

LE RÈGLEMENT DU JEU

Article 1. Organisation

Est désigné comme « organisateur » :

LES EDITIONS FABULEUSES, société par actions simplifiée, immatriculée sous le numéro 94172685300018, ayant son siège social au 1 Rue des Oliviers, ZA Beau Soleil 44680 Ste Pazanne, représenté par Mathieu Leduc, dûment habilité aux fins des présentes.

La société commercialise le produit intitulé « Les Chroniques de Robin – Journal d’une criminelle » (ci-après appelé « Produit »), un jeu-concours sous la forme d’un jeu de sagacité (ci-après appelé « Jeu »), consistant à rechercher un lingot d’or (ci-après appelé « Trésor »).

Article 2. Participation

Ce Jeu de sagacité est ouvert à toute personne physique à l’exception de l’auteur, du personnel des éditions fabuleuses, ainsi que de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception du Jeu ou y ayant eu accès avant sa parution officielle. La participation au Jeu est ouverte à toutes personnes quelle que soit son âge ou sa nationalité. La participation peut être individuelle ou en équipe (maximum 4 individus par compte). Un espace dédié à la déclaration des membres de l’équipe se trouve sur le site internet (onglet « Mon équipe »).

En gros, tout le monde part du même point. Si tu sais lire, que tu as internet et que tu as acheté le roman, tu as toutes tes chances. Tu peux jouer avec des copains, des copines, ta famille, tes collègues, ton club de sport, même ton chien si tu veux (il a du flair).

Article 3. Principe

Le Jeu nécessite la résolution des énigmes contenues dans le Produit, disponible uniquement via le site editionsfabuleuses.fr. La résolution de toutes les énigmes est l’unique moyen de remporter le Trésor. Les dix premières énigmes peuvent être résolues dans n’importe quel ordre. La résolution de ces 10 énigmes est le seul moyen d’accès à l’énigme finale. Le Produit identifie les indices nécessaires et suffisants pour déterminer les moyens d’accès au Trésor. Les réseaux sociaux, le site et la newsletter de l’Organisateur pourront permettre aux participant-es, sans être une obligation, d’accéder à des indications supplémentaires. Des livrets d’aide seront publiés sur le site internet pour aider les joueurs et joueuses à résoudre les énigmes. Ces livrets seront publiés simultanément des chapitres qu’ils concerneront et seront payants.

Traduction : un roman, 10 chapitres, une énigme par chapitre. Tu résous les 10, tu accèdes à l’énigme finale. Tu la résous en premier-e, tu gagnes le trésor. Si tu galères, il y a des livrets d’aide qui contiennent des indices (pas des solutions hein, des indices seulement. Donc vient pas faire le ouin ouin si tu n’as pas trouvé alors que tu as le livret d’aide).

Article 4. Durée

Le Jeu débutera à la date de lancement du Produit, en mai 2025, et prendra fin le jour où un-e joueur-se personne physique aura été déclaré-e gagnant-e selon les critères de l'article 5. Après cinq ans, soit le 1er juin 2030, si personne ne remplit les conditions pour être déclaré gagnant, détaillées en article 5, l'Organisateur pourra décider, soit de poursuivre le Jeu, soit de cesser le Jeu et, le cas échéant, d'attribuer le gain au profit de toute entité caritative ou humanitaire, ou au profit de l'organisation d'un nouvel événement.

Blablabla, début en mai 2025, fin dès que quelqu'un-e gagne ou au bout de cinq ans si tout le monde est trop mauvais (comme Jack). Dans tous les cas, personne ne peut gagner avant la parution complète du roman.

Article 5. Désignation du gagnant

Sera déclarée gagnante la personne qui cumulativement : 1/ aura résolu toutes les énigmes du Produit correctement, 2/ aura communiqué son identité précise et ses coordonnées à l'Organisateur (nos coordonnées à jour seront présentes sur nos réseaux et notre site internet), 3/ aura expliqué en détail la méthodologie correcte de résolution des énigmes, en présence d'une personne désignée par l'Organisateur, 4/ est en possession du Produit. Si la personne ne répond pas à toutes ces exigences, ou s'il s'avère qu'elle a commis une irrégularité, elle ne pourra se voir attribuer la qualité de gagnant-e. Toute personne tentant de trouver la méthodologie correcte par des moyens de harcèlement, d'intimidation, de violence ou de piratage informatique de l'Organisateur et du concepteur des énigmes se verra automatiquement disqualifiée et poursuivie en justice.

L'auteur des énigmes, Mathieu Trésor, indique que le Trésor est conservé dans un coffre-fort installé dans un établissement sécurisé. En conséquence, il est totalement inutile d'essayer de découvrir le trésor par d'autres moyens que la résolution des énigmes. Aucune contremarque n'a été cachée afin que la position géographique des participant-es ne joue pas en leur défaveur.

La personne déclarée gagnante s'interdira de faire la moindre déclaration, d'accorder des interviews, de publier ou de révéler les solutions des énigmes, de relater les anecdotes concernant la chasse au Trésor et, en règle générale, de diffuser toute information pendant une durée d'un an après sa victoire. Elle accepte formellement de réserver ses déclarations à l'Organisateur, à l'exception de toute autre personne, entreprise ou organisme qui la solliciterait. Également, sous sa propre responsabilité, elle fera en sorte que les personnes de son entourage ayant eu connaissance des circonstances de sa découverte se conforment également aux clauses du présent article.

Alors là, c'est gros blablabla. Pour résumer, pour gagner il faut avoir acheté le roman et joué le jeu dans les règles que le bon sens dicte. Si à un seul moment tu as un doute sur ce que tu fais, c'est que tu fais une bêtise. Pour gagner, pas besoin d'escalader, de creuser, d'entrer par effraction, de pirater ou de faire une quelconque action foireuse. Capito ? Si tu déconnes, c'est pour ta pomme. Je ne suis pas responsable de tes dingeries.

Et pour la personne qui gagne, je demande de la discrétion pour que l'on ait le temps de faire les choses bien. Après, tu pourras raconter ta vie comme tu veux.

Article 6. Le gain

La qualité de gagnant donne droit à l'attribution d'un gain prenant la forme d'un lingotin ou lingot d'or. La dimension de ce lingotin ou lingot dépendra du nombre de joueurs/joueuses (cf tableau ci-dessous). Ce lot sera remis sous un délai d'un (1) mois après la détermination du gagnant, en présence d'une personne désignée par l'Organisateur. Le·a gagnant·e sera seul·e responsable du paiement d'éventuels droits, notamment fiscaux, dus à la date d'attribution de ce lot.

Nombre de Participant-es	1 et +	5 000	10 000	20 000	250 000
Poids du lingot d'or	100g	250g	500g	1000g	12500g

A chaque fois que le nombre de participant-es dépassera un nouveau pallier, le Trésor sera automatiquement remplacé par un lingot de taille supérieur. Une fois le pallier maximum atteint, le Trésor n'évoluera plus.

Le cours de l'or n'étant pas fixe, la valeur du Trésor ne peut être inscrite dans le présent règlement. A titre informatif, le lingot d'un kilogramme vaut actuellement environ 90 000€.

Ce qu'il faut retenir, c'est que si on est suffisamment à s'éclater à chercher ce trésor, on sera sur le plus gros lingot qui existe ! Truc de fifou quoi !

Article 7. Remise du gain

Le·a gagnant·e accepte que la remise du gain puisse être effectuée en présence des médias et il ou elle ne s'opposera pas à ce que l'opération soit éventuellement diffusée à la radio et/ou à la télévision et/ou sur Internet et/ou sur toute autre plateforme de diffusion (mobile ou autre). Le·a gagnant·e accepte également que son nom ou pseudo, sa photo ou tout reportage filmé sur le Jeu ou ses solutions puissent être utilisés à des fins promotionnelles par l'Organisateur sans qu'il ou elle ne puisse prétendre à rémunération de ce fait.

Petite explication nécessaire. L'objectif ce n'est pas d'essorer la personne qui gagne en lui faisant faire toutes les émissions possibles. Honnêtement, ça on s'en fiche complètement. Le but c'est juste de pouvoir annoncer que le trésor est gagné et de laisser la place au gagnant ou à la gagnante pour expliquer les solutions.

Article 8. Responsabilité

Il appartient aux participant-es d'opérer leurs recherches dans le strict respect de la réglementation et particulièrement de ne commettre à cette occasion aucun fait, dommage ou autre qui puisse engager leur responsabilité. Notamment, les participant-es s'engagent, à l'occasion de leurs recherches, à respecter tous droits de propriété, de jouissance, de servitude ou autres, ainsi que tous les droits des tiers. L'auteur des énigmes et l'Organisateur déclinent toute responsabilité en cas d'engagement, par un tiers notamment, de la responsabilité du participant, dans le cadre de la participation au Jeu, et notamment si des atteintes, dommages ou faits fautifs sont commis par les participant-es au Jeu, de quelque nature et à quelque titre que ce soit. Les participant-es garantissent donc l'auteur des énigmes et l'Organisateur, ainsi que leurs mandataires, préposés, représentants, sous-traitants, contre les conséquences d'éventuelles poursuites engagées par des tiers de ce fait et renoncent à entreprendre toute

action à l'encontre de l'auteur des énigmes, de l'Organisateur, de leurs mandataires, préposés, représentants, sous-traitants, et ce, quel qu'en soit le motif.

Pour résumer, tu fais une connerie, tu assumes. Ou comme dirait José qui tient la boutique d'Antiquité au coin de la rue, tu casses, tu payes.

Article 9. Règlement

Le fait de participer à ce Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement. Tout différend quel qu'il soit pouvant naître du présent règlement sera soumis aux tribunaux compétents de Nantes.

Franchement, si on peut éviter, ça m'arrange. Mais si tu cherches la bagarre, ben mon papa il a fait du judo alors fait gaffe.

Article 10. Informatique et libertés

Les informations nominatives recueillies dans le cadre de l'abonnement à la newsletter du présent Jeu sont traitées conformément à la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 et au règlement général sur la protection des données (RGPD). Elles sont exclusivement destinées à l'Organisateur et ne seront pas utilisées à d'autres fins. Tous les participant·es disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant et peuvent en effectuer la demande par mail à l'adresse : bonjour@editionsfabuleuses.fr. Le·a gagnant·e autorise expressément l'Organisateur à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques ses coordonnées (nom et prénom ou pseudo), sur quelque support que ce soit, sans restriction ni réserve, et sans que cela lui confère un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que l'attribution du lot, pour une durée maximale d'un (1) an.

Non, on n'est pas une multinationale machiavélique, on ne va pas vendre tes données. A vrai dire, elles ne nous intéressent même pas.

Article 11. Dépôt

Le présent règlement sera déposé avant l'ouverture de la chasse au trésor.

Article 12. Évolution

L'Organisateur se réserve le droit d'apporter des évolutions au présent règlement. Il en informera les joueurs et joueuses via le site internet ou par mail en cas de modification importante. Aucune modification ne sera apporté sur le cadre général de la chasse au trésor.

Le 25/03/2025, à Ste Pazanne,

LES EDITIONS FABULEUSES

Représentée par Mathieu « Trésor » Leduc