

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet
dénommé « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES »**

(Applicable à compter du 11 mars 2024)

**Article 1
Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux, ainsi que du règlement du jeu accessible par internet dénommé « SUPER JACKPOT », dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux décrite à l'article 2 du présent règlement.

**Article 2
Participation aux jeux « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement. Les jeux « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 2 € et se décompose comme suit :

- 1,94 € pour le jeu « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES »
- 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES », le joueur dispose de six participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de chaque participation étant de 0,01 €.

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

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu, chaque émission est répartie en blocs de 1 500 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 1,94 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 2 € ».

**Article 4
Lots du jeu « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES »**

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	20 000 €	20 000 €
1 lot de	2 000 €	2 000 €
1 lot de	500 €	500 €
300 lots de	100 €	30 000 €
500 lots de	30 €	15 000 €
2 000 lots de	20 €	40 000 €
85 000 lots de	10 €	850 000 €
192 250 lots de	4 €	769 000 €
169 800 lots de	2 €	339 600 €
449 853 lots formant un total de		2 066 100 €

Le montant du lot indiqué dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains au sein de la même unité de jeu.

Article 5 **Description du jeu « LE TRÉSOR DES PYRAMIDES »**

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

5.2 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.2.1 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 25 symboles qui composent la matrice du jeu, répartis en cinq colonnes et cinq lignes. Le joueur dispose de cinq lancers.

5.2.2 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue de 3 symboles identiques, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, il remporte le gain associé à cette suite continue, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue de :	Le joueur remporte un gain de :
3 symboles « LION » identiques	1 €
3 symboles « SERPENT » identiques	2 €
3 symboles « FAUCON » identiques	4 €
3 symboles « CROCODILE » identiques	5 €
3 symboles « HIPPOPOTAME » identiques	10 €
3 symboles « SCORPION » identiques	50 €
3 symboles « ANUBIS » identiques	100 €

5.2.3 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », 3 symboles « SCARABÉE », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il remporte le montant de 500 €.

5.2.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « +1 » ou « +2 », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il obtient respectivement un ou deux lancer(s) supplémentaire(s).

- 5.2.5 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « TEMPÊTE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent (y compris le symbole « TEMPÊTE ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « TORCHE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, les symboles en contact avec celui-ci disparaissent (y compris le symbole « TORCHE ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.7 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « MYSTÈRE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, auquel est associé un montant en euros, il remporte ce montant, parmi les montants suivants : 2 €, 4 €, 5 €, 10 €, 20 €, 30 €, 50 €, 100 €, 2 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- 5.2.8 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », les 5 lettres du mot « BONUS », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il accède au « Jeu bonus », une fois ses lancers épuisés.
- 5.2.9 Lorsque le joueur découvre une suite continue de 3 symboles, conformément au sous-article 5.2.2, les symboles de cette suite continue disparaissent et sont remplacés par les symboles qui étaient présents au-dessus de ces derniers. De nouveaux symboles apparaissent en haut de la matrice afin que celle-ci comporte toujours 25 symboles.
- 5.2.10 À tout moment du « Jeu principal », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s).
- 5.2.11 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.
- 5.2.12 Le « Jeu principal » est perdant dans tous les autres cas.

5.3 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus »

- 5.3.1 Le « Jeu bonus » n'est pas une unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire qui prolonge l'acte de jeu du joueur avant la révélation du résultat de son unité de jeu. Il s'agit d'une étape de l'unité de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.
- 5.3.2 Le « Jeu bonus » est composé de deux phases.
- 5.3.3 La première phase du « Jeu bonus » est représentée à l'écran par une roue, comportant huit segments et un curseur pointant sur un segment.
- Chaque segment est divisé en deux parties :
- La partie du segment au centre de la roue comporte le nombre de lancers dont le joueur disposera à la seconde phase du « Jeu bonus ». Le joueur peut obtenir entre 3 et 7 lancers inclus.
 - La partie du segment au bord de la roue comporte le nombre de symboles « JOKER » dont le joueur disposera à la seconde phase du « Jeu bonus ». Le joueur peut obtenir entre 2 et 5 symboles « JOKER » inclus.
- 5.3.4 Le joueur clique sur le bouton « GO » ou clique sur la roue afin de la lancer. Il ne dispose que d'un lancer.

- 5.3.5 Le joueur remporte le nombre de lancers et de symboles « JOKER » du segment visé par le curseur sur lequel la roue s'est arrêtée.

Le joueur accède automatiquement à la seconde phase du « Jeu bonus ».

- 5.3.6 À la seconde phase du « Jeu bonus », le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 25 symboles qui composent la matrice du jeu, répartis en cinq colonnes et cinq lignes.

Le joueur dispose du nombre de lancers qu'il a remporté à la première phase du « Jeu bonus ».

Les symboles « JOKER » remportés par le joueur à la première phase du « Jeu bonus » apparaissent dans la matrice, parmi les 25 symboles.

Les symboles « JOKER » changent de position dans la matrice entre chaque lancer de la seconde phase du « Jeu bonus ».

- 5.3.7 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, une suite continue de 2 symboles identiques et d'un symbole « JOKER » ou une suite continue de 2 symboles « JOKER » et d'un unique symbole, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, il remporte le gain associé à cette suite continue, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue de :	Le joueur remporte un gain de :
2 ou 1 symbole(s) « SERPENT » identiques combiné(s) à 1 ou 2 symbole(s) « JOKER »	2 €
2 ou 1 symbole(s) « FAUCON » identiques combiné(s) à 1 ou 2 symbole(s) « JOKER »	4 €
2 ou 1 symbole(s) « CROCODILE » identiques combiné(s) à 1 ou 2 symbole(s) « JOKER »	5 €
2 ou 1 symbole(s) « HIPPOPOTAME » identiques combiné(s) à 1 ou 2 symbole(s) « JOKER »	10 €
2 ou 1 symbole(s) « SCORPION » identiques combiné(s) à 1 ou 2 symbole(s) « JOKER »	50 €
2 ou 1 symbole(s) « ANUBIS » identiques combiné(s) à 1 ou 2 symbole(s) « JOKER »	100 €
2 ou 1 symbole(s) « ISIS » identiques combiné(s) à 1 ou 2 symbole(s) « JOKER »	20 000 €

- 5.3.8 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un même lancer, une combinaison gagnante de 2 symboles identiques et d'un symbole « JOKER » ou une combinaison gagnante de 2 symboles « JOKER » et d'un unique symbole, ainsi qu'un symbole « MULTIPLICATEUR », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il remporte le gain associé à cette combinaison gagnante, multiplié par le multiplicateur découvert dans la matrice.

Les symboles « MULTIPLICATEUR » peuvent être les suivants : X2, X4, X5, X6, X7, X10, X50, à l'exclusion de tout autre multiplicateur.

- 5.3.9 À tout moment de la seconde phase du « Jeu bonus », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s).

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

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

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

Fait le 22 novembre 2023,

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

C. LANTIERI