

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux
accessible par internet dénommé « NIGHT WHEEL »**

(Applicable à compter du 10 juillet 2023)

**Article 1er
Cadre juridique**

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

**Article 2
Participation aux jeux « NIGHT WHEEL » et « SUPER JACKPOT »**

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

Les jeux « NIGHT WHEEL » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 1€, 2€ ou 3€ (au choix du joueur) et se décompose comme suit :

- Pour une mise de 1€ :
 - 0,97€ pour le jeu « NIGHT WHEEL »
 - 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT » ;

- Pour une mise de 2€ :
 - 1,94€ pour le jeu « NIGHT WHEEL »
 - 0,06€ pour le jeu « SUPER JACKPOT » ;

- Pour une mise de 3€ :
 - 2,91€ pour le jeu « NIGHT WHEEL »
 - 0,09€ pour le jeu « SUPER JACKPOT » ;

En jouant à « NIGHT WHEEL », le joueur dispose selon la mise qu'il a choisie, d'une, de deux ou de trois participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire de cette participation étant de 0,03€.

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

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu, chaque émission est répartie en blocs de 1 000 000 unités de jeu.

Le prix de vente de l'unité de jeu dépend de la mise choisie par le joueur. Le joueur choisit sa mise entre 1€, 2€ ou 3€. S'il choisit une mise d'un euro (1€), le prix de vente est fixé à 0,97€. S'il choisit une mise de deux euros (2€), le prix de vente est fixé à 1,94€. S'il choisit une mise de trois euros (3€), le prix de vente est fixé à 2,91€.

Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1€ » ou « JOUEZ 2€ » ou « JOUEZ 3€ », dépendant de la mise sélectionnée par le joueur.

Article 4
Lots du jeu « NIGHT WHEEL »

4.1 Lots du jeu « NIGHT WHEEL » pour une mise d'un euro (1€)

Pour chaque bloc d'unités de jeu, et pour une mise de 1€, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	10 000 €	20 000 €
2 lots de	5 000 €	10 000 €
5 lots de	1 000 €	5 000 €
20 lots de	500 €	10 000 €
500 lots de	50 €	25 000 €
1 600 lots de	20 €	32 000 €
800 lots de	15 €	12 000 €
800 lots de	12 €	9 600 €
800 lots de	11 €	8 800 €
6 000 lots de	10 €	60 000 €
2 000 lots de	9 €	18 000 €
2 000 lots de	8 €	16 000 €
3 300 lots de	7 €	23 100 €
2 900 lots de	6 €	17 400 €
4 900 lots de	5 €	24 500 €
3 000 lots de	4 €	12 000 €
3 200 lots de	3 €	9 600 €
135 000 lots de	2 €	270 000 €
96 000 lots de	1 €	96 000 €
262 829 lots formant un total de		679 000 €

Le montant des lots indiqués 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.

4.2 Lots du jeu « NIGHT WHEEL » pour une mise de deux euros (2€)

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	20 000 €	40 000 €
2 lots de	10 000 €	20 000 €
5 lots de	2 000 €	10 000 €
20 lots de	1 000 €	20 000 €
500 lots de	100 €	50 000 €
1 600 lots de	40 €	64 000 €

800 lots de	30 €	24 000 €
800 lots de	24 €	19 200 €
800 lots de	22 €	17 600 €
6 000 lots de	20 €	120 000 €
2 000 lots de	18 €	36 000 €
2 000 lots de	16 €	32 000 €
3 300 lots de	14 €	46 200 €
2 900 lots de	12 €	34 800 €
4 900 lots de	10 €	49 000 €
3 000 lots de	8 €	24 000 €
3 200 lots de	6 €	19 200 €
135 000 lots de	4 €	540 000 €
96 000 lots de	2 €	192 000 €
262 829 lots formant un total de		1 358 000 €








4.3 Lots du jeu « NIGHT WHEEL » pour une mise de trois euros (3€)

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	30 000 €	60 000 €
2 lots de	15 000 €	30 000 €
5 lots de	3 000 €	15 000 €
20 lots de	1 500 €	30 000 €
500 lots de	150 €	75 000 €
1 600 lots de	60 €	96 000 €
800 lots de	45 €	36 000 €
800 lots de	36 €	28 800 €
800 lots de	33 €	26 400 €
6 000 lots de	30 €	180 000 €
2 000 lots de	27 €	54 000 €
2 000 lots de	24 €	48 000 €
3 300 lots de	21 €	69 300 €
2 900 lots de	18 €	52 200 €
4 900 lots de	15 €	73 500 €
3 000 lots de	12 €	36 000 €
3 200 lots de	9 €	28 800 €
135 000 lots de	6 €	810 000 €
96 000 lots de	3 €	288 000 €
262 829 lots formant un total de		2 037 000 €

Article 5 Description du jeu « NIGHT WHEEL »

5.1 Avant d'accéder à la première étape de jeu, le joueur doit sélectionner un symbole porte-bonheur dans chacune des trois catégories décrites au sous-article 5.1.1, soit trois symboles au total.

5.1.1 Dans la catégorie « objet porte-bonheur », le joueur choisit un symbole parmi les sept symboles suivants :

Un symbole représenté par une boule de billard portant le numéro 13	
Un symbole représenté par un dé	
Un symbole représenté par un trèfle à quatre feuilles	
Un symbole représenté par trois étoiles filantes	
Un symbole représenté par un attrape-rêves	
Un symbole représenté par un fer à cheval	
Un symbole représenté par une coccinelle	

Le joueur sélectionne son « objet porte-bonheur » en cliquant dessus.

5.1.2 Dans la catégorie « chiffre porte-bonheur », le joueur choisit un chiffre parmi les sept chiffres suivants : 1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5 ; 6 ; 7.

Le joueur sélectionne son « chiffre porte-bonheur » en cliquant dessus.

5.1.3 Dans la catégorie « couleur porte-bonheur », le joueur choisit une couleur parmi les sept couleurs suivantes : jaune ; orange ; rouge ; rose ; violet ; bleu ; vert.

Le joueur sélectionne sa « couleur porte-bonheur » en cliquant dessus.

5.1.4 Le joueur valide la sélection de ses trois symboles porte-bonheur en cliquant sur « CONFIRMEZ ». Le joueur a ensuite la possibilité de modifier ses symboles porte-bonheur en cliquant sur « MODIFIEZ ».

5.1.5 Le choix du joueur parmi les différents symboles n'a pas d'influence sur l'issue de sa prise de jeu.

5.1.6 Le joueur lance sa prise de jeu en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1€ » ou « JOUEZ 2€ » ou « JOUEZ 3€ », dépendant de la mise sélectionnée par le joueur, conformément à l'article 3.

5.2 L'unité de jeu est composée de deux étapes de jeu : une première dénommée « Jeu principal » et peut être composée dans certains cas d'une étape de jeu supplémentaire dénommée « Jeu Bonus ».

5.3 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.3.1 L'étape de jeu dénommée « Jeu principal » est représentée à l'écran par une roue comportant vingt-et-un segments et un curseur pointant un segment de la roue. La roue est composée de trois cercles : un cercle extérieur, un cercle intermédiaire, un cercle intérieur.

En haut à gauche de l'écran de jeu, il est représenté un tableau des combinaisons de symboles à collecter, ainsi que les gains associés à chaque combinaison.

En haut à droite de l'écran de jeu, il est représenté les gains en cours, ainsi que les éventuels symboles porte-bonheur collectés au cours de la partie.

5.3.2 Le joueur dispose de cinq lancers. Il clique sur le bouton « GO » pour effectuer un lancer et faire tourner la roue. Au premier lancer, seul le cercle extérieur de la roue tourne.

Lors de chaque lancer, un cercle de la roue va tourner. A la fin du lancer, le curseur s'arrête sur un segment pouvant représenter soit un symbole porte-bonheur, conformément au sous-article 5.1, soit un autre symbole, parmi ceux décrits au sous-article 5.3.2.2 du présent règlement.

5.3.2.1 A la fin d'un lancer, le curseur peut s'arrêter sur un symbole porte-bonheur, parmi les symboles suivants :






- L'« objet porte-bonheur », que le joueur peut collecter uniquement dans le cercle extérieur de la roue ;
- Le « chiffre porte-bonheur », que le joueur peut collecter uniquement le cercle intermédiaire de la roue ;
- La « couleur porte-bonheur », que le joueur peut collecter uniquement dans le cercle intérieur de la roue.

Si le curseur de la roue s'arrête, à la fin d'un lancer, sur un symbole porte-bonheur, le joueur accède au cercle suivant de la roue et obtient un lancer supplémentaire.

Si le joueur collecte au cours du Jeu Principal les trois symboles porte-bonheur, à savoir son « objet porte-bonheur », son « chiffre porte-bonheur » ainsi que sa « couleur porte-bonheur », il accède à une étape de jeu supplémentaire dénommée « Jeu Bonus » à la fin de ses lancers.

5.3.2.2 A la fin d'un lancer, le curseur peut s'arrêter sur un autre symbole, parmi les symboles suivants :

Un symbole représenté par une étoile	
Un symbole représenté par une pièce	

Un symbole représenté par une couronne	
Un symbole représenté par une émeraude	
Un symbole représenté par un cadeau	
Un symbole représenté par un « +1 »	
Un symbole représenté par un montant en euros*	

*Si le curseur, à la fin d'un lancer, s'arrête sur un segment indiquant un montant en euros, le joueur le remporte. Les montants en euros varient en fonction de la mise du joueur :

- Pour une mise d'un euro (1€), le gain varie parmi les montants en euros suivants : 1€, 2€, 5€ et 10€.
- Pour une mise de deux euros (2€), le gain varie parmi les montants en euros suivants : 2€, 4€, 10€ et 20€.
- Pour une mise de trois euros (3€), le gain varie parmi les montants en euros suivants : 3€, 6€, 15€ et 30€.

5.3.3 Si le curseur de la roue, à la fin d'un lancer, s'arrête sur un segment avec l'un des symboles suivants : « étoile », « pièce », « couronne », ou « émeraude », tels que représentés au sous-article 5.3.2.2, le symbole vient incrémenter le tableau des combinaisons se trouvant en haut à gauche de l'écran.

Les 6 combinaisons inscrites dans le tableau des combinaisons sont les suivantes :

- 4 symboles « pièce » ;
- 2 symboles « émeraude » et 2 symboles « pièce » ;
- 3 symboles « émeraude » ;
- 2 symboles « émeraude » et 1 symbole « couronne » ;
- 2 symboles « couronnes » ;
- 2 symboles « étoile ».

Si le joueur obtient tous les symboles d'une ou plusieurs combinaisons, il remporte le ou les gain(s) associé(s).

Dans le tableau des combinaisons de symboles, le gain de la combinaison composée par quatre symboles « pièce », augmente lorsque le joueur passe d'un cercle à un autre, en fonction de la mise du joueur, comme indiqué ci-dessous :

Pour une mise de 1€ :

Cercle de la roue	Gain de la combinaison composée de 4 symboles « pièce »
Cercle extérieur	500€
Cercle intermédiaire	1 000€
Cercle intérieur	5 000€

Pour une mise de 2€ :

Cercle de la roue	Gain de la combinaison composée de 4 symboles « pièce »
Cercle extérieur	1 000€
Cercle intermédiaire	2 000€
Cercle intérieur	10 000€

Pour une mise de 3€ :

Cercle de la roue	Gain de la combinaison composée de 4 symboles « pièce »
Cercle extérieur	1 500€
Cercle intermédiaire	3 000€
Cercle intérieur	15 000€

5.3.4 Si le curseur de la roue, à la fin d'un lancer, s'arrête sur un segment avec un symbole « gain instantané », conformément au sous-article 5.3.4, le joueur remporte le gain affiché sur l'écran du jeu.

5.3.5 Si le curseur de la roue, à la fin d'un lancer, s'arrête sur un segment avec un symbole « cadeau », conformément au sous-article 5.3.4, le joueur y découvre :

- soit un gain instantané dont le montant est affiché en euros ;
- soit un symbole parmi les symboles « étoile », « pièce », « couronne », « émeraude » ;
- soit un message indiquant « Vide ! ». Dans ce dernier cas, le joueur ne remporte rien.

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

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

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

5.4 Etape de jeu supplémentaire dénommée « Jeu Bonus »

5.4.1 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.

5.4.2 Le « Jeu Bonus » est représenté à l'écran par une roue comportant vingt-et-un segments et un curseur pointant un segment. Un bouton « GO » est présent en dessous de la roue.

Le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à son lancer.

5.4.3 Chaque segment de la roue comporte un montant en euros.

5.4.4 Le joueur clique sur le bouton « GO » afin de lancer la roue. Il ne dispose que d'un lancer.

- 5.4.5 Le joueur remporte le montant en euros indiqué sur le segment sur lequel le curseur de la roue s'arrête.
- 5.4.6 Le « Jeu Bonus » prend fin après le lancer du joueur.
- 5.5 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique et indivisible.
- 5.6 L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 3 mai 2023,

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

C. LANTIERI