

**DÉCISION N° 2026-PR-123 DU 12 OCTOBRE 2026
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE
LOTÉRIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE
DÉNOMMÉ « *CHRONO FORTUNE* »**

Le président 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° 2025-161 du 16 octobre 2025 portant délégation de pouvoirs ;

Vu la décision du collège de l'Autorité nationale des jeux n° 2026-127 du 9 juin 2026 portant autorisation d'exploitation en ligne à titre expérimental du jeu de loterie sous droits exclusifs dénommé « *Chrono Fortune* » ;

Vu la demande d'homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *Chrono Fortune* » déposée le 4 août 2026 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2026-331-ChronoFortune-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 « *Chrono Fortune* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2026-331-ChronoFortune-Ligne.

Article 2 : Le règlement de jeu tel qu'homologué est annexé à la présente décision.

Article 3 : Le règlement de jeu 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.

Article 4 : La directrice générale de l'Autorité nationale des jeux est chargée de l'exécution de la présente décision qui sera notifiée à la société LA FRANÇAISE DES JEUX.

Fait à Issy-les-Moulineaux, le 12 octobre 2026.

Le Président de l'Autorité nationale des jeux

Pascal CHEVREMONT

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 12 octobre 2026

ANNEXE AU REGLEMENT DE L'OFFRE DE JEUX A ALEA IMMEDIAT EN LIGNE RELATIVE AU JEU DENOMME « CHRONO FORTUNE »

Article 1 - Cadre juridique

L'annexe relative au jeu dénommé « CHRONO FORTUNE » 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 1 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ».

Article 3 – Description du jeu

3.1 Le jeu « CHRONO FORTUNE » est composé de 3 mondes de jeu différents correspondant à un chemin à parcourir, comprenant chacun un ou plusieurs « croisements », tel qu'indiqué sur l'écran du tutoriel du jeu, correspondant à une étape de jeu où le joueur doit faire un choix conformément au sous-article 3.3.

Les mondes de jeu et leurs croisements sont répartis comme suit :

- Un premier, dénommé ci-après le « Monde Egypte », comportant 3 croisements (soit trois choix à effectuer par le joueur) ;
- Un second, dénommé ci-après le « Monde Médiéval », comportant 2 croisements (soit deux choix à effectuer par le joueur) ;
- Un troisième, dénommé ci-après le « Monde Futur », comportant 1 croisement (soit un choix à effectuer par le joueur). Le « Monde Futur » comprend également une dernière étape de jeu dénommée la « Salle des portails », telle que décrite au sous-article 3.5.

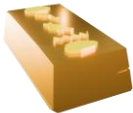
Chaque monde dispose de son propre univers graphique et de son propre tableau de lots. Pour remporter un gain et accéder au monde suivant, le joueur doit achever de parcourir le chemin du monde de jeu en cours sans perdre sa partie, conformément au sous-article 3.2.

3.2 Chacun des mondes de jeu est représenté à l'écran par les éléments suivants :

- Une animation représentant un chemin, qu'un personnage au centre de l'écran va parcourir automatiquement (ci-après dénommé le « personnage du joueur »). Le joueur peut le déplacer de droite à gauche et de bas en haut pour tenter de lui faire éviter les obstacles présents sur le chemin. Des symboles gagnants, pièges et bonus peuvent apparaître sur le chemin et sont collectés ou activés automatiquement. Les déplacements du personnage du joueur n'ont pas d'impact sur la collecte ou l'activation de ces symboles.
- Un compteur « Gain en cours » ;
- Trois symboles représentant les mondes de jeu ;
- Une jauge représentant la distance restante entre le personnage du joueur et le personnage dénommé « Gardien du temps ».

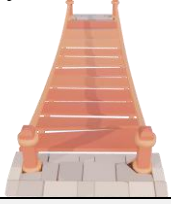
Après avoir validé sa mise, le joueur accède au « Monde Egypte ». Un tutoriel explique au joueur comment déplacer son personnage. Les actions de déplacement du personnage du joueur sur l'écran de jeu en cours de partie sont sans incidence sur le résultat final de la prise de jeu.

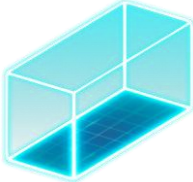
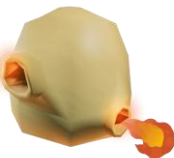
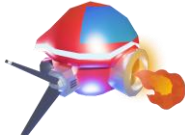
3.2.1 Le personnage du joueur parcourt le chemin de chaque monde de jeu et peut collecter automatiquement des symboles gagnants, associés chacun à un montant en euros, conformément au tableau ci-dessous, à l'exclusion de tout autre montant :

Symboles gagnants			Montant en euros
Symbole « Pièce » 			0,10 €
Symbole « Lingot » 			0,50 €
Symbole « Coffre » 			1 €
Symbole « Diamant »			5 €
Monde Egypte	Monde Médiéval	Monde Futur	
			

Les montants collectés viennent incrémenter le compteur « Gain en cours » et constituent le gain potentiel du joueur.

3.2.2 Le personnage du joueur peut rencontrer sur le chemin de chaque monde de jeu des symboles pièges, ayant différents effets, conformément au tableau ci-dessous :

Symboles pièges	Effet
Monde Egypte	La partie est terminée et le joueur perd le gain potentiel en cours
Symbole « Trappe » 	
Monde Médiéval	
Symbole « Pont » 	
Monde Futur	

Symbole « Boîte »			
			
Symbole « Boue »			
Monde Egypte	Monde Médiéval	Monde Futur	Ralentit la progression du personnage du joueur
			
Symbole « Flamme »			
Monde Egypte	Monde Médiéval	Monde Futur	Le joueur perd des euros du compteur « Gain en cours »
			

Ces symboles pièges se déclenchent automatiquement, le joueur ne peut pas les éviter en déplaçant son personnage. L'effet du symbole piège peut être bloqué si le joueur a collecté un symbole bonus, conformément au sous-article 3.2.3.

3.2.3 Le personnage du joueur peut collecter automatiquement sur le chemin de chaque monde de jeu des symboles bonus ayant différents effets, conformément au tableau ci-dessous :

Symboles bonus	Effet
Symbole « Protection intemporelle »	
Monde Egypte	Bloque l'effet d'un symbole piège qui aurait dû se déclencher
Symbole « Collier »	
	
Monde Médiéval	
Symbole « Bouclier »	
	
Monde Futur	
Symbole « Eclair »	

	
Symbole « Horloge »	
Monde Egypte	Ralentit la progression du personnage « Gardien du temps »
Symbole « Cadran solaire » 	
Monde Médiéval	
Symbole « Sablier » 	
Monde Futur	
Symbole « Cadran » 	

Les symboles bonus collectés apparaissent sur l'écran de jeu, sous le compteur « Gain en cours ». Ils s'activent automatiquement.

- 3.2.4 Le personnage « Gardien du temps » poursuit le personnage du joueur tout au long de sa partie. Si le personnage « Gardien du temps » rattrape le personnage du joueur, la partie est terminée et le joueur perd le gain potentiel en cours.

3.3 – Croisements

- 3.3.1 Pour chaque monde de jeu, à chaque croisement, le joueur doit faire un choix parmi les 3 options s'affichant sur l'écran de jeu pour poursuivre sa progression :
- L'option « prudente », représentée par un cartouche de couleur verte avec un symbole « Tête de mort » ;
 - L'option « équilibrée », représentée par un cartouche de couleur jaune avec deux symboles « Tête de mort » ;
 - L'option « risquée », représentée par un cartouche de couleur rouge avec trois symboles « Tête de mort ».
- 3.3.2 Chaque option informe sur le gain maximum potentiel que le joueur peut remporter et le risque de perdre la partie (sous la forme d'un pourcentage) au monde de jeu en cours. Ce montant et ce pourcentage évoluent en fonction des choix effectués par le joueur au(x) croisement(s) précédent(s).

- 3.3.3 Au troisième croisement du « Monde Egypte », au deuxième croisement du « Monde Médiéval » et au seul croisement du « Monde Futur », lorsque le joueur clique sur une des 3 options, un tirage au sort spécifique à la prise de jeu du joueur est réalisé pour déterminer le caractère perdant ou gagnant de la prise de jeu. Si la prise de jeu est perdante, la partie est terminée et le joueur ne remporte aucun gain au monde de jeu en cours. Si la prise de jeu est gagnante, le joueur remporte un gain au monde de jeu en cours parmi les montants en euros ou les coefficients multiplicateurs possibles, en fonction des choix effectués par le joueur au(x) croisement(s) précédent(s) (sauf pour le « Monde Futur »), conformément à l'article 4.
- 3.3.4 Pour les mondes de jeu « Médiéval » et « Futur », les gains maximums potentiels sont calculés en fonction du gain remporté au « Monde Egypte », auquel est appliqué un coefficient multiplicateur.
- 3.4 Pour les mondes de jeu « Egypte » et « Médiéval », lorsque le joueur a achevé le chemin sans perdre sa partie, il peut décider :
- a) d'arrêter sa prise de jeu à l'issue du monde atteint en cliquant sur le bouton « QUITTER ». La prise de jeu est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain obtenu au terme du monde achevé.
 - b) de continuer sa prise de jeu et d'accéder au prochain monde de jeu en cliquant sur le bouton « CONTINUER ». Lorsque le joueur fait le choix de continuer la prise de jeu, il remet en jeu le montant du gain obtenu au monde de jeu précédemment achevé pour tenter de le multiplier, au risque de tout perdre.

Si le joueur décide de continuer sa prise de jeu, il accède au premier croisement du monde de jeu suivant et doit sélectionner une des options, conformément au sous-article 3.3.

3.5 – Salle des portails

- 3.5.1 Si le joueur parvient à atteindre le « Monde Futur » et à achever son chemin, il accède à l'étape de jeu « Salle des portails ». Celle-ci est représentée à l'écran par trois portails.
- 3.5.2 Le joueur choisit un portail en cliquant dessus et accède à un coffre. Le coffre s'ouvre et le joueur découvre un montant en euros. Ce montant vient s'ajouter au gain potentiel en cours du joueur et forme le gain final correspondant au gain remporté au monde de jeu précédent multiplié par le coefficient multiplicateur tiré au sort conformément au sous-article 3.3.3.
- 3.5.3 La prise de jeu est alors terminée et gagnante, le joueur remporte le gain final.
- 3.6 La prise de jeu est perdante et terminée dans tous les autres cas.

Article 4 – Tableau des lots

- 4.1 Le montant des gains et les probabilités d'obtention associées sont les suivants :

4.1.1 – Tableau des lots du « Monde Egypte »

Choix effectué par le joueur à chaque croisement			Montant en euros – Probabilité (1 chance sur----)*					
Option 1	Option 2	Option 3	0,60 €	1 €	1,50 €	2 €	2,50 €	5 €
P	P	P	2,44	3,85	9,09	40,00	-	-
P	P	E	2,97	4,76	7,14	20,41	-	-
P	E	P	2,97	4,76	7,14	20,41	-	-
P	P	R	4,16	8,70	9,09	9,09	33,33	-
P	R	P	4,16	8,70	9,09	9,09	33,33	-
P	E	E	3,75	5,71	6,67	12,50	-	-
P	E	R	5,45	8,33	9,09	10,00	33,33	100,00
P	R	E	5,45	8,33	9,09	10,00	33,33	100,00
P	R	R	12,39	11,11	9,09	8,33	25,00	66,67
E	P	P	2,97	4,76	7,14	20,41	-	-
E	P	E	3,75	5,71	6,67	12,50	-	-
E	E	P	3,75	5,71	6,67	12,50	-	-
E	P	R	5,45	8,33	9,09	10,00	33,33	100,00
E	R	P	5,45	8,33	9,09	10,00	33,33	100,00
E	E	E	4,27	7,14	9,09	10,00	33,33	-
E	E	R	7,37	10,00	9,52	8,70	25,00	100,00
E	R	E	7,37	10,00	9,52	8,70	25,00	100,00
E	R	R	16,26	14,29	10,00	10,00	15,38	50,00
R	P	P	4,16	8,70	9,09	9,09	33,33	-
R	P	E	5,45	8,33	9,09	10,00	33,33	100,00
R	E	P	5,45	8,33	9,09	10,00	33,33	100,00
R	P	R	12,39	11,11	9,09	8,33	25,00	66,67
R	R	P	12,39	11,11	9,09	8,33	25,00	66,67
R	E	E	7,37	10,00	9,52	8,70	25,00	100,00
R	E	R	16,26	14,29	10,00	10,00	15,38	50,00
R	R	E	16,26	14,29	10,00	10,00	15,38	50,00
R	R	R	-	13,70	16,67	11,11	11,11	33,33

*Arrondi arithmétique au centième près.

4.1.2 – Tableau des lots du « Monde Médiéval »

Choix effectué par le joueur à chaque croisement		Coefficient multiplicateur – Probabilité (1 chance sur----)*					
Option 1	Option 2	X1,5	X2	X2,5	X5	X10	X20
P	P	2,70	6,25	50,00	100,00	400,00	-
P	E	3,23	12,50	16,67	33,33	133,33	-
P	R	4,55	13,79	16,67	20,00	133,33	400,00
E	P	3,23	12,50	16,67	33,33	133,33	-
E	E	4,55	13,79	14,29	20,00	100,00	-
E	R	6,67	12,50	12,50	37,04	76,92	133,33
R	P	4,55	13,79	16,67	20,00	133,33	400,00
R	E	6,67	12,50	12,50	37,04	76,92	133,33
R	R	7,14	11,43	-	21,28	55,56	100,00

*Arrondi arithmétique au centième près.

4.1.3 – Tableau des lots du « Monde Futur »

Choix effectué par le joueur au croisement	Coefficient multiplicateur – Probabilité (1 chance sur----)*						
Option	X1,6667	X2	X2,5	X5	X10	X20	X100
P	3,33	8,00	20,00	40,00	-	-	-
E	6,45	8,51	14,81	19,05	133,33	-	-
R	13,89	-	38,46	45,45	74,07	74,07	333,33

*Arrondi arithmétique au centième près.

4.2 Les tableaux se lisent comme suit :

- Le symbole « P » correspond à l'option « prudente », le symbole « E » correspond à l'option « équilibrée », le symbole « R » correspond à l'option « risquée ».
- Les lignes de chacun des tableaux correspondent aux choix successifs possibles que le joueur peut réaliser entre les différentes options, à chacun des croisements du monde de jeu en cours. En fonction des choix réalisés par le joueur, les montants en euros ou les coefficients multiplicateurs accessibles et leur probabilité d'obtention évoluent.
- A titre d'exemple, pour le « Monde Egypte », si un joueur sélectionne trois fois l'option « prudente », il peut remporter au maximum 2 €. La probabilité de remporter un gain de 2 € est d'une chance sur 40.
- A titre d'exemple, pour le « Monde Futur », si un joueur sélectionne l'option « prudente », il peut remporter au maximum un coefficient multiplicateur X5 applicable au gain remporté au monde précédent. La probabilité de remporter un coefficient multiplicateur X5 est d'une chance sur 40.
- Conformément au sous-article 3.3.2, à chaque croisement, le joueur est informé sur l'écran de jeu du pourcentage de chance de perdre la partie et le gain maximum potentiel qu'il peut remporter associé à chacune des options.

- 4.3 Le montant du gain potentiel dépend du nombre de mondes achevés et des montants en euros/coefficients multiplicateurs tirés au sort dans les conditions et probabilités précisées ci-dessus.

Ainsi, en cas de gain, à la fin de chaque monde, celui-ci sera compris entre les montants suivants :

Monde	Gain potentiel minimum*	Gain potentiel maximum*
Monde Egypte	0,60 €	5 €
Monde Médiéval	0,90 €	100 €
Monde Futur	1,50 €	10 000 €

*Arrondi arithmétique au centième près. Les gains potentiels remportés à chaque monde ne sont pas cumulatifs mais évoluent en cours de partie.

La colonne « Minimum » correspond au gain minimum que le joueur peut remporter s'il sélectionne à chaque croisement l'option « prudente ».

La colonne « Maximum » correspond au gain maximum que le joueur peut remporter s'il sélectionne à chaque croisement l'option « risquée ».

Au global, la probabilité de remporter en une seule prise de jeu le gain maximum de 10 000 €, si le joueur sélectionne à chaque croisement l'option « risquée », est d'environ 1 chance sur 1 111 111.

Article 5 – Jeu expérimental

Conformément à la décision n°2026-127 du 9 juin 2026 prise par l'Autorité nationale des jeux, du fait de son caractère expérimental le jeu « CHRONO FORTUNE » sera proposé, en complément du sous-article 2.1 du règlement de l'offre de jeux à aléa immédiat, à un nombre limité de joueurs uniques (environ 10 000 joueurs) disposant d'un compte FDJ conformément aux dispositions des conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux, uniquement à partir de l'application FDJ.

Une fois ce nombre atteint, le jeu « CHRONO FORTUNE » ne sera plus accessible aux joueurs n'ayant pas réalisé une première prise de jeu au jeu « CHRONO FORTUNE ».

Fait le 30 juillet 2026

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

C. BRETON