

**Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des jeux accessible par internet
dénommé « ROMAN FIGHTERS »
(Applicable à compter du 11 mars 2024)**

**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 « ROMAN FIGHTERS » et « SUPER JACKPOT »**

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

- 0,97 € pour le jeu « ROMAN FIGHTERS »
- 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « ROMAN FIGHTERS », le joueur dispose de trois participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire 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 0,97 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1€ ».

Article 4 Lots

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	10 000 €	10 000 €
2 lots de	1 000 €	2 000 €
10 lots de	500 €	5 000 €
250 lots de	50 €	12 500 €
11 000 lots de	20 €	220 000 €
36 500 lots de	10 €	365 000 €
1 000 lots de	5 €	5 000 €
120 000 lots de	2€	240 000 €
188 100 lots de	1 €	188 100 €
356 863 lots formant un total de		1 047 600 €

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.

Article 5 Description du jeu

5.1. Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.1.1. La première étape de jeu dénommée « Jeu principal » est représentée à l'écran par une grille composée de quatre lignes et cinq colonnes contenant vingt cases. Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un lancer et révéler 20 symboles. Le joueur dispose de trois lancers.

5.1.2. Les symboles, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu intitulé « Tableau des gains » représentent six personnages différents, une paire de sandales et un casque.

5.1.3. Pour chaque lancer, lorsque le joueur découvre dans la grille une suite continue de 3 symboles identiques, alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, le joueur remporte le gain associé à cette suite continue de symboles, conformément au tableau des gains représenté sur l'écran des règles du jeu.

5.1.4. Si le joueur découvre plusieurs suites continues de 3 symboles identiques alignés horizontalement, verticalement, ou en diagonale, il gagne la somme des gains associés à chaque suite continue de 3 symboles, conformément au tableau des gains représenté sur l'écran des règles du jeu.

5.1.5. Lorsque le joueur découvre dans la grille un symbole « +1 » ou « +2 », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il obtient respectivement un ou deux lancers supplémentaires.

5.1.6. Lorsque le joueur découvre dans la grille un symbole « Cage », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, auquel est associé un montant en euros, il remporte ce montant.

5.1.7. Lorsque le joueur découvre dans la grille, au cours de sa prise de jeu, trois symboles « Bouclier », il remporte 50 €.

5.1.8. Lorsque le joueur découvre dans la grille, au cours de sa prise de jeu, trois symboles « Epée », il remporte 500 €.

5.1.9. Lorsque le joueur découvre dans la grille, au cours de sa prise de jeu, trois symboles « Roman fighters », il remporte 1 000 €.

5.1.10. Lorsque le joueur découvre dans la grille un symbole « Bonus », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il accède au jeu Bonus, une fois ses lancers épuisés.

5.1.11. Lorsque le joueur découvre dans la grille un symbole « Tigre », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles, dont le symbole « Tigre », disparaissent de la grille afin de laisser apparaître de nouveaux symboles.

5.1.12. Lorsque le joueur découvre les symboles décrits aux sous-articles 5.1.2. à 5.1.10., les symboles de la grille qui étaient présents au-dessus des symboles découverts viennent remplacer ces symboles et de nouveaux symboles apparaissent en haut de la grille afin que la grille comporte toujours 20 symboles.

5.1.13. À tout moment de sa prise de jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement aux lancers restants.

5.2. Seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus »

5.2.1. La seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » est représentée à l'écran par une roue. Le joueur lance la roue pour découvrir le nombre de combats auquel il va assister.

5.2.2. Le joueur clique sur le bouton « Go » pour lancer un combat. Un gladiateur, incarné par le joueur, et un tigre s'affrontent. Lorsque le joueur gagne le combat, il découvre une somme en euros, autre que zéro euro, ou un multiplicateur lui permettant de multiplier cette somme.

5.2.3. A l'issue des combats, si le joueur découvre plusieurs multiplicateurs, ils se multiplient entre eux et s'appliquent à la somme en euros découverte au Jeu Bonus.

5.2.4. À tout moment du Jeu Bonus, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation des montants cachés.

5.2.5 Le Jeu Bonus n'est pas une unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire qui prolonge l'acte du jeu du joueur avant la révélation du résultat de son unité de jeu.

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

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

Fait le 22 novembre 2023,

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

C. LANTIERI