

Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des jeux accessible par internet dénommé « MENEZ L'ENQUETE : LAS VEGAS »

NOR : FCPZ1599119X

**Article 1^{er}
Cadre juridique**

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de loterie de La Française des jeux accessibles par internet et par téléphone mobile dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Les prises de jeu sur internet pour le jeu « MENEZ L'ENQUETE : LAS VEGAS » seront, en principe, possibles à compter du 14 septembre 2015. Si la date du 14 septembre 2015 ne pouvait pas être respectée, pour des raisons techniques, les joueurs en seraient informés par un message sur le site internet www.fdj.fr.

**Article 2
Emissions d'unités de jeu et prix**

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 2 €.

**Article 3
Lots**

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
2 lots de	15 000 €	30 000 €
26 lots de	150 €	3 900 €
27 709 lots de	15 €	415 635 €
191 308 lots de	5 €	956 540 €
191 308 lots de	3 €	573 924 €
410 353 lots formant un total de		1 979 999 €

**Article 4
Description du jeu**

4.1. Le joueur sélectionne une scène de jeu. Certaines scènes peuvent ne pas être disponibles au moment de la prise de jeu du joueur. Le caractère gagnant ou perdant de l'unité de jeu est indépendant de la scène de jeu sélectionnée par le joueur.

4.2. Le joueur valide sa mise de 2 euros en cliquant sur le bouton « Jouez ». La mise est débitée sur les disponibilités de son compte FDJ. Si, pour une raison quelconque, le joueur ne peut pas voir tout ou partie du déroulement de son unité de jeu, à quelque moment que ce soit

après que sa mise a été débitée, il pourra en vérifier le caractère gagnant ou perdant en consultant la dernière unité de jeu enregistrée dans son historique de jeu.

4.3. L'unité de jeu est représentée à l'écran par 2 zones de jeux, une zone représentant la scène de jeu sélectionnée et une zone représentant une grille de mots croisés à gauche de l'écran sur laquelle figure des mots inscrits horizontalement et/ou verticalement.

4.4. Les éléments inscrits sous les 8 cases dissimulées au sein de la scène de jeu sont pour chacun une lettre distincte de l'alphabet. Il y a en tout 8 lettres à découvrir au sein de la scène de jeu.

4.5. Le joueur clique dans l'ordre souhaité sur les 8 cases dissimulées au sein de la scène de jeu pour révéler ses 8 lettres. S'il découvre parmi les 8 lettres découvertes, des lettres identiques à celle figurant dans la grille de mots croisés, ces dernières apparaissent plus clairement (en surbrillance) au sein de la grille.

Chaque lettre découverte sous les cases dissimulées peut être utilisée plusieurs fois dans la grille de mots croisés afin de reconstituer un ou plusieurs mots.

Le joueur peut à tout moment de l'unité de jeu cliquer sur le bouton « COUP DE POUCE » pour que le système mette en évidence les contours d'une case dont la lettre est encore dissimulée au sein de la scène de jeu.

Le joueur peut à tout moment de l'unité de jeu choisir de cliquer sur le bouton « AUTO » pour que le système découvre automatiquement les lettres dissimulées au sein de la scène de jeu et révèle les lettres (en surbrillance) dans la grille de mots croisés.

4.6. Si, grâce à ses 8 lettres, le joueur reconstitue entièrement de un à cinq mots dans la grille de mots croisés, ce ou ces dernier(s) apparaisse(nt) en surbrillance dans la grille de mots croisés et l'unité de jeu est gagnante.

Pour que l'unité de jeu soit gagnante, les mots doivent être entièrement reconstitués, c'est-à-dire que chaque mot doit être formé d'une suite ininterrompue de lettres en surbrillance ; toutes les lettres du mot doivent figurer parmi les 8 lettres décrites à l'article 4.4. Chaque suite de lettres vaut pour un seul mot : par exemple, POTEAU ne compte pas pour deux mots (POT et EAU), mais comme un seul mot.

Aucun mot ne peut être formé en diagonale, ni de droite à gauche, ni de bas en haut.

4.7. Le montant du lot gagné est déterminé par le nombre de mots entièrement reconstitués par le joueur dans la grille de mots croisés grâce à ses 8 lettres découvertes au sein de la scène de jeu, conformément à l'article 4.3 :

1 mot reconstitué : 3 € ;
2 mots reconstitués : 5 € ;
3 mots reconstitués : 15 € ;
4 mots reconstitués : 150 € ;
5 mots reconstitués : 15 000 €.

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

4.9. Les combinaisons de lettres apparaissant dans la grille de mots croisés et pouvant conduire à la lecture d'une marque, d'un mot mal orthographié ou inconvenant résultent de la

détermination aléatoire des mots sur l'unité de jeu. La responsabilité de La Française des jeux ne saurait être engagée à ce titre.

Article 5
Indices et enquête policière optionnelle

5.1 Dans certains cas, lorsque l'unité de jeu est perdante, le joueur verra apparaître un écran lui communiquant « un indice ». A la suite de la collecte d'indices, le joueur pourra tenter de résoudre une énigme à titre récréatif en se connectant sur fdj.fr.

5.2 La collecte d'indices et la résolution des énigmes sont indépendantes de l'unité de jeu réalisée conformément au présent règlement.

Fait le 3 septembre 2015.

Par délégation de la présidente-directrice générale de La Française des jeux

C. LANTIERI