

REGULAMIN

Regulamin **dotyczy świadczenia usług przez „Zagadka Room” Marta Adamkiewicz**, ul. Krochmalna 32a/lok. U5, 00-864 Warszawa, zwaną dalej : **Organizatorem** i korzystania z nich przez Uczestnika i osoby biorące z nim udział w Grze (graczy).

ZASADY OGÓLNE

1. **Uczestnikiem** jest osoba dokonującą Rezerwacji i następnie biorącą udział w grze.
2. **Graczem** jest osoba biorąca udział w grze. O wszelkich indywidualnych potrzebach, w szczególności wynikających ze stanu zdrowia Gracz powinien wcześniej poinformować Organizatora w terminie umożliwiającym Organizatorowi podjęcie odpowiednich działań.
3. **Uczestnik ma obowiązek:**
 - a. zapoznania się z treścią Regulaminu przed przystąpieniem do gry,
 - b. zaakceptowania i przestrzegania jego postanowień,
 - c. zapoznania pozostałych graczy z treścią Regulaminu (branie udziału w grze jest równoznaczne z zaakceptowaniem Regulaminu),
 - d. stosowania się podczas obecności w lokalu Organizatora do zaleceń udzielanych przez niego lub jego pracownika,
 - e. uiszczenia opłaty za udział w grze przed przystąpieniem do gry,
 - f. podania prawdziwych, aktualnych i kompletnych danych osobowych oraz kontaktowych podczas dokonywania rezerwacji.

REZERWACJA

4. Warunkiem rozpoczęcia gry jest wcześniejsze dokonanie przez Uczestnika rezerwacji na wybrany przez niego termin i potwierdzenie jej przez Organizatora.
5. Uczestnik może dokonać rezerwacji:
 - a. telefonicznie pod numerem: +48 693050597,
 - b. mailowo: zagadkaroom@gmail.com ,
 - c. przez formularz na stronie internetowej: www.zagadkaroom.pl ,
 - d. przez serwis Lockme : www.lock.me/pl/poland ,
 - e. w lokalu Organizatora : ul.Krochmalna 32a/ lok U5, 00-864 Warszawa.
- 6.1. Przy dokonywaniu rezerwacji niezbędne jest podanie:
 - a. imienia i nazwiska Uczestnika,
 - b. liczby graczy,
 - c. nazwy wybranego pokoju,
 - d. daty i godziny rezerwacji,
 - e. języka prowadzenia gry (język polski, język angielski),

- f. numeru telefonu do kontaktu,
- g. adresu e-mail,
- h. sposobu płatności,
- i. innych specjalnych wymagania np. wydanie faktury.

6.2. **Podanie nieprawidłowych danych**, w szczególności numeru telefonu lub adresu e-mail, może być podstawą dla Organizatora do **odwołania rezerwacji bez prawa zwrotu uiszczonej opłaty**. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak dostarczenia informacji dotyczących rezerwacji wynikający z podania błędnych danych kontaktowych.

6.3. Wszelkie dane kontaktowe przewarzone są przez Organizatora wyłącznie do celów realizacji zarezerwowanej usługi zgodnie z procedurami RODO.

7.1. Dokonanie rezerwacji jest traktowane jako zapoznanie się przez Uczestnika z treścią Regulaminu i zaakceptowanie jego postanowień.

7.2. Po dokonaniu rezerwacji Uczestnik otrzymuje potwierdzenie na podany podczas rezerwacji adres mailowy. W przypadku **nieotrzymania mailowego potwierdzenia rezerwacji**, Klient zobowiązany jest do **niezwłocznego kontaktu z Organizatorem** w celu weryfikacji danych i potwierdzenia wizyty.

8.1. Rezerwację można odwołać za pomocą maila, numeru telefonu, w siedzibie Organizatora i przez stronie operatora, najpóźniej do 24h przed planowanym wydarzeniem, a w systemie Locme zgodnie z regulaminem tego serwisu.

8.2. Użytkownik, który nie dokona zmiany lub odwołania rezerwacji dokonanej bezpośrednio u Organizatora (za pośrednictwem strony internetowej, mailowo lub telefonicznie) najpóźniej na 24 godziny przed planowanym terminem gry, zostaje obciążony kosztami usługi. W takim przypadku uiszczona opłata nie podlega zwrotowi, a Organizator zastrzega sobie prawo do zatrzymania zaliczki lub pobrania opłaty serwisowej w wysokości 15% wartości rezerwacji, liczonej od pierwotnie umówionej liczby osób, pokoi oraz kwoty.

Opłata serwisowa lub zaliczka ma zastosowanie w szczególności w przypadku:

- zmniejszenia liczby uczestników,
- niepojawienia się części grupy,
- anulowania rezerwacji w terminie krótszym niż 24 godziny przed grą,
- rezerwacji większej liczby pokoi lub miejsc, z których finalnie grupa nie korzysta.

W przypadku rezerwacji dokonanych za pośrednictwem zewnętrznych systemów rezerwacyjnych (np. Lockme), zasady zwrotów określają regulaminy tych serwisów. W szczególnych, indywidualnie uzasadnionych przypadkach Organizator może podjąć decyzję o przyznaniu częściowego zwrotu środków.

9. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do anulowania Rezerwacji na warunkach ustalonych indywidualnie z Użytkownikiem.

10. Zapisy dla indywidualnie ustalanych grup przyjmowane są na wybrane przez graczy godziny oraz dodatkowo 09: 00 i 11:00 od poniedziałku do czwartku i na gry specjalne od 12.01.2026 Misja Cube w godzinach ustalonych z Organizatorem.

11.1. Na początku każdego miesiąca Organizator przyjmuje telefoniczne lub mailowe zapisy od osób, deklarujących chęć przystąpienia do gier w zespołach skompletowanych przez Organizatora.

11.2. Organizator skompletuje zespół od 3 do 6 osób, pod warunkiem zebrania się odpowiedniej liczby osób. O powstaniu zespołu i o terminie gry dla zespołu Organizator poinformuje mailowo.

11.3. Płatność przyjmowana jest jednorazowo dla całej grupy (zespołu) . Organizator nie dzieli kosztów i nie przyjmuje płatności osobno za poszczególnych członków grupy z punktu 11.2.

11.4. Wejścia grup odbywać się będą we wskazane przez Organizatora wtorki o godzinie 18 : 00 lub 19 : 45. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany godziny i daty wejścia.

OPŁATY

12.1. Korzystanie z usług Organizatora jest odpłatne. Aktualne ceny gier podawane są każdorazowo w systemie rezerwacyjnym (widget rezerwacyjny) dostępnym na stronie internetowej Organizatora i obowiązują w momencie dokonania rezerwacji.

12.2. Opłat można dokonywać:

- a. gotówką lub kartą w lokalu Organizatora,
- b. przelewem bankowym na numer: 55 1160 2202 0000 0006 2602 2197, w tytule podając godzinę i datę rezerwacji, wcześniej informując o tym Organizatora,
- c. blikiem na numer telefonu: 600671342
- d. przez stronę Organizatora i partnera Lock.me specjalnym systemem płatności,
- e. za okazaniem Vouchera wydanego przez Organizatora.

12.3.

Organizator zastrzega sobie prawo do stosowania zróżnicowanych cen w zależności od:

- dnia tygodnia,
- godziny gry,
- liczby uczestników,
- rodzaju pokoju,
- okresów specjalnych.

Organizator może wprowadzać odrębne cenniki w szczególności w weekendy, dni świąteczne, podczas wydarzeń okolicznościowych oraz akcji specjalnych, takich jak Walentynki, Dzień Dziecka, a także w innych terminach wskazanych w systemie rezerwacyjnym.

W przypadku rezerwacji dokonywanych telefonicznie, mailowo lub za pomocą wiadomości SMS, ceną wiążącą jest cena obowiązująca w dniu dokonania rezerwacji, potwierdzona przez Organizatora.

W przypadku rezerwacji dokonywanych osobiście w lokalu Organizatora, ceną wiążącą jest cena widoczna w systemie rezerwacyjnym (widget rezerwacyjny) w dniu dokonania rezerwacji.

Ceną wiążącą dla Uczestnika jest zawsze cena obowiązująca i zaakceptowana w chwili dokonania rezerwacji.

GRY

13. Gry odbywają się w pokojach Operatora :

- a. Misja Cube,
- b. Misja Teleportacja.
- c. Eksperyment Powraca

14.1. Ze względu na wysoką trudność zagadek w pokoju Misja Cube sugerowany wiek gracza to powyżej 16 roku życia od 8 roku życia z rodzicami lub opiekunami.

14.2. W pokoju Misja Cube może jednocześnie znajdować się od 1 do 5 osób, w Misja Teleportacja może jednocześnie znajdować się od 1 do 7 osób, w pokoju Eksperyment Powraca od 1 do 8 osób, jednak Organizator rekomenduje optymalną ilość osób do zabawy w pokoju: 2-5 osób.

15.1. Gra w pokojach Misja Cube, Misja Teleportacja, Eksperyment Powraca trwa do 80 minut.

15.2. Uczestnik i gracze powinni zgłosić się do Organizatora przed wyznaczoną godziną i zarezerwować sobie czas pobytu do 90 minut na ewentualne zdjęcia, odpowiednie przygotowanie i przejście do pokoju.

16.1. Pokoje Zagadek w „Zagadka Room” są stale monitorowane, zgodnie z obowiązującą u Organizatora procedurą stosowania monitoringu wizyjnego.

16.2. W pokojach gier gracze nie mogą używać telefonów komórkowych, robić zdjęć i dokonywać nagrań.

16.3. Podczas gry obowiązuje **bezwzględny zakaz używania siły**, zarówno wobec **elementów wyposażenia, rekwizytów i wystroju pokoju**, jak również **wobec innych uczestników gry**.

W pokojach **żadna zagadka nie wymaga użycia siły fizycznej**. Jeżeli rozwiązanie wydaje się wymagać siły, oznacza to, że należy poszukać innego pomysłu lub rozwiązania.

W przypadku **celowego lub nieumyślnego użycia siły**, które doprowadzi do uszkodzenia elementów gry, naruszenia zasad bezpieczeństwa lub wyrządzenia szkody innym uczestnikom, **uczestnik lub grupa ponosi pełną odpowiedzialność finansową za powstałe szkody**.

Jeżeli uczestnicy **zauważą, że którykolwiek element gry, rekwizyt lub mechanizm nie działa prawidłowo**, zobowiązani są **niezwłocznie zgłosić ten fakt Mistrzowi Gry** i nie podejmować prób samodzielnej naprawy.

16.4. W pokojach gier należy postępować zgodnie z przyjętymi zasadami bezpieczeństwa, zwrócić uwagę na oznaczenia, na wszystkie elementy ruchome i zachowywać się przy nich rozważnie.

16.5. Wszystkie zagadki znajdują się w zasięgu wzroku. Zabrania się wchodzenia na elementy wyposażenia, biurka, szafy, parapety i otwierania okien.

16.6. Obrazy w pokojach Misja Cube i Misja Teleportacja są integralną częścią dekoracji. Zabrania się dotykania lub niszczenia obrazów.

17. Pokoje gier nie są zamykane na klucz. Gracz może opuścić pokój otwierając drzwi przez użycie klamki lub w pokoju Eksperyment dodatkowo czerwony guzik bezpieczeństwa.

18. Ubrania wierzchnie i rzeczy osobiste pozostawiamy w miejscu wskazanym przez Mistrza Gry.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

19.1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody na osobie i na mieniu powstałe z winy gracza lub będące wynikiem nieprzestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.

19.2. Osoby biorące udział w grze robią to na własną odpowiedzialność.

20.1. Dzieci i osoby poniżej 18 roku w trakcie pobytu w lokalu Organizatora muszą pozostawać stale pod opieką opiekuna.

20.2. Organizator nie zapewnia opieki nad dziećmi i osobami poniżej 18 roku życia.

21.1. Organizator przy specjalnej ściance może zrobić zdjęcia graczom. Zdjęcia mogą być zamieszczone przez Organizatora na jego stronie internetowej oraz prowadzonych przez niego social mediach.

21.2. Akceptacja postanowień niniejszego Regulaminu i branie udziału w grze traktowane jest jako wyrażenie przez gracza zgody na publikowanie wizerunku na czas nieokreślony, na zasadach opisanych w pkt. 22.1 i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa. Uczestnik ma prawo w dowolnym momencie cofnąć zgodę na utrwalanie lub rozpowszechnianie swojego wizerunku, bez podawania przyczyny. Cofnięcie zgody nie wpływa

na zgodność z prawem działań podjętych przed jej cofnięciem. W celu cofnięcia zgody należy skontaktować się z Administratorem drogą mailową lub osobiście w lokalu.

22.1. W budynku, w którym znajduje się lokal Organizatora obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu i innych środków odurzających.

22.2. Na teren „Zagadka Room” nie będą wpuszczane osoby nietrzeźwe, pod wpływem środków odurzających, lub swoim zachowaniem stwarzające zagrożenie bezpieczeństwa, również dla innych osób obecnych w lokalu Organizatora.

23. Po wyjściu oraz przed wejściem do lokalu „**Zagadka Room**” uczestnicy zobowiązani są do **zachowania ciszy, kulturalnego i spokojnego zachowania**, zarówno w godzinach nocnych, jak i w ciągu dnia, w sposób nienaruszający porządku publicznego oraz komfortu mieszkańców.

Po godzinie **22:00** graczy obowiązuje **przestrzeganie zasad ciszy nocnej** oraz **Regulaminu Spółdzielni „Wolska Żelazna Brama”** (dostępnego w budynku).

Uczestnicy zobowiązani są do **niespożywania alkoholu w częściach wspólnych, nieśmiecenia, nieniszczenia mienia**, a także do zachowania porządku w otoczeniu lokalu. Wszelkie szkody powstałe w wyniku niewłaściwego zachowania uczestników obciążają osoby, które ich dokonały.

24. W kwestiach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w tym w szczególności Kodeksu cywilnego, ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.

25. Regulamin w niniejszym brzmieniu obowiązuje od dnia **29.01.2026 r.** i ma zastosowanie do wszystkich rezerwacji dokonanych od tego dnia.

Rezerwacje dokonane przed dniem wejścia w życie niniejszego Regulaminu realizowane są na zasadach obowiązujących w dniu dokonania rezerwacji, o ile strony nie postanowią inaczej.

TERMS AND CONDITIONS

These Terms and Conditions govern the provision of services by **“Zagadka Room” Marta Adamkiewicz**, ul. Krochmalna 32a/U5, 00-864 Warsaw, hereinafter referred to as the **Organizer**, and the use of these services by the **Participant** and persons taking part in the Game together with them (Players).

GENERAL RULES

1. A Participant is a person who makes a Reservation and subsequently takes part in the game.
 2. A Player is a person participating in the game. Any individual needs, in particular those resulting from health conditions, should be reported to the Organizer in advance, within a time frame allowing the Organizer to take appropriate action.
 3. The Participant is obliged to:
 - a. read the Terms and Conditions before participating in the game,
 - b. accept and comply with their provisions,
 - c. inform the remaining Players about the content of the Terms and Conditions (participation in the game constitutes acceptance of the Terms and Conditions),
 - d. follow the instructions given by the Organizer or their staff while present on the Organizer’s premises,
 - e. pay the fee for participation in the game before the game begins,
 - f. provide true, accurate, current and complete personal and contact details when making a reservation.
-

RESERVATIONS

4. The condition for starting the game is making a prior reservation for a selected date and receiving confirmation from the Organizer.
5. The Participant may make a reservation:
 - a. by phone: +48 693 050 597,
 - b. by e-mail: zagadkaroom@gmail.com,
 - c. via the form on the website: www.zagadkaroom.pl,
 - d. via the Lockme service: www.lock.me/pl/poland,
 - e. in person at the Organizer’s premises: ul. Krochmalna 32a/U5, 00-864 Warsaw.
- 6.1. When making a reservation, it is necessary to provide:
 - a. the Participant’s full name,
 - b. the number of Players,
 - c. the name of the selected room,

- d. the date and time of the reservation,
- e. the language of the game (Polish or English),
- f. a contact phone number,
- g. an e-mail address,
- h. the method of payment,
- i. any special requirements, e.g. invoice issuance.

6.2. Providing incorrect data, in particular an incorrect phone number or e-mail address, may constitute grounds for the Organizer to cancel the reservation without refund of the paid amount. The Organizer is not responsible for failure to deliver reservation information resulting from incorrect contact details provided by the Participant.

6.3. All contact data are processed by the Organizer solely for the purpose of performing the reserved service, in accordance with GDPR procedures.

7.1. Making a reservation is considered confirmation that the Participant has read and accepted the Terms and Conditions.

7.2. After making a reservation, the Participant receives confirmation at the e-mail address provided. If the confirmation e-mail is not received, the Participant is obliged to immediately contact the Organizer to verify the data and confirm the visit.

8.1. A reservation may be cancelled via e-mail, phone, in person at the Organizer's premises, or via the operator's website, no later than 24 hours before the scheduled event; in the Lockme system, cancellations are subject to that service's regulations.

8.2. A Participant who fails to modify or cancel a reservation made directly with the Organizer (via the website, e-mail or telephone) no later than 24 hours before the scheduled game time will be charged for the service. In such a case, the paid amount is non-refundable, and the Organizer reserves the right to retain the deposit or charge a service fee of 15% of the reservation value, calculated based on the originally agreed number of Participants, rooms and total amount.

The service fee or deposit applies in particular in the case of:

- reduction in the number of Participants,
- absence of part of the group,
- cancellation of the reservation less than 24 hours before the game,
- booking a greater number of rooms or places that are ultimately not used by the group.

In the case of reservations made via external booking systems (e.g. Lockme), refund policies are governed by the terms and conditions of those platforms.

In exceptional, individually justified cases, the Organizer may decide to grant a partial refund.

9. In particularly justified cases, the Organizer reserves the right to cancel the Reservation on terms agreed individually with the Participant.

10. Reservations for individually arranged groups are accepted at times selected by the Players, as well as additionally at 09:00 and 11:00 from Monday to Thursday, and for special games from 12 January 2026 (Mission Cube) at times agreed with the Organizer.

11.1. At the beginning of each month, the Organizer accepts phone or e-mail applications from persons wishing to participate in games in teams assembled by the Organizer.

11.2. The Organizer will assemble a team of 3 to 6 persons, provided a sufficient number of participants is gathered. Information about team formation and the game date will be sent by e-mail.

11.3. Payment is accepted as a single payment for the entire group (team). The Organizer does not split costs and does not accept individual payments from members of the group referred to in point 11.2.

11.4. Group entries take place on Tuesdays at 18:00 or 19:45, as indicated by the Organizer. The Organizer reserves the right to change the date and time.

FEES

12.1. The use of the Organizer's services is subject to payment. The current prices of games are displayed in the reservation system (booking widget) available on the Organizer's website and are binding at the moment of making the reservation.

12.2. Payments may be made:

- a. in cash or by card at the Organizer's premises,
- b. by bank transfer to account number: 55 1160 2202 0000 0006 2602 2197, with the reservation date and time stated in the transfer title and prior notification to the Organizer,
- c. by BLIK to phone number: 600 671 342,
- d. via the Organizer's website or the Lock.me partner payment system,
- e. by presenting a Voucher issued by the Organizer.

12.3. The Organizer reserves the right to apply different prices depending on:

- the day of the week,
- the game time,
- the number of Participants,
- the type of room,
- special periods.

The Organizer may introduce separate price lists in particular for weekends, public holidays, special events and promotional periods, including Valentine's Day, Children's Day, as well as other dates indicated in the reservation system.

In the case of reservations made by phone, e-mail or SMS, the binding price is the price applicable on the date the reservation is made, as confirmed by the Organizer.

In the case of reservations made in person at the Organizer's premises, the binding price is the price displayed in the reservation system (booking widget) on the date of making the reservation.

The binding price for the Participant is always the price valid and accepted at the time of making the reservation.

GAMES

13. Games take place in the Organizer's rooms:

- a. Mission Cube,
- b. Mission Teleportation,
- c. Experiment Returns.

14.1. Due to the high difficulty level of puzzles in Mission Cube, the recommended age is over 16 years, or from 8 years old when accompanied by parents or guardians.

14.2. Mission Cube accommodates 1–5 Players, Mission Teleportation 1–7 Players, and Experiment Returns 1–8 Players. The Organizer recommends an optimal group size of 2–5 Players.

15.1. Games in Mission Cube, Mission Teleportation and Experiment Returns last up to 80 minutes.

15.2. Participants and Players should arrive before the scheduled time and allow up to 90 minutes for preparation, photos, and entering the room.

16.1. Escape rooms at "Zagadka Room" are continuously monitored in accordance with the Organizer's video surveillance procedures.

16.2. Mobile phones, photography and recording are prohibited inside the game rooms.

16.3. The use of force is strictly prohibited, both towards equipment, props and room décor, as well as towards other Players.

No puzzle requires the use of physical force. If a solution seems to require force, another idea or approach should be sought.

Any intentional or unintentional use of force resulting in damage to game elements, safety violations or harm to other Players makes the Participant or group fully financially liable for the damage.

If Participants notice that any element, prop or mechanism is not functioning properly, they must immediately inform the Game Master and must not attempt any repairs themselves.

16.4. Players must follow safety rules, observe markings, pay attention to moving elements and act cautiously.

16.5. All puzzles are within sight. Climbing on furniture, desks, cabinets, window sills or opening windows is prohibited.

16.6. Paintings in the Mission Cube and Mission Teleportation rooms are integral decorative elements and must not be touched or damaged.

17. Game rooms are not locked. Players may leave the room by opening the door handle, or in the Experiment room additionally by using the red emergency button.

18. Outerwear and personal belongings should be left in the place indicated by the Game Master.

FINAL PROVISIONS

19.1. The Organizer is not responsible for personal injury or property damage caused by a Player or resulting from failure to comply with these Terms and Conditions.

19.2. Participation in the game is at the Player's own risk.

20.1. Children and persons under 18 must remain under constant supervision of a guardian while on the Organizer's premises.

20.2. The Organizer does not provide childcare or supervision for persons under 18.

21.1. The Organizer may take photos of Players at a designated photo wall. Photos may be published on the Organizer's website and social media.

21.2. Acceptance of these Terms and participation in the game constitute consent to image publication for an indefinite period, under the conditions described in point 21.1 and in accordance with applicable law. The Participant has the right to withdraw consent to the recording or dissemination of their image at any time, without providing a reason. The withdrawal of consent does not affect the lawfulness of processing carried out prior to its withdrawal. In order to withdraw consent, the Participant should contact the Administrator by email or in person at the venue

22.1. A complete ban on alcohol and intoxicating substances applies in the building where the Organizer's premises are located.

22.2. Persons under the influence of alcohol or intoxicants, or whose behavior poses a safety risk, will not be admitted to the "Zagadka Room" premises.

23. Before entering and after leaving "Zagadka Room", Participants must maintain silence and behave in a polite and calm manner, both during the day and at night, so as not to

disturb public order or residents' comfort.

After 22:00, Participants must comply with night-time quiet rules and the Regulations of the "Wolska Żelazna Brama" Housing Cooperative (available in the building).

Participants are obliged not to consume alcohol in common areas, not to litter, not to damage property and to maintain order around the premises. Any damage resulting from improper behavior shall be borne by those responsible.

24. Matters not regulated herein are governed by generally applicable law, in particular the Civil Code, the Act of 4 February 1994 on Copyright and Related Rights, and the Act of 10 May 2018 on Personal Data Protection.

25. These Terms and Conditions enter into force on 29 January 2026 and apply to all reservations made from that date onward.

Reservations made prior to the effective date of these Terms and Conditions shall be governed by the rules applicable at the time the reservation was made, unless otherwise agreed by the parties.