



Sreča za vse

Na podlagi Zakona o igrah na srečo (Uradni list RS 14/11 -UPB3 in 108/12), Uredbe o podrobnejših pogojih, ki jih mora izpolnjevati prireditelj pri trajnem prirejanju klasičnih iger na srečo (Uradni list RS št. 70/00, 38/09, 109/2012), Pravilnika o prirejanju iger na srečo preko interneta oz. drugih telekomunikacijskih sredstev (Uradni list RS 42/08, 109/12), Zakona o preprečevanju pranja denarja in financiranja terorizma (Uradni list RS 77/11), Statuta Loterije Slovenije in Pravil igre na srečo HIP igra številka 134 / 112 z dne 6. 12. 2013 je Predsednica Uprave sprejela

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

DODATEK PRAVIL igre na srečo HIP igra

Štev.: 333-17-3
Ljubljana, 11.1.2017

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.

Vplačilo v igro (vrednost) srečke: 0,50 €, 1,00 €, 2,00 €, 3,00 €, 5,00 €, 10,00 €

Udeležencu se na vplačilo v igro (vrednost) srečke priračuna 10% davek od srečk.

Začetek prodaje: 13. 1. 2017

Zaključek prodaje: 30. 6. 2017

Zadnji dan za izplačilo oz. izdajo dobitkov: 29. 8. 2017

3. člen

V igralnem delu je pokrajina, s sedmimi različnimi prizori oziroma stopnjami v katerih se nahaja različno število simbolov. Za dobitek 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 sekiro, v šesti stopnji med lipami odkriva tiste, ki skrivajo gorjačo in v sedmi stopnji med ovojnicami 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 dobitek izplača na igralni račun in s tem zaključuje 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 simbolov za nadaljevanje v naslednjo stopnjo	2	2	2	2	1	1	1
Število poskusov	2	2	2	2	1	1	1

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

4. člen

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 vplačilom v igro (vrednost) srečke ter koeficientom dobitka posamezne stopnje.

5. člen

Če je igralec v igri KRPANOVA 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 **87. serije srečk z imenom KRPANOVA POT.**

Predsednica uprave
Romana Dernovšek, l.r.