

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « THOR'S DESTINY »
(Applicable à compter du 12 mai 2025)

Article 1
Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux de loterie sur compte de La Française des Jeux (anciennement Conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux), 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 « THOR'S DESTINY » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « THOR'S DESTINY » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement. Les jeux « THOR'S DESTINY » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 2 € et se décompose comme suit :

- 1,94 € pour le jeu « THOR'S DESTINY »
- 0,06 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « THOR'S DESTINY », le joueur dispose de six participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de chaque participation étant de 0,01€.

Article 3
Emissions d'unités de jeu et prix du jeu

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 1,94 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « JOUEZ 2 € ».

Article 4
Lots du jeu « THOR'S DESTINY »

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	20 000 €	20 000 €
1 lot de	1 000 €	1 000 €
2 lots de	500 €	1 000 €
100 lots de	200 €	20 000 €
500 lots de	100 €	50 000 €
1 000 lots de	50 €	50 000 €
1 000 lots de	40 €	40 000 €
1 000 lots de	30 €	30 000 €
10 000 lots de	20 €	200 000 €
5 000 lots de	15 €	75 000 €
5 000 lots de	12 €	60 000 €
31 500 lots de	10 €	315 000 €
10 500 lots de	8 €	84 000 €
20 000 lots de	6 €	120 000 €
180 000 lots de	4 €	720 000 €
140 050 lots de	2 €	280 100 €
405 654 lots formant un total de		2 066 100 €

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 au sein de la même unité de jeu.

Article 5

Description du jeu « THOR'S DESTINY »

5.1 L'unité de jeu est composée d'une première étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut être composée dans certains cas d'une seconde étape de jeu dénommée « Jeu Bonus ».

5.2 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.2.1 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 80 cases qui composent la matrice du « Jeu Principal », réparties en huit colonnes et dix lignes.

Le joueur dispose de six lancers.

5.2.2 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, minimum douze symboles identiques directement en contact les uns avec les autres (symboles identiques mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale), l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte le gain associé à cette combinaison gagnante, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue de :	Il remporte le gain en euros :
12 symboles identiques en contact	0,50 €
13 symboles identiques en contact	1 €
14 symboles identiques en contact	2 €
15 symboles identiques en contact	3 €
16 symboles identiques en contact	4 €
17 symboles identiques en contact	5 €
18 symboles identiques en contact	10 €
19 symboles identiques en contact	20 €
20 symboles identiques en contact	30 €
21 symboles identiques en contact	50 €
22 symboles identiques en contact	100 €
23 symboles identiques en contact	200 €

Les symboles du « Jeu principal » permettant de réaliser une combinaison de minimum 12 symboles identiques sont les suivants :



Lorsque le joueur obtient un bloc carré de plusieurs symboles identiques, ces symboles sont remplacés par un seul et unique symbole de grande taille, couvrant l'ensemble des symboles identiques en contact les uns avec les autres.

Les combinaisons gagnantes sont cumulables.

- 5.2.3 Au cours d'un lancer, si le joueur découvre un symbole « marteau en or », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, les symboles de la colonne dans laquelle il apparaît disparaissent et sont remplacés par un seul et même symbole.
- 5.2.4 Au cours d'un lancer, si le joueur découvre un symbole « marteau en argent », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, plusieurs symboles de la matrice disparaissent aléatoirement et sont remplacés par des symboles « Joker ». Les symboles « Joker » permettent de remplacer n'importe quel symbole permettant de réaliser éventuellement une combinaison.
Les éventuels symboles « Joker » découverts au cours de l'étape de jeu « Jeu Principal » sont réutilisables au cours de l'étape de jeu « Jeu Bonus » si le joueur accède à cette dernière.
- 5.2.5 Au cours d'un lancer, si le joueur découvre un symbole « marteau en bronze », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, plusieurs symboles de la matrice disparaissent aléatoirement de la matrice et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.6 Si le joueur découvre, au cours de l'unité de jeu, les trois symboles marteaux, c'est-à-dire le symbole « marteau en or », le symbole « marteau en argent » et le symbole « marteau en bronze », l'unité de jeu est gagnante et le joueur remporte 50€.
- 5.2.7 Au cours d'un lancer, si le joueur découvre un symbole « foudre », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, tous les symboles de la matrice disparaissent et sont remplacés par des nouveaux symboles.

- 5.2.8 Au cours d'un lancer, si le joueur découvre un coefficient multiplicateur parmi les coefficients suivants, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x10, x20, x30, x40, x50, x100, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur, les gains éventuels obtenus au cours de ce lancer sont multipliés par le coefficient multiplicateur découvert. Les éventuels coefficients multiplicateurs découverts au cours de l'étape de jeu « Jeu Principal » sont réutilisables au cours de l'étape de jeu « Jeu Bonus » si le joueur accède à cette dernière.
- 5.2.9 Au cours d'un lancer, si le joueur découvre un symbole « mystère » représentant un point d'interrogation, tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, celui-ci sera révélé en fin de lancer.
- 5.2.10 Si le joueur découvre un symbole « +1 » ou un symbole « +2 », il obtient respectivement un ou deux lancer(s) supplémentaire(s).
- 5.2.11 Si le joueur découvre, au cours de l'unité de jeu, les quatre lettres formant le mot « THOR », c'est-à-dire la lettre « T », la lettre « H », la lettre « O » et la lettre « R », le joueur accède à la fin de ses lancers à l'étape de jeu « Jeu Bonus ».
- 5.2.12 Lorsque le joueur a effectué tous ses lancers à l'étape de jeu « Jeu Principal », il accède au mode « dernière chance » : le joueur clique sur le symbole « marteau de la dernière chance », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu. En cliquant sur ce symbole, le joueur peut obtenir un gain en euros parmi les montants suivants : 4€, 6€, 8€, 10€, 12€, 15€, 20€, 30€, 40€, 100€, 200€, à l'exclusion de tout autre montant, ou un, deux ou trois lancers supplémentaires, ou une lettre du mot « THOR » parmi les lettres suivantes : « T », « H », « O », « R ».
- 5.2.13 L'étape de jeu « Jeu Principal » prend fin lorsque le joueur a effectué tous ses lancers.
- 5.2.14 L'étape de jeu « Jeu Principal » est perdante dans tous les autres cas.

5.3 Etape de jeu dénommée « Jeu Bonus ».

- 5.3.1 Le joueur accède à l'étape de jeu « Jeu Bonus » s'il découvre au cours de l'étape de jeu « Jeu Principal » les 4 lettres formant le mot « THOR », conformément au sous-article 5.2.11.
- 5.3.2 L'étape de jeu « Jeu bonus » n'est pas une unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire qui prolonge l'acte de jeu du joueur avant la révélation du résultat de son unité de jeu.
- 5.3.3 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 80 cases qui composent la matrice principale du jeu, réparties en huit colonnes et dix lignes.

Le joueur dispose de six lancers.

- 5.3.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, minimum douze symboles identiques directement en contact les uns avec les autres (symboles identiques mitoyens verticalement, horizontalement ou en diagonale), l'unité de jeu est gagnante et le joueur

remporte le gain associé à cette combinaison gagnante, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite continue de :	Il remporte le gain en euros :
12 symboles identiques en contact	0,50 €
13 symboles identiques en contact	1 €
14 symboles identiques en contact	2 €
15 symboles identiques en contact	3 €
16 symboles identiques en contact	4 €
17 symboles identiques en contact	5 €
18 symboles identiques en contact	10 €
19 symboles identiques en contact	20 €
20 symboles identiques en contact	30 €
21 symboles identiques en contact	50 €
22 symboles identiques en contact	100 €
23 symboles identiques en contact	200 €
24 symboles identiques en contact	500 €
25 symboles identiques en contact	1 000€

Les symboles de l'étape de jeu « Jeu Bonus » permettant de réaliser une combinaison de minimum 12 symboles identiques sont les suivants :



Lorsque le joueur obtient un bloc carré de plusieurs symboles identiques, ces symboles sont remplacés par un seul et unique symbole de grande taille, couvrant l'ensemble des symboles identiques en contact les uns avec les autres.

Les combinaisons gagnantes sont cumulables.

- 5.3.5 Si le joueur a obtenu, au cours de l'étape de jeu « Jeu Principal » un ou plusieurs coefficients multiplicateurs, la valeur des coefficients multiplicateurs s'additionne entre elles et s'appliquent à l'ensemble des gains éventuels du « Jeu Bonus ».
- 5.3.6 Si le joueur a découvert des symboles « Joker » au cours de l'étape de jeu « Jeu Principal », ceux-ci sont conservés au cours de l'étape de jeu « Jeu Bonus » : à chaque lancer, les symboles « Joker » apparaissent en premier dans la matrice et sont positionnés de manière aléatoire à chaque lancer.
- 5.3.7 Si le joueur découvre, au cours d'un lancer, un symbole « marteau en diamant », tel que représenté dans les règles du jeu sur l'écran de jeu, l'unité de jeu est gagnante et le joueur obtient aléatoirement une combinaison de minimum 12 symboles identiques en contact les uns avec les autres.
- 5.3.8 L'étape de jeu « Jeu Bonus » prend fin lorsque le joueur a effectué tous ses lancers.
- 5.3.9 L'étape de jeu « Jeu Bonus » est perdante dans tous les autres cas.

- 5.4 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique indivisible.
- 5.5 L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 10 février 2025

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

C. LANTIERI