

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. - précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté Might and Magic® V - Hammers of Fate pour :**

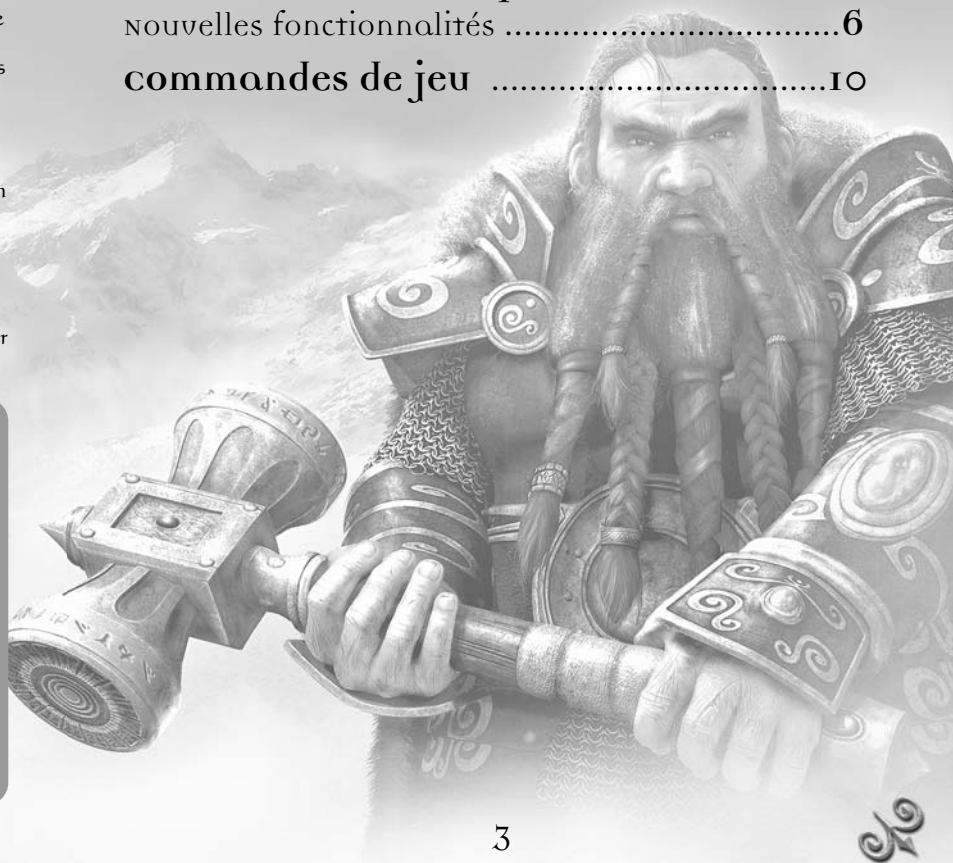
- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

**Rejoignez-nous sur [www.mightandmagic.com](http://www.mightandmagic.com)!**

## HAMMERS OF FATE

### TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>4</b>
configuration minimale.....	4
installation .....	4
<b>LANCEMENT DU JEU .....</b>	<b>5</b>
menu principal .....	5
<b>DEROULEMENT DE LA PARTIE .....</b>	<b>6</b>
nouvelles fonctionnalités .....	6
<b>commandes de jeu .....</b>	<b>10</b>



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## INTRODUCTION

### configuration minimale

Système d'exploitation : Windows® 98/2000/ME/NT/XP (XP recommandé)  
 Processeur : AMD Athlon™, Pentium® 1,5 GHz (2,4 GHz recommandé)  
 RAM : 512 Mo  
 Carte Vidéo : 64 Mo de mémoire vidéo, compatible DirectX® 9.0 (128 Mo recommandé) (consultez la liste des cartes supportées\*)  
 Carte son : compatible DirectX 9.0  
 Version de DirectX : DirectX 9.0c ou ultérieure  
 DVD-ROM : 4x  
 Espace libre sur le disque dur : 2 Go  
 Périphériques compatibles : Souris et clavier compatibles Windows  
 Multijoueur : connexion Internet  
 \*Cartes vidéos supportées à la sortie du jeu  
 NVIDIA® GeForce™ 3/4/FX/6 (à l'exception de la GeForce 4 MX)  
 ATI® Radeon™ 8500/9000/X  
 Matrox Parhelia™

Les versions pour ordinateurs portables de ces cartes ne sont pas toujours compatibles. Pour une liste à jour des chipsets supportés, veuillez consulter la FAQ de ce jeu sur le site : <http://support.ubi.com>, ou consultez le fichier lisezmoi présent sur le disque du jeu.

Le chipset nForce™ de NVIDIA® ou une carte mère/carte son gérant le Dolby® Digital Interactive Content Encoder est requis pour bénéficier du son en DolbyDigital.

**REMARQUE :** ce jeu contient des technologies ayant pour but d'empêcher la copie qui pourraient entrer en conflit avec certains disques et disques virtuels.

## installation

### installer heroes of might & magic v : hammers of fate

Insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD/DVD. Si l'option de démarrage automatique est activée, l'installation démarrera automatiquement. Sinon, double-cliquez sur l'icône du CD-ROM dans le Poste de travail. Cherchez Autorun.exe dans la liste des fichiers et dossiers puis double-cliquez dessus pour démarrer le processus d'installation. Sélectionnez Installer pour lancer l'installation et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer le jeu sur votre ordinateur.

## HAMMERS OF FATE

### désinstaller heroes of might & magic v : hammers of fate

Pour désinstaller le jeu, cliquez sur l'icône Désinstaller le jeu dans le menu Démarrer. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour désinstaller le jeu de votre ordinateur.

## LANCEMENT DU JEU

Double-cliquez sur l'icône du bureau ou cliquez une fois sur l'icône du menu Démarrer pour lancer le jeu.

## menu principal

Après la séquence d'introduction du jeu, vous accéderez au menu principal. De là, vous pourrez sélectionner une des options suivantes :

### mode solo

Cette option fait apparaître le menu du mode solo, où vous pourrez choisir de jouer une mission faisant partie de la campagne du jeu ou une mission indépendante. C'est également à partir de là que vous pourrez gérer votre profil. Consultez le chapitre Jeu en solo du manuel de Heroes of Might & Magic V pour plus d'informations.



### multijoueur

Cette option ouvre le menu de jeu multijoueur, à partir duquel vous pourrez sélectionner un des modes de jeu suivants : jouer à plusieurs sur le même ordinateur (mode Hot Seat), sur un réseau local (LAN) ou via Internet. Consultez le chapitre Jeu multijoueur situé à la fin du manuel de Heroes of Might & Magic V pour plus d'informations.

### options

Le menu des options vous donne la possibilité de modifier les paramètres graphiques et sonores pour les adapter à vos préférences et aux performances de votre ordinateur. Vous pouvez aussi y modifier divers paramètres de jeu. Consultez l'appendice du manuel de Heroes of Might & Magic V pour plus d'informations.

Ce menu est également accessible à partir de la carte d'aventure et certains paramètres sont aussi modifiables à partir de l'écran de combat.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

crédits

Consultez les crédits du jeu.

quitter

Vous permet de quitter le jeu et retourner sur le bureau.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

### nouvelles fonctionnalités

caravanes

Trois nouveaux onglets ont été ajoutés à l'interface d'acquisition des créatures des villes : Recruter dans les Habitations ; Recruter dans les Cités ; Informations sur les Caravanes.

RECRUTER DANS LES HABITATIONS

L'onglet Recruter dans les Habitations montre toutes les Habitations détenues par le joueur dans lesquelles des créatures peuvent être recrutées. On peut également y voir les créatures disponibles.

Les icônes Bâtiments sont remplacées par des icônes Habitations. Les chiffres montrent le nombre de créatures, la production hebdomadaire et le temps de déplacement. Les habitations sont classées de haut en bas par temps de voyage.

Recrutez des créatures puis envoyez-les par Caravane en cliquant sur le bouton Confirmer.

RECRUTER DANS LES CITÉS

Dans l'onglet Recruter dans les Cités, toutes les Cités détenues par le joueur sont affichées avec toutes les créatures qu'il est possible d'y recruter. Son fonctionnement est similaire à l'onglet Recruter dans les Habitations.



## HAMMERS OF FATE

INFORMATIONS SUR LES CARAVANES

Cet onglet montre toutes les Caravanes voyageant vers votre ville. Elles sont classées par temps d'arrivée. Les créatures d'un même type sont regroupées par temps d'arrivée et par type de provenance (Habitation ou Cité).



FONCTIONNEMENT DES CARAVANES

Les Caravanes sont des chariots qui se déplacent de manière autonome (ce sont des unités spéciales qui se trouvent sur la carte d'aventure). Elles ne peuvent transporter que des créatures, et ceci uniquement entre les Cités détenues par le joueur ou entre une habitation et une Cité contrôlées par le même joueur.

Les Caravanes voyagent de manière autonome (automatiquement) d'un point de départ à un point d'arrivée prédéfinis. Lors de leur voyage, elles sont visibles par le joueur et par ses adversaires, si elles entrent dans leur champ de vision. Elles voyagent à la vitesse d'un Héros possédant les compétences Logistique Avancée et Voyageur. Toutes les pénalités relatives au terrain sont prises en compte. Une Caravane contient un nombre variable de créatures, mais pas de Héros. Le nombre d'emplacements de créatures disponibles dans une Caravane est le même que celui d'un Héros. La création d'une Caravane en elle-même est gratuite.

Les Caravanes peuvent être attaquées par les Héros ennemis. Cela entraîne le début d'un combat, dans lequel le joueur prend part, mais sans Héros du côté de la Caravane.

Les Héros alliés peuvent interagir avec les Caravanes (quand le curseur de la souris passe sur une Caravane, il prend la forme de l'icône permettant d'interagir avec un Héros allié). Avant toute tentative d'interaction, le joueur reçoit un message demandant confirmation "Voulez-vous retirer des créatures de la Caravane ? La Caravane sera dissoute". Si le joueur répond "Oui", une interface similaire à celle utilisée pour échanger des créatures apparaît. Vous pouvez y transférer des unités entre l'armée du Héros et celle de la Caravane. Une fois l'échange terminé, la Caravane disparaît, ainsi que toute unité qui restait dedans.

Les Caravanes choisissent l'itinéraire non bloqué le plus court qui mène à leur destination. Si la route n'est pas praticable (bloquée par d'autres unités ou des monstres errants), les Caravanes s'arrêtent et une icône

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

apparaît au-dessus d'elles, indiquant qu'elles se sont immobilisées. Quand commence le tour du joueur à qui appartient une Caravane immobilisée, une fenêtre apparaît avec le message : "Certaines de vos Caravanes ne peuvent plus avancer" ainsi que le bouton "OK". La destination des Caravanes ne peut être modifiée.

Si la Cité vers laquelle votre Caravane se dirige est capturée par l'ennemi, la Caravane ne modifie pas son trajet. Si la Cité est toujours contrôlée par l'ennemi à l'arrivée de la Caravane, cette dernière s'arrête à 4 cases de distance et s'immobilise.

Le nombre de Caravanes est limité par le nombre d'emplacements dans l'interface des Héros. Les Caravanes ne peuvent être contrôlées manuellement et leur destination ne peut être modifiée.

## générateur de cartes aléatoires

Le GCA vous permet de créer des cartes pour jouer contre l'ordinateur ou en mode Multijoueur. Vous pouvez choisir la taille de la carte, la présence ou non d'un niveau souterrain, la puissance des unités neutres qui gardent les différentes ressources et le nombre de joueurs.



Le GCA fonctionne à l'aide de modèles. Ces modèles décrivent la zone de jeu (taille, contenu et liens avec les autres zones). La zone de jeu est similaire à une région locale de la carte limitée par des frontières sur chacun de ses bords. Chaque zone possède un ou plusieurs liens vers d'autres zones. Le contenu désigne le nombre et la composition des objets interactifs comme les mines, les habitations, les ressources, les artefacts, etc.

Après avoir réglé les paramètres, le GCA sélectionne un modèle aléatoire qui remplit au mieux ces conditions puis passe à la création d'une carte selon ce modèle. Les utilisateurs expérimentés peuvent choisir des modèles dans la liste existante.

Appuyez sur le bouton "Générer" pour commencer le processus, qui peut durer de quelques secondes à plusieurs minutes selon les réglages. À la fin, une petite image de la carte s'affiche. L'utilisateur peut alors lui choisir un nom puis appuyer sur le bouton Sauvegarder s'il est satisfait du résultat. Elle sera ensuite placée dans le répertoire Maps.

## HAMMERS OF FATE

Il n'est pas nécessaire d'envoyer une carte générée par le GCA à d'autres utilisateurs. Leur ordinateur générera la même carte automatiquement lorsque vos ordinateurs seront connectés l'un à l'autre.

### Tours simultanés

Ce mode permet de rendre le jeu plus rapide en début de partie, pendant le développement de base de chaque camp. Le mode Tours simultanés est sélectionné par défaut (global var "mp\_simultaneous\_turns", valeur par défaut "1").

Dans ce mode, les joueurs jouent leur tour de manière simultanée. Quand un joueur appuie sur Fin de tour, il passe en mode Attente (pour attendre la fin du tour des autres joueurs) ou en mode Fantôme (si activé, voir plus bas). Dès que tous les joueurs ont cliqué sur le bouton Fin de tour, le tour suivant commence.

Le mode Tours simultanés fonctionne jusqu'au premier conflit qui survient. Un conflit est une situation où les actions des joueurs peuvent interagir. Le jeu étant basé sur un fonctionnement par tour, toute rencontre entre deux joueurs ou plus peut générer des problèmes, par exemple, si deux joueurs tentent de s'emparer d'une même récompense au même moment. La probabilité d'un conflit est estimée en début de chaque tour. Si un conflit est susceptible d'apparaître, le jeu passe définitivement en mode Tour par tour. Tous les joueurs sont alors prévenus par un message confirmant le passage en mode Tour par tour.

### TOURS SIMULTANÉS ET MODE FANTÔME

Si ces deux fonctions sont activées, le jeu passe en mode Fantôme quand le joueur clique sur le bouton Fin de tour et ce jusqu'à ce que tous ses adversaires fassent de même. Le mode Fantôme ne s'arrête qu'une fois que tous les joueurs ont cliqué sur le bouton Fin de tour. L'énergie dont dispose chaque fantôme dépend de la longueur de son tour précédent en mode Fantôme (c'est à dire du temps que le joueur a attendu avant que ses adversaires n'aient tous cliqué sur Fin de tour). Lorsque le jeu passe en mode Tour par tour, le mode Fantôme passe également en Tour par tour.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## commandes de jeu

Un clic court avec le bouton droit de la souris sur un objet permet d'ouvrir la bulle d'aide liée à l'objet ou de faire défiler les écrans d'aides s'il y en a plusieurs.

### gestion de la caméra clavier

<haut>	Déplacer la caméra vers l'avant
<bas>	Déplacer la caméra vers l'arrière
<gauche>	Déplacer la caméra vers la gauche
<droite>	Déplacer la caméra vers la droite
<Page précédente>	Faire un zoom vers l'avant
<Page suivante>	Faire un zoom vers l'arrière
<Origine>	Régler la hauteur par défaut de la caméra
<Ctrl> + <gauche> <Inser>	Faire pivoter la caméra vers la gauche
<Ctrl> + <droite> <suppr>	Faire pivoter la caméra vers la droite
<Ctrl> + <haut>	Incliner la caméra vers le haut
<Ctrl> + <bas>	Incliner la caméra vers le bas

### souris

<molette>	/Modifier échelle (zoom avant ou arrière)
<BDS> + mouvement vers la gauche	Faire pivoter la caméra vers la gauche
<BDS> + mouvement vers la droite	Faire pivoter la caméra vers la droite
<BDS> + mouvement vers le haut	Incliner la caméra vers le haut
<BDS> + mouvement vers le bas	Incliner la caméra vers le bas
<BDS> + <Ctrl> + déplacement	Déplacer la caméra dans cette direction

### carte d'aventure

<Clic> sur portrait Héros ou icône ville	Sélectionne ce Héros ou cette ville et centre la caméra sur la sélection
<Clic> sur endroit ou objet	Cet endroit sera la destination du Héros sélectionné (la route sera choisie)
<Double clic> sur endroit ou objet, ou <Clic> sur destination	Ordonne au Héros sélectionné de se déplacer vers cet endroit ou objet
<Clic> sur Héros ami	S'approche du Héros et ouvre l'écran d'échange
<BDS> sur objet	Ouvre l'écran de propriété de l'objet (Héros, unité, bâtiment)
<Espace>	Ordonne au Héros de se déplacer
<Ctrl> + <E>	Terminer le tour
<Echap>	Annuler le mouvement du Héros, annule la sélection de la route choisie, ferme la fenêtre de dialogue actuelle (si possible)
<M>	Carte
<N>, <Tab>	Sélectionne le Héros suivant
<Maj> + <Tab>	Sélectionne le Héros précédent
<C>	Ouvre le grimoire dans la section des sorts de niveau stratégique
<E>	Fin de tour
<F>	Passé à l'écran du Héros sélectionné et ouvre l'inventaire
<P>	Affiche l'écran du Héros sélectionné sur la fenêtre des capacités
<K>	Affiche l'écran du Héros sélectionné sur la fenêtre des compétences individuelles et acquises
<H>	Affiche l'écran du Héros sélectionné sur la fenêtre de la biographie
<O>	Ouvre l'écran des objectifs (page principale)
<L>	Ouvre l'écran des objectifs (page du journal)
<T>	Affiche l'écran principal de la ville sélectionnée
<U>	Bascule entre les cartes de surface et souterraine
<G>	Affiche la carte de la Larme d'Asha
<1>...<8>	Sélectionner les Héros par leur numéro (de la gauche vers la droite)
< Correction >	(partie en réseau uniquement) ouvre la fenêtre de dialogue
<Entrée>	(partie en réseau uniquement) envoie le texte tapé
< Echap >	(partie en réseau uniquement) efface le texte tapé

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## cité

<B>	Erige le bâtiment sélectionné
<R>	Affiche l'écran de recrutement des créatures
<M>	Affiche l'écran du marché
<Entrée>, <Echap>	Quitte l'interface des villes pour revenir à la carte d'aventure
<Tab>, <Maj> + <Tab>	Sélectionner la ville suivante / précédente
<Espace>	Echange la place des Héros de passage et de la garnison

## champ de bataille

<Clic> sur unité ennemie	Attaquer un ennemi au corps à corps / à distance / par la magie (dépend des armes et des sorts disponibles)
<Ctrl> + <Clic> sur unité ennemie	Attaquer au corps à corps sans se soucier des paramètres d'arme ou de magie par défaut
<Clic> sur ses propres unités	Lancer sort / Utiliser Capacité sur unité (uniquement avec la magie sélectionnée)
<Espace> ou <D>	Ordonne à l'unité de passer en mode défensif pour gagner 30% en Défense
<W>	Passe l'unité en mode attente (pour la moitié de la durée d'un tour normal)
<C>	Ouvre le Livre de sort à la section sorts de combat (si l'icône du Livre de sort est présente dans le panneau de commande) ou utilise une capacité spéciale (si l'icône des capacités spéciales apparaît)
<Echap> quand sort / capacité sélectionnée	Annule lancer sort / utiliser capacité
<Entrée>	Ordonne au Héros de passer en mode défensif ou de passer un tour
<A>	Passe en mode combat automatique
<R>	Fuir ou capituler (retraite)

# HAMMERS OF FATE

## commandes générales

<Echap>	Affiche le menu du jeu
<Pause>	Active / désactive la pause
<Impr écran>	Crée une capture d'écran (fichiers .bmp dans le dossier screenshots)
<F4>	Affiche l'écran des paramètres du jeu
<F6>	Sauvegarde rapide
<F5>	Sauvegarde
<F7>	Chargement
<F8>	Chargement rapide

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## ubisoft à votre service...

### Le service clients ubisoft

#### Site Internet

[www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)

- Guide de dépannage : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle.
- Les dernières mises à jour (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euro/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

### ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34€/mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux.
- Serveur vocal 24h/24 7j/7.
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi, de 09h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.

## HAMMERS OF FATE

### GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'« Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avèrait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

#### IMPORTANT :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## HAMMERS OF FATE

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

### PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

### gagnez des jeux ubisoft!

Enregistrez-vous dès maintenant sur le site  
<http://regISTRATIONCONTEST.ubi.com>

Jeu gratuit sans obligation d'achat.  
 Voir conditions à l'intérieur.

- Date limite de participation: du 27/10/2005 au 30/06/2007.
- Règlement complet déposé disponible gratuitement en écrivant à UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex ou sur l'adresse <http://regISTRATIONCONTEST.ubi.com>.
- Lots à gagner : 10 jeux vidéo à gagner chaque semaine. Soit un total de 520 jeux d'une valeur commerciale de 31 200 euros (10 jeux à gagner chaque semaine pendant un an) d'une valeur commerciale unitaire de 60 euros TTC (art L 121-37 Ccons.).

