

**Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des jeux accessible
par internet dénommé « YUMMY STACK »**

NOR : FDJJ1724645X

Article 1er
Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de La Française des jeux accessibles par internet et par téléphone mobile, ainsi que du règlement du jeu accessible par internet dénommé « SUPER JACKPOT » fait le 29 août 2017, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Les prises de jeu sur internet pour le jeu « YUMMY STACK » seront, en principe, possibles à compter du 2 octobre 2017. Si la date du 2 octobre 2017 ne pouvait être respectée pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur le site Internet www.fdj.fr

Article 2
Participation aux jeux « YUMMY STACK » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « YUMMY STACK » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement. Les jeux « YUMMY STACK » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 2€ et se décompose comme suit :

- 1,94€ pour le jeu « YUMMY STACK »
- 0,06€ pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « YUMMY STACK », le joueur dispose de deux participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix unitaire de chaque participation étant de 0,03€.

Article 3
Emissions d'unités de jeu et prix du jeu « YUMMY STACK »

Le jeu « YUMMY STACK » est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu ; chaque émission est répartie en blocs de 2 000 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 1,94€.

Article 4
Lots du jeu « YUMMY STACK »

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	50 000 €	50 000 €
5 lots de	1 000 €	5 000 €
4 600 lots de	100 €	460 000 €
30 000 lots de	20 €	600 000 €
19 150 lots de	8 €	153 200 €
160 000 lots de	4 €	640 000 €
355 000 lots de	2 €	710 000 €
91 600 lots de	1 €	91 600 €
90 000 lots de	0.50 €	45 000 €
750 356 lots formant un total de		2 754 800 €

Le montant des lots indiqués dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains au sein de la même unité de jeu.

Article 5
Description du jeu « YUMMY STACK »

5.1. Le joueur valide sa mise en cliquant sur le bouton « JOUEZ 2€ ». La mise est débitée sur les disponibilités de son compte FDJ®. Si, pour une raison quelconque, le joueur ne peut pas voir tout ou partie du déroulement de son unité de jeu à quelque moment que ce soit après que sa mise a été débitée, il pourra en vérifier le caractère gagnant ou perdant en consultant la dernière unité de jeu enregistrée dans son historique de jeu.

5.2 L'unité de jeu est représentée à l'écran par 3 colonnes composées chacune de 3 symboles, soit 9 symboles au total. Un bouton « GO » est présent sur la gauche de l'écran de jeu et permet, à chaque clic, d'effectuer un lancer faisant apparaître 9 symboles. Le joueur dispose de 8 lancers, en plus du premier lancer qui apparaît automatiquement lors du lancement de son unité de jeu. Une jauge indiquant le nombre de lancers restants est présente en bas de l'écran de jeu. A droite sur l'écran de jeu figurent les paliers de coefficients multiplicateurs suivants : x1, x2, x5, x10, et x50. Lors du lancement de l'unité de jeu, le joueur se trouve sur le premier palier des coefficients multiplicateurs, correspondant au coefficient multiplicateur x1.

5.3 L'univers graphique du jeu peut être différent en fonction de l'actualité des différentes périodes de l'année.

5.4 Le joueur clique sur le bouton « GO » afin d'effectuer un lancer et découvre 9 symboles, conformément au sous-article 5.2.

A tout moment de l'unité de jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO » afin que le système révèle automatiquement l'ensemble des zones de jeu occultées.

5.5 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, 3 symboles de couleur identique répartis chacun dans une colonne, l'unité de jeu est gagnante. Le joueur remporte alors la somme associée à la couleur des 3 symboles de couleur identique répartis chacun dans une colonne, telle que mentionnée dans les règles du jeu sur l'écran de jeu.

5.6 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, 3 symboles dorés répartis chacun dans une colonne, désignés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu comme un symbole « royal » et tels que représentés dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, le joueur remporte la somme de 50 000 €.

5.7 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole multicolore, désigné dans les règles du jeu sur l'écran de jeu comme un symbole « spécial » et tel que représenté dans les règles du jeu figurant sur l'écran de jeu, le coefficient multiplicateur augmente d'un palier. Lors des lancers suivants, si le joueur obtient un gain, celui-ci est multiplié par le coefficient multiplicateur correspondant au dernier palier atteint. Le coefficient multiplicateur ne s'applique que pour les gains potentiels à venir et ne s'applique pas pour les gains précédemment obtenus au cours de lancers antérieurs.

5.8 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « +1 » à l'intérieur d'un symbole, il obtient un lancer supplémentaire.

5.9 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, 3 symboles de couleur identique dans une même colonne, cette colonne se régénère afin de faire apparaître de nouveaux symboles.

5.10 Les opérations décrites aux sous-articles 5.4 à 5.9 se répètent jusqu'à ce que le joueur ait effectué tous ses lancers.

5.11 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains correspondants s'additionnent pour former un lot unique indivisible.

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

Fait le 15 septembre 2017

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

C. LANTIERI