Règlement du jeu

Sous l'œil de Nyra

Règlement du 29 octobre 2026

1 Organisateur et participants

Le Jeu est organisé par l'entreprise individuelle Isabelle Hermelin, 3 place de la République, 33113 Saint-Symphorien, SIREN 838 286 318. Présentation : https://sousloeildenyra.com/. Accès au Jeu : https://sousloeildenyra.com/jeu/. Contact : dencreetdor33@gmail.com.

Il est ouvert aux personnes physiques âgées de 18 ans révolus et résidant dans un État membre de l'Union européenne. Les concepteurs, testeurs et personnes ayant eu accès préalablement aux solutions ou à des informations confidentielles procurant un avantage ne peuvent concourir.

Chaque joueur dispose d'un seul compte personnel et accepte le présent règlement avant de participer. Il choisit un pseudonyme respectueux des droits d'autrui, fournit une adresse e-mail valide et protège ses identifiants.

2 Calendrier

Tous les horaires sont ceux de Paris. Les achats ouvrant droit à l'offre doivent être effectués du 1er novembre 2026 à 0 h au 31 décembre 2026 à 23 h 59. Les demandes complètes de badge sont acceptées jusqu'au 7 janvier 2027 à 23 h 59.

Le Jeu commence le 8 janvier 2027 à 20 h. Les badges sont envoyés sous 24 heures après réception d'une demande complète et valide et, dans tous les cas, avant le 8 janvier à 19 h. Le joueur peut alors activer son compte ; aucune progression compétitive n'est possible avant l'ouverture.

La compétition se termine dès la validation définitive du gagnant, sous réserve des réattributions prévues à l'article 5. À défaut, elle prend fin le 8 janvier 2028 à 20 h. Seules les sorties enregistrées au plus tard à cette échéance peuvent donner droit au lot ; leurs vérifications peuvent se terminer ensuite. Si aucune sortie régulière ne permet de désigner un gagnant, le lot n'est pas attribué. L'accès au Jeu ferme à la clôture de la compétition.

3 Accès offert avec un livre

L'accès au Jeu est offert, sans supplément de prix, pour l'achat d'une des éditions ci-dessous pendant la période de l'offre. Aucun accès n'est vendu séparément. Les livres sont vendus à leur prix habituel, avec les frais de livraison annoncés avant la commande, le cas échéant.

Dylan : ISBN 9782958620400 ; Kindle B00KFNTSCI.

Éther : ISBN 9791041506538 ; Kindle B0BZN49XND.

D'encre et d'or : ISBN 9782958620417 ; Kindle B0FDWV9SVR.

Partir ou mourir ? : ISBN 9782958620424 ; Kindle B0HP6MR6D8.

Ces éditions sont publiées par l'entreprise individuelle Isabelle Hermelin. L'offre s'applique à ces références quel que soit le vendeur ; les autres références sont exclues. Les références Kindle sont des ASIN, non des ISBN. Un emprunt ou une lecture par abonnement ne constitue pas un achat. Un livre d'occasion est éligible si

son achat pendant la période de l'offre est justifié et si le reçu d'achat original du livre est également fourni. Un même exemplaire ne peut ouvrir plusieurs accès.

Le badge est envoyé sans démarche supplémentaire de l'acheteur pour les contreparties Ulule comprenant un livre éligible et pour les achats en dédicace, à l'adresse e-mail communiquée. Pour les autres achats, il est envoyé sur demande à dencreetdor33@gmail.com, accompagnée d'une preuve lisible : ticket de caisse, facture ou confirmation d'achat permettant d'identifier le livre, le vendeur et la date. Les informations inutiles peuvent être masquées.

Une demande incomplète ou illisible ne permet pas de délivrer un badge. Une nouvelle demande complète peut être présentée avant la date limite. Le participant vérifie ses courriers indésirables et signale toute difficulté de réception ; un incident d'e-mail ne supprime pas le droit ouvert par une demande valide déposée dans le délai.

Un seul accès est accordé par personne, même pour plusieurs achats. Un même exemplaire ne peut ouvrir plusieurs accès. Les bénéficiaires déjà identifiés au titre de D'encre et d'or — joueurs ayant terminé la chasse et acheteurs du livre n'y ayant pas participé — conservent leur accès sans nouvel achat ni justificatif : leurs codes sont déjà enregistrés.

4 Déroulement et conduite des joueurs

Nyra recherche un auxiliaire humain. Pour sortir de son sanctuaire, le joueur doit résoudre des énigmes en faisant appel à sa logique, à sa curiosité et, lorsque cela est nécessaire, à la collaboration. L'organisation du sanctuaire et ses mécanismes de progression se découvrent au cours du Jeu. Les réponses et la progression sont validées par le serveur.

Le chat permet de communiquer avec certains participants. Les joueurs peuvent disposer d'informations et de contacts différents. L'entraide autorisée ne donne aucun droit sur le lot d'un autre joueur ; chacun joue avec son propre compte.

Pendant la compétition, les joueurs s'engagent à ne pas publier les énigmes, captures ou solutions. Les échanges privés nécessaires à la collaboration restent autorisés. L'Organisateur prévoit de publier des explications après la clôture de la compétition.

Sont interdits le harcèlement, les menaces, les discriminations, l'usurpation d'identité, la divulgation de données personnelles d'autrui, l'intrusion, la falsification de progression et l'exploitation de failles. Une anomalie doit être signalée à l'Organisateur sans être exploitée.

Une violation établie peut entraîner la suspension ou la suppression de l'accès et la perte du droit à la dotation. La décision est motivée et le joueur peut présenter ses observations. Les mesures prises sont proportionnées à la violation.

Un ordinateur et une connexion Internet sont nécessaires ; un smartphone seul peut ne pas permettre de résoudre toutes les énigmes.

5 Désignation du gagnant

Le gagnant est le premier joueur éligible dont la sortie complète et régulière est enregistrée par le serveur. Le système conserve un ordre unique, y compris pour des sorties très rapprochées : il n'y a pas d'ex æquo. Le temps des vérifications administratives ne modifie pas cet ordre.

Si une anomalie empêche d'établir le classement de façon fiable, l'attribution est suspendue pendant les vérifications. Aucun gagnant n'est déclaré sur la seule base d'une heure affichée par son appareil ou d'un message revendiquant une sortie.

Le gagnant présumé est contacté sous 48 heures à l'adresse de son compte. Il dispose de sept jours calendaires à compter du premier e-mail de notification pour répondre et fournir les justificatifs nécessaires. Des relances sont effectuées pendant ce délai.

En l'absence de réponse dans le délai, ou après constat d'une participation irrégulière, le lot revient au joueur suivant dans l'ordre des sorties régulières, après vérification. Si personne d'autre n'est sorti, la compétition peut se poursuivre jusqu'à sa date limite. L'Organisateur informe les joueurs des réattributions ou reprises.

6 Récompenses

Le gagnant remportera un lingotin d'or de 20 grammes, d'une pureté minimale de 99,9 %, accompagné d'un certificat d'authenticité attestant son poids et sa pureté.

Sa valeur indicative est de 2 481 euros, selon le prix de vente affiché par le fournisseur consulté le 28 octobre 2026. Cette valeur peut évoluer, notamment avec le cours de l'or. Le lot sera remis sous forme de lingotin et ne pourra pas être échangé contre une somme d'argent. Le visuel est illustratif : la forme et la gravure du lingotin remis peuvent être différentes.

La remise en main propre est organisée en France dans les 30 jours suivant la validation définitive du gagnant, en un lieu convenu avec lui, à son domicile ou en un autre lieu de son choix accepté par l'Organisateur. Pour un gagnant résidant dans un autre État membre de l'Union européenne, le lingotin sera expédié dans les 30 jours suivant la validation définitive du gagnant et la réception de ses coordonnées de livraison complètes. L'envoi sera remis contre signature et assuré contre la perte et le vol à hauteur de la valeur totale du lingotin. Les frais d'expédition et d'assurance seront intégralement pris en charge par l'Organisateur.

Aucun paiement n'est demandé pour débloquer le gain.

Le pseudonyme du gagnant nommera également le héros de la future saga dystopique d'Isabelle Hermelin, prochain projet de livre annoncé par l'auteure. Une parution en 2028 ou 2029 est envisagée à titre indicatif. Le personnage sera fictif et ne représentera pas nécessairement la personne du gagnant.

Un accord distinct précisera les usages littéraires du pseudonyme. Un autre nom sera convenu si le pseudonyme est illicite ou porte atteinte aux droits d'un tiers. Le refus de cet usage ne fait pas perdre le lingot. Seul le pseudonyme sera utilisé pour l'annonce publique du résultat sur le site et, le cas échéant, dans les médias.

7 Incidents et modifications

En cas de panne générale, la compétition peut être suspendue pour tous les joueurs. L'Organisateur annonce les conditions de reprise et utilise les enregistrements disponibles pour préserver la progression et l'équité. Toute anomalie particulière peut lui être signalée.

Le règlement peut être actualisé pour un motif justifié. Les modifications sont datées, annoncées et ne retirent pas rétroactivement un droit acquis. Les versions précédentes sont conservées.

Si un événement rend le Jeu impossible à poursuivre, l'Organisateur informe les participants et recherche les mesures appropriées à la situation. Les droits légaux liés aux achats et aux engagements de campagne restent applicables : le caractère offert de l'accès ne supprime pas ces droits.

8 Données personnelles

Isabelle Hermelin utilise les informations nécessaires pour délivrer les badges, gérer les comptes, faire fonctionner le Jeu, traiter les réclamations et remettre le lot. Ces opérations reposent sur les engagements pris envers les participants. Les contrôles de sécurité et de fraude répondent à son intérêt légitime à protéger le Jeu.

Le serveur est hébergé en France chez Scaleway et le chat est intégré au Jeu. Les administrateurs ne consultent les conversations que pour traiter une plainte. Les données ne sont pas vendues et la participation ne vaut pas inscription à une liste publicitaire.

Les comptes, données de progression et conversations sont supprimés ou anonymisés au plus tard trois mois après la clôture du Jeu. Seules les pièces encore nécessaires à la remise du lot, à une obligation légale ou à un litige sont conservées séparément pendant la durée justifiée par ce besoin. Les destinataires, les sauvegardes et les droits sont détaillés dans la notice de confidentialité disponible à l'adresse suivante : https://sousloeildenyra.com/confidentialite.html.

L'Organisateur déclare ne pas utiliser de cookies ni d'autres traceurs. Les demandes relatives aux données ou à la fermeture du compte sont adressées à dencreetdor33@gmail.com. Le participant peut exercer les droits applicables à ses données et saisir la CNIL sur https://www.cnil.fr/.

9 Réclamations et consultation

Toute question ou réclamation est adressée à dencreetdor33@gmail.com ; une réponse motivée est apportée sous 48 heures. En cas de litige de consommation non résolu après une réclamation écrite, le consommateur peut saisir gratuitement le médiateur compétent à savoir Société Médiation Professionnelle, Alteritae 5, rue Salvaing, 12000 Rodez dont le Courriel est saisine@mediateur-consommation-smp.fr

Le droit français s'applique, sans écarter les dispositions impératives applicables au participant. Les différends relèvent des juridictions légalement compétentes.

Le règlement définitif est disponible sur https://sousloeildenyra.com/reglement.html avant le début de l'offre et l'inscription. Version 1 rédigée le 29 octobre 2026.