

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

URAD ZA NADZOR PRIREJANJA IGER NA SREČO JE IZDAL ODLOČBO ŠT.: 46100-64/2012/4/0210-05, LJUBLJANA 14.11.2012 O POTRĐITVI DODATKA PRAVIL HIP IGRA.

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

#### 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 SUPER ZMAGOVALNI MET.

##### 2. člen

Emisija: 200.000 srečk.

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

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

Začetek prodaje: 1. 10. 2015

Zaključek prodaje: 30. 6. 2017

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

##### 3. člen

Na mizi je 16 polj s števkami od 3 do 18, ki določajo seštevek meta treh kock.

Cilj igralca je pravilno napovedati seštevek meta treh kock. V primeru, da je seštevek števil na vseh treh kockah enak seštevkmu meta, ki ga je igralec napovedal, je v igri dobiček.

Vrednost dobitka določa vrednost srečke in koeficient dobitka napovedanega seštevka metov.

Na voljo je le en met, razen v primeru če igralec izbere števili 3 ali 18 in pravilno napove seštevek kock. V tem primeru sta na voljo dva meta. Če igralec tudi v drugem poskusu pravilno napove seštevek, mu pripada dobiček, v nasprotnem primeru dobitka ni.

Igralec prične igro z izbiro vrednosti igre in klikom na gumb IGRAJ.

##### 4.

Sklad za dobitke znaša najmanj 40% od vrednosti izdanih srečk in je povečan za znesek iz neizplačanih dobitkov.

**Vrednost dobitka = vplačilo v igro (vrednost) srečke \* koeficient dobitka.**

Seštevek meta	Koeficient dobitka	Dva enaka meta
3	<b>200</b>	<b>10.000</b>
4	<b>60</b>	
5	<b>30</b>	
6	<b>15</b>	
7	<b>12</b>	
8	<b>9</b>	
9	<b>8</b>	
10	<b>7</b>	
11	<b>7</b>	
12	<b>8</b>	
13	<b>9</b>	
14	<b>12</b>	
15	<b>15</b>	
16	<b>30</b>	
17	<b>60</b>	
18	<b>200</b>	<b>10.000</b>

5. člen

Če je igralec v igri SUPER ZMAGOVALNI MET odkril glavni dobitek, to je pravilno napovedal seštevek metov v dveh zaporednih metih, 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 **74. serije srečk z imenom SUPER ZMAGOVALNI MET.**

Štev.: 333 - 15 - 23

Ljubljana, 9. 9. 2015

Predsednica uprave:  
Romana Dernovšek, l.r.