



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.: 46100-78/2025-2, LJUBLJANA 15. 7. 2025, O POTRĐITVI DODATKA PRAVIL IGRE NA SREČO HIP igra.

Na podlagi Zakona o igrah na srečo, Pravilnika o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev, Zakona o preprečevanju pranja denarja in financiranja terorizma, 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: 333-25-60
Ljubljana, 30. 6. 2025

1. člen

Loterija Slovenije, d. d., Gerbičeva ulica 99, 1000 Ljubljana (v nadaljnjem besedilu: Loterija), prireja igro na srečo HIP igra z imenom KOZMIČNE FRNIKOLE (2 EUR) skladno s Pravili igre na srečo HIP igra, Spremembami pravil in tem Dodatkom.

2. člen

PODATKI O CENI SREČKE IN SERIJI

Število izdanih srečk: 500.000

Cena srečke: 2,00 €

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: 18. 8. 2025

Rok za prodajo: 30. 6. 2030

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

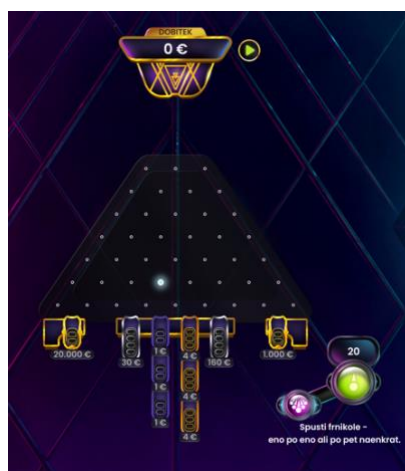
3. člen

NAČIN IGRANJA

Udeleženec začne igro z izbiro cene 2 € in klikom na gumb z napisom »GLAVNI DOBITEK 20.000 €«. Nato se mu odpre prijavno sporočilo, s katerim potrdi izbrano ceno in strinjanje s Pravili igre.

Po potrditvi se udeležencu prikaže igralno polje s piramido zatičev. Cilj igre je s frnikolami napolniti merilnike na dnu igralnega polja in osvojiti dobitke, ki so navedeni pod njimi.

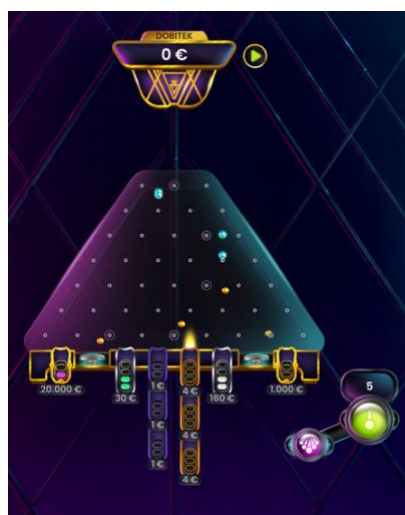
Udeleženec ima na voljo 20 frnikol, ki jih spušča z vrha igralnega polja. Izbere lahko, ali jih bo spustil eno po eno ali po pet naenkrat. Frnikole se ob spuščanju odbijajo od zatičev in naključno padejo v enega izmed merilnikov z dobitki ali v vrzel med njimi (izguba frnikole).



Merilnik se polni, ko vanj padajo frnikole. Vsak merilnik prikazuje, koliko frnikol je potrebnih za osvojitve dobitka. Nekateri merilniki vključujejo več dobitkov. Ko se prvi napolni v celoti in udeleženec osvoji dobiček, se začne polniti naslednji po vrsti. Najprej se začne polniti spodnji merilnik.



Med igranjem se lahko naključno aktivira funkcija BONUS ODBOJI. Sproži se, ko frnikola zadene modro žareči zatič na igralni plošči, ki je viden že na začetku igre. Ob njegovi aktivaciji se na dnu igralnega polja v praznem prostoru med merilniki prikažejo odbojniki (trampolini), ki frnikole odbijejo nazaj v igro in udeležencu omogočijo dodatno priložnost, da frnikole pristanejo v merilnikih z dobitki. Ob aktivaciji se modro žareči zatič spremeni v navadnega, frnikole pa ob odboju od trampolina postanejo modre.



Med igro se lahko kadarkoli naključno aktivira funkcija +1 FRNIKOLA. Ko se aktivira, se ena frnikola razdvoji v dve. Dodatna frnikola ima oznako +1 in je vijoličaste barve.

Igra se konča, ko udeleženec spusti vseh 20 frnikol, ki pristanejo v katerem izmed merilnikov ali pa se izgubijo v vrzelih med njimi.

Udeleženec je upravičen do dobitka, ki je prikazan pod določenim merilnikom, 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 83,62 % emisijske vrednosti izdanih srečk, zmanjšane za vrednost davka od srečk. Del vrednosti sklada za dobitke gre iz neizplačanih dobitkov drugih iger.

TABELA DOBITKOV

Število dobitkov	Vrednost dobitka	Skupna vrednost dobitkov			
2	20.000,00	40.000,00 €	10	166,00	1.660,00 €
2	1.202,00	2.404,00 €	10	165,00	1.650,00 €
2	1.167,00	2.334,00 €	10	164,00	1.640,00 €
2	1.160,00	2.320,00 €	10	163,00	1.630,00 €
2	1.037,00	2.074,00 €	10	162,00	1.620,00 €
1	1.036,00	1.036,00 €	10	161,00	1.610,00 €
1	1.033,00	1.033,00 €	10	160,00	1.600,00 €
1	1.032,00	1.032,00 €	100	45,00	4.500,00 €
2	1.030,00	2.060,00 €	100	44,00	4.400,00 €
2	1.007,00	2.014,00 €	100	43,00	4.300,00 €
1	1.002,00	1.002,00 €	150	42,00	6.300,00 €
1	1.001,00	1.001,00 €	150	41,00	6.150,00 €
2	1.000,00	2.000,00 €	150	40,00	6.000,00 €
5	205,00	1.025,00 €	200	39,00	7.800,00 €
5	204,00	1.020,00 €	200	38,00	7.600,00 €
10	203,00	2.030,00 €	200	37,00	7.400,00 €
10	202,00	2.020,00 €	200	36,00	7.200,00 €
10	201,00	2.010,00 €	250	35,00	8.750,00 €
10	200,00	2.000,00 €	250	34,00	8.500,00 €
10	199,00	1.990,00 €	300	33,00	9.900,00 €
10	198,00	1.980,00 €	250	32,00	8.000,00 €
10	197,00	1.970,00 €	300	31,00	9.300,00 €
10	196,00	1.960,00 €	300	30,00	9.000,00 €
5	195,00	975,00 €	1.000	15,00	15.000,00 €
5	194,00	970,00 €	1.000	14,00	14.000,00 €
5	193,00	965,00 €	1.500	13,00	19.500,00 €
5	192,00	960,00 €	2.000	12,00	24.000,00 €
5	191,00	955,00 €	2.000	11,00	22.000,00 €
5	190,00	950,00 €	3.000	10,00	30.000,00 €
5	175,00	875,00 €	2.000	9,00	18.000,00 €
5	174,00	870,00 €	3.000	8,00	24.000,00 €
5	173,00	865,00 €	2.000	7,00	14.000,00 €
5	172,00	860,00 €	5.000	6,00	30.000,00 €
5	171,00	855,00 €	8.000	5,00	40.000,00 €
10	170,00	1.700,00 €	22.000	4,00	88.000,00 €
10	169,00	1.690,00 €	10.000	3,00	30.000,00 €
10	168,00	1.680,00 €	60.000	2,00	120.000,00 €
10	167,00	1.670,00 €	50.000	1,00	50.000,00 €
			175.976		760.165,00 €

5. člen

OMEJITEV IGRANJA

Če je udeleženec v igri dosegel ali presegal vrednost dobitka v višini 20.000 €, mu sistem onemogoči nakup nove srečke za 24 ur.

6. člen

Dodatek pravil velja z dnem, ko ga potrdi nadzorni organ, uporablja pa se po javni objavi tega Dodatka z začetkom prodaje **265. serije srečk z imenom KOZMIČNE FRNIKOLE**.

Peter Razpotnik, l. r.
član uprave