

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Autorité nationale des jeux

**DÉCISION N° 2025-PR-199 DU 8 DÉCEMBRE 2025
PORTANT HOMOLOGATION DU RÈGLEMENT PARTICULIER DU JEU DE
LOTERIE SOUS DROITS EXCLUSIFS ACCESSIBLE EN LIGNE
DÉNOMMÉ « *L'HÉRITAGE DE MERLIN* »**

La présidente 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° 2025-159 du 16 octobre 2025 portant autorisation d'exploitation en ligne du jeu de loterie sous droits exclusifs dénommé « *L'Héritage de Merlin* » ;

Vu la demande d'homologation du règlement particulier du jeu de loterie sous droits exclusifs accessible en ligne dénommé « *L'Héritage de Merlin* » déposée le 28 octobre 2025 par la société LA FRANÇAISE DES JEUX et enregistrée sous le numéro LFDJ-HR-2025-295-HeritageMerlin-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 « *L'Héritage de Merlin* » est homologué sous le numéro LFDJ-HR-2025-295-HeritageMerlin-Ligne.

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

Article 3 : Le règlement des jeux 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 8 décembre 2025.

La Présidente de l'Autorité nationale des jeux

Isabelle FALQUE-PIERROTIN

Décision publiée sur le site de l'ANJ le 8 décembre 2025

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « L'HERITAGE DE MERLIN »

**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, 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 « L'HERITAGE DE MERLIN » et « SUPER JACKPOT »**

La participation au jeu « L'HERITAGE DE MERLIN » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement.

Les jeux « L'HERITAGE DE MERLIN » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 3 € et se décompose comme suit :

- 2,91 € pour le jeu « L'HERITAGE DE MERLIN » ;
- 0,09 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « L'HERITAGE DE MERLIN », 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 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 2,91 €. 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 « L'HERITAGE DE MERLIN »**

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

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	50 000 €	50 000 €
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 €
5 000 lots de	50 €	250 000 €
1000 lots de	40 €	40 000 €
5 000 lots de	30 €	150 000 €
1 000 lots de	25 €	25 000 €
5 000 lots de	20 €	100 000 €
20 000 lots de	15 €	300 000 €
20 000 lots de	12 €	240 000 €
50 000 lots de	10 €	500 000 €
10 000 lots de	9 €	90 000 €
10 000 lots de	8 €	80 000 €
10 000 lots de	7 €	70 000 €
130 000 lots de	6 €	780 000 €
30 000 lots de	5 €	150 000 €
30 000 lots de	4 €	120 000 €
41 934 lots de	3 €	125 802 €
369 538 lots formant un total de		3 142 802 €

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 « L'HERITAGE DE MERLIN »**

- 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 »

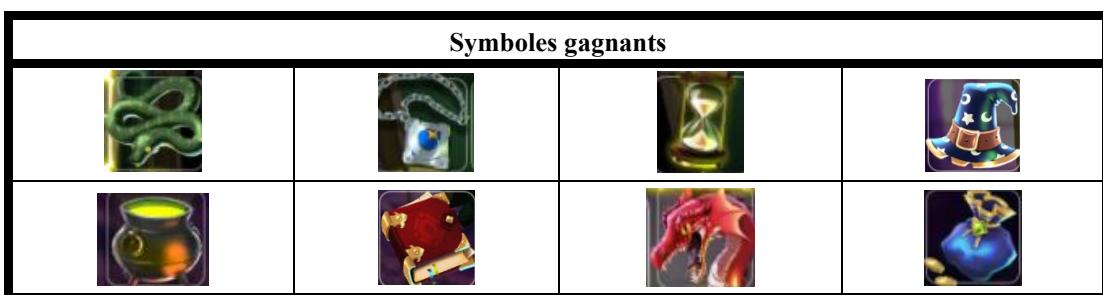
- 5.2.1. Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 36 symboles qui composent la matrice du « Jeu principal », réparties en six colonnes et six lignes.

Le joueur dispose de six lancers.

- 5.2.2. Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, au minimum douze « symboles gagnants » 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 :	Il remporte le gain suivant :
12 symboles gagnants identiques en contact	1 €
13 symboles gagnants identiques en contact	2 €
14 symboles gagnants identiques en contact	3 €
15 symboles gagnants identiques en contact	4 €
16 symboles gagnants identiques en contact	5 €
17 symboles gagnants identiques en contact	10 €
18 symboles gagnants identiques en contact	20 €
19 symboles gagnants identiques en contact	30 €
20 symboles gagnants identiques en contact	50 €
21 symboles gagnants identiques en contact	100 €

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



Lorsque le joueur découvre dans la matrice un bloc carré de plusieurs « symboles gagnants » identiques en contacts, ces derniers sont remplacés par un seul et unique « symbole gagnant » de grande taille, couvrant l'ensemble des « symboles gagnants » 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 dans la matrice une combinaison gagnante associée à un symbole « multiplicateur » (parmi les coefficients suivants : x2, x3, x4, x5, x6, x7, x10, x15, x20, x25, x50 et x100, à l'exclusion de tout autre coefficient multiplicateur), le gain associé à cette combinaison est multiplié par ce multiplicateur.
- 5.2.4. Au cours d'un lancer, si la fonction « Chouette joker », telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, se déclenche, plusieurs symboles « Joker » apparaissent dans la matrice et permettent de remplacer n'importe quel « symbole gagnant » afin de réaliser éventuellement une combinaison gagnante de « symboles gagnants » identiques, conformément au sous-article 5.2.2.
- 5.2.5. Au cours d'un lancer, si la fonction « Baguette magique », telle que mentionnée sur l'écran des règles du jeu, se déclenche, de nouveaux symboles sont révélés en dehors de la matrice.

- 5.2.6. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice un symbole « Crapaud », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles différents disparaissent et sont remplacées par un seul et même symbole.
- 5.2.7. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice un symbole « Eclairs », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, tous les symboles de la colonne et de la ligne dans lesquelles il se trouve disparaissent afin d'être remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.8. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice un symbole « Explosion », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent et sont remplacées par de nouveaux symboles.
- 5.2.9. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice un symbole « Boule de cristal », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, le joueur remporte soit un gain (parmi les montants en euros suivants : 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 €, 6 €, 7 €, 8 €, 9 €, 10 €, 11 €, 12 €, 15 €, 20 €, 25 €, 30 €, 40 €, 50 €, 100 €, 200 € et 500 €, à l'exclusion de tout autre montant), soit un, deux ou trois lancers supplémentaires, soit aucune récompense.
- 5.2.10. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre dans la matrice un symbole « + 1 », « + 2 » ou « + 3 », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, le joueur remporte un, deux ou trois lancers supplémentaires.
- 5.2.11. Au cours du « Jeu principal », si le joueur collecte dans la matrice trois symboles « Potion » identiques, tel que représentés sur l'écran des règles du jeu, il remporte le gain associé.
- 5.2.12. Au cours du « Jeu principal », si le joueur collecte dans la matrice les six lettres formant le mot « MERLIN », c'est-à-dire la lettre « M », la lettre « E », la lettre « R », la lettre « L », la lettre « I », et la lettre « N », le joueur accède à la fin de ses lancers à l'étape de jeu « Jeu bonus ».
- 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. Seconde étape 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 six lettres formant le mot « MERLIN », conformément au sous-article 5.2.12.
- 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. Il s'agit d'une étape de l'unité de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.
- 5.3.3. Au commencement, la zone de jeu du « Jeu bonus » est représentée par une matrice composée de 9 cases, réparties en trois colonnes et trois lignes. Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer. Le joueur dispose de trois lancers.

- 5.3.4. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre une ou plusieurs pièces d'or dans la matrice, telle(s) que représentée(s) sur l'écran des règles du jeu, il remporte le gain associé à chaque pièce (parmi les montants en euros suivants : 0,10 €, 0,20 €, 0,30 €, 0,40 €, 0,50 €, 1 €, 2 €, 3 €, 4 €, 5 € et 10 €, à l'exclusion de tout autre montant), à la fin du « Jeu bonus » et dispose à nouveau de trois lancers.
- 5.3.5. Au cours du « Jeu bonus », si le joueur découvre 9, 25 ou 49 pièces d'or, il débloque des zones de jeu supplémentaires dans la matrice.
- 5.3.6. Au cours d'un lancer, si le joueur découvre un symbole « Jackpot mini », « Jackpot major » ou « Jackpot maxi » dans la matrice, tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il remporte le gain associé.
- 5.3.7. L'étape de jeu « Jeu bonus » prend fin lorsque le joueur a effectué tous ses lancers.
- 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 24 octobre 2025

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

C. LANTIERI