

## LA FRANÇAISE DES JEUX

### Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des jeux accessible par internet dénommé « CROSSINGO »

(Applicable à compter du 20 novembre 2017)

#### 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 », fait le 29 août 2017, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

#### Article 2 Participation aux jeux « CROSSINGO » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « CROSSINGO » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement. Les jeux « CROSSINGO » 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 « CROSSINGO »
- 0,03€ pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « CROSSINGO », le joueur dispose d'une participation au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de cette participation étant de 0,03€.

#### Article 3 Emissions d'unités de jeu et prix du jeu « CROSSINGO »

Le jeu « CROSSINGO » 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 du jeu « CROSSINGO »

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 €
15 lots de	1 000 €	15 000 €
25 lots de	100 €	2 500 €
850 lots de	50 €	42 500 €
21 000 lots de	10 €	210 000 €
43 000 lots de	5 €	215 000 €

129 475 lots de	2 €	258 950 €
250 000 lots de	1€	250 000 €
444 366 lots formant un total de		1 003 950 €

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 « CROSSINGO »**

5.1 L'univers graphique du jeu peut être différent en fonction de l'actualité des différentes périodes de l'année.

5.2. L'unité de jeu est représentée à l'écran par une grille composée de 25 numéros répartis sur 5 lignes et 5 colonnes. Une somme en euros est associée à chaque ligne, chaque colonne et aux deux lignes diagonales de la grille composées de 5 numéros.

Sous la grille, figurent 5 cases réparties sous chacune des 5 colonnes.

Un bouton « GO » est présent à droite sur l'écran de jeu. Chaque clic sur ce bouton permet de révéler 5 éléments, répartis dans chacune des cases figurant sous la grille. Le joueur dispose de 5 clics sur le bouton « GO ».

Les éléments pouvant apparaître dans les cases figurant sous la grille peuvent être un numéro, un numéro doré, une somme en euros, un symbole « EXTRA » ou un élément échangeur représenté par 2 flèches et permettant de modifier la place des numéros de la colonne à laquelle il est associé.

5.3. Le joueur clique sur le bouton « GO » et découvre un élément dans chaque case située sous la grille, conformément au sous-article 5.2.

A tout moment de l'unité de jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO » afin que le système révèle automatiquement l'ensemble des zones de jeu occultées.

5.4 Si le joueur découvre, dans les cases figurant sous la grille, un ou plusieurs numéros identiques à un ou plusieurs numéros de la grille, le ou les numéros de la grille correspondants se changent en symbole.

Si, grâce aux numéros découverts dans les cases figurant sous la grille, le joueur réalise dans la grille une ligne entière, une colonne entière ou une diagonale entière, c'est-à-dire composée de 5 symboles, l'unité de jeu est gagnante. Le joueur gagne alors la somme associée à la ligne entière ou colonne entière ou diagonale entière de symboles révélée grâce aux numéros découverts.

Si le joueur réalise plusieurs lignes entières ou colonnes entières ou diagonales entières de symboles, les sommes associées à chacune de ces lignes, colonnes ou diagonales s'additionnent.

5.5 Si le joueur découvre, dans les cases figurant sous la grille, une somme en euros, il remporte cette somme.

5.6 Si le joueur découvre, dans les cases figurant sous la grille, un numéro doré identique à un numéro de la grille, le numéro de la grille correspondant se change en symbole.

Le gain associé à la ligne et à la colonne dans lesquelles se trouve ce numéro est alors multiplié par 2 si le joueur réalise cette ligne ou cette colonne entière de symboles. Le multiplicateur de gain ne s'applique pas au gain associé aux diagonales.

5.7 Si le joueur découvre, dans les cases figurant sous la grille, un symbole représentant 2 flèches, tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, les numéros de la colonne sous laquelle figure cette case changent de place.

5.8 Si le joueur découvre, dans les cases figurant sous la grille, un symbole « EXTRA », le joueur accède à une étape EXTRA.

5.9 Les opérations décrites aux sous-articles 5.3 à 5.8 se répètent jusqu'à ce que le joueur ait cliqué 5 fois sur le bouton « GO ».

#### 5.10 Etape EXTRA

5.10.1 L'étape EXTRA 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.

5.10.2 L'étape EXTRA est représentée à l'écran par une grille de cases. Les éléments présents sous ces cases sont des symboles.

A gauche sur l'écran de jeu, figure un tableau composé de 3 types de symboles gagnants. Une somme en euros est associée à chaque type de symboles.

5.10.3 Le joueur clique sur le bouton « GO » et découvre, sous chaque case, un symbole conformément au sous-article 5.10.2.

5.10.4. Si le joueur découvre 4 symboles gagnants identiques dans la grille, il remporte la somme associée à ces 4 symboles gagnants figurant dans le tableau à gauche sur l'écran de jeu.

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

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

Fait le 13 octobre 2017 et modifié le 1<sup>er</sup> octobre 2021,

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

C. LANTIERI