

Règlement particulier du jeu de loterie instantanée de La Française des Jeux dénommé «Scrabble®»

Article 1 Emissions de tickets

Le présent règlement particulier est pris en complément du règlement général des jeux de loterie instantanée de La Française des Jeux publié au Journal officiel, dont les dispositions s'appliquent au présent jeu.

Chaque émission de tickets est répartie en blocs de 1 500 000 tickets. Le prix de vente du ticket est fixé à 2 euros.

Article 2 Lots

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
3 lots de	15 000 € =	45 000 €
20 lots de	1 500 € =	30 000 €
100 lots de	(150 €x 2) soit 300 € =	30 000 €
960 lots de	150 € =	144 000 €
2 000 lots de	(12 €x 3) soit 36 € =	72 000 €
5 180 lots de	(12 €x 2) soit 24 € =	124 320 €
30 000 lots de	12 € =	360 000 €
28 000 lots de	(2 €x 3) soit 6 € =	168 000 €
90 200 lots de	(2 €x 2) soit 4 € =	360 800 €
248 000 lots de	2 € =	496 000 €
404 463 lots formant un total de		1 830 120 €

Article 3 Description du jeu

3.1. La surface de jeu du ticket comporte deux zones à gratter : la première zone est représentée par un chevalet sur lequel reposent 7 jetons et sur lequel figure la mention « Grattez ici » et la seconde est représentée par un plateau du jeu Scrabble®, composé de 49 cases grattables et comportant 5 mots inscrits verticalement ou horizontalement, soit :

- 1 mot de 3 lettres
- 1 mot de 4 lettres
- 1 mot de 5 lettres
- 1 mot de 6 lettres
- et 1 mot de 7 lettres.

Il ne peut pas y avoir sur un même ticket deux mots ou plus comportant le même nombre de lettres.

- 3.2. Les éléments inscrits sous la couche grattable du chevalet sont au nombre de 7 et représentent chacun une lettre distincte de l'alphabet. Les éléments inscrits sous la couche grattable du plateau de jeu sont les 5 mots décrits à l'article 3.1, composés respectivement de 3, 4, 5, 6 et 7 lettres, inscrits verticalement ou horizontalement ainsi que les symboles multiplicateurs décrits au sous-article 3.4. Chaque mot ne peut pas comporter deux lettres identiques.
- 3.3. Le joueur gratte le chevalet et découvre les 7 lettres. Le joueur gratte ensuite, sur le plateau de jeu, toutes les lettres correspondant aux lettres découvertes sous le chevalet. Si, grâce aux lettres découvertes sous le chevalet, le joueur reconstitue entièrement un des mots du plateau de jeu, le ticket est gagnant. Pour que le ticket soit gagnant, le mot doit être entièrement reconstitué, c'est-à-dire que :
- chacune de ses lettres doit être une lettre découverte sous le chevalet,
 - le mot doit être l'un des 5 mots décrits au sous-article 3.2,
 - il ne peut y avoir sous la couche grattable plusieurs mots entièrement reconstitués.

Le montant du lot gagné est déterminé par le nombre de lettres composant le mot entièrement reconstitué par le joueur grâce aux lettres découvertes sous le chevalet.

Les combinaisons possibles et lots correspondants sont les suivants :

- le mot reconstitué est un mot de 3 lettres : 2 €;
- le mot reconstitué est un mot de 4 lettres : 12 €;
- le mot reconstitué est un mot de 5 lettres : 150 €;
- le mot reconstitué est un mot de 6 lettres : 1 500 €;
- le mot reconstitué est un mot de 7 lettres : 15 000 €

Le ticket est perdant dans tous les autres cas.

- 3.4. Si le mot entièrement reconstitué par le joueur grâce aux lettres découvertes sous le chevalet comporte une lettre encadrée selon les dispositions décrites ci-dessous, le gain déterminé conformément au sous-article 3.3 peut être multiplié par 2 ou par 3. Le gain est multiplié par 2 si l'une des lettres contenue dans le mot entièrement reconstitué par le joueur est encadrée par le symbole « Bonus » représenté au recto du ticket et est de couleur noire sur fond blanc. Seuls les mots de 3, 4 et 5 lettres peuvent comporter un symbole multiplicateur permettant de multiplier le gain éventuel par 2. Le gain est multiplié par 3 si l'une des lettres contenue dans le mot entièrement reconstitué par le joueur est encadrée par le symbole « Bonus » représenté au recto du ticket et est de couleur blanche sur fond grisé. Seuls les mots de 3 et 4 lettres peuvent comporter un symbole multiplicateur permettant de multiplier le gain éventuel par 3. Il ne peut pas y avoir de multiplication possible avec des nombres autres que les nombres 2 et 3. Il ne peut pas y avoir de symboles multiplicateurs dans des mots comportant 6 et 7 lettres.

3.5. Si sur un ticket les éléments découverts sous les couches grattables sont différents de ceux mentionnés aux sous-articles 3.2, 3.3 et 3.4, le ticket a subi une anomalie d'impression et, dans ce cas, le joueur ne peut prétendre au paiement d'un lot mais seulement au remboursement ou à l'échange du ticket contre restitution.

Fait à Boulogne-Billancourt, le 12 septembre 2006 et modifié le 6 février 2007

Le Président-Directeur Général de LA FRANÇAISE DES JEUX

Christophe BLANCHARD-DIGNAC