

**REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE
ET ANNEXES**

Sommaire

REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE.....	2
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « KENO ATLANTIA ».....	5
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « NEXT LEVEL ».....	8
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LES CLEFS DU TRESOR »	11
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « KENO MYSTERES ».....	14
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMÉDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « TRÉSORS ENSABLÉS »	29
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « 1,2,3, SAFARI »	33
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT LOTO ».....	36
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « TOUR DU MONDE ».....	39
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « DUEL DE CARTES GOLDEN EDITION »	42
« ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « INFILTR@TION »	44
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « OBJECTIF 12 ».....	49
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « DEFENSE MAGIQUE ».....	52
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « LA CONQUETE DE L'OR VERT ».....	57
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « LES MYSTERES DU MAGÉ »	60
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « PICK & MATCH ».....	66

REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE

Article 1 - Cadre juridique

Le présent règlement (y compris ses annexes) pris en application du décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019 relatif à l'encadrement de l'offre de jeux de La Française des Jeux et du Pari mutuel urbain pris en application de l'ordonnance n°2019-1015 du 2 octobre 2019 réformant la régulation des jeux d'argent et de hasard, du chapitre II ter du Titre II du Livre III du Code de la sécurité intérieure et de l'article 137 de la loi n° 2019486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et à la transformation des entreprises s'applique à l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne.

Le présent règlement est pris en complément du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par internet et téléphone mobile, publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr, dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne au sens des dispositions de l'article L. 322-9-2 du code de la sécurité intérieure.

Article 2 - Description générale de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne

2.1 L'offre de jeux à aléa immédiat en ligne est disponible à partir des sites internet et mobile www.fdj.fr et à partir des applications accessibles depuis différents supports tels que ordinateurs, terminaux mobiles, et/ou tablette etc. Elle est proposée aux joueurs disposant d'un compte FDJ® conformément aux dispositions du règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles sur internet et par téléphone mobile.

2.2. L'offre de jeux à aléa immédiat en ligne est composée de plusieurs jeux de contrepartie. Les annexes du présent règlement décrivent la mécanique de chacun des jeux. Ces jeux sont tous basés sur une même plate-forme technique permettant, pour chaque prise de jeu, la génération de tirages aléatoires, instantanés et successifs réalisés à chaque étape du jeu et qui peuvent faire suite aux actions du joueur. Une prise de jeu peut être suspendue puis reprise pendant un laps de temps limité dans les conditions visées à l'article 3 ci-après.

2.3. Pour l'ensemble des jeux de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne, la part des mises affectée aux gagnants est fixée par arrêté du ministre chargé du budget.

Article 3 - Prise de jeu

3.1 Dispositions générales

Pour réaliser sa prise de jeu, le joueur choisit le jeu auquel il souhaite participer puis valide sa mise. Le débit de la mise sur le compte FDJ® du joueur constitue le point de départ de la prise de jeu du joueur. A compter du débit de sa mise, le joueur dispose d'un délai de trente jours pour terminer sa prise de jeu selon les modalités visées ci-dessous, à l'exception des cas de fraude, de blocage ou de clôture du compte FDJ® mentionnés dans le règlement général des jeux de La Française des Jeux accessibles par internet et par téléphonie mobile qui mettront fin à la prise de jeu.

LA FRANÇAISE DES JEUX

La prise de jeu du joueur est terminée soit par la révélation de son caractère perdant ou gagnant et du montant éventuel associé, selon les modalités détaillées dans les annexes, soit, à défaut, à la fin du délai de trente jours précité ou dans l'un des cas mentionnés au présent règlement.

3.2. Suspension et reprise d'une prise de jeu

3.2.1. Pendant le délai de trente jours mentionné ci-dessus, le joueur peut suspendre et reprendre sa prise de jeu. Pendant ce délai, la prise de jeu est dite « en cours ». Le joueur peut suspendre sa prise de jeu en se déconnectant du jeu auquel il participe. Pour reprendre sa prise de jeu, le joueur peut consulter son historique de prises de jeux figurant dans son compte FDJ® et cliquer sur la prise de jeu « en cours » qu'il souhaite reprendre. Lorsque le joueur reprend sa prise de jeu, celle-ci apparaît à l'écran telle qu'elle avait été suspendue, à partir de la dernière action de jeu enregistrée.

3.2.2. Lorsqu'une prise de jeu du joueur est « en cours », il ne peut pas effectuer une nouvelle prise de jeu à ce même jeu.

3.2.3. Le joueur est informé notamment par courrier électronique que sa prise de jeu arrive bientôt à expiration.

3.2.4. Tant que la prise de jeu du joueur n'est pas terminée, celui-ci ne peut prétendre à aucun gain.

3.3 Expiration d'une prise de jeu

3.3.1. Si le joueur ne termine pas sa prise de jeu dans le délai de trente jours mentionné ci-dessus et sous réserve des dispositions du sous-article 3.4, la prise de jeu est dite « expirée ». Le joueur est informé du statut « expiré » de sa prise de jeu en consultant son historique de prise de jeu depuis son compte FDJ®.

3.3.2. L'expiration d'une prise de jeu ne donne lieu à aucun gain ni à aucun remboursement.

3.3.3. La part affectée aux gagnants relative à une prise de jeu expirée est versée dans un fonds spécifique des prises de jeu expirées tel que visé à l'article 5.

3.4. Prolongation du délai de réalisation de la prise de jeu

3.4.1. En cas de nécessité, notamment en cas de travaux d'entretien, de panne technique, d'atteinte au système de traitement automatisé de données ou de difficultés provenant du réseau de communication du support digital, l'accès aux sites internet et applications, ainsi que l'exploitation d'un ou plusieurs jeux de La Française des Jeux par internet et par téléphone mobile peuvent être suspendus provisoirement.

3.4.2. La Française des Jeux informera le joueur par courrier électronique que sa prise de jeu est à nouveau disponible et qu'il dispose d'un délai supplémentaire correspondant au délai pendant lequel sa prise de jeu a été suspendue par La Française des Jeux pour terminer sa prise de jeu.

3.5. Dans le cas où La Française des Jeux ne serait pas en mesure de respecter le délai de trente jours dans les conditions visées dans le présent règlement, La Française des Jeux procèdera au remboursement de la prise de jeu. Le joueur ne pourra prétendre à aucun gain.

Article 4 – Lots

4.1. Détermination du montant maximum du lot en jeu

Pour chaque prise de jeu, le montant maximum du lot en jeu est déterminé en fonction de la mise du joueur. Selon les jeux, le montant du lot en jeu est soit connu avant le début de la prise de jeu, soit déterminé par tirage(s) au sort au début, en cours ou à la fin de la prise de jeu.

4.2. Paiement des lots

Le paiement des lots est effectué conformément aux dispositions du règlement général des jeux de la Française des Jeux accessibles par internet et par téléphone mobile.

Article 5 –Fonds des prises de jeux expirées de l’offre de jeux à aléa immédiat en ligne

Les sommes figurant dans le fonds spécifique des prises de jeu expirées serviront au versement de lots ou gains supplémentaires ou à l’attribution d’avantages en numéraire ou en nature à tout ou partie des participants au jeu.

Article 6 – Arrêt d’un jeu

6.1. Aucune nouvelle prise de jeu pour un jeu ne pourra être réalisée après la date d’arrêt de ce jeu.

6.2. Les prises de jeu dont le statut est « en cours » avant l’arrêt d’un jeu pourront être terminées jusqu’à l’expiration du délai de trente jours visé à l’article 3.

Article 7 – Adhésion au règlement

La participation aux jeux de l’offre de jeux à aléa immédiat en ligne implique l’adhésion au présent règlement.

Article 8 – Publication, modification et abrogation du règlement

8.1. Le présent règlement sera publié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

8.2. Le présent règlement pourra faire l’objet de modifications par simple publication du règlement modifié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

8.3. Le présent règlement pourra faire l’objet d’une abrogation par un avis publié sur le site de l’Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « KENO ATLANTIA »**

Article 1 – Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Keno Atlantia » seront, en principe, possibles à compter du 12 décembre 2016 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 12 décembre 2016 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

Article 2 – Description du jeu

Le jeu à aléa immédiat en ligne dénommé « Keno Atlantia » dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant du jeu Keno Gagnant à vie.

2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est fixé à 1 euro. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

2.2. Description d'une prise de jeu

2.2.1. Chaque prise de jeu comporte une grille composée de 40 numéros entre 1 et 40 inclus.

2.2.2. Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 1 € », le joueur sélectionne une combinaison de 2 à 10 numéros parmi les 40 numéros de la grille telle que décrite au sous-article 2.2.1 puis clique sur le bouton « Validez » pour valider sa combinaison.

2.3. Tirage au sort de la combinaison gagnante

Après avoir cliqué sur « Validez », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les 14 numéros tirés au sort parmi les 40 numéros visés au sous-article 2.2.1.

2.4. Prise de jeu gagnante

Le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de numéros figurant dans la combinaison choisie par le joueur correspondant aux numéros tirés au sort, conformément au tableau ci-dessous :

LA FRANCAISE DES JEUX

Nombre de numéros figurant dans la combinaison choisie par le joueur	Nombre total de numéros dans la combinaison du joueur correspondant aux numéros qui ont été tirés au sort	Montant gagné	1 chance de gagner sur ____*
--	---	---------------	------------------------------

10	10	50 000,00 €	846 813,71
	9	1 000,00 €	16 284,88
	8	50,00 €	868,53
	7	10,00 €	95,00
	6	5,00 €	18,88
	5	1,00 €	6,44

9	9	5 000,00 €	136 582,86
	8	200,00 €	3 502,12
	7	50,00 €	245,15
	6	10,00 €	35,02
	5	1,00 €	9,14

8	8	3 000,00 €	25 609,29
	7	100,00 €	861,85
	6	10,00 €	78,80
	5	2,00 €	14,77
	4	1,00 €	5,14

7	7	500,00 €	5 432,27
	6	25,00 €	238,78
	5	10,00 €	28,65
	4	1,00 €	7,16

6	6	80,00 €	1 278,18
	5	10,00 €	73,74
	4	3,00 €	11,80
	3	1,00 €	4,06

5	5	50,00 €	328,68
	4	5,00 €	25,28

LA FRANCAISE DES JEUX

	3	2,00 €	5,56
4	4	15,00 €	91,30
	3	2,00 €	9,66
	2	1,00 €	3,09
3	3	6,00 €	27,14
	2	2,00 €	4,18
2	2	2,00 €	8,57
	1	1,00 €	2,14

* Arrondi arithmétique au centième près.

Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, la prise de jeu est gagnante et terminée.

2.5. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « NEXT LEVEL »**

**Article 1
Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Next Level » seront, en principe, possibles à compter du 13 novembre 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 13 novembre 2017 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2
Description du jeu**

2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 1 €, 2 € ou 3 €. Le joueur choisit sa mise puis clique sur le bouton « Jouez ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

2.2. Description d'une prise de jeu

2.2.1. Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par une grille de 50 numéros entre 1 et 50 inclus, de 10 paliers associés à 10 rangs de gains à atteindre, au choix du joueur et selon les modalités décrites au présent règlement.

2.2.2. Pour chaque prise de jeu, sur les 50 numéros visés ci-dessus, 41 sont potentiellement gagnants (ci-après désignés les « bons numéros ») et 9 sont potentiellement perdants.

2.3. Détermination du montant du lot

Pour remporter un gain, le joueur doit atteindre de 1 à 10 paliers dans les conditions visées au sous-article 2.4.

A chacun des 10 paliers est associé un rang de gain. Un coefficient multiplicateur est déterminé aléatoirement pour chaque rang de gain à l'exception du premier palier dont le coefficient multiplicateur est 2.

Ainsi, le montant du gain potentiel associé au premier palier correspond à la mise initiale du joueur multipliée par 2.

Si le joueur atteint le ou les paliers suivants, le montant du gain potentiel associé au palier atteint correspond au montant du gain associé au palier précédent multiplié par le coefficient multiplicateur associé au rang de gain du palier atteint.

Le montant des gains potentiels dépend du montant de la mise, du nombre de paliers atteint et des coefficients multiplicateurs tirés au sort dans les conditions et selon les probabilités suivantes :

Numéro du palier	Nombre de bons numéros découverts au palier	Nombre de bons numéros à découvrir pour atteindre le palier	Multiplicateur(s) de gains par palier	La probabilité d'atteindre le multiplicateur est de 1 chance sur $\frac{1}{\text{probabilité}}$ *	La probabilité d'atteindre le palier est de 1 chance sur $\frac{1}{\text{probabilité}}$ *
1 ^{er} palier	5	5	2,00	2,83	2,83
2 ^{ème} palier	9	+4	2,50	2,69	7,15
			3,00	43,00	
3 ^{ème} palier	12	+3	2,00	2,53	15,37
			3,00	14,41	
4 ^{ème} palier	15	+3	2,00	3,34	35,48
			3,00	7,48	
5 ^{ème} palier	18	+3	2,00	5,22	89,32
			3,00	4,87	
6 ^{ème} palier	21	+3	2,00	3,82	250,17
			5,00	10,49	
7 ^{ème} palier	23	+2	2,00	2,48	534,57
			3,00	15,62	
8 ^{ème} palier	25	+2	2,00	3,25	1226,37
			3,00	7,80	
9 ^{ème} palier	27	+2	2,00	5,00	3065,91
			3,00	5,00	
10 ^{ème} palier	29	+2	2,00	4,56	8523,91
			4,00	7,13	

* arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule

Ainsi, le montant d'un gain peut s'échelonner de la manière suivante :

- Pour une mise de 1€ : de 2€ à 87 480€
- Pour une mise de 2€ : de 4€ à 174 960€
- Pour une mise de 3€ : de 6€ à 262 440€

2.4. Détermination du caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu

2.4.1. Au démarrage, le joueur sélectionne 1 numéro parmi les 50 numéros visés au sous-article 2.2.1.

2.4.2. Pour chaque numéro sélectionné par le joueur, un tirage au sort est réalisé pour déterminer s'il s'agit d'un bon numéro ou d'un numéro perdant.

Si un seul numéro perdant est tiré au sort, la partie est perdante et terminée pour le joueur qui ne peut prétendre à aucun gain.

Si le numéro sélectionné par le joueur est un bon numéro, le joueur continue la prise de jeu en sélectionnant un autre numéro jusqu'à atteindre le palier suivant.

2.4.3. Conformément au sous-article 2.3, le joueur atteint un palier lorsqu'il sélectionne le nombre de bons numéros requis pour atteindre ce palier.

2.4.4. Lorsque le joueur atteint un palier, il peut décider :

a) d'arrêter la prise de jeu à l'issue du palier atteint en cliquant sur le bouton « J'arrête ». La prise de jeu est terminée et gagnante et le joueur remporte le gain associé au palier atteint conformément au sous article 2.3.

b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Je continue » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ®. Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu il renonce au montant du gain associé au palier précédemment atteint pour tenter d'atteindre le palier suivant au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Sous réserve qu'aucun numéro perdant ne soit sélectionné, le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou b) du présent sous-article.

2.4.5. Le montant remporté par le joueur est le montant du gain associé au palier atteint par le joueur après avoir cliqué sur le bouton « J'arrête » ou après avoir atteint le 10^{ème} palier proposé par le jeu « Next Level », conformément aux dispositions ci-dessus. Dans ce dernier cas, 29 bons numéros ont été tirés au sort.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LES CLEFS DU TRESOR »**

Article 1 – Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Les Clefs du Trésor » seront, en principe, possibles à compter du 13 Décembre 2017 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si cette date ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

Article 2 – Validation de la mise

Le joueur valide sa mise de 0,50 € en cliquant sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

Article 3 – Description du jeu

Le jeu « Les Clefs du Trésor » est composé de deux jeux :

- un jeu principal ci-après dénommé « Jeu 1 », représenté à l'écran par 9 cases, dont le résultat est révélé au sein d'une même prise de jeu,
- un second jeu, ci-après dénommé « le trésor », représenté à l'écran par un coffre, accessible dès lors que le joueur a réalisé plusieurs prises de jeu dans les conditions définies au sous article 3.2.

3.1. Le « jeu 1 »

3.1.1 Description visuelle

3.1.1.1 Le jeu est représenté à l'écran par 9 cases positionnées sur 3 lignes horizontales de 3 cases. Chaque ligne est précédée d'une flèche cliquable.

3.1.1.2. Pour chaque prise de jeu, 9 symboles sont à découvrir parmi les 7 représentations suivantes :

- une pierre précieuse
- une pipe
- une bombe
- un sabre
- une bougie
- un tonneau
- une clef.

3.1.2. Tirage au sort

3.1.2.1. Le joueur dispose de deux modalités de révélation du tirage :

- une révélation ligne par ligne en cliquant sur chacune des flèches qui les précèdent.
- une révélation de l'ensemble des 9 symboles en cliquant sur le bouton « Auto ».

LA FRANCAISE DES JEUX

3.1.2.2. Quel que soit le mode de révélation choisi, le tirage du résultat de la prise de jeu est réalisé en une seule fois au moment où le joueur clique sur une des flèches ou bien sur le bouton « Auto ».

3.1.2.3. Chaque tirage au sort détermine le caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu. Dans cette dernière hypothèse, le tirage au sort détermine également si le joueur a collecté un symbole « clef » qui sera conservé à l'issue de sa prise de jeu dans les conditions visées au sous-article 3.1.4.

Dans l'hypothèse d'une prise de jeu gagnante, le montant du gain est également déterminé aléatoirement par le tirage au sort ainsi réalisé.

3.1.3. Prise de jeu gagnante

Si après le tirage au sort, le joueur découvre, sur une même ligne horizontale, trois symboles identiques parmi les 6 symboles : « pierre précieuse », « pipe », « bombe », « sabre », « bougie », « tonneau », la prise de jeu est gagnante d'un lot d'un montant déterminé selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau de lots ci-dessous :

3 symboles identiques sur une même ligne horizontale	Montant du Lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur-----) *
Pierre Précieuse	5 000 €	2 000 000,000
Pipe	100 €	751 879,699
Bombe	10 €	400,000
Sabre	5 €	86,207
Bougie	1 €	14,211
Tonneau	0,5 €	5,882

* Arrondi arithmétique au millième près

Tous rangs confondus, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 3,93 (arrondi arithmétique à la deuxième valeur après la virgule).

3.1.4. Prise de jeu perdante et collecte de symboles « clef »

Si après le tirage, le joueur ne découvre pas, sur une même ligne horizontale, trois symboles identiques parmi ceux listés au sous-article 3.1.2, la prise de jeu est perdante et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

Dans ce cas, un symbole « clef » peut être attribué au joueur par la voie du tirage au sort visé au sous article 3.3. Le joueur ne peut collecter qu'un seul symbole « clef » par prise de jeu. Le symbole « clef » collecté est conservé à l'issue de la prise de jeu dans la limite de trois clefs. La prise de jeu est terminée et le joueur ne peut accéder au jeu « le trésor » s'il ne découvre aucune clef, ou s'il découvre sa première ou sa deuxième clef.

LA FRANCAISE DES JEUX

Chaque symbole « clef » ainsi collecté, au cours des différentes prises de jeu, est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait collecté sa troisième clef et puisse ainsi accéder au jeu « le trésor ». A tout instant, en accédant à l'application de jeu, le joueur peut être informé du nombre de symbole « clefs » déjà collectées. Lorsqu'il joue au jeu 1, le coffre contenant 3 cadenas à clefs représenté à l'écran permet de visualiser le nombre de clefs collectées au cours des différentes prises de jeu.

Dès lors qu'il collecte sa troisième clef, le joueur accède au jeu « le trésor » dans les conditions visées au sous article 3.2. Le compteur de symboles « clef » collectés repart ainsi à zéro.

Les probabilités d'obtention d'un symbole « clef » dépendent du nombre de clefs déjà collectées :

Nombre de clefs collectées par le joueur	Probabilités d'obtention d'une clef (1 chance sur ____)
0	2
1	3
2	4

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

3.2 Le jeu « le trésor »

Dès lors que le joueur a collecté son troisième symbole « clef », il accède immédiatement au jeu « le trésor ». Pour déclencher le tirage au sort et découvrir le montant de son gain, le joueur clique sur le bouton « ouvrir le coffre ».

Le jeu « le trésor » est un jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante de l'un des lots suivants selon les probabilités d'obtention définies dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre	Montant du lot	La probabilité d'obtenir ce contenu est de 1 chance sur : *
Trois pièces d'or	10 000 €	250 000,000
Une pièce d'or	5 €	16,667
Une pièce d'argent	1 €	1,916
Une pièce de bronze	0,5 €	2,392

* Arrondi arithmétique au millième près

Une fois le coffre ouvert et le gain révélé, le joueur a terminé un cycle de prises de jeu et repart à 0 dans sa collecte de symboles « clef ».

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « KENO MYSTERES »**

Article 1 – Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Keno Mystères » seront, en principe, possibles à compter du 25 novembre 2019 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date 25 novembre 2019 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

Article 2 – Description du jeu

Le jeu à aléa immédiat en ligne dénommé « Keno Mystères » dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant du jeu Keno Gagnant à vie et du jeu à aléa immédiat en ligne dénommé « Keno Atlantia ».

2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est déterminé par le joueur parmi les montants suivants : 0,50€, 1€ et 2€. Une mise de 1€ est présélectionnée automatiquement. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Jouer ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

2.2. Subdivision d'une prise de jeu

Une prise de jeu Keno Mystère peut se dérouler en plusieurs phases :

- Un jeu principal ;
- Un jeu « Stop ou encore » (lequel n'est pas systématique) ;
- Un jeu « Extra » (lequel n'est pas systématique).

Article 3 – Description du jeu principal

3.1 Chaque prise de jeu est représentée à l'écran par une matrice composée de 40 numéros entre 1 et 40 inclus.

3.2 Le joueur sélectionne une combinaison de 3 à 8 numéros parmi les 40 numéros de la matrice telle que décrite au sous-article 3.1.

3.3 Le joueur sélectionne le montant de sa mise conformément au sous-article 2.1.

3.4 Le joueur valide sa prise de jeu en cliquant sur le bouton « Jouer ».

3.5 Tirage au sort des boules

Après avoir cliqué sur « Jouer », deux tirages au sort successifs sont réalisés. L'issue du jeu principal dépend du résultat combiné de ces deux tirages.

Le résultat du jeu principal est révélé en deux temps :

- Dans un premier temps, dix boules de couleurs parmi le bleu, le rouge, l'or et le vert apparaissent dans une jauge verticale,
- Dans un second temps, à chaque boule de couleur est associé un numéro. L'apparition successive de ces numéros permet de remplir la jauge de bas en haut.

LA FRANCAISE DES JEUX

La couleur de chaque boule associée à un numéro permet d'engendrer immédiatement un effet, tel que suit, si et seulement si le numéro, associé à la couleur, tiré au sort correspond à l'un des numéros sélectionnés par le joueur :

- Une boule de couleur bleue : neutre ;
- Une boule de couleur verte : donne accès au jeu « Extra » au terme du jeu principal et du jeu « Stop ou encore » ;
- Une boule de couleur or : les gains potentiels éventuellement obtenus lors du jeu principal sont multipliés par deux ;
- Une boule de couleur rouge : les gains potentiels éventuellement obtenus lors du jeu principal sont perdus. La partie prend fin immédiatement, excepté lorsque le joueur a obtenu au préalable une boule de couleur verte dont le numéro correspond à l'un des numéros qu'il a sélectionnés, lui permettant d'accéder au jeu « Extra ».

Les boules de couleur verte, or et rouge sont dénommées « boules mystères ».

Les boules mystères apparaissent chacune, au maximum, une seule fois par partie.

3.6 Résultat du jeu principal

Le résultat du jeu principal dépend :

- Du nombre de numéros sélectionnés par le joueur et du montant de la mise choisie par le joueur, conformément aux sous-articles 2.1. et 3.2.
- Du nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros sélectionnés par le joueur, conformément au sous-article 3.2 ;
- Des effets éventuellement obtenus via les boules mystères, conformément au sous-article 3.5.

Le montant des lots potentiels résultant, le cas échéant, du jeu principal sont détaillés à l'article 5.

Si le résultat du jeu principal permet de déterminer un gain potentiel répondant aux conditions détaillées à l'article 4., le joueur peut choisir de :

- Rempoter son gain à l'issue de la prise de jeux,
- Ou de le remettre en jeu dans le jeu « Stop ou encore » au risque de tout perdre.

Article 4 – Description du jeu « Stop ou encore »

4.1 Conditions d'accès au jeu « Stop ou encore »

4.1.1 Le joueur peut accéder au jeu « Stop ou encore » si et seulement si :

- Il dispose au moins d'un numéro non tiré au sort lors du jeu principal parmi les numéros qu'il a sélectionnés, conformément au sous-article 3.2 ;
et :
- Il a obtenu au jeu principal un gain potentiel (en comptant le doublement du gain potentiel par la boule Or le cas échéant) :
 - o Compris entre 0,25€ et 12€ pour une mise de 0,50€ au jeu principal ; ou
 - o Compris entre 0,50€ et 24€ pour une mise de 1€ au jeu principal ; ou
 - o Compris entre 1€ et 48€ pour une mise de 2€ au jeu principal.

4.1.2 Si le joueur ne souhaite pas participer au jeu « Stop ou encore », il clique sur le bouton « Arrêter » situé à gauche de l'écran de jeu ou « Arrêter et accéder au jeu Extra » le cas échéant.

LA FRANCAISE DES JEUX

Dans ce cas, son gain sera versé sur les disponibilités de son compte joueur lorsque, le cas échéant, il aura terminé son jeu Extra conformément aux dispositions de l'article 7.

4.2 Fonctionnement du jeu « Stop ou encore »

4.2.1 Si le joueur souhaite jouer au jeu « Stop ou encore », sous réserve de respecter les conditions énoncées ci-dessus, il clique sur le bouton « Continuer » situé à droite de l'écran de jeu. Le joueur décide alors de remettre en jeu son gain potentiel obtenu au jeu principal, au risque de tout perdre.

4.2.2. En jouant au jeu « Stop ou encore », le joueur participe à un nouveau tirage au sort de trois numéros parmi les 30 numéros non tirés au sort à l'occasion du jeu principal.

Le gain éventuellement obtenu pour la prise de jeu (hors jeu Extra) dépend alors uniquement :

- De ses numéros « restants », c'est-à-dire des numéros sélectionnés par le joueur lors du jeu principal qui n'ont pas été tirés au sort préalablement lors du tirage au sort du jeu principal,
- Du nombre de numéros « restants » parmi les 3 numéros ainsi tirés au sort.

Le joueur obtient un gain si un ou plusieurs de ses numéros « restants » est(sont) tiré(s) au sort lors du jeu « Stop ou encore ».

Dans tous les autres cas, le jeu principal et le jeu « Stop ou encore » sont perdants.

Les tableaux de lots sont détaillés à l'article 5. Les gains éventuellement obtenus à l'issue du jeu « Stop ou encore » se substituent aux gains potentiels du jeu principal.

Article 5 – Tableaux de lots

Les tableaux de lots ci-dessous correspondent à une mise unitaire de 1€.

Si le joueur a sélectionné une mise de 0,50€, les montants retranscrits dans les tableaux de lots ci-après sont divisés par 2.

Si le joueur a sélectionné une mise de 2€, les montants retranscrits dans les tableaux de lots ci-après sont multipliés par 2.

Dans les tableaux de lots du jeu principal, on entend par « bons numéros tirés au sort » les numéros tirés au sort lors du tirage du jeu principal qui sont identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés. Les gains potentiels demeurent « potentiels » en ce sens que le joueur a la possibilité de les rejouer à l'occasion du jeu « Stop ou encore » tel qu'expliqué à l'article 4.

Les cases grisées dans les tableaux ci-dessous correspondent aux cas exclus.

5.1 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 8 numéros**5.1.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal**

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boules rouges parmi les bons numéros	Nombre de boules oranges parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
8	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	10 000,00 €
	0	1	20 000,00 €
7	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	400,00 €
	0	1	800,00 €
6	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	60,00 €
	0	1	120,00 €
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	10,00 €
	0	1	20,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	2,00 €
	0	1	4,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 8 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur*__
8	1 708 993,00
7	21 362,41
6	841,87
5	75,17
4	13,36
3	4,50

*Arrondi arithmétique au centième près

LA FRANCAISE DES JEUX

Pour 8 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), tel que mentionné au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	3,45
Boule rouge	3,70
Boule or	3,13

*Arrondi arithmétique au centième près

5.1.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

- i) Pour 5 numéros restants (soit 3 numéros tirés au sort au jeu principal qui sont identiques aux numéros sélectionnés)

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilité au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	106,00 €	212,00 €	406
2	6,00 €	12,00 €	16,24
1	1,00 €	2,00 €	2,71

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,31.

*arrondis au centième près

- ii) Pour 4 numéros restants (soit 4 numéros tirés au sort au jeu principal qui sont identiques aux numéros sélectionnés)

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilité au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	600,00 €	1 200,00 €	1 015
2	20,00 €	40,00 €	26,03
1	2,00 €	4,00 €	3,12

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,78.

*arrondis au centième près

- iii) Pour 3 numéros restants (soit 5 numéros tirés au sort au jeu principal qui sont identiques aux numéros sélectionnés)

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	3 340,00 €	6 680,00 €	4 060
2	200,00 €	400,00 €	50,12

1	20,00 €	40,00 €	3,86
---	---------	---------	------

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

*arrondis au centième près

5.2 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 7 numéros

5.2.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
7	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	5 000,00 €
	0	1	10 000,00 €
6	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	200,00 €
	0	1	400,00 €
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	24,00 €
	0	1	48,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	4,00 €
	0	1	8,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 7 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après	1 chance sur* __
7	155 363,00
6	2 959,30
5	170,07
4	21,87
3	5,67

*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 7 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

LA FRANCAISE DES JEUX

	1 chance sur* __
Boule verte	3,13
Boule rouge	3,70
Boule or	3,13

*Arrondi arithmétique au centième près

5.2.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

i) Pour 4 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	300,00 €	600,00 €	1 015
2	10,00 €	20,00 €	26,03
1	1,00 €	2,00 €	3,12

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,78.

*arrondis au centième près

ii) Pour 3 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	4 252,00 €	8 504,00 €	4 060
2	70,00 €	140,00 €	50,12
1	6,00 €	12,00 €	3,86

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

*arrondis au centième près

iii) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	-
2	2 184,00 €		145
1	48,00 €		5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

*arrondis au centième près

5.3 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 6 numéros**5.3.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal**

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
6	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	500,00 €
	0	1	1 000,00 €
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	50,00 €
	0	1	100,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	8,00 €
	0	1	16,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	0,50 €
	0	1	1,00 €

Pour 6 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
6	18 278,00
5	507,72
4	42,02
3	7,88
2	3,11

*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 6 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	2,86
Boule rouge	3,70
Boule or	2,86

*Arrondi arithmétique au centième près

5.3.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

i) Pour 4 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	150,00 €	300,00 €	1015
2	5,00 €	10,00 €	26,03
1	0,50 €	1,00 €	3,12

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 2,78.

*arrondis au centième près

ii) Pour 3 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	860,50 €	1 721,00 €	4 060
2	20,00 €	40,00 €	50,12
1	1,50 €	3,00 €	3,86

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

*arrondis au centième près

iii) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	
2	620,00 €	1 240,00 €	145
1	20,00 €	40,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

*arrondis au centième près

5.4 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 5 numéros

5.4.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
5	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	130,00 €
	0	1	260,00 €
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	12,00 €
	0	1	24,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	2,00 €
	0	1	4,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 5 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
5	2 611,14
4	104,45
3	12,61
2	3,60

*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 5 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	2,50
Boule rouge	3,70
Boule or	2,50

*Arrondi arithmétique au centième près

5.4.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

LA FRANCAISE DES JEUX

i) Pour 3 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilité au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	1 387,00 €	2 774,00 €	4 060
2	20,00 €	40,00 €	50,12
1	1,00 €	2,00 €	3,86

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 3,58.

*arrondis au centième près

ii) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	-
2	128,00 €	256,00 €	145
1	6,00 €	12,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

*arrondis au centième près

iii) Pour 1 numéro restant

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur __*
3	-	-	-
2	-	-	-
1	84,00 €	168,00 €	10
0	4,00 €	8,00 €	1,11

*arrondis au centième près

5.5 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 4 numéros

5.5.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
4	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	66,00 €
	0	1	132,00 €
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	6,00 €
	0	1	12,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,00 €
	0	1	2,00 €

Pour 4 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
4	435,19
3	25,39
2	4,67

*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 4 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	2,00
Boule rouge	3,70
Boule or	2,33

*Arrondi arithmétique au centième près

5.5.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

- i) Pour 2 numéros restants

LA FRANCAISE DES JEUX

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	37,00 €	74,00 €	145
1	4,00 €	8,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

*arrondis au centième près

ii) Pour 1 numéro restant

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	-	-	-
1	60,00 €	120,00 €	10

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 10.

*arrondis au centième près

5.6 Tableau de lots pour une mise de 1€ lorsque le joueur a sélectionné 3 numéros

5.6.1 Tableau de lots potentiels pour le jeu principal

Nombre de bons numéros tirés au sort	Nombre de boule rouge parmi les bons numéros	Nombre de boule or parmi les bons numéros	Gains potentiels en euros
3	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	15,00 €
	0	1	30,00 €
2	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	1,50 €
	0	1	3,00 €
1	1	1	0,00 €
	1	0	0,00 €
	0	0	0,50 €
	0	1	1,00 €

Pour 3 numéros sélectionnés, les probabilités d'obtenir un nombre de numéros identiques sont détaillées dans le tableau ci-après :

LA FRANCAISE DES JEUX

Nombre de numéros identiques aux numéros sélectionnés	1 chance sur* __
3	82,33
2	7,32
1	2,27

*Arrondi arithmétique au centième près

Pour 3 numéros sélectionnés, la probabilité d'obtenir une ou plusieurs boule(s) mystère(s), telles que mentionnées au sous-article 3.5, est détaillée dans le tableau ci-après :

	1 chance sur* __
Boule verte	1,54
Boule rouge	2,78
Boule or	1,82

*Arrondi arithmétique au centième près

5.6.2 Tableau de lots pour le jeu « Stop ou encore »

i) Pour 2 numéros restants

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	45,50 €	91,00 €	145
1	1,00 €	2,00 €	5,37

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 5,18.

*arrondis au centième près

ii) Pour 1 numéro restant

Nombre de numéros tirés au sort identiques aux numéros que le joueur a sélectionnés	Gain sans boule or tirée au sort lors du jeu principal	Gain avec boule or tirée au sort lors du jeu principal	Probabilités au jeu « Stop ou encore » : 1 chance sur__*
3	-	-	-
2	-	-	-
1	15,00 €	30,00 €	10

Tout rang de gain confondu, la probabilité de gains pour le jeu « Stop ou encore » est d'environ 1 chance sur 10.

*arrondis au centième près

Article 7 – Jeu « Extra »

7.1 Le joueur remporte l'accès à un jeu « Extra » lorsqu'au cours du jeu principal, il découvre une boule verte dont le numéro est identique à l'un des numéros qu'il a sélectionné à l'occasion du jeu principal.

7.2 Le joueur accède au jeu « Extra » à l'issue du jeu principal, et à l'issue du jeu « Stop ou encore » le cas échéant.

7.3 Le jeu « Extra » est représenté à l'écran par un temple dans lequel se trouvent six coffres. Le joueur clique sur chacun des coffres. Si le joueur découvre un montant en euros dans l'un des coffres, il remporte ce montant. Si le joueur découvre un montant dans plusieurs coffres, il remporte le cumul des montants découverts, tel que suit :

Le tableau de lots ci-dessous correspond à une mise unitaire de 1€.

Si le joueur a sélectionné une mise de 0,50€, les montants retranscrits dans le tableau de lots ci-dessous sont divisés par 2.

Si le joueur a sélectionné une mise de 2€, les montants retranscrits dans le tableau de lots ci-dessous sont multipliés par 2.

Montant du gain présent dans un même coffre	Une chance sur* __ de remporter le montant
4,00 €	10 000,00
3,00 €	100,00
2,00 €	50,00
1,00 €	8,33
0,50 €	4,00

*Arrondi arithmétique au centième près

Le tableau de lot ci-dessus s'applique uniquement au jeu « Extra » et pour les joueurs y ayant accès, conformément au sous-article 3.5.

7.4 Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, le jeu Extra est gagnant. Le jeu Extra est perdant dans tous les autres cas.

Article 8

Ce n'est qu'à l'issue du jeu Extra que le joueur peut prétendre à percevoir ses gains éventuels, y compris ceux du jeu principal ou du jeu « Stop ou encore ».

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES
IMMÉDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « TRÉSORS ENSABLÉS**

»

Article 1 – Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Trésors Ensablés » seront, en principe, possibles à compter du 16 décembre 2019 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 16 décembre 2019 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

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

3.1. Description d'une prise de jeu

3.1.1 Le joueur incarne un pirate chasseur de trésors dont l'objectif est d'atteindre le coffre en or situé à la fin du plateau de jeu.

3.1.2 La prise de jeu est représentée à l'écran par un plateau de jeu composé de 61 cases et, sur le côté droit de l'écran d'une jauge de points de vie, d'un dé et de deux boutons « Lancer » et « Arrêter ».

3.1.2 Le joueur doit lancer le dé pour avancer du nombre de cases correspondant au résultat du lancer de dé et tomber sur une case qui pourra notamment lui permettre de gagner un ou plusieurs points de vie (sachant que la jauge ne peut excéder 3 points de vie), de perdre un ou plusieurs points de vie ou de gagner un gain monétaire.

Dès lors que le joueur aura obtenu un premier gain monétaire, il pourra alors décider, avant chaque lancer de dé :

- soit d'arrêter sa prise de jeu et remporter le gain en cours ;
- soit continuer sa prise de jeu au risque de tout perdre.

3.2. Détermination du caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu

3.2.1 Au démarrage, le joueur clique sur le bouton « Jouez 1€ » afin de faire apparaître le plateau de jeu composé d'une case « Départ » et de 60 cases, parmi lesquelles figurent :

- Des cases vierges, sans aucun effet ;
- Des cases « Piège » pouvant faire perdre de 1 à 3 points de vie ;
- Des cases « Vie » pouvant faire gagner de 1 à 2 points de vie ;

LA FRANCAISE DES JEUX

- Des cases « Trésor », représentées par un coffre en bronze ou en argent, permettant d'obtenir un gain monétaire (de 0,10€ à 2€), conformément au sous-article 3.3.2;
- Une case « Trésor » représentée par un coffre en or, permettant d'obtenir un gain monétaire (de 1€ à 10 000€), conformément au sous-article 3.3.2.

3.2.2 Le tirage au sort de la disposition des cases du plateau de jeu, effectué au démarrage de la prise de jeu (à l'exception de la case « Départ »), est composé de plusieurs tirages similaires et s'appliquant à chacune des séries de 5 cases se trouvant entre chaque case « Trésor », constituant la 6^{ème} case de la série.

L'emplacement et la détermination de la valeur de chacune des 5 cases d'une série s'effectue à l'aide de 3 règles, de la manière et selon les probabilités suivantes :

- Un tirage au sort est réalisé afin de choisir l'une des 5 cases d'une série, à laquelle la règle 1 sera appliquée. La probabilité de tirage au sort de l'une des 5 cases de la série est de 1 chance sur 5.
- Un second tirage au sort est réalisé afin de choisir l'une des 4 cases restantes d'une série, à laquelle la règle 2 sera appliquée. La probabilité de tirage au sort de l'une des 4 cases restantes de la série est de 1 chance sur 4.
- Un troisième tirage au sort est réalisé afin de choisir l'une des 3 cases restantes d'une série, à laquelle la règle 3 sera appliquée. La probabilité de tirage au sort de l'une des 3 cases restantes de la série est de 1 chance sur 3.
- Les 2 cases restantes seront des cases « vierge », indépendamment de la case tirée au sort à l'issue de l'application des règles 1 et 3.

Les règles mentionnées ci-dessus sont les suivantes :

Règle	Type de case	La probabilité d'obtention de la case concernée pour chaque règle est de 1 chance sur :*
Règle 1	Case « vierge »	3,33
	Case « point de vie +1 »	2,50
	Case « point de vie +2 »	3,33
Règle 2	Case « point de vie -1 »	3,33
	Case « point de vie -2 »	2,50
	Case « point de vie -3 »	3,33
Règle 3	Case « point de vie -1 »	3,33
	Case « vierge »	2,50
	Case « point de vie +1 »	3,33

* Arrondi arithmétique au centième près

3.2.3 Les cases « Trésor » sont toujours disposées de la manière suivante :

- Les 5 cases « Trésor » représentées par un coffre Bronze sont disposées sur les cases 6, 18, 30, 42 et 54 ;
- Les 4 cases « Trésor » représentées par un coffre Argent sont disposées sur les cases 12, 24, 36 et 48 ;
- La case « Trésor » représentées par un coffre Or est disposée sur la case 60.

LA FRANCAISE DES JEUX

3.2.4 Après que le tirage au sort du plateau de jeu mentionné au sous-article 3.2.2 a été réalisé, le joueur clique sur « Lancer » et un tirage au sort détermine la face sur laquelle le dé va s'arrêter et le nombre de cases que le joueur va parcourir, étant entendu que chacune des faces du dé a exactement la même probabilité d'apparaître, soit 1 chance sur 6.

Tant que le joueur ne s'est pas arrêté sur une case « Trésor » et n'a découvert aucun gain potentiel, il répète l'action prévue au présent sous-article.

3.2.5 Lorsque le joueur s'arrête sur une case « Trésor », un tirage au sort est réalisé afin de déterminer la valeur du gain présent dans le coffre, conformément au sous-article 3.3.2.

3.2.6 Dès lors que le joueur a découvert un gain potentiel, conformément au sous-article 3.2.5, il peut décider, avant chaque nouveau lancer de dé :

a) d'arrêter la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Arrêter ».

La prise de jeu est terminée et gagnante et le joueur remporte le gain en cours obtenu conformément au sous-article 3.3.

b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Lancer » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ®. Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu il remet en jeu le montant du gain potentiel en cours pour tenter d'atteindre le coffre suivant au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Sous réserve que le joueur ne perde pas ses 3 points de vie, il peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou au b) du présent sous-article.

3.2.7 Si le nombre de cases restant à parcourir pour atteindre la case « Trésor » représentée par le coffre Or est inférieur ou égal au chiffre 6, le joueur pourra obtenir un nombre égal ou supérieur au nombre de cases restantes, pour atteindre la case « Trésor » représentée par le coffre Or.

3.2.8 Si le joueur perd l'intégralité de ses points de vie au cours de la prise de jeu, cette dernière est perdante et terminée pour le joueur qui ne peut prétendre à aucun gain.

3.3. Détermination du montant du lot

3.3.1 Pour remporter un gain, le joueur doit ouvrir de 1 à 10 coffres présents sur les cases « Trésor » dans les conditions visées au sous-article 3.2.

LA FRANCAISE DES JEUX

3.3.2 Pour chaque prise de jeu, si le joueur ne perd pas l'intégralité de ses points de vie et s'il s'arrête sur une ou plusieurs cases « Trésor » représentées par un coffre Bronze, Argent ou Or, il peut obtenir un ou plusieurs gains allant de 0,10€ à 10 000€, dont les probabilités d'obtention sont les suivantes :

Coffre	Gain potentiel à l'intérieur du coffre	La probabilité d'obtention du gain, pour chaque coffre ouvert, est de 1 chance sur :*
Bronze	0,10€	1,67
	0,20€	4,35
	0,50€	5,88
Argent	0,50€	1,67
	1,00€	4,35
	2,00€	5,88
Or	1,00€	1,43
	2,00€	6,67
	5,00€	10,00
	10,00€	20,41
	100,00€	1000,00
	10 000,00€	100 000,00

* Arrondi arithmétique au centième près

3.3.3 Le montant des gains potentiels dépend des gains découverts sur les cases « Trésor » et du maintien de la jauge de points de vie à au moins un point jusqu'à la fin de la prise de jeu et au moment où le joueur clique sur le bouton « Arrêter ».

3.3.4 Le gain maximum pour chaque prise de jeu, atteignable uniquement dans l'hypothèse où le joueur se serait arrêté sur chacune des 10 cases « Trésor » présentes sur le plateau de jeu et que le gain maximum aurait été tiré au sort pour chacun de ces 10 coffres, est de 10 010,50€.

3.3.5 Le montant remporté par le joueur correspond à la somme des gains potentiellement découverts dans les coffres Bronze et Argent des cases « Trésor » si le joueur s'est arrêté sur ces cases pendant la prise de jeu, après avoir cliqué sur le bouton « Arrêter » ou après avoir atteint le coffre Or, correspondant à la dernière case du tableau de jeu. Dans ce dernier cas, le joueur remporte la somme des gains acquis pendant la partie et du gain découvert dans le coffre Or.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « 1,2,3, SAFARI »**

Article 1 - Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « 1,2,3, Safari » seront, en principe, possibles à compter du 27 janvier 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 27 janvier 2020 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

Article 2 - Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 0,50 €. Le joueur clique sur le bouton « Jouez 0,50 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

Article 3 - Description du jeu

3.1 Une prise de jeu « 1,2,3, SAFARI » peut être composée de deux étapes :

- Une première étape, désignée Etape 1, telle que décrite au sous-article 3.2, permettant de déterminer un éventuel gain
- Une seconde étape optionnelle, désignée Etape 2 ou « partie Quitte ou Double », telle que décrite au sous-article 3.4, permettant de tenter de doubler le gain éventuellement obtenu lors de l'Etape 1 au risque de tout perdre.

3.1.1 Si l'Etape 1 est gagnante, conformément aux dispositions visées au sous-article 3.2.6, le joueur peut décider d'arrêter la prise de jeu à l'issue de l'Etape 1 et remporter le montant figurant dans le tableau de lots visé au sous-article 3.2.6.2. La prise de jeu est alors terminée.

3.1.2 Si le joueur souhaite continuer la prise de jeu, il accède à l'Etape 2 dans les conditions mentionnées au sous-article 3.4.

3.2 Etape 1

3.2.1 L'Etape 1 est représentée à l'écran par une carte découpée en cinq zones sur laquelle il est possible de sélectionner plusieurs destinations. Sur la droite de l'écran de jeu, huit jauges sont disposées verticalement, chacune associée à un montant en euros et à la photographie d'un animal.

3.2.2 Le joueur doit sélectionner sur la carte cinq destinations parmi les quinze disponibles pour tenter de photographier le maximum d'animaux identiques.

3.2.3 Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 0,50 € », conformément à l'article 2, un tirage au sort est réalisé pour déterminer le nombre total d'animaux photographiés par le joueur.

3.2.4 Le joueur sélectionne cinq destinations sur la carte parmi quinze. À tout moment de l'Etape 1, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO » afin que le système procède

automatiquement à la sélection des destinations restantes et à la révélation des animaux photographiés.

3.2.5 Après chaque destination sélectionnée, le nombre d'animaux photographiés est révélé et incrémente la jauge associée à l'animal photographié.

3.2.6 Détermination du caractère gagnant ou perdant de l'Etape 1

3.2.6.1 Si le nombre total d'animaux photographiés par le joueur, tel que tiré au sort conformément à l'article 3.2.3, permet de remplir entièrement la jauge associée à la photographie d'un animal, l'Etape 1 du jeu est gagnante.

3.2.6.2 L'Etape 1 est déclarée gagnante pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

Nombres de photographies par animal découvertes par le joueur	Montant du gain associé à l'animal photographié	La probabilité d'obtention du gain à l'Etape 1 est de 1 chance sur ____*
2 photographies d'un lion	5 000 €	750 000,00
3 photographies d'un aigle	500 €	150 000,00
4 photographies d'un éléphant	20 €	10 000,00
5 photographies d'un crocodile	10 €	351,00
6 photographies d'une girafe	5 €	100,00
7 photographies d'un zèbre	2 €	30,00
8 photographies d'un singe	1 €	6,79
8 photographies d'un serpent	0,50 €	9,00

*Arrondi arithmétique au centième près

3.2.6.3 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

3.3 Choix du joueur

Lorsque le joueur remporte un gain à l'Etape 1, conformément au tableau ci-dessus, le joueur peut :

- décider d'arrêter la prise de jeu en cliquant sur le bouton « J'arrête ». La prise de jeu est terminée et le gain remporté par le joueur correspond au montant du gain associé au tirage au sort de l'Etape 1 conformément au tableau de lots visé au sous-article 3.2.6.2.
- décider de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Je continue » sans qu'une nouvelle mise ne soit débitée sur son compte FDJ® et d'accéder à l'Etape 2, au risque de tout perdre.

3.4 Etape 2

3.4.1 L'Etape 2 est représentée à l'écran par une carte découpée en cinq zones qu'il est possible de sélectionner. Sur la droite de l'écran de jeu, la jauge associée au gain remis en jeu est affichée.

3.4.2 Le joueur doit sélectionner une zone sur la carte pour tenter de retrouver un diamant et ainsi doubler le montant de son gain, au risque de tout perdre.

3.4.3 Après avoir cliqué sur le bouton « Je continue » conformément au sous-article 3.3, un tirage au sort est alors réalisé pour déterminer si le joueur découvre le diamant. La probabilité de découvrir le diamant et ainsi de doubler le montant de son gain est d'une chance sur deux.

3.4.4 Détermination du caractère gagnant ou perdant de l'Etape 2

3.4.4.1 Le joueur sélectionne une zone sur la carte parmi les cinq. Si le joueur découvre le diamant, l'Etape 2 du jeu est gagnante et le montant du gain correspond à la multiplication par deux du montant du gain associé au tirage au sort de l'Etape 1.

3.4.4.2 Si le joueur ne découvre pas le diamant, l'Etape 2 du jeu est perdante et le joueur n'obtient pas le gain associé au tirage au sort de l'Etape 1.

3.4.4.3 L'Etape 2 est déclarée gagnante pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, toutes étapes confondues, figurant dans le tableau ci-dessous :

Montant du gain remis en jeu	Montant du gain à l'Etape 2	La probabilité d'obtention d'un gain toutes étapes de jeu confondues est de 1 chance sur ____*
5 000 €	10 000 €	1 500 000,00
500 €	1 000 €	300 000,00
20 €	40 €	20 000,00
10 €	20 €	702,00
5 €	10 €	200,00
2 €	4 €	60,00
1 €	2 €	13,58
0,50 €	1 €	18,00

*Arrondi arithmétique au centième près

3.4.4.4 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas et elle est terminée à l'issue de l'étape 2.

Article 4 - Suspension et reprise d'une prise de jeu « 1,2,3, SAFARI »

Par dérogation au sous-article 3.2.1 du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne, si le joueur suspend sa prise de jeu au cours de l'Etape 1 qui a été déclarée gagnante, il reprend sa prise de jeu à l'écran lui permettant d'effectuer les choix définis au sous-article 3.3. Si l'Etape 1 est perdante sa prise de jeu est terminée.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT LOTO »**

Article 1 – Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Instant Loto » seront, en principe, possibles à compter du 9 mars 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 9 mars 2020 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

Article 2 – Description du jeu

Le jeu à tirages immédiats en ligne dénommé « Instant Loto » dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant du jeu Loto®.

2.1. Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix d'une prise de jeu est de 1€, 2€ ou 3€ et dépend du nombre de Grilles sélectionnées par le joueur.

Après avoir sélectionné sa ou ses Grilles, le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « Valider X€ ».

La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

2.2. Description d'une prise de jeu

2.2.1. Le jeu comporte 3 surfaces de jeu identiques (dénommées « GRILLE 1 », « GRILLE 2 » et « GRILLE 3 ») comprenant chacune une grille de 49 numéros et une grille de 10 N° Chance se trouvant côte à côte.

Chaque grille de numéros est composée de 49 numéros entre 1 et 49 inclus et chaque grille de N° Chance est composée de 10 numéros entre 1 et 10 inclus.

2.2.2. Pour chaque Grille que le joueur souhaite remplir, il sélectionne une combinaison de 5 numéros parmi la grille de 49 numéros et d'un N° Chance parmi la grille de 10 N° Chance, telles que décrites au sous-article 2.2.1.

Il peut également choisir de cliquer sur le bouton « Flash » pour déclencher la génération aléatoire d'une combinaison de 5 numéros et d'un N° Chance.

2.2.3. Le joueur peut effectuer une sélection supplémentaire de numéros en cliquant sur l'onglet « Ajouter une grille » uniquement lorsque la Grille précédente a été entièrement complétée, conformément au sous-article 2.2.2.

2.3. Tirage au sort de la combinaison gagnante

2.3.1. Après avoir cliqué sur « Valider X€ », et quel que soit le nombre de Grilles jouées, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les 5 bons numéros parmi les 49 numéros visés au sous-article 2.2.1.

LA FRANCAISE DES JEUX

Quel que soit le nombre de Grilles jouées, un second tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer le bon N° Chance parmi les 10 N° Chance visés au sous-article 2.2.1.

2.3.2. Le joueur a la possibilité de révéler chacune des boules une à une en cliquant successivement sur le bouton « Lancer la première boule/Lancer la boule suivante » ou de révéler le tirage automatiquement en cliquant sur le bouton « Lancer tout le tirage ».

Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement des tirages au sort décrits au sous-article 2.3.1.

2.4. Prise de jeu gagnante

Pour chaque Grille sélectionnée, le montant du lot remporté par le joueur dépend du nombre de numéros dans la combinaison validée par le joueur identiques aux numéros tirés au sort, conformément au tableau ci-dessous :

Nombre total de bons numéros dans la combinaison du joueur	Montant gagné	1 chance de gagner sur ___*
5 bons numéros + 1 N° Chance	100 000 €	19 068 840
5 bons numéros	10 000 €	2 118 760
4 bons numéros + 1 N° Chance	500 €	86 677
4 bons numéros	100 €	9 631
3 bons numéros + 1 N° Chance	50 €	2 016
3 bons numéros	30 €	224
2 bons numéros + 1 N° Chance	15 €	144
2 bons numéros	2 €	16
1 bon numéro + 1 N° Chance	3 €	28
1 bon numéro	Jeu Bonus	3
0 bon numéro + 1 N° Chance	Jeu Bonus	18

* Arrondi arithmétique à l'unité près.

Lorsque le joueur remporte un lot conformément au tableau ci-dessus pour au moins une des Grilles, la prise de jeu est gagnante.

Les bons numéros et N° Chance de différentes Grilles ne peuvent être associés, chacune des Grilles étant indépendante des autres.

Le joueur cumule les lots remportés pour chaque Grille.

2.5. Jeu Bonus

2.5.1. Pour chacune des Grilles sélectionnées par le joueur, si celui-ci a, parmi les numéros de sa combinaison, uniquement un bon numéro ou uniquement le bon N° Chance, il accède au jeu Bonus. Le joueur peut ainsi accéder jusqu'à 3 fois au jeu Bonus.

2.5.2. Le jeu Bonus est composé de 4 boules. Le joueur clique sur l'une des 4 boules pour tenter de découvrir un gain, d'un montant de 1€.

Un tirage au sort est réalisé alors pour déterminer si le jeu Bonus est gagnant ou perdant.

Lors de ce tirage au sort, le joueur a une chance sur deux de découvrir un gain de 1€.

Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement du tirage au sort.

2.5.3. Si le joueur découvre le gain de 1€, sa prise de jeu est gagnante et le joueur remporte cette somme. Si le joueur découvre la somme de 1€ à plusieurs jeux Bonus auxquels il a accès, il cumule les sommes découvertes.

2.5.4. Si le joueur découvre la somme de 0€, sa Grille donnant accès au jeu Bonus est alors perdante et il ne peut prétendre à aucun gain pour celle-ci.

2.6. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

2.7. Après sa prise de jeu, le joueur a la possibilité d'accéder à une nouvelle partie en cliquant sur le bouton « Nouvelle partie » ou de rejouer la ou les Grilles sélectionnées en cliquant sur le bouton « Rejouer mes grilles ».

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « TOUR DU MONDE »**

**Article 1
Cadre juridique**

Les prises de jeu pour le jeu « Tour du monde » seront, en principe, possibles à compter du 7 décembre 2020 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 7 décembre 2020 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

**Article 2
Prix de la prise de jeu et validation de la mise**

Le prix d'une prise de jeu est de 1 euro. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

**Article 3
Description du jeu**

3.1. 1^{ère} surface de jeu dénommée « Jeu Principal »

3.1.1. La surface de jeu du « Jeu Principal » comporte quarante photographies représentant quarante destinations différentes. Les destinations sont réparties en deux ensembles de vingt photographies, le joueur peut accéder aux deux ensembles en cliquant sur le bouton « Autres destinations ».

3.1.2. Le joueur doit sélectionner sept destinations parmi les quarante disponibles. Une fois son choix effectué, le joueur valide sa sélection en cliquant sur le bouton « Validez ». Tant que le joueur n'a pas cliqué sur le bouton « Validez », il peut modifier sa sélection.

3.2. Détermination du caractère gagnant ou perdant du Jeu Principal

3.2.1. Après avoir cliqué sur « Validez », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les sept destinations gagnantes parmi les quarante destinations visées au sous-article 3.1.1.

3.2.2. Si plusieurs des destinations sélectionnées par le joueur sont identiques aux destinations gagnantes tirées au sort, le Jeu Principal est gagnant. Le Jeu Principal est déclaré gagnant pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, figurant dans le tableau ci-dessous :

Nombre total de destinations sélectionnées par le joueur identiques aux destinations tirées au sort	Montant du gain associé au nombre de destination(s) identique(s)	La probabilité d'obtention de ce gain au Jeu Principal est de 1 chance sur * :
7 destinations identiques	25 000 €	18 643 560,00
6 destinations identiques	1 000 €	80 708,05
5 destinations identiques	50 €	1 681,42
4 destinations identiques	5 €	97,63
3 destinations identiques	2 €	13,02
2 destinations identiques	1 €	3,74

*Arrondi arithmétique au centième près

3.2.3. Les différents gains mentionnés dans le tableau ci-dessus ne se cumulent pas au titre d'une même prise de jeu. Le joueur ne pouvant bénéficier que d'un seul gain, une prise de jeu n'est gagnante que pour le gain ayant la valeur la plus élevée.

3.2.4. Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, la prise de jeu est gagnante et terminée.

3.3. 2nd surface de jeu dénommée « Jeu Bonus »

3.3.1. Si une seule des destinations sélectionnées par le joueur est identique à l'une des destinations gagnantes tirées au sort, conformément au sous-article 3.2.1., le joueur accède au « Jeu Bonus ». La probabilité d'accès au « Jeu Bonus » est de 1 chance sur 2,40.

3.3.2. La surface de jeu du « Jeu Bonus » comporte huit enveloppes. Le joueur doit sélectionner deux enveloppes parmi les huit pour tenter de découvrir, à l'intérieur d'entre elles, deux cartes postales d'une destination identique.

3.4. Détermination du caractère gagnant ou perdant du Jeu Bonus

3.4.1. Après avoir cliqué sur une enveloppe, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour révéler une carte postale.

3.4.2. Après avoir cliqué sur une seconde enveloppe, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour révéler une carte postale et déterminer le caractère gagnant ou perdant du « Jeu Bonus ». La probabilité d'obtenir un gain au « Jeu Bonus » est de 1 chance sur 7.

3.4.3. Si les deux enveloppes sélectionnées par le joueur révèlent deux cartes postales d'une destination identique, le « Jeu Bonus » est gagnant. Le « Jeu Bonus » est déclaré gagnant pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, figurant dans le tableau ci-dessous :

Montant du gain	La probabilité d'obtention de ce gain au Jeu Bonus est de 1 chance sur *
2 €	8,54
5 €	102,94
10 €	62,50

*Arrondi arithmétique au centième près.

3.4.4. Lorsque le joueur remporte un gain conformément au tableau ci-dessus, la prise de jeu est gagnante et terminée.

3.5. La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

Article 4 **Tableau de lots**

4.1 Une prise de jeu est déclarée gagnante au jeu « Tour du Monde » pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, toutes étapes confondues, figurant dans le tableau ci-dessous :

Montant du gain	La probabilité d'obtention de ce gain pour une prise de jeu est de 1 chance sur*
25 000 €	18 643 560,00
1 000 €	80 708,05
50 €	1 681,42
10 €	150,29
5 €	70,02
2 €	7,97
1 €	3,74
Probabilité totale de remporter un gain	2,41

*Arrondi arithmétique au centième près

4.2 Les probabilités figurant dans le tableau ci-dessus correspondent aux probabilités d'obtention d'un gain pour une prise de jeu comprenant le cas échéant le « Jeu Bonus ».

4.3 Les différents gains mentionnés dans le tableau ci-dessus ne se cumulent pas au titre d'une même prise de jeu. Le joueur ne pouvant bénéficier que d'un seul gain, une prise de jeu n'est gagnante que pour le gain ayant la valeur la plus élevée.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A TIRAGES
IMMEDIATS EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « DUEL DE CARTES
GOLDEN EDITION »**

(Applicable à partir du 9 février 2021)

Article 1

Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 2€. Le joueur clique sur le bouton « Jouez 2€ ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

Article 2

Description du jeu

2.1 L'univers graphique du jeu peut varier en fonction des différentes périodes de l'année.

2.2 Le joueur doit dans un premier temps sélectionner son adversaire parmi les 3 adversaires proposés. Le caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu est indépendant de l'adversaire sélectionné.

2.3 Pour chaque prise de jeu, le joueur est face à son adversaire et dispose devant lui d'un jeu de 10 cartes à jouer associées à la figure « pique » dont les valeurs sont les suivantes, de la plus faible à la plus élevée : 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (valet), Q (dame), K (roi) et A (as).

Parmi ces 10 cartes à jouer, il y a une carte dorée. Cette carte dorée permet au joueur, s'il remporte un ou plusieurs points au cours d'une manche face à son adversaire grâce à cette carte, de doubler les points remportés au cours de ladite manche.

2.4 Lorsque le joueur clique sur le bouton « Jouez 2€ », un tirage au sort est effectué afin de déterminer quelle sera la valeur de la carte dorée parmi les 10 valeurs mentionnées au sous-article 2.3.

2.5 L'adversaire dispose dans sa main d'un jeu de 10 cartes à jouer vues de dos de valeur identique à celles du joueur mais associée à la figure « cœur ».

L'adversaire ne dispose pas de carte dorée.

2.6 Le joueur et l'adversaire s'affrontent dans un duel de cartes composé de 10 manches. La carte la plus élevée remporte la manche

2.7 Pour chaque manche, le joueur sélectionne la carte qu'il souhaite jouer.

2.8 Tirage au sort pour déterminer la carte jouée par l'adversaire :

Pour chaque manche, lorsque le joueur sélectionne sa carte, un tirage au sort est réalisé parmi les cartes en main de l'adversaire pour déterminer la valeur de la carte que l'adversaire va jouer. Lors de ce tirage au sort, la probabilité pour chaque carte présente dans la main de l'adversaire d'être tirée au sort est identique. La valeur de la carte jouée par l'adversaire est indépendante de la valeur de la carte choisie par le joueur.

2.9 Pour chaque manche, les cartes du joueur et de l'adversaire sont révélées et comparées :

- si la valeur de la carte choisie par le joueur est plus élevée que la valeur de la carte de l'adversaire, le joueur remporte 2 points ;
- si la valeur de la carte choisie par le joueur est identique à la valeur de la carte de l'adversaire, le joueur remporte 1 point ;
- si la valeur de la carte choisie par le joueur est inférieure à la valeur de la carte de l'adversaire,

LA FRANCAISE DES JEUX

le joueur ne remporte aucun point.

- si le joueur remporte un ou plusieurs points au cours d'une manche grâce à sa carte dorée, les points marqués par le joueur lors de cette manche sont doublés.

2.10 Le joueur répète les actions mentionnées du sous-article 2.7 au sous-article 2.9 pour chaque carte restante.

2.11 Détermination du caractère gagnant de la prise de jeu

La prise de jeu est gagnante si le joueur remporte, à l'issue des 10 manches, au moins 13 points. Le joueur remporte le montant du lot associé au nombre de points remportés, tel que représenté à l'écran de jeu et indiqué dans le tableau ci-dessous :

Nombre total de points remportés par le joueur à l'issue des 10 manches	Montant du lot	Probabilité d'obtention de ce lot : 1 chance sur ____*
20	20 000 €	4 032 000,00
19	1 000 €	453 600,00
18	50 €	4 345,87
17	30 €	1027,12
16	20 €	97,29
15	10 €	42,87
14	6 €	11,95
13	4 €	9,44

*Arrondi arithmétique au centième près

2.12 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Article 3 – Publication

Les présentes dispositions seront publiées sur le site www.fdj.fr, ainsi que sur le site de l'Autorité nationale des jeux.

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

(Applicable à compter du 26 avril 2021)

Article 1 – Cadre juridique

Les prises de jeu pour le jeu « Infiltr@tion » seront, en principe, possibles à compter du 15 mars 2021 sur les sites internet visés à l'article 2 du présent règlement. Si la date du 15 mars 2021 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur les sites internet visés ci-dessus.

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 dans les conditions définies au sous article 3.2.

3.1. Le Jeu Principal

3.1.1 Le joueur incarne un hacker dont 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

LA FRANCAISE DES JEUX

cours des différentes prises de jeu.

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 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

LA FRANCAISE DES JEUX

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 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

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 accède au Jeu Extra dans les conditions visées au sous-article 3.2. Le compteur de symboles « Data » collectés repart ainsi à zéro.

Chaque symbole « Data » collecté, au cours des différentes prises de jeu, 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.

3.1.13 Le Jeu Principal est déclaré gagnant pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention, tous niveaux confondus, figurant dans le tableau ci-dessous :

Gain	La probabilité d'obtenir le gain, tous niveaux confondus, est de 1 chance sur :*
34,00 €	52 674 897 119,34
33,00 €	15 292 712 066,91
32,50 €	47 407 407 407,41
32,00 €	1 382 140 157,65
31,00 €	1 353 208 584,42
30,50 €	4 587 813 620,07
30,00 €	73 420 175,63
29,50 €	14 222 222 222,22
29,00 €	33 797 967,37
28,50 €	113 164 176,47
28,00 €	3 657 665,03
27,50 €	2 064 516 129,03
27,00 €	4 886 961,37
26,50 €	17 654 351,70
26,00 €	401 471,72
25,50 €	53 183 140,21
25,00 €	248 326,30
24,50 €	885 421,67
24,00 €	31 606,49
23,50 €	16 149 532,71
23,00 €	73 288,42
22,50 €	280 201,05
22,00 €	7 553,60
21,50 €	871 077,50
21,00 €	6 056,07
20,50 €	22 723,37
20,00 €	908,91
19,50 €	4 129 032 258,06
19,00 €	9 810 282,59
18,50 €	32 854 115,75
18,00 €	1 061 820,83
17,50 €	591 072 344,79
17,00 €	1 417 178,83

Gain	La probabilité d'obtenir le gain, tous niveaux confondus, est de 1 chance sur :*
16,50 €	5 125 456,95
16,00 €	116 545,15
15,50 €	15 382 743,67
15,00 €	72 016,16
14,50 €	257 052,74
14,00 €	9 172,27
13,50 €	4 482 233,83
13,00 €	21 121,68
12,50 €	81 254,61
12,00 €	2 189,63
11,50 €	248 931,39
11,00 €	1 748,23
10,50 €	6 590,05
10,00 €	262,95
9,50 €	768 415,51
9,00 €	18 276,48
8,50 €	169 180,28
8,00 €	5 104,45
7,50 €	233 342,19
7,00 €	3 541,39
6,50 €	25 824,41
6,00 €	546,39
5,50 €	16 305,96
5,00 €	257,42
4,50 €	1 339,29
4,00 €	47,81
3,50 €	24 427,86
3,00 €	110,86
2,50 €	423,84
2,00 €	11,43
1,50 €	1 317,60
1,00 €	9,16
0,50 €	34,37

*Arrondi arithmétique au centième près

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 », et le joueur accède au Jeu Extra à la fin de sa partie en cours.

Le compteur de symboles « Data » collectés est alors remis à zéro.

3.2.1 Le Jeu Extra est représenté à l'écran par un coffre composé de six cadenas à déverrouiller

LA FRANCAISE DES JEUX

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.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « OBJECTIF 12 »**

(Applicable à compter du 26 juillet 2021)

Article 1 – Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « Objectif 12 » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015 dont la dernière modification a eu lieu le 16 décembre 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

3.1. Première surface de jeu dénommée « Jeu Principal »

3.1.1 La surface de jeu du Jeu Principal est représentée à l'écran par :

- Cinq personnages disposant chacun d'un coffre ;
- Un compteur de points placé sous chaque coffre ;
- Un bouton « LANCER » sous chaque coffre, permettant de lancer un dé.

3.1.2 Pour chaque coffre, le joueur peut lancer le dé, à plusieurs reprises, pour tenter d'obtenir un score égal à 12 et ainsi tenter de remporter un gain monétaire ou un Jeton Bonus, permettant d'accéder, le cas échéant, au Jeu Bonus.

Le joueur est libre de l'ordre dans lequel il souhaite effectuer ses lancers de dé et de l'ordre dans lequel il tente d'ouvrir les 5 coffres présents sur l'écran de jeu.

3.1.3 Dès lors que le joueur aura obtenu un premier gain monétaire ou un Jeton Bonus, il pourra alors décider, avant chaque lancer de dé :

- soit d'arrêter le Jeu Principal, de remporter le gain en cours et d'accéder, le cas échéant, au Jeu Bonus ;
- soit de continuer sa prise de jeu au risque de tout perdre.

3.2. Détermination du caractère gagnant ou perdant du Jeu Principal

3.2.1 Au démarrage, le joueur clique sur le bouton « Jouez 1€ » afin de faire apparaître l'écran de jeu tel que défini au sous-article 3.1.1.

3.2.2 Le joueur clique ensuite sur l'un des boutons « LANCER » et un tirage est réalisé afin de déterminer la face sur laquelle le dé va s'arrêter, étant entendu que chacune des faces du dé a exactement la même probabilité d'apparaître, soit 1 chance sur 6.

Le joueur dispose d'autant de lancers de dés qu'il le souhaite pour tenter d'atteindre le score de 12, pour chacun des cinq coffres.

LA FRANCAISE DES JEUX

La probabilité d'ouvrir un coffre pris isolément, sans une quelconque action sur un autre coffre, est de 1 chance sur 3.44.

Tant que le joueur n'a pas atteint le score de 12 pour l'un des 5 coffres et n'a découvert aucun gain monétaire ni aucun Jeton Bonus, il répète l'action prévue au présent sous-article.

3.2.3 Lorsque, à l'issue d'un lancer de dé, la somme des dés devant le coffre concerné est égale à 12, un tirage au sort est réalisé pour déterminer le montant du gain monétaire ou l'apparition d'un Jeton Bonus situé à l'intérieur du coffre qui s'ouvre alors.

Si le joueur obtient un score de 12 avec un double six, le gain monétaire ou le Jeton Bonus tiré au sort est multiplié par deux.

3.2.4 Dès lors que le joueur a découvert un gain monétaire ou un Jeton Bonus, conformément au sous-article 3.2.3, il peut décider, avant chaque nouveau lancer de dé :

a) d'arrêter le Jeu Principal en cliquant sur le bouton « Arrêtez ». Le Jeu Principal est terminé et déclaré gagnant, le joueur remporte le gain en cours obtenu conformément au sous-article 3.3 et accède, le cas échéant, au Jeu Bonus, dans les conditions prévues au sous-article 3.4.

b) de continuer la prise de jeu en cliquant sur le bouton « Continuez ». Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu il remet en jeu le montant du gain monétaire potentiel en cours et/ou le ou les Jetons Bonus obtenus pour tenter d'ouvrir un autre coffre au risque que sa prise de jeu soit déclarée perdante.

Sous réserve que le score ne soit pas supérieur à 12 sur l'un des 5 coffres, le joueur peut répéter, à son choix, les actions prévues au a) ou au b) du présent sous-article.

3.2.5 Si le score est supérieur à 12 sur l'un des 5 coffres au cours de la prise de jeu, cette dernière est perdante et terminée pour le joueur qui ne peut prétendre à aucun gain ni à aucun Jeu Bonus.

3.3. Détermination du montant du lot du Jeu Principal

3.3.1 Pour remporter un gain monétaire ou un Jeton Bonus, le joueur doit ouvrir de 1 à 5 coffres, dans les conditions visées au sous-article 3.2.

3.3.2 Au cours du Jeu Principal, si le joueur obtient un score égal à 12 sur un coffre à l'occasion des lancers de dé, il peut obtenir un ou plusieurs gains potentiels allant de 1 Jeton Bonus à 100€, dont les probabilités d'obtention sont les suivantes :

Gain potentiel à l'intérieur du coffre	La probabilité d'obtention du gain, pour chaque coffre ouvert, est de 1 chance sur :*
Jeton Bonus	1,92
0,50€	7,14
1€	7,14
2€	7,69
3€	25,00
5€	50,00
10€	111,11

100€	1 000,00
------	----------

* Arrondi arithmétique au centième près

3.3.3 Dès lors que le joueur obtient, pour l'un des coffres, un score de 12 en effectuant un double six, le gain monétaire ou le Jeton Bonus présent dans le coffre concerné est multiplié par deux.

3.3.4 Le montant du gain monétaire potentiel et le nombre de Jetons Bonus dépendent des gains monétaires et des Jetons Bonus découverts au sein de chacun des coffres et de l'hypothèse selon laquelle le joueur n'aura pas obtenu de score supérieur à 12 pour l'un des coffres jusqu'à la fin du Jeu Principal et au moment où le joueur clique sur le bouton « Arrêter ».

3.3.5 Le montant remporté par le joueur au Jeu Principal correspond à la somme des gains potentiellement découverts dans les coffres après avoir cliqué sur le bouton « Arrêter » ou après avoir ouvert les 5 coffres. Dans ce dernier cas, le joueur remporte la somme des gains acquis pendant le Jeu Principal.

3.4. Deuxième surface de jeu dénommée « Jeu Bonus »

3.4.1 Si le joueur découvre un Jeton Bonus au cours du Jeu Principal, il accède au Jeu Bonus à la fin du déroulement du Jeu Principal, dans les conditions prévues à l'article 3.2.

Le joueur dispose d'autant de participations au Jeu Bonus que de Jeton Bonus découverts au cours du Jeu Principal.

3.4.2 Le Jeu Bonus est représenté à l'écran par une grille composée de trois lignes et trois colonnes, contenant 9 cases. Le joueur clique sur le bouton « GO » pour révéler 9 symboles.

Si le joueur découvre une combinaison de 3 symboles gagnants identiques alignés successivement dans une même ligne horizontale, verticale ou diagonale, il remporte le gain associé au symbole gagnant.

Pour chaque participation au Jeu Bonus, la probabilité d'obtention d'un gain et son montant sont les suivants :

Gain	La probabilité d'obtention d'un gain au cours du Jeu Bonus est de 1 chance sur : *
0€	1,01
20€	74,07
10 000€	333 333,33

* Arrondi arithmétique au centième près

3.5. Le gain maximum pour chaque prise de jeu, atteignable uniquement dans l'hypothèse où le joueur aurait obtenu un score de 12 en faisant un double six, pour chacun des 5 coffres, obtenant ainsi 10 Jetons Bonus permettant chacun de remporter la somme de 10 000€, est de 100 000€.

3.6. Le montant remporté par le joueur au terme de sa prise de jeu correspond à la somme des gains potentiellement découverts dans les coffres au cours du Jeu Principal après avoir cliqué sur le bouton « Arrêter » ou après avoir ouvert les 5 coffres, ainsi que du ou des gains potentiellement découverts au cours du ou des Jeu Bonus auquel le joueur a participé.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « DEFENSE MAGIQUE »**

(Applicable à compter du 2 août 2021)

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « DEFENSE MAGIQUE » est ajoutée aux annexes prises en application du règlement de l'offre de jeu à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015, dont la dernière modification a eu lieu le 9 février 2021.

Article 2 - Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 3 €. Le joueur clique sur le bouton « Jouez 3 € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ® du joueur.

Article 3 - Description du jeu

3.1 Une prise de jeu « DEFENSE MAGIQUE » peut être composée de deux étapes :

- Une première étape, désignée Etape 1, telle que décrite au sous-article 3.2 et permettant de déterminer le nombre de coffres éventuellement obtenus par le joueur.
- Une deuxième étape, désignée Etape 2, telle que décrite au sous-article 3.3 et permettant de déterminer le montant du gain éventuel à l'issue de l'ouverture des coffres.

3.2 Etape 1

3.2.1 Le jeu est représenté à l'écran par une coupe d'un château vue d'en haut, composé de cinq pièces. A l'intérieur de chaque pièce figure un coffre. Il y a en tout 5 coffres.

Chaque pièce possède trois entrées possibles, matérialisées soit par une porte, soit par une fenêtre. Devant chaque entrée, figure un cercle blanc. Afin d'être visibles par le joueur, les cercles blancs peuvent être placés à l'intérieur de la pièce ou à l'extérieur de la pièce. Il y a en tout quinze cercles blancs.

Pour chaque pièce, un voleur va tenter de s'introduire par l'une des trois entrées possibles. Il y a cinq voleurs en tout.

Sur la gauche de l'écran, sept symboles sont disposés dans une ligne verticale et correspondent chacun à un piège. Les pièges permettent au joueur de protéger les pièces du château afin que les voleurs ne s'introduisent pas dans les pièces pour dérober les coffres.

3.2.2 Le joueur doit positionner les sept pièges sur sept cercles blancs parmi les quinze cercles blancs. Pour cela, le joueur clique sur l'un des cercles blancs sur lesquels il souhaite positionner le premier piège en haut de la ligne verticale. Le piège vient alors se positionner sur le cercle blanc sélectionné. Le joueur clique successivement sur les autres cercles blancs de son choix afin de positionner les pièges suivants.

3.2.3 A tout moment, le joueur peut également cliquer sur le bouton « Auto » afin que le système procède de manière aléatoire au choix des cercles blancs sur lesquels positionner les

LA FRANCAISE DES JEUX

pièges restants ou à la modification des 7 pièges si le joueur a déjà positionné les 7 pièges sur les cercles blancs.

3.2.4 Une fois les sept pièges placés sur sept cercles blancs, le joueur clique sur le bouton « VALIDER ».

3.2.5 Tant qu'il n'a pas cliqué sur le bouton « VALIDER », le joueur peut modifier un piège déjà positionné sur un cercle blanc en cliquant sur ledit piège, afin de le repositionner sur un autre cercle blanc, ou cliquer sur le bouton « Auto » afin de modifier aléatoirement le positionnement des 7 pièges.

3.2.6 Les sept pièges peuvent être placés par le joueur selon six formules décrites ci-après. Ces six formules correspondent aux différents positionnements possibles des pièges pour protéger les pièces du château.

Formule 1 : 3/3/1/0/0

Cette formule signifie que le joueur a placé les pièges comme suit :

- 3 pièges sur une première pièce, c'est-à-dire un piège par entrée,
- 3 pièges sur une seconde pièce, c'est-à-dire un piège par entrée,
- 1 piège sur une troisième pièce,
- 0 piège sur une quatrième pièce,
- 0 piège sur une cinquième pièce.

Formule 2 : 3/2/2/0/0

Cette formule signifie que le joueur a placé les pièges comme suit :

- 3 pièges sur une première pièce, c'est-à-dire un piège par entrée,
- 2 pièges sur une seconde pièce,
- 2 pièges sur une troisième pièce,
- 0 piège sur une quatrième pièce,
- 0 piège sur une cinquième pièce.

Formule 3 : 3/2/1/1/0

Cette formule signifie que le joueur a placé les pièges comme suit :

- 3 pièges sur une première pièce, c'est-à-dire un piège par entrée,
- 2 pièges sur une seconde pièce,
- 1 piège sur une troisième pièce,
- 1 piège sur une quatrième pièce,
- 0 piège sur une cinquième pièce.

Formule 4 : 2/2/2/1/0

Cette formule signifie que le joueur a placé les pièges comme suit :

- 2 pièges sur une première pièce,
- 2 pièges sur une seconde pièce,
- 2 pièges sur une troisième pièce,
- 1 piège sur une quatrième pièce,
- 0 piège sur une cinquième pièce.

Formule 5 : 3/1/1/1/1

Cette formule signifie que le joueur a placé les pièges comme suit :

- 3 pièges sur une première pièce, c'est-à-dire un piège par entrée,
- 1 piège sur une seconde pièce,

LA FRANCAISE DES JEUX

- 1 piège sur une troisième pièce,
- 1 piège sur une quatrième pièce,
- 1 piège sur une cinquième pièce.

Formule 6 : 2/2/1/1/1

Cette formule signifie que le joueur a placé les pièges comme suit :

- 2 pièges sur une première pièce,
- 2 pièges sur une seconde pièce,
- 1 piège sur une troisième pièce,
- 1 piège sur une quatrième pièce,
- 1 piège sur une cinquième pièce.

3.2.4 Détermination de l'issue de l'Etape 1

3.2.4.1 Lorsque le joueur clique sur le bouton « Valider », un tirage au sort est réalisé afin de déterminer, pour chacune des cinq pièces, quelle entrée sera utilisée par un voleur.

Si l'entrée tirée au sort est celle sur laquelle est positionnée un piège, le voleur est piégé et ne peut pas pénétrer dans la pièce par l'entrée associée au piège. Il ne peut donc pas s'emparer du coffre et le joueur obtient ce coffre

Si un voleur choisit une entrée non piégée, il accède à la pièce et vole le coffre.

3.2.4.2 A l'issue de l'intervention des voleurs, le joueur aura donc obtenu entre 0 et 5 coffres, selon les probabilités figurant dans le tableau ci-dessous en fonction du positionnement des pièges qu'il aura choisi.

Positionnement possible des pièges	Nombre de coffres obtenus par le joueur	Probabilité d'obtention : 1 chance sur ____*
Formule 1	0	Non applicable
	1	Non applicable
	2	1,50
	3	3,00
	4	Non applicable
	5	Non applicable
Formule 2	0	Non applicable
	1	9,00
	2	2,25
	3	2,25
	4	Non applicable
	5	Non applicable
Formule 3	0	Non applicable
	1	6,75
	2	2,25
	3	3,00
	4	13,50
	5	Non applicable
Formule 4	0	40,5
	1	6,23
	2	2,70
	3	2,89
	4	10,13

	5	Non applicable
Formule 5	0	Non applicable
	1	5,06
	2	2,53
	3	3,38
	4	10,13
	5	81
Formule 6	0	30,38
	1	5,52
	2	2,83
	3	3,33
	4	8,68
	5	60,75

*Arrondi arithmétique au centième près

3.2.5 A l'issue de l'Etape 1, si les 5 coffres ont été dérobés par les voleurs, la prise de jeu est perdante et terminée.

3.3.1 Etape 2

3.3.2 A l'issue de l'Etape 1, si le joueur obtient un ou plusieurs coffres, il accède à l'Etape 2.

3.3.3 L'Etape 2 est représentée à l'écran par un ou plusieurs coffres, correspondant aux coffres obtenus par le joueur à l'Etape 1.

3.3.4 Les éléments contenus dans chaque coffre sont des pierres précieuses.

3.3.5 Détermination du caractère gagnant ou perdant de l'Etape 2

3.3.6 Lorsque le joueur clique sur un coffre, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer si la prise de jeu est gagnante ou perdante.

3.3.7 Si le joueur collecte 3 symboles identiques, il remporte le gain associé, selon les probabilités suivantes :

3.3.7.1 Formule 1, Formule 2, Formule 3, Formule 4 :

Montant du gain	La probabilité d'obtention de ce gain est de 1 chance sur ____*
3€	7,14
6€	8,57
10€	14,29
50€	142,86
200€	5 714,29
30 000€	857 142,86

*Arrondi arithmétique au centième près

3.3.7.2 Formule 5

Montant du gain	La probabilité d'obtention de ce gain est de 1 chance sur ____*
3€	6,89
6€	8,64
10€	14,41
50€	144,08
200€	5 763,07
30 000€	864 461,05

*Arrondi arithmétique au centième près

3.3.7.3 Formule 6

Montant du gain	La probabilité d'obtention de ce gain est de 1 chance sur ____*
3€	6,81
6€	8,67
10€	14,45
50€	144,49
200€	5 779,52
30 000€	866 928,29

*Arrondi arithmétique au centième près

3.4.4.4 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas et elle est terminée à l'issue de l'étape 2.

Article 4 - Suspension et reprise d'une prise de jeu « DEFENSE MAGIQUE »

Par dérogation au sous-article 3.2.1 du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne, si le joueur suspend sa prise de jeu au cours de l'Etape 1 avant d'avoir cliqué sur le bouton « VALIDER », ses choix de positionnement des pièges ne sont pas sauvegardés et il reprend sa prise de jeu à l'écran lui permettant d'effectuer les choix définis au sous-article 3.2.2.

Si le joueur suspend sa prise de jeu après avoir cliqué sur le bouton « VALIDER », le tirage au sort permettant de déterminer quelles entrées sont utilisées par les voleurs ayant eu lieu, il reprend sa prise de jeu au début de l'Etape 2, à l'écran d'ouverture des coffres.

Si le joueur suspend sa prise de jeu après avoir cliqué sur au moins un coffre, la prise de jeu est terminée. Si la prise de jeu est gagnante, le compte FDJ du joueur est crédité du montant du gain remporté.

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LA CONQUETE DE L'OR VERT »**

(Applicable à compter du 6 décembre 2021)

Article 1 – Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « La Conquête de l'Or Vert » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

Article 2 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 0,50€. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 0,50 € ».

Article 3 – Description du jeu

Lorsque le joueur arrive sur l'écran de jeu, il peut cliquer sur l'un des deux boutons parmi les boutons suivants :

- Un bouton « Voir ma ferme », permettant au joueur d'accéder à sa ferme et de visualiser l'ensemble des bâtiments éventuellement débloqués.
- Un bouton « Jouez 0,50€ », permettant de débiter la prise de jeu.

Le jeu « La Conquête de l'Or Vert » est composé d'une mécanique de jeu principal, ci-après dénommée « Jeu Principal », représentée à l'écran par une grille de 25 cases, permettant d'obtenir un éventuel gain en euros. Il est également constitué d'un univers de jeu dénommé « La Ferme », représentée sur la gauche de l'écran de jeu par un bandeau « A collectionner », un bâtiment sur lequel figure un cadenas, des jauges associées à des symboles et un bouton « Voir ma ferme ». L'univers de jeu « La Ferme » ne permet pas d'obtenir de gain monétaire.

3.1. Le Jeu Principal

3.1.1 Le Jeu Principal est représenté à l'écran par une grille composée de cinq lignes horizontales et cinq lignes verticales de cinq cases chacune. Il y a en tout 25 cases. Chaque case représente une motte de terre.

3.1.2 L'élément figurant sous chaque case est un symbole parmi les symboles suivants :

- Un symbole gagnant, tel que représenté dans le tableau sur la droite de l'écran de jeu ;
- Un symbole de construction, tel que représenté dans le tableau figurant sur la gauche de l'écran de jeu.

3.1.3 Après avoir cliqué sur le bouton « Jouez 0,50€ » conformément à l'article 2, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant du gain éventuel et le nombre de symboles de construction obtenu par le joueur au cours d'une prise de jeu.

3.1.4 Détermination du caractère gagnant ou perdant du Jeu Principal

3.1.4.1 Le joueur clique sur chaque case de la grille et découvre un symbole par case, conformément au sous-article 3.1.2.

LA FRANCAISE DES JEUX

Le joueur peut également cliquer sur le bouton « Auto » afin que le système révèle automatiquement les zones de jeu occultées.

3.1.4.2 Si le joueur découvre une suite continue de trois symboles gagnants identiques alignés horizontalement, verticalement ou diagonalement, le « Jeu Principal » est déclaré gagnant pour le montant déterminé et selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

Suite continue de 3 symboles identiques alignés horizontalement, verticalement ou diagonalement :	Montant du gain associé à la suite continue de 3 symboles gagnants identiques	La probabilité d'obtention du gain est de 1 chance sur __ *
3 symboles « carotte » identiques alignés	0,50€	8,33
3 symboles « épi de maïs » identiques alignés	1€	8,33
3 symboles « tomate » identiques alignés	2€	14,81
3 symboles « radis » identiques alignés	5€	200,00
3 symboles « artichaut » identiques alignés	25€	1 000,00
3 symboles « aubergine » identiques alignés	50€	20 000,00
3 symboles « poire » identiques alignés	250€	100 000,00
3 symboles « lingot d'or » identiques alignés	5 000€	1 000 000,00

*valeur arithmétique arrondie au centième près

3.1.5 Lorsque le joueur découvre un symbole de construction tel que représenté dans la zone « A collectionner » sur la gauche de l'écran de jeu, la case sous laquelle se trouvait ce symbole se transforme en case « Extra ».

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

3.1.7 Case « Extra »

3.1.7.1 L'élément figurant sous chaque case Extra est un symbole parmi les symboles gagnants.

3.1.7.2 Le joueur clique sur la case Extra et découvre un symbole, conformément au sous-article 3.1.7.1.

3.1.7.3 Si ce symbole permet au joueur de réaliser une suite continue de 3 symboles gagnants identiques alignés horizontalement, verticalement ou diagonalement, il remporte le gain associé figurant sur l'écran de jeu et dans le tableau à l'article 3.1.4.2.

3.2 La Ferme

3.2.1 L'univers de jeu intitulé « La Ferme » permet d'apporter des éléments de décoration à la prise de jeu du joueur et ne permet pas d'obtenir un gain en euros.

3.2.2 La ferme peut être constituée au maximum de 11 bâtiments, à collectionner les uns après les autres, au fur et à mesure des parties du joueur.

Pour débloquent un bâtiment, le joueur doit collecter plusieurs types de symboles, tel que détaillé à l'article 3.2.4.

3.2.3 Chaque symbole de construction collecté au cours des différentes prises de jeu et chaque bâtiment débloqué sont conservés à l'issue de la prise de jeu concernée.

3.2.4 Il y a trois types de symboles de construction :

- des symboles « bois », commun à tous les bâtiments de la ferme,
- des symboles « pierre », communs à tous les bâtiments de la ferme,
- des symboles « spéciaux », propres à chaque bâtiment de la ferme à débloquer et représentés sur l'écran de jeu pour chaque bâtiment correspondant à débloquer.

3.2.5 Si le joueur découvre, sous une case représentant une motte de terre, un symbole de construction conformément au sous-article 3.1.2, la jauge correspondante dans le tableau figurant sur la gauche de l'écran de jeu s'incrémente.

3.2.6 Au cours d'une prise de jeu, si le joueur collecte plus de symboles de construction « bois » et « pierre » que le nombre requis pour compléter la jauge correspondante, ces symboles de construction sont automatiquement sauvegardés et reportés sur la jauge de construction correspondante du bâtiment suivant à débloquer.

Si le joueur collecte plus de symboles de construction « spéciaux » que le nombre requis pour compléter la jauge correspondante, ces symboles deviennent des symboles de construction « spéciaux » correspondant au bâtiment suivant à débloquer et sont automatiquement sauvegardés et reportés sur la jauge correspondante.

3.2.8 Lorsque le joueur a collecté l'intégralité des symboles de construction lui permettant de débloquer un bâtiment, le bâtiment est débloqué et le joueur peut le retrouver dans sa ferme, en cliquant sur le bouton « Voir ma ferme ».

3.2.9 Lorsque le joueur a débloqué l'ensemble des 11 bâtiments, la zone de jeu « A collectionner » ne sera plus accessible mais le joueur pourra toujours cliquer sur le bouton « Voir ma ferme ».

ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LES MYSTERES DU MAGE »

(Applicable à compter du 21 février 2022)

Article 1 – Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « Les Mystères du Mage » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

Article 2 – Description générale du jeu

Le jeu « Les Mystères du mage » est composé de 6 mondes de jeu différents. Chaque monde dispose de son propre univers graphique, de sa propre mise et de ses propres tableaux de lots. Lorsque le joueur arrive sur l'écran d'accueil, il choisit un monde.

Article 3 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de vente d'une prise de jeu dépend du monde auquel le joueur participe parmi les montants suivants : 0,10€, 0,25€, 0,50€, 1€, 2€, 3€. La mise différente à chaque monde est précisée à l'article 5 de la présente annexe.

Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez [montant de la mise]€ ».

Article 4 – Description des mondes de jeu

4.1 Les différents mondes de jeu sont représentés à l'écran par les éléments suivants :

- une plateforme carrée située au centre de l'écran de jeu, sur laquelle figure un personnage et dont seuls deux des quatre côtés sont visibles sur l'écran de jeu.
- une jauge associée à un symbole « éclair » en haut de l'écran de jeu,
- des symboles gagnants auxquels sont associées une jauge et une somme en euros figurent sur la gauche de l'écran de jeu,
- Un bouton « GO » est présent sur le bas de l'écran de jeu.

4.2 Le joueur clique sur le bouton « GO » afin de faire apparaître des cubes sous la plateforme. Le joueur dispose de 3 lancers.

A chaque clic sur le bouton « GO », des cubes apparaissent et viennent s'ajouter en bloc sous la plateforme. Le nombre de cubes dépend du monde dans lequel se trouve le joueur. La (ou les) face(s) visible(s) de chaque cube contient un symbole pouvant relever de deux catégories :

- Des symboles qui ne sont utilisables que pour la prise de jeu en cours, qui peuvent être gagnants ou perdants,
- Des symboles « éclair » qui peuvent être collectés et cumulés sur plusieurs prises de jeu.

4.3 Le joueur peut collecter au fur et à mesure des prises de jeu des symboles « éclair » venant incrémenter la jauge associée figurant en haut de l'écran.

Ces symboles « éclair » ne peuvent être collectés que dans les mondes 3, 4, 5 et 6.

Chaque symbole « éclair » collecté au cours des différentes prises de jeu est conservé à l'issue de la prise de jeu concernée jusqu'à ce que le joueur ait rempli la jauge avec 16 symboles « éclairs ». Lorsque la jauge est remplie, le joueur accède à une étape Extra, telle que détaillée à l'article 6 de

LA FRANCAISE DES JEUX

la présente annexe. Si, au cours d'une prise de jeu, le joueur collecte plus de symboles « éclairs » que le nombre nécessaire pour que la jauge atteigne 16 symboles, la jauge revient à zéro et s'incrémente du nombre de symboles « éclair » supplémentaires collectés.

Lors d'une prise de jeu, la jauge située en haut de l'écran de jeu permet de connaître le nombre de symboles « éclair » collectés au cours des différentes prises de jeu

Pour chaque prise de jeu, le nombre de symboles « éclair » obtenu par le joueur est tiré au sort selon les probabilités d'occurrence définies pour chaque monde et détaillées au sous-article 5.

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

4.4 Détermination du caractère gagnant ou perdant de la prise de jeu

4.4.1 Lorsque le joueur clique sur le bouton « Jouez [montant de la mise]€ » conformément à l'article 3 de la présente annexe, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant du gain éventuel et le nombre éventuel de symboles « éclair » obtenus par le joueur au cours de la prise de jeu.

4.4.2 Si, lors de la révélation, le joueur découvre 6 symboles gagnants identiques, la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte la somme associée figurant sur l'écran de jeu du monde de jeu sélectionné par le joueur et figurant à l'article 5 de la présente annexe.








Article 5 – Caractéristiques spécifiques des différents mondes de jeu

5.1 Monde de jeu dénommé « Monde 1 »

5.1.1 La mise du « Monde 1 » est de 0,10€

5.1.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	50 €	100 000,00
6 symboles 	10 €	10 000,00
6 symboles 	2 €	5 000,00
6 symboles 	1 €	90,91
6 symboles 	0,50 €	25,00
6 symboles 	0,25 €	11,63
6 symboles 	0,10 €	5,68

*Arrondi arithmétique au centième près.








Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 1 » est d'environ une chance sur 3,19 (arrondi arithmétique au centième près)

5.2 Monde de jeu dénommé « Monde 2 »

5.2.1 La mise du « Monde 2 » est de 0,25€

5.2.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	500 €	200 000,00
6 symboles 	20 €	10 000,00
6 symboles 	5 €	500,00
6 symboles 	2 €	49,69
6 symboles 	1 €	25,00
6 symboles 	0,50 €	11,36
6 symboles 	0,25 €	6,06

*Arrondi arithmétique au centième près.








Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 2 » est d'environ une chance sur 3,17 (arrondi arithmétique au centième près).

5.3 Monde de jeu dénommé « Monde 3 »

5.3.1 La mise du « Monde 3 » est de 0,50€.

5.3.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous.

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	1 000 €	500 000,00
6 symboles 	50 €	20 000,00
6 symboles 	10 €	1 666,67
6 symboles 	5 €	90,91
6 symboles 	2 €	37,04
6 symboles 	1 €	11,76
6 symboles 	0,50 €	5,99

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une Partie effectuée dans le « Monde 3 » est d'environ une chance sur 3,44 (arrondi arithmétique au centième près).

5.3.3 Symboles « éclair »








A chaque prise de jeu réalisée dans le « Monde 3 », il est possible d'obtenir soit 2 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 2 éclairs.

5.4. Monde de jeu dénommé « Monde 4 »

5.4.1 La mise du « Monde 4 » est de 1€.

5.4.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous.

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	10 000 €	1 515 151,52
6 symboles 	100 €	10 000,00
6 symboles 	20 €	1 000,00
6 symboles 	10 €	74,07
6 symboles 	5 €	35,71
6 symboles 	2 €	12,11
6 symboles 	1 €	5,84

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 4 » est d'environ une chance sur 3,37 (arrondi arithmétique au centième près).

5.3.3 Symboles « éclair »


A chaque prise de jeu réalisée dans le « Monde 4 », il est possible d'obtenir soit 2 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 2 éclairs.

5.5. Monde de jeu dénommé « Monde 5 »







5.5.1 La mise du « Monde 5 » est de 2€.

5.5.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous.

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	20 000 €	2 000 000,00

LA FRANCAISE DES JEUX

6 symboles 	100 €	10 000,00
6 symboles 	50 €	680,27
6 symboles 	20 €	76,92
6 symboles 	10 €	35,46
6 symboles 	4 €	11,49
6 symboles 	2 €	5,74

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 5 » est d'environ une chance sur 3,29 (arrondi arithmétique au centième près).

5.5.3 Symboles « éclair »








A chaque partie réalisée dans le « Monde 5 », il est possible d'obtenir soit 3 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 3 éclairs.

5.6 Monde de jeu dénommé « Monde 6 »

5.6.1 La mise du « Monde 6 » est de 3€.

5.6.2 Tableau de lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous.

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	50 000 €	2 000 000,00
6 symboles 	5 000 €	200 000,00
6 symboles 	100 €	1 193,22
6 symboles 	20 €	55,25
6 symboles 	10 €	22,83
6 symboles 	5 €	9,61
6 symboles 	3 €	5,70

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain à une prise de jeu effectuée dans le « Monde 6 » est d'environ une chance sur 2,92 (arrondi arithmétique au centième près).

5.6.3 Symboles « éclair »

A chaque prise de jeu réalisée dans le « Monde 6 », il est possible d'obtenir soit 5 éclairs, soit aucun éclair. Le joueur a 1 chance sur 1.43 (arrondi arithmétique au centième près) d'obtenir 5 éclairs.

Article 6 – Etape Extra





6.1 Lorsque le joueur a collecté, au fur et à mesure de ses prises de jeu, 16 symboles « éclair » lui permettant de remplir la jauge associée figurant en haut de l'écran, il accède à une étape Extra.

6.2 L'étape Extra est représentée sur l'écran de jeu par un personnage flottant dans les airs en haut de l'écran de jeu. Un bouton « Go » figure en bas de l'écran de jeu.

6.3 Le joueur clique une fois sur le bouton « Go » afin de faire apparaître à deux reprises un cube possédant 3 faces visibles, composées chacune de plusieurs petits cubes. Les faces visibles des petits cubes contiennent des symboles gagnants ou perdants.

6.4 Si le joueur découvre 6 symboles gagnants identiques, l'étape Extra est gagnante et le joueur remporte la somme associée, figurant sur l'écran de jeu et dans le tableau ci-dessous.

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Symboles découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention d'un lot (1 chance sur ----)*
6 symboles 	100 €	10 000,00
6 symboles 	10 €	71,43
6 symboles 	5 €	10,70
6 symboles 	1 €	4,87

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de gain est d'environ une chance sur 3,20 (arrondi arithmétique au centième près).

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « PICK & MATCH »**

(Applicable à compter du 16 mai 2022)

Article 1 – Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « Pick & Match » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne fait le 28 octobre 2015.

Article 2 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 0,50€. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 0,50 € ».

Article 3 – Description du jeu

Le jeu « Pick & Match » peut être composé de deux étapes :

- Une étape de jeu principale, dénommée « Jeu principal », telle que décrite au sous-article 3.1 ;
- Une étape de jeu dénommée « Jeu Bonus », telle que décrite au sous-article 3.2.

3.1. Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

3.1.1 Le Jeu Principal est représenté à l'écran par six grilles de couleurs différentes et dénommées respectivement « Grille 1 », « Grille 2 », « Grille 3 », « Grille 4 », « Grille 5 » et « Grille 6 ». Chaque grille est composée de 9 numéros, allant de 1 à 9.

3.1.2 Pour chaque grille, le joueur choisit un numéro parmi les 9 numéros composant la grille. Chaque numéro sélectionné s'affiche dans la barre horizontale présente en bas de l'écran de jeu.

3.1.3 Le joueur peut également cliquer sur le bouton « Flash » présent sur l'écran de jeu afin que le système sélectionne aléatoirement un numéro par grille.

3.1.4 Une fois un numéro par grille sélectionné, le joueur valide sa sélection en cliquant sur le bouton « Valider ».

3.1.5 Après avoir cliqué sur le bouton « Valider » conformément à l'article 3.1.4, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le numéro tiré au sort dans chacune des 6 grilles.

3.1.6 Détermination du caractère gagnant ou perdant du Jeu Principal

3.1.6.1 Une fois la sélection du joueur validée, l'écran de jeu affiche 6 sphères de tirage de couleurs différentes et correspondant respectivement aux grilles « Grille 1 », « Grille 2 », « Grille 3 », « Grille 4 », « Grille 5 » et « Grille 6 ».

Le numéro choisi par le joueur pour chaque grille conformément au sous-article 3.1.2 ou le numéro attribué aléatoirement pour chaque grille conformément au sous-article 3.1.3 est indiqué sur le socle de la sphère correspondante.

3.1.6.2 Le joueur clique sur le bouton « Lancer la première boule » s’il s’agit du premier tirage, « Lancer la boule suivante » s’il s’agit du deuxième, troisième, quatrième ou cinquième tirage, et « Lancer la dernière boule » s’il s’agit du dernier tirage, afin d’afficher le tirage des 6 sphères.

3.1.6.3 Le joueur peut également cliquer sur le bouton « Lancer tout le tirage » afin que le système révèle l’ensemble des tirages.

3.1.6.4 A l’issue des six tirages, si un, et un seul, des numéros tirés au sort dans l’une des 6 sphères est identique au numéro sélectionné par le joueur dans la grille correspondante, le joueur accède à l’étape « Jeu Bonus », telle que décrite au sous-article 3.2.

Si plusieurs numéros tirés au sort dans les sphères sont identiques à plusieurs numéros sélectionnés par le joueur dans les grilles correspondantes, le « Jeu Principal » est déclaré gagnant pour le montant déterminé et selon les probabilités d’obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

Nombre de numéros tirés au sort identiques au numéro choisi par le joueur pour la grille correspondante :	Montant du gain associé :	La probabilité d’obtention du gain est de 1 chance sur __* :
2 numéros identiques	1€	8,65
3 numéros identiques	2€	51,90
4 numéros identiques	10€	553,58
5 numéros identiques	100€	11 071,69
6 numéros identiques	10 000€	531 441,00

*valeur arithmétique arrondie au centième près

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

3.2 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus ».

3.2.1 Le « Jeu Bonus » n’est accessible que si le joueur a découvert dans une seule sphère un numéro identique au numéro sélectionné dans la grille correspondante.

3.2.2 Le « Jeu Bonus » est représenté à l’écran par un ticket composé de deux zones de jeu :
 - une zone de jeu dénommée « Le Numéro Gagnant » et représentant le numéro de la grille du joueur identique à celui tiré au sort dans la sphère correspondante au « Jeu Principal » ;
 - une zone de jeu dénommée « Vos numéros », composée de trois boules sur lesquelles est représenté un point d’interrogation.

3.2.3 L’élément figurant sous chaque boule de la zone de jeu « Vos numéros » est un numéro, parmi les numéros de la liste suivante : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, à l’exclusion de tout autre numéro. Une somme en euros est associée à chaque numéro.

3.2.4 Lorsque le joueur accède au « Jeu Bonus », un tirage au sort est réalisé afin de déterminer les numéros figurant sous les trois boules de la zone de jeu « Vos numéros ».

3.2.5 Si le joueur découvre, dans la zone de jeu « Vos numéros » un ou plusieurs numéro(s) identique(s) au numéro figurant dans la zone de jeu « Le Numéro Gagnant », le « Jeu Bonus » est

LA FRANCAISE DES JEUX

déclaré gagnant pour le ou les montant(s) déterminé(s) et selon les probabilités d'obtention figurant dans le tableau ci-dessous :

Montant du gain associé au numéro de la zone de jeu « Vos Numéros » identique au numéro de la zone de jeu « Le Numéro Gagnant » :	La probabilité d'obtention du gain est de 1 chance sur__*
0,50€	3,33
1€	6,67
2€	20,00

*valeur arithmétique arrondie au centième près

3.2.6 « Le jeu Bonus » est perdant dans tous les autres cas

3.3 La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas

Fait le 28 octobre 2015 et modifié le 27 novembre 2015, le 6 janvier 2016, le 9 février 2016, le 15 avril 2016, le 28 avril 2016, le 26 juillet 2016, le 5 septembre 2016, le 28 novembre 2016, le 20 mars 2017, le 29 mai 2017, le 25 juillet 2017, le 27 octobre 2017, le 1er décembre 2017, le 19 décembre 2017, le 6 mars 2018, le 3 mai 2018, le 31 janvier 2019, le 19 avril 2019, le 13 juin 2019, le 18 octobre 2019, le 30 octobre 2019, le 2 décembre 2019, le 23 décembre 2019, le 20 janvier 2020, le 28 avril 2020, le 23 septembre 2020, le 5 novembre 202, le 4 février 2021, le 5 mars 2021, le 20 avril 2021, le 6 juillet 2021, le 23 juillet 2021 et le 23 novembre 2021 ;

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

C. LANTIERI