

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

---

Autorité nationale des jeux

---

**DÉCISION N° 2023-PR-120 DU 21 SEPTEMBRE 2023  
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE  
LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE  
DÉNOMMÉ « INSTANT À PRENDRE OU À LAISSER »**

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° 2022-227 du 17 novembre 2022 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la demande d’homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Instant à prendre ou à laisser* » déposée le 1<sup>er</sup> août 2023 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2023-194-InstantAPrendreOuALaisser-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 « *Instant à prendre ou à laisser* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2023-194-InstantAPrendreOuALaisser-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 Issy-les-Moulineaux, le 21 septembre 2023.

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

**Isabelle FALQUE-PIERROTIN**

*Décision publiée sur le site de l'ANJ le 25 octobre 2023*

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE  
RELATIF AU JEU DENOMME « INSTANT A PRENDRE OU A LAISSER »**

**Article 1 - Cadre juridique**

L'annexe relative au jeu dénommé « INSTANT A PRENDRE OU A LAISSER » 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 est de 3 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 3 € ».

**Article 3 – Description du jeu**

Le jeu « INSTANT A PRENDRE OU A LAISSER » peut être composé de 3 étapes de jeu :

- Une première étape de jeu, ci-après désignée « Manche 1 », telle que décrite au sous-article 3.1 ;
- Une deuxième étape de jeu, uniquement accessible si le joueur remporte un gain durant la “Manche 1” et accepte de le remettre en jeu, ci-après désignée « Manche 2 », telle que décrite au sous-article 3.2 ;
- Une troisième étape de jeu, uniquement accessible si le joueur remporte un gain durant la “Manche 2” et accepte de le remettre en jeu, ci-après désignée « Manche 3 », telle que décrite au sous-article 3.3.

**3.1 Première étape de jeu dénommée « Manche 1 »**

3.1.1 L'étape de jeu dénommée « Manche 1 » est composée de deux phases, la première consistant à choisir sa boîte personnelle et la seconde consistant à éliminer les boîtes restantes.

3.1.1.1 La première étape de jeu « Manche 1 » est représentée à l'écran par vingt (20) boîtes numérotées de 1 à 20 et deux tableaux de montants comportant 20 cases réparties comme suit :

- 13 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ » ;
- 7 cases sur lesquelles figure un montant compris entre 3€ et 10€.

3.1.1.2 L'élément figurant sous chaque boîte de la « Manche 1 » est une somme en euros, allant de 0€ à 10€ selon les modalités telles que prévues par le tableau suivant pour les boîtes gagnantes :

<b>Tirage d'une boîte gagnante</b>	
<b>Montant du lot découvert</b>	<b>Probabilité de découvrir la boîte (1 chance sur ---)</b>
3 €	20,00
4 €	20,00
5 €	20,00
6 €	20,00
7 €	20,00
9 €	20,00
10 €	20,00

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir une boîte gagnante à la « Manche 1 » est d'environ une chance sur 2,86 (arrondi arithmétique au centième près).

3.1.1.3 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les 20 boîtes présentes sur l'écran de jeu. Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

3.1.2 La seconde phase de la « Manche 1 » consiste à éliminer les boîtes restantes. Pour ce faire, le joueur clique successivement et dans l'ordre qu'il le souhaite sur les boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

A chaque fois que le joueur révèle le contenu d'une boîte, le montant correspondant est retiré du tableau des montants disponibles.

3.1.2.1 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, que ce soit pour sélectionner sa boîte personnelle ou pour révéler le contenu des boîtes restantes, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi les montants disponibles figurant dans les tableaux affichés sur l'écran de jeu.

3.1.3 Détermination de l'issue de la « Manche 1 »

3.1.3.1 Le joueur continue la révélation des boîtes restantes, jusqu'à épuisement des boîtes gagnantes dans la liste des lots encore disponibles ou jusqu'à découvrir le montant contenu dans sa boîte personnelle.

3.1.3.2 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes, autres que celles comportant le montant 0€, un message apparaît sur l'écran de jeu lui indiquant que tous les gains ont été éliminés. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément le montant 0€.

La prise de jeu est alors perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.1.3.3 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes comportant le montant 0€, le joueur continue la révélation des boîtes restantes. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément un montant autre que 0€.

3.1.3.4 Lorsqu'il ne reste plus que deux boîtes (boîte du joueur incluse), le joueur clique sur sa boîte personnelle pour en révéler le contenu :

- Si la boîte du joueur contient un montant de 0€, la prise de jeu est perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ;
- Si la boîte du joueur contient un montant autre que 0€, la prise de jeu est gagnante et le joueur a la possibilité de remporter le montant contenu dans sa boîte ;

3.1.4 A la fin de la « Manche 1 », si le joueur a découvert un montant autre que 0€ au sein de sa boîte personnelle, le banquier lui fait la proposition de remettre en jeu son gain afin de tenter de le multiplier au risque de tout perdre, ou bien de remporter le montant contenu dans sa boîte personnelle et terminer la partie.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition.

3.1.4.1 S'il accepte la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie continue.

3.1.4.2 S'il refuse la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie se termine et le joueur remporte ce montant.

3.1.5 La « Manche 1 » est perdante dans tous les autres cas.

### **3.2 Deuxième étape de jeu dénommée « Manche 2 »**

La « Manche 2 » n'est accessible que dans l'hypothèse où le joueur qui a remporté un lot au cours de la « Manche 1 » de la prise de jeu, a souhaité remettre en jeu son gain.

3.2.1 L'étape de jeu dénommée « Manche 2 » est composée de deux phases, la première consistant à choisir sa boîte personnelle et la seconde consistant à éliminer les boîtes restantes.

3.2.1.1 L'étape de jeu « Manche 2 » est représentée à l'écran par dix (10) boîtes numérotées de 1 à 10 et deux tableaux de montants comportant 10 cases réparties comme suit :

- 5 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ » ;
- 5 cases sur lesquelles figure le produit du montant du lot remporté lors de la « Manche 1 » remis en jeu, multiplié par un multiplicateur parmi les suivants : x1 ; x1,5 ; x2 ; x2,5 ou x3, à l'exclusion de tout autre multiplicateur.

3.2.1.2 L'élément figurant sous chaque boîte de la « Manche 2 » est une somme en euros, allant de 0€ à 30€ selon les modalités telles que prévues par le tableau suivant concernant les multiplicateurs possibles :

Multiplicateurs possibles	Probabilité de découvrir la boîte (1 chance sur ---)
1,00	10,00
1,50	10,00
2,00	10,00
2,50	10,00
3,00	10,00

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir une boîte gagnante à la « Manche 2 » est d'une chance sur 2.

3.2.1.3 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les dix (10) boîtes présentes sur l'écran de jeu. Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

3.2.1.4 La seconde phase de la « Manche 2 » consiste à éliminer les boîtes restantes. Pour ce faire, le joueur clique successivement et dans l'ordre qu'il le souhaite sur les boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

3.2.1.5 Chaque boîte restante dévoile un montant égal au montant remis en jeu à la suite de la "Manche 1" multiplié par le multiplicateur de la boîte. Le montant de la boîte sera éliminé de la liste des montants encore disponibles.

3.2.1.6 Le joueur peut recevoir un appel virtuel du banquier lorsque cinq (5) boîtes ont été ouvertes et qu'il en reste au minimum une gagnante. Le banquier propose au joueur de racheter sa boîte personnelle en proposant un montant.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition de rachat.

3.2.1.7 S'il accepte le rachat de sa boîte, la partie se termine et le joueur remporte le montant proposé par le banquier.

Après avoir accepté la proposition du banquier et sans que cela n'ait d'impact sur le cours de la prise de jeu, le joueur dispose de la possibilité de découvrir le montant que contient sa boîte personnelle.

3.2.1.8 Si le joueur refuse la proposition du banquier, la partie continue.

3.2.1.9 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, que ce soit pour sélectionner sa boîte personnelle ou pour révéler le contenu des boîtes restantes, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi tous les montants des boîtes encore disponibles, figurant dans les tableaux affichés sur l'écran de jeu et conformément à l'article 3.2.1.

### 3.2.2 Détermination de l'issue de la « Manche 2 »

3.2.2.1 Le joueur continue la révélation des boîtes restantes jusqu'à épuisement des boîtes gagnantes dans la liste des lots encore disponible ou jusqu'à découvrir le montant contenu dans sa boîte personnelle.

3.2.2.2 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes, autres que celles comportant le montant 0€, un message apparaît sur l'écran de jeu lui indiquant que tous les gains ont été éliminés. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément le montant 0€.

La prise de jeu est alors perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.2.2.3 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes comportant le montant 0€, le joueur continue la révélation des boîtes restantes. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément un montant autre que 0€.

3.2.2.4 Lorsqu'il ne reste plus que deux boîtes (boîte du joueur incluse), le joueur clique sur sa boîte personnelle pour en révéler le contenu :

- Si la boîte du joueur contient un montant de 0€, la prise de jeu est perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ;
- Si la boîte du joueur contient un montant autre que 0€, la prise de jeu est gagnante et le joueur a la possibilité de remporter le montant contenu dans sa boîte ;

3.2.3 A la fin de la « Manche 2 », si le joueur a découvert un montant autre que 0€ au sein de sa boîte personnelle, le banquier lui fait la proposition de remettre en jeu son gain afin de tenter de le multiplier au risque de tout perdre ou bien remporter le montant contenu dans sa boîte personnelle et terminer la partie.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition.

3.2.3.1 S'il accepte la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie continue.

3.2.3.2 S'il refuse la proposition de remettre en jeu le montant découvert dans sa boîte personnelle, la partie se termine et le joueur remporte ce montant.

3.2.4 La « Manche 2 » est perdante dans tous les autres cas.

### **3.3 Troisième étape de jeu dénommée « Manche 3 »**

La « Manche 3 » n'est accessible que dans l'hypothèse où le joueur qui a remporté un lot au cours de la « Manche 2 » de la prise de jeu, a souhaité remettre en jeu son gain.

3.3.1 L'étape de jeu dénommée « Manche 3 » est composée de 2 phases, la première consistant à choisir sa boîte personnelle et la seconde consistant à éliminer les boîtes restantes.

3.3.1.1 L'étape de jeu « Manche 3 » est représentée à l'écran par dix (10) boîtes numérotées de 1 à 10 et deux tableaux de montants comportant 10 cases réparties comme suit :

- 5 cases sur lesquelles figure le montant « 0€ » ;
- 4 cases sur lesquelles figure le produit du montant du lot remporté lors de la « Manche 2 » remis en jeu, multiplié par un multiplicateur parmi les suivants : x1 ; x1,5 ; x2 ou x2,5 à l'exclusion de tout autre multiplicateur.
- 1 case « Mystère » dans laquelle se cache un montant autre que 0€, résultat du produit du montant du lot remporté à la « Manche 2 » remis en jeu, multiplié par un multiplicateur compris entre 2 et 1000.

3.3.1.2 L'élément figurant sous chaque boîte de la « Manche 3 », à l'exclusion de la boîte « Mystère », est une somme en euros, allant de 0€ à 75€ selon les modalités telles que prévues par le tableau suivant concernant les multiplicateurs possibles :

<b>Multiplicateurs possibles</b>	<b>Probabilité d'avoir une boîte gagnante (1 chance sur ---)</b>
1,00	10,00
1,50	10,00
2,00	10,00
2,50	10,00

Comme pour les autres boîtes, le joueur a une chance sur 10 de remporter la boîte « Mystère ». Cette boîte « Mystère » révèle un montant en euros égal au montant remis en jeu à la suite de la « Manche 2 », multiplié par un des multiplicateurs de la boîte.

Les multiplicateurs de la boîte « Mystère » bénéficient des fréquences d'apparition suivantes :

<b>BOÎTE MYSTERE</b>	
<b>Multiplicateur</b>	<b>Fréquence d'apparition</b>
2,00	62,38%
3,00	28,40
5,00	6,00%
10,00	3,00%
50,00	0,20%
1000,00	0,02%

Tous rangs confondus, la probabilité de découvrir une boîte qui contient un montant autre que 0€ à la « Manche 3 » est d'une chance sur 2.

3.3.1.3 Le joueur commence par sélectionner sa boîte parmi les dix (10) boîtes présentes sur l'écran de jeu. Une fois sélectionnée, la boîte du joueur vient se positionner sur le plateau en bas de l'écran de jeu.

3.3.1.4 La seconde phase de la « Manche 3 » consiste à éliminer les boîtes restantes. Pour ce faire, le joueur clique successivement et dans l'ordre qu'il le souhaite sur les boîtes restantes afin de révéler leur contenu.

3.3.1.5 Chaque boîte restante dévoile un montant égal au montant remis en jeu au début de la « Manche 3 » multiplié par le multiplicateur de la boîte. Le montant de la boîte sera éliminé de la liste des montants encore disponibles.

3.3.1.6 Le joueur peut recevoir un appel virtuel du banquier lorsque cinq (5) boîtes ont été ouvertes et qu'il en reste au minimum une gagnante. Le banquier propose au joueur de racheter sa boîte personnelle en proposant un montant.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition de rachat.

3.3.1.7 S'il accepte le rachat de sa boîte, la partie se termine et le joueur remporte le gain dont le montant a été proposé par le banquier.

Après avoir accepté la proposition du banquier et sans que cela n'ait d'impact sur le cours de la prise de jeu, le joueur dispose de la possibilité de découvrir le montant que contient sa boîte personnelle.

3.3.1.8 Si le joueur refuse la proposition du banquier, la partie continue.

3.3.1.9 Le banquier peut intervenir à nouveau lorsque huit (8) boîtes ont été ouvertes et qu'il en reste au minimum une gagnante. Le banquier propose au joueur d'échanger sa boîte contre la boîte restante.

Le joueur peut accepter ou refuser cette proposition d'échange.

3.3.1.10 S'il accepte la proposition d'échange, il est procédé à l'échange de boîte sans que les montants qu'elles contiennent ne soient dévoilés. L'ancienne boîte du joueur est remplacée par la nouvelle boîte et la partie continue.

3.3.1.11 Si le joueur refuse l'offre d'échange, le joueur conserve sa boîte initiale et la prise de jeu continue sans procéder à un échange de boîte.

3.3.1.12 A chaque fois que le joueur clique sur une boîte, que ce soit pour sélectionner sa boîte personnelle ou pour révéler le contenu des boîtes restantes, un tirage au sort est réalisé afin de déterminer le montant contenu dans cette boîte parmi tous les montants des boîtes encore disponibles figurant dans les tableaux affichés sur l'écran de jeu et conformément à l'article 3.3.1.1.

### 3.3.2 Détermination de l'issue de la « Manche 3 »

3.3.2.1 Le joueur continue la révélation des boîtes restantes, jusqu'à épuisement des boîtes gagnantes dans la liste des lots encore disponibles ou jusqu'à découvrir le montant contenu dans sa boîte personnelle.

3.3.2.2 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes, autres que celles comportant le montant 0€, un message apparaît sur l'écran de jeu lui indiquant que tous les gains ont été éliminés. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément le montant 0€.

La prise de jeu est alors perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain.

3.3.2.3 Lorsque le joueur a ouvert toutes les boîtes comportant le montant 0€, le joueur continue la révélation des boîtes restantes. Dans ce cas, la boîte personnelle du joueur comporte forcément un montant autre que 0€.

3.3.2.4 Lorsqu'il ne reste plus que deux boîtes (boîte du joueur incluse), le joueur clique sur sa boîte personnelle pour en révéler le contenu :

- Si la boîte du joueur contient un montant de 0€, la prise de jeu est perdante et terminée et le joueur ne peut prétendre à aucun gain ;
- Si la boîte du joueur contient un montant autre que 0€, la prise de jeu est gagnante et le joueur a la possibilité de remporter le montant contenu dans sa boîte ;

3.3.3 La « Manche 3 » est perdante dans tous les autres cas.

3.3.4 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

Fait le 28 octobre 2015 dont la dernière modification a eu lieu le 25 juillet 2023.

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

C. Lantieri