

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

(Applicable à compter du 11 mai 2026)

Article 1^{er} - Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux de loterie sur compte de la Française des Jeux, ainsi que du règlement 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 « WILD COMBO » et « SUPER JACKPOT »

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

Les jeux « WILD COMBO » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 0,50 € ou 2 € (au choix du joueur) et se décompose comme suit :

- Pour une mise de 0,50 € :
 - 0,48 € pour le jeu « WILD COMBO »
 - 0,02 € pour le jeu « SUPER JACKPOT »
- Pour une mise de 2 € :
 - 1,94 € pour le jeu « WILD COMBO »
 - 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT »

En jouant à « WILD COMBO », le joueur dispose selon la mise qu'il a choisie de deux ou six 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 pour chacune des mises.

Le prix de vente de l'unité de jeu dépend de la mise choisie par le joueur. Le joueur choisit sa mise entre 0,50 € et 2 €. S'il choisit une mise de 0,50 €, le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 0,48 €. S'il choisit une mise de 2 €, 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 0,50 € » ou « JOUEZ 2 € » dépendant de la mise sélectionnée par le joueur.

Article 4 - Lots du jeu « WILD COMBO »

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

4.1. Lots du jeu « WILD COMBO » pour une mise de 0,50 €

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	5 000 €	5 000 €
15 lots de	100 €	1 500 €
2 256 lots de	12,50 €	28 200 €
2 000 lots de	10 €	20 000 €

7 500 lots de	4 €	30 000 €
15 000 lots de	2,50 €	37 500 €
92 000 lots de	2 €	184 000 €
80 000 lots de	1 €	80 000 €
250 000 lots de	0,50 €	125 000 €
448 772 lots formant un total de		511 200 €

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.

4.2. Lots du jeu « WILD COMBO » pour une mise de 2 €

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	20 000 €	20 000 €
2 lots de	1 000 €	2 000 €
50 lots de	500 €	25 000 €
100 lots de	100 €	10 000 €
1 015 lots de	40 €	40 600 €
5 000 lots de	25 €	125 000 €
2 000 lots de	20 €	40 000 €
2 000 lots de	18 €	36 000 €
2 000 lots de	16 €	32 000 €
2 500 lots de	15 €	37 500 €
9 000 lots de	12 €	108 000 €
20 000 lots de	10 €	200 000 €
45 000 lots de	8 €	360 000 €
55 000 lots de	6 €	330 000 €
100 000 lots de	4 €	400 000 €
150 000 lots de	2 €	300 000 €
393 668 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 « WILD COMBO »

L'univers du jeu « WILD COMBO » et la représentation graphique de ses symboles peuvent changer au cours de son exploitation.

L'unité de jeu est composée d'une première étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut-être composée dans certains cas, uniquement pour une mise de 2 €, d'une seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus ».

5.1. Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.1.1. Le « Jeu principal » est composé de deux zones de jeu, réparties comme suit :

- Une première zone de jeu dénommée « SYMBOLES GAGNANTS », représentée par cinq « symboles gagnants » pour une mise de 0,50 € et six « symboles gagnants » pour une mise de 2 €, associés chacun à une jauge (affichant le nombre de « symboles gagnants » collecté au cours de la partie) et à un montant en euros, inscrits en chiffres, conformément au sous-article 5.1.1.2.

Pour une mise de 2 €, la zone de jeu « SYMBOLES GAGNANTS » comprend également une jauge BONUS, affichant le nombre de « symboles bonus » collectés au cours de la partie.

- Une seconde zone de jeu représentée par une matrice composée de cinq colonnes et quatre lignes contenant 20 cases pour une mise de 0,50 € et composée de six colonnes et cinq lignes contenant 30 cases pour une mise de 2 €, dont l'une des cases comporte une boîte numérotée, telle que représentée sur l'écran des règles du jeu. Cette boîte peut contenir les éléments suivants :
 - Une ou plusieurs nouvelles boîtes ;
 - Un ou plusieurs « symboles gagnants » ;
 - Un ou plusieurs « symboles intermédiaires » ;
 - Un ou plusieurs « symboles bonus », pour une mise de 2 €.

Le numéro apparaissant sur la boîte indique le nombre d'éléments contenus.

La disposition des colonnes et des lignes peut changer en fonction du support utilisé par le joueur pour accéder à son unité de jeu (site internet www.fdj.fr ou l'application FDJ).

5.1.1.1. Chacun des « symboles gagnants » et des « symboles intermédiaires » est associé à une famille de symboles. Chaque famille de symboles comporte un « symbole gagnant » et trois formes de « symboles intermédiaires », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu.

5.1.1.2 Chaque famille de symbole est associée à une couleur. Le « symbole gagnant » de chaque famille est associé au montant en euros suivant :

Famille de symboles	Pour une mise de 0,50 €	Pour une mise de 2 €
Orange	0,50 €	2 €
Jaune	2 €	4 €
Magenta		10 €
Vert	10 €	25 €
Violet	100 €	500 €
Bleu	5 000 €	20 000 €

5.1.2. Le joueur clique sur la boîte apparaissant dans la matrice pour découvrir plusieurs éléments, conformément au sous-article 5.1.1.

Les éléments contenus dans la boîte se répartissent dans les cases de la matrice, à l'exception des « symboles bonus », que le joueur collecte immédiatement et qui viennent incrémenter la jauge correspondante dans la zone de jeu « SYMBOLES GAGNANTS ».

Le joueur procède de la même façon pour la ou les boîte(s) découvertes dans cette première boîte.

Le joueur a la possibilité de déplacer dans la matrice les éléments découverts. Cela n'a pas d'impact sur le résultat de sa prise de jeu.

5.1.2.1. Le joueur doit fusionner les « symboles intermédiaires » identiques (même famille et même forme) en les faisant glisser l'un sur l'autre ou en cliquant sur l'un puis sur l'autre. Les deux « symboles intermédiaires » identiques fusionnés forment un nouveau symbole (forme suivante de la même famille) apparaissant dans la matrice.

Le joueur fusionne les « symboles intermédiaires » jusqu'à obtenir un « symbole gagnant » de la famille de symboles correspondante, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu. Le cas échéant, le « symbole gagnant » obtenu (ou découvert dans une boîte) vient incrémenter la jauge correspondante dans la zone de jeu « SYMBOLES GAGNANTS ».

5.1.2.2. Au cours du « Jeu principal », si le joueur collecte deux « symboles gagnants » identiques, l'unité de jeu est gagnante. Le joueur remporte alors le montant en euros associé aux « symboles gagnants » collectés.

Pour une mise de 0,50 €, il est possible pour le joueur au cours du « Jeu principal » de collecter à deux reprises deux « symboles gagnants » identiques de la famille de symboles orange et jaune (soit quatre « symboles gagnants » au total pour chaque famille). Le cas échéant, le joueur remporte de nouveau le montant en euros associé à ces « symboles gagnants ».

5.1.2.3. Au cours du « Jeu principal », pour une mise de 2 €, si le joueur collecte dix « symboles bonus », il accède à la fin du Jeu principal à l'étape de jeu « Jeu bonus ».

5.1.2.4. À tout moment du « Jeu principal », le joueur peut cliquer sur le bouton « Tout fusionner ». Ce bouton fusionnera automatiquement tous les « symboles intermédiaires » identiques présents dans la matrice.

5.1.2.5. Au cours du « Jeu principal », s'il reste une ou des boîte(s) dans la matrice, mais que cette dernière ne contient plus de case vide et qu'il n'est pas possible de fusionner les symboles présents dans la matrice, le joueur doit cliquer sur la ou les boîte(s) pour afficher son/leur contenu :

- Si des fusions sont possibles, elles seront réalisées automatiquement.
- Si aucune fusion n'est possible, la partie prend fin.

5.1.2.6. L'étape de jeu « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne peut plus fusionner de symboles.

5.1.2.7. L'étape de jeu « Jeu principal » est perdante dans tous les autres cas.

5.3. Seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus » (uniquement pour une mise de 2 €)

5.3.1. Le joueur accède à l'étape de jeu « Jeu bonus » s'il collecte au cours de l'étape de jeu « Jeu principal » dix « symboles bonus », conformément au sous-article 5.1.2.3.

5.3.2. L'étape de jeu « 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. Il s'agit d'une étape de l'unité de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.

5.3.3. Le « Jeu bonus » est représenté à l'écran par dix « symboles bonus » et une jauge de « symboles gagnants », tels que représentés sur l'écran des règles du « Jeu bonus », comprenant six paliers associés à un montant en euros, tels qu'indiqué dans le tableau ci-dessous :

	Paliers					
Nombre de « symboles gagnants »	4	6	9	12	15	18
Montant en euros	2 €	6 €	8 €	15 €	100 €	1000 €

Les montants en euros des paliers ne sont pas cumulables.

- 5.3.4. Le joueur clique sur les « symboles bonus » pour les ouvrir. S’il découvre un ou plusieurs « symboles gagnants », ceux-ci viennent incrémenter la jauge.
- 5.3.5. L’étape de jeu « Jeu bonus » prend fin lorsque le joueur a ouvert tous les « symboles bonus ». Le joueur remporte le montant en euros associé au dernier palier de la jauge atteint, conformément au sous-article 5.3.3.
- 5.4. A l’issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s’additionnent pour former un lot unique et indivisible.
- 5.5. L’unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 9 mars 2026

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

V. DANO