



Sreča za vse

VLADA REPUBLIKE SLOVENIJE JE KONCESIONARJU DODELILA KONCESIJO ZA TRAJNO PRIREJANJE KLASIČNE IGRE NA SREČO »HIP igra« Z ODLOČBO VLADE REPUBLIKE SLOVENIJE ŠT. 46101-28/2010/4, Z DNE 11. 11. 2010, IN JO Z ODLOČBO 46101-4/2020/5, Z DNE 24. 6. 2020, PODALIŠALA DO 30. 6. 2025.

FURS JE IZDALA ODLOČBO ŠT.: 46100-88/2022-2, LJUBLJANA 21. 12. 2022, O POTRĐITVI DODATKA PRAVIL IGRE NA SREČO HIP igra

Na podlagi Zakona o igrah na srečo, Uredbe o podrobnejših pogojih, ki jih mora izpolnjevati prireditelj pri trajnem prirejanju klasičnih iger na srečo, Pravilnika o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev, Zakona o preprečevanju pranja denarja in financiranja terorizma, Statuta Loterije Slovenije, Koncesijske pogodbe za prirejanje klasične igre na srečo HIP igra in Pravil igre na srečo HIP igra številka 333-22-66, z dne 18. 11. 2022, je Uprava sprejela

DODATEK PRAVIL IGRE NA SREČO HIP IGRA

Številka: 333-24-30
Ljubljana, 11. 3. 2024

1. člen

Skladno s Pravili igre na srečo HIP igra in tem Dodatkom Loterija Slovenije, d. d., Gerbičeva ulica 99, 1000 Ljubljana (v nadaljevanju: Loterija), prireja igro na srečo HIP igra z imenom ZAVRTI IN ZADENI.

2. člen

PODATKI O CENI SREČKE IN SERIJI

Število izdanih srečk: 200.000

Vplačilo v igro (vrednost srečke): 0,50 €, 1,00 €, 1,50 €, 2,00 €, 3,00 €, 5,00 €, 10,00 €

Udeležencu se na posamezno vrednost srečke priračuna 10 % davek od srečk.

Začetek prodaje: 3. 4. 2024

Rok za prodajo: 30. 6. 2025

Zadnji dan za izplačilo oziroma izdajo dobitkov: 60 dni po zadnjem dnevu prodaje serije.

3. člen

NAČIN IGRANJA

Igra je razdeljena na dva dela, OSNOVNO igro in BONUS igro.

1. OSNOVNA igra

V igralnem delu se udeležencu prikaže kolo s štirimi obroči. Na vsakem od obročev so prikazana dobitna polja z izpisanimi koeficienti 1x, 2x, 3x, 5x, 25x ali 125x, nedobitno polje s koeficientom 0x ter polja s puščico, ki vodijo v naslednji obroč.

Igralec ima na voljo pet kroglic. Vrednost ene kroglice je prikazana v tabeli dobitkov in ustreza vrednosti srečke deljeno s pet.

Cilj udeleženca je spraviti eno ali več kroglic na dobitna polja z izpisanimi koeficienti dobitkov.

Udeleženec začne igro z izbiro vrednosti oziroma cene srečke in klikom na gumb IGRAJ.

Pet kroglic bo začelo krožiti po notranjem, prvem obroču in potuje navzven proti zunanjemu obroču (samo) takrat, kadar se ustavi na polju, označenem s puščico.

Če se kroglica ustavi na polju s koeficientom 0x, kroglica ni dobitna. Prav tako se kroglica ne premakne v naslednji obroč.

Ko se vseh pet kroglic ustavi in se vsaj ena od njih ustavi na dobitnem polju s koeficientom iz tabele dobitkov 1x, 2x, 3x, 5x, 25x ali 125x, udeležencu pripada dobitek, ki si ga lahko izplača, kar naredi s klikom na gumb IZPLAČAJ. Lahko pa se udeleženec odloči za nadaljevanje igre v BONUS igri, in sicer s klikom na gumb NADALJUJ.

V tabeli dobitkov je označeno, koliko kroglic se je ustavilo na poljih z izpisanimi koeficienti dobitkov. Skupna vrednost dobitka se izračuna tako, da se vrednost posamezne kroglice, ki se je ustavila na dobitnem polju, najprej pomnoži s koeficientom dobitka, izpisanim na tem polju, nato pa se vrednosti seštejejo za vseh pet kroglic.

Udeleženec je upravičen do dobitka, izpisane v tabeli dobitkov, če se je vsaj ena od kroglic ustavila na dobitnem polju z izpisanim koeficientom, ki ga določa tabela dobitkov. Dobitek v OSNOVNI igri je tudi pogoj za nadaljevanje igranja v BONUS igri.

Če se vseh pet kroglic ustavi na polju s koeficientom 0x, srečka ni dobitna in igra se zaključi.

2. BONUS igra

Če se je vsaj ena od kroglic v OSNOVNI igri ustavila na dobitnem polju z izpisanim koeficientom 1x, 2x, 3x, 5x, 25x ali 125x, ima udeleženec možnost igro nadaljevati v BONUS igri.

V BONUS igri je udeležencu na voljo pet različnih stopenj oziroma obročev in samo ena kroglica, katere vrednost predstavlja končno vrednost dobitka, priigranega v OSNOVNI igri.

Udeleženec začne igro s klikom na gumb NADALJUJ. Kroglica se zavrti v prvem od petih obročev.

Če se kroglica ustavi na dobitnem polju z izpisanim koeficientom 2x, lahko udeleženec nadaljuje igro na naslednji stopnji oziroma obroču ali pa si dobitek izplača na igralni račun in s tem zaključi igro. Če se kroglica ustavi na polju s koeficientom 0x, srečka ni dobitna in igra se zaključi.

4. člen

SKLAD IN DOBITKI

Sklad za dobitke znaša najmanj 40 % od vplačil v igro (vrednosti izdanih srečk).

TABELA DOBITKOV

OSNOVNA igra

Vrednost kroglice = vrednost srečke / 5

Dobitek ene kroglice = koeficient dobitka, pomnožen z vrednostjo kroglice

Skupna vrednost dobitka = seštevek dobitkov posameznih kroglic

Koeficient dobitka	Dobitek glede na vrednost kroglice						
	0,10 €	0,20 €	0,30 €	0,40 €	0,60 €	1,00 €	2,00 €
125 x	12,50 €	25,00 €	37,50 €	50,00 €	75,00 €	125,00 €	250,00 €
25 x	2,50 €	5,00 €	7,50 €	10,00 €	15,00 €	25,00 €	50,00 €
5 x	0,50 €	1,00 €	1,50 €	2,00 €	3,00 €	5,00 €	10,00 €
3 x	0,30 €	0,60 €	0,90 €	1,20 €	1,80 €	3,00 €	6,00 €
2 x	0,20 €	0,40 €	0,60 €	0,80 €	1,20 €	2,00 €	4,00 €
1 x	0,10 €	0,20 €	0,30 €	0,40 €	0,60 €	1,00 €	2,00 €

BONUS IGRA

V naslednjih stopnjah je vrednost kroglice enaka že priigranemu dobitku iz prve igre. Vrednost dobitka na posamezni stopnji v BONUS igri je tako enaka zmnožku vrednosti kroglice in koeficienta dobitka.

Vrednost kroglice = skupna vrednost dobitka osnovne igre

Dobitek posamezne stopnje = koeficient dobitka posamezne stopnje, pomnožen z vrednostjo kroglice

	Koeficient dobitka
Stopnja 1	2 x
Stopnja 2	2 x
Stopnja 3	2 x
Stopnja 4	2 x
Stopnja 5	2 x

5. člen

OMEJITEV IGRANJA

Če je udeleženelec v igri dosegel ali presegel vrednost dobitka v višini 5.000 €, mu sistem onemogoči nakup nove srečke za 24 ur.

6. člen

Dodatek pravil velja po javni objavi tega Dodatka z začetkom prodaje **211. serije srečk z imenom ZAVRTI IN ZADENI.**

Romana Girandon, l. r.
predsednica uprave