

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

---

Autorité nationale des jeux

---

**DÉCISION N° 2021-P-030 DU 8 JUILLET 2021**  
**PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE**  
**LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE**  
**« DÉFENSE MAGIQUE »**

La présidente de l’Autorité nationale des jeux ;

Vu le code de la sécurité intérieure, notamment le Titre II de son Livre III ;

Vu la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 modifiée relative à l’ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d’argent et de hasard en ligne, notamment le VI de son article 34 ;

Vu le décret n° 2019-1061 du 17 octobre 2019 modifié relatif à l’encadrement de l’offre de jeux de LA FRANÇAISE DES JEUX et du PARI MUTUEL URBAIN, notamment son article 9 ;

Vu la décision du collège de l’Autorité nationale des jeux n° 2021-027 du 21 janvier 2021 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la demande d’homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne « *Défense Magique* » déposée le 10 mai 2021 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2021-033-DefenseMagique-LIGNE ;

Vu les autres pièces du dossier,

**DÉCIDE :**

**Article 1<sup>er</sup> :** Le règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne « *Défense Magique* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2021-033-DefenseMagique-LIGNE.

**Article 2 :** Le règlement des jeux tel qu’homologué est annexé à la présente décision.

**Article 3 :** Le règlement des jeux tel qu'homologué sera publié sur le site Internet de l'Autorité. Il appartiendra la société LA FRANÇAISE DES JEUX de le publier sur son site Internet et de le tenir à la disposition des joueurs dans chaque poste d'enregistrement des jeux de loterie.

**Article 4 :** Le directeur général de l'Autorité nationale des jeux est chargé de l'exécution de la présente décision qui sera notifiée à la société LA FRANÇAISE DES JEUX.

Fait à Paris, le 8 juillet 2021.

**La Présidente de l'Autorité nationale des jeux**

**Isabelle FALQUE-PIERROTIN**

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

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

## LA FRANCAISE DES JEUX

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,
- 1 piège sur une troisième pièce,

## LA FRANCAISE DES JEUX

- 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.

Fait le 20 avril 2021,

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

C. LANTIERI