

**DÉCISION N° 2021-P-134 DU 26 NOVEMBRE 2021
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE
LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE
DÉNOTÉ « LES MYSTÈRES DU MAGE »**

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° 2021-235 du 25 novembre 2021 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la demande d'homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénoté « *Les Mystères du Mage* » déposée le 30 septembre 2021 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2021-072-MystèresMage-LIGNE ;

Vu les autres pièces du dossier,

DÉCIDE :

Article 1^{er} : Le règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénoté « *Les Mystères du Mage* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2021-072-MystèresMage-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 26 novembre 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 « LES MYSTERES DU MAGE »

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 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
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).

Fait le 28 septembre 2021.

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

C. LANTIERI