

VLADA REPUBLIKE SLOVENIJE JE DNE 11.11.2010 IZDALA ODLOČBO ŠT. 46101-28/2010/4, S KATERO JE GOSPODARSKI DRUŽBI LOTERIJI SLOVENIJE, D.D., GERBIČEVA ULICA 99, 1000 LJUBLJANA, DODELILA KONCESIJO ZA TRAJNO PRIREJANJE KLASIČNE IGRE NA SREČO HIP IGRA.

DAVČNA UPRAVA REPUBLIKE SLOVENIJE, POSEBNI DAVČNI URAD, JE IZDAL ODLOČBO ŠT.:46100-42/2013/4 02-3001-07, LJUBLJANA 23.7.2013, O POTRDTVITVI DODATKA PRAVIL IGRE NA SREČO HIP igra.

Na podlagi Zakona o igrah na srečo, Statuta Loterije Slovenije, d.d., Plana Loterije Slovenije, d.d. za leto 2013 in Pravil igre na srečo HIP igra številka 145/4 z dne 01.02.2011 je Predsednica Uprave sprejela

#### DODATEK PRAVIL igre na srečo HIP igra

##### 1. člen

Skladno s Pravili igre na srečo HIP igra in tem Dodatkom, Loterija Slovenije, d.d., Gerbičeva ulica 99, 1000 Ljubljana (v nadaljnjem besedilu: Loterija), prireja igro na srečo HIP igra z imenom KRPAANOVA POT.

##### 2. člen

Emisija: 200.000 srečk.

Cena srečke: 0,50 €, 1,00 €, 2,00 €, 3,00 €, 5,00 €, 10,00 €

Začetek prodaje: 22. 7. 2013

Zaključek prodaje: 22. 7. 2016

Zadnji dan za izplačilo oz. izdajo dobitkov: 20. 9. 2016

##### 3. člen

V igralnem delu je pokrajina, s sedmimi različnimi prizori oziroma stopnjami v katerih se nahaja različno število simbolov. Za dobiček in nadaljevanje igranja je potrebno v vsaki stopnji odkriti določeno število dobitnih simbolov. Igralec v prvih štirih stopnjah odkriva vreče, ki skrivajo sol, v peti stopnji med lipami odkriva tiste, ki skrivajo sekuro, v šesti stopnji med lipami odkriva tiste, ki skrivajo gorjačo in v sedmi stopnji med ovojnici odkriva tisto, ki skriva cesarjevo pismo. V vsaki stopnji je določeno, koliko dobitnih simbolov med vsemi razpoložljivimi simboli mora igralec odkriti, da nadaljuje z igranjem v naslednji stopnji. Če igralec v posamezni stopnji odkrije potrebno število dobitnih simbolov, lahko nadaljuje z odkrivanjem v naslednji stopnji ali pa si dobiček izplača na igralni račun in s tem zaključi z igro.

Če potrebno število simbolov v posamezni stopnji v okviru razpoložljivih poskusov ni odkrito, potem srečka ni dobitna.

Za odkrivanje je na voljo naslednje število razpoložljivih simbolov, dobitnih simbolov, potrebno število odkritih dobitnih simbolov za nadaljevanje v naslednjo stopnjo in število poskusov, ki jih ima igralec v posamezni stopnji na voljo.

	<i>Stopnja 1</i>	<i>Stopnja 2</i>	<i>Stopnja 3</i>	<i>Stopnja 4</i>	<i>Stopnja 5</i>	<i>Stopnja 6</i>	<i>Stopnja 7</i>
Število razpoložljivih simbolov	18	16	14	13	12	11	10
Število dobitnih simbolov	15	12	9	7	3	2	1
Potrebno število odkritih dobitnih simbo-	2	2	2	2	1	1	1

lov za nadaljevanje v naslednjo stopnjo							
Število poskusov	2	2	2	2	1	1	1

Cilj igralca je v posamezni stopnji odkriti potrebno število dobitnih simbolov.

4.

Sklad za dobitke znaša minimalno 40% od vrednosti izdanih srečk.

**Tabela dobitkov:**

Stopnja	Koeficient dobitka
1	1,2
2	2
3	5
4	10
5	50
6	100
7	1000

Vrednost dobitka predstavlja zmnožek med ceno srečke ter koeficientom dobitka posamezne stopnje.

5. člen

Če je igralec v igri KRPAANOVA POT odkril glavni dobitek v vrednosti s koeficientom 1.000, 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 **56. serije srečk z imenom KRPAANOVA POT.**

Štev.: 134 / 31

Ljubljana, 18.6.2013

Predsednica uprave:  
Romana Dernovšek, l.r.