

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux dénommé

« MISSION PATRIMOINE »

(Applicable à compter du 30 août 2021)

Article 1 Cadre Juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de grattage de La Française des Jeux publié sur www.fdj.fr, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Le présent règlement s'applique aux émissions et codes jeux du jeu « MISSION PATRIMOINE » visés dans les avis correspondants.

En application de l'article 90 de la loi n°2017-1775 du 29 décembre 2017 de finances rectificative pour 2017, pour chaque ticket de jeu acheté en République française, 12,18% du prix du ticket de jeu (soit 1,827€) est reversé à la Fondation du patrimoine.

Article 2 Disponibilité du jeu

Les tickets du jeu « Mission Patrimoine » sont exclusivement commercialisés en France métropolitaine, en Martinique, en Guadeloupe, en Guyane, à La Réunion et à Mayotte.

Article 3 Emissions de tickets et prix

Chaque émission de tickets est répartie en blocs de 3 000 000 tickets. Le prix de vente du ticket est fixé à 15 euros.

Article 4 Lots

Pour chaque bloc, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	1 500 000 €	3 000 000 €
1 lot de	150 000 €	150 000 €
4 lots de	15 000 €	60 000 €
25 lots de	1 500 €	37 500 €
30 520 lots de	150 €	4 578 000 €
80 478 lots de	50 €	4 023 900 €
432 000 lots de	30 €	12 960 000 €
476 040 lots de	15 €	7 140 600 €
1 019 070 lots formant un total de		31 950 000 €

Le montant du lot indiqué dans le tableau ci-dessus correspond au lot global du ticket et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains liés à plusieurs zones de jeu gagnantes sur un même ticket.

Article 5 **Description du jeu**

5.1 Il existe trois modèles de tickets « Mission Patrimoine » différents.

5.2 Chaque ticket représente un plateau de jeu de type « jeu de l'oie ». Chaque ticket comporte une étape de jeu dénommée « Jeu principal » et 5 étapes de jeux Bonus dénommées « Bonus 1 », « Bonus 2 », « Bonus 3 », « Bonus 4 » et « Bonus 5 ».

5.3 Chaque ticket est composé des éléments suivants :

- une zone non-grattable dénommée « Départ » ;
- 6 cases grattables représentant un site du patrimoine français, numérotées de 1 à 6.
- 4 cases en partie grattables dénommées « Bonus 1 », « Bonus 2 », « Bonus 3 » et « Bonus 4 »
- 1 case non grattable dénommée « Bonus 5 »
- 1 zone « Arrivée » comportant une case grattable sur laquelle figure la mention « Gain ».

5.4 Jeu principal

5.4.1 Le « Jeu Principal » est composé de 6 cases numérotées de 1 à 6 et de la case « Gain » située dans la zone « Arrivée ».

5.4.2 Les éléments figurant sous la couche grattable de chacune des cases numérotées de 1 à 5 sont des symboles. Il y a 5 symboles à découvrir par case.

Les éléments figurant sous la couche grattable de la case 6 sont des symboles. Il y a 6 symboles à découvrir.

L'élément figurant sous la couche grattable de la case « Gain » figurant dans la zone « Arrivée » est une somme en euros, avec sa transcription en lettres.

5.4.3 Le joueur gratte les 6 cases représentant un site du patrimoine français numérotées de 1 à 6 et découvre des symboles, conformément au sous-article 5.4.2.

5.4.4 Si le joueur découvre, parmi l'ensemble des cases numérotées de 1 à 6, 6 symboles « clé » tel que représenté dans les règles du jeu sur le ticket de jeu, le ticket est gagnant et le joueur remporte le montant figurant sous la couche grattable de la case « Gain » figurant dans la zone « Arrivée ».

5.4.5 Le « Jeu Principal » est perdant dans tous les autres cas.

5.5. Jeu « Bonus 1 » dénommé « Détour Surprise »

5.5.1 Le jeu « Bonus 1 » est composé de deux cases portant chacune la mention « Gain ».

5.5.2 L'élément figurant sous la couche grattable de chaque case « Gain » est une somme en euros, inscrite en chiffres avec sa transcription en lettres.

5.5.3. Le joueur gratte les deux cases « Gain » et découvre une somme par case, conformément au sous-article 5.5.2.

5.5.4 Si le joueur découvre une somme autre que 0€, il remporte cette somme.

5.5.5 Le jeu « Bonus 1 » est perdant dans tous les autres cas.

5.6 Jeu « Bonus 2 » dénommé « Photo souvenir »

5.6.1 Le jeu « Bonus 2 » est composé d'une zone de jeu représentant un appareil photo et deux photos.

5.6.2 L'élément figurant sous la couche grattable de la zone de jeu représentant un appareil photo et deux photos est un coefficient multiplicateur, parmi les coefficients multiplicateurs suivants : x1, x2, x3, x10, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur.

5.6.3 Le joueur gratte la zone de jeu représentant un appareil photo et deux photos et découvre un coefficient multiplicateur, conformément au sous-article 5.6.2.

5.6.4 Si le « Jeu Principal » est gagnant conformément au sous-article 5.4.4, le joueur multiplie la somme découverte sous la couche grattable de la case « Gain » de la zone « Arrivée » par le coefficient multiplicateur découvert dans la zone de jeu du jeu « Bonus 2 ».

5.6.5 Le jeu « Bonus 2 » est perdant dans tous les autres cas.

5.7 Jeu « Bonus 3 » dénommé « Lancer de dés »

5.7.1 Le jeu « Bonus 3 » est composé de deux zones de jeu représentant chacune un dé à lancer, et d'une zone de jeu représentant un panneau sur lequel figure la mention « Gain ».

5.7.2 L'élément figurant sous la couche grattable de chaque zone de jeu représentant un dé à lancer est un chiffre parmi les chiffres suivants : 1, 2, 3, 4, 5, 6, à l'exclusion de tout autre chiffre.

L'élément figurant sous la couche grattable de la zone de jeu représentant un panneau « Gain » est une somme en euros, avec sa transcription en lettres.

5.7.3 Le joueur gratte les zones de jeu représentant des dés à lancer et découvre deux chiffres, conformément au sous-article 5.7.2. Le joueur gratte ensuite la zone de jeu représentant un panneau sur lequel figure la mention « Gain » et découvre une somme en euros conformément au sous-article 5.7.2.

5.7.4 Si la somme des deux chiffres découverts est strictement égale à 6, le jeu « Bonus 3 » est gagnant et le joueur remporte la somme indiquée sous la couche grattable du panneau « Gain » associé.

5.7.5 Le jeu « Bonus 3 » est perdant dans tous les autres cas.

5.8 Jeu « Bonus 4 » dénommé « Visiteur aguerri »

5.8.1 Le jeu « Bonus 4 » est composé d'une zone de jeu représentant une tente.

5.8.2 Les éléments figurant sous la couche grattable de la zone de jeu représentant une tente sont deux sommes en euros, inscrites en chiffres avec leur transcription en lettres.

5.8.3 Le joueur gratte la zone de jeu représentant une tente et découvre des sommes en euros, conformément au sous-article 5.8.2.

5.8.4 Si le joueur découvre deux sommes identiques, le jeu « Bonus 4 » est gagnant et le joueur remporte cette somme.

5.8.5 Le jeu « Bonus 4 » est perdant dans tous les autres cas.

5.9 Jeu « Bonus 5 » dénommé « Objet trouvé »

5.9.1 Si le joueur découvre, sous la couche grattable de la case 6 du ticket un symbole « paire de jumelles », tel que représenté dans les règles du jeu « Bonus 5 » sur le ticket, le jeu « Bonus 5 » est gagnant et le joueur remporte la somme de 30€.

5.9.2 Le jeu « Bonus 5 » est perdant dans tous les autres cas.

5.10 Le ticket est perdant dans tous les autres cas.

5.11 Encart « Expérience immersive »

Chaque ticket comporte un encart dénommé « Expérience immersive ! » permettant au détenteur du ticket « Mission Patrimoine » de flasher le QR Code présent dans l'encart afin d'accéder à des visites virtuelles des sites emblématiques de la Mission Stéphane Bern. Le joueur peut également se rendre directement sur le site www.illiko.fr afin d'accéder aux visites virtuelles.

Fait le 23 juin 2021,

Par délégation de la présidente-directrice générale de La Française des Jeux

C. LANTIERI