

**Règlement particulier du jeu de La Française des Jeux accessible par internet dénommé
« Mission Patrimoine »**

(Applicable à compter du 30 août 2021)

**Article 1
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 (anciennement intitulé « Règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par internet et par téléphone mobile »), publié sur www.fdj.fr, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

En application de l'article 90 de la loi n°2017-1775 du 29 décembre 2017 de finances rectificative pour 2017, 12,18% du prix de l'unité de jeu (soit 1,827€) est reversé à la Fondation du patrimoine pour chaque unité de jeu achetée en République française, à l'exception des collectivités d'outre-mer (Saint-Martin, Saint Barthélemy et Saint-Pierre-et-Miquelon), pour lesquelles il n'y a pas de reversement.

**Article 2
Emissions d'unités de jeu et prix**

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu ; chaque émission est répartie en blocs de 3 000 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 15€. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 15€ ».

**Article 3
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 de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains.

Article 4

Description du jeu

- 4.1 Le joueur sélectionne tout d'abord l'une des trois représentations graphiques illustrant une carte de France sur laquelle sont épinglées 6 régions françaises.
- 4.2 Chaque unité de jeu est représentée par un plateau de jeu de type « jeu de l'oie » en haut de l'écran de jeu, sur lequel se déplace une voiture.

Chaque unité de jeu est composée d'un jeu principal dénommé « Jeu Principal » et 5 jeux Bonus dénommés « Bonus 1 », « Bonus 2 », « Bonus 3 », « Bonus 4 » et « Bonus 5 ».

Le plateau de jeu est composé des éléments suivants :

- Une case sur laquelle figure la mention « Départ »,
- 6 cases représentant un site du patrimoine français et numérotées de 1 à 6,
- 5 cases jeux « Bonus » dénommées « Bonus 1 », « Bonus 2 », « Bonus 3 », « Bonus 4 » et « Bonus 5 »,
- Une case sur laquelle figure la mention « Arrivée ».

Plusieurs éléments figurent sous le plateau de jeu:

- une case « Clés cumulées »,
- une case « Gain en cours »,
- une case « Bonus Multiplicateur à l'arrivée ».

- 4.3 À tout moment de l'unité de jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « Auto » afin que le système révèle automatiquement les zones de jeu occultées.

4.4 Jeu Principal

- 4.4.1 L'unité de jeu débute par la présence d'une voiture sur la case « Départ ». Une bulle de règle du jeu s'affiche à l'écran, sous le plateau de jeu. Le joueur clique sur le bouton « Go » présent dans la bulle afin que la voiture située sur la case « Départ » avance sur le plateau de jeu.

- 4.4.2 Lorsque la voiture du joueur passe sur une case numérotée de 1 à 6 et représentant un site du patrimoine français, le site s'affiche sur l'écran de jeu sous le plateau de jeu. Le joueur clique sur chaque site et découvre des symboles.

Il y a 5 symboles à retrouver sous chacune des cases 1 à 5 et il y a 6 symboles à retrouver sous la case 6.

- 4.4.3 A l'issue de la prise de jeu, c'est-à-dire lorsque la voiture se situe sur la case « Arrivée », si le joueur a cumulé, parmi les symboles figurant sous les cases 1 à 6, 6 symboles « clé » tel que représenté sur l'écran de jeu, le Jeu Principal est gagnant et le joueur remporte la somme figurant dans la bulle « Arrivée » qui s'affiche sous le plateau de jeu.

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

4.5 Jeu « Bonus 1 » dénommé « Détour Surprise »

- 4.5.1 Lorsque la voiture est sur la case « Bonus 1 » du plateau de jeu, une bulle dénommée « Détour Surprise » s'affiche à l'écran de jeu, sous le plateau de jeu.
- 4.5.2 Le jeu « Bonus 1 » est composé de deux cases portant chacune la mention « Gain ».
- 4.5.3 Les éléments figurant sous chaque case « Gain » est une somme en euros.
- 4.5.4 Le joueur clique sur les deux cases « Gain » et découvre une somme par case, conformément au sous-article 4.5.3.
- 4.5.5 Si le joueur découvre une somme autre que 0€, il remporte cette somme.
- 4.5.6 Le jeu « Bonus 1 » est perdant dans tous les autres cas.

4.6 Jeu « Bonus 2 » dénommé « Photo Souvenir »

- 4.6.1 Lorsque la voiture est sur la case « Bonus 2 » du plateau de jeu, une bulle dénommée « Photo Souvenir » s'affiche à l'écran de jeu, sous le plateau de jeu.
- 4.6.2 Le jeu « Bonus 2 » est représenté par un appareil photo.
- 4.6.3 L'élément figurant sous l'appareil photo est un coefficient multiplicateur, parmi les coefficients multiplicateurs suivants : x1, x2, x3, x10, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur.
- 4.6.4 Le joueur clique sur l'appareil photo et découvre un coefficient multiplicateur, conformément au sous-article 4.6.3.
- 4.6.5 Si le « Jeu Principal » est gagnant conformément au sous-article 4.4.3, le joueur multiplie la somme découverte dans la bulle « Arrivée » qui s'affiche lorsque la voiture est sur la case « Arrivée » du plateau de jeu par le coefficient multiplicateur découvert sous l'appareil photo.
- 4.6.6 Le jeu « Bonus 2 » est perdant dans tous les autres cas.

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

- 4.7.1 Lorsque la voiture est sur la case « Bonus 3 » du plateau de jeu, une bulle dénommée « Lancer de dés » s'affiche à l'écran de jeu, sous le plateau de jeu.
- 4.7.2 Le jeu « Bonus 3 » est composé de deux dés à lancer sur lesquels figure un point d'interrogation et d'une case sur laquelle figure la mention « Gain ».
- 4.7.3 L'élément figurant sous les deux dés à lancer est, pour chaque dé, un chiffre parmi les chiffres suivants : 1, 2, 3, 4, 5, 6, à l'exclusion de tout autre chiffre.
L'élément figurant sous la case « Gain » est une somme en euros.
- 4.7.4 Le joueur clique sur les deux dés à lancer et découvre sous chaque dé un chiffre, conformément au sous-article 4.7.3. Le joueur clique ensuite sur la case « Gain » et découvre une somme en euros, conformément au sous-article 4.7.3.
- 4.7.5 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 case « Gain » associée.

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

4.8 Jeu « Bonus 4 » dénommé « Visiteur aguerri »

4.8.1 Lorsque la voiture est sur la case « Bonus 4 » du plateau de jeu, une bulle dénommée « Visiteur aguerri » s'affiche à l'écran de jeu, sous le plateau de jeu.

4.8.2 Le jeu « Bonus 4 » est représenté par une tente.

4.8.3 Les éléments figurant sous la tente sont deux sommes en euros.

4.8.4 Le joueur clique sur la tente et découvre deux sommes en euros, conformément au sous-article 4.8.3.

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

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

4.9 Jeu « Bonus 5 » dénommé « Objet trouvé »

4.9.1 Lorsque la voiture est sur la case « Bonus 5 » du plateau de jeu, une bulle dénommée « Objet trouvé » s'affiche à l'écran de jeu, sous le plateau de jeu.

4.9.2 Le joueur clique sur le bouton « Go » afin de révéler les symboles de la case 6 représentant un site du patrimoine français.

4.9.3 Si le joueur découvre, parmi les symboles révélés sous la case 6 représentant un site du patrimoine français, un symbole « paire de jumelles », tel que représenté sur l'écran de jeu, le jeu « Bonus 5 » est gagnant et le joueur remporte la somme de 30€.

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

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

4.11 Expérience immersive

A l'issue de la prise de jeu, un écran dénommé « Expérience immersive » s'affiche. Le joueur peut choisir de cliquer sur le bouton « J'accède aux visites virtuelles 360° » pour accéder à des visites virtuelles des sites emblématiques de la Mission Stéphane Bern, ou sur le bouton « Passer » pour quitter la prise de jeu.

Fait le 23 juin 2021

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

C. LANTIERI