



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.: 46100-63/2025-2, LJUBLJANA 22. 5. 2025, 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, 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: 333-25-14
Ljubljana, 12. 3. 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 LOVEC NA ZAKLADE (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: 16. 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 s klikom na gumb z izpisano ceno 1 € in 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 katerem se nahaja mreža z 42 simboli.

Cilj igre je, da udeleženec sestavi vodoravni ali navpični niz treh ali več enakih simbolov. Udeleženec s premikanjem simbolov tvori niz. Ko je ta ustvarjen, izgine. Medtem pa se ustrezen števec na desni strani, ki ponazarja tabelo dobitkov, delno obarva in številka se posodobi. Daljši kot je niz, večji del števca se obarva. Ko udeleženec pobarva celoten barvni števec, osvoji dobiček, ki je prikazan v tabeli dobitkov.

Če na mreži s simboli ni mogoče oblikovati nobenega niza več, se prikažejo novi simboli.

OSNOVNA IGRA

V osnovni igri je prisotnih šest osnovnih simbolov za manjše dobitke in trije posebni simboli: LUČKA (BONUS), ki ob izpolnitvi merilnika v celoti udeležencu omogoči vstop v bonus igro, ter DINAMIT in KAMEN, ki nimata svojih merilnikov za dobitke.

Udeleženec ima na voljo 12 potez, s katerimi lahko zamenja dva simbola med sabo. Igre je konec, ko porabi vse poteze.

Če na igralnem polju ni mogoče oblikovati nobenega niza več, se vsi simboli na novo premešajo.



Posebni simboli:



DINAMIT: Niz, sestavljen iz vsaj treh dinamitov, odstrani vse bližnje simbole in obarva barvni števec za dobiček glede na količino odstranjenih simbolov. Odstranjeni simboli ne vplivajo na števec lučk, ki omogoča dostop do bonus igre.



KAMEN: Ko se v nizu pojavijo vsaj trije simboli kamnov, razkrijejo osnovne simbole in/ali lučke.



LUČKA (BONUS): Simboli lučk z napisom BONUS omogočijo dostop do bonus igre. Za dostop potrebuje udeleženec najmanj devet (9) točk, ki se zbirajo na števcu lučk. Točke se zbirajo na naslednji način:

3 lučke v vrsti = 3 točke

4 lučke v vrsti = 6 točk

5 lučk v vrsti = 9 točk

BONUS IGRA

Ob vsakem vstopu v BONUS igro se udeležencu pojavi novo igralno polje, na katerem se nahaja mreža s 35 simboli. Poleg osnovnih simbolov so prisotni tudi trije posebni simboli za višje dobitke: SRCE, DIAMANT in DETELJICA s pripadajočimi merilniki. V bonus igri ima udeleženec na voljo 5 potez. Ko jih porabi, se vrne v osnovno igro, kjer odigra še vse preostale poteze. Udeležencu se v osnovni igri prikaže igralno polje, na katerem se nahaja mreža z na novo premešanimi 42 simboli. Udeleženec lahko večkrat v igri izpolni merilnik za vstop v bonus igro.



Udeleženec je upravičen do dobitka, ki je prikazan pri merilniku za določen simbol, ampak šele, 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.

Udeleženčeve 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
2	1.005,00	2.010,00
2	1.003,00	2.006,00
2	1.002,00	2.004,00
2	1.001,00	2.002,00
2	1.000,00	2.000,00
20	105,00	2.100,00
20	103,00	2.060,00
20	102,00	2.040,00
20	101,00	2.020,00
20	100,00	2.000,00
50	25,00	1.250,00
175	23,00	4.025,00
150	22,00	3.300,00
200	21,00	4.200,00
250	20,00	5.000,00
500	9,00	4.500,00
1.000	8,00	8.000,00
500	7,00	3.500,00
1.000	6,00	6.000,00
2.000	5,00	10.000,00
9.000	4,00	36.000,00
18.000	3,00	54.000,00
70.000	2,00	140.000,00
50.000	1,00	50.000,00
152.936		360.017,00

5. člen

OMEJITEV IGRANJA

Če je udeleženec v igri dosegel ali presešel vrednost dobitka v višini 10.000 €, 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 **254. serije srečk z imenom LOVEC NA ZAKLADE.**

Romana Girandon, l. r.
predsednica uprave