

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Autorité nationale des jeux

**DÉCISION N° 2023-PR-156 DU 23 NOVEMBRE 2023
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE
LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE
DÉNOMMÉ « REPAIRE DE PIRATES »**

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 « *Repaire de pirates* » déposée le 11 octobre 2023 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2023-207-RepairesPirates-Ligne ;

Vu les autres pièces du dossier,

DÉCIDE :

Article 1^{er} : Le règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Repaire de pirates* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2023-207-RepairesPirates-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 23 novembre 2023.

La Présidente de l'Autorité nationale des jeux

Isabelle FALQUE-PIERROTIN

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 29 novembre 2023

**ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN
LIGNE RELATIF AU JEU DENOMME « REPAIRE DE PIRATES »**

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « REPAIRE DE PIRATES » 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 « REPAIRE DE PIRATES » est composé de trois mondes de jeu différents, répartis comme suit :

- Un premier, dénommé le « Monde 1 – *Bateau Pirate* », tel que décrit au sous-article 4.1, comportant une mécanique de jeu, dénommée ci-après « mini-jeu » ;
- Un second, dénommé le « Monde 2 – *Taverne des Jeux* », tel que décrit au sous-article 4.2, comportant trois mécaniques de jeu distinctes, chacune dénommées ci-après « mini-jeu » :
 - Le mini-jeu « Tonneaux Magot », tel que décrit au sous-article 4.2.1 ;
 - Le mini-jeu « Pile ou Face », tel que décrit au sous-article 4.2.2 ;
 - Le mini-jeu « Lancer de Couteaux », tel que décrit au sous-article 4.2.3.
- Un troisième, dénommé le « Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* », tel que décrit au sous-article 4.3, comportant trois mécaniques de jeu distinctes, chacune dénommées ci-après « mini-jeu » :
 - Le mini-jeu « Coffre Normal », tel que décrit au sous-article 4.3.1 ;
 - Le mini-jeu « Coffre Difficile », tel que décrit au sous-article 4.3.2 ;
 - Le mini-jeu « Coffre Très Difficile », tel que décrit au sous-article 4.3.3.

Les trois mondes apparaissent à l'écran principal du jeu « REPAIRE DE PIRATES ».

Au lancement de sa prise de jeu, le joueur peut uniquement accéder au Monde 1 – *Bateau Pirate*, en cliquant sur le bouton « Accéder », afin de débiter sa prise de jeu.

Le joueur peut cliquer sur le bouton « Visiter » en-dessous du Monde 2 – *Taverne des Jeux* et du Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, afin de prendre connaissance des conditions d'accès :

- Pour accéder au Monde 2 – *Taverne des Jeux*, le joueur doit avoir remporté au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* un symbole « PIÈCE D'OR ».
- Pour accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le joueur doit avoir collecté au cours d'une ou plusieurs prises de jeu deux symboles « CARTE AU TRÉSOR », aux mini-jeux « Pile ou Face » ou « Lancer de Couteaux » du Monde 2 – *Taverne des Jeux*.

Un compteur en bas de l'écran principal du jeu indique le nombre de symboles « CARTE AU TRÉSOR » collectés par le joueur au cours de ses prises de jeu.

Au global, la probabilité de remporter en une seule prise de jeu le gain maximum de 10 000 €, accessible depuis le mini-jeu « Coffre Très Difficile » du Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, est d'environ 1 chance sur 240 002,50 (arrondi arithmétique au centième près).

Article 3 – Prix de la prise de jeu et validation de la mise

Le prix de la prise de jeu est de 1 €. Le joueur accède au Monde 1 – *Bateau Pirate* en cliquant

sur le bouton « Accéder » apparaissant à l'écran principal du jeu, puis valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ».

Article 4 – Description des mondes de jeu

4.1 Monde 1 – Bateau Pirate

4.1.1 Pour débiter sa prise de jeu et commencer le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*, le joueur clique sur le bouton « Jouez 1 € ».

En cliquant sur ce bouton, plusieurs tirages au sort successifs spécifiques à la prise de jeu du joueur sont réalisés, afin de déterminer d'une part, si le joueur accède ou non à une ou plusieurs parties « EXTRA », correspondant à une partie supplémentaire au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*, conformément au sous-article 4.1.5 et, d'autre part, afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* et, le cas échéant, la récompense remportée (symbole ou lot monétaire), conformément au sous-article 4.1.7.

Le joueur peut au maximum accéder à deux parties « EXTRA » au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* :

- Il a 60% de chance d'obtenir une première partie « EXTRA » ;
- Il a 30% de chance d'obtenir une seconde partie « EXTRA ».

4.1.2 Le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est représenté à l'écran par une matrice composée de seize caisses en bois, réparties sur quatre lignes horizontales et quatre colonnes.

4.1.3 Le joueur clique sur chacune des caisses en bois pour révéler seize symboles, parmi les symboles suivants :

- Un symbole « SABRE » ;
- Un symbole « LONGUE-VUE » ;
- Un symbole « BANDANA » ;
- Un symbole « JOKER », représenté par une bombe.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation des symboles dissimulés.

4.1.4 Si le joueur découvre dans la matrice une suite continue de quatre symboles identiques alignés horizontalement ou verticalement, il remporte le gain en euros associé à cette ligne ou un symbole « PIÈCE D'OR »

4.1.5 Si le joueur découvre dans la matrice une suite continue de quatre symboles identiques alignés en diagonale, il obtient une partie « EXTRA », correspondant à une partie supplémentaire au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*. Il y accède après avoir découvert l'ensemble des symboles de la matrice.

4.1.6 Si le joueur découvre un ou plusieurs symboles « JOKER » permettant de compléter une suite continue de 4 symboles identiques, conformément aux sous-articles 4.1.4 et 4.1.5, ce ou ces symboles « JOKER » prendront la même forme que les autres symboles de la suite continue.

Si ce ou ces symboles « JOKER » ne permettent pas de compléter une suite continue de 4 symboles identiques, alors ils prendront une forme de symbole aléatoire.

4.1.7 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention des différentes récompenses possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Récompense (symbole ou lot monétaire)	Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)
1 symbole « PIÈCE D'OR »	2,50
2 €	12,50
4 €	50,00
10 €	200,00
100 €	5 000,00
1 000 €	100 000,00

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir une récompense au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est d'environ une chance sur 1,98 (arrondi arithmétique au centième près).

Au global, la probabilité d'obtenir un lot monétaire au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est d'environ 1 chance sur 9,50 (arrondi arithmétique au centième près).

Les récompenses ne sont pas cumulables entre elles.

4.1.8 Le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* prend fin lorsque le joueur a découvert l'ensemble des symboles et ne dispose pas de partie « EXTRA ».

4.1.9 Si le joueur a remporté un symbole « PIÈCE D'OR », il accède automatiquement au Monde 2 – *Taverne des Jeux* après la fin du mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*.

4.1.10 Si le joueur n'a pas découvert de symbole « PIÈCE D'OR », sa prise de jeu est terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un lot monétaire lors du mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*.

4.1.11 Le joueur ne peut pas cumuler les symboles « PIÈCE D'OR » entre ses différentes prises de jeu.

4.1.12 Le mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate* est perdant dans tous les autres cas.

4.2 Monde 2 – Taverne des jeux

Pour accéder au Monde 2 – *Taverne des Jeux*, le joueur doit avoir obtenu un symbole « PIÈCE D'OR » au mini-jeu du Monde 1 – *Bateau Pirate*.

Le Monde 2 – *Taverne des Jeux* comporte trois mini-jeux distincts :

- Le mini-jeu « Tonneaux Magot » ;
- Le mini-jeu « Pile ou Face » ;
- Le mini-jeu « Lancer de Couteaux ».

LA FRANÇAISE DES JEUX

Lorsqu'il accède au Monde 2 – *Taverne des Jeux*, le joueur sélectionne le mini-jeu auquel il souhaite jouer en cliquant sur le bouton « Choisir ». Une fois le mini-jeu sélectionné, le joueur ne peut pas revenir en arrière.

4.2.1 – Mini-jeu « Tonneaux Magot »

4.2.1.1 Le mini-jeu « Tonneaux Magot » est représenté à l'écran par une matrice composée de douze tonneaux en bois, répartis sur deux lignes horizontales et six colonnes.

Au premier clic du joueur sur un tonneau en bois (ou lorsque le premier clic du joueur est sur le bouton « AUTO »), un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du mini-jeu « Tonneaux Magot » et, le cas échéant, le lot monétaire remporté, conformément au sous-article 4.2.1.4.

4.2.1.2 Le joueur clique sur chacun des tonneaux en bois pour révéler douze montants en euros, parmi les montants suivants : 1 €, 2 €, 4 €, 10 €, 100 €, 1 000 €, à l'exclusion de tout autre montant.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la révélation des montants dissimulés.

4.2.1.3 Si le joueur découvre dans la matrice trois montants en euros identiques, il remporte ce montant.

4.2.1.4 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention des différents lots monétaires possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Récompense (lot monétaire)	Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)*
1 €	6,25
2 €	10,00
4 €	13,33
10 €	33,33
100 €	5 000,00
1 000 €	50 000,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot monétaire au mini-jeu « Tonneaux Magot » est d'environ une chance sur 2,74 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots monétaires ne sont pas cumulables entre eux.

4.2.1.5 Le mini-jeu « Tonneaux Magot » prend fin lorsque le joueur a découvert l'ensemble des montants en euros, conformément au sous-article 4.2.1.2.

La prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un lot monétaire lors du mini-jeu « Tonneaux Magot ».

4.2.1.6 Le mini-jeu « Tonneaux Magot » est perdant dans tous les autres cas.

4.2.2 – Mini-jeu « Pile ou Face »

4.2.2.1 Le mini-jeu « Pile ou Face » est représenté à l'écran par six pièces comportant deux côtés, associées chacune à un bouton « Pile » et « Face ».

Le côté « Face » d'une pièce correspond à un crâne, tel que représenté sur l'écran des règles du jeu.

Le côté « Pile » d'une pièce correspond à deux sabres, tel que représenté sur l'écran des règles du jeu.

Une jauge graduée de six paliers sur l'écran de jeu indique le nombre de points remportés par le joueur.

A chaque clic du joueur sur un bouton « Pile » ou « Face », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du lancer de pièce et, le cas échéant, le point remporté, conformément au sous-article 4.2.2.3.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des pièces afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du ou des lancer(s) de pièce, conformément au sous-article 4.2.2.3.

4.2.2.2 Le joueur clique sur le bouton « Pile » ou « Face » associé à chacune des pièces. Après avoir cliqué sur un des deux boutons, la pièce tourne sur elle-même et s'arrête sur l'un de ses deux côtés.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection entre le bouton « Pile » ou « Face » pour chacune des pièces.

4.2.2.3 Si, pour chacune des 6 pièces, le bouton sélectionné par le joueur est identique au côté sur lequel la pièce est tombée, il remporte un point, venant incrémenter la jauge sur l'écran de jeu.

En fonction des points obtenus et du palier de la jauge atteint, le joueur peut gagner une récompense, conformément à la jauge sur l'écran de jeu et au tableau figurant au sous-article 4.2.2.4.

4.2.2.4 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention du ou des symboles possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Récompense (symbole(s))	Nombre de points obtenus	Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)*
1 symbole « CARTE AU TRÉSOR »	0	64,00
1 symbole « CARTE AU TRÉSOR »	4	4,27
2 symboles « CARTE AU TRÉSOR »	5	10,67
4 symboles « CARTE AU TRÉSOR »	6	64,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un symbole au mini-jeu « Pile ou Face » est d'une chance sur 2,78 (arrondi arithmétique au centième près).

Les symboles ne sont pas cumulables entre eux.

4.2.2.5 Le mini-jeu « Pile ou Face » prend fin lorsque le joueur a cliqué sur le bouton « Pile » ou « Face » de chacune des pièces et que le côté de chaque pièce a été révélé.

Si le joueur remporte un symbole « CARTE AU TRÉSOR », ce dernier est sauvegardé et conservé pour la prochaine prise de jeu « REPAIRE DE PIRATES » du joueur (nécessitant le paiement du prix de la prise de jeu, conformément à l'article 3 du présent règlement).

4.2.2.6 Si le joueur a collecté au cours de ses prises de jeu au moins deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » il accède automatiquement au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est terminée.

4.2.2.7 Le mini-jeu « Pile ou Face » est perdant dans tous les autres cas.

4.2.3 – Mini-jeu « Lancer de Couteaux »

4.2.3.1 Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » est représenté à l'écran par une matrice composée de vingt-quatre panneaux en bois, répartis en trois lignes et huit colonnes.

Une jauge graduée de six paliers sur l'écran de jeu indique le nombre de points remportés par le joueur.

Au premier clic du joueur sur un panneau en bois (ou lorsque le premier clic du joueur est sur le bouton « AUTO »), un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le caractère perdant ou gagnant du mini-jeu « Lancer de Couteaux » et, le cas échéant, la récompense remportée (symbole(s) ou lot monétaire), conformément au sous-article 4.2.3.4.

4.2.3.2 Le joueur clique sur les panneaux en bois de son choix pour révéler soit un numéro, compris entre 1 et 5 inclus, soit un symbole « CRÂNE », tel que représenté sur l'écran des règles du mini-jeu.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des panneaux en bois et révélation des numéros et/ou du symbole dissimulés.

4.2.3.3 Si le joueur découvre sous un panneau de bois un numéro, celui-ci vient incrémenter d'autant de points la jauge sur l'écran de jeu.

En fonction des points obtenus et du palier de la jauge atteint, le joueur peut gagner une récompense, conformément à la jauge sur l'écran de jeu et au tableau figurant au sous-article 4.2.3.4.

4.2.3.4 Tableau des récompenses

Les probabilités d'obtention des différentes récompenses possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Récompense (symbole(s) ou lot monétaire)	Nombre de points obtenus	Probabilité d'obtention de la récompense (1 chance sur ----)*
1 €	10	3,85
1 symbole « CARTE AU TRÉSOR »	20	7,19
2 symboles « CARTE AU TRÉSOR »	30	15,87
6 €	40	50,00
20 €	50	250,00
100 €	60	10 000,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir une récompense au mini-jeu « Lancer de Couteaux » est d'une chance sur 2,06 (arrondi arithmétique au centième près).

Au global, la probabilité d'obtenir un lot monétaire au mini-jeu « Lancer de Couteaux » est d'une chance sur 3,52 (arrondi arithmétique au centième près).

Au global, la probabilité d'obtenir un symbole « CARTE AU TRÉSOR » au mini-jeu « Lancer de Couteaux » est d'une chance sur 4,95 (arrondi arithmétique au centième près).

Les récompenses ne sont pas cumulables entre elles.

4.2.3.5 Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » prend immédiatement fin lorsque le joueur découvre sous un panneau de bois un symbole « CRÂNE ».

Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » prend également fin lorsque le joueur a découvert l'ensemble des numéros dissimulés ou a cumulé suffisamment de point pour atteindre le dernier palier de la jauge.

Si le joueur remporte un symbole « CARTE AU TRÉSOR », ce dernier est sauvegardé et conservé pour la prochaine prise de jeu « REPAIRE DE PIRATES » du joueur (nécessitant le paiement du prix de la prise de jeu, conformément à l'article 3 du présent règlement).

4.2.3.6 Si le joueur a collecté au cours de ses prises de jeux au moins deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » il accède automatiquement au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un lot monétaire lors du mini-jeu « Lancer de Couteaux ».

4.2.3.7 Le mini-jeu « Lancer de Couteaux » est perdant dans tous les autres cas.

4.2.4 – Symboles « CARTE AU TRÉSOR »

Chaque symbole « CARTE AU TRÉSOR » 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 affiché à l'écran de jeu avec deux symboles « CARTE AU TRÉSOR ». Le cas échéant, le joueur accède automatiquement au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* après avoir terminé le mini-jeu « Pile ou Face » ou « Lancer de couteaux », tels que détaillés aux sous-article 4.2.2 et 4.2.3.

Avant d'accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le compteur est décrémenté de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR ». Si, au cours d'une prise de jeu, le joueur collecte plus de symboles « CARTE AU TRÉSOR » que le nombre requis pour accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le compteur affiche le nombre de symboles « CARTE AU TRÉSOR » supplémentaires collectés et ils sont automatiquement sauvegardés pour la prochaine prise de jeu.

Si le joueur a collecté quatre symboles « CARTE AU TRÉSOR » au cours d'une ou plusieurs prises de jeu, il accède deux fois au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* au cours de la même prise de jeu.

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

4.3 Monde 3 – Forêt Mystérieuse

Pour accéder au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le joueur doit avoir collecté, au cours d'une ou plusieurs prises de jeu, au moins deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » au mini-jeu « Pile ou Face » ou « Lancer de Couteaux » du Monde 2 – *Taverne des Jeux*.

Le Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* comporte trois mini-jeux distincts :

- Le mini-jeu « Coffre Normal » ;
- Le mini-jeu « Coffre Difficile » ;
- Le mini-jeu « Coffre Très Difficile ».

Lorsqu'il accède au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse*, le joueur sélectionne le mini-jeu auquel il souhaite jouer en cliquant sur le bouton « Choisir ». Une fois le mini-jeu sélectionné, le joueur ne peut pas revenir en arrière.

4.3.1 – Mini-jeu « Coffre Normal »

4.3.1.1 Le mini-jeu « Coffre Normal » est représenté à l'écran par dix clefs dorées cliquables et un coffre avec deux cadenas.

Une jauge sur l'écran de jeu indique le nombre de vies dont dispose le joueur au cours de sa participation au mini-jeu « Coffre Normal ». Le joueur dispose de six vies, représentées par six symboles « cœur ».

A chaque clic du joueur sur une clef dorée, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer si la clef permet d'ouvrir un cadenas, conformément au sous-article 4.3.1.2.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des clefs dorées afin de déterminer si la ou les clefs permettent d'ouvrir un cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles,

LA FRANÇAISE DES JEUX

conformément au sous-article 4.3.1.2.

4.3.1.2 Le joueur clique sur les clefs dorées pour tenter d'ouvrir les deux cadenas du coffre. Si le joueur clique sur une clef ne permettant pas d'ouvrir un cadenas, il perd une vie.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des clefs dorées et à la tentative de leur correspondance avec les deux cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles.

4.3.1.3 Si le joueur parvient à ouvrir les deux cadenas sans perdre ses six vies, il ouvre le coffre et remporte le montant en euros qu'il contient.

Lorsque le joueur parvient à ouvrir le coffre, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le montant en euros découvert, conformément au sous-article 4.3.1.4.

4.3.1.4 Tableau des lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Montant du lot	Probabilité d'obtention du lot (1 chance sur ----)*
2 €	19,20
4 €	7,14
10 €	4,29
20 €	27,69
40 €	214,29
200 €	2 142,86

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot au mini-jeu « Coffre Normal » est d'environ une chance sur 2,14 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots ne sont pas cumulables entre eux.

4.3.1.5 Le mini-jeu « Coffre Normal » prend fin lorsque le joueur a ouvert le coffre ou a perdu ses six vies.

Si le joueur dispose de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » restants, il accède de nouveau au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* et sélectionne un mini-jeu parmi les trois proposés, conformément au sous-article 4.3.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un gain en euros lors du mini-jeu « Coffre Normal ».

4.3.1.6 Le mini-jeu « Coffre Normal » est perdant dans tous les autres cas.

4.3.2 – Mini-jeu « Coffre Difficile »

4.3.2.1 Le mini-jeu « Coffre Difficile » est représenté à l'écran par dix clefs dorées cliquables

et un coffre avec trois cadenas.

Une jauge sur l'écran de jeu indique le nombre de vies dont dispose le joueur au cours de sa participation au mini-jeu « Coffre Difficile ». Le joueur dispose de cinq vies, représentées par cinq symboles « cœur ».

A chaque clic du joueur sur une clef dorée, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer si la clef permet d'ouvrir un cadenas, conformément au sous-article 4.3.2.2.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des clefs dorées afin de déterminer si la ou les clefs permettent d'ouvrir un cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles, conformément au sous-article 4.3.2.2.

4.3.2.2 Le joueur clique sur les clefs dorées pour tenter d'ouvrir les trois cadenas du coffre. Si le joueur clique sur une clef ne permettant pas d'ouvrir un cadenas, il perd une vie.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des clefs dorées et à leur tentative de correspondance avec les trois cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles.

4.3.2.3 Si le joueur parvient à ouvrir les trois cadenas sans perdre ses cinq vies, il ouvre le coffre et remporte le montant en euros qu'il contient.

Lorsque le joueur parvient à ouvrir le coffre, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le montant en euros découvert, conformément au sous-article 4.3.2.4.

4.3.2.4 Tableau des lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Montant du lot	Probabilité d'obtention du lot (1 chance sur ----)*
4 €	15,49
10 €	7,62
20 €	12,40
40 €	68,57
200 €	1 714,29
2 000 €	17 142,86

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot au mini-jeu « Coffre Difficile » est d'environ une chance sur 3,43 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots ne sont pas cumulables entre eux.

4.3.2.5 Le mini-jeu « Coffre Difficile » prend fin lorsque le joueur a ouvert le coffre ou a perdu ses cinq vies.

Si le joueur dispose de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » restants, il accède de nouveau au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* et sélectionne un mini-jeu parmi les trois proposés, conformément au sous-article 4.3.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un gain en euros lors du mini-jeu « Coffre Difficile ».

4.3.2.6 Le mini-jeu « Coffre Difficile » est perdant dans tous les autres cas.

4.3.3 – Mini-jeu « Coffre Très Difficile »

4.3.3.1 Le mini-jeu « Coffre Très Difficile » est représenté à l'écran par dix clefs dorées cliquables et un coffre avec quatre cadenas.

Une jauge sur l'écran de jeu indique le nombre de vies dont dispose le joueur au cours de sa participation au mini-jeu « Coffre Très Difficile ». Le joueur dispose de quatre vies, représentées par quatre symboles « cœur ».

A chaque clic du joueur sur une clef dorée, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer si la clef permet d'ouvrir un cadenas, conformément au sous-article 4.3.3.2.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « AUTO », un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour chacune des clefs dorées afin de déterminer si la ou les clefs permettent d'ouvrir un cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles, conformément au sous-article 4.3.3.2.

4.3.3.2 Le joueur clique sur les clefs dorées pour tenter d'ouvrir les quatre cadenas du coffre. Si le joueur clique sur une clef ne permettant pas d'ouvrir un cadenas, il perd une vie.

À tout moment du mini-jeu, le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement à la sélection des clefs dorées et à leur tentative de correspondance avec les quatre cadenas, dans la limite du nombre de vies disponibles.

4.3.3.3 Si le joueur parvient à ouvrir les quatre cadenas sans perdre ses quatre vies, il ouvre le coffre et remporte le montant en euros qu'il contient.

Lorsque le joueur parvient à ouvrir le coffre, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé afin de déterminer le montant en euros découvert, conformément au sous-article 4.3.3.4.

4.3.3.4 Tableau des lots

Les probabilités d'obtention des différents lots possibles sont définies dans le tableau ci-dessous :

Montant du lot	Probabilité d'obtention du lot (1 chance sur ----)*
4 €	68,97
8 €	10,78
20 €	17,91
100 €	400,00

1 000 €	1 000,00
10 000 €	12 000,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

Tous rangs confondus, la probabilité d'obtenir un lot au mini-jeu « Coffre Très Difficile » est d'environ une chance sur 6 (arrondi arithmétique au centième près).

Les lots ne sont pas cumulables entre eux.

4.3.3.5 Le mini-jeu « Coffre Très Difficile » prend fin lorsque le joueur a ouvert le coffre ou a perdu ses quatre vies.

Si le joueur dispose de deux symboles « CARTE AU TRÉSOR » restants, il accède de nouveau au Monde 3 – *Forêt Mystérieuse* et sélectionne un mini-jeu parmi les trois proposés, conformément au sous-article 4.3.

Dans le cas contraire, sa prise de jeu est alors terminée. Cette dernière est gagnante si le joueur a remporté un gain en euros lors du mini-jeu « Coffre Très Difficile ».

4.3.3.6 Le mini-jeu « Coffre Très Difficile » est perdant dans tous les autres cas.

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

Fait le 11 octobre 2023,

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

C. LANTIERI