

**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 RELATIVE AU JEU DENOMME « 1,2,3, SAFARI ».....	6
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMMÉ « LES MYSTERES DU MAGE ».....	10
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « CASSE-CASH »	16
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT LOTO »	22
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « INSTANT EUROMILLIONS »	25
ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « LAGOON CLASH »	28

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 des conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux ainsi que du règlement du jeu accessible par internet dénommé « SUPER JACKPOT », publiées 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 de l'application FDJ 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 des conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux.

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 d'un ou plusieurs 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 Le jeu instantané additionnel « Super Jackpot » est susceptible d'être proposé en complément d'un jeu à aléa immédiat en ligne. Ces jeux sont alors obligatoirement commercialisés ensemble et constitue une offre commune de jeux. La prise de jeu participante au jeu « Super Jackpot » est régie par le règlement particulier de ce jeu. Les annexes au présent règlement précisent lorsqu'un jeu à aléa immédiat est commercialisé avec le jeu « Super Jackpot ».

Article 3 - Prise de jeu

3.1 Dispositions générales

3.1.1. 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.

3.1.2. 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 les conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux qui mettront fin à la prise de jeu.

3.1.3. 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 au jeu à aléa immédiat. Le gain éventuel au jeu « Super Jackpot » est dû au joueur indépendamment de l'issue de la participation du jeu à aléa immédiat en ligne.

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 procédera 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 conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux.

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 résiliation 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 résiliation par un avis publié sur le site de l'Autorité nationale des jeux et sur www.fdj.fr.

Fait le 28 octobre 2015, dont la dernière modification a eu lieu le 30 septembre 2024,

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

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

(Applicable à compter du 29 décembre 2025)

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « 1,2,3, SAFARI » est ajoutée aux annexes prises en application du règlement de l'offre de jeu à aléa immédiat en ligne.

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

La participation au jeu « 1, 2, 3, SAFARI » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement. Les jeux « 1, 2, 3, SAFARI » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 0,50 € et se décompose comme suit :

- 0,48 € pour le jeu « 1, 2, 3, SAFARI »
- 0,02 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « 1, 2, 3, SAFARI », le joueur dispose de deux participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de cette participation étant de 0,01€.

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.

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	30 €	10 000,00
5 photographies d'un crocodile	8 €	351,00
6 photographies d'une girafe	4 €	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
30 €	60 €	20 000,00
8 €	16 €	702,00
4 €	8 €	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.

Fait le 30 septembre 2024, dont la dernière modification a eu lieu le 22 octobre 2025,

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

**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 afférente 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 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 cidessous.

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

LA FRANCAISE DES JEUX

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 cidessous.

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 cidessous.

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

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 « CASSE-CASH »**

(Applicable à compter du 29 décembre 2025)

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « CASSE-CASH » est ajoutée à la suite des annexes prises en application du règlement de l'offre de jeu 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 1 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ».

Article 3 - Description du jeu

Le jeu « CASSE-CASH » est composé de deux étapes de jeu :

- Une première dénommée « Jeu Principal », telle que décrite au sous-article 3.1 ;
- Une seconde dénommée « Jeu Bonus », telle que décrite au sous-article 3.2 et accessible dès lors que le joueur a collecté au « Jeu Principal » 5 symboles « ETOILE » au cours d'une ou plusieurs prises de jeu. Un compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu indique au joueur le nombre de symboles « ETOILE » déjà collectés.

3.1 Première étape de jeu dénommée « Jeu Principal »

3.1.1 L'étape de jeu dénommée « Jeu Principal » est composée de deux phases.

3.1.1.1 La première phase du « Jeu Principal » consiste à sélectionner un symbole parmi les 5 symboles disponibles apparaissant à l'écran de jeu, le symbole sélectionné étant dénommé « SYMBOLE FAVORI ».

Les 5 symboles apparaissant à l'écran sont sélectionnés aléatoirement par un premier tirage au sort lorsque le joueur clique sur le bouton « Jouez 1€ » conformément à l'article 2, parmi les 10 symboles suivants :

Un symbole représenté par une boule portant le numéro 13	
Un symbole représenté par une coccinelle	
Un symbole représenté par une liasse de billets	
Un symbole représenté par un coffre au trésor	
Un symbole représenté par un trèfle à quatre feuilles	

Un symbole représenté par un dé	
Un symbole représenté par une pierre précieuse	
Un symbole représenté par un fer à cheval	
Un symbole représenté par un lingot d'or	
Un symbole représenté par une bourse	

Le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI » en cliquant dessus.

3.1.1.2 La seconde phase du « Jeu Principal » est représentée à l'écran par 16 géodes et une jauge graduée de 14 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Cette seconde phase consiste à casser les 16 géodes apparaissant à l'écran de jeu en cliquant dessus, pour découvrir le ou les symboles(s) caché(s) à l'intérieur.

Ce ou ces symbole(s) peuvent être :

- Un ou des symboles « SYMBOLE FAVORI », conformément au symbole sélectionné par le joueur à l'article 3.1.1.1 ;
- Un ou des symboles « ETOILE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, qui peuvent être collectés et cumulés sur plusieurs prises de jeu ;
- Un ou des symboles parmi les symboles non sélectionnés par le joueur lors de la première phase du « Jeu Principal ».

Lorsque le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.1.1.1, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le nombre de symboles « ETOILE » et le nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découvert par le joueur (et le montant du gain monétaire éventuel) au cours du « Jeu Principal » :

Tirage du nombre de symboles « ETOILE »	
Nombre de symboles « ETOILE » découverts	Probabilités de découvrir un(des) symbole(s) (1 chance sur-----) *
1	3,33
2	13,33
3	40,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir un symbole « ETOILE » au « Jeu Principal » est d'environ d'une chance sur 2,50 (arrondi arithmétique au centième près).

Tirage du nombre de « SYMBOLE FAVORI »		
Nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention du lot (1 chance sur-----) *

4	1 €	10,00
6	2 €	6,90
8	4 €	80,00
10	10 €	200,00
12	500 €	50 000,00
14	10 000 €	1 000 000,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un gain monétaire au « Jeu Principal » est d'environ d'une chance sur 3,81 (arrondi arithmétique au centième près).

3.1.2 Détermination de l'issue du « Jeu Principal »

3.1.2.1 Le joueur clique sur chacune des géodes pour découvrir le ou les symboles cachés, conformément à l'article 3.1.1.2.

3.1.2.2 Si le joueur découvre un « SYMBOLE FAVORI », celui-ci vient incrémenter la jauge graduée de 14 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Si le joueur découvre au moins 4 « SYMBOLE FAVORI », la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant associé. Plus le joueur découvre de « SYMBOLE FAVORI » dans les géodes, plus le gain qu'il peut remporter est important, conformément au tableau figurant à l'article 3.1.1.2 et à la jauge graduée affichée en bas de l'écran de jeu.

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

3.1.2.3 Si le joueur découvre un symbole « ETOILE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, celui-ci vient incrémenter le compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu.

Chaque symbole « ETOILE » 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 le compteur avec 5 symboles « ETOILE ». Le cas échéant, le joueur accède automatiquement à la seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » après le « Jeu Principal », telle que détaillée à l'article 3.2.

Avant d'accéder au « Jeu Bonus », le compteur est réinitialisé. Si, au cours d'une prise de jeu, le joueur collecte plus de symboles « ETOILE » que le nombre requis pour accéder au « Jeu Bonus », le compteur est incrémenté du nombre de symboles « ETOILE » supplémentaires collectés et ils sont automatiquement sauvegardés pour les prochaines prises de jeu.

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

3.1.3 Le « Jeu Principal » prend fin lorsque l'ensemble des symboles ont été découverts.

3.2 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus »

Lorsque le joueur a collecté, au fur et à mesure de ses prises de jeu, 5 symboles « ETOILE » lui permettant de remplir le compteur associé figurant en haut de l'écran de jeu, il accède au « Jeu Bonus ».

3.2.1 La seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » est composée de deux phases.

3.2.1.1 La première phase du « Jeu Bonus » consiste à sélectionner un symbole parmi les 5 symboles disponibles affichés chacun sur une tuile apparaissant à l'écran de jeu, le symbole sélectionné étant dénommé « SYMBOLE FAVORI ».

Les 5 symboles apparaissant à l'écran sont sélectionnés aléatoirement par un premier tirage au sort à la fin du « Jeu Principal », lorsque le joueur accède au « Jeu Bonus », parmi les 10 symboles suivants :

Un symbole représenté par une boule portant le numéro 13	
Un symbole représenté par une coccinelle	
Un symbole représenté par une liasse de billets	
Un symbole représenté par un coffre au trésor ouvert contenant des pièces	
Un symbole représenté par un trèfle à quatre feuilles	
Un symbole représenté par un dé	
Un symbole représenté par une pierre précieuse taille brillant rond	
Un symbole représenté par un fer à cheval	
Un symbole représenté par un lingot d'or	
Un symbole représenté par une bourse ouverte contenant des pièces	

Le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI » en cliquant dessus.

3.2.1.2 La seconde phase du « Jeu Bonus » est représentée à l'écran par :

- une pile de 40 tuiles sur lesquelles sont affichés des symboles ;
- une jauge graduée de 10 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Cette seconde phase consiste à chercher le ou les symboles « SYMBOLE FAVORI » parmi les 40 tuiles apparaissant sur l'écran de jeu en cliquant sur chacune d'entre elles. Pour cliquer sur une tuile, il faut qu'elle soit entièrement dégagée. Le joueur peut retourner les tuiles face cachée en cliquant dessus.

Les symboles apparaissant sur les tuiles peuvent être :

LA FRANCAISE DES JEUX

- Un symbole « SYMBOLE FAVORI », conformément au symbole sélectionné par le joueur à l'article 3.2.1.1 ;
- Un symbole parmi les symboles non sélectionnés par le joueur lors de la première phase du « Jeu Bonus » ;
- Un symbole leurre parmi les symboles suivants :

			
			
			
			
			

Lorsque le joueur sélectionne son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.2.1.1, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découvert par le joueur et le montant du gain monétaire remporté au cours du « Jeu Bonus » :

Tirage du nombre de « SYMBOLE FAVORI »		
Nombre de symboles « SYMBOLE FAVORI » découverts	Montant du lot	Probabilités d'obtention du lot (1 chance sur-----) *
6	1 €	1,87
8	3 €	2,20
10	10 €	100,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Le « Jeu Bonus » est une étape de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.

3.2.2 Détermination de l'issue du « Jeu Bonus »

3.2.2.1 Le joueur clique sur chacune des tuiles pour retrouver son « SYMBOLE FAVORI », conformément à l'article 3.2.1.2.

3.2.2.2 Si le joueur retrouve dans la pile de tuiles un « SYMBOLE FAVORI », celui-ci vient incrémenter la jauge graduée de 10 paliers affichée en bas de l'écran de jeu.

Si le joueur retrouve au moins 6 « SYMBOLE FAVORI », la prise de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant associé. Plus le joueur retrouve de « SYMBOLE FAVORI » dans la pile de tuiles, plus le gain qu'il remporte est important, conformément au tableau figurant à l'article 3.2.1.2 et à la jauge graduée affichée en bas de l'écran de jeu.

LA FRANCAISE DES JEUX

3.2.3 Le « Jeu Bonus » prend fin lorsque le joueur a retourné l'ensemble des tuiles et découvert les symboles ainsi que son gain.

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

Fait le 8 septembre 2022, dont la dernière modification a eu lieu le 22 octobre 2025.

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

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

(Applicable à compter du 7 juillet 2025)

Article 1 – Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « INSTANT LOTO » 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 dépend du nombre de grilles sélectionnées par le joueur. Le prix de chaque grille est fixé à 1 €. Le prix de la prise de jeu est de 1 €, 2 €, 3 € ou 4 €. Le joueur choisit le nombre de grilles puis valide sa mise en cliquant sur le bouton « JOUEZ X € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ du joueur.

Article 3 – Description du jeu

- 3.1.** Le jeu à aléa immédiat en ligne dénommé « Instant Loto », dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant des jeux « Loto® » et « 2nd Tirage ».
- 3.2. Description d'une prise de jeu**
- 3.2.1.** Le jeu comporte 4 surfaces de jeu identiques (dénommées « GRILLE 1 », « GRILLE 2 », « GRILLE 3 » et « GRILLE 4 ») comprenant chacune une grille de 49 numéros et une grille de 10 N° Chance.
- 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 (ci-après une « Grille »).
- 3.2.2.** 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 3.2.1.
- 3.2.3.** Le joueur peut effectuer une sélection supplémentaire de numéros en cliquant sur l'onglet « Ajoutez une grille ».
- 3.2.4.** Le jeu « INSTANT LOTO » est composé d'une première étape de jeu dénommée « Tirage principal » et d'une seconde étape de jeu dénommée « 2nd Tirage ». Pour chaque Grille, la combinaison de 5 numéros sélectionnés par le joueur (hors N° Chance), conformément au sous-article 3.2.2, participe à l'étape « Tirage Principal » et à l'étape « 2nd Tirage ».

3.3. Première étape de jeu « Tirage Principal »

- 3.3.1. Après avoir cliqué sur « JOUEZ 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 et le bon N° Chance parmi les 10 N° Chance du « Tirage Principal ».
- 3.3.2. Pour chacune des Grilles participante à l'étape « Tirage Principal », le joueur remporte un lot en fonction du nombre de numéros de sa combinaison identiques aux numéros tirés au sort, conformément au tableau indiqué au sous-article 4.1.
- 3.3.3. L'étape de jeu est perdante dans tous les autres cas.

3.4. Deuxième étape de jeu « 2nd Tirage »

- 3.4.1. Après la révélation des résultats de la première étape de jeu, et quel que soit le nombre de Grilles jouées (hors N° Chance), un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer les 5 bons numéros parmi les 49 numéros du « 2nd Tirage ».
- 3.4.2. Pour chacune des Grilles (hors N° Chance) participante à l'étape « 2nd Tirage », le joueur remporte un lot en fonction du nombre de numéros de sa combinaison identique aux numéros tirés au sort, conformément au tableau indiqué au sous-article 4.1.
- 3.4.3. L'étape de jeu est perdante dans tous les autres cas.
- 3.5. Pour chaque étape de jeu, 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 en une seule fois 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.
- 3.6. L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Article 4 – Tableaux de lots

4.1. Tirage principal :

Pour chaque Grille sélectionnée participante à l'étape « Tirage Principal », 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

LA FRANCAISE DES JEUX

1 bon numéro + 1 N° Chance	3 €	28
0 bon numéro + 1 N° Chance	1 €	18

* Arrondi arithmétique à l'unité près.

4.2. 2nd Tirage

Pour chaque Grille sélectionnée (hors N° Chance) participante à l'étape « 2nd Tirage », 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 (hors N° Chance)	Montant gagné	1 chance de gagner sur ____*
5 bons numéros	10 000 €	1 906 884
4 bons numéros	100 €	8 668
3 bons numéros	10 €	202
2 bons numéros	1 €	14

* Arrondi arithmétique à l'unité près.

4.3. Lorsque le joueur remporte un lot conformément aux tableaux ci-dessus pour au moins une des Grilles, la prise de jeu est gagnante. Le joueur cumule les lots remportés pour chaque Grille et pour chaque étape de jeu. Les bons numéros et N° Chance de différentes Grilles et de différentes étapes de jeu ne peuvent être associés, chacune des Grilles étant indépendante des autres.

Fait le 25 avril 2025,

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

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

(Applicable à compter des prises de jeu nouvelles ou en cours au 31 mars 2026)

Article 1 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix d'une prise de jeu est de 1 € ou 2 € 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 « Jouer X € ». La mise est débitée sur les disponibilités du compte FDJ du joueur.

Article 2 – Description du jeu

2.1 Le jeu à aléa immédiat en ligne dénommé « Instant EuroMillions », dont les modalités sont décrites dans la présente annexe, est totalement indépendant de l'offre de jeux de tirage EuroMillions-My Million. Instant EuroMillions est une marque déposée par SLE.

2.2 Description d'une prise de jeu

2.2.1 Le jeu comporte deux surfaces de jeu identiques dénommées « Grille 1 » et « Grille 2 ». Chaque surface de jeu comprend une grille de 50 numéros et une grille de 12 numéros désignés « Etoiles », ensemble dénommées « Grille ». Chaque grille de numéros est composée de 50 numéros entre 1 et 50 inclus et chaque grille d'Etoiles est composée de 12 numéros entre 1 et 12 inclus.

2.2.2 Pour chaque Grille que le joueur souhaite remplir, il sélectionne une combinaison de cinq numéros parmi la grille de 50 numéros et d'une Etoile parmi la grille d'Etoiles de 12 numéros, telles que décrites au sous-article 2.2.1.

2.2.3 Le joueur peut ajouter une grille en cliquant sur l'onglet associé « Ajouter une grille ».

2.3 Tirage au sort de la combinaison gagnante

2.3.1 Après avoir cliqué sur « Jouer 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 50 numéros visés au sous-article 2.2.1.

2.3.2 Quel que soit le nombre de Grilles jouées, un deuxième tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer la bonne Etoile parmi les 12 numéros visés au sous-article 2.2.1.

2.3.3 Le joueur révèle le tirage de la combinaison gagnante en cliquant sur le bouton « Lancer le tirage ».

Article 3 – Tableau de lots**3.1 Prise de jeu gagnante**

Pour chaque Grille sélectionnée, le 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	Nombre total de bonne Etoile dans la combinaison du joueur	Lot	1 chance sur ____*
5	1	Accès au tirage au sort du montant du gain maximum de 100 000 € ou 1 000 000 €	25 425 120
5	0	25 000 €	2 311 375
4	1	2 500 €	113 001
4	0	250 €	10 273
3	1	50 €	2 568
3	0	10 €	233
2	1	5,0 €	179
2	0	2,5 €	16
1	1	Accès au Bonus	34
0	1	Accès au Bonus	21
1	0	Accès au Bonus	3

* Arrondi arithmétique à l'unité près.

3.2 Tirage au sort du montant du gain maximum

- 3.2.1 Pour chaque Grille sélectionnée, si le joueur découvre une combinaison de 5 bons Numéros et de 1 bonne Etoile, le joueur accède au lancer d'une roue. Le joueur clique sur le bouton « Lancer la roue » pour déterminer le montant du gain maximum. La roue contient six segments avec le montant 100 000 € et six segments avec le montant 1 000 000 €, soit douze segments au total.
- 3.2.2 Quel que soit le nombre de Grilles jouées, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est alors réalisé pour déterminer le montant du gain maximum remporté par le joueur, parmi les deux montants suivants : 100 000 € ou 1 000 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- 3.2.3 Lors de ce tirage au sort, la probabilité d'obtenir l'un des deux montants est d'une chance sur deux. Au global de la prise de jeu, pour chaque Grille sélectionnée, la probabilité d'obtenir le montant de 100 000 € est de 1 chance sur 50 850 240 et la probabilité d'obtenir le montant de 1 000 000 € est identique.
- 3.3 Lorsque le joueur remporte un lot conformément aux tableaux ci-dessus pour au moins une de deux Grilles sélectionnées le cas échéant, la prise de jeu est gagnante.

- 3.4 Le cas échéant, les bons numéros et la bonne Etoile des deux Grilles jouées ne peuvent pas être associés entre eux, chaque Grille étant indépendante de l'autre.
- 3.5 Le cas échéant, le joueur cumule les lots remportés pour chacune des deux Grilles.

Article 4 – Description du Jeu Bonus

- 4.1 Pour chaque Grille sélectionnée, si le joueur a découvert un seul bon numéro, uniquement la bonne Etoile ou un seul bon numéro et la bonne Etoile, il accède au Jeu Bonus, conformément au tableau du sous-article 3.1. Si le joueur a sélectionné deux Grilles, il peut ainsi accéder jusqu'à deux fois au Jeu Bonus.
- 4.2 Le Jeu Bonus est composé de cinq étoiles. Le joueur clique sur l'une des cinq étoiles pour tenter de découvrir un gain. Le choix du joueur n'a pas d'influence sur le déroulement du tirage au sort.
- 4.3 Un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est alors réalisé pour déterminer si le Jeu Bonus est gagnant ou perdant. Le joueur peut découvrir l'un des montants suivants : 0 €, 1 € ou 2,50 €, à l'exclusion de tout autre montant.
- 4.4 Lors de ce tirage au sort, la probabilité d'obtenir le montant de 1 € est de 1 chance sur 2,5 et la probabilité d'obtenir le montant de 2,50 € est d'1 chance sur 5.
Pour chaque Grille sélectionnée, la probabilité d'obtenir le montant de 1 € est de 1 chance sur 6,26* et celle d'obtenir le montant de 2,50 € est d'une chance sur 12,51* grâce au seul Jeu Bonus. Les probabilités sont reproduites dans le tableau ci-dessous :

Montant du gain au Jeu Bonus	Probabilité d'obtenir le montant du gain au Jeu Bonus	Probabilité globale d'obtenir le montant du gain*
1 €	1 chance sur 2,5	1 chance sur 6,26
2,50 €	1 chance sur 5	1 chance sur 12,51

* Arrondi arithmétique au centième près

- 4.5 Si le joueur découvre un gain de 1 € ou de 2,50 €, sa prise de jeu est gagnante et le joueur remporte cette somme. Le cas échéant, le joueur cumule les lots remportés pour chacune de ses deux Grilles lui ayant donné accès au Jeu Bonus.
- 4.6 Pour chaque Grille donnant accès au Jeu Bonus, 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.
5. A l'issue de sa prise de jeu, le cas échéant, le joueur cumule les lots remportés au jeu principal et/ou au Jeu Bonus pour chacune de ses deux Grilles.
6. La prise de jeu est perdante dans tous les autres cas.

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

(Applicable à compter du 21 septembre 2026)

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « LAGOON CLASH » 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

- 2.1 Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 1 € ».
- 2.2 Sous réserve des dispositions du sous-article 3.2.1.4, une fois que le joueur a cliqué sur le bouton « JOUEZ 1 € », sa prise de jeu devient irrévocable.

Article 3 – Description du jeu

- 3.1 Le jeu « LAGOON CLASH » est un jeu multijoueur qui consiste à se faire affronter simultanément cinq joueurs à travers plusieurs manches au cours desquelles ils doivent réaliser des combinaisons de 3 dés pour remporter des points, conformément au sous-article 3.2.3.

Le premier des joueurs à atteindre 150 points remporte la partie et le montant en euros tiré au sort (ou le partage avec les autres gagnants le cas échéant), conformément au sous-article 3.2.3.8.

La partie comporte autant de manches que nécessaires pour qu'un joueur atteigne le score de 150 points et remporte la partie.

- 3.2 Le jeu « LAGOON CLASH » est composé de trois étapes de jeu :
 - Une première dénommée ci-après « salle d'attente », telle que décrite au sous-article 3.2.1 ;
 - Une deuxième dénommée ci-après « tirage du montant mis en jeu », telle que décrite au sous-article 3.2.2 ;
 - Une troisième correspondant à l'interface de jeu, telle que décrite au sous-article 3.2.3.

3.2.1 Première étape de jeu « salle d'attente »

- 3.2.1.1 La salle d'attente est représentée à l'écran par les éléments suivants :

- Un compteur des « Joueurs prêts » ;
- Les avatars attribués aux joueurs et les pseudonymes qui leurs sont associés ;
- Un minuteur de maximum 60 secondes décomptant le temps restant avant que la partie ne débute ou soit annulée ;
- Les avatars disponibles.

3.2.1.2 Le joueur se voit attribuer automatiquement un avatar le représentant au cours de sa partie. Au sein de la salle d'attente, le joueur a la possibilité de modifier son avatar parmi les choix disponibles.

L'avatar et le choix réalisé par le joueur est uniquement cosmétique et n'a pas d'impact sur le résultat de la prise de jeu.

Le pseudonyme associé à l'avatar du joueur au cours de la partie est « Vous ». Les pseudonymes associés aux avatars des joueurs adversaires participants à la partie sont attribués aléatoirement, parmi une liste de pseudonymes prédéterminés sans lien avec l'identité des joueurs.

3.2.1.3 Une fois le nombre de joueurs participants requis atteint (« Joueurs prêts »), soit cinq joueurs, le joueur accède à l'étape de tirage au sort du montant mis en jeu.

3.2.1.4 Si le nombre de joueurs participants requis n'est pas atteint au bout de maximum 60 secondes, la partie est annulée et le montant de la prise de jeu initialement débitée est reversé au joueur sur les disponibilités de son compte joueur dès que possible et au plus tard le lendemain de la prise de jeu.

3.2.2 Deuxième étape de jeu « tirage du montant mis en jeu »

Pour chaque partie, le montant en euros mis en jeu est tiré au sort parmi les différents lots possibles conformément au tableau ci-dessous :

Tirage du montant mis en jeu	
Montant du lot	1 chance sur-----*
10 000 €	500 000
1 000 €	100 000
500 €	50 000
50 €	20 000
20 €	2 000
10 €	17,56
6 €	16,55
5 €	10,14
4 €	6,75
3 €	4,80
2 €	2,34

*Arrondi arithmétique au centième près.

Une fois le montant mis en jeu tiré au sort, le joueur accède à l'interface de jeu.

3.2.3 Troisième étape « interface de jeu »

3.2.3.1 L'interface de jeu est représentée à l'écran par cinq cartouches représentant les cinq joueurs de la partie. Chaque cartouche comprend l'avatar du joueur, le nombre de points remportés, son pseudonyme et son classement parmi les cinq joueurs participants.

En bas de l'écran de jeu figurent 3 dèss, correspondant aux dèss du joueur, associés à deux boutons :

- Un bouton portant la mention « Lancer » ;
- Un bouton représenté par un symbole « ✓ » et dénommé ci-après le bouton « OK ».

Un minuteur figure sur l'écran de jeu et indique le temps restant (maximum 20 secondes) pour que le joueur puisse valider sa combinaison de dés, conformément au sous-article 3.2.3.4.

3.2.3.2 Au cours de chaque manche, le joueur clique sur le bouton « Lancer » afin de lancer ses 3 dés et obtenir une combinaison de dés.

Le joueur peut, au cours d'une même manche, cliquer jusqu'à 3 fois maximum sur le bouton « Lancer » pour procéder au lancer des dés et modifier ainsi sa combinaison de dés.

Le joueur peut, à chacun des éventuels 3 lancers de dés d'une même manche, cliquer sur un ou plusieurs dés pour le ou les verrouiller. Lorsque le joueur verrouille un ou plusieurs dés, un symbole « cadenas » apparaît sur les dés verrouillés et les dés verrouillés ne sont alors pas relancés lorsque le joueur clique sur le bouton « Lancer » au cours de la même manche. Un nouveau clic sur un dé verrouillé permet de le déverrouiller.

3.2.3.3 A chaque fois que le joueur clique sur le bouton « Lancer », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer la valeur de chacun des dés parmi les 6 faces possibles, pour les dés qui n'ont pas été verrouillés par le joueur.

3.2.3.4 Afin de valider sa combinaison de dés pour la manche en cours, le joueur clique sur le bouton « OK ». La combinaison de dés n'est alors plus modifiable. Si le joueur ne valide pas sa combinaison dans le délai imparti mentionné sur l'écran de jeu, les trois dés affichés à l'écran de jeu constituent la combinaison du joueur, qui est alors automatiquement validée. Si le joueur n'a pas lancé ses dés dans le temps imparti mentionné sur l'écran de jeu, la combinaison de dés est attribuée de façon aléatoire au joueur et automatiquement validée.

3.2.3.5 Lorsque tous les joueurs ont validé leur combinaison de dés, ou lorsque le délai imparti pour sélectionner la combinaison de dés est écoulé, la révélation des combinaisons de dés de l'ensemble des joueurs a lieu et s'affiche dans leur cartouche respectif. Le score et le classement obtenus par chaque joueur sont alors mis à jour.

En fonction de la performance des outils informatiques utilisés, il peut exister un léger décalage de l'affichage de la révélation des combinaisons des dés entre les joueurs participants.

3.2.3.6 Les scores des dés sont comptabilisés de la manière suivante :

- Si les 3 dés du joueur sont identiques, c'est-à-dire si la face des 3 dés affichent la même valeur, le joueur obtient le nombre de points suivants :

Si le joueur valide une combinaison de :	Le joueur obtient :
3 dés identiques sur la face « 2 »	20 points
3 dés identiques sur la face « 3 »	30 points
3 dés identiques sur la face « 4 »	40 points
3 dés identiques sur la face « 5 »	50 points
3 dés identiques sur la face « 6 »	60 points
3 dés identiques sur la face « 1 »	100 points

- Si les 3 dés ne sont pas identiques, c'est-à-dire si la face des 3 dés n'affichent pas la même valeur, le nombre de points obtenus par le joueur est calculé en additionnant la valeur de chaque face.

3.2.3.7 Les étapes décrites du sous-article 3.2.3.2 au sous-article 3.2.3.6 se répètent pour les manches suivantes.

3.2.3.8 Lorsqu'un joueur atteint un score égal ou supérieur à 150 points, la partie est terminée et il remporte le montant mis en jeu, conformément au sous-article 3.2.2.

Si plusieurs joueurs atteignent ou dépassent le score de 150 points au cours d'une même manche, la partie est terminée et le joueur avec le score le plus élevé remporte le montant mis en jeu, conformément au sous-article 3.2.2.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est-à-dire si plusieurs joueurs atteignent un score égal ou supérieur à 150 points identique au cours d'une même manche, la partie est terminée et les joueurs concernés se partagent à parts égales le montant mis en jeu, conformément au tableau de répartition ci-dessous :

Montant mis en jeu tiré au sort	Répartition par gagnants en cas d'égalité de score*			
	2 gagnants	3 gagnants	4 gagnants	5 gagnants
10 000 €	5 000 €	3 333,33 €	2 500 €	2 000 €
1 000 €	500 €	333,33 €	250 €	200 €
500 €	250 €	166,67 €	125 €	100 €
50 €	25 €	16,67 €	12,50 €	10 €
20 €	10 €	6,67 €	5 €	4 €
10 €	5 €	3,33 €	2,50 €	2 €
6 €	3 €	2,00 €	1,50 €	1,20 €
5 €	2,50 €	1,67 €	1,25 €	1 €
4 €	2 €	1,33 €	1 €	0,80 €
3 €	1,50 €	1 €	0,75 €	0,60 €
2 €	1 €	0,67 €	0,50 €	0,40 €

*Arrondi arithmétique au centième près.

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

Article 4 - Sortie et retour à une partie en cours

- 4.1 Par exception au sous-article 3.1.2 du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat en ligne susmentionné, le joueur ne dispose pas d'un délai de 30 jours pour terminer sa prise de jeu. Les dispositions et articles dudit règlement relatives à ce délai de 30 jours ne sont alors pas applicables au présent jeu.
- 4.2 A compter du débit de sa mise, la prise de jeu du joueur se déroulera jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent le score de 150 points, conformément au sous-article 3.2.3.8.
- 4.3 Au cours de la partie, le joueur peut sortir et revenir sur celle-ci, tant qu'elle n'est pas terminée. Lorsque le joueur sort de la partie en cours, la partie se poursuit et sa prise de jeu est maintenue, jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent le score de 150 points, conformément au sous-article 3.2.3.8. La prise de jeu est alors dite « en cours ».

LA FRANCAISE DES JEUX

Un avatar est attribué automatiquement au joueur sur la salle d'attente et les combinaisons de dés sont attribuées de façon aléatoire au joueur sur l'interface de jeu.

Pour revenir sur la partie en cours, le joueur peut consulter son historique de prises de jeux figurant dans son compte FDJ et cliquer sur la prise de jeu « LAGOON CLASH » en cours. Lorsque le joueur revient sur la partie, un message lui demande de confirmer s'il souhaite bien revenir.

- 4.4 Tant que la partie et la prise de jeu du joueur ne sont pas terminées, celui-ci ne peut prétendre à aucun gain. Une fois la partie terminée, si la prise de jeu est gagnante, le montant remporté sera versé sur les disponibilités de son compte joueur FDJ.
- 4.5 Aucune nouvelle prise de jeu au jeu « LAGOON CLASH » ne pourra être réalisée après sa date d'arrêt. Les parties en cours avant la date d'arrêt se poursuivront jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent le score de 150 points, conformément au sous-article 3.2.3.8.
- 4.6 Dans le cas où l'accès au jeu « LAGOON CLASH » est interrompu, 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, la partie en cours sera annulée et La Française des Jeux procédera au remboursement de la prise de jeu. Le joueur ne pourra prétendre à aucun gain.

Fait le 13 juillet 2026

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