

**Règlement particulier du jeu de grattage
de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « LETTER SHOW »
(Applicable à compter du 07 avril 2025)**

**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 publiées sur www.fdj.fr, 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 « Letter Show » et « Super Jackpot »**

La participation au jeu « Letter Show » implique la participation au jeu « Super Jackpot », régi par son propre règlement visé à l'article 1 du présent règlement.

Les jeux « Letter Show » et « Super Jackpot » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 3 euros et se décompose comme suit :

- 2,91 € pour le jeu « Letter Show »
- 0,09 € pour le jeu « Super Jackpot »

En jouant à « Letter Show », le joueur dispose de neuf participations au jeu « Super Jackpot », le prix de chaque participation étant de 0,01€.

**Article 3
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 3 euros.

Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 3 € ».

**Article 4
Lots du jeu « Letter Show »**

4.1. Pour chaque bloc, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	50 000 €	50 000 €
2 lots de	1 000 €	2 000 €
25 lots de	500 €	12 500 €
60 lots de	200 €	12 000 €

600 lots de	100 €	60 000 €
6 000 lots de	50 €	300 000 €
5 000 lots de	30 €	150 000 €
2 000 lots de	25 €	50 000 €
15 000 lots de	20 €	300 000 €
25 000 lots de	15 €	375 000 €
7 500 lots de	12 €	90 000 €
20 000 lots de	10 €	200 000 €
50 000 lots de	9 €	450 000 €
68 335 lots de	6 €	410 010 €
60 000 lots de	5 €	300 000 €
127 100 lots de	3 €	381 300 €
386 623 lots formant un total de		3 142 810 €

- 4.2.** 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 lié à plusieurs étapes de jeu gagnantes au sein de la même unité de jeu.

Article 5

Description du jeu « Letter Show »

- 5.1.** L'unité de jeu est composée d'un jeu principal et éventuellement d'un ou deux « Jeux Bonus ».

- 5.2.** L'unité de jeu est représentée à l'écran par les éléments suivants :

- Un compteur « gains en cours », situé en haut de l'écran de jeu ;
- Un tableau comportant six mots, situé en haut de l'écran de jeu. Un montant en euros est associé à chaque mot ;
- Sous le tableau de mots figure une pile de quatre roues de diamètres différents, empilées les unes sur les autres. Au sommet de la pile de roues, figure un bouton « GO », auquel est associé un compteur de lancers.
- De part et d'autre de la pile de roues figurent deux cases portant la dénomination « BONUS » et comportant respectivement un symbole « étoile » auquel est associé un compteur et un symbole « diamant » auquel est associé un compteur.

5.3. Etape de jeu dénommée « Jeu Principal »

- 5.3.1.** Chaque roue est composée de plusieurs segments. Les segments des roues peuvent être vides ou contenir les éléments suivants :

- Première roue en partant du bas de l'écran de jeu : des lettres correspondant à des consonnes.
- Deuxième roue en partant du bas de l'écran de jeu : des lettres correspondant à des voyelles.

LA FRANCAISE DES JEUX

- Troisième roue en partant du bas de l'écran de jeu : des symboles « étoile » ou « diamant », permettant d'accéder respectivement à l'étape de jeu « Bonus Etoile » et à l'étape de jeu « Bonus Diamant ».

- Quatrième roue en partant du bas de l'écran de jeu : un symbole « +1 » permettant de remporter un lancer supplémentaire, des montants en euros parmi les montants suivants : 3€, 6€, 9€, à l'exclusion de tout autre montant, ou un symbole « flèche » permettant de débloquent une cinquième roue.

- En cas de déblocage d'une cinquième roue, celle-ci peut comporter des segments vides ou des segments contenant des gains instantanés parmi les montants suivants : 15€, 25€, à l'exclusion de tout autre montant, ou un symbole « Joker » représenté par un symbole « point d'interrogation ». Le symbole « Joker » permet de collecter une lettre par mot de manière aléatoire.

5.3.2. Le joueur dispose de cinq lancers. Le joueur clique sur le bouton « GO » afin d'effectuer un lancer.

5.3.3 Pour chaque lancer, les roues tournent dans des sens différents et s'arrêtent chacune sur un segment mis en surbrillance au centre de la pile de roues.

5.3.4 Si les segments mis en surbrillance dans les deux premières roues en partant du bas de l'écran de jeu contiennent une lettre présente dans les mots figurant dans le tableau en haut de l'écran de jeu, cette lettre est collectée et devient dorée dans chaque mot dans lequel elle apparaît.

5.3.5 Si le segment mis en surbrillance dans la troisième roue en partant du bas de l'écran de jeu contient un symbole « étoile » ou un symbole « diamant » associé à un chiffre parmi les chiffres suivants : 1, 2, 3, à l'exclusion de tout autre chiffre, le compteur « Bonus » correspondant au symbole mis en surbrillance s'incrémente du nombre associé.

5.3.6 Si le segment mis en surbrillance dans la quatrième roue en partant du bas de l'écran de jeu contient un montant en euros parmi les montants suivants : 3€, 6€, 9€, à l'exclusion de tout autre montant, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte ce montant.

Si le segment mis en surbrillance contient un symbole « +1 », le joueur obtient un lancer supplémentaire qui s'incrémente dans le compteur associé au bouton « GO ». Au cours d'une unité de jeu, le joueur peut collecter jusqu'à trois lancers supplémentaires maximum.

Si le segment mis en surbrillance contient une flèche pointant vers le haut, une cinquième roue est déblocquée pour le reste de la partie. Celle-ci apparaît alors en haut de la pile de roues, entre la quatrième roue en partant du bas de l'écran de jeu et le bouton « GO ».

5.3.7 Si au cours de l'unité de jeu le joueur débloquent une cinquième roue, un segment sera mis en surbrillance au centre de la pile de roues au cours des éventuels lancers suivants restants. Si ce segment mis en surbrillance contient un montant parmi les montants suivants : 15€, 25€ à l'exclusion de tout autre montant, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte ce montant. Si le segment mis en surbrillance contient un symbole « Joker » représenté par un point d'interrogation, une lettre par mot figurant dans le tableau est collectée de manière aléatoire et mise en surbrillance dorée. Cette lettre peut être différente dans chaque mot du tableau. Au sein d'un même mot, si la lettre collectée et mise en surbrillance dorée grâce au symbole « Joker »

est présente plusieurs fois, toutes ces lettres identiques sont collectées et mises en surbrillance dorée au sein dudit mot.

5.3.8 Si le joueur parvient à reconstituer un mot en entier grâce aux lettres découvertes dans les segments mis en surbrillance au centre de la pile de roues, c'est-à-dire si toutes les lettres du mot sont en surbrillance dorée, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé au mot entièrement reconstitué grâce aux lettres collectées. Le joueur peut reconstituer plusieurs mots en entier au cours d'une unité de jeu. Les montants associés à chaque mot entièrement reconstitué s'additionnent.

5.3.9 Le « Jeu Principal » est perdant dans tous les autres cas.

5.4 Etape de jeu dénommée « Bonus Etoile »

5.4.1 Si le joueur découvre un symbole « étoile » mis en surbrillance dans la troisième roue en partant du bas de l'écran de jeu, il accède à l'étape de jeu « Bonus étoile ». Le joueur clique sur la case correspondante pour accéder à l'étape de jeu « Bonus Etoile » à n'importe quel moment au cours de son unité de jeu.

5.4.2 L'étape de jeu « Bonus Etoile » est représentée à l'écran par 24 cases représentant chacune un symbole « étoile ». Sur la droite de l'écran de jeu, figurent des coefficients multiplicateurs parmi les coefficients suivants : x2, x3, x4, x5, x10, x20, x100, x10 000, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur.

5.4.3 Pour chaque symbole « étoile » collecté grâce à la troisième roue en partant du bas de l'écran de jeu au cours du jeu principal, le joueur clique sur une case « étoile » de l'étape de jeu « Bonus Etoile ». Le joueur clique sur autant de cases « étoile » qu'il a collecté de symboles « étoile » dans le jeu principal.

5.4.4 Les éléments figurant sous les cases « étoile » sont des symboles dorés « Multi » ou des cases vides.

5.4.5 Si le joueur découvre un symbole doré « Multi », le joueur débloque le premier multiplicateur de la jauge en partant du bas de l'écran de jeu.
Pour chaque autre symbole doré « Multi » découvert, la jauge augmente d'un multiplicateur à chaque fois, de bas en haut.

5.4.6 A la fin de l'étape de jeu « Bonus Etoile », le joueur remporte le multiplicateur le plus élevé débloqué. Celui-ci s'incrémente à côté du compteur « gains en cours » et permet à l'issue de l'unité de jeu de multiplier les gains éventuels par ce coefficient multiplicateur.

5.4.7 Au cours de l'étape de jeu « Bonus Etoile », le joueur peut revenir au jeu principal lorsqu'il le souhaite en cliquant sur le bouton « Retour au jeu principal ».

5.4.8 L'étape de jeu « Bonus Etoile » est perdante dans tous les autres cas.

5.5 Etape de jeu dénommée « Bonus Diamant »

LA FRANÇAISE DES JEUX

- 5.5.1 Si le joueur découvre un symbole « diamant » mis en surbrillance dans la troisième roue en partant du bas de l'écran de jeu, il accède à l'étape de jeu « Bonus Diamant ». Au cours d'une unité de jeu, en cas de collecte éventuelle de symboles « diamant », ceux-ci seront nécessairement au nombre de 2 minimum.
Le joueur clique sur la case correspondante pour accéder à l'étape de jeu « Bonus Diamant » à n'importe quel moment au cours de son unité de jeu.
- 5.5.2 L'étape de jeu « Bonus Diamant » est représentée à l'écran par 24 cases représentant chacune un symbole « diamant ».
- 5.5.3 Pour chaque symbole « diamant » collecté grâce à la troisième roue en partant du bas de l'écran de jeu au cours du jeu principal, le joueur clique sur une case « diamant » de l'étape de jeu « Bonus Diamant ». Le joueur clique sur autant de cases « diamant » qu'il a collecté de symboles « diamant » dans le jeu principal.
- 5.5.4 Les éléments figurant sous les cases « diamant » sont des montants en euros, parmi les montants suivants : 3€, 5€, 6€, 9€, 10€, 12€, 20€, 50€, 100€, à l'exclusion de tout autre montant ou des cases vides.
- 5.5.5 Si le joueur découvre deux montants identiques sous les symboles « diamant » révélés, l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte une fois ce montant. Celui-ci s'incrémente dans le compteur « gains en cours ».
- 5.5.6 Au cours de l'étape de jeu « Bonus Diamant », le joueur peut revenir au jeu principal lorsqu'il le souhaite en cliquant sur le bouton « Retour au jeu principal ».
- 5.5.7 L'étape de jeu « Bonus Diamant » est perdante dans tous les autres cas.
- 5.6. A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique indivisible.
- 5.7. L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait à Boulogne, le 16 janvier 2025.

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

C. LANTIERI