



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 46101-5/2025/4, Z DNE 27. 3. 2025, PODALJŠALA DO 30. 6. 2030.

FURS, PFU JE IZDAL ODLOČBO ŠT.: 46100-1/2025-2, LJUBLJANA 20. 1. 2025, O POTRDITVI 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 ter Prečiščenega besedila Pravil igre na srečo HIP igra številka 333-24-50 z dne 25. 7. 2024 je Uprava sprejela

DODATEK PRAVIL IGRE NA SREČO HIP IGRA

Številka: 333-25-58
Ljubljana, 2. 6. 2025

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 GALAKSIJA DRAGULJEV (1 EUR).

2. člen

PODATKI O CENI SREČKE IN SERIJI

Število izdanih srečk: 500.000

Cena srečke: 1,00 €

Cena vključuje davek od srečk. V skladu z drugim in tretjim odstavkom 7. člena Zakona o davku od srečk Loterija pri izračunu zneska davka uporablja preračunano davčno stopnjo v višini 9,09 %. Vplačilo v igro je cena, zmanjšana za davek od srečk po preračunani davčni stopnji.

Začetek prodaje: 30. 6. 2025

Rok za prodajo: 30. 6. 2030

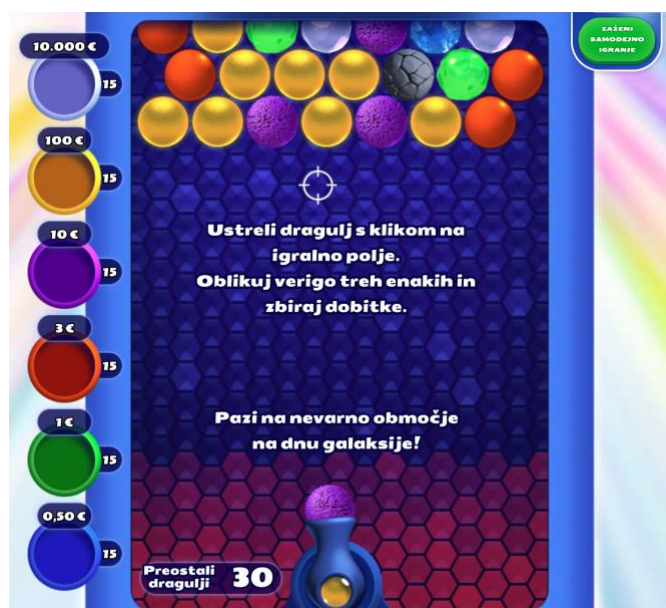
Zadnji dan za izplačilo oziroma izdajo dobitkov: 60 dni po zadnjem dnevu prodaje serije.

3. člen

NAČIN IGRANJA

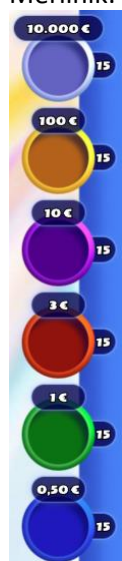
Udeleženec začne igro z izbiro cene 1 € in klikom na gumb z napisom »GLAVNI DOBITEK 10.000 €«. Nato se mu odpre prijavno sporočilo, s katerim potrdi izbrano ceno in strinjanje s Pravili igre.

Po potrditvi se udeležencu prikaže igralno polje. Na vrhu se nahajajo barvno različni dragulji, spodaj, na dnu polja, pa v topu čaka po en dragulj, da ga udeleženec ustrelj med preostale. Na voljo ima 30 poskusov oziroma draguljev. Cilj igre je, da udeleženec strelja dragulje iz topa proti ostalim draguljem, ki se nahajajo na vrhu polja, in jih zbira tako, da ustvari skupino treh ali več ujemajočih se draguljev ter s tem napolni merilnike za dobitke na levi strani igralnega polja. Ko udeleženec porabi vse poskuse (dragulje), se igra zaključí.



Pri merilniku za posamezen dragulj je navedeno, koliko draguljev mora udeleženec zbrati, da je dobitek, naveden nad merilnikom, njegov. Ko udeleženec ustvari skupino treh ali več ujemajočih se draguljev, se število pri merilniku za določen dragulj ustrezno zmanjša. Ko je merilnik za posamezen dragulj v celoti napolnjen, udeležencu pripada dobitek, izpisan nad merilnikom.

Merilnik:



Med igranjem z vrha galaksije oziroma igralnega polja pada vedno več draguljev. Če udeleženec pusti draguljem, da padejo prenizko, v rdeči predel nad topom, se dragulj, ki se dotika rdečega dela, spremeni v skalo in naključno zamenja enega od draguljev, razporejenih v galaksiji.

Posebni dragulji, ki jih udeleženec lahko pridobi med igranjem:



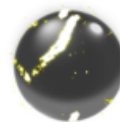
BOMBA

uniči vse dragulje, ki se je dotikajo.



KAMELEONSKI DRAGULJ

postane enak dragulju poleg njega.



KINETIČNI DRAGULJ

uniči naključne dragulje po celotnem igralnem polju.

Udeleženec je upravičen do dobitka, ki je prikazan nad merilnikom za določen tip dragulja, ko je merilnik v celoti napolnjen. Med igranjem lahko udeleženec napolni več merilnikov. Dobitki se med seboj seštevajo.

Srečka ni dobitna, če udeležencu med igranjem ne uspe v celoti napolniti vsaj enega od merilnikov. Udeleženceve izbire med igro ne vplivajo na končni dobiček.

4. člen

SKLAD IN DOBITKI

Sklad za dobitke znaša 79,20 % emisijske vrednosti izdanih srečk, zmanjšane za vrednost davka od srečk.

TABELA DOBITKOV

Število dobitkov	Vrednost dobitka	Skupna vrednost dobitkov
1	10.000,00	10.000,00 €
70	110,00	7.700,00 €
100	103,00	10.300,00 €
100	101,00	10.100,00 €
100	100,50	10.050,00 €
100	100,00	10.000,00 €
765	13,00	9.945,00 €
1.000	11,00	11.000,00 €
2.230	10,50	23.415,00 €
2.250	10,00	22.500,00 €
5.000	4,00	20.000,00 €
5.000	3,50	17.500,00 €
10.000	3,00	30.000,00 €
45.000	1,50	67.500,00 €
70.000	1,00	70.000,00 €
60.000	0,50	30.000,00 €
201.716		360.010,00 €

5. člen

OMEJITEV IGRANJA

Če je udeleženec v igri dosegel ali presegel vrednost dobitka v višini 10.000 €, mu sistem onemogoči nakup nove srečke za 24 ur.

6. člen

Dodatek pravil velja po javni objavi tega Dodatka z začetkom prodaje **263. serije srečk z imenom GALAKSIJA DRAGULJEV.**

Romana Girandon, l. r.
predsednica uprave