

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE
RELATIVE AU JEU DENOMME « INFILTR@TION »**

Article 1 – Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « Infiltr@tion » est ajoutée à la suite des annexes prise en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015 dont la dernière modifications a eu lieu le 23 septembre 2020.

Article 2 – Validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur clique sur le bouton « Jouez 1 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

Article 3 – Description du jeu

Le jeu « Infiltr@tion » est composé de deux mécaniques de jeu :

- une première mécanique de jeu principal, ci-après dénommée « Jeu Principal », constituée de cinq niveaux successifs auxquels le joueur accède nécessairement et représentés chacun à l'écran par un réseau informatique, dont le résultat est révélé au sein d'une même prise de jeu,
- une seconde mécanique de jeu, ci-après dénommée « Jeu Extra », représentée à l'écran par un coffre composé de six cadenas à déverrouiller, accessible dès lors que le joueur a collecté 20 symboles « Data » au cours d'une ou plusieurs prises de jeu (appelé ci-après « cycle de prise de jeux ») dans les conditions définies au sous article 3.2. Des lors que le joueur atteint le « Jeu Extra » et y révèle un gain éventuel, celui-ci termine un « cycle de prise de jeux ».

3.1. Le Jeu Principal

3.1.1 Dans le cadre du Jeu Principal l'objectif est de connecter des réseaux informatiques pour tenter de remporter un gain et de collecter des symboles « Data », pour tenter d'accéder au Jeu Extra. Une prise de jeu comporte 5 niveaux, correspondant chacun à une tentative de connexion d'un réseau informatique.

3.1.2 Pour chaque niveau, l'écran de jeu comporte :

- L'indication du niveau en cours ;
- Le gain en jeu, tiré au sort, pour le niveau concerné, dans les conditions prévues au sous-article 3.1.3 ;
- Une représentation du réseau informatique à connecter, composé de plusieurs emplacements hexagonaux, ci-après dénommés « Tuiles » ;
- Le nombre maximum de symboles « Data » pouvant être collectés pour le niveau concerné, correspondant au nombre de chiffres à placer par le joueur sur le circuit, ci-après dénommés « Tuiles numérotées », (au nombre de 3 pour le niveau 1, 4 pour les niveaux 2 à 4 et 5 pour le niveau 5) ;
- Un compteur de symboles « Data », indiquant le nombre de symboles « Data » collectés au fur et à mesure des différentes prises de jeu (dans le cadre d'un cycle de prise de jeux).

3.1.3 Lorsque le joueur accède à un niveau, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant du gain en jeu auquel le joueur peut prétendre s'il réussit à connecter le réseau informatique, dans les conditions et selon les probabilités suivantes :

Niveau	Gain en jeu tiré au sort à chaque niveau :	La probabilité que le gain soit tiré au sort, pour chaque niveau, est de 1 chance sur :*
1	0,5€	5,00
	1€	1,61
	2€	5,56
2	1€	5,00
	2€	1,61
	4€	5,56
3	1€	5,00
	2€	1,61
	4€	5,56
4	1€	5,00
	2€	1,61
	4€	5,56
5	5€	5,00
	10€	1,61
	20€	5,56

* Arrondi arithmétique au centième près

3.1.4 Pour tenter de remporter le gain en jeu, le joueur doit connecter le réseau informatique en plaçant l'ensemble des Tuiles numérotées au sein du réseau informatique, tel que représenté sur l'écran de jeu :

- soit en cliquant sur une Tuile numérotée, qui se placera automatiquement sur la Tuile en surbrillance ;
- soit en cliquant sur une Tuile numérotée et en la faisant glisser sur la Tuile en surbrillance ;
- soit en cliquant sur le bouton « AUTO » pour que le placement soit effectué de manière aléatoire.

Le joueur doit ensuite cliquer sur le bouton « Valider » pour confirmer sa combinaison et lancer la procédure de tentative de connexion au réseau informatique.

3.1.5 Tant que celui-ci n'a pas cliqué sur le bouton « Valider », le joueur peut modifier l'emplacement de chaque Tuile numérotée autant de fois qu'il le souhaite en répétant l'une des opérations mentionnées au sous-article 3.1.4.

3.1.6 Lorsque le joueur clique sur le bouton « Valider », un tirage au sort est réalisé afin de déterminer l'emplacement exact de chacune des Tuiles numérotées au sein du réseau informatique.

3.1.7 Lors de la révélation du résultat, chaque Tuile numérotée placée conformément au tirage au sort réalisé dans les conditions prévues au sous-article 3.1.6 apparaîtra en bleu et les autres Tuiles numérotées apparaîtront en rouge.

Si toutes les Tuiles numérotées ont été exactement placées par le joueur, le réseau informatique est connecté et le joueur remporte le gain en jeu ainsi que l'ensemble de symboles « Data » à collecter pour le niveau concerné ;

Si une ou plusieurs Tuiles numérotées ont été exactement placées par le joueur, le réseau informatique est partiellement connecté et le joueur remporte uniquement un nombre de symboles « Data » égal au nombre de Tuiles numérotées correctement placées ;

Si aucune Tuile numérotée n'a été exactement placée par le joueur, le réseau informatique n'est pas connecté, le joueur ne peut prétendre à aucun gain ni à aucun symbole « Data ».

3.1.8 Pour une même prise de jeu, les probabilités, pour le joueur, de remporter le gain en jeu tiré au sort dans les conditions prévues au sous-article 3.1.3, sont les suivantes :

Niveau	Nombre de Tuiles à placer sur le réseau informatique	La probabilité de découvrir l'exact emplacement de l'ensemble des Tuiles du niveau et de remporter le gain en jeu est de 1 chance sur :
1	3	6
2	4	24
3	4	24
4	4	24
5	5	120

Pour une même prise de jeu, les probabilités, pour le joueur, de collecter des symboles « Data » sont les suivantes :

Nombre de symboles « data » collectées	La probabilité de les collecter est de 1 chance sur
0	155,15
1	29,9
2	11,86
3	7,05
4	5,69
5	5,72
6	6,9
7	9,6
8	15,25
9	27,28
10	54,21
11	120,51
12	288,02
13	811,59
14	2 192,35
15	8 886,86
16	22 417,30
17	216 375,65
18	321 073,55
19	-
20	9 953 280,00

3.1.9 Pour chacun des 5 niveaux, le joueur répétera les opérations mentionnées aux sous-articles 3.1.2 à 3.1.7.

3.1.10 Lorsque le joueur collecte son vingtième symbole « Data » au cours d'une prise de jeu, il accèdera à la fin de sa partie au Jeu Extra dans les conditions visées au sous-article 3.2.

Dès l'obtention du vingtième symbole « Data » le compteur de symboles « Data » collectés repart à zéro ce qui n'empêche pas le joueur de collecter éventuellement d'autres symboles « Data » au cours de cette même prise jeu, et qu'il pourra retrouver dans son compteur de symboles « Data » lors de sa prochaine prise de jeu.

Les probabilités de collecter les 20 symboles « Data » et d'accéder au Jeu Extra, depuis la toute première prise de jeu et à l'issue d'une ou plusieurs prises de jeu (dans le cadre d'un premier cycle de prise de jeux) sont les suivantes :

Prises de jeu	La probabilité de collecter les 20 symboles « Data » à la n ^{ième} prise de jeu, dans le cadre du premier cycle de prise de jeux, en % cumulé est de :
1 ^{ère}	0,00001000%
2 ^{ème}	0,33703600%
3 ^{ème}	12,50487080%
4 ^{ème}	52,95769000%
5 ^{ème}	86,63219220%
6 ^{ème}	97,81831790%
7 ^{ème}	99,77009950%
8 ^{ème}	99,98279380%
9 ^{ème}	99,99901830%
10 ^{ème}	99,99995500%
11 ^{ème}	99,99999830%
12 ^{ème}	99,99999990%

Chaque symbole « Data » collecté, au cours des différentes prises de jeu dans le cadre d'un cycle de prise de jeux, est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait collecté son vingtième symbole « Data » et puisse ainsi accéder au Jeu Extra. A tout instant, en accédant à l'application de jeu, le joueur peut être informé du nombre de symboles « Data » déjà collectés. Lorsqu'il joue au Jeu Principal, le compteur de symboles « Data » représenté à l'écran permet de visualiser le nombre de symboles « Data » collectés au cours des différentes prises de jeu.

Chaque symbole « Data » pris isolément ne donne droit à aucun gain. Si le compte joueur est clôturé ou si le jeu est abrogé, les symboles « Data » collectés précédemment seront perdus et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.1.11 Les différents gains mentionnés au sous-article 3.1.3 peuvent se cumuler au titre d'une même prise de jeu si le joueur réussit à connecter plusieurs réseaux informatiques

Les gains mentionnés ci-dessus sont versées sur les disponibilités de son compte FDJ® à l'issue du Jeu Principal, après l'apparition de l'écran de révélation de gains, et avant toute participation, le cas échéant, au Jeu Extra.

3.1.12 Si, à l'issue des cinq niveaux mentionnés au sous-article 3.1.1, le joueur n'a connecté aucun réseau informatique et n'a pas collecté 20 symboles « Datas », la prise de jeu est perdante et terminée.

3.2. Le jeu Extra

Dès lors que le joueur a collecté son vingtième symbole « Data » :

-un symbole « Data » en surbrillance apparaît à la droite du compteur de symboles « Data »,

- Le compteur de symboles « Data » collectés est remis à zéro,
- Le joueur accèdera au Jeu Extra à la fin de sa partie en cours.

3.2.1 Le Jeu Extra est représenté à l'écran par un coffre composé de six cadenas à déverrouiller en tentant de découvrir un code à six chiffres, chaque chiffre permettant de débloquent un cadenas.

3.2.2 Le joueur doit composer sa combinaison à 6 chiffres en utilisant les flèches de sélection présentes au-dessus et au-dessous de chaque chiffre ou en cliquant sur le bouton « AUTO » pour générer une combinaison aléatoire.

Le joueur doit ensuite valider sa combinaison en cliquant sur « Valider ».

3.2.3 Un tirage au sort pour déterminer la combinaison gagnante est ensuite réalisé lorsque le joueur clique sur « Valider ».

La combinaison gagnante est composée de 6 chiffres, compris chacun entre 0 et 9, avec une probabilité de tirage au sort identique pour chacun d'entre eux.

Lors de la révélation du résultat, un chiffre exact et correctement placé dans la combinaison gagnante sera affiché en vert et, dans le cas contraire, il apparaîtra en rouge.

3.2.4 Ainsi, le nombre de chiffres exacts découverts et correctement placés par le joueur déterminera l'obtention d'un gain et son montant, selon les probabilités suivantes :

Nombre de chiffre(s) exact(s) et correctement placé(s) par rapport à la combinaison gagnante tirée au sort :	La probabilité de découvrir le(s) chiffre(s) exact(s) au bon emplacement est de 1 chance sur :*	Gain :
0	1,88	0€
1	2,82	1€
2	10,16	2,50€
3	68,59	5€
4	823,05	10€
5	18 518,52	250€
6	1 000 000,00	20 000€

* Arrondi arithmétique au centième près

3.2.5 Une fois la combinaison gagnante dévoilée et le gain éventuel révélé, le joueur a terminé un cycle de prises de jeu.

Fait le 4 février 2021.

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

C. LANTIERI