



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

FURS, PFU, JE IZDAL ODLOČBO ŠT.: 46100-73/2025-4, LJUBLJANA, 1. 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: 333-25-28
Ljubljana, 28. 4. 2025

1. člen

Loterija Slovenije, d. d., Gerbičeva ulica 99, 1000 Ljubljana (v nadaljnjem besedilu: Loterija), prireja igro na srečo HIP igra z imenom ZIBOGMOTE (1 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: 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: 14. 7. 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 igralna plošča s 64 različnimi barvnimi bloki (določeni že tvorijo barvne gmote). Cilj igre je odstraniti barvne gmote (najmanj dva ali več blokov enake barve) z igralne

plošče in napolniti merilnike za prejem dobitka poleg posamezne barvne zibogmote (👾👾👾



). Nad vsakim merilnikom so navedeni mogoči dobitki, ki jih udeleženec prejme v primeru, da napolni posamezen merilnik. Nekateri merilniki ponujajo več kot en dobiček. Če je nad zibogmoto naveden več kot en dobiček, se vsak naslednji aktivira, ko udeleženec napolni merilnik in osvoji prejšnjega.



Z vsako odstranitvijo barvnih blokov zibogmota pred ustreznim merilnikom dobitkov raste. Ko doseže svojo največjo višino in je merilnik popolnoma napolnjen, udeležencu pripada trenutni dobiček, prikazan (odebeljen) nad merilnikom. Zmagovalna zibogmota osvoji vožnjo v lunaparku, nato jo nadomesti nova, ki jo mora udeleženec znova okrepiti in napolniti merilnik dobitkov. Če udeleženec z eno potezo odstrani več blokov določene barve (barvno gmoto), kot je potrebno za napolnitev merilnika, se presežek doda k merilniku za naslednjo stopnjo oziroma dobiček.

Udeleženec lahko odstrani gmoto le, če sta vsaj dva barvna bloka enake barve in se med seboj dotikata. Klik na kateri koli blok enake barve odstrani celotno gmoto. Udeleženec ima na voljo 25 potez, da odstrani čim več barvnih blokov in napolni svoje merilnike.



Bloki na igralni plošči lahko vsebujejo enega ali več atomov, , ki jih udeleženec zbira v merilniku atomov pod posamezno zibogmoto, . Ko merilnik atomov pod posamezno zibogmoto napolniš z dovolj energije (3 atomi), sprožiš enega od posebnih učinkov za odstranjevanje blokov s plošče. Vsak učinek odstranjuje bloke na drugačen način.

Ko je učinek atomov izveden, se merilnik atomov pri tej zibogmoti ponastavi na nič in udeleženec lahko začne zbirati nove atome.

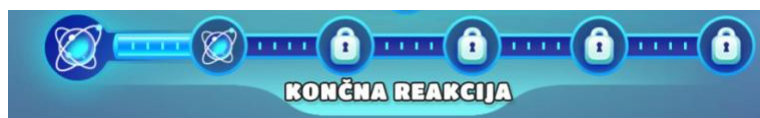
Posebni učinki so:

-  odstrani vodoravno vrstico.
-  odstrani navpično vrstico.
-  odstrani eno vodoravno in eno navpično vrstico.
-  odstrani bloke po diagonali.
-  odstrani vse bloke iste barve z igralne plošče.
-  naključno odstrani bloke različnih barv.
-  spremeni barve blokov; vsi rumeni bloki na primer postanejo zeleni.
-  odstrani območje velikosti 3 x 3 blokov.

Na igralni plošči se lahko naključno pojavi časovna bomba , označena z rdečim atomskim simbolom in številko 1, 2 ali 3. Bomba se sproži po 1 do 3 potezah oziroma takoj, ko udeleženec odstrani gmoto, v kateri je tisti trenutek. Ob sprožitvi bombe se aktivira eden izmed zgoraj opisanih posebnih učinkov.



Atomi, zbrani z igralne plošče, se kopičijo tudi v skupnem reaktorju, ki se aktivira po zadnji potezi. Takrat se sproži končna reakcija, ki izvede število posebnih učinkov, prikazanih na skupnem reaktorju, a največ pet (5). Učinki, sproženi v tej fazi, lahko s svojo odstranitvijo blokov napolnijo tudi merilnike dobitkov za posamezno zibogmoto.



Igra se konča, ko udeleženec izvede zadnjo potezo in se zaključijo vsi posebni učinki.

Udeleženec je upravičen do dobitka, ki je prikazan nad merilnikom za določeno zibogmoto, 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 81,96 % 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	10.000,00	20.000,00 €	10	27,50	275,00 €
4	2.021,00	8.084,00 €	10	27,00	270,00 €
1	512,50	512,50 €	10	25,50	255,00 €
2	511,50	1.023,00 €	30	25,00	750,00 €
2	510,50	1.021,00 €	10	23,50	235,00 €
5	509,50	2.547,50 €	100	23,00	2.300,00 €
5	508,50	2.542,50 €	200	21,50	4.300,00 €
5	125,00	625,00 €	1.000	21,00	21.000,00 €
5	113,50	567,50 €	10	15,50	155,00 €
5	112,50	562,50 €	10	14,50	145,00 €
5	107,50	537,50 €	20	13,50	270,00 €
5	107,00	535,00 €	150	12,50	1.875,00 €
5	106,50	532,50 €	40	11,50	460,00 €
5	106,00	530,00 €	300	10,50	3.150,00 €
5	105,50	527,50 €	600	9,50	5.700,00 €
15	105,00	1.575,00 €	4.400	8,50	37.400,00 €
20	104,50	2.090,00 €	50	7,50	375,00 €
120	104,00	12.480,00 €	90	7,00	630,00 €
5	83,00	415,00 €	80	6,50	520,00 €
5	71,50	357,50 €	700	6,00	4.200,00 €
5	70,50	352,50 €	250	5,50	1.375,00 €
5	67,00	335,00 €	1.400	5,00	7.000,00 €
5	66,50	332,50 €	2.000	4,50	9.000,00 €
10	66,00	660,00 €	10.000	4,00	40.000,00 €
10	63,50	635,00 €	500	3,50	1.750,00 €
30	63,00	1.890,00 €	3.000	3,00	9.000,00 €
40	62,50	2.500,00 €	4.000	2,50	10.000,00 €
200	62,00	12.400,00 €	21.500	2,00	43.000,00 €
10	33,50	335,00 €	10.000	1,50	15.000,00 €
10	31,50	315,00 €	45.000	1,00	45.000,00 €
12	29,50	354,00 €	60.000	0,50	30.000,00 €
			166.033		372.564,50 €

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 **258. serije srečk z imenom ZIBOGMOTE**.

Romana Girandon, l. r.
predsednica uprave