

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « PROFESSEUR ARSENIC »
(Applicable à compter du 14 octobre 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 « PROFESSEUR ARSENIC » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « PROFESSEUR ARSENIC » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement. Les jeux « PROFESSEUR ARSENIC » 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 « PROFESSEUR ARSENIC »
- 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « PROFESSEUR ARSENIC », le joueur dispose de six participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de cette 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 « PROFESSEUR ARSENIC »

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 €
2 lots de	1 000 €	2 000 €
250 lots de	100 €	25 000 €
500 lots de	50 €	25 000 €
600 lots de	30 €	18 000 €
1 000 lots de	25 €	25 000 €
4 100 lots de	20 €	82 000 €
6 000 lots de	18 €	108 000 €
12 000 lots de	15 €	180 000 €
25 300 lots de	10 €	253 000 €
18 000 lots de	8 €	144 000 €
22 000 lots de	6 €	132 000 €
51 000 lots de	5 €	255 000 €
124 275 lots de	4 €	497 100 €
150 000 lots de	2 €	300 000 €
415 028 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 « PROFESSEUR ARSENIC »

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 étape intermédiaire 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.

5.2.2 Si le joueur collecte, au cours de sa partie, 8 symboles « POISON » tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, le jeu principal prend fin. Chaque symbole « POISON » incrémente d'un échelon la jauge représentée par un erlenmeyer, située à gauche de la matrice.

Lorsqu'il est découvert, le symbole « POISON » disparaît de la matrice et est remplacé par un nouveau symbole.








5.2.3 Si le joueur complète une combinaison gagnante, au cours de ses lancers, à l'aide des symboles « POTION » découverts au sein de la matrice, il remporte le gain associé à cette combinaison, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur complète une combinaison gagnante composée de :	Le joueur remporte un gain de :
4 symboles « POTION ROUGE » identiques 	20 000 €
2 symboles « POTION VERTE » identiques + 2 symboles « POTION ROUGE » identiques 	50 €
2 symboles « POTION BLEUE » identiques + 1 symbole « POTION VERTE » + 1 symbole « POTION ROUGE » 	20 €
3 symboles « POTION BLEUE » identiques 	10 €
2 symboles « POTION JAUNE » identiques 	5 €

Lorsqu'il est découvert, le symbole « POTION » disparaît de la matrice et est remplacé par un nouveau symbole.

Les combinaisons gagnantes sont cumulables, sauf si le joueur remporte la combinaison relative au gain maximal, auquel cas le jeu prend fin.

- 5.2.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, trois symboles identiques, directement en contact les uns avec les autres, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, il remporte le gain associé à cette suite, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite de :	Le joueur remporte un gain de :
3 symboles « FEUILLE » identiques 	1 €
3 symboles « EAU » identiques 	1 €
3 symboles « HERBES AROMATIQUES » identiques 	2 €
3 symboles « GRENOUILLE » identiques 	2 €
3 symboles « CHAMPIGNON » identiques 	2 €
3 symboles « TENTACULE » identiques 	4 €
3 symboles « PLUME » identiques 	4 €
3 symboles « SCORPION » identiques 	5 €
3 symboles « DIAMANT » identiques 	5 €

- 5.2.5 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « TORNADE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent (y compris le symbole « TORNADE ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « ECLAIR », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, les symboles de la même ligne et de la même colonne que le symbole « ECLAIR » disparaissent (y compris le symbole « ECLAIR ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.7 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », un total de trois symboles « GRIMOIRE », tel que représentés sur l'écran des règles du jeu, le joueur accède immédiatement au « Jeu bonus », suspendant le « Jeu principal » jusqu'à la fin du « Jeu bonus ».

Lorsqu'il est découvert, le symbole « GRIMOIRE » disparaît de la matrice et est remplacé par un nouveau symbole.

- 5.2.8 Lorsque le joueur découvre une suite de trois symboles identiques, directement en contact les uns avec les autres, conformément au sous-article 5.2.4, les symboles de cette suite disparaissent et sont remplacés par d'autres symboles.

Lorsque des symboles disparaissent, de nouveaux symboles apparaissent dans la matrice afin que celle-ci comporte toujours 25 symboles.

- 5.2.9 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), jusqu'à ce que le joueur collecte huit symboles « POISON », conformément au sous-article 5.2.2.
- 5.2.10 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur a collecté huit symboles « POISON », que le joueur ait remporté un gain au cours des lancers précédents ou non.
- 5.2.11 Le « Jeu principal » est perdant dans tous les autres cas.

5.3 Etape intermédiaire 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.
- 5.3.2 Le « Jeu Bonus » suspend le « Jeu principal » et ne met pas fin à la prise de jeu du joueur. Le joueur reprendra sa prise de jeu à l'issue du « Jeu bonus ».
- 5.3.3 Un tableau noir est représenté à l'écran, avec trois lignes comportant chacune trois symboles, soit neuf symboles au total.
Le joueur choisit un symbole par ligne, dans l'ordre de son choix, afin de constituer une potion et clique sur le bouton « VALIDEZ » afin de révéler le résultat de la potion.

Le choix du joueur n'a pas d'impact sur le résultat du « Jeu bonus ».

Lorsque la potion du joueur n'est pas gagnante, l'inscription « 0 € » s'affiche à l'écran et le joueur ne remporte aucun gain.

Lorsque la potion est gagnante, il découvre un montant en euros, parmi les montants suivants : 2€, 4€, 5€, 10€, 100€ ou 1000€, à l'exclusion de tout autre montant.

- 5.3.4 À tout moment du « Jeu bonus », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement au choix des trois symboles.
- 5.3.5 Le « Jeu bonus » prend fin à l'issue de la révélation de la potion. Que la potion soit gagnante ou non, le joueur reprend le cours de sa prise de jeu du « Jeu principal ».
- 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 8 août 2024,

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

C. LANTIERI