



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.: 46100-114/2025-3, LJUBLJANA, 25. 11. 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: 333-25-110
Ljubljana, 20. 8. 2025

1. člen

Loterija Slovenije, d. d., Gerbičeva ulica 99, 1000 Ljubljana (v nadaljnjem besedilu: Loterija), prireja igro na srečo HIP igra z imenom LUKSOLANDIJA (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: 5. 1. 2026

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 30.000 €«. Nato se mu odpre prijavno sporočilo, s katerim potrdi izbrano ceno in strinjanje s Pravili igre.

Po potrditvi se udeležencu prikaže mreža polj, pod katerimi so skriti različni dragoceni kamni. Cilj igre je povezati štiri enake kamne, ki se stikajo, ter s tem osvojiti pripadajoči dobiček.

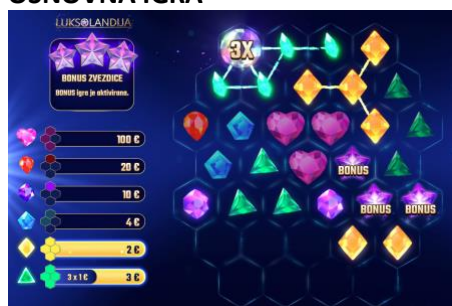
Vsak dragoceni kamen ima svojo vrednost pripadajočega dobitka. Vsakič ko udeleženec poveže štiri enake kamne, se v polju poleg tega kamna označi vrednost osvojenega dobitka.

Ob razkritju polj se lahko naključno pojavi poseben kamen – DRAGULJ  z izpisanim množilnikom 2X, 3X, 5X ali 10X. Če se DRAGULJ stika s štirimi enakimi dragocenimi kamni, se dobiček za ta kamen pomoži za 2-, 3-, 5- ali 10-krat.

Če udeleženec kot prvo poveže skupino štirih enakih smaragdov (kamni zelene barve - ) , se sproži SMARAGDNI DOBITEK, ki zagotavlja vsaj še en dobiček poleg obstoječega.

Polja lahko udeleženec razkriva s klikom na posamezno polje ali potegom čez več polj v poljubnem vrstnem redu.

OSNOVNA IGRA



BONUS igra

Med igro udeleženec zbira BONUS ZVEZDICE, ki se naključno pojavijo na posameznih razkritih poljih. Ko zbere tri, se odklene BONUS igra. V njej mora pod 11 polji odkriti vsaj tri enake dragocene kamne (enake vrednosti), da prejme dobiček v vrednosti enega izmed teh kamnov.



Igra se konča, ko udeleženec razkrije vsa polja osnovne igre in – če je do nje upravičen – še BONUS igre.

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 ali če v BONUS igri ne odkrije treh ujemajočih zneskov.

Udeleženceve izbire med igro ne vplivajo na končni dobiček.

4. člen

SKLAD IN DOBITKI

Sklad za dobitke znaša 87,77 % 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			
1	30.000,00	30.000,00	6	67,00	402,00
1	2.011,00	2.011,00	12	66,00	792,00
1	2.005,00	2.005,00	6	63,00	378,00
1	2.004,00	2.004,00	18	62,00	1.116,00
1	2.002,00	2.002,00	24	61,00	1.464,00
1	2.001,00	2.001,00	12	60,00	720,00
1	2.000,00	2.000,00	12	58,00	696,00
1	1.007,00	1.007,00	6	57,00	342,00
1	1.001,00	1.001,00	6	56,00	336,00
1	1.000,00	1.000,00	12	54,00	648,00
1	701,00	701,00	12	53,00	636,00
1	542,00	542,00	18	52,00	936,00
1	502,00	502,00	18	51,00	918,00
1	501,00	501,00	34	50,00	1.700,00
1	500,00	500,00	8	49,00	392,00
1	341,00	341,00	32	48,00	1.536,00
1	303,00	303,00	40	47,00	1.880,00
1	302,00	302,00	45	46,00	2.070,00
1	300,00	300,00	30	45,00	1.350,00
1	261,00	261,00	60	44,00	2.640,00
1	242,00	242,00	75	43,00	3.225,00
1	241,00	241,00	60	42,00	2.520,00
1	221,00	221,00	45	41,00	1.845,00
1	220,00	220,00	45	40,00	1.800,00
1	216,00	216,00	20	38,00	760,00
1	212,00	212,00	20	37,00	740,00
2	210,00	420,00	20	36,00	720,00
2	208,00	416,00	20	33,00	660,00
2	207,00	414,00	20	32,00	640,00
1	206,00	206,00	40	31,00	1.240,00
1	205,00	205,00	40	30,00	1.200,00
1	204,00	204,00	80	28,00	2.240,00
1	203,00	203,00	100	27,00	2.700,00
3	202,00	606,00	200	26,00	5.200,00
3	201,00	603,00	80	25,00	2.000,00
4	200,00	800,00	280	23,00	6.440,00
2	142,00	284,00	540	22,00	11.880,00
2	141,00	282,00	450	21,00	9.450,00
2	140,00	280,00	700	20,00	14.000,00
3	109,00	327,00	400	19,00	7.600,00
9	108,00	972,00	900	18,00	16.200,00
9	107,00	963,00	600	17,00	10.200,00
6	106,00	636,00	750	16,00	12.000,00
6	103,00	618,00	750	15,00	11.250,00
9	102,00	918,00	900	14,00	12.600,00
16	101,00	1.616,00	1.200	13,00	15.600,00
12	100,00	1.200,00	2.000	12,00	24.000,00
6	91,00	546,00	2.450	11,00	26.950,00
6	90,00	540,00	2.600	10,00	26.000,00
6	86,00	516,00	2.400	9,00	21.600,00
12	82,00	984,00	3.500	8,00	28.000,00
12	81,00	972,00	4.700	7,00	32.900,00
6	80,00	480,00	6.800	6,00	40.800,00
6	72,00	432,00	9.500	5,00	47.500,00
6	71,00	426,00	15.000	4,00	60.000,00
6	70,00	420,00	42.000	3,00	126.000,00
6	68,00	408,00	60.000	2,00	120.000,00
			159.890		797.945,00

5. člen

OMEJITEV IGRANJA

Če je udeleženec v igri dosegel ali presegel vrednost dobitka v višini 30.000 €, 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 **285. serije srečk z imenom LUKSOLANDIJA.**

Romana Girandon, l. r.
predsednica uprave