

**REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE ET  
ANNEXES**

**Sommaire**

REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE .....	2
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LES CLEFS DU TRESOR » .....	6
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « 1,2,3, SAFARI » .....	9
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT LOTO » .....	13
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « LES MYSTERES DU MAGE » .....	16
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « MASTER CASSE » .....	22
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « CASSE-CASH » .....	28
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « EXPLORATION ATLANTIDE » .....	34
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « STAR BOOSTER » .....	39
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « INSTANT A PRENDRE OU A LAISSER » .....	42
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « REPAIRE DE PIRATES » .....	50
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT EUROMILLIONS » .....	63

## **REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE**

### **Article 1 - Cadre juridique**

Le présent règlement (y compris ses annexes) pris en application du décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019 relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de La Française des Jeux et du Pari mutuel urbain pris en application de l'ordonnance n°2019-1015 du 2 octobre 2019 réformant la régulation des jeux d'argent et de hasard, du chapitre II ter du Titre II du Livre III du Code de la sécurité intérieure et de l'article 137 de la loi n° 2019486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et à la transformation des entreprises s'applique à l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne.

Le présent règlement est pris en complément du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par internet et téléphone mobile, publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr), dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne au sens des dispositions de l'article L. 322-9-2 du code de la sécurité intérieure.

### **Article 2 - Description générale de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne**

2.1 L'offre de jeux à aléa immédiat en ligne est disponible à partir des sites internet et mobile [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr) et à partir des applications accessibles depuis différents supports tels que ordinateurs, terminaux mobiles, et/ou tablette etc. Elle est proposée aux joueurs disposant d'un compte FDJ® conformément aux dispositions du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles sur internet et par téléphone mobile.

2.2. L'offre de jeux à aléa immédiat en ligne est composée de plusieurs jeux de contrepartie. Les annexes du présent règlement décrivent la mécanique de chacun des jeux. Ces jeux sont tous basés sur une même plate-forme technique permettant, pour chaque prise de jeu, la génération de tirages aléatoires, instantanés et successifs réalisés à chaque étape du jeu et qui peuvent faire suite aux actions du joueur. Une prise de jeu peut être suspendue puis reprise pendant un laps de temps limité dans les conditions visées à l'article 3 ci-après.

2.3. Pour l'ensemble des jeux de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne, la part des mises affectée aux gagnants est fixée par arrêté du ministre chargé du budget.

### **Article 3 - Prise de jeu**

#### **3.1 Dispositions générales**

Pour réaliser sa prise de jeu, le joueur choisit le jeu auquel il souhaite participer puis valide sa mise. Le débit de la mise sur le compte FDJ® du joueur constitue le point de départ de la prise de jeu du joueur. A compter du débit de sa mise, le joueur dispose d'un délai de trente jours pour terminer sa prise de jeu selon les modalités visées ci-dessous, à l'exception des cas de fraude, de blocage ou de clôture du compte FDJ® mentionnés dans le règlement général des

## LA FRANÇAISE DES JEUX

jeux de La Française des Jeux accessibles par internet et par téléphonie mobile qui mettront fin à la prise de jeu.

La prise de jeu du joueur est terminée soit par la révélation de son caractère perdant ou gagnant et du montant éventuel associé, selon les modalités détaillées dans les annexes, soit, à défaut, à la fin du délai de trente jours précité ou dans l'un des cas mentionnés au présent règlement.

### **3.2. Suspension et reprise d'une prise de jeu**

3.2.1. Pendant le délai de trente jours mentionné ci-dessus, le joueur peut suspendre et reprendre sa prise de jeu. Pendant ce délai, la prise de jeu est dite « en cours ». Le joueur peut suspendre sa prise de jeu en se déconnectant du jeu auquel il participe. Pour reprendre sa prise de jeu, le joueur peut consulter son historique de prises de jeux figurant dans son compte FDJ® et cliquer sur la prise de jeu « en cours » qu'il souhaite reprendre. Lorsque le joueur reprend sa prise de jeu, celle-ci apparaît à l'écran telle qu'elle avait été suspendue, à partir de la dernière action de jeu enregistrée.

3.2.2. Lorsqu'une prise de jeu du joueur est « en cours », il ne peut pas effectuer une nouvelle prise de jeu à ce même jeu.

3.2.3. Le joueur est informé notamment par courrier électronique que sa prise de jeu arrive bientôt à expiration.

3.2.4. Tant que la prise de jeu du joueur n'est pas terminée, celui-ci ne peut prétendre à aucun gain.

### **3.3 Expiration d'une prise de jeu**

3.3.1. Si le joueur ne termine pas sa prise de jeu dans le délai de trente jours mentionné cidessus et sous réserve des dispositions du sous-article 3.4, la prise de jeu est dite « expirée ». Le joueur est informé du statut « expiré » de sa prise de jeu en consultant son historique de prise de jeu depuis son compte FDJ®.

3.3.2. L'expiration d'une prise de jeu ne donne lieu à aucun gain ni à aucun remboursement.

3.3.3. La part affectée aux gagnants relative à une prise de jeu expirée est versée dans un fonds spécifique des prises de jeu expirées tel que visé à l'article 5.

### **3.4. Prolongation du délai de réalisation de la prise de jeu**

3.4.1. En cas de nécessité, notamment en cas de travaux d'entretien, de panne technique, d'atteinte au système de traitement automatisé de données ou de difficultés provenant du réseau de communication du support digital, l'accès aux sites internet et applications, ainsi que l'exploitation d'un ou plusieurs jeux de La Française des Jeux par internet et par téléphone mobile peuvent être suspendus provisoirement.

3.4.2. La Française des Jeux informera le joueur par courrier électronique que sa prise de jeu est à nouveau disponible et qu'il dispose d'un délai supplémentaire correspondant au délai

## LA FRANÇAISE DES JEUX

pendant lequel sa prise de jeu a été suspendue par La Française des Jeux pour terminer sa prise de jeu.

**3.5.** Dans le cas où La Française des Jeux ne serait pas en mesure de respecter le délai de trente jours dans les conditions visées dans le présent règlement, La Française des Jeux procèdera au remboursement de la prise de jeu. Le joueur ne pourra prétendre à aucun gain.

### **Article 4 – Lots**

#### **4.1. Détermination du montant maximum du lot en jeu**

Pour chaque prise de jeu, le montant maximum du lot en jeu est déterminé en fonction de la mise du joueur. Selon les jeux, le montant du lot en jeu est soit connu avant le début de la prise de jeu, soit déterminé par tirage(s) au sort au début, en cours ou à la fin de la prise de jeu.

#### **4.2. Paiement des lots**

Le paiement des lots est effectué conformément aux dispositions du règlement général des jeux de la Française des Jeux accessibles par internet et par téléphone mobile.

### **Article 5 –Fonds des prises de jeux expirées de l’offre de jeux à aléa immédiat en ligne**

Les sommes figurant dans le fonds spécifique des prises de jeu expirées serviront au versement de lots ou gains supplémentaires ou à l’attribution d’avantages en numéraire ou en nature à tout ou partie des participants au jeu.

### **Article 6 – Arrêt d’un jeu**

**6.1.** Aucune nouvelle prise de jeu pour un jeu ne pourra être réalisée après la date d’arrêt de ce jeu.

**6.2.** Les prises de jeu dont le statut est « en cours » avant l’arrêt d’un jeu pourront être terminées jusqu’à l’expiration du délai de trente jours visé à l’article 3.

### **Article 7 – Adhésion au règlement**

La participation aux jeux de l’offre de jeux à aléa immédiat en ligne implique l’adhésion au présent règlement.

### **Article 8 – Publication, modification et abrogation du règlement**

8.1. Le présent règlement sera publié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

8.2. Le présent règlement pourra faire l’objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

## LA FRANCAISE DES JEUX

8.3. Le présent règlement pourra faire l'objet d'une abrogation par un avis publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LES CLEFS DU TRESOR »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Les Clefs du Trésor » seront, en principe, possibles à compter du 13 Décembre 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si cette date ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Validation de la mise**

Le joueur valide sa mise de 0,50 € en cliquant sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**Article 3 – Description du jeu**

Le jeu « Les Clefs du Trésor » est composé de deux jeux :

- un jeu principal ci-après dénommé « Jeu 1 », représenté à l'écran par 9 cases, dont le résultat est révélé au sein d'une même prise de jeu,
- un second jeu, ci-après dénommé « le trésor », représenté à l'écran par un coffre, accessible dès lors que le joueur a réalisé plusieurs prises de jeu dans les conditions définies au sous article 3.2.

**3.1. Le « jeu 1 »**

3.1.1 Description visuelle

3.1.1.1 Le jeu est représenté à l'écran par 9 cases positionnées sur 3 lignes horizontales de 3 cases. Chaque ligne est précédée d'une flèche cliquable.

3.1.1.2. Pour chaque prise de jeu, 9 symboles sont à découvrir parmi les 7 représentations suivantes :

- une pierre précieuse
- une pipe
- une bombe - un sabre
- une bougie
- un tonneau - une clef.

3.1.2. Tirage au sort

3.1.2.1. Le joueur dispose de deux modalités de révélation du tirage :

- une révélation ligne par ligne en cliquant sur chacune des flèches qui les précèdent.
- une révélation de l'ensemble des 9 symboles en cliquant sur le bouton « Auto ».

## LA FRANCAISE DES JEUX

3.1.2.2. Quel que soit le mode de révélation choisi, le tirage du résultat de la prise de jeu est réalisé en une seule fois au moment où le joueur clique sur une des flèches ou bien sur le bouton « Auto ».

3.1.2.3. Chaque tirage au sort détermine le caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu. Dans cette dernière hypothèse, le tirage au sort détermine également si le joueur a collecté un symbole « clef » qui sera conservé à l'issue de sa prise de jeu dans les conditions visées au sous-article 3.1.4.

Dans l'hypothèse d'une prise de jeu gagnante, le montant du gain est également déterminé aléatoirement par le tirage au sort ainsi réalisé.

### 3.1.3. Prise de jeu gagnante

Si après le tirage au sort, le joueur découvre, sur une même ligne horizontale, trois symboles identiques parmi les 6 symboles : « pierre précieuse », « pipe », « bombe », « sabre », « bougie », « tonneau », la prise de jeu est gagnante d'un lot d'un montant déterminé selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau de lots ci-dessous :

3 symboles identiques sur une même ligne horizontale	Montant du Lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur-----) *
Pierre Précieuse	5 000 €	2 000 000,000
Pipe	100 €	751 879,699
Bombe	10 €	400,000
Sabre	5 €	86,207
Bougie	1 €	14,211
Tonneau	0,5 €	5,882

\* Arrondi arithmétique au millième près

Tous rangs confondus, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 3,93 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

### 3.1.4. Prise de jeu perdante et collecte de symboles « clef »

Si après le tirage, le joueur ne découvre pas, sur une même ligne horizontale, trois symboles identiques parmi ceux listés au sous-article 3.1.2, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

Dans ce cas, un symbole « clef » peut être attribué au joueur par la voie du tirage au sort visé au sous article 3.3. Le joueur ne peut collecter qu'un seul symbole « clef » par prise de jeu. Le symbole « clef » collecté est conservé à l'issue de la prise de jeu dans la limite de trois clefs. La prise de jeu est terminée et le joueur ne peut accéder au jeu « le trésor » s'il ne découvre aucune clef, ou s'il découvre sa première ou sa deuxième clef.

## LA FRANCAISE DES JEUX

Chaque symbole « clef » ainsi collecté, au cours des différentes prises de jeu, est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait collecté sa troisième clef et puisse ainsi accéder au jeu « le trésor ». A tout instant, en accédant à l'application de jeu, le joueur peut être informé du nombre de symbole « clefs » déjà collectées. Lorsqu'il joue au jeu 1, le coffre contenant 3 cadenas à clefs représenté à l'écran permet de visualiser le nombre de clefs collectées au cours des différentes prises de jeu.

Dès lors qu'il collecte sa troisième clef, le joueur accède au jeu « le trésor » dans les conditions visées au sous article 3.2. Le compteur de symboles « clef » collectés repart ainsi à zéro.

Les probabilités d'obtention d'un symbole « clef » dépendent du nombre de clefs déjà collectées :

Nombre de clefs collectées par le joueur	Probabilités d'obtention d'une clef (1 chance sur ____)
0	2
1	3
2	4

Chaque symbole « clef » pris isolément ne donne droit à aucun gain. Si le compte joueur est clôturé ou si le jeu est abrogé, les symboles « clef » collectés précédemment seront perdus et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

### **3.2 Le jeu « le trésor »**

Dès lors que le joueur a collecté son troisième symbole « clef », il accède immédiatement au jeu « le trésor ». Pour déclencher le tirage au sort et découvrir le montant de son gain, le joueur clique sur le bouton « ouvrir le coffre ».

Le jeu « le trésor » est un jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante de l'un des lots suivants selon les probabilités d'obtention définies dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre	Montant du lot	La probabilité d'obtenir ce contenu est de 1 chance sur : *
Trois pièces d'or	10 000 €	250 000,000
Une pièce d'or	5 €	16,667
Une pièce d'argent	1 €	1,916
Une pièce de bronze	0,5 €	2,392

\* Arrondi arithmétique au millième près

Une fois le coffre ouvert et le gain révélé, le joueur a terminé un cycle de prises de jeu et repart à 0 dans sa collecte de symboles « clef ».



**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « 1,2,3, SAFARI »**

**Article 1 - Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « 1,2,3, Safari » seront, en principe, possibles à compter du 27 janvier 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 27 janvier 2020 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 - Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est de 0,50 €. Le joueur clique sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**Article 3 - Description du jeu**

**3.1 Une prise de jeu « 1,2,3, SAFARI » peut être composée de deux étapes :**

- Une première étape, désignée Etape 1, telle que décrite au sous-article 3.2, permettant de déterminer un éventuel gain
- Une seconde étape optionnelle, désignée Etape 2 ou « partie Quitte ou Double », telle que décrite au sous-article 3.4, permettant de tenter de doubler le gain éventuellement obtenu lors de l'Etape 1 au risque de tout perdre.

3.1.1 Si l'Etape 1 est gagnante, conformément aux dispositions visées au sous-article 3.2.6, le joueur peut décider d'arrêter la prise de jeu à l'issue de l'Etape 1 et remporter le montant figurant dans le tableau de lots visé au sous-article 3.2.6.2. La prise de jeu est alors terminée.

3.1.2 Si le joueur souhaite continuer la prise de jeu, il accède à l'Etape 2 dans les conditions mentionnées au sous-article 3.4.

**3.2 Etape 1**

3.2.1 L'Etape 1 est représentée à l'écran par une carte découpée en cinq zones sur laquelle il est possible de sélectionner plusieurs destinations. Sur la droite de l'écran de jeu, huit jauges sont disposées verticalement, chacune associée à un montant en euros et à la photographie d'un animal.

3.2.2 Le joueur doit sélectionner sur la carte cinq destinations parmi les quinze disponibles pour tenter de photographier le maximum d'animaux identiques.

3.2.3 Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 0,50 € », conformément à l'article 2, un tirage au sort est réalisé pour déterminer le nombre total d'animaux photographiés par le joueur.

3.2.4 Le joueur sélectionne cinq destinations sur la carte parmi quinze. À tout moment de l'Etape 1, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO » afin que le système procède automatiquement à la sélection des destinations restantes et à la révélation des animaux photographiés.

3.2.5 Après chaque destination sélectionnée, le nombre d'animaux photographiés est révélé et incrémente la jauge associée à l'animal photographié.

### 3.2.6 Détermination du caractère gagnant ou perdant de l'Etape 1

3.2.6.1 Si le nombre total d'animaux photographiés par le joueur, tel que tiré au sort conformément à l'article 3.2.3, permet de remplir entièrement la jauge associée à la photographie d'un animal, l'Etape 1 du jeu est gagnante.

3.2.6.2 L'Etape 1 est déclarée gagnante pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

<b>Nombres de photographies par animal découvertes par le joueur</b>	<b>Montant du gain associé à l'animal photographié</b>	<b>La probabilité d'obtention du gain à l'Etape 1 est de 1 chance sur ____*</b>
2 photographies d'un lion	5 000 €	750 000,00
3 photographies d'un aigle	500 €	150 000,00
4 photographies d'un éléphant	20 €	10 000,00
5 photographies d'un crocodile	10 €	351,00
6 photographies d'une girafe	5 €	100,00
7 photographies d'un zèbre	2 €	30,00
8 photographies d'un singe	1 €	6,79
8 photographies d'un serpent	0,50 €	9,00

\*Arrondi arithmétique au centième près

3.2.6.3 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

### 3.3 Choix du joueur

Lorsque le joueur remporte un gain à l'Etape 1, conformément au tableau ci-dessus, le joueur peut : – décider d'arrêter la prise de jeu en cliquant sur le bouton « J'arrête ». La prise de jeu est terminée et le gain remporté par le joueur correspond au montant du gain associé au tirage au sort de l'Etape 1 conformément au tableau de lots visé au sous-article 3.2.6.2.

- décider de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Je continue » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ® et d'accéder à l'Etape 2, au risque de tout perdre.

### 3.4 Etape 2

3.4.1 L'Etape 2 est représentée à l'écran par une carte découpée en cinq zones qu'il est possible de sélectionner. Sur la droite de l'écran de jeu, la jauge associée au gain remis en jeu est affichée.

3.4.2 Le joueur doit sélectionner une zone sur la carte pour tenter de retrouver un diamant et ainsi doubler le montant de son gain, au risque de tout perdre.

3.4.3 Après avoir cliqué sur le bouton « Je continue » conformément au sous-article 3.3, un tirage au sort est alors réalisé pour déterminer si le joueur découvre le diamant. La probabilité de découvrir le diamant et ainsi de doubler le montant de son gain est d'une chance sur deux.

#### 3.4.4 Détermination du caractère gagnant ou perdant de l'Etape 2

3.4.4.1 Le joueur sélectionne une zone sur la carte parmi les cinq. Si le joueur découvre le diamant, l'Etape 2 du jeu est gagnante et le montant du gain correspond à la multiplication par deux du montant du gain associé au tirage au sort de l'Etape 1.

3.4.4.2 Si le joueur ne découvre pas le diamant, l'Etape 2 du jeu est perdante et le joueur n'obtient pas le gain associé au tirage au sort de l'Etape 1.

3.4.4.3 L'Etape 2 est déclarée gagnante pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, toutes étapes confondues, figurant dans le tableau ci-dessous :

Montant du gain remis en jeu	Montant du gain à l'Etape 2	La probabilité d'obtention d'un gain toutes étapes de jeu confondues est de 1 chance sur ____*
5 000 €	10 000 €	1 500 000,00
500 €	1 000 €	300 000,00
20 €	40 €	20 000,00
10 €	20 €	702,00
5 €	10 €	200,00
2 €	4 €	60,00
1 €	2 €	13,58
0,50 €	1 €	18,00

\*Arrondi arithmétique au centième près

3.4.4.4 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas et elle est terminée à l'issue de l'étape 2.

#### Article 4 - Suspension et reprise d'une prise de jeu « 1,2,3, SAFARI »

## LA FRANCAISE DES JEUX

Par dérogation au sous-article 3.2.1 du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne, si le joueur suspend sa prise de jeu au cours de l'Etape 1 qui a été déclarée gagnante, il reprend sa prise de jeu à l'écran lui permettant d'effectuer les choix définis au sous-article 3.3. Si l'Etape 1 est perdante sa prise de jeu est terminée.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES  
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT  
LOTO »**

**Article 1 – Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Instant Loto » seront, en principe, possibles à compter du 9 mars 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 9 mars 2020 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2 – Description du jeu**

Le jeu à tirages immédiats en ligne dénommé « Instant Loto » dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant du jeu Loto®.

**2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix d'une prise de jeu est de 1€, 2€ ou 3€ et dépend du nombre de Grilles sélectionnées par le joueur.

Après avoir sélectionné sa ou ses Grilles, le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Valider X€ ».

La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**2.2. Description d'une prise de jeu**

2.2.1. Le jeu comporte 3 surfaces de jeu identiques (dénommées « GRILLE 1 », « GRILLE 2 » et « GRILLE 3 ») comprenant chacune une grille de 49 numéros et une grille de 10 N° Chance se trouvant côte à côte.

Chaque grille de numéros est composée de 49 numéros entre 1 et 49 inclus et chaque grille de N° Chance est composée de 10 numéros entre 1 et 10 inclus.

2.2.2. Pour chaque Grille que le joueur souhaite remplir, il sélectionne une combinaison de 5 numéros parmi la grille de 49 numéros et d'un N° Chance parmi la grille de 10 N° Chance, telles que décrites au sous-article 2.2.1.

Il peut également choisir de cliquer sur le bouton « Flash » pour déclencher la génération aléatoire d'une combinaison de 5 numéros et d'un N° Chance.

2.2.3. Le joueur peut effectuer une sélection supplémentaire de numéros en cliquant sur l'onglet « Ajouter une grille » uniquement lorsque la Grille précédente a été entièrement complétée, conformément au sous-article 2.2.2.

**2.3. Tirage au sort de la combinaison gagnante**

## LA FRANCAISE DES JEUX

2.3.1. Après avoir cliqué sur « Valider X€ », et quel que soit le nombre de Grilles jouées, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les 5 bons numéros parmi les 49 numéros visés au sous-article 2.2.1.

Quel que soit le nombre de Grilles jouées, un second tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer le bon N° Chance parmi les 10 N° Chance visés au sous-article 2.2.1.

2.3.2. Le joueur a la possibilité de révéler chacune des boules une à une en cliquant successivement sur le bouton « Lancer la première boule/Lancer la boule suivante » ou de révéler le tirage automatiquement en cliquant sur le bouton « Lancer tout le tirage ».

Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement des tirages au sort décrits au sous-article 2.3.1.

### 2.4. Prise de jeu gagnante

Pour chaque Grille sélectionnée, le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de numéros dans la combinaison validée par le joueur identiques aux numéros tirés au sort, conformément au tableau ci-dessous :

Nombre total de bons numéros dans la combinaison du joueur	Montant gagné	1 chance de gagner sur ___*
5 bons numéros + 1 N° Chance	100 000 €	19 068 840
5 bons numéros	10 000 €	2 118 760
4 bons numéros + 1 N° Chance	500 €	86 677
4 bons numéros	100 €	9 631
3 bons numéros + 1 N° Chance	50 €	2 016
3 bons numéros	30 €	224
2 bons numéros + 1 N° Chance	15 €	144
2 bons numéros	2 €	16
1 bon numéro + 1 N° Chance	3 €	28
1 bon numéro	Jeu Bonus	3
0 bon numéro + 1 N° Chance	Jeu Bonus	18

\* Arrondi arithmétique à l'unité près.

Lorsque le joueur remporte un lot conformément au tableau ci-dessus pour au moins une des Grilles, la prise de jeu est gagnante.

## LA FRANCAISE DES JEUX

Les bons numéros et N° Chance de différentes Grilles ne peuvent être associés, chacune des Grilles étant indépendante des autres.

Le joueur cumule les lots remportés pour chaque Grille.

### **2.5. Jeu Bonus**

2.5.1. Pour chacune des Grilles sélectionnées par le joueur, si celui-ci a, parmi les numéros de sa combinaison, uniquement un bon numéro ou uniquement le bon N° Chance, il accède au jeu Bonus. Le joueur peut ainsi accéder jusqu'à 3 fois au jeu Bonus.

2.5.2. Le jeu Bonus est composé de 4 boules. Le joueur clique sur l'une des 4 boules pour tenter de découvrir un gain, d'un montant de 1€.

Un tirage au sort est réalisé alors pour déterminer si le jeu Bonus est gagnant ou perdant.

Lors de ce tirage au sort, le joueur a une chance sur deux de découvrir un gain de 1€.

Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement du tirage au sort.

2.5.3. Si le joueur découvre le gain de 1€, sa prise de jeu est gagnante et le joueur remporte cette somme. Si le joueur découvre la somme de 1€ à plusieurs jeux Bonus auxquels il a accès, il cumule les sommes découvertes.

2.5.4. Si le joueur découvre la somme de 0€, sa Grille donnant accès au jeu Bonus est alors perdante et il ne peut prétendre à aucun gain pour celle-ci.

2.6. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

2.7. Après sa prise de jeu, le joueur a la possibilité d'accéder à une nouvelle partie en cliquant sur le bouton « Nouvelle partie » ou de rejouer la ou les Grilles sélectionnées en cliquant sur le bouton « Rejouer mes grilles ».

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LES MYSTERES DU MAGE »**

(Applicable à compter du 21 février 2022)

**Article 1 – Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « Les Mystères du Mage » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

**Article 2 – Description générale du jeu**

Le jeu « Les Mystères du mage » est composé de 6 mondes de jeu différents. Chaque monde dispose de son propre univers graphique, de sa propre mise et de ses propres tableaux de lots. Lorsque le joueur arrive sur l'écran d'accueil, il choisit un monde.

**Article 3 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de vente d'une prise de jeu dépend du monde auquel le joueur participe parmi les montants suivants : 0,10€, 0,25€, 0,50€, 1€, 2€, 3€. La mise afférente à chaque monde est précisée à l'article 5 de la présente annexe.

Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez [montant de la mise]€ ».

**Article 4 – Description des mondes de jeu**

4.1 Les différents mondes de jeu sont représentés à l'écran par les éléments suivants :

- une plateforme carrée située au centre de l'écran de jeu, sur laquelle figure un personnage et dont seuls deux des quatre côtés sont visibles sur l'écran de jeu.
- une jauge associée à un symbole « éclair » en haut de l'écran de jeu,
- des symboles gagnants auxquels sont associées une jauge et une somme en euros figurent sur la gauche de l'écran de jeu,
- Un bouton « GO » est présent sur le bas de l'écran de jeu.

4.2 Le joueur clique sur le bouton « GO » afin de faire apparaître des cubes sous la plateforme. Le joueur dispose de 3 lancers.

A chaque clic sur le bouton « GO », des cubes apparaissent et viennent s'ajouter en bloc sous la plateforme. Le nombre de cubes dépend du monde dans lequel se trouve le joueur. La (ou les) face(s) visible(s) de chaque cube contient un symbole pouvant relever de deux catégories :

- Des symboles qui ne sont utilisables que pour la prise de jeu en cours, qui peuvent être gagnants ou perdants,
- Des symboles « éclair » qui peuvent être collectés et cumulés sur plusieurs prises de jeu.

4.3 Le joueur peut collecter au fur et à mesure des prises de jeu des symboles « éclair » venant incrémenter la jauge associée figurant en haut de l'écran.

Ces symboles « éclair » ne peuvent être collectés que dans les mondes 3, 4, 5 et 6.



## LA FRANCAISE DES JEUX

Chaque symbole « éclair » collecté au cours des différentes prises de jeu est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait rempli la jauge avec 16 symboles « éclairs ». Lorsque la jauge est remplie, le joueur accède à une étape Extra, telle que détaillée à l'article 6 de la présente annexe. Si, au cours d'une prise de jeu, le joueur collecte plus de symboles « éclairs » que le nombre nécessaire pour que la jauge atteigne 16 symboles, la jauge revient à zéro et s'incrémente du nombre de symboles « éclair » supplémentaires collectés.

Lors d'une prise de jeu, la jauge située en haut de l'écran de jeu permet de connaître le nombre de symboles « éclair » collectés au cours des différentes prises de jeu

Pour chaque prise de jeu, le nombre de symboles « éclair » obtenu par le joueur est tiré au sort selon les probabilités d'occurrence définies pour chaque monde et détaillées au sous-article 5.

Chaque symbole « éclair » pris isolément ne donne droit à aucun gain. Si le compte joueur est clôturé ou si le jeu est abrogé, les symboles « éclair » collectés précédemment seront perdus et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

### **4.4 Détermination du caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu**

4.4.1 Lorsque le joueur clique sur le bouton « Jouez [montant de la mise]€ » conformément à l'article 3 de la présente annexe, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant du gain éventuel et le nombre éventuel de symboles « éclair » obtenus par le joueur au cours de la prise de jeu.

4.4.2 Si, lors de la révélation, le joueur découvre 6 symboles gagnants identiques, la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte la somme associée figurant sur l'écran de jeu du monde de jeu sélectionné par le joueur et figurant à l'article 5 de la présente annexe.






## **Article 5 – Caractéristiques spécifiques des différents mondes de jeu**

### **5.1 Monde de jeu dénommé « Monde 1 »**



5.1.1 La mise du « Monde 1 » est de 0,10€

#### 5.1.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

<b>Symboles découverts</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*</b>
6 symboles 	50 €	100 000,00
6 symboles 	10 €	10 000,00
6 symboles 	2 €	5 000,00
6 symboles 	1 €	90,91
6 symboles 	0,50 €	25,00

## LA FRANCAISE DES JEUX

6 symboles 	0,25 €	11,63
6 symboles 	0,10 €	5,68

\*Arrondi arithmétique au centième près.








Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 1 » est d'environ une chance sur 3,19 (arrondi arithmétique au centième près)

### **5.2 Monde de jeu dénommé « Monde 2 »**

5.2.1 La mise du « Monde 2 » est de 0,25€

#### 5.2.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

<b>Symboles découverts</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*</b>
6 symboles 	500 €	200 000,00
6 symboles 	20 €	10 000,00
6 symboles 	5 €	500,00
6 symboles 	2 €	49,69
6 symboles 	1 €	25,00
6 symboles 	0,50 €	11,36
6 symboles 	0,25 €	6,06

\*Arrondi arithmétique au centième près.




Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 2 » est d'environ une chance sur 3,17 (arrondi arithmétique au centième près).

### **5.3 Monde de jeu dénommé « Monde 3 »**





5.3.1 La mise du « Monde 3 » est de 0,50€.

#### 5.3.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau cidessous.

<b>Symboles découverts</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*</b>
6 symboles 	1 000 €	500 000,00
6 symboles 	50 €	20 000,00
6 symboles 	10 €	1 666,67

## LA FRANCAISE DES JEUX

6 symboles 	5 €	90,91
6 symboles 	2 €	37,04
6 symboles 	1 €	11,76
6 symboles 	0,50 €	5,99

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une Partie effectuée dans le « Monde 3 » est d'environ une chance sur 3,44 (arrondi arithmétique au centième près).

### 5.3.3 Symboles « éclair »








A chaque prise de jeu réalisée dans le « Monde 3 », il est possible d'obtenir soit 2 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 2 éclairs.

## 5.4. Monde de jeu dénommé « Monde 4 »

5.4.1 La mise du « Monde 4 » est de 1€.

### 5.4.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau cidessous.

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	10 000 €	1 515 151,52
6 symboles 	100 €	10 000,00
6 symboles 	20 €	1 000,00
6 symboles 	10 €	74,07
6 symboles 	5 €	35,71
6 symboles 	2 €	12,11
6 symboles 	1 €	5,84

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 4 » est d'environ une chance sur 3,37 (arrondi arithmétique au centième près).

### 5.3.3 Symboles « éclair »








A chaque prise de jeu réalisée dans le « Monde 4 », il est possible d'obtenir soit 2 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 2 éclairs.

### **5.5. Monde de jeu dénommé « Monde 5 »**

5.5.1 La mise du « Monde 5 » est de 2€.

#### 5.5.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau cidessous.

<b>Symboles découverts</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*</b>
6 symboles 	20 000 €	2 000 000,00
6 symboles 	100 €	10 000,00
6 symboles 	50 €	680,27
6 symboles 	20 €	76,92
6 symboles 	10 €	35,46
6 symboles 	4 €	11,49
6 symboles 	2 €	5,74

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 5 » est d'environ une chance sur 3,29 (arrondi arithmétique au centième près).

#### 5.5.3 Symboles « éclair »





A chaque partie réalisée dans le « Monde 5 », il est possible d'obtenir soit 3 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 3 éclairs.

### **5.6 Monde de jeu dénommé « Monde 6 »**




5.6.1 La mise du « Monde 6 » est de 3€.

#### 5.6.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau cidessous.

<b>Symboles découverts</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*</b>
6 symboles 	50 000 €	2 000 000,00
6 symboles 	5 000 €	200 000,00
6 symboles 	100 €	1 193,22
6 symboles 	20 €	55,25

## LA FRANCAISE DES JEUX

6 symboles 	10 €	22,83
6 symboles 	5 €	9,61
6 symboles 	3 €	5,70

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 6 » est d'environ une chance sur 2,92 (arrondi arithmétique au centième près).

### 5.6.3 Symboles « éclair »

A chaque prise de jeu réalisée dans le « Monde 6 », il est possible d'obtenir soit 5 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 5 éclairs.

## Article 6 – Etape Extra





6.1 Lorsque le joueur a collecté, au fur et à mesure de ses prises de jeu, 16 symboles « éclair » lui permettant de remplir la jauge associée figurant en haut de l'écran, il accède à une étape Extra.

6.2 L'étape Extra est représentée sur l'écran de jeu par un personnage flottant dans les airs en haut de l'écran de jeu. Un bouton « Go » figure en bas de l'écran de jeu.

6.3 Le joueur clique une fois sur le bouton « Go » afin de faire apparaître à deux reprises un cube possédant 3 faces visibles, composées chacune de plusieurs petits cubes. Les faces visibles des petits cubes contiennent des symboles gagnants ou perdants.

6.4 Si le joueur découvre 6 symboles gagnants identiques, l'étape Extra est gagnante et le joueur remporte la somme associée, figurant sur l'écran de jeu et dans le tableau ci-dessous.

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	100 €	10 000,00
6 symboles 	10 €	71,43
6 symboles 	5 €	10,70
6 symboles 	1 €	4,87

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 3,20 (arrondi arithmétique au centième près).

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « MASTER CASSE »**

*(Applicable à compter du 5 décembre 2022)*

**Article 1 - Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « MASTER CASSE » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeu à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

**Article 2 - Prix de la prise de jeu et validation de la mise**






Le prix de la prise de jeu est de 2 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ®, en cliquant sur le bouton « Jouez 2 € ».

**Article 3 - Description du jeu**

3.1 Le jeu est représenté à l'écran par 11 objets ainsi que 4 témoins d'alarmes.

3.1.1 Les 11 objets apparaissant à l'écran sont :

- 10 objets sélectionnés aléatoirement par un tirage au sort parmi les 10 gammes d'objets suivantes, lorsque le joueur clique sur le bouton « Jouez 2€ » conformément à l'article 2, soit un de chaque gamme :

Gamme objets « fossile »	Fossile de coquillage	
	Fossile insecte	
	Fossile de dinosaure	
Gamme objets « parchemin et livres anciens »	Parchemin	
	Encyclopédie	

	Livre d'histoire	
Gamme objets « bouclier »	Bouclier viking	
	Bouclier de chevalier	
	Bouclier romain	
Gamme objets « vase »	Vase antique 1	
	Vase antique 2	
	Vase antique 3	
Gamme objets « masque »	Masque africain 1	
	Masque africain 2	
	Masque africain 3	
Gamme objets « porcelaine »	Assiette en porcelaine	
	Vase en porcelaine 1	

LA FRANCAISE DES JEUX

	Vase en porcelaine 2	
Gamme objets « casque »	Casque viking	
	Casque chevalier	
	Casque romain	
	Statue égyptienne 1	
Gamme objets « statue »	Statue égyptienne 2	
	Statue pharaon	
Gamme objets « tableau »	Tableau cascade	
	Tableau portrait	
	Tableau antique	
Gamme objets « pierre précieuse »	Emeraude	
	Saphir	
	Rubis	



## LA FRANCAISE DES JEUX

- Un objet représenté par une couronne, apparaissant à l'écran à chacune des parties :



Chacun des objets est associé à un gain dont le montant en euros est inscrit en chiffres sur l'écran de jeu, conformément au tableau présenté au sous article 3.1.3.

Le jeu consiste à sélectionner un objet parmi les 11 objets qui apparaissent à l'écran de jeu pour tenter de le récupérer et de remporter le gain associé. Le joueur sélectionne un des 11 objets en cliquant dessus.

3.1.2 Une fois que le joueur a sélectionné un objet conformément au sous article 3.1.1, il voit apparaître en bas de l'écran de jeu le nom de cet objet, le gain associé en euros ainsi qu'une flèche sur une jauge représentant un ordre de probabilité pour le joueur de récupérer l'objet qu'il a sélectionné, parmi les trois degrés décroissants de réussite suivants : vert correspondant à une probabilité plus importante que la couleur orange, elle-même correspondant à une probabilité plus importante que la couleur rouge. Si le joueur souhaite tenter d'obtenir cet objet, il clique sur le bouton « C'EST PARTI ! » présent en bas de l'écran de jeu.

3.1.3 Lorsque le joueur sélectionne un objet et tente de le récupérer en cliquant sur le bouton « C'EST PARTI », conformément au sous-article 3.1.2, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer si le joueur récupère l'objet et remporte le gain associé, conformément au tableau suivant :

Objet		Montant du lot	Probabilité d'obtention du lot (1 chance sur -----)*
Gamme objets fossile	Fossile de coquillage	2€	6,63
	Fossile insecte	2,5€	8,04
	Fossile de dinosaure	3€	9,45
Gamme objets parchemin et livres anciens	Parchemin	2€	6,63
	Encyclopédie	2,5€	8,04
	Livre d'histoire	3€	9,45
Gamme objets bouclier	Bouclier viking	2€	6,63
	Bouclier de chevalier	2,5€	8,04
	Bouclier romain	3€	9,45
Gamme objets vase	Vase antique 1	4€	12,27
	Vase antique 2	5€	15,08

## LA FRANCAISE DES JEUX

	Vase antique 3	6€	17,90
Gamme objets masque	Masque africain 1	4€	12,27
	Masque africain 2	5€	15,08
	Masque africain 3	6€	17,90
Gamme objets porcelaine	Assiette en porcelaine	7€	20,72
	Vase en porcelaine 1	8€	23,54
	Vase en porcelaine 2	9€	26,35
Gamme objets casque	Casque viking	10€	29,17
	Casque chevalier	20€	57,34
	Casque romain	30€	85,51
Gamme objets statue	Statue égyptienne 1	40€	113,68
	Statue égyptienne 2	50€	141,85
	Statue pharaon	60€	170,01
Gamme objets tableau	Tableau cascade	70€	198,18
	Tableau portrait	80€	226,35
	Tableau antique	90€	254,52
Gamme objets pierre précieuse	Emeraude	100€	282,69
	Saphir	200€	564,38
	Rubis	500€	1 409,45
Gamme objet couronne	Couronne	5 000€	14 085,51

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Dans le cas où le tirage au sort est gagnant, le joueur remporte le gain associé à l'objet sélectionné. Dans le cas où le tirage au sort est perdant, une alarme se déclenche et l'objet sélectionné est enfermé dans une cage, le gain associé n'est alors pas remporté et le joueur ne peut plus tenter sa chance avec cet objet au cours de sa partie. Si le joueur cumule les gains, il peut atteindre un gain maximum de 5 710€, dans le cas où chacun des objets atteint sa valeur la plus élevée.

3.1.4 Le joueur répète les actions mentionnées aux sous articles 3.1.2 et 3.1.3 pour chaque objet restant.

## LA FRANCAISE DES JEUX

3.1.5 Le jeu prend fin lorsque le tirage au sort de l'étape 3.1.3 est perdant pour la quatrième fois ou lorsque le joueur a remporté l'intégralité des 11 objets présents sur l'écran de jeu.

La prise de jeu est gagnante lorsque le joueur récupère au moins un objet et remporte le gain associé.

3.1.6 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « CASSE-CASH »**

*(Applicable à compter du 06 avril 2023)*

**Article 1 - Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « CASSE-CASH » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeu à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

**Article 2 - Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ®, en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ».

**Article 3 - Description du jeu**

Le jeu « CASSE-CASH » est composé de deux étapes de jeu :






- Une première dénommée « Jeu Principal », telle que décrite au sous-article 3.1 ;
- Une seconde dénommée « Jeu Bonus », telle que décrite au sous-article 3.2 et accessible dès lors que le joueur a collecté au « Jeu Principal » 5 symboles « ETOILE » au cours d'une ou plusieurs prises de jeu. Un compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu indique au joueur le nombre de symboles « ETOILE » déjà collectés.

**3.1 Première étape de jeu dénommée « Jeu Principal »**






3.1.1 L'étape de jeu dénommée « Jeu Principal » est composée de deux phases.

3.1.1.1 La première phase du « Jeu Principal » consiste à sélectionner un symbole parmi les 5 symboles disponibles apparaissant à l'écran de jeu, le symbole sélectionné étant dénommé « SYMBOLE FAVORI ».

Les 5 symboles apparaissant à l'écran sont sélectionnés aléatoirement par un premier tirage au sort lorsque le joueur clique sur le bouton « Jouez 1€ » conformément à l'article 2, parmi les 10 symboles suivants :

Un symbole représenté par une boule portant le numéro 13	
Un symbole représenté par une coccinelle	
Un symbole représenté par une liasse de billets	
Un symbole représenté par un coffre au trésor	
Un symbole représenté par un trèfle à quatre feuilles	

## LA FRANCAISE DES JEUX

Un symbole représenté par un dé	
Un symbole représenté par une pierre précieuse	
Un symbole représenté par un fer à cheval	
Un symbole représenté par un lingot d'or	
Un symbole représenté par une bourse	

Le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI » en cliquant dessus.

3.1.1.2 La seconde phase du « Jeu Principal » est représentée à l'écran par 16 géodes et une jauge graduée de 14 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Cette seconde phase consiste à casser les 16 géodes apparaissant à l'écran de jeu en cliquant dessus, pour découvrir le ou les symboles(s) caché(s) à l'intérieur.

Ce ou ces symboles(s) peuvent être :

- Un ou des symboles « SYMBOLE FAVORI », conformément au symbole sélectionné par le joueur à l'article 3.1.1.1 ;
- Un ou des symboles « ETOILE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, qui peuvent être collectés et cumulés sur plusieurs prises de jeu ;
- Un ou des symboles parmi les symboles non sélectionnés par le joueur lors de la première phase du « Jeu Principal ».

Lorsque le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.1.1.1, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le nombre de symboles « ETOILE » et le nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découvert par le joueur (et le montant du gain monétaire éventuel) au cours du « Jeu Principal » :

<b>Tirage du nombre de symboles « ETOILE »</b>	
<b>Nombre de symboles « ETOILE » découverts</b>	<b>Probabilités de découvrir un(des) symbole(s) (1 chance sur-----) *</b>
1	3,33
2	13,33
3	40,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir un symbole « ETOILE » au « Jeu Principal » est d'environ d'une chance sur 2,50 (arrondi arithmétique au centième près).

<b>Tirage du nombre de « SYMBOLE FAVORI »</b>		
<b>Nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découverts</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Probabilités d'obtention du lot (1 chance sur-----) *</b>

## LA FRANCAISE DES JEUX

4	1 €	10,00
6	2 €	6,90
8	4 €	80,00
10	10 €	200,00
12	500 €	50 000,00
14	10 000 €	1 000 000,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un gain monétaire au « Jeu Principal » est d'environ d'une chance sur 3,81 (arrondi arithmétique au centième près).

### 3.1.2 Détermination de l'issue du « Jeu Principal »

3.1.2.1 Le joueur clique sur chacune des géodes pour découvrir le ou les symboles cachés, conformément à l'article 3.1.1.2.

À tout moment de la seconde phase du « Jeu Principal », le joueur peut également cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation du ou des symbole(s) caché(s) dans les géodes.

3.1.2.2 Si le joueur découvre un « SYMBOLE FAVORI », celui-ci vient incrémenter la jauge graduée de 14 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Si le joueur découvre au moins 4 « SYMBOLE FAVORI », la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant associé. Plus le joueur découvre de « SYMBOLE FAVORI » dans les géodes, plus le gain qu'il peut remporter est important, conformément au tableau figurant à l'article 3.1.1.2 et à la jauge graduée affichée en bas de l'écran de jeu.

Le « Jeu Principal » est perdant dans tous les autres cas.

3.1.2.3 Si le joueur découvre un symbole « ETOILE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, celui-ci vient incrémenter le compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu.

Chaque symbole « ETOILE » collecté au cours des différentes prises de jeu est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait rempli le compteur avec 5 symboles « ETOILE ». Le cas échéant, le joueur accède automatiquement à la seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » après le « Jeu Principal », telle que détaillée à l'article 3.2.

Avant d'accéder au « Jeu Bonus », le compteur est réinitialisé. Si, au cours d'une prise de jeu, le joueur collecte plus de symboles « ETOILE » que le nombre requis pour accéder au « Jeu Bonus », le compteur est incrémenté du nombre de symboles « ETOILE » supplémentaires collectés et ils sont automatiquement sauvegardés pour les prochaines prises de jeu.

Chaque symbole « ETOILE » pris isolément ne donne droit à aucun gain. Si le compte joueur est clôturé ou si le jeu est abrogé, les symboles « ETOILE » collectés précédemment seront perdus et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.1.3 Le « Jeu Principal » prend fin lorsque l'ensemble des symboles ont été découverts.

### **3.2 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus »**











## LA FRANCAISE DES JEUX

Lorsque le joueur a collecté, au fur et à mesure de ses prises de jeu, 5 symboles « ETOILE » lui permettant de remplir le compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu, il accède au « Jeu Bonus ».

3.2.1 La seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » est composée de deux phases.

3.2.1.1 La première phase du « Jeu Bonus » consiste à sélectionner un symbole parmi les 5 symboles disponibles affichés chacun sur une tuile apparaissant à l'écran de jeu, le symbole sélectionné étant dénommé « SYMBOLE FAVORI ».

Les 5 symboles apparaissant à l'écran sont sélectionnés aléatoirement par un premier tirage au sort à la fin du « Jeu Principal », lorsque le joueur accède au « Jeu Bonus », parmi les 10 symboles suivants :

Un symbole représenté par une boule portant le numéro 13	
Un symbole représenté par une coccinelle	
Un symbole représenté par une liasse de billets	
Un symbole représenté par un coffre au trésor ouvert contenant des pièces	
Un symbole représenté par un trèfle à quatre feuilles	
Un symbole représenté par un dé	
Un symbole représenté par une pierre précieuse taille brillant rond	
Un symbole représenté par un fer à cheval	
Un symbole représenté par un lingot d'or	
Un symbole représenté par une bourse ouverte contenant des pièces	

Le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI » en cliquant dessus.

3.2.1.2 La seconde phase du « Jeu Bonus » est représentée à l'écran par :

- une pile de 40 tuiles sur lesquelles sont affichés des symboles ;
- une jauge graduée de 10 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.




















Cette seconde phase consiste à chercher le ou les symboles « SYMBOLE FAVORI » parmi les 40 tuiles apparaissant sur l'écran de jeu en cliquant sur chacune d'entre elles. Pour cliquer sur

## LA FRANCAISE DES JEUX

une tuile, il faut qu'elle soit entièrement dégagée. Le joueur peut retourner les tuiles face cachée en cliquant dessus.

Les symboles apparaissant sur les tuiles peuvent être :

- Un symbole « SYMBOLE FAVORI », conformément au symbole sélectionné par le joueur à l'article 3.2.1.1 ;
- Un symbole parmi les symboles non sélectionnés par le joueur lors de la première phase du « Jeu Bonus » ;
- Un symbole leurre parmi les symboles suivants :

Lorsque le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.2.1.1, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découvert par le joueur et le montant du gain monétaire remporté au cours du « Jeu Bonus » :

<b>Tirage du nombre de « SYMBOLE FAVORI »</b>		
<b>Nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découverts</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Probabilités d'obtention du lot (1 chance sur-----) *</b>
6	1 €	1,87
8	3 €	2,20
10	10 €	100,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Le « Jeu Bonus » est une étape de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.

### 3.2.2 Détermination de l'issue du « Jeu Bonus »

3.2.2.1 Le joueur clique sur chacune des tuiles pour retrouver son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.2.1.2.

À tout moment de la seconde phase du « Jeu Bonus », le joueur peut également cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la recherche du ou des symboles « SYMBOLE FAVORI » dans la pile de tuiles.



## LA FRANCAISE DES JEUX

3.2.2.2 Si le joueur retrouve dans la pile de tuiles un « SYMBOLE FAVORI », celui-ci vient incrémenter la jauge graduée de 10 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Si le joueur retrouve au moins 6 « SYMBOLE FAVORI », la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant associé. Plus le joueur retrouve de « SYMBOLE FAVORI » dans la pile de tuiles, plus le gain qu'il remporte est important, conformément au tableau figurant à l'article 3.2.1.2 et à la jauge graduée affichée en bas de l'écran de jeu.

3.2.3 Le « Jeu Bonus » prend fin lorsque le joueur a retourné l'ensemble des tuiles et découvert les symboles ainsi que son gain.

3.3 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « EXPLORATION ATLANTIDE »**

*(Applicable à compter du 12 juin 2023)*

**Article 1 - Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « EXPLORATION ATLANTIDE » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

**Article 2 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est de 1 € ou 2 €. Le joueur choisit sa mise puis clique sur le bouton « Jouez [montant de la mise]€ ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ du joueur.

**Article 3 – Description du jeu**

3.1 Le jeu « EXPLORATION ATLANTIDE » est composée de 5 niveaux, comprenant chacun deux étapes de jeu :

- Une première ci-après dénommée « Jeu Principal », telle que décrite au sous-article 3.2 ;
- Une seconde dénommée pour les niveaux 1 à 4 « Salle des coffres » et pour le niveau 5 « Salle du méga coffre », telle que décrite au sous-article 3.3.

Pour remporter un gain, le joueur doit compléter le Jeu Principal au cours d'un niveau et atteindre la seconde étape de jeu, dans les conditions décrites ci-après.

**3.2 Première étape de jeu – Détermination du caractère perdant ou gagnant de la prise de jeu**

3.2.1 Le Jeu Principal est représenté à l'écran par une matrice composée de 30 coquillages numérotés entre 1 et 30 inclus ainsi que d'une jauge indiquant le nombre de symboles « perle » à collecter pour compléter le Jeu Principal et passer au prochain niveau.

3.2.2 Le joueur sélectionne les coquillages numérotés de son choix en cliquant dessus.

- Soit le joueur découvre un coquillage gagnant, il collecte alors un symbole « perle », venant incrémenter la jauge représentée sur l'écran de jeu. A chaque niveau, les coquillages gagnants découverts par le joueur disparaissent de la matrice. Ces coquillages n'apparaissent pas de nouveau au niveau suivant.
- Soit le joueur découvre un coquillage « piège », sa partie est alors terminée et il perd son gain potentiel en cours. Parmi les 30 coquillages numérotés, il y a 5 coquillages « pièges ».

Pour chaque niveau, le nombre de perles à collecter pour compléter la première étape de jeu et le nombre de coquillages présents dans la matrice est le suivant :

Niveau	Nombre de perles à collecter pour compléter la première étape de jeu du niveau en cours	Coquillages numérotés restants	Coquillages gagnants présents parmi les coquillages numérotés	Coquillages « pièges » présents parmi les coquillages numérotés
<b>1</b>	5	30	25	5
<b>2</b>	4	25	20	5
<b>3</b>	3	21	16	5
<b>4</b>	3	18	13	5
<b>5</b>	3	15	10	5

A chaque clic sur un coquillage, un tirage au sort est réalisé pour déterminer s'il s'agit d'un coquillage gagnant ou d'un coquillage « piège ».

3.2.3 Si le joueur a collecté le nombre de perles requis pour compléter la première étape de jeu du niveau en cours, sans cliquer sur un coquillage « piège », il accède à la seconde étape de jeu. Dans le cas contraire, sa partie est terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ni accéder à la seconde étape de jeu.

Niveau	Probabilité de compléter la première étape de jeu du niveau en cours (1 chance sur---)*	Probabilité de compléter la première étape de jeu de chaque niveau depuis le début de la partie (1 chance sur---)*
<b>1</b>	2,68	2,68
<b>2</b>	2,61	7,00
<b>3</b>	2,38	16,63
<b>4</b>	2,85	47,45
<b>5</b>	3,79	179,93

\*Arrondi arithmétique au centième près.

3.2.4 À tout moment du Jeu Principal, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des coquillages.

### 3.3 Seconde étape de jeu – Détermination du montant du gain potentiel

#### 3.3.1 – Salle des coffres

3.3.1.1 Du niveau 1 au niveau 4, si le joueur a complété le Jeu Principal conformément au sous-article 3.2, il accède à la seconde étape de jeu dénommée « Salle des coffres ». Celle-ci est représentée à l'écran par une matrice composée de 10 coffres contenant chacun un coefficient multiplicateur.

3.3.1.2 Le joueur sélectionne un coffre parmi les 10 présents à l'écran en cliquant dessus, afin de découvrir le coefficient multiplicateur s'appliquant à sa mise (pour le niveau 1) ou à son gain potentiel en cours (pour les niveaux 2 à 4).

3.3.1.3 En cliquant sur un coffre, deux tirages au sort sont réalisés de façon consécutive :

- Un premier venant déterminer, entre deux possibilités, la liste des coefficients multiplicateurs qu'il est possible de découvrir ;
- Un second venant déterminer le coefficient multiplicateur découvert.

		Probabilités de découverte des coefficients multiplicateurs					
Niveau		Probabilités de découverte de la liste (1 ou 2) des coefficients multiplicateurs (1 chance sur---)*	Multiplicateur X1,5 (1 chance sur--)*	Multiplicateur X2 (1 chance sur--)*	Multiplicateur X3 (1 chance sur--)*	Multiplicateur X4 (1 chance sur--)*	Multiplicateur X5 (1 chance sur--)*
1	Liste 1	1,98	2,5	2	10	-	-
	Liste 2	2,02	5	1,43	10	-	-
2	Liste 1	2,56	3,33	5	3,33	5	-
	Liste 2	1,64	3,33	5	5	3,33	-
3	Liste 1	2	2,5	3,33	5	-	10
	Liste 2	2	3,33	3,33	3,33	-	10
4	Liste 1	2,14	5	3,33	5	5	10
	Liste 2	1,88	5	3,33	5	10	5

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Ainsi, à titre d'exemple :

Pour le niveau 2, le joueur a 1 chance sur 2,56 d'obtenir la première liste de coefficients multiplicateurs du niveau et 1 chance sur 1,64 d'obtenir la deuxième liste de coefficients multiplicateurs du niveau.

- Dans le premier cas, le joueur a alors 1 chance sur 5 d'obtenir le coefficient multiplicateur X4 ;
- Dans le second cas, le joueur a alors 1 chance sur 3,33 d'obtenir le coefficient multiplicateur X4.

3.3.1.4 Le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection du coffre.

3.3.1.5 Après avoir découvert le coefficient multiplicateur de sa mise ou de son gain potentiel en cours, le joueur peut décider :

- a) d'arrêter sa prise de jeu à l'issue du niveau atteint en cliquant sur le bouton « PARTIR ». La prise de jeu est terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours du niveau.
- b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « CONTINUER » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ. Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu, il remet en jeu le montant du gain obtenu au niveau précédemment atteint pour tenter de compléter la première étape de jeu du prochain niveau et de multiplier son gain potentiel, au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Sous réserve que le joueur ne sélectionne pas un coquillage « piège », le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou b) du présent sous-article aux niveaux 1, 2, 3 et 4.

Le joueur est informé sur cet écran des chances de compléter la première étape de jeu du prochain niveau et les coefficients multiplicateurs minimum et maximum qu'il est possible de découvrir à la seconde étape de jeu du prochain niveau.

### 3.3.2 – Salle du méga coffre

3.3.2.1 Au niveau 5, si le joueur a complété le Jeu Principal conformément au sous-article 3.2, il accède à la seconde étape de jeu dénommée « Salle du méga coffre ». Celle-ci est représentée à l'écran par un seul « méga coffre » contenant des coefficients multiplicateurs.

3.3.2.2 Le joueur clique 3 fois sur le « méga coffre » pour l'ouvrir et découvrir le coefficient multiplicateur final s'appliquant à son gain potentiel en cours.

3.3.2.3 En cliquant sur le « méga coffre », un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le coefficient multiplicateur découvert selon les probabilités suivantes :

Niveau	Coefficients multiplicateurs	Probabilités de découverte des coefficients multiplicateurs (1 chance sur---)*
<b>5</b>	X1,5	8,11
	X2	3,33
	X3	3,33
	X4	6,59
	X5	10
	X40	40

\*Arrondi arithmétique au centième près.

3.3.2.4 La prise de jeu du joueur est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au cours de sa partie.

### 3.3.3 Calcul du montant remporté par le joueur

3.3.3.1 Le montant remporté par le joueur correspond à la mise initiale du joueur ou au gain obtenu après application du coefficient multiplicateur découvert au précédent niveau, multiplié par le coefficient multiplicateur obtenu lors de la seconde étape de jeu du niveau complété après avoir cliqué sur le bouton « PARTIR » ou après avoir complété le niveau 5, conformément aux dispositions du sous-article 3.3.2.

3.3.3.2 Le montant des gains potentiels dépend du montant de la mise, du nombre de niveaux complétés et des coefficients multiplicateurs tirés au sort dans les conditions et probabilités précisés ci-dessus.

Ainsi en cas de gain, celui-ci sera compris entre les montants suivants :

Niveau	Mises	Minimum*	Maximum
<b>1</b>	1 €	1,50 €	3 €
	2 €	3 €	6 €
<b>2</b>	1 €	2,25 €	12 €
	2 €	4,50€	24 €
<b>3</b>	1 €	3,38 €	60 €
	2 €	6,75€	120 €
<b>4</b>	1 €	5,06 €	300 €
	2 €	10,13 €	600 €
<b>5</b>	1 €	7,59 €	12 000 €
	2 €	15,19 €	24 000 €

\*Arrondi arithmétique au centième près.

## LA FRANCAISE DES JEUX

Ainsi, tous niveaux et coefficients multiplicateurs confondus, le gain maximum pour chaque prise de jeu (en complétant chacun des niveaux et en obtenant à chacun d'entre eux le multiplicateur le plus élevé) est de 12 000€ pour une mise d'1 € et est de 24 000€ pour une mise de 2 € (probabilité d'obtention : 1 chance sur 17 993 969,05 - arrondi arithmétique au centième près).

3.4 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « STAR BOOSTER »**

*(Applicable à compter du 7 août 2023)*

**Article 1 - Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « STAR BOOSTER » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

**Article 2 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur peut choisir l'option Multiplicateur en cliquant sur la case « *Multipliez vos gains jusqu'à ×3* », le prix de la prise de jeu est alors de 2 €.

Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez [montant de la mise] € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ du joueur.

**Article 3 - Description du jeu**

Le jeu « STAR BOOSTER » est composé de trois zones de jeu :

- Une zone dénommée « NUMEROS GAGNANTS », représentée par cinq étoiles bleues ;
- Une zone dénommée « VOS NUMEROS », représentée par quinze pièces ;
- Une zone dénommée « Multiplicateur », représentée par une étoile.

**3.1 Zones de jeu « Numéros gagnants » et « Vos numéros »**

**3.1.1** Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant de la prise de jeu et, le cas échéant, le montant du gain potentiel associé aux zones de jeux « NUMEROS GAGNANTS » et « VOS NUMEROS », hors option Multiplicateur.

**3.1.2** Le joueur clique sur les cinq étoiles de la zone de jeu « NUMEROS GAGNANTS ». Les éléments à découvrir sous la zone de jeu « NUMEROS GAGNANTS » sont cinq numéros, inscrits en chiffres, compris entre 1 et 50 inclus, à l'exclusion de tout autre numéro.

**3.1.3** Le joueur clique sur les quinze pièces de la zone de jeu « VOS NUMEROS ». Les éléments à découvrir sous la zone de jeu « VOS NUMEROS » sont quinze numéros, inscrits en chiffres, compris entre 1 et 50 inclus, à l'exclusion de tout autre numéro.

Un montant en euros, inscrit en chiffres, est associé à chaque numéro de la zone de jeu « VOS NUMEROS », parmi les montants suivants : 1 €, 2 €, 4 €, 10 €, 50 €, 100 €, 500 €, 1 000 € et 10 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.

**3.1.4** Si le joueur découvre, sous la zone de jeu « VOS NUMEROS », un ou plusieurs numéros identiques à un ou plusieurs numéros de la zone de jeu « NUMEROS GAGNANTS », le joueur remporte le ou les montants en euros associé(s) au(x) numéro(s) identique(s) découvert(s).

**3.1.5** Pour une mise de 1 € (hors option Multiplicateur), le montant des lots et les probabilités d'obtention des lots sont précisés dans le tableau ci-dessous :

Montant des lots (€)	Probabilité de remporter un lot (1 chance sur----) *
10 000 €	1 000 000,00
1 000 €	100 000,00
500 €	50 000,00
100 €	10 000,00
50 €	2 000,00
10 €	100,00
4 €	28,57
2 €	10,00
1 €	6,25

\*Arrondi arithmétique au centième près.

### 3.2 Zone de jeu « Multiplicateur »

**3.2.1** La zone de jeu « Multiplicateur » est accessible uniquement pour les joueurs ayant sélectionné l'option Multiplicateur, conformément à l'article 2.

**3.2.2** Le joueur clique sur l'étoile orange et la secoue pour révéler un coefficient multiplicateur parmi les suivants :  $\times 1,5$  ;  $\times 2$  ou  $\times 3$ . Un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le coefficient multiplicateur.

**3.2.3** Le coefficient multiplicateur s'applique au gain potentiellement remporté conformément au sous-article 3.1.

**3.2.4** En fonction du gain obtenu, les différents coefficients multiplicateurs qu'il est possible d'obtenir et leurs probabilités d'obtention sont précisés dans les tableaux ci-dessous :

Si le gain obtenu est égal à 1 €	
Coefficient multiplicateur	Probabilité en %*
2	66,67 %
3	33,33 %

Si le gain obtenu est strictement supérieur à 1€	
Coefficient multiplicateur	Probabilité en %*
1,5	33,33 %
2	33,33 %
3	33,33 %

\* Arrondi arithmétique au centième près



**3.2.5** Pour une mise de 2 € (avec l'option Multiplicateur), le montant des lots et les probabilités d'obtention des lots sont alors les suivants :

Montant des lots (€)	Probabilité de remporter un lot (1 chance sur----) *
30 000 €	3 000 000,00
20 000 €	3 000 000,00
15 000 €	3 000 000,00
3 000 €	300 000,00
2 000 €	300 000,00
1 500 €	100 000,00
1 000 €	150 000,00
750 €	150 000,00
300 €	30 000,00
200 €	30 000,00
150 €	5 000,00
100 €	6 000,00
75 €	6 000,00
30 €	300,00
20 €	300,00
15 €	300,00
12 €	85,71
8 €	85,71
6 €	22,22
4 €	30,00
3 €	11,54
2 €	9,38

\* Arrondi arithmétique au centième près.

**3.3** Tous gains confondus, la probabilité d'obtenir un gain monétaire est d'une chance sur 3,27 (arrondi arithmétique au centième près), que le joueur ait choisi ou non l'option Multiplicateur.

**3.4** À tout moment, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation des zones de jeu « NUMEROS GAGNANTS » et « VOS NUMEROS », ainsi que de la zone de jeu « Multiplicateur » si l'option a été sélectionnée.

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

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « INSTANT A PRENDRE OU A  
LAISSER »**

*(Applicable à compter du 9 octobre 2023)*

**Article 1 - Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « INSTANT A PRENDRE OU A LAISSER » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

**Article 2 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est de 3 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 3 € ».

**Article 3 – Description du jeu**

Le jeu « INSTANT A PRENDRE OU A LAISSER » peut être composé de 3 étapes de jeu :

- Une première étape de jeu, ci-après désignée « Manche 1 », telle que décrite au sous-article 3.1 ;
- Une deuxième étape de jeu, uniquement accessible si le joueur remporte un gain durant la “Manche 1” et accepte de le remettre en jeu, ci-après désignée « Manche 2 », telle que décrite au sous-article 3.2 ;
- Une troisième étape de jeu, uniquement accessible si le joueur remporte un gain durant la “Manche 2” et accepte de le remettre en jeu, ci-après désignée « Manche 3 », telle que décrite au sous-article 3.3.

**3.1 Première étape de jeu dénommée « Manche 1 »**

3.1.1 L'étape de jeu dénommée « Manche 1 » est composée de deux phases, la première consistant à choisir sa boîte personnelle et la seconde consistant à éliminer les boîtes restantes.

3.1.1.1 La première étape de jeu « Manche 1 » est représentée à l'écran par vingt (20) boîtes numérotées de 1 à 20 et deux tableaux de montants comportant 20 cases réparties comme suit :

- 13 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ » ;
- 7 cases sur lesquelles figure un montant compris entre 3€ et 10€.

3.1.1.2 L'élément figurant sous chaque boîte de la « Manche 1 » est une somme en euros, allant de 0€ à 10€ selon les modalités telles que prévues par le tableau suivant pour les boîtes gagnantes :

<b>Tirage d'une boîte gagnante</b>	
<b>Montant du lot découvert</b>	<b>Probabilité de découvrir la boîte (1 chance sur ---)</b>
3 €	20,00
4 €	20,00
5 €	20,00
6 €	20,00
7 €	20,00
9 €	20,00
10 €	20,00

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir une boîte gagnante à la « Manche 1 » est d'environ une chance sur 2,86 (arrondi arithmétique au centième près).

3.1.1.3 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les 20 boîtes présentes sur l'écran de jeu. Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

3.1.2 La seconde phase de la « Manche 1 » consiste à éliminer les boîtes restantes. Pour ce faire, le joueur clique successivement et dans l'ordre qu'il le souhaite sur les boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

A chaque fois que le joueur révèle le contenu d'une boîte, le montant correspondant est retiré du tableau des montants disponibles.

3.1.2.1 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, que ce soit pour sélectionner sa boîte personnelle ou pour révéler le contenu des boîtes restantes, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi les montants disponibles figurant dans les tableaux affichés sur l'écran de jeu.

3.1.3 Détermination de l'issue de la « Manche 1 »

3.1.3.1 Le joueur continue la révélation des boîtes restantes, jusqu'à épuisement des boîtes gagnantes dans la liste des lots encore disponibles ou jusqu'à découvrir le montant contenu dans sa boîte personnelle.

3.1.3.2 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes, autres que celles comportant le montant 0€, un message apparaît sur l'écran de jeu lui indiquant que tous les gains ont été éliminés. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément le montant 0€.

La prise de jeu est alors perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.1.3.3 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes comportant le montant 0€, le joueur continue la révélation des boîtes restantes. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément un montant autre que 0€.

3.1.3.4 Lorsqu'il ne reste plus que deux boîtes (boîte du joueur incluse), le joueur clique sur sa boîte personnelle pour en révéler le contenu :

## LA FRANCAISE DES JEUX

- Si la boîte du joueur contient un montant de 0€, la prise de jeu est perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ;
- Si la boîte du joueur contient un montant autre que 0€, la prise de jeu est gagnante et le joueur a la possibilité de remporter le montant contenu dans sa boîte ;

3.1.4 A la fin de la « Manche 1 », si le joueur a découvert un montant autre que 0€ au sein de sa boîte personnelle, le banquier lui fait la proposition de remettre en jeu son gain afin de tenter de le multiplier au risque de tout perdre, ou bien de remporter le montant contenu dans sa boîte personnelle et terminer la partie.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition.

3.1.4.1 S'il accepte la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie continue.

3.1.4.2 S'il refuse la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie se termine et le joueur remporte ce montant.

3.1.5 La « Manche 1 » est perdante dans tous les autres cas.

### 3.2 Deuxième étape de jeu dénommée « Manche 2 »

La « Manche 2 » n'est accessible que dans l'hypothèse où le joueur qui a remporté un lot au cours de la « Manche 1 » de la prise de jeu, a souhaité remettre en jeu son gain.

3.2.1 L'étape de jeu dénommée « Manche 2 » est composée de deux phases, la première consistant à choisir sa boîte personnelle et la seconde consistant à éliminer les boîtes restantes.

3.2.1.1 L'étape de jeu « Manche 2 » est représentée à l'écran par dix (10) boîtes numérotées de 1 à 10 et deux tableaux de montants comportant 10 cases réparties comme suit :

- 5 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ » ;
- 5 cases sur lesquelles figure le produit du montant du lot remporté lors de la « Manche 1 » remis en jeu, multiplié par un multiplicateur parmi les suivants : x1 ; x1,5 ; x2 ; x2,5 ou x3, à l'exclusion de tout autre multiplicateur.

3.2.1.2 L'élément figurant sous chaque boîte de la « Manche 2 » est une somme en euros, allant de 0€ à 30€ selon les modalités telles que prévues par le tableau suivant concernant les multiplicateurs possibles :

Multiplicateurs possibles	Probabilité de découvrir la boîte (1 chance sur ---)
1,00	10,00
1,50	10,00
2,00	10,00
2,50	10,00
3,00	10,00

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir une boîte gagnante à la « Manche 2 » est d'une chance sur 2.

3.2.1.3 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les dix (10) boîtes présentes sur l'écran de jeu. Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

3.2.1.4 La seconde phase de la « Manche 2 » consiste à éliminer les boîtes restantes. Pour ce faire, le joueur clique successivement et dans l'ordre qu'il le souhaite sur les boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

3.2.1.5 Chaque boîte restante dévoile un montant égal au montant remis en jeu à la suite de la «Manche 1» multiplié par le multiplicateur de la boîte. Le montant de la boîte sera éliminé de la liste des montants encore disponibles.

3.2.1.6 Le joueur peut recevoir un appel virtuel du banquier lorsque cinq (5) boîtes ont été ouvertes et qu'il en reste au minimum une gagnante. Le banquier propose au joueur de racheter sa boîte personnelle en proposant un montant.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition de rachat.

3.2.1.7 S'il accepte le rachat de sa boîte, la partie se termine et le joueur remporte le montant proposé par le banquier.

Après avoir accepté la proposition du banquier et sans que cela n'ait d'impact sur le cours de la prise de jeu, le joueur dispose de la possibilité de découvrir le montant que contient sa boîte personnelle.

3.2.1.8 Si le joueur refuse la proposition du banquier, la partie continue.

3.2.1.9 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, que ce soit pour sélectionner sa boîte personnelle ou pour révéler le contenu des boîtes restantes, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi tous les montants des boîtes encore disponibles, figurant dans les tableaux affichés sur l'écran de jeu et conformément à l'article 3.2.1.

### 3.2.2 Détermination de l'issue de la « Manche 2 »

3.2.2.1 Le joueur continue la révélation des boîtes restantes jusqu'à épuisement des boîtes gagnantes dans la liste des lots encore disponible ou jusqu'à découvrir le montant contenu dans sa boîte personnelle.

3.2.2.2 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes, autres que celles comportant le montant 0€, un message apparaît sur l'écran de jeu lui indiquant que tous les gains ont été éliminés. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément le montant 0€.

La prise de jeu est alors perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.2.2.3 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes comportant le montant 0€, le joueur continue la révélation des boîtes restantes. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément un montant autre que 0€.

3.2.2.4 Lorsqu'il ne reste plus que deux boîtes (boîte du joueur incluse), le joueur clique sur sa boîte personnelle pour en révéler le contenu :

- Si la boîte du joueur contient un montant de 0€, la prise de jeu est perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ;
- Si la boîte du joueur contient un montant autre que 0€, la prise de jeu est gagnante et le joueur a la possibilité de remporter le montant contenu dans sa boîte ;

3.2.3 A la fin de la « Manche 2 », si le joueur a découvert un montant autre que 0€ au sein de sa boîte personnelle, le banquier lui fait la proposition de remettre en jeu son gain afin de tenter de le multiplier au risque de tout perdre ou bien remporter le montant contenu dans sa boîte personnelle et terminer la partie.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition.

3.2.3.1 S'il accepte la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie continue.

3.2.3.2 S'il refuse la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie se termine et le joueur remporte ce montant.

3.2.4 La « Manche 2 » est perdante dans tous les autres cas.

### **3.3 Troisième étape de jeu dénommée « Manche 3 »**

La « Manche 3 » n'est accessible que dans l'hypothèse où le joueur qui a remporté un lot au cours de la « Manche 2 » de la prise de jeu, a souhaité remettre en jeu son gain.

3.3.1 L'étape de jeu dénommée « Manche 3 » est composée de 2 phases, la première consistant à choisir sa boîte personnelle et la seconde consistant à éliminer les boîtes restantes.

3.3.1.1 L'étape de jeu « Manche 3 » est représentée à l'écran par dix (10) boîtes numérotées de 1 à 10 et deux tableaux de montants comportant 10 cases réparties comme suit :

- 5 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ » ;

- 4 cases sur lesquelles figure le produit du montant du lot remporté lors de la « Manche 2 » remis en jeu, multiplié par un multiplicateur parmi les suivants : x1 ; x1,5 ; x2 ou x2,5 à l'exclusion de tout autre multiplicateur.

- 1 case « Mystère » dans laquelle se cache un montant autre que 0€, résultat du produit du montant du lot remporté à la « Manche 2 » remis en jeu, multiplié par un multiplicateur compris entre 2 et 1000.

3.3.1.2 L'élément figurant sous chaque boîte de la « Manche 3 », à l'exclusion de la boîte « Mystère », est une somme en euros, allant de 0€ à 75€ selon les modalités telles que prévues par le tableau suivant concernant les multiplicateurs possibles :

<b>Multiplicateurs possibles</b>	<b>Probabilité d'avoir une boîte gagnante (1 chance sur ---)</b>
1,00	10,00
1,50	10,00
2,00	10,00
2,50	10,00

Comme pour les autres boîtes, le joueur a une chance sur 10 de remporter la boîte « Mystère ». Cette boîte « Mystère » révèle un montant en euros égal au montant remis en jeu à la suite de la « Manche 2 », multiplié par un des multiplicateurs de la boîte.

Les multiplicateurs de la boîte « Mystère » bénéficient des fréquences d'apparition suivantes :

<b>BOÎTE MYSTERE</b>	
<b>Multiplicateur</b>	<b>Fréquence d'apparition</b>
2,00	62,38%
3,00	28,40
5,00	6,00%
10,00	3,00%
50,00	0,20%
1000,00	0,02%

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir une boîte qui contient un montant autre que 0€ à la « Manche 3 » est d'une chance sur 2.

3.3.1.3 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les dix (10) boîtes présentes sur l'écran de jeu. Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

3.3.1.4 La seconde phase de la « Manche 3 » consiste à éliminer les boîtes restantes. Pour ce faire, le joueur clique successivement et dans l'ordre qu'il le souhaite sur les boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

3.3.1.5 Chaque boîte restante dévoile un montant égal au montant remis en jeu au début de la « Manche 3 » multiplié par le multiplicateur de la boîte. Le montant de la boîte sera éliminé de la liste des montants encore disponibles.

3.3.1.6 Le joueur peut recevoir un appel virtuel du banquier lorsque cinq (5) boîtes ont été ouvertes et qu'il en reste au minimum une gagnante. Le banquier propose au joueur de racheter sa boîte personnelle en proposant un montant.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition de rachat.

3.3.1.7 S'il accepte le rachat de sa boîte, la partie se termine et le joueur remporte le gain dont le montant a été proposé par le banquier.

Après avoir accepté la proposition du banquier et sans que cela n'ait d'impact sur le cours de la prise de jeu, le joueur dispose de la possibilité de découvrir le montant que contient sa boîte personnelle.

3.3.1.8 Si le joueur refuse la proposition du banquier, la partie continue.

3.3.1.9 Le banquier peut intervenir à nouveau lorsque huit (8) boîtes ont été ouvertes et qu'il en reste au minimum une gagnante. Le banquier propose au joueur d'échanger sa boîte contre la boîte restante.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition d'échange.

3.3.1.10 S'il accepte la proposition d'échange, il est procédé à l'échange de boîte sans que les montants qu'elles contiennent ne soient dévoilés. L'ancienne boîte du joueur est remplacée par la nouvelle boîte et la partie continue.

3.3.1.11 Si le joueur refuse l'offre d'échange, le joueur conserve sa boîte initiale et la prise de jeu continue sans procéder à un échange de boîte.

3.3.1.12 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, que ce soit pour sélectionner sa boîte personnelle ou pour révéler le contenu des boîtes restantes, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi tous les montants des boîtes encore disponibles figurant dans les tableaux affichés sur l'écran de jeu et conformément à l'article 3.3.1.1.

### 3.3.2 Détermination de l'issue de la « Manche 3 »

3.3.2.1 Le joueur continue la révélation des boîtes restantes, jusqu'à épuisement des boîtes gagnantes dans la liste des lots encore disponibles ou jusqu'à découvrir le montant contenu dans sa boîte personnelle.

3.3.2.2 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes, autres que celles comportant le montant 0€, un message apparaît sur l'écran de jeu lui indiquant que tous les gains ont été éliminés. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément le montant 0€.

La prise de jeu est alors perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.3.2.3 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes comportant le montant 0€, le joueur continue la révélation des boîtes restantes. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément un montant autre que 0€.

3.3.2.4 Lorsqu'il ne reste plus que deux boîtes (boîte du joueur incluse), le joueur clique sur sa boîte personnelle pour en révéler le contenu :



## LA FRANCAISE DES JEUX

- Si la boîte du joueur contient un montant de 0€, la prise de jeu est perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ;
- Si la boîte du joueur contient un montant autre que 0€, la prise de jeu est gagnante et le joueur a la possibilité de remporter le montant contenu dans sa boîte ;

3.3.3 La « Manche 3 » est perdante dans tous les autres cas.

3.3.4 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « REPAIRE DE PIRATES »**

(Applicable à compter du 06 mai 2024)

**Article 1 - Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « REPAIRE DE PIRATES » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

**Article 2 – Description générale du jeu**

Le jeu « REPAIRE DE PIRATES » est composé de trois mondes de jeu différents, répartis comme suit :

- Un premier, dénommé le « Monde 1 – *Bateau Pirate* », tel que décrit au sous-article 4.1, comportant une mécanique de jeu, dénommée ci-après « mini-jeu » ;
- Un second, dénommé le « Monde 2 – *Taverne des Jeux* », tel que décrit au sous-article 4.2, comportant trois mécaniques de jeu distinctes, chacune dénommées ci-après « mini-jeu » :
  - Le mini-jeu « *Tonneaux Magot* », tel que décrit au sous-article 4.2.1 ;
  - Le mini-jeu « *Pile ou Face* », tel que décrit au sous-article 4.2.2 ;
  - Le mini-jeu « *Lancer de Couteaux* », tel que décrit au sous-article 4.2.3.
- Un troisième, dénommé le « Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* », tel que décrit au sous article 4.3, comportant trois mécaniques de jeu distinctes, chacune dénommées ci-après « mini-jeu » :
  - Le mini-jeu « *Coffre Normal* », tel que décrit au sous-article 4.3.1 ;
  - Le mini-jeu « *Coffre Difficile* », tel que décrit au sous-article 4.3.2 ;
  - Le mini-jeu « *Coffre Très Difficile* », tel que décrit au sous-article 4.3.3.

Les trois mondes apparaissent à l'écran principal du jeu « REPAIRE DE PIRATES ».

Au lancement de sa prise de jeu, le joueur peut uniquement accéder au Monde 1 – *Bateau Pirate*, en cliquant sur le bouton « Accéder », afin de débiter sa prise de jeu.

Le joueur peut cliquer sur le bouton « Visiter » en-dessous du Monde 2 – *Taverne des Jeux* et du Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, afin de prendre connaissances des conditions d'accès :

- Pour accéder au Monde 2 – *Taverne des Jeux*, le joueur doit avoir remporté au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* un symbole « PIÈCE D'OR ».
- Pour accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le joueur doit avoir collecté au cours d'une ou plusieurs prises de jeu deux symboles « CARTE AU TRÉSOR », aux mini-jeux « *Pile ou Face* » ou « *Lancer de Couteaux* » du Monde 2 – *Taverne des Jeux*.

Un compteur en bas de l'écran principal du jeu indique le nombre de symboles « CARTE AU TRÉSOR » collectés par le joueur au cours de ses prises de jeu.

Au global, la probabilité de remporter en une seule prise de jeu le gain maximum de 10 000 €, accessible depuis le mini-jeu « Coffre Très Difficile » du Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, est d'environ 1 chance sur 240 002,50 (arrondi arithmétique au centième près).

### **Article 3 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur accède au Monde 1 – *Bateau Pirate* en cliquant sur le bouton « Accéder » apparaissant à l'écran principal du jeu, puis valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ».

### **Article 4 – Description des mondes de jeu**

#### **4.1 Monde 1 – Bateau Pirate**

4.1.1 Pour débiter sa prise de jeu et commencer le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*, le joueur clique sur le bouton « Jouez 1 € ».

En cliquant sur ce bouton, plusieurs tirages au sort successifs spécifiques à la prise de jeu du joueur sont réalisés, afin de déterminer d'une part, si le joueur accède ou non à une ou plusieurs parties « EXTRA », correspondant à une partie supplémentaire au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*, conformément au sous-article 4.1.5 et, d'autre part, afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* et, le cas échéant, la récompense remportée (symbole ou lot monétaire), conformément au sous-article 4.1.7.

Le joueur peut au maximum accéder à deux parties « EXTRA » au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* :

- Il a 60% de chance d'obtenir une première partie « EXTRA » ;
- Il a 30% de chance d'obtenir une seconde partie « EXTRA ».

4.1.2 Le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est représenté à l'écran par une matrice composée de seize caisses en bois, réparties sur quatre lignes horizontales et quatre colonnes.

4.1.3 Le joueur clique sur chacune des caisses en bois pour révéler seize symboles, parmi les symboles suivants :

- Un symbole « SABRE » ;
- Un symbole « LONGUE-VUE » ;
- Un symbole « BANDANA » ;
- Un symbole « JOKER », représenté par une bombe.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation des symboles dissimulés.

4.1.4 Si le joueur découvre dans la matrice une suite continue de quatre symboles identiques alignés horizontalement ou verticalement, il remporte le gain en euros associé à cette ligne ou un symbole « PIÈCE D'OR »

## LA FRANCAISE DES JEUX

- 4.1.5 Si le joueur découvre dans la matrice une suite continue de quatre symboles identiques alignés en diagonale, il obtient une partie « EXTRA », correspondant à une partie supplémentaire au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*. Il y accède après avoir découvert l'ensemble des symboles de la matrice.
- 4.1.6 Si le joueur découvre un ou plusieurs symboles « JOKER » permettant de compléter une suite continue de 4 symboles identiques, conformément aux sous-articles 4.1.4 et 4.1.5, ce ou ces symboles « JOKER » prendront la même forme que les autres symboles de la suite continue.

Si ce ou ces symboles « JOKER » ne permettent pas de compléter une suite continue de 4 symboles identiques, alors ils prendront une forme de symbole aléatoire.

### 4.1.7 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention des différentes récompenses possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Récompense (symbole ou lot monétaire)	Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)
1 symbole « PIÈCE D'OR »	2,50
2 €	12,50
4 €	50,00
10 €	200,00
100 €	5 000,00
1 000 €	100 000,00

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir une récompense au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est d'environ une chance sur 1,98 (arrondi arithmétique au centième près).

Au global, la probabilité d'obtenir un lot monétaire au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est d'environ 1 chance sur 9,50 (arrondi arithmétique au centième près).

Les récompenses ne sont pas cumulables entre elles.

- 4.1.8 Le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* prend fin lorsque le joueur a découvert l'ensemble des symboles et ne dispose pas de partie « EXTRA ».
- 4.1.9 Si le joueur a remporté un symbole « PIÈCE D'OR », il accède automatiquement au Monde 2 – *Taverne des Jeux* après la fin du mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*.
- 4.1.10 Si le joueur n'a pas découvert de symbole « PIÈCE D'OR », sa prise de jeu est terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un lot monétaire lors du mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*.
- 4.1.11 Le joueur ne peut pas cumuler les symboles « PIÈCE D'OR » entre ses différentes prises de jeu.

4.1.12 Le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est perdant dans tous les autres cas.

## 4.2 Monde 2 – Taverne des jeux

Pour accéder au Monde 2 – *Taverne des Jeux*, le joueur doit avoir obtenu un symbole « PIÈCE D'OR » au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*.

Le Monde 2 – *Taverne des Jeux* comporte trois mini-jeux distincts :

- Le mini-jeu « Tonneaux Magot » ;
- Le mini-jeu « Pile ou Face » ;
- Le mini-jeu « Lancer de Couteaux ».

Lorsqu'il accède au Monde 2 – *Taverne des Jeux*, le joueur sélectionne le mini-jeu auquel il souhaite jouer en cliquant sur le bouton « Choisir ». Une fois le mini-jeu sélectionné, le joueur ne peut pas revenir en arrière.

### 4.2.1 – Mini-jeu « Tonneaux Magot »

4.2.1.1 Le mini-jeu « Tonneaux Magot » est représenté à l'écran par une matrice composée de douze tonneaux en bois, répartis sur deux lignes horizontales et six colonnes.

Au premier clic du joueur sur un tonneau en bois (ou lorsque le premier clic du joueur est sur le bouton « AUTO »), un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du mini-jeu « Tonneaux Magot » et, le cas échéant, le lot monétaire remporté, conformément au sous-article 4.2.1.4.

4.2.1.2 Le joueur clique sur chacun des tonneaux en bois pour révéler douze montants en euros, parmi les montants suivants : 1 €, 2 €, 4 €, 10 €, 100 €, 1 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation des montants dissimulés.

4.2.1.3 Si le joueur découvre dans la matrice trois montants en euros identiques, il remporte ce montant.

#### 4.2.1.4 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention des différents lots monétaires possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Récompense (lot monétaire)	Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)*
1 €	6,25
2 €	10,00
4 €	13,33
10 €	33,33

100 €	5 000,00
1 000 €	50 000,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot monétaire au mini-jeu « Tonneaux Magot » est d'environ une chance sur 2,74 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots monétaires ne sont pas cumulables entre eux.

4.2.1.5 Le mini-jeu « Tonneaux Magot » prend fin lorsque le joueur a découvert l'ensemble des montants en euros, conformément au sous-article 4.2.1.2.

La prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un lot monétaire lors du mini-jeu « Tonneaux Magot ».

4.2.1.6 Le mini-jeu « Tonneaux Magot » est perdant dans tous les autres cas.

#### 4.2.2 – Mini-jeu « Pile ou Face »

4.2.2.1 Le mini-jeu « Pile ou Face » est représenté à l'écran par six pièces comportant deux côtés, associées chacune à un bouton « Pile » et « Face ».

Le côté « Face » d'une pièce correspond à un crâne, tel que représenté sur l'écran des règles du jeu.

Le côté « Pile » d'une pièce correspond à deux sabres, tel que représenté sur l'écran des règles du jeu.

Une jauge graduée de six paliers sur l'écran de jeu indique le nombre de points remportés par le joueur.

A chaque clic du joueur sur un bouton « Pile » ou « Face », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du lancer de pièce et, le cas échéant, le point remporté, conformément au sous-article 4.2.2.3.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des pièces afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du ou des lancer(s) de pièce, conformément au sous-article 4.2.2.3.

4.2.2.2 Le joueur clique sur le bouton « Pile » ou « Face » associé à chacune des pièces. Après avoir cliqué sur un des deux boutons, la pièce tourne sur elle-même et s'arrête sur l'un de ses deux côtés.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection entre le bouton « Pile » ou « Face » pour chacune des pièces.

4.2.2.3 Si, pour chacune des 6 pièces, le bouton sélectionné par le joueur est identique au côté sur lequel la pièce est tombée, il remporte un point, venant incrémenter la jauge sur l'écran de jeu.

En fonction des points obtenus et du palier de la jauge atteint, le joueur peut gagner une récompense, conformément à la jauge sur l'écran de jeu et au tableau figurant au sous-article 4.2.2.4.

#### 4.2.2.4 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention du ou des symboles possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Récompense (symbole(s))	Nombre de points obtenus	Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)*
1 symbole « CARTE AU TRÉSOR »	0	64,00
1 symbole « CARTE AU TRÉSOR »	4	4,27
2 symboles « CARTE AU TRÉSOR »	5	10,67
4 symboles « CARTE AU TRÉSOR »	6	64,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un symbole au mini-jeu « Pile ou Face » est d'une chance sur 2,78 (arrondi arithmétique au centième près).

Les symboles ne sont pas cumulables entre eux.

4.2.2.5 Le mini-jeu « Pile ou Face » prend fin lorsque le joueur a cliqué sur le bouton « Pile » ou « Face » de chacune des pièces et que le côté de chaque pièce a été révélé.

Si le joueur remporte un symbole « CARTE AU TRÉSOR », ce dernier est sauvegardé et conservé pour la prochaine prise de jeu « REPAIRE DE PIRATES » du joueur (nécessitant le paiement du prix de la prise de jeu, conformément à l'article 3 du présent règlement).

4.2.2.6 Si le joueur a collecté au cours de ses prises de jeu au moins deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » il accède automatiquement au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est terminée.

4.2.2.7 Le mini-jeu « Pile ou Face » est perdant dans tous les autres cas.

#### 4.2.3 – Mini-jeu « Lancer de Couteaux »

4.2.3.1 Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » est représenté à l'écran par une matrice composée de vingt-quatre panneaux en bois, répartis en trois lignes et huit colonnes.

Une jauge graduée de six paliers sur l'écran de jeu indique le nombre de points remportés par le joueur.

Au premier clic du joueur sur un panneau en bois (ou lorsque le premier clic du joueur est sur le bouton « AUTO »), un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est

## LA FRANCAISE DES JEUX

réalisé afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du mini-jeu « Lancer de Couteaux » et, le cas échéant, la récompense remportée (symbole(s) ou lot monétaire), conformément au sous-article 4.2.3.4.

4.2.3.2 Le joueur clique sur les panneaux en bois de son choix pour révéler soit un numéro, compris entre 1 et 5 inclus, soit un symbole « CRÂNE », tel que représenté sur l'écran des règles du mini-jeu.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des panneaux en bois et révélation des numéros et/ou du symbole dissimulés.

4.2.3.3 Si le joueur découvre sous un panneau de bois un numéro, celui-ci vient incrémenter d'autant de points la jauge sur l'écran de jeu.

En fonction des points obtenus et du palier de la jauge atteint, le joueur peut gagner une récompense, conformément à la jauge sur l'écran de jeu et au tableau figurant au sous-article 4.2.3.4.

### 4.2.3.4 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention des différentes récompenses possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

<b>Récompense (symbole(s) ou lot monétaire)</b>	<b>Nombre de points obtenus</b>	<b>Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)*</b>
1 €	10	3,85
1 symbole « CARTE AU TRÉSOR »	20	7,19
2 symboles « CARTE AU TRÉSOR »	30	15,87
6 €	40	50,00
20 €	50	250,00
100 €	60	10 000,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir une récompense au mini-jeu « Lancer de Couteaux » est d'une chance sur 2,06 (arrondi arithmétique au centième près).

Au global, la probabilité d'obtenir un lot monétaire au mini-jeu « Lancer de Couteaux » est d'une chance sur 3,52 (arrondi arithmétique au centième près).

Au global, la probabilité d'obtenir un symbole « CARTE AU TRÉSOR » au mini-jeu « Lancer de Couteaux » est d'une chance sur 4,95 (arrondi arithmétique au centième près).

Les récompenses ne sont pas cumulables entre elles.

4.2.3.5 Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » prend immédiatement fin lorsque le joueur découvre sous un panneau de bois un symbole « CRÂNE ».



## LA FRANCAISE DES JEUX

Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » prend également fin lorsque le joueur a découvert l'ensemble des numéros dissimulés ou a cumulé suffisamment de point pour atteindre le dernier palier de la jauge.

Si le joueur remporte un symbole « CARTE AU TRÉSOR », ce dernier est sauvegardé et conservé pour la prochaine prise de jeu « REPAIRE DE PIRATES » du joueur (nécessitant le paiement du prix de la prise de jeu, conformément à l'article 3 du présent règlement).

4.2.3.6 Si le joueur a collecté au cours de ses prises de jeux au moins deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » il accède automatiquement au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un lot monétaire lors du mini-jeu « Lancer de Couteaux ».

4.2.3.7 Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » est perdant dans tous les autres cas.

### 4.2.4 – Symboles « CARTE AU TRÉSOR »

Chaque symbole « CARTE AU TRÉSOR » collecté au cours des différentes prises de jeu est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait rempli le compteur affiché à l'écran de jeu avec deux symboles « CARTE AU TRÉSOR ». Le cas échéant, le joueur accède automatiquement au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* après avoir terminé le mini-jeu « Pile ou Face » ou « Lancer de couteaux », tels que détaillés aux sous-article 4.2.2 et 4.2.3.

Avant d'accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le compteur est décrétementé de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR ». Si, au cours d'une prise de jeu, le joueur collecte plus de symboles « CARTE AU TRÉSOR » que le nombre requis pour accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le compteur affiche le nombre de symboles « CARTE AU TRÉSOR » supplémentaires collectés et ils sont automatiquement sauvegardés pour la prochaine prise de jeu.

Si le joueur a collecté quatre symboles « CARTE AU TRÉSOR » au cours d'une ou plusieurs prises de jeu, il accède deux fois au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* au cours de la même prise de jeu.

Chaque symbole « CARTE AU TRÉSOR » pris isolément ne donne droit à aucun gain. Si le compte joueur est clôturé ou si le jeu est abrogé, les symboles « CARTE AU TRÉSOR » collectés précédemment seront perdus et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

## **4.3 Monde 3 – Forêt Mystérieuse**

Pour accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le joueur doit avoir collecté, au cours d'une ou plusieurs prises de jeu, au moins deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » au mini-jeu « Pile ou Face » ou « Lancer de Couteaux » du Monde 2 – *Taverne des Jeux*.

Le Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* comporte trois mini-jeux distincts :

- Le mini-jeu « Coffre Normal » ;
- Le mini-jeu « Coffre Difficile » ;

➤ Le mini-jeu « Coffre Très Difficile ».

Lorsqu'il accède au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le joueur sélectionne le mini-jeu auquel il souhaite jouer en cliquant sur le bouton « Choisir ». Une fois le mini-jeu sélectionné, le joueur ne peut pas revenir en arrière.

4.3.1 – Mini-jeu « Coffre Normal »

4.3.1.1 Le mini-jeu « Coffre Normal » est représenté à l'écran par dix clefs dorées cliquables et un coffre avec deux cadenas.

Une jauge sur l'écran de jeu indique le nombre de vies dont dispose le joueur au cours de sa participation au mini-jeu « Coffre Normal ». Le joueur dispose de six vies, représentées par six symboles « cœur ».

A chaque clic du joueur sur une clef dorée, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer si la clef permet d'ouvrir un cadenas, conformément au sous-article 4.3.1.2.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des clefs dorées afin de déterminer si la ou les clefs permettent d'ouvrir un cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles, conformément au sous-article 4.3.1.2.

4.3.1.2 Le joueur clique sur les clefs dorées pour tenter d'ouvrir les deux cadenas du coffre. Si le joueur clique sur une clef ne permettant pas d'ouvrir un cadenas, il perd une vie.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des clefs dorées et à la tentative de leur correspondance avec les deux cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles.

4.3.1.3 Si le joueur parvient à ouvrir les deux cadenas sans perdre ses six vies, il ouvre le coffre et remporte le montant en euros qu'il contient.

Lorsque le joueur parvient à ouvrir le coffre, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le montant en euros découvert, conformément au sous-article 4.3.1.4.

4.3.1.4 Tableau des lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Montant du lot	Probabilité d'obtention du lot (1 chance sur ----)*
2 €	19,20
4 €	7,14
10 €	4,29
20 €	27,69
40 €	214,29

200 €	2 142,86
-------	----------

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot au mini-jeu « Coffre Normal » est d'environ une chance sur 2,14 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots ne sont pas cumulables entre eux.

4.3.1.5 Le mini-jeu « Coffre Normal » prend fin lorsque le joueur a ouvert le coffre ou a perdu ses six vies.

Si le joueur dispose de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » restants, il accède de nouveau au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* et sélectionne un mini-jeu parmi les trois proposés, conformément au sous-article 4.3.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un gain en euros lors du mini-jeu « Coffre Normal ».

4.3.1.6 Le mini-jeu « Coffre Normal » est perdant dans tous les autres cas.

#### 4.3.2 – Mini-jeu « Coffre Difficile »

4.3.2.1 Le mini-jeu « Coffre Difficile » est représenté à l'écran par dix clefs dorées cliquables et un coffre avec trois cadenas.

Une jauge sur l'écran de jeu indique le nombre de vies dont dispose le joueur au cours de sa participation au mini-jeu « Coffre Difficile ». Le joueur dispose de cinq vies, représentées par cinq symboles « cœur ».

A chaque clic du joueur sur une clef dorée, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer si la clef permet d'ouvrir un cadenas, conformément au sous-article 4.3.2.2.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des clefs dorées afin de déterminer si la ou les clefs permettent d'ouvrir un cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles, conformément au sous-article 4.3.2.2.

4.3.2.2 Le joueur clique sur les clefs dorées pour tenter d'ouvrir les trois cadenas du coffre. Si le joueur clique sur une clef ne permettant pas d'ouvrir un cadenas, il perd une vie.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des clefs dorées et à leur tentative de correspondance avec les trois cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles.

4.3.2.3 Si le joueur parvient à ouvrir les trois cadenas sans perdre ses cinq vies, il ouvre le coffre et remporte le montant en euros qu'il contient.

## LA FRANCAISE DES JEUX

Lorsque le joueur parvient à ouvrir le coffre, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le montant en euros découvert, conformément au sous-article 4.3.2.4.

### 4.3.2.4 Tableau des lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Montant du lot	Probabilité d'obtention du lot (1 chance sur ----)*
4 €	15,49
10 €	7,62
20 €	12,40
40 €	68,57
200 €	1 714,29
2 000 €	17 142,86

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot au mini-jeu « Coffre Difficile » est d'environ une chance sur 3,43 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots ne sont pas cumulables entre eux.

4.3.2.5 Le mini-jeu « Coffre Difficile » prend fin lorsque le joueur a ouvert le coffre ou a perdu ses cinq vies.

Si le joueur dispose de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » restants, il accède de nouveau au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* et sélectionne un mini-jeu parmi les trois proposés, conformément au sous-article 4.3.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un gain en euros lors du mini-jeu « Coffre Difficile ».

4.3.2.6 Le mini-jeu « Coffre Difficile » est perdant dans tous les autres cas.

### 4.3.3 – Mini-jeu « Coffre Très Difficile »

4.3.3.1 Le mini-jeu « Coffre Très Difficile » est représenté à l'écran par dix clefs dorées cliquables et un coffre avec quatre cadenas.

Une jauge sur l'écran de jeu indique le nombre de vies dont dispose le joueur au cours de sa participation au mini-jeu « Coffre Très Difficile ». Le joueur dispose de quatre vies, représentées par quatre symboles « cœur ».

A chaque clic du joueur sur une clef dorée, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer si la clef permet d'ouvrir un cadenas, conformément au sous-article 4.3.3.2.

## LA FRANCAISE DES JEUX

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des clefs dorées afin de déterminer si la ou les clefs permettent d'ouvrir un cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles, conformément au sous-article 4.3.3.2.

4.3.3.2 Le joueur clique sur les clefs dorées pour tenter d'ouvrir les quatre cadenas du coffre. Si le joueur clique sur une clef ne permettant pas d'ouvrir un cadenas, il perd une vie.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des clefs dorées et à leur tentative de correspondance avec les quatre cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles.

4.3.3.3 Si le joueur parvient à ouvrir les quatre cadenas sans perdre ses quatre vies, il ouvre le coffre et remporte le montant en euros qu'il contient.

Lorsque le joueur parvient à ouvrir le coffre, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le montant en euros découvert, conformément au sous-article 4.3.3.4.

### 4.3.3.4 Tableau des lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Montant du lot	Probabilité d'obtention du lot (1 chance sur ----)*
4 €	68,97
8 €	10,78
20 €	17,91
100 €	400,00
1 000 €	1 000,00
10 000 €	12 000,00

\*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot au mini-jeu « Coffre Très Difficile » est d'environ une chance sur 6 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots ne sont pas cumulables entre eux.

4.3.3.5 Le mini-jeu « Coffre Très Difficile » prend fin lorsque le joueur a ouvert le coffre ou a perdu ses quatre vies.

Si le joueur dispose de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » restants, il accède de nouveau au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* et sélectionne un mini-jeu parmi les trois proposés, conformément au sous-article 4.3.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un gain en euros lors du mini-jeu « Coffre Très Difficile ».

## LA FRANCAISE DES JEUX

4.3.3.6 Le mini-jeu « Coffre Très Difficile » est perdant dans tous les autres cas.

4.4 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN  
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT EUROMILLIONS »**

(Applicable à compter du 3 juin 2024)

**Article 1 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix d'une prise de jeu est de 1 € ou 2 € et dépend du nombre de Grilles sélectionnées par le joueur. Après avoir sélectionné sa ou ses Grilles, le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouer X € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ du joueur.

**Article 2 – Description du jeu**

**2.1** Le jeu à aléa immédiat en ligne dénommé « Instant EuroMillions », dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant de l'offre de jeux de tirage EuroMillions-My Million. Instant EuroMillions est une marque déposée par SLE.

**2.2 Description d'une prise de jeu**

**2.2.1** Le jeu comporte deux surfaces de jeu identiques dénommées « Grille 1 » et « Grille 2 ». Chaque surface de jeu comprend une grille de 50 numéros et une grille de 12 numéros désignés « Etoiles », ensemble dénommées « Grille ». Chaque grille de numéros est composée de 50 numéros entre 1 et 50 inclus et chaque grille d'Etoiles est composée de 12 numéros entre 1 et 12 inclus.

**2.2.2** Pour chaque Grille que le joueur souhaite remplir, il sélectionne une combinaison de cinq numéros parmi la grille de 50 numéros et d'une Etoile parmi la grille d'Etoiles de 12 numéros, telles que décrites au sous-article 2.2.1.

Le joueur peut également choisir de cliquer sur le bouton « Flash » pour déclencher la génération aléatoire d'une combinaison de cinq numéros et d'une Etoile.

**2.2.3** Le joueur peut ajouter une grille en cliquant sur l'onglet associé « Ajouter une grille ».

**2.3 Tirage au sort de la combinaison gagnante**

**2.3.1** Après avoir cliqué sur « Jouer X € », et quel que soit le nombre de Grilles jouées, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les 5 bons numéros parmi les 50 numéros visés au sous-article 2.2.1.

**2.3.2** Quel que soit le nombre de Grilles jouées, un deuxième tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer la bonne Etoile parmi les 12 numéros visés au sous-article 2.2.1.

**2.3.3** Le joueur révèle le tirage de la combinaison gagnante en cliquant sur le bouton « Lancer le tirage ».

**Article 3 – Tableau de lots**

### 3.1 Prise de jeu gagnante

Pour chaque Grille sélectionnée, le lot remporté par le joueur dépend du nombre de numéros dans la combinaison validée par le joueur identiques aux numéros tirés au sort, conformément au tableau ci-dessous :

Nombre total de bons numéros dans la combinaison du joueur	Nombre total de bonne Etoile dans la combinaison du joueur	Lot	1 chance sur ____*
5	1	Accès au tirage au sort du montant du gain maximum de 100 000 € ou 1 000 000 €	25 425 120
5	0	25 000 €	2 311 375
4	1	2 500 €	113 001
4	0	250 €	10 273
3	1	50 €	2 568
3	0	10 €	233
2	1	5,0 €	179
2	0	2,5 €	16
1	1	Accès au Bonus	34
0	1	Accès au Bonus	21
1	0	Accès au Bonus	3

\* Arrondi arithmétique à l'unité près.

### 3.2 Tirage au sort du montant du gain maximum

3.2.1 Pour chaque Grille sélectionnée, si le joueur découvre une combinaison de 5 bons Numéros et de 1 bonne Etoile, le joueur accède au lancer d'une roue. Le joueur clique sur le bouton « Lancer la roue » pour déterminer le montant du gain maximum. La roue contient six segments avec le montant 100 000 € et six segments avec le montant 1 000 000 €, soit douze segments au total.

3.2.2 Quel que soit le nombre de Grilles jouées, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est alors réalisé pour déterminer le montant du gain maximum remporté par le joueur, parmi les deux montants suivants : 100 000 € ou 1 000 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.

3.2.3 Lors de ce tirage au sort, la probabilité d'obtenir l'un des deux montants est d'une chance sur deux. Au global de la prise de jeu, pour chaque Grille sélectionnée, la probabilité d'obtenir le montant de 100 000 € est de 1 chance sur 50 850 240 et la probabilité d'obtenir le montant de 1 000 000 € est identique.

3.3 Lorsque le joueur remporte un lot conformément aux tableaux ci-dessus pour au moins une de deux Grilles sélectionnées le cas échéant, la prise de jeu est gagnante.

3.4 Le cas échéant, les bons numéros et la bonne Etoile des deux Grilles jouées ne peuvent pas être associés entre eux, chaque Grille étant indépendante de l'autre.



3.5 Le cas échéant, le joueur cumule les lots remportés pour chacune des deux Grilles.

#### Article 4 – Description du Jeu Bonus

- 4.1 Pour chaque Grille sélectionnée, si le joueur a découvert un seul bon numéro, uniquement la bonne Etoile ou un seul bon numéro et la bonne Etoile, il accède au Jeu Bonus, conformément au tableau du sous-article 3.1. Si le joueur a sélectionné deux Grilles, il peut ainsi accéder jusqu'à deux fois au Jeu Bonus.
- 4.2 Le Jeu Bonus est composé de cinq étoiles. Le joueur clique sur l'une des cinq étoiles pour tenter de découvrir un gain. Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement du tirage au sort.
- 4.3 Un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est alors réalisé pour déterminer si le Jeu Bonus est gagnant ou perdant. Le joueur peut découvrir l'un des montants suivants : 0 €, 1 € ou 2,50 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- 4.4 Lors de ce tirage au sort, la probabilité d'obtenir le montant de 1 € est de 1 chance sur 2,5 et la probabilité d'obtenir le montant de 2,50 € est d'1 chance sur 5. Pour chaque Grille sélectionnée, la probabilité d'obtenir le montant de 1 € est de 1 chance sur 6,26\* et celle d'obtenir le montant de 2,50 € est d'une chance sur 12,51\* grâce au seul Jeu Bonus. Les probabilités sont reproduites dans le tableau ci-dessous :

Montant du gain au Jeu Bonus	Probabilité d'obtenir le montant du gain au Jeu Bonus	Probabilité globale d'obtenir le montant du gain*
1 €	1 chance sur 2,5	1 chance sur 6,26
2,50 €	1 chance sur 5	1 chance sur 12,51

\* Arrondi arithmétique au centième près

- 4.5 Si le joueur découvre un gain de 1 € ou de 2,50 €, sa prise de jeu est gagnante et le joueur remporte cette somme. Le cas échéant, le joueur cumule les lots remportés pour chacune de ses deux Grilles lui ayant donné accès au Jeu Bonus.
- 4.6 Pour chaque Grille donnant accès au Jeu Bonus, si le joueur découvre la somme de 0 €, sa Grille donnant accès au Jeu Bonus est alors perdante et il ne peut prétendre à aucun gain pour celle-ci.
5. A l'issue de sa prise de jeu, le cas échéant, le joueur cumule les lots remportés au jeu principal et/ou au Jeu Bonus pour chacune de ses deux Grilles.
6. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 28 octobre 2015, dont la dernière modification a eu lieu le 18 mars 2024,

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

C. LANTIERI