



24 novembre - 5 décembre 2025

RÈGLES DU JEU

Inscription :



Rendez-vous sur la plateforme <https://mallopoly.klepierre.com>.

Inscrivez vous en remplissant le formulaire et choisissez votre pion fétiche.

Formez votre équipe (jusqu'à 5 joueurs) ou rejoignez-en une déjà créée. Si, au lancement du challenge, vous n'avez pas rejoint d'équipe, vous serez ajouté(e) à une équipe dans laquelle il reste des places.

JOUEZ !



1. Lancez les dés

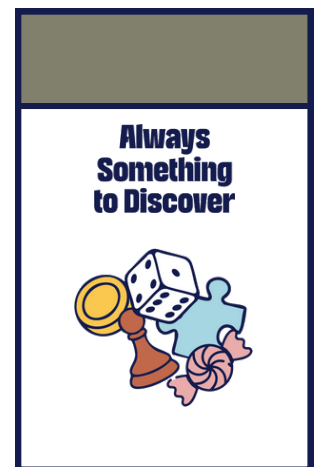
Chaque jour, lancez deux fois les dés. Chaque type de case vous propose un défi différent :



Quiz : testez vos connaissances sur Klépierre
Une bonne réponse = 100 points + un bonus pour les plus rapides !
Indice : la plupart des réponses se trouvent sur nos canaux de communication (site web, Links, Viva Engage, etc.)



Roue de la chance
Faites tourner la roue et récoltez un max de points.



Mally Crush
Alignez 3 icônes ou plus pour faire un bond au classement.



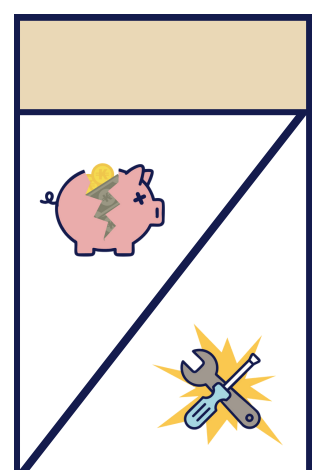
Vrai ou faux ?
Une bonne réponse vous donne le droit de rejouer.



Vrai ou faux ?
Une mauvaise réponse vous envoie derrière les barreaux.



Case Boost
Le bonus qui donne des ailes.



Case Malus
Pas de chance... vous perdez des points.

2. Défis photo quotidiens :



Chaque jour postez votre photo selon le thème imposé et likez celles des autres ! A la clé : 50 points par photo postée.

Attention, en cas de non respect du thème, votre photo sera supprimée et ne vous rapportera aucun point.

Si vous loupez un jour ? Pas de stress : vous pouvez rattraper les défis photos manqués jusqu'à la fin du challenge.

Plot twist : le dernier jour, chaque like reçu vous apportera un point bonus. De quoi possiblement renverser le classement !

Classements :



Deux podiums : individuel et par équipe.

Cumulez un maximum de points pour atteindre la première marche.

Le score d'une équipe correspond à la somme des points de chacun de ses membres.

<p style="text-align: center;">REGLEMENT DU JEU CONCOURS “Mall’opoly” 24/11/2025 - 05/12/2025</p>

ARTICLE 1 - ORGANISATION ET DURÉE

La société Klépierre Management, société en nom collectif au capital de 1 682 272 euros, dont le siège social est situé 26 boulevard des Capucines, 75009 Paris, immatriculée au Registre du Commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 562 100 214, (ci-après désignée « la Société Organisatrice »), organise un jeu intitulé « **Mall’opoly** », sans obligation d’achat, exclusivement réservé aux collaborateurs de Klépierre et accessible en ligne (ci-après le « Jeu »).

Le Jeu se déroulera du **24/11/2025 à 8h** au **05/12/2025 à 17h**, ces dates et heures étant entendues en heure locale française (CET), et incluses.

ARTICLE 2 - PARTICIPATION

La participation au Jeu est gratuite et ouverte exclusivement à toute personne physique employée par la Société Organisatrice disposant d’une connexion à Internet et d’une adresse e-mail professionnelle valide (ci-après le « Participant »).

Toute participation incomplète, erronée, frauduleuse ou transmise après la date limite sera considérée comme nulle.

Les données communiquées dans le cadre du Jeu sont destinées exclusivement à la Société Organisatrice.

La participation au Jeu implique l’acceptation pleine et entière du présent règlement.

ARTICLE 3 - PRINCIPE DU JEU ET DÉSIGNATION DES GAGNANTS

Du **24/11/2025 à 8h** au **05/12/2025 à 17h**, les Participants pourront accéder au Jeu via l’adresse suivante : <https://mallopoly.klepierre.com> (ci-après la « Plateforme »).

Pour participer, chaque Participant devra se connecter sur la Plateforme avec son compte Microsoft professionnel puis choisir son territoire parmi les choix suivants :

- Corporate
- France-Belgique
- Southern Europe
- Scandinavie
- NOWCE

Il devra ensuite former une équipe en renseignant un nom ou en rejoindre une déjà créée parmi celles qui seront listées si elle n’est pas complète (5 participants max par équipe). Une fois que le Participant a créé ou rejoint une équipe, il ne pourra pas modifier son choix. Cette étape de création ou intégration d’une

équipe sera ouverte dès le **17/11/2025 à 8h**, soit avant le début du Jeu.

Une fois le Jeu ouvert, le Participant devra choisir un pion parmi ceux proposés et accèdera au plateau du "Mall'opoly". Il disposera de 2 lancers de dé chaque jour ouvré (pas de lancer possible le week-end). Le vendredi, un 3ème lancer sera possible.

Pour lancer un dé, il devra cliquer sur le bouton "Jouez !" situé en bas du plateau. Un nombre compris entre 1 et 6 s'affichera alors et le pion se déplacera jusqu'à la case correspondante qui proposera un défi :

- Case **Centre commercial** ou **Hub de transport** : question avec plusieurs choix de réponse
 - Si le Participant trouve la bonne réponse, il gagne 100 points et s'il répond en moins de 60 secondes, il gagne 50 points bonus
- Case **Always Something to Discover** : le Participant doit constituer le maximum séries d'au moins 3 éléments identiques dans le temps imparti
 - Chaque série constituée rapporte au moins 5 points en fonction du nombre d'éléments identiques
- Case **Technical Incident** : le Participant perd 75 points
- Case **Parking Gratuit** : question de type vrai/faux
 - Si le Participant trouve la bonne réponse, il gagne 150 points et la possibilité de relancer le dé pour une partie supplémentaire
- Case **Chance** : le Participant devra tourner la roue de la chance en cliquant sur le bouton "PLAY" et elle s'arrêtera aléatoirement sur l'un quartier suivant lui permettant de gagner des points :
 - + 50 points : le Participant gagne 50 points
 - + 75 points : le Participant gagne 75 points
 - + 75 points + Rejouer : le Participant gagne 75 points et la possibilité de relancer le dé pour une partie supplémentaire
 - + 100 points : le Participant gagne 100 points
 - + 125 points : le Participant gagne 125 points
 - + 150 points : le Participant gagne 150 points
- Case **Boost** : le Participant gagne 150 points
- Case **Simple visite** : il ne se passe rien
- Case **Aller en prison** : question de type vrai/faux
 - Si le Participant trouve la bonne réponse, il ne gagne pas de points et peut poursuivre sa partie normalement
 - Si le Participant ne trouve pas la bonne réponse, son lancer suivant du jour sera annulé
- Case **Départ** : en tombant sur cette case ou en passant dessus, le Participant gagne 200 points

Le Participant pourra également participer à des défis photos en cliquant sur le menu "Concours photos". Chaque jour ouvré, un nouveau thème sera ajouté. Le Participant pourra proposer une photo sur chacun des thèmes proposés. Chaque photo envoyée sur la Plateforme permettra de gagner 50 points supplémentaires. À la fin du jeu, chaque like sur une photo rapportera 1 point supplémentaire au Participant qui l'a envoyée.

En effet, les Participants pourront consulter toutes les photos envoyées et liker leurs photos préférées dans la limite de 1 like par photo.

La Société Organisatrice se réserve le droit de supprimer une photo hors thème ou inappropriée sans avoir à se justifier. Dans ce cas, le Participant qui avait envoyé la photo se verra retirer les 50 points qu'il avait gagnés lors de l'envoi.

Tous les points cumulés permettront de mettre à jour 2 classements en temps réel :

- Classement individuel parmi tous les Participants
- Classement par équipe

À la fin du Jeu, seront désignés comme « Participants Gagnants » :

- les 10 Participants ayant cumulé le plus de points (ci-après les « Grands Gagnants »)
- les Participants membres des 3 équipes (ci-après les « Équipes Gagnantes ») ayant cumulé le plus de points, soit un maximum de 15 Participants si les 3 équipes étaient complètes

Les Participants Gagnants recevront les dotations prévues à l'Article 4 du présent règlement.

La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier l'éligibilité de chaque Participant Gagnant conformément aux conditions définies dans le présent règlement.

ARTICLE 4 - DOTATIONS

Le Jeu est doté des lots suivants (ci-après les « Lots »), attribués aux **Participants Gagnants** :

- Pour les Grands Gagnants :

Position dans le classement	Lot(s)
1	Une carte cadeau d'une valeur de 300 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix ainsi qu'un panier gourmand d'une valeur de 65 €
2	Une carte cadeau d'une valeur de 200 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix ainsi qu'un panier gourmand d'une valeur de 65 €
3	Une carte cadeau d'une valeur de 100 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix ainsi qu'un panier gourmand d'une valeur de 65 €
4	Une carte cadeau d'une valeur de 50 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix
5	Une carte cadeau d'une valeur de 50 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix
6	Une carte cadeau d'une valeur de 50 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix
7	Une carte cadeau d'une valeur de 50 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix
8	Une carte cadeau d'une valeur de 50 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix
9	Une carte cadeau d'une valeur de 50 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix
10	Une carte cadeau d'une valeur de 50 € valable dans un centre commercial Klépierre au choix

- Pour les Participants Gagnants des Équipes Gagnantes :
 - **Un jeu de société Monopoly classique**
 - **Un panier gourmand d'une valeur de 30 €**

La valeur indiquée pour chaque lot correspond au prix public TTC estimé au moment de la rédaction du présent règlement. Elle est donnée à titre purement indicatif et ne saurait faire l'objet d'une contestation par les participants.

ARTICLE 5 - ATTRIBUTION DU LOT

Les Participants Gagnants seront informés de leur gain par email à l'adresse ou coordonnées qu'ils auront communiquée lors de leur participation, dans un délai maximum de quinze (15) jours calendaires à compter de la fin du Jeu.

Remise des lots

Les modalités de remise des lots seront précisées aux Participants Gagnants lors de la prise de contact.

♦ Voie Postale

Le lot sera envoyé par voie postale à l'adresse indiquée par le Participant Gagnant, dans un délai indicatif de trente (30) jours à compter de la confirmation du gain. La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable des retards, pertes ou détériorations du fait des services postaux.

♦ Remise en mains propres

Pour le(s) Participant(s) Gagnant(s) travaillant au Siège social de Klépierre, le lot devra être récupéré en main propre à l'adresse suivante : 26 boulevard des Capucines 75009 Paris, sur rendez-vous fixé d'un commun accord entre la Société Organisatrice et le Participant Gagnant.

Aucune réclamation ne sera acceptée en cas de non-remise du Lot pour cause d'adresse incorrecte, incomplète ou injoignable, ou de délai de réponse dépassé.

ARTICLE 6 - MODIFICATION DU LOT

Les Lots offerts ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une demande de modification, d'échange, de remplacement ou de remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

En cas d'indisponibilité d'un Lot, pour quelque raison que ce soit, la Société Organisatrice se réserve le droit de le remplacer par un lot de nature et de valeur équivalentes, sans que cela puisse donner lieu à une quelconque réclamation ou compensation.

La responsabilité de la Société Organisatrice se limite à la seule offre du Lot valablement gagné. Elle ne saurait être tenue responsable de l'utilisation ou de la non-utilisation du Lot attribué, ni d'un éventuel dommage pouvant intervenir à cette occasion.

ARTICLE 7 - PUBLICITÉ DU PARTICIPANT GAGNANT

Sous réserve de leur accord exprès et préalable, les Participants Gagnants acceptent que leur **prénom et nom** puissent être publiés sur les supports de communication de la Société Organisatrice, notamment sur **Viva Engage, Links, et emailings internes**, à des fins d'information ou de promotion liées au présent

Jeu.

Les Participants Gagnants disposent d'un droit d'opposition à la diffusion de leurs informations. Ils peuvent exercer ce droit en adressant leur demande à l'adresse suivante : dpo@klepierre.com
Aucune donnée sensible ne sera publiée. La Société Organisatrice s'engage à ne pas céder ces données à des tiers et à les traiter dans le respect des règles en vigueur en matière de protection des données personnelles.

ARTICLE 8 - CAS DE FORCE MAJEURE ET MODIFICATIONS

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée si, pour un cas de force majeure ou tout événement indépendant de sa volonté (notamment grève, panne de réseau, indisponibilité des serveurs, interruption des services de l'hébergeur ou tout autre événement assimilable), le Jeu devait être modifié, écourté, prorogé, suspendu ou annulé.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de prendre toute décision qu'elle jugera utile pour assurer le bon déroulement du Jeu, notamment pour en adapter les modalités si les circonstances l'exigent.

Toute modification fera l'objet d'une information préalable via le site du Jeu ou tout autre support jugé pertinent, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

ARTICLE 9 - CONSULTATION ET OBTENTION DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est disponible gratuitement pendant toute la durée du Jeu à l'adresse suivante : <https://mallopolym.klepierre.com>

Il peut être **consulté, téléchargé ou imprimé librement**.

ARTICLE 10 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

La participation au Jeu étant gratuite et accessible via Internet, aucun remboursement des frais de connexion ne sera effectué.

En effet, la participation au Jeu n'entraîne aucun surcoût pour les Participants.

ARTICLE 11 - DONNÉES PERSONNELLES

11.1 – Données personnelles traitées par la Société Organisatrice

En tant que Responsable de Traitement, la **Société Organisatrice** accorde une importance capitale à la confidentialité des données personnelles collectées dans le cadre du Jeu, et s'engage à respecter la réglementation applicable, notamment le Règlement Général (UE) 2016/679 sur la Protection des Données (RGPD).

La participation au Jeu et la remise d'un lot impliquent la collecte et le traitement des données personnelles des Participants, à des fins :

- de gestion du Jeu,
- et de prospection commerciale, si le Participant y a consenti expressément.

La base légale de ce traitement est le **consentement** (article 6.1.a du RGPD).

Catégories de données traitées :

- Données d'identification : nom, prénom, adresse e-mail
- Données de participation (lot gagné, date, score éventuel)
- Adresse postale ou téléphone (le cas échéant, pour la remise des lots)
- Données de connexion : date et heure de connexion

Les données sont conservées pendant **1 mois**, puis supprimées.

Les données peuvent être transmises aux prestataires suivants :

- toute entité de la Société Organisatrice y compris pour des entités hors de France. Lorsque vos données personnelles sont transmises au sein de la Société Organisatrice ou l'une de ses entités, la Société Organisatrice prend les mesures requises pour garantir que ces données personnelles sont accessibles exclusivement aux collaborateurs qui en ont besoin pour exécuter leurs missions.
- des prestataires informatiques, à des fins d'hébergement des données et des documents en lien avec l'exécution du bail ou à des fins de maintenance ou d'amélioration du système informatique ;

La Société Organisatrice est également susceptible de partager les données collectées :

- en réponse à une demande de renseignements provenant d'une autorité compétente, si elle estime que la communication de ces informations est légale ou requise par une loi, un règlement applicable ou dans le cadre d'une procédure judiciaire ;
- avec des représentants des forces de l'ordre, des autorités judiciaires ou administratives ou d'autres tiers habilités.

Conformément au RGPD, chaque Participant dispose d'un droit :

- d'accès, de rectification, d'effacement,
- de limitation du traitement,
- et de portabilité (si applicable).

Par ailleurs, vous disposez d'un **Droit d'opposition au traitement**, c'est-à-dire, vous avez le droit de vous opposer pour des raisons tenant à votre situation particulière à certains types de traitement.

Vous pouvez exercer l'ensemble de vos droits en contactant notre DPO par courrier électronique à l'adresse dpo@klepierre.com. Vous disposez également du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des libertés :

Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL)
3 Place de Fontenoy - TSA 80715 - 75334 Paris CEDEX 07

11.2 – Données personnelles traitées par So-Buzz (en tant que Sous-traitant)

La Société Organisatrice fait appel à So-Buzz en sa qualité de Sous-traitant, pour assurer :

- l'hébergement et le bon fonctionnement de la Plateforme,
- la gestion technique du Jeu,
- et la transmission des données à la Société Organisatrice.

So-Buzz agit en tant que Sous-traitant au sens du RGPD. À ce titre, les données personnelles des Participants sont traitées uniquement sur instruction de la Société Organisatrice, et dans le respect du contrat de sous-traitance signé entre les deux parties.

Aucune des données collectées via la Plateforme ne fait l'objet d'un traitement par un prestataire tiers. Les données ne sont ni partagées, ni revendues, ni transférées.

Aucune donnée ne fait l'objet d'un transfert hors de l'Union Européenne. Les données sont conservées pendant 2 ans, puis supprimées de manière sécurisée.

11.3 – Données personnelles traitées par So-Buzz (en tant que Responsable de traitement)

En parallèle, So-Buzz agit en tant que Responsable de traitement pour les seuls besoins d'analyse statistique technique et d'amélioration continue de ses services.

À ce titre, So-Buzz collecte certaines données de navigation, de manière anonyme, et dans le respect des recommandations de la CNIL (configuration exemptée de consentement). Ce traitement repose sur l'intérêt légitime de l'éditeur (article 6.1.f du RGPD).

Données traitées :

- Identifiants de session techniques anonymes
- Informations agrégées d'utilisation (nombre de connexions, temps de réponse, taux de clic, parcours dans l'interface)

Ce traitement est réalisé via la solution Matomo, hébergée en Europe, configurée pour ne pas déposer de traceurs soumis au consentement préalable.

Ces données sont utilisées à des fins strictement internes, à des fins de mesure d'audience, de débogage, et d'optimisation fonctionnelle.

Aucun transfert hors de l'Union Européenne ne sera effectué. Les données sont conservées pendant 2 ans, puis supprimées ou anonymisées définitivement.

Pour toute question concernant ces traitements, les Participants peuvent contacter le Délégué à la Protection des Données de so.buzz : dpo@so-buzz.com

[Voir la politique cookie](#)

ARTICLE 12 - CONTESTATIONS

Toute réclamation ou contestation relative au Jeu devra être adressée par e-mail, au plus tard dans un délai de deux (2) jours calendaires après la date de clôture du Jeu, en écrivant à l'adresse suivante : communication@klepierre.com

La demande devra obligatoirement comporter les éléments suivants :

- nom et prénom du Participant,
- nom du Jeu concerné,

- motif précis de la réclamation.

Toute demande incomplète, illisible ou reçue hors délai ne pourra être prise en compte.

Les réclamations feront l'objet d'un examen attentif par la Société Organisatrice, qui répondra dans un délai raisonnable.

En cas de litige persistant relatif à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, et après tentative de règlement amiable, les dispositions de l'article 15 s'appliqueront.

ARTICLE 13 - RESPONSABILITE

La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la mise à disposition des Lots valablement attribués conformément au présent règlement.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable :

- de toute interruption ou dysfonctionnement du Jeu, notamment en cas de panne de réseau, bug, erreur humaine ou informatique, empêchant le bon déroulement du Jeu ou la participation des Participants ;
- de tout cas de force majeure ou événement indépendant de sa volonté tel que défini à l'article 8 ;
- de l'impossibilité pour un Participant Gagnant de recevoir un Lot pour des raisons qui ne lui seraient pas imputables (adresse incorrecte, absence de réponse du Participant Gagnant, messagerie saturée, etc.) ;
- de toute insatisfaction ou incident survenu lors de l'utilisation du Lot, sauf application d'une disposition légale impérative.

Le Participant est seul responsable de l'exactitude des informations qu'il fournit lors de sa participation. Toute tentative de fraude, de triche ou de manipulation du Jeu entraînera l'exclusion définitive du Participant, sans préjudice de toute action judiciaire éventuelle.

La Société Organisatrice se réserve le droit :

- d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Jeu à tout moment, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre,
- et de prendre toute décision utile pour garantir l'équité du Jeu, notamment en cas d'anomalie ou de comportement suspect.

Toute modification éventuelle du règlement fera l'objet d'une mise à jour datée et rendue accessible à l'adresse mentionnée à l'article 9.

ARTICLE 14 - PROPRIETE INTELLECTUELLE

L'ensemble des éléments composant le Jeu, notamment les textes, images, graphismes, logos, noms, marques, sons, vidéos, bases de données, éléments visuels et mécaniques de jeu, sont protégés par le droit d'auteur, le droit des marques, le droit des dessins et modèles et/ou tout autre droit de propriété intellectuelle en vigueur.

Ces éléments sont, selon les cas :

- la propriété exclusive de la Société Organisatrice,
- ou utilisés avec l'autorisation de leurs titulaires de droits, notamment dans le cadre de l'utilisation de la Plateforme.

Toute reproduction, représentation, diffusion, adaptation, exploitation commerciale ou réutilisation, totale ou partielle, des éléments du Jeu, sans autorisation expresse et préalable de la Société Organisatrice, est strictement interdite et pourra donner lieu à des poursuites.

La participation au Jeu n'emporte aucun transfert de droits de propriété intellectuelle au profit des Participants.

ARTICLE 15 - LOI APPLICABLE ET JURIDICTIONS COMPETENTES

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Tout différend relatif à l'interprétation, la validité ou l'exécution du présent règlement devra, dans un premier temps, faire l'objet d'une tentative de règlement amiable entre le Participant et la Société Organisatrice.

En cas d'échec de la tentative amiable ou de médiation, le litige sera soumis aux juridictions françaises compétentes, notamment celles du ressort du siège social de la Société Organisatrice, sauf dispositions légales impératives contraires.