

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

---

Autorité nationale des jeux

---

**DÉCISION N° 2022-P-099 DU 19 MAI 2022  
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE  
LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE DÉNOMMÉ  
« DAKOTA BEASTS »**

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 dénommé « *Dakota Beasts* » déposée le 25 mars 2022 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2022-121-DakotaBeasts-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 dénommé « *Dakota Beasts* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2022-121-DakotaBeasts-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 19 mai 2022.

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

**Isabelle FALQUE-PIERROTIN**

*Décision publiée sur le site de l'ANJ le 25 mai 2022*

## **Règlement particulier du jeu de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « DAKOTA BEASTS »**

### **Article 1 - Cadre juridique**

Le présent règlement particulier 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 », dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux décrite à l'article 2 du présent règlement.

### **Article 2 - Participation aux jeux « DAKOTA BEASTS » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « DAKOTA BEASTS » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1<sup>er</sup> du présent règlement. Les jeux « DAKOTA BEASTS » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 5 € et se décompose comme suit :

- 4,91 € pour le jeu « DAKOTA BEASTS »
- 0,09 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « DAKOTA BEASTS », le joueur dispose de trois participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de cette participation étant de 0,03€.

### **Article 3 - Emissions d'unités de jeu et prix du jeu « DAKOTA BEASTS »**

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu, chaque émission est répartie en blocs de 1 500 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 5 euros. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 5 € ».

### **Article 4 - Lots du jeu « DAKOTA BEASTS »**

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

<b>Nombre de lots</b>	<b>Montant du lot</b>	<b>Total</b>
1 lot de	250 000 €	250 000 €
2 lots de	10 000 €	20 000 €
100 lots de	1 000 €	100 000 €
5 000 lots de	100 €	500 000 €
36 000 lots de	50 €	1 800 000 €
20 000 lots de	20 €	400 000 €
129 525 lots de	10 €	1 295 250 €
172 780 lots de	5 €	863 900 €
363 408 lots formant un total de		5 229 150 €

Le montant du lot indiqué 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 « DAKOTA BEASTS »

5.1. L'unité de jeu est composée d'une étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut être composée dans certains cas d'une étape de jeu supplémentaire dénommée « Jeu Bonus ».

### 5.2 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.2.1 L'étape de jeu dénommée « Jeu principal » est représentée à l'écran par une matrice de jeu vierge. Un bouton « Go » est présent en bas à droite de l'écran de jeu. Un bouton « Auto » est présent en bas à gauche de l'écran de jeu.

5.2.2 Le joueur clique sur le bouton « Go » pour effectuer un premier lancer afin de faire apparaître une grille composée de 7 lignes horizontales et 8 colonnes, soit 56 cases, ainsi que 12 symboles apparaissant dans les cases au centre de la grille. Les autres cases restent vides.

Le joueur dispose de 5 lancers.

Le joueur peut également, à tout moment du « Jeu principal », cliquer sur le bouton « Auto » afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s).

5.2.3 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, une suite continue de 4 symboles identiques en contact les uns avec les autres, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé tel que figurant sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue de :	Le joueur remporte le gain suivant en euros :
4 symboles « chapeau » ou « totem » identiques	1€
4 symboles « attrape-rêve » identiques	2€
4 symboles « hachette » identiques	3€
4 symboles « feu de bois » identiques	5€
4 symboles « chouette » identiques	10€
4 symboles « buffle » identiques	20€

Pour être considérés comme liés entre eux, les 4 symboles identiques doivent être reliés les uns aux autres et former une chaîne où chaque symbole est en contact (symboles mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale) avec au moins un autre symbole identique.

5.2.4 Lorsque le joueur découvre une suite continue de 4 symboles identiques en contact les uns avec les autres, toutes les cases non encore révélées en contact avec cette suite font chacune apparaître un symbole.

5.2.5 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « +1 » ou « +2 », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il obtient respectivement un ou deux lancer(s) supplémentaire(s).

5.2.6 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « flèche », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, de nouveaux symboles apparaissent dans plusieurs cases vides de la grille.

5.2.7 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « aigle », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, une nouvelle colonne de symboles apparaît dans la grille, en contact avec au moins l'un des symboles déjà présents dans la grille et situé le plus à droite ou le plus à gauche.

5.2.8 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer, un symbole « loup », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, une nouvelle ligne horizontale de symboles apparaît dans la grille, en contact avec au moins l'un des symboles déjà présents dans la grille et situé le plus en haut ou le plus en bas.

5.2.9 Si le joueur découvre dans la grille, au cours d'un lancer », un symbole « Bonus », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il accède à la fin de ses lancers à une étape de jeu supplémentaire dénommée « Jeu Bonus ».

5.2.10 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.

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

### **5.3 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus »**

5.3.1 Le « Jeu Bonus » n'est pas unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire qui prolonge l'acte de jeu du joueur avant la révélation du résultat de son unité de jeu.

5.3.2 L'étape de jeu dénommée « Jeu Bonus » est représentée à l'écran par une roue comportant 32 segments et un curseur pointant sur un segment. Un bouton « Go » est présent en bas à droite de l'écran de jeu.

5.3.3 Chaque segment comporte un élément parmi les éléments suivants : un montant en euros, un coefficient multiplicateur, ou la mention « perdu ».

5.3.4 Le joueur clique sur le bouton « GO » afin de lancer la roue.

5.3.5 Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant un montant en euros, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le montant indiqué sur le segment pointé par le curseur.

Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant un coefficient multiplicateur, le joueur multiplie le gain éventuellement obtenu au « Jeu principal » par le coefficient multiplicateur indiqué sur le segment pointé par le curseur.

Si le curseur de la roue s'arrête sur un segment comportant la mention « perdu », le « Jeu Bonus » est perdant.

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

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

Fait le 7 décembre 2021,

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

C. LANTIERI