

Polityka prywatności i plików cookies

Wersja z dnia 2026-10-07. Dotyczy Sklepu pod adresem <https://archiwumzagadek.pl>, gier online, które w nim oferujemy (np. „Ostatni Odczyt”), oraz gier sprzedawanych w pudełku z wysyłką.

W skrócie: zbieramy tylko to, czego potrzebujemy, żeby założyć Ci konto, sprzedać grę (także w prezencie albo w pudełku), wysłać paczkę, zapisać postęp i sprawdzić wiek. Nie sprzedajemy danych. E-maile o nowościach wysyłamy tylko za Twoją zgodą, a pliki cookies reklamowe i analityczne działają wyłącznie po Twojej zgodzie, którą możesz w każdej chwili cofnąć w „Ustawieniach cookies” na dole strony. W rankingach jesteś widoczny(-a) tylko pod ksywką i tylko wtedy, gdy sam(a) ją ustawisz. Stronę, grę i e-maile możesz mieć po polsku, angielsku albo ukraińsku. Wszystkie okresy przechowywania danych są w jednej tabeli na końcu rozdziału 2.

1. Administrator danych

1. Administratorem Twoich danych osobowych jest Piotr Niemiec, ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra, NIP 9291836445, REGON 529948264, prowadzący Sklep internetowy Archiwum Zagadek pod adresem <https://archiwumzagadek.pl> (dalej: **my, Administrator**).
2. Kontakt w sprawach danych osobowych: kontakt@archiwumzagadek.pl albo listownie na adres powyżej. Nie wyznaczaliśmy inspektora ochrony danych, bo nie wymagają tego przepisy.

2. Jakie dane, po co i na jakiej podstawie

1. **Konto.** Adres e-mail; przy logowaniu przez Google także identyfikator konta Google, imię i nazwisko z profilu Google (zdjęcia profilowego nie zapisujemy); przy logowaniu przez Apple identyfikator konta Apple oraz imię i nazwisko, jeśli udostępnisz je Apple przy pierwszym logowaniu (gdy wybierzesz „Ukryj mój e-mail”, zapisujemy adres przekaźnika Apple kończący się na @privaterelay.appleid.com); przy logowaniu przez Facebooka identyfikator Twojego konta w naszej aplikacji na Facebooku (nadany przez Meta, inny w każdej aplikacji; nie zapisujemy imienia, nazwiska ani zdjęcia z Facebooka); data urodzenia; język konta (pkt 19); daty założenia konta i ostatniej aktywności; wersja regulaminu, którą zaakceptowałeś(-aś), i data akceptacji; dane sesji (skrót identyfikatora sesji, rodzaj przeglądarki i systemu, sposób logowania). Cel: prowadzenie konta i logowanie. Podstawa: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO).
2. **Kontrola wieku.** Data urodzenia służy wyłącznie do sprawdzenia, czy możesz grać w gry z ograniczeniem wiekowym (wiek minimalny każdej gry jest na jej stronie, np. „Ostatni Odczyt”: od 15 lat), czy do zakupu potrzebna jest zgoda rodzica lub opiekuna i czy możesz wyrazić zgodę na e-maile marketingowe (od 16 lat). Podstawa: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO) i nasz prawnie uzasadniony interes w ochronie małoletnich przed treściami nieodpowiednimi dla ich wieku (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
3. **Postęp w grze.** Stan rozgrywki: otwarte koperty, notatki i inne teksty, które wpisujesz w grze, otwarte podpowiedzi (która i o której godzinie ją otwarto; tekst podpowiedzi pojawia się dopiero po otwarciu, a liczba otwartych podpowiedzi liczy się do punktacji, na karcie wyniku i w rankingu), czas gry, wynik, język gry, chwile zapisów postępu na koncie (z nich serwer mierzy czas gry do rankingu, pkt 20), a także losowy identyfikator przeglądarki, z której zapisano postęp, czas gry osobno dla każdego urządzenia oraz znaczniki czasu zmian Twoich wpisów (żeby przy grze na kilku urządzeniach albo bez internetu połączyć zapisy bez utraty i rozpoznać, która wersja wpisu jest nowsza). Gdy ten sam wpis zmienisz na dwóch urządzeniach, starsza wersja (do 6 ostatnich) zostaje w zapisie gry, żebyś mógł(-a) ją przywrócić; gdy jeden zapis zastąpi inny (np. po „Zacznij od nowa” na innym urządzeniu), poprzednia wersja postępu zostaje na koncie jako jedna kopia do przywrócenia, zastępowana następną. Cel: zapisanie postępu na koncie, gra na kilku urządzeniach i bez internetu, obsługa reklamacji. Podstawa: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO). Nie wpisuj w notatkach danych osobowych innych osób.
4. **Zakup.** Adres e-mail, numer zamówienia, produkt (gra online, prezent albo pudełko), kwota, użyty kod rabatowy i kwota przed rabatem, status i metoda płatności, identyfikator płatności u operatora, daty i treść oświadczeń złożonych przy zakupie, język strony, na której złożono zamówienie, przy zakupie w prezencie także dane z pkt 12, przy zamówieniu pudełka dane z pkt 5, a gdy chcesz faktury: dane do faktury (dla firmy: nazwa, adres i NIP albo numer VAT UE; dla osoby prywatnej: imię, nazwisko i adres) oraz wystawione faktury i faktury korygujące z ich numerami, a jeśli faktura trafiła do Krajowego Systemu e-Faktur, także jej numer KSeF. Cele i podstawy: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO);

obowiązki podatkowe i rachunkowe, w tym wystawianie i przechowywanie faktur (art. 6 ust. 1 lit. c RODO w związku z art. 106b, 106e i 112 ustawy o podatku od towarów i usług); dochodzenie roszczeń i obrona przed nimi (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Dane zakupu zostają na ten czas także po usunięciu konta.

5. **Dostawa pudełka.** Imię i nazwisko odbiorcy, adres dostawy, numer telefonu, wybrany sposób dostawy i kod paczkomatu, numer przesyłki, daty wysyłki i doręczenia. Cel: przygotowanie i doręczenie paczki, powiadomienie o niej przez przewoźnika, obsługa zwrotów i reklamacji. Podstawa: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO). Gdy wysyłasz pudełko komuś w prezencie, dane odbiorcy mamy od Ciebie; odbiorca znajdzie w paczce informację, gdzie przeczytać tę politykę (art. 14 RODO), a jego dane przetwarzamy w naszym prawnie uzasadnionym interesie, czyli po to, żeby wykonać Twoje zamówienie (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
6. **Logowanie linkiem lub kodem z e-maila.** Adres e-mail oraz skrót jednorazowego tokenu i kodu. Link i kod działają 30 minut. Podstawa: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO).
7. **Korespondencja i reklamacje.** Treść wiadomości i dane w niej podane. Podstawa: wykonanie umowy i obowiązki prawne (art. 6 ust. 1 lit. b i c RODO) oraz nasz prawnie uzasadniony interes w odpowiadaniu na wiadomości (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
8. **Bezpieczeństwo, dzienniki serwera i alerty.** Adres IP, data i godzina, adres strony, rodzaj przeglądarki, liczba prób logowania i użycia kodów, a przy zdarzeniach podejrzanych (np. seria błędnych kodów logowania lub kodów prezentowych, próba wejścia do panelu administratora bez uprawnień, bardzo dużo nowych kont z jednego adresu, próba logowania na zablokowane konto) także rodzaj zdarzenia i adres e-mail konta, którego dotyczy. Cel: ochrona Sklepu i kont przed nadużyciami (limity prób, alerty dla Administratora), usuwanie awarii. Podstawa: prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), którym jest bezpieczeństwo Sklepu i danych Użytkowników. Nie tworzymy na tej podstawie profili i nie łączymy tych danych z reklamą. Wiadomości e-mail ze Sklepu zawierają znak (logo) Sklepu jako obrazek pobierany z naszego serwera, gdy program pocztowy wyświetla obrazy. Adres obrazka jest taki sam dla wszystkich odbiorców: nie zawiera identyfikatora wiadomości ani Twojego adresu, więc nie służy do sprawdzania, czy i kiedy otworzyłeś(-aś) wiadomość. Przy pobraniu obrazka serwer zapisuje te same dane techniczne co przy wejściu na stronę (adres IP, czas, rodzaj programu).
9. **Ochrona przed botami (Cloudflare Turnstile).** Gdy ochrona jest włączona, formularz logowania e-mailem oraz odbiór kodu prezentowego po nieudanych próbach wyświetlają weryfikację Cloudflare Turnstile. Cloudflare sprawdza, czy formularz wypełnia człowiek, na podstawie adresu IP, informacji o przeglądarce i urządzeniu oraz sposobu interakcji z weryfikacją; nam przekazuje tylko wynik (udało się albo nie). Cel: ochrona logowania i kodów przed automatycznym zgadywaniem i nadużyciami. Podstawa: prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Weryfikacja nie służy reklamie ani śledzeniu. Dane przetwarza Cloudflare w naszym imieniu według swojej polityki prywatności (<https://www.cloudflare.com/privacypolicy/>); my nie zapisujemy wyniku weryfikacji.
10. **Dziennik zdarzeń.** Adres e-mail (przy prezencie także adres osoby obdarowanej), rodzaj i czas zdarzenia (np. logowanie, zakup, wysłanie prezentu, zmiana dostępu, zwrot, zmiana zgody, akceptacja regulaminu, wysłanie paczki). Cel: bezpieczeństwo, obsługa reklamacji i rozliczalność (w tym wykazanie, że zgody zostały wyrażone). Podstawa: prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
11. **Dostęp подарowany przez nas i kody prezentowe.** Gdy ktoś (np. członek rodziny) prosi nas o udostępnienie Ci gry, zapisujemy Twój adres e-mail, notatkę i imię darczyńcy, a na Twój adres wysyłamy zaproszenie. Cel: udostępnienie gry. Podstawa: prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
12. **Prezent kupiony w Sklepie: dane osoby obdarowanej.** Gdy ktoś kupuje Ci grę w prezencie, podaje nam Twój adres e-mail, a jeśli chce, także Twoje imię, swój podpis, treść życzeń, dzień wysyłki zaproszenia i jego język. Te dane mamy od osoby, która kupiła prezent (art. 14 RODO); piszemy o tym w zaproszeniu. Cele: wysłanie zaproszenia z kodem prezentu w imieniu kupującego, obsługa kodu (odbiór, zmiana adresu lub dnia wysyłki na prośbę kupującego, anulowanie po zwrocie pieniędzy) i reklamacji. Podstawa: nasz prawnie uzasadniony interes, czyli wykonanie zlecenia kupującego (art. 6 ust. 1 lit. f RODO); wobec kupującego to wykonanie zawartej z nim umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO). Treść życzeń usuwamy 90 dni po wysłaniu zaproszenia; Twój adres e-mail, imię i dzień wysyłki przechowujemy razem z danymi zamówienia (tabela niżej). Na Twój adres wysyłamy tylko zaproszenie: bez przypomnień i bez reklam. Możesz w każdej chwili wnieść sprzeciw wobec przetwarzania tych danych (art. 21 RODO), pisząc na kontakt@archiwumzagadek.pl. Wtedy nie wyślemy zaproszenia, jeśli jeszcze nie wyszło, i przestaniemy przetwarzać Twoje dane, chyba że będą potrzebne do ustalenia,

dochodzenia lub obrony roszczeń. Osoba, która kupiła prezent, ma kopię kodu i może przekazać go w inny sposób.

13. **Powiadomienie o dostępności pudełka.** Gdy pudełko jest chwilowo niedostępne, możesz poprosić o wiadomość, gdy wróci. Zapisujemy adres e-mail Twojego konta, grę i datę prośby. Cel: jednorazowy e-mail, gdy pudełko wróci do sprzedaży (to nie jest newsletter). Podstawa: Twoja prośba, czyli wykonanie umowy o prowadzenie konta (art. 6 ust. 1 lit. b RODO). Prośbę możesz odwołać na stronie zamówienia („Nie powiadamiaj mnie”).
14. **Kody rabatowe.** Kod, jego wartość i ważność, adres e-mail osoby, dla której jest przeznaczony, skąd pochodzi (np. e-mail urodzinowy, karta gracza w panelu, oferta po rozwiązaniu sprawy) i czy został wykorzystany. Cel: udzielenie rabatu i pilnowanie, żeby kod działał tylko raz i tylko dla tej osoby. Podstawy: Twoja zgoda, gdy kod przychodzi w e-mailu marketingowym (art. 6 ust. 1 lit. a RODO); wykonanie umowy przy zakupie z kodem i przy kodzie, który odbierasz po rozwiązaniu sprawy przyciskiem „Odbierz kod” (art. 6 ust. 1 lit. b RODO); kod przekazany osobiście tworzymy na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Przy ofercie po rozwiązaniu sprawy zapisujemy dodatkowo, że odebrałeś(-aś) kod za daną grę (żebyś mógł(-ła) odebrać go tylko raz), a w dzienniku zdarzeń kod, procent rabatu i czas ważności. Procent i czas ważności ustala Sklep; zmiana tych ustawień nie wpływa na kody, które już odebrałeś(-aś).
15. **Zgody na pliki cookies.** Losowy identyfikator, Twój wybór, data i wersja banera. Cel: wykazanie, że zgodę wyraziłeś(-aś) albo nie. Podstawa: obowiązek prawny i prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. c i f RODO).
16. **Reklama i statystyka (tylko po zgodzie).** Identyfikatory plików cookies, adres IP, informacje o urządzeniu i przeglądarce, odwiedzone strony Sklepu, źródło wejścia (np. kliknięcie reklamy) oraz informacja o zakupie (numer zamówienia i kwota) dla pomiaru skuteczności reklam. Cele: pomiar skuteczności reklam Google Ads, remarketing (pokazywanie reklam gry osobom, które odwiedziły Sklep) i statystyka odwiedzin (Google Analytics). Podstawa: Twoja zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a RODO). Dane przechowuje Google według swoich zasad; w Google Analytics ustawiamy przechowywanie danych na 2 miesiące. Do statystyki należy też zapamiętanie, z jakiej reklamy, wiadomości albo strony do nas trafiłeś(-aś) (źródło, medium i nazwa kampanii z adresu strony albo nazwa wyszukiwarki, serwisu społecznościowego lub strony odsyłającej), w pliku cookie „oo_utm” przez 30 dni, oraz zapisanie tego źródła przy zamówieniu, jeśli kupisz (przez 14 miesięcy), żebyśmy wiedzieli, które kampanie sprzedają. Dotyczy to wyłącznie osób pełnoletnich, które wyraziły zgodę na pliki cookies analityczne. Do Google Analytics wysyłamy wtedy zdarzenia o korzystaniu ze Sklepu (obejrzenie listy gier i gry, przejście do zamówienia, zakup, założenie konta i logowanie, udostępnienie wyniku, wysłanie zapytania z formularza), bez adresu e-mail, nazwiska i treści wiadomości. Jeżeli włączymy inne narzędzie analityczne lub reklamowe, dopiszemy je w rozdziale 4 przed włączeniem; bez Twojej zgody w danej kategorii żadne takie narzędzie się nie uruchomi.
17. **E-maile marketingowe (tylko za zgodą).** Adres e-mail, imię (jeśli je znamy), data i źródło zgody (strona konta, prośba po logowaniu, zamówienie), a przy wycofaniu jego data i sposób. Do dopasowania wiadomości korzystamy z danych, które już mamy: daty urodzenia (życzenia urodzinowe), dostępu do gier i postępu (przypomnienie o nieotwartej albo niedokończonej grze, gratulacje po rozwiązaniu z prośbą o ocenę), statusu zamówienia (przypomnienie o nieopłaconym zamówieniu). Cel: informowanie o nowych grach i promocjach, kody rabatowe, przypomnienia i życzenia. Podstawa: Twoja zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), wymagana przez art. 398 ustawy z dnia 12 lipca 2024 r. – Prawo komunikacji elektronicznej. Zgodę wyrazisz i wycofasz w zakładce „Konto” (sekcja „Zgody i powiadomienia”) albo linkiem „wypisz się” w każdym takim e-mailu; wycofanie działa od razu. Takich wiadomości nie wysyłamy osobom poniżej 16 lat ani kontom bez daty urodzenia. Historię wysłanych wiadomości (rodzaj, data, adres, kod rabatowy) przechowujemy, żeby nie wysyłać tego samego dwa razy i móc wykazać, że wysyłaliśmy je za zgodą (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
18. **Ankieta po grze.** Twoje odpowiedzi: ocena, czy polecisz grę, jak trudna była, ile osób grało, co się podobało, co poprawić; przedział wieku liczony z daty urodzenia (samej daty w ankiecie nie zapisujemy), język ankiety oraz stan gry w chwili wypełnienia (czas gry, wynik). Płeć podajesz dobrowolnie („Wolę nie podawać” też jest odpowiedzią). Cel: ulepszanie gier i statystyka. Podstawy: nasz prawnie uzasadniony interes w ulepszaniu gier (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), a dla płci Twoja zgoda wyrażona jej zaznaczeniem (art. 6 ust. 1 lit. a RODO); zgodę wycofasz, poprawiając ankietę albo pisząc do nas. Na końcu ankiety pytamy dobrowolnie, czy możemy uwzględnić Twoją ocenę (samą liczbę gwiazdek, bez imienia i bez tekstu) w średniej ocen pokazywanej na stronie gry. Odpowiedź „Tak, możecie” to Twoja zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a RODO); brak odpowiedzi albo „Nie” oznacza, że Twoja ocena nie jest pokazywana. Średnią ocen pokazujemy publicznie (na stronie gry i w danych dla

wyszukiwarek) dopiero od pięciu ocen ze zgodą, jako liczbę gwiazdek i liczbę ocen, bez żadnych danych o osobach, które je wystawiły. Tę zgodę możesz cofnąć w każdej chwili, pisząc na adres z rozdziału 1: przestaniemy liczyć Twoją ocenę w średniej. Ankieta jest dobrowolna. Po usunięciu konta odpowiedzi zostają bez powiązania z kontem, wyłącznie do statystyk. Nie wpisuj w ankiecie danych osobowych.

19. **Język strony, gry i e-maili.** Zapisujemy język konta (polski, angielski albo ukraiński): przy zakładaniu konta język strony, na której konto powstało, a później ten, który wybierzesz przełącznikiem języka po zalogowaniu. Przy zapisie postępu gry i przy ankiecie zapisujemy kod języka, w którym grasz albo wypełniasz ankietę, a w danych zamówienia język strony, na której je złożyło, i wybrany język zaproszenia z prezentem. Cel: wyświetlanie strony i gry w Twoim języku, wysyłanie e-maili w tym języku (potwierdzeń, linków do logowania, zaproszeń, informacji o wysyłce, a jeśli się zgodzisz, także marketingowych) i statystyki zbiorcze (w jakich językach ile osób gra i kupuje). Przy wyniku w rankingu widać język gry (pkt 20). Podstawy: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO), przy e-mailach marketingowych Twoja zgoda (pkt 17), a przy statystykach nasz prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Język konta zmienisz w każdej chwili przełącznikiem języka. Wybór języka na stronie zapamiętuje też plik cookie „oo_jezyk” (rozdział 8 pkt 2).
20. **Ksywka detektywa i rankingi (tylko gdy ustawisz ksywkę).** Możesz ustawić ksywkę: jedną na konto, widoczną publicznie zamiast jakichkolwiek danych konta. Z ksywką Twoje rozwiązane sprawy trafiają do publicznych rankingów, na strony wyników (adres z losowym kodem) i na obrazki do udostępnienia. **Publicznie widać wyłącznie:** ksywkę, czas gry, liczbę odpowiedzi, miesiąc rozwiązania, język gry, miejsce w rankingu, odznaki oraz to, od jakiego odsetka graczy byłeś(-aś) szybszy(-a). Nie publikujemy imienia, adresu e-mail, miejsca zamieszkania, wieku, identyfikatora konta ani linku do konta. Ksywka nie może zawierać Twojego imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu, adresu strony ani nazwy profilu w serwisie społecznościowym: system takie ksywki odrzuca, ale nie wpisuj też innych danych, po których da się Cię rozpoznać. Jeżeli wpisana ksywka jest zajęta, proponujemy kilka wolnych ksywek zbudowanych z tej, którą wpisałeś(-aś) (np. z cyfrą, inicjałem albo przymiotnikiem w języku gry). Powstają automatycznie na serwerze Sklepu, bez żadnych zewnętrznych narzędzi, i nie są nigdzie zapisywane; system pilnuje, żeby nie zawierały Twojego imienia, nazwiska ani adresu e-mail. Ksywka zmienia się dopiero, gdy sam(a) klikniesz „Zapisz ksywkę”. Przy każdej rozwiązanej sprawie serwer zapisuje: czas gry zmierzony przez serwer i podany przez przeglądarkę, liczbę zapisów postępu, liczbę odpowiedzi i błędnych odpowiedzi, język, chwilę rozpoczęcia i rozwiązania oraz losowy kod strony wyniku. Te dane służą też do liczenia odznak i do wykrywania nieprawdziwych czasów: czasy krótsze niż 20 minut i dłuższe niż 100 godzin nie wchodzą do rankingu, a wynik z gry częściowo bez internetu sprawdza Administrator, zanim stanie się publiczny. Cel: pokazanie Twoich wyników w rankingach i na stronach wyników, które możesz udostępniać. Podstawy: wykonanie umowy w zakresie rankingów, które włączasz, ustawiając ksywkę (art. 6 ust. 1 lit. b RODO, § 17 Regulaminu) – bez ksywki nic nie jest publiczne; wykrywanie nieprawdziwych czasów to nasz prawnie uzasadniony interes w uczciwym rankingu (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Z rankingów wypiszesz się w każdej chwili, usuwając ksywkę na stronie konta: znikasz wtedy ze wszystkich rankingów, a strony wyników i obrazki przestają działać. Pojedynczy wynik możesz też ukryć bez usuwania ksywki. Wpis z nieestosowną ksywką możemy ukryć albo wyzerować ksywkę (§ 3 ust. 7 Regulaminu); zobaczysz wtedy na stronie konta prośbę o nową.
21. **Liczniki udostępnień.** Przy stronie wyniku liczymy, ile razy ją otwarto i ile razy kliknięto każdy przycisk udostępniania: wyłącznie jako liczby według kanału (Facebook, X, WhatsApp, Messenger, Telegram, kopiowanie linku, pobranie obrazka), bez zapisywania, kto wszedł lub kliknął. Adres IP jest tylko w technicznym liczniku prób, jak przy innych zabezpieczeniach Sklepu, i znika z niego po dobie. Przyciski to zwykłe linki: po kliknięciu dalsze przetwarzanie odbywa się w danym serwisie, na jego zasadach; na naszej stronie nie działają skrypty tych serwisów. Wskaźnik „szybciej niż X% graczy” liczymy ze zbiorczych czasów wszystkich osób, które rozwiązały sprawę (także bez ksywki), w sposób, który nie pozwala nikogo rozpoznać. Cel: ocena, czy udostępnianie działa. Podstawa: nasz prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
22. **Statystyki.** Z danych z pkt 1-5, 14 i 17-21 liczymy statystyki zbiorcze: sprzedaż, wiek kupujących i graczy w przedziałach, płeć z ankiet, języki graczy i zakupów, źródła zamówień (kampanie, wyszukiwarki, serwisy społecznościowe; pkt 16), liczbę zapytań z formularza dla firm i grup według źródła, liczbę gier na klienta, odsetek ukończeń, oceny, liczbę wyników w rankingach i udostępnień. Cel: planowanie oferty i marketingu. Podstawa: nasz prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Wyniki są zbiorcze i nie pozwalają ustalić, kim jesteś. Pliki z danymi pojedynczych osób tworzy wyłącznie Administrator: wersję z danymi osobowymi na własny użytek, a do analiz wersję bez adresów

e-mail, imion, dat urodzenia i numerów zamówień.

23. **Analiza rynku (oferty, oceny i opinie w innych sklepach).** Program Sklepu zwykle raz na dobę odwiedza publiczne strony kilku obserwowanych przez nas sklepów z gram i zapisuje informacje o ich ofercie: nazwy, ceny i adresy produktów, krótkie opisy z danych strukturalnych stron, daty zmian oraz nazwę sklepu i firmy. Z tych samych publicznych stron odczytuje też liczbę opinii i średnią ocenę sklepu oraz produktów, a z opinii, które sklep publikuje razem z produktem, zapisuje krótkie fragmenty treści (do 600 znaków) wraz z oceną, datą i nazwą produktu. Nie zapisujemy autorów opinii (ani nazwy, ani zdjęcia, ani adresu profilu), a z treści usuwamy adresy e-mail, numery telefonów, linki, nazwy kont (@) i podpisy po pozdrowieniach. Liczby o obecności firm w mediach społecznościowych (obserwujący, polubienia, komentarze) odczytujemy z oficjalnych interfejsów YouTube i Instagrama (konta firmowe) albo wpisuje je ręcznie Administrator (Facebook, TikTok, Mapy Google); ocenę firmy z Map Google pokazujemy w panelu na żywo i jej nie zapisujemy. Program nie loguje się, przestrzega pliku robots.txt, poza tymi oficjalnymi interfejsami nie wchodzi do serwisów społecznościowych, nie zbiera danych klientów tych sklepów i nie szuka autorów opinii. Dane osobowe mogą się tu znaleźć tylko wyjątkowo: gdy sklep prowadzi osoba fizyczna (nazwa jej firmy może zawierać imię i nazwisko) albo gdy autor opinii sam wpisał w jej treść coś, po czym można go rozpoznać; pochodzą one z publicznej strony danego sklepu (art. 14 RODO). Cel: analiza rynku, zrozumienie, co w grach innych firm podoba się graczom, a co nie, oraz planowanie naszych gier i działań marketingowych. Podstawa: nasz prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Dane widzi tylko Administrator w panelu; nie publikujemy ich i nie łączymy z innymi danymi. Ponieważ nie zapisujemy autorów opinii ani ich danych kontaktowych, zwykle nie możemy ustalić, kogo dotyczy dana opinia, i nie możemy zawiadomić go osobno (art. 11 RODO); dlatego informujemy o tym tutaj. Jeśli rozpoznasz swoją opinię w naszych danych, napisz do nas, wskazując sklep i fragment treści: usuniemy ją (zostanie tylko jej skrót, z którego nie da się odczytać treści, żeby program nie zapisał jej ponownie); tak samo przyjmujemy sprzeciw (rozdział 6 pkt 4). Opinie przechowujemy ograniczony czas: zwykle 12 miesięcy od daty opinii, nigdy dłużej niż 36 miesięcy, i zwykle nie więcej niż 300 na sklep. Liczby i oceny przechowujemy, dopóki obserwujemy dany sklep, a liczby pobrane z interfejsu YouTube najwyżej 30 dni, zgodnie z warunkami YouTube. Usunięcie sklepu z listy usuwa też jego oferty, liczby, opinie i historię.
24. **Asystent AI w panelu administratora.** Do analiz statystyk, propozycji tytułów i opisów stron Sklepu oraz analizy rynku (pkt 23) korzystamy z modeli językowych jednego z dwóch dostawców, zależnie od ustawienia w panelu: Anthropic (model Claude) albo Google (Gemini API). Wysyłamy tam wyłącznie: liczby zbiorcze (np. sprzedaż w miesiącach, liczbę osób w przedziałach wieku, średnie oceny, przekroje liczone dla grup co najmniej 3 osób); do analiz statystyk także krótkie treści odpowiedzi z ankiet bez przypisania do osoby, czyli bez adresu e-mail, imienia, daty, wieku i płci, po usunięciu adresów e-mail, numerów telefonów i linków; publiczną treść stron Sklepu (propozycje tytułów i opisów) oraz publiczne informacje o ofertach, ocenach i liczbach obserwujących innych firm, w tym krótkie fragmenty opinii z publicznych stron innych sklepów (analiza rynku, pkt 23): bez nazw autorów, adresów e-mail, numerów telefonów i linków, najwyżej 42 fragmenty po najwyżej 200 znaków na jedną analizę i bez odpowiedzi z ankiet. Nie wysyłamy adresów e-mail, imion, dat urodzenia, numerów zamówień ani identyfikatorów kont. Takie dane co do zasady nie są danymi osobowymi (motyw 26 RODO), więc nie przekazujemy dostawcom AI Twoich danych osobowych. Jeśli jednak sam(a) wpiszesz w ankietę albo w publicznej opinii o grze informację, która pozwala Cię rozpoznać (np. imię), jej fragment mógłby trafić do analizy; dlatego prosimy, żeby tego nie robić, a z opinii z cudzych sklepów usuwamy wcześniej adresy e-mail, numery telefonów, linki i nazwy kont. Zestawienia przygotowujemy na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu w ulepszaniu gier i planowaniu oferty (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Dostawcy przetwarzają przesłane treści na swoich serwerach, także poza EOG, na zasadach swoich warunków dla firm (rozdział 4 pkt 7). Raporty asystenta przechowujemy w panelu do ich usunięcia przez Administratora.
25. **Konta administratorów Sklepu.** Na kontach administratorów zapisujemy dodatkowo skróty kryptograficzne znanych urządzeń i sieci (żeby ostrzec o logowaniu do panelu z nowego urządzenia) oraz, jeśli administrator włączy powiadomienia push, adres subskrypcji push i klucze szyfrujące jego przeglądarki. Jeśli administrator włączy logowanie dwuskładnikowe, zapisujemy też zaszyfrowany klucz do generowania kodów w aplikacji, skróty kryptograficzne jego kodów zapasowych, datę włączenia i ostatniego użycia oraz informację, które sesje zostały potwierdzone kodem. Klientom Sklepu nie wysyłamy powiadomień push. Podstawa: prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), którym jest bezpieczeństwo Sklepu.
26. **Znak wodny w grze i na wydrukach.** Na stronach akt w grze i w stopce wydruku map i arkuszy wyświetlamy dyskretny znak wodny: Twoją ksywkę (jeśli ją ustawiłeś(-aś)), a bez ksywki skrócony

adres e-mail konta (pierwsze trzy znaki i ostatni znak przed „@” oraz domena), razem z datą; gdy grasz bez zalogowania, losowy identyfikator urządzenia zapisany w przeglądarce (ten sam, którym oznaczamy zapisy postępu, pkt 3). Znak wodny tworzy gra na Twoim urządzeniu z danych, które już mamy (ksywkę pobiera z Twojego konta); nie zapisujemy przy tym nowych danych na serwerze. Cel: ochrona praw autorskich do gier, czyli zniechęcenie do rozpowszechniania zrzutów ekranu, nagrań i wydruków treści gry oraz ustalenie, z którego konta pochodzi treść opublikowana z naruszeniem Regulaminu (§ 10), i podjęcie działań z § 4 ust. 6 Regulaminu albo dochodzenie roszczeń. Podstawa: nasz prawnie uzasadniony interes w ochronie praw autorskich i dochodzeniu roszczeń (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Możesz wnieść sprzeciw (art. 21 RODO); znak wodny jest jednak częścią zabezpieczeń gry opisanych w § 3 ust. 4 Regulaminu.

27. **Aplikacja i Biblioteka gier.** Sklep możesz zainstalować na urządzeniu jako aplikację (instrukcja: <https://archiwumzagadek.pl/jak-zainstalowac>). Strona „Biblioteka” pokazuje Twoje gry, postęp i gry do dokupienia na podstawie danych konta z pkt 1 i 3. Żeby Sklep i Biblioteka otwierały się szybko, a lista Twoich gier była widoczna także bez internetu, service worker Sklepu zapisuje na Twoim urządzeniu (nie na naszym serwerze): pliki Sklepu (wygląd, skrypty, czcionki, ikony, okładki gier i kilka stron, które nie zawierają Twoich danych: strona główna, katalog gier, Biblioteka, instrukcja instalacji i strona „Jesteś offline”) oraz listę gier Twojego konta: identyfikatory gier, informację o dostępie do nich i jego źródło (np. zakup, prezent, kod), datę uzyskania dostępu oraz postęp (numer etapu, informację, czy sprawa jest rozwiązana, wynik, czas gry i datę ostatniego zapisu). Lista nie zawiera adresu e-mail, imienia, daty urodzenia, ksywki ani treści Twoich notatek. Aplikacja nie ustawia własnych plików cookies (zalogowanie utrzymuje ten sam plik „oo_sesja” co w przeglądarce, rozdział 8 pkt 2), nie liczy instalacji i nie wysyła nam żadnych danych poza zwykłymi zapytaniami do Sklepu. Gdy uruchamiasz aplikację z ikony albo skrótu, adres startowy zawiera znacznik (np. „?zrodlo=aplikacja”), który trafia do dzienników serwera razem z adresem strony (pkt 8). Cel: szybsze działanie Sklepu i Biblioteki oraz praca bez internetu. Podstawa: wykonanie umowy o prowadzenie konta (art. 6 ust. 1 lit. b RODO), a w zakresie plików Sklepu nasz prawnie uzasadniony interes w sprawnym działaniu Sklepu (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Lista gier znika z urządzenia po wylogowaniu (także „Wyloguj wszędzie”), po usunięciu konta, przy kolejnym logowaniu i gdy Sklep odpowie, że sesja wygasa; listę starszą niż 30 dni aplikacja usuwa przy najbliższym uruchomieniu i jej nie pokazuje. Wszystko możesz też usunąć sam(a), odinstalowując aplikację albo czyszcząc dane strony w ustawieniach przeglądarki. Instalację aplikacji z przeglądarki wykonuje Twoja przeglądarka albo system na zasadach ich dostawcy (np. Chrome, Edge, Safari, przeglądarka Huawei); nie przekazujemy mu w tym celu żadnych danych o Tobie.
28. **Pobieranie danych firmy.** Gdy przy zamówieniu albo na stronie konta klikniesz „Pobierz dane firmy”, wysyłamy wpisany numer (NIP albo numer VAT UE) do rejestru publicznego: wykazu podatników VAT prowadzonego przez Szefa Krajowej Administracji Skarbowej, rejestru REGON prowadzonego przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego albo systemu VIES Komisji Europejskiej. Rejestr zwraca nazwę i adres firmy, które wstawiamy do formularza; możesz je poprawić. Odpowiedzi rejestrów nie zapisujemy (przez 15 minut pamięta ją tylko pamięć robocza serwera, żeby nie pytać drugi raz); zapisujemy jedynie dane, które zatwierdzisz w zamówieniu. Cel i podstawa: ułatwienie wpisania danych do faktury na Twoje żądanie (art. 6 ust. 1 lit. b RODO) i sprawdzenie numeru VAT UE przed zastosowaniem odwrotnego obciążenia (art. 6 ust. 1 lit. c RODO).
29. **Niedokończony logowanie przez Facebooka (gdy ta możliwość jest włączona).** Gdy po raz pierwszy logujesz się przez Facebooka, zapisujemy na czas potwierdzenia adresu e-mail: identyfikator Twojego konta w naszej aplikacji na Facebooku, adres e-mail, który Facebook ewentualnie poda, adres e-mail, który wpisałeś(-aś) do potwierdzenia, skrót wysłanego kodu, liczbę prób i język strony. Wysłany kod i token przeglądarki zapisujemy wyłącznie w postaci skrótów kryptograficznych. Cel: potwierdzenie, że adres jest Twój, zanim założymy konto albo połączymy je z istniejącym. Podstawa: wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO), na Twoje żądanie. Logowanie wygasa po 30 minutach, a zapis usuwamy najpóźniej po dobie. Gdy poprosisz Facebooka o usunięcie danych albo usuniesz tam naszą aplikację, zapisujemy w dzienniku usunięcie kod potwierdzenia, skrót identyfikatora, datę i wynik (rozdział 6 pkt 5).
30. **Zapytania z formularza dla firm i grup.** Imię i nazwisko, nazwa firmy (jeśli ją podasz), adres e-mail, numer telefonu (dobrowolnie), liczba uczestników i planowany termin (dobrowolnie), treść wiadomości, data zgody na kontakt, strona, z której wysłano formularz, język strony oraz, jeśli wyraziłeś(-aś) zgodę na pliki cookies analityczne, źródło wejścia (pkt 16). Cel: odpowiedź na zapytanie i przygotowanie oferty. Podstawy: Twoja zgoda na kontakt w sprawie zapytania, którą zaznaczasz w formularzu (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), a gdy zapytanie dotyczy zawarcia umowy, także działania przed zawarciem umowy na Twoje żądanie (art. 6 ust. 1 lit. b RODO). Zgodę możesz cofnąć w każdej chwili,

pisząc na adres z rozdziału 1; wtedy usuniemy zapytanie. Zapytanie trafia do Administratora e-mailem i do panelu; nie przekazujemy go dalej poza dostawcami z rozdziału 4 pkt 1 (hosting i poczta). Zapytań nie łączymy z kontami graczy.

31. Podanie danych jest dobrowolne, ale bez adresu e-mail nie założysz konta, bez daty urodzenia nie zagraż w grę z ograniczeniem wiekowym, bez danych zakupu nie kupisz dostępu, bez adresu e-mail osoby obdarowanej nie wyślemy jej prezentu, a bez adresu dostawy i numeru telefonu nie wyślemy pudełka. Zgoda na e-maile marketingowe, ankietę i ksywka są dobrowolne: bez nich kupisz grę i zagraż tak samo (bez ksywki nie pojawisz się tylko w rankingach).

Okresy przechowywania

Tak długo trzymamy poszczególne dane (liczone od zdarzenia podanego w tabeli). Po tym czasie dane usuwamy albo pozbawiamy ich powiązania z osobą.

Dane	Jak długo	Uwagi
Konto: adres e-mail, identyfikatory Google, Apple i Facebooka, imię i nazwisko, data urodzenia, język konta, daty aktywności, akceptacja regulaminu	do usunięcia konta	konto usuwasz sam(a) w zakładce „Konto” albo na Twoją prośbę
Sesje logowania	180 dni od zalogowania	wcześniej, gdy się wylogujesz („wyloguj wszędzie” usuwa wszystkie)
Link i kod logowania z e-maila	link i kod działają 30 minut, zapis usuwamy po 7 dniach	zapisujemy tylko skróty kryptograficzne
Niedokończone logowanie przez Facebooka (do potwierdzenia adresu e-mail)	30 minut, zapis usuwamy najpóźniej po dobie	tylko skróty kodu i tokenu
Dziennik usunięć danych z Facebooka (kod potwierdzenia, skrót identyfikatora, data, wynik)	12 miesięcy	sam identyfikator Facebooka nie jest w nim zapisywany
Postęp w grze	do usunięcia konta albo postępu	postęp możesz też skasować w grze
Kopia poprzedniej wersji postępu (po połączeniu zapisów)	do następnej zmiany, która ją zastąpi, wyczyszczenia postępu albo usunięcia konta	przywrócisz ją w grze: menu → Konto
Aplikacja: lista gier konta w pamięci urządzenia (identyfikatory gier, dostęp, postęp)	do wylogowania, usunięcia konta, kolejnego logowania albo wygaśnięcia sesji; listę starszą niż 30 dni aplikacja usuwa przy najbliższym uruchomieniu	dane są tylko na Twoim urządzeniu; usuniesz je też, odinstalowując aplikację albo czyszcząc dane strony
Aplikacja: pliki Sklepu w pamięci urządzenia (wygląd, skrypty, ikony, okładki, strony bez danych konta)	do następnej wersji Sklepu albo usunięcia danych strony	bez danych osobowych
Dane zakupu (gra online, prezent, pudełko), dane dostawy, oświadczenia, faktury	5 lat od końca roku, w którym upłynął termin płatności podatku, a w razie sporu do upływu terminów przedawnienia roszczeń; faktury przesłane do Krajowego Systemu e-Faktur przechowuje także Ministerstwo Finansów, przez 10 lat od końca roku, w którym je wystawiono (art. 112aa ustawy o VAT)	zostają także po usunięciu konta (obowiązki podatkowe i rachunkowe); po upływie okresu dokumenty sprzedaży usuwamy, a w zamówieniu zostają tylko dane bez związku z osobą (gra, kwota, data), do statystyk
Prezent: treść życzeń	90 dni po wysłaniu zaproszenia	adres e-mail, imię i dzień wysyłki jak dane zakupu

Dane	Jak długo	Uwagi
Dostęp подарowany przez nas: notatka i imię darczyńcy	do wykorzystania lub cofnięcia dostępu, potem jak dane konta	
Powiadomienie o dostępności pudełka	30 dni po wystaniu wiadomości, a jeśli pudełko nie wróci, rok od prośby	po usunięciu konta od razu
Kody rabatowe niewykorzystane, wydane automatycznie (z e-maila marketingowego, z karty gracza albo po rozwiązaniu sprawy)	12 miesięcy po wygaśnięciu kodu	gdy konta już nie ma, od razu; kody wpisane ręcznie w panelu Administrator usuwa najpóźniej 12 miesięcy po wygaśnięciu
Kody rabatowe wykorzystane	jak dane zakupu	
Zgoda na e-maile marketingowe (data, źródło)	do wycofania zgody	informację o wycofaniu (data, sposób) trzymamy do usunięcia konta
Historia wysłanych e-maili marketingowych	24 miesiące od wysłania	po usunięciu konta bez adresu e-mail
Ankieta: oceny i liczby	do usunięcia konta, potem bez powiązania z kontem	wyłącznie do statystyk
Ankieta: odpowiedzi tekstowe	3 lata od wypełnienia	potem zostają same oceny
Zgoda na pokazanie oceny w średniej (pole w ankiecie)	jak ankieta	po usunięciu konta ocena zostaje bez powiązania z osobą
Źródło zamówienia (kampania, wyszukiwarka, strona odsyłająca)	14 miesięcy od zamówienia	tylko po zgodzie na pliki analityczne i tylko u osób pełnoletnich; samo zamówienie zostaje jak dane zakupu
Zapytania z formularza dla firm i grup	12 miesięcy od obsłużenia zapytania, a nieobsłużone 24 miesiące od wpłynięcia	wcześniej na Twoją prośbę (cofnięcie zgody)
Ksywka detektywa	do jej usunięcia albo usunięcia konta	publicznie widoczna tylko przy rozwiązanych sprawach
Poprzednie ksywki (historia zmian)	do usunięcia konta	przez 30 dni od zmiany albo usunięcia ksywka jest zarezerwowana dla Ciebie; historia służy też do limitu 2 zmian w 30 dni i ochrony przed podszywaniem
Ksywka wyzerowana przez Administratora (niestosowna)	bezterminowo, bez powiązania z kontem	tylko po to, żeby nikt jej ponownie nie użył
Wynik do rankingu (czas serwera i przeglądarki, podpowiedzi, błędne odpowiedzi, język, chwile gry, kod strony wyniku)	do usunięcia konta	publiczny tylko z ksywką; ukrycie wyniku albo usunięcie ksywki od razu kończy publikację
Liczniki wejść na stronę wyniku i kliknąć „udostępnij”	razem z wynikiem	wyłącznie liczby, bez danych osób odwiedzających
Obrazki wyniku (pamięć podręczna serwera)	do zmiany danych na obrazku, ukrycia wyniku, usunięcia ksywki albo konta	zawierają tylko ksywkę, grę, czas, podpowiedzi, odsetek i odznaki
Oferty, liczby i oceny innych sklepów (analiza rynku)	dopóki obserwujemy dany sklep	usunięcie sklepu z listy usuwa jego oferty, liczby i historię; liczby pobrane z interfejsu YouTube usuwamy po 30 dniach
Opinie z publicznych stron innych sklepów (bez autorów)	zwykle 12 miesięcy od daty opinii, nigdy dłużej niż 36 miesięcy	usuwamy automatycznie; na Twoją prośbę od razu (zostaje tylko skrót bez treści, do końca okresu przechowywania, żeby opinia nie wróciła; rozdział 2 pkt 23)
Raporty asystenta AI	do usunięcia w panelu	bez danych osobowych
Zgoda na pliki cookies (identyfikator, wybór, wersja banera)	3 lata	
Dziennik zdarzeń	12 miesięcy	

Dane	Jak długo	Uwagi
Liczniki prób (limity)	1 dzień	
Alerty bezpieczeństwa (z adresem IP)	90 dni	
Dzienniki serwera (adres IP, adres strony, przeglądarka)	do 30 dni	
Znane urządzenia i sieci administratorów (skrót)	rok od ostatniego użycia	tylko konta administratorów
Logowanie dwuskładnikowe administratorów (zaszyfrowany klucz, skrót kodów zapasowych)	do wyłączenia przez administratora; nieukończona konfiguracja 1 doba	tylko konta administratorów
Korespondencja i reklamacje	do zakończenia sprawy, potem do upływu terminów przedawnienia roszczeń	
Kopie zapasowe Sklepu (zaszyfrowane: baza, pliki z panelu, klucze)	30 dni	po usunięciu konta dane pozostają w kopiach najdłużej 30 dni; kopie pobrane przez Administratora na jego nośnik usuwamy w tym samym terminie
Dane w Google Ads i Google Analytics (po zgodzie)	według zasad Google; w Google Analytics 2 miesiące	zobacz rozdział 4 pkt 4

3. Logowanie przez Google, Apple i Facebooka

1. Jeśli wybierzesz „Zaloguj się przez Google”, przejdziesz na stronę Google i tam się zalogujesz. Nasze strony nie wczytują żadnych skryptów Google do logowania. Google przekazuje nam wyłącznie: identyfikator Twojego konta Google, adres e-mail z informacją, czy jest potwierdzony, imię i nazwisko oraz adres zdjęcia profilowego (zdjęcia nie zapisujemy). Nie mamy dostępu do Twojego hasła, poczty, kontaktów, kalendarza ani innych danych w Google.
2. Jeśli wybierzesz „Zaloguj się przez Apple”, przejdziesz na stronę Apple i tam się zalogujesz. Nasze strony nie wczytują żadnych skryptów Apple. Apple przekazuje nam wyłącznie: identyfikator Twojego konta Apple (inny dla każdego sklepu), adres e-mail z informacją, czy jest potwierdzony, oraz, tylko przy pierwszym logowaniu i tylko jeśli się na to zgodzisz, imię i nazwisko. Nie mamy dostępu do Twojego hasła ani innych danych w Apple.
3. Przy logowaniu przez Apple możesz wybrać „Ukryj mój e-mail”. Wtedy Apple poda nam losowy adres przekaźnika (...@privaterelay.appleid.com), a wiadomości od nas (link do logowania, potwierdzenia zakupu) Apple przekaże na Twój prawdziwy adres. Konto w Sklepie będzie miało adres przekaźnika.
4. Jeśli wybierzesz „Kontynuuj z Facebookiem” (gdy ta możliwość jest włączona), przejdziesz na stronę Facebooka i tam się zalogujesz. Nasze strony nie wczytują żadnych skryptów Facebooka ani Meta, dlatego do tego momentu Meta nie dostaje od nas żadnych danych. Facebook przekazuje nam wyłącznie: identyfikator Twojego konta w naszej aplikacji (inny w każdej aplikacji) i, jeśli go masz i na to pozwolisz, adres e-mail. Nie prosimy o imię, nazwisko, zdjęcie profilowe, listę znajomych ani inne dane i ich nie zapisujemy. Nie mamy dostępu do Twojego hasła ani do Twojego profilu na Facebooku.
5. Adres e-mail z Facebooka traktujemy tylko jako propozycję. Przy pierwszym logowaniu wysyłamy na adres kod, który wpisujesz w tej samej przeglądarce; dopiero potem zakładamy konto albo łączymy je z kontem, które ma ten sam adres. Jeśli Facebook nie poda adresu, poprosimy Cię o wpisanie go. Konto w Sklepie ma adres, który potwierdziłeś(-aś) kodem. Dzięki temu nikt nie założy konta na Twój adres ani nie przejmie Twojego konta przez cudze konto na Facebooku. Przy kolejnych logowaniach przez Facebooka kod nie jest potrzebny. Logowanie przez Google, Apple, Facebooka albo linkiem lub kodem z e-maila prowadzi do jednego konta w Sklepie, gdy adres e-mail jest ten sam; Facebooka dołączamy do istniejącego konta dopiero wtedy, gdy potwierdzisz, że to Twoje konto (kodem z e-maila, zalogowaniem się do niego przez Google lub Apple albo, po zalogowaniu, przyciskiem „Połącz z Facebookiem” w zakładce „Konto”), i powiadamy Cię o tym e-mailem.
6. Jedno konto w Sklepie możesz połączyć tylko z jednym kontem na Facebooku.
7. Dane z Google, Apple i Facebooka wykorzystujemy wyłącznie do zalogowania Cię i prowadzenia konta. Nie sprzedajemy ich, nie przekazujemy do reklamy i nie używamy do innych celów. Na swojej stronie logowania Google korzysta z własnych plików cookies na zasadach Polityki prywatności Google

(<https://policies.google.com/privacy>), Apple na zasadach Polityki prywatności Apple (<https://www.apple.com/legal/privacy/>), a Meta na zasadach Polityki prywatności Meta (<https://www.facebook.com/privacy/policy/>).

8. Dostęp możesz w każdej chwili odebrać: w ustawieniach konta Google (Bezpieczeństwo → Połączenia z aplikacjami i usługami innych firm) albo w ustawieniach konta Apple (na iPhone: Ustawienia → [Twoje imię] → Logowanie i bezpieczeństwo → Zaloguj się przez Apple), a w Facebooku w ustawieniach aplikacji i witryn (po zalogowaniu na facebook.com: Ustawienia i prywatność → Ustawienia → Aplikacje i witryny). Gdy usuniesz tam naszą aplikację, Facebook powiadomi o tym Sklep, a my odłączymy Facebooka od Twojego konta. Nie usuwa to konta w Sklepie.

4. Komu przekazujemy dane

1. Dostawcom, którzy przetwarzają dane w naszym imieniu na podstawie umów powierzenia: SEOHOST Sp. z o.o., ul. Obornicka 330, 60-689 Poznań (serwer, na którym działa Sklep i baza danych); dostawca poczty e-mail, przez którego wysyłamy linki do logowania, potwierdzenia, zaproszenia z prezentem i informacje o wysyłce; biuro rachunkowe (dane zakupu, kopie faktur i comiesięczne zestawienie dokumentów sprzedaży, także za pudełka), jeśli z niego korzystamy; dostawca programu do wystawiania faktur (serwis Fakturownia), jeśli przez niego wystawiamy faktury i wysyłamy je do KSeF; pośrednik, przez którego nadajemy paczki (np. serwis do zamawiania kuriera), jeśli z niego korzystamy.
2. **Operator płatności**, przez którego płacisz, w zależności od bramki płatności wybranej przez nas (Sprzedawcę): **Krajowy Integrator Płatności S.A.**, pl. Andersa 3, 61-894 Poznań (usługa Tpay); **mBank S.A.**, ul. Prosta 18, 00-850 Warszawa (usługa Paynow); albo **Mollie B.V.**, Keizersgracht 126, 1015 CW Amsterdam, Holandia. Nazwę operatora pokazujemy na stronie zamówienia, zanim przejdziesz do płatności. Przekazujemy kwotę, opis, numer zamówienia i język strony płatności, a Tpay i Paynow także Twój adres e-mail (wysyłają na niego potwierdzenie płatności); dane płatnicze (np. numer karty, dane logowania do banku, kod BLIK) podajesz bezpośrednio operatorowi, który przetwarza je jako odrębny administrator na zasadach swojej polityki prywatności (Mollie: polityka prywatności (<https://www.mollie.com/privacy>); Tpay i mBank: polityka prywatności na ich stronach). Danych osoby obdarowanej, adresu dostawy ani telefonu operator płatności nie dostaje.
3. **Przewoźnicy**. Przewoźnikowi, któremu nadajemy paczkę z pudełkiem (np. InPost sp. z o.o., Kraków; DPD Polska sp. z o.o., Warszawa; Poczta Polska S.A., Warszawa – zależnie od sposobu dostawy wybranego w zamówieniu), przekazujemy imię i nazwisko odbiorcy, adres albo kod paczkomatu, numer telefonu i adres e-mail, żeby mógł doręczyć paczkę i powiadomić o niej odbiorcę. Przewoźnik przetwarza te dane jako odrębny administrator na zasadach swojej polityki prywatności.
4. **Google Ireland Limited**, Gordon House, Barrow Street, Dublin 4, Irlandia – logowanie przez Google (jeśli je wybierzesz) oraz, wyłącznie po Twojej zgodzie, Google Ads i Google Analytics. Google może przetwarzać dane także w Google LLC w USA. W Google Ads Google jest odrębnym administratorem danych, a w Google Analytics przetwarza dane w naszym imieniu. Zewnętrzni dostawcy, w tym Google, wyświetlają nasze reklamy w internecie i za pomocą plików cookies dopasowują je do Twoich wcześniejszych wizyt w Sklepie. Jak Google wykorzystuje dane z witryn korzystających z jego usług, opisuje strona Jak Google wykorzystuje informacje z witryn lub aplikacji, które korzystają z naszych usług (<https://policies.google.com/technologies/partner-sites>). Korzystamy też z Google Search Console (zbiorcze dane o widoczności Sklepu w wyszukiwarce: liczby wyświetleń i kliknięć, zapytania, pozycje), zgłaszamy Google publiczne adresy stron Sklepu i mapę strony, możemy zlecić Google sprawdzenie szybkości publicznych stron Sklepu (PageSpeed Insights), a jeśli udostępniamy produkty w Google (Merchant Center), Google pobiera z naszego serwera plik z danymi gier (nazwa, opis, cena, dostępność, obraz). W ten sposób Google dostaje wyłącznie publiczne informacje o Sklepie i grach, nie dane osób korzystających ze Sklepu. Do odczytu publicznych liczb o kanałach YouTube obserwowanych firm (analiza rynku, rozdział 2 pkt 23) korzystamy z YouTube API Services; wysyłamy tam wyłącznie nazwę lub identyfikator kanału i nasz klucz dostępu, a nie dane osób korzystających ze Sklepu. Obowiązują wtedy Warunki korzystania z YouTube (<https://www.youtube.com/t/terms>) i Polityka prywatności Google (<https://policies.google.com/privacy>). Podobnie do pokazania w panelu oceny firmy z Map Google wysyłamy tylko nazwę albo identyfikator miejsca i nasz klucz.
5. **Apple Distribution International Limited**, Hollyhill Industrial Estate, Hollyhill, Cork, Irlandia – logowanie przez Apple (jeśli je wybierzesz), jako odrębny administrator danych na swoich zasadach. Apple może przetwarzać dane także w Apple Inc. w USA.
6. **Cloudflare, Inc.**, 101 Townsend St., San Francisco, CA 94107, USA – weryfikacja Cloudflare Turnstile (gdy jest włączona), jako podmiot przetwarzający dane w naszym imieniu (rozdział 2 pkt 9).

7. **Dostawcy modeli AI** – asystent AI w panelu administratora (rozdział 2 pkt 24), zależnie od ustawienia: **Anthropic Ireland, Limited**, 6th Floor, South Bank House, Barrow Street, Dublin 4, D04 TR29, Irlandia (model Claude) albo **Google** (Gemini API; przy płatnym dostępie Google Cloud Poland sp. z o.o., Rondo Daszyńskiego 2C, 00-843 Warszawa, a przy bezpłatnym limicie Google LLC, Mountain View, USA). Wysyłamy tam wyłącznie dane zbiorcze, odpowiedzi z ankiet bez przypisania do osoby oraz publiczne informacje o Sklepie i rynku (w tym krótkie fragmenty publicznych opinii z innych sklepów, bez autorów: rozdział 2 pkt 23), które co do zasady nie są danymi osobowymi, dlatego ci dostawcy nie są odbiorcami Twoich danych osobowych. Gdyby mimo usunięcia danych, które da się wykryć automatycznie, w takim fragmencie znalazła się informacja o osobie (np. imię), dostawcy przetwarzają ją na zasadach swoich warunków dla firm opisanych poniżej. Według swoich warunków dostawcy nie wykorzystują tych treści do trenowania ani ulepszania swoich modeli: warunki handlowe Anthropic (<https://www.anthropic.com/legal/commercial-terms>) z umową powierzenia (<https://www.anthropic.com/legal/data-processing-addendum>) oraz dodatkowe warunki Gemini API (<https://ai.google.dev/gemini-api/terms>), według których w EOG zasady usług płatnych obowiązują także przy bezpłatnym limicie, a treści są przetwarzane według warunków przetwarzania danych Google (<https://business.safety.google/processor/terms/>) i przez ograniczony czas zapisywane wyłącznie do wykrywania nadużyć. Gdybyśmy zaczęli przekazywać tam dane, które pozwalają Cię zidentyfikować, najpierw zmienimy tę politykę.
8. **Wyszukiwarki internetowe.** Żeby nowe i zmienione strony Sklepu szybciej pojawiały się w wynikach wyszukiwania, zgłaszamy ich publiczne adresy wyszukiwarkom: Google (Search Console), Microsoft Bing (Bing Webmaster Tools) oraz przez protokół IndexNow innym wyszukiwarkom, które go obsługują (m.in. Bing, Yandex, Seznam, Naver). Wysyłamy wyłącznie adresy publicznych stron Sklepu i adres mapy strony (sitemap.xml), czyli informacje, które każdy może zobaczyć w przeglądarce. Nie przekazujemy w ten sposób żadnych danych o Tobie. Roboty wyszukiwarek (w tym Applebot firmy Apple) czytają publiczne strony Sklepu na zasadach opisanych w pliku robots.txt; strony konta, zakupu i gry są dla nich zamknięte.
9. Innych narzędzi analitycznych ani reklamowych nie używamy. Jeżeli je włączymy (np. piksel innej platformy reklamowej), dopiszemy tu ich dostawcę, cel i pliki cookies przed włączeniem, a działać będą wyłącznie po Twojej zgodzie w danej kategorii.
10. Organom państwowym, gdy wymaga tego prawo (np. urząd skarbowy, sąd, prokuratura). Faktury dla firm (i inne faktury, jeśli je tam wysyłamy) trafiają do Krajowego Systemu e-Faktur (KSeF), w którym Ministerstwo Finansów jest odrębnym administratorem danych. Po kliknięciu „Pobierz dane firmy” wpisany numer trafia do wykazu podatników VAT (Szef KAS), rejestru REGON (Prezes GUS) albo systemu VIES (Komisja Europejska), rozdział 2 pkt 28.
11. **Meta Platforms Ireland Limited**, Merrion Road, Dublin 4, D04 X2K5, Irlandia – logowanie przez Facebooka (jeśli je wybierzesz i gdy ta możliwość jest włączona), jako odrębny administrator danych na swoich zasadach. Meta może przetwarzać dane także w Meta Platforms, Inc. w USA.
12. **Serwisy, do których tylko prowadzimy odnośniki.** Na stronach Sklepu mogą być odnośniki do naszych profili w mediach społecznościowych (np. Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, X, LinkedIn, Pinterest, Threads), do naszej wizytówki w Google (także do napisania opinii) oraz przyciski „Dodaj do kalendarza” (plik kalendarza, Google Kalendarz, Outlook). To zwykłe odnośniki: nie wczytujemy z tych serwisów wtyczek, skryptów ani obrazków i nie ustawiamy ich plików cookies, więc nie przekazujemy im żadnych danych o Tobie, dopóki w nie nie klikniesz. Po kliknięciu otwiera się nowa karta, a przeglądarka nie wysyła temu serwisowi adresu strony, z której przyszedłeś(-aś). Dalej obowiązują zasady i polityka prywatności tego serwisu, który jest wtedy administratorem Twoich danych. Do Google Kalendarza i Outlooka trafiają wyłącznie publiczne informacje o premierze gry (tytuł, termin, krótki opis i adres strony gry). Opinii w Google nie zamawiamy i niczego za nią nie oferujemy; link do niej pokazujemy każdemu, kto rozwiązał sprawę.

5. Przekazywanie danych poza Europejski Obszar Gospodarczy

Serwer Sklepu i baza danych znajdują się w Unii Europejskiej. Poza EOG (do USA) dane mogą trafić wyłącznie przez Google (jeśli logujesz się przez Google albo zgodziłeś(-aś) się na pliki cookies Google), przez Apple (jeśli logujesz się przez Apple), przez Meta (jeśli logujesz się przez Facebooka) oraz przez Cloudflare (weryfikacja Turnstile, gdy jest włączona). Google LLC, Apple Inc., Meta Platforms, Inc. i Cloudflare, Inc. uczestniczą w programie EU-US Data Privacy Framework, objętym decyzją Komisji Europejskiej stwierdzającą odpowiedni stopień ochrony, i stosują standardowe klauzule umowne zatwierdzone przez Komisję. Jeśli nasz dostawca poczty przetwarza dane poza EOG, odbywa się to na podstawie standardowych klauzul umownych albo decyzji stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony.

Zgłoszenia adresów stron do wyszukiwarek (Google, Microsoft Bing, IndexNow) i dane wysyłane do asystenta AI (Anthropic, Google Gemini) co do zasady nie zawierają danych osobowych; dostawcy AI mogą je przetwarzać także poza EOG (rozdział 4 pkt 7).

6. Twoje prawa

1. Masz prawo: dostępu do danych i otrzymania ich kopii, sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, sprzeciwu wobec przetwarzania opartego na prawie uzasadnionym interesie oraz cofnięcia zgody w dowolnym momencie (bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania przed jej cofnięciem).
2. Te same prawa ma osoba, której dane podał nam ktoś inny, np. kupując jej prezent (rozdział 2 pkt 12) albo wysyłając jej pudełko (rozdział 2 pkt 5). Nie musi mieć konta, żeby z nich skorzystać: wystarczy wiadomość e-mail.
3. Większość praw zrealizujesz sam(a) w zakładce „Konto”: pobierzesz swoje dane w pliku i usuniesz konto. Datę urodzenia podajesz raz; jeśli się pomyliłeś(-aś), napisz do nas. Zgodę na e-maile marketingowe wycofasz w zakładce „Konto” (sekcja „Zgody i powiadomienia”) albo linkiem „wypisz się” w każdym takim e-mailu; programy pocztowe pozwalają to zrobić jednym kliknięciem. Zgodę na pliki cookies zmienisz w „Ustawieniach cookies” na dole strony. Ksywkę zmienisz albo usuniesz sam(a) na stronie konta („Ksywka i rankingi”); jej usunięcie wyłącza publikowanie Twoich wyników w rankingach, a pojedynczy wynik ukryjesz tam samo („Ukryj ten wynik”). Język konta zmienisz przełącznikiem języka. Pozostałe sprawy załatwimy po wiadomości na kontakt@archiwumzagadek.pl, w ciągu miesiąca.
4. Jeśli nie wiemy, kim jesteś, bo nie zapisujemy Twojego nazwiska ani adresu (np. w przypadku Twojej publicznej opinii w cudzym sklepie, rozdział 2 pkt 23), wskaż nam sklep, produkt i fragment treści, żebyśmy mogli ją znaleźć i usunąć albo uwzględnić Twój sprzeciw. Nie zbieramy od Ciebie dodatkowych danych tylko po to, żeby Cię zidentyfikować (art. 11 RODO).
5. **Usunięcie danych z Facebooka.** Możesz w każdej chwili odłączyć Facebooka od konta w Sklepie: w ustawieniach Facebooka (usuń naszą aplikację w ustawieniach aplikacji i witryn, wraz z prośbą o usunięcie danych) albo pisząc do nas. Usuwamy wtedy identyfikator Facebooka powiązany z kontem i niedokończone logowania. Po prośbie o usunięcie danych Facebook pokaże Ci adres strony ze stanem usunięcia i kod potwierdzenia (<https://archiwumzagadek.pl/usuniecie-danych>). Samo konto w Sklepie zostaje, aż usuniesz je w zakładce „Konto” (zakupy i dokumenty księgowe przechowujemy tak długo, jak wymaga prawo, rozdział 2).
6. Masz prawo wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Moniuszki 1A, 00-014 Warszawa (uodo.gov.pl).

7. Decyzje automatyczne i profilowanie

1. Nie podejmujemy wobec Ciebie decyzji opartych wyłącznie na automatycznym przetwarzaniu, które wywołują skutki prawne lub podobnie istotnie na Ciebie wpływają. Dostęp do gry z ograniczeniem wiekowym włącza się automatycznie na podstawie podanej przez Ciebie daty urodzenia; w razie pomyłki napisz do nas.
2. Po Twojej zgodzie Google może tworzyć na podstawie wizyt w Sklepie listy odbiorców reklam (remarketing) i dopasowywać reklamy. Zrezygnujesz z tego w „Ustawieniach cookies” albo w Centrum reklam Google (<https://myadcenter.google.com>).
3. Jeśli zgodzisz się na e-maile marketingowe, o tym, który e-mail dostaniesz, decydują proste warunki: data urodzenia, czas od otrzymania gry albo od ostatniej gry, rozwiązanie sprawy, nieopłacone zamówienie. To nie wywołuje wobec Ciebie skutków prawnych ani podobnie istotnych. Rezygnując z takich wiadomości, rezygnujesz też z tego dopasowania.
4. Serwer automatycznie odrzuca z rankingu czasy krótsze niż 20 minut i dłuższe niż 100 godzin oraz odkłada do ręcznego sprawdzenia wyniki, przy których nie zmierzył całego czasu gry. Dotyczy to wyłącznie rankingu dla zabawy i nie wywołuje wobec Ciebie skutków prawnych ani podobnie istotnych. Jeśli nie zgadzasz się z oceną, napisz do nas.

8. Pliki cookies i pamięć przeglądarki

1. Pliki cookies to małe pliki zapisywane przez stronę w Twojej przeglądarce. Pamięć lokalna przeglądarki (localStorage, sessionStorage, IndexedDB) i pamięć podręczna aplikacji działają podobnie: zapisują dane na Twoim urządzeniu.

2. **Niezbędne** (działają bez zgody, bo bez nich Sklep i gra nie działają albo nie zadziała funkcja, której wyrażasz żądanie, np. zapamiętanie wybranego języka – art. 399 ust. 3 ustawy Prawo komunikacji elektronicznej):
- „oo_sesja” – utrzymuje zalogowanie; do 180 dni; niedostępny dla skryptów strony.
 - „oo_zgoda” – zapamiętuje Twój wybór w banerze cookies; 12 miesięcy.
 - „oo_jezyk” – zapamiętuje język strony i gry, który wybierzesz przełącznikiem języka (pl, en albo uk); 12 miesięcy. Zapisujemy go dopiero po kliknięciu w przełącznik. Czyta go także gra, dlatego jest dostępny dla skryptów strony. Nie zawiera danych osobowych.
 - „oo_google” – zabezpiecza logowanie przez Google (jednorazowy kod stanu); 10 minut, tylko gdy wybierzesz logowanie przez Google.
 - „oo_apple” – zabezpiecza logowanie przez Apple (jednorazowy kod stanu); 10 minut, tylko gdy wybierzesz logowanie przez Apple. Ma ustawienie SameSite=None, bo Apple odsyła Cię do Sklepu formularzem ze swojej strony.
 - „oo_facebook” – zabezpiecza logowanie przez Facebooka (jednorazowy podpisany kod stanu); 10 minut, tylko gdy wybierzesz logowanie przez Facebooka; niedostępny dla skryptów strony.
 - „oo_fb_oczekuje” – pozwala dokończyć pierwsze logowanie przez Facebooka potwierdzeniem adresu e-mail w tej samej przeglądarce (losowy token, w bazie tylko jego skrót); do 30 minut; niedostępny dla skryptów strony.
 - „oo_urzadzenie” – tylko na kontach administratorów Sklepu: losowy identyfikator przeglądarki, dzięki któremu Administrator dostaje alert o logowaniu do panelu z nowego urządzenia; do 2 lat. W bazie zapisujemy wyłącznie jego skrót kryptograficzny.
 - pamięć lokalna Sklepu (localStorage) – zapamiętuje, że pokazaliśmy Ci już prośbę o zgodę na e-maile marketingowe, żeby nie pytać drugi raz; do wyczyszczenia danych przeglądarki.
 - pamięć karty przeglądarki (sessionStorage) na stronie zamówienia – przechowuje wpisane dane prezentu (adres i imię obdarowanego, podpis, życzenia, dzień wysyłki) oraz adres dostawy pudełka i dane do faktury, żeby nie trzeba było wpisywać ich ponownie po logowaniu albo nieudanej płatności, a po zakupie znacznik, że zakup został już zliczony w statystykach (tylko po zgodzie na pliki analityczne lub reklamowe); znika po zamknięciu karty.
 - pamięć karty przeglądarki (sessionStorage) – zapamiętuje, że zamknąłeś(-aś) informację „Ta strona jest też w Twoim języku”, żeby nie pokazywać jej ponownie; znika po zamknięciu karty.
 - pamięć lokalna gry – zapisuje postęp i ustawienia gry (język, dźwięk, wielkość liter, głosy i tempo lektora, to, czy samouczek został pominięty), losowy identyfikator tej przeglądarki do rozpoznawania zapisów z kilku urządzeń, informację, czy ankieta po grze została wypełniona albo pominięta, to, czy karta wyniku po rozwiązaniu sprawy była już pokazana albo odłożona („Później”), ustawienia wydruku map i arkuszy (papier, orientacja, marginesy) i ostatnio zmierzoną długość odcinka kontrolnego (kalkulator skali), a także ksywkę konta do znaku wodnego (żeby działał bez internetu); do czasu wyczyszczenia danych przeglądarki.
 - pamięć podręczna gry (service worker gry) – przechowuje obejrzone części gry (a po wybraniu „Pobierz całą grę” całą grę), żeby działała bez internetu.
 - pamięć podręczna aplikacji Sklepu (service worker Sklepu, Cache API) – przechowuje pliki Sklepu (wygląd, skrypty, czcionki, ikony, okładki gier i kilka stron bez Twoich danych), żeby Sklep otwierał się szybciej i pokazywał stronę „Jesteś offline”, gdy nie ma sieci, a także listę gier Twojego konta z postępem (rozdział 2 pkt 27), żeby Biblioteka pokazała ją bez internetu. Nie zawiera adresu e-mail, imienia ani daty urodzenia. Lista gier znika po wylogowaniu, usunięciu konta, kolejnym logowaniu i wygaśnięciu sesji, a po 30 dniach bez odświeżenia nie jest już pokazywana. Service worker Sklepu zapisuje się w przeglądarce każdego odwiedzającego Sklep, także bez konta (wyłączamy go jednym ustawieniem; wtedy usuwa się sam). Nie dotyczy gry (strony pod <https://archiwumzagadek.pl/gry/>), która ma własną pamięć, opisaną w poprzedniej pozycji.
 - klucz wydania gry (IndexedDB) – pliki gry są zaszyfrowane; po zalogowaniu przeglądarka zapisuje klucz, który je otwiera, żeby gra działała także bez internetu. Klucza nie da się odczytać skryptem strony, ważny jest do 30 dni od ostatniego połączenia ze Sklepem i znika po wylogowaniu w grze albo utracie dostępu do gry.
 - kolejka zapisów gry (IndexedDB) – gdy nie ma internetu albo Sklep chwilowo nie odpowiada, przechowuje ostatni stan gry, żeby wysłać go na Twoje konto po powrocie sieci, także po zamknięciu karty (w przeglądarkach, które to umożliwiają, robi to w tle service worker gry). Wpis znika zaraz po wysłaniu, przy wylogowaniu w grze i przy zmianie konta w tej przeglądarce. Zawiera

te same dane co postęp gry (rozdział 2 pkt 3).

- przesunięcie zegara (pamięć lokalna gry) – różnica między zegarem urządzenia a zegarem Sklepu, żeby źle ustawiony zegar telefonu nie zdecydował, która wersja wpisu jest nowsza. Nie zawiera danych osobowych.
- Cloudflare Turnstile (gdy ochrona jest włączona) działa w ramce z domeny challenges.cloudflare.com i odczytuje informacje o przeglądarce potrzebne do weryfikacji. Nie służy reklamie ani śledzeniu.

3. **Analityczne** (tylko po zgodzie):

- Google Analytics – „_ga”, „_ga_*” (do 2 lat): liczenie odwiedzin i sposobu korzystania ze Sklepu.
- „oo_utm” – zapamiętuje, z jakiej reklamy, wiadomości albo strony do nas trafiłeś(-aś) (źródło, medium, nazwa kampanii; pierwsze i ostatnie wejście), żeby przy zakupie zapisać źródło zamówienia (rozdział 2 pkt 16); 30 dni od ostatniego wejścia z kampanii; kasowany po cofnięciu zgody.
- „oo_zdarzenie” – informacja, że właśnie się zalogowałeś(-aś) albo założyłeś(-aś) konto (żeby policzyć to w statystyce); 5 minut; kasowany po odczytaniu.
- pamięć karty przeglądarki (sessionStorage), klucz „oo-ga4-purchase-...” – znacznik, że zakup został już policzony w statystyce (żeby nie liczyć go dwa razy po odświeżeniu strony); znika po zamknięciu karty.

4. **Reklamowe** (tylko po zgodzie): Google Ads – „_gcl_au” (90 dni) oraz pliki cookies Google w domenach google.com i doubleclick.net (do 13 miesięcy): pomiar skuteczności reklam, remarketing, dopasowanie reklam.

5. Zgodę wyrażasz lub odrzucasz w banerze przy pierwszej wizycie. Zmienisz ją w każdej chwili przez link „Ustawienia cookies” na dole każdej strony Sklepu. Możesz też usuwać i blokować pliki cookies w ustawieniach przeglądarki; zablokowanie niezbędnych uniemożliwi logowanie i zapis postępu.

6. Skrypty Google Ads, Google Analytics i innych narzędzi analitycznych i reklamowych nie są w ogóle wczytywane, dopóki nie wyrazisz zgody w danej kategorii: do tego czasu ich kod leży w stronie jako nieaktywny szablon, a przeglądarka wstawia go dopiero po Twojej zgodzie. Po cofnięciu zgody strona wczytuje się od nowa bez tych skryptów. Same gry (strony pod adresem <https://archiwumzagadek.pl/gry/>) nie korzystają z plików cookies reklamowych ani analitycznych. Aplikacja Sklepu (zainstalowana albo otwarta w przeglądarce) nie korzysta z plików cookies reklamowych ani analitycznych poza tymi, na które wyrazisz zgodę w banerze; instalacja aplikacji niczego takiego nie włącza.

7. **Lektor w grze** (czytanie dokumentów na głos w języku gry) korzysta z syntezy mowy Twojej przeglądarki albo systemu. Głosy oznaczone jako „online” (np. „Microsoft Zofia Online”, „Google polski” i ich odpowiedniki w innych językach) przetwarza dostawca przeglądarki: tekst czytanej strony gry trafia wtedy na jego serwery. Nie przekazujemy tam żadnych Twoich danych. Głosy bez tego oznaczenia działają na urządzeniu. Głos wybierzesz w grze: menu → Ustawienia i dźwięk → Lektor.

8. Pliki dla wyszukiwarek i asystentów AI (robots.txt, sitemap.xml, llms.txt, plik produktów) oraz dane strukturalne na stronach zawierają wyłącznie publiczne informacje o Sklepie i grach (opis, ceny, dane Sprzedawcy z rozdziału 1), bez żadnych danych osobowych Użytkowników. Weryfikacja witryny w Google Search Console i Bing Webmaster Tools odbywa się przez tag w kodzie strony głównej i nie zapisuje w Twojej przeglądarce plików cookies. Ikony w stopce stron (nasze profile w mediach społecznościowych i wizytówka Google) są własnymi rysunkami Sklepu, a przyciski „Dodaj do kalendarza” działają bez skryptów: żadne z nich nie ustawia plików cookies ani nie zapisuje niczego w pamięci przeglądarki. Kroje pisma (fonty) i arkusze stylów pobieramy wyłącznie z naszego serwera, a nie z serwerów firm zewnętrznych (np. Google Fonts), więc wyświetlenie strony nie przekazuje Twojego adresu IP innym firmom.

9. Dzieci

Konto mogą założyć osoby od 13 lat. Nie zbieramy świadomie danych dzieci poniżej 13 lat; jeśli podana data urodzenia na to wskazuje, konto i podane dane usuwamy od razu. Prezent dla dziecka poniżej 13 lat kup na adres e-mail rodzica lub opiekuna. Zgodę na e-maile marketingowe mogą wyrazić osoby od 16 lat; młodszymi takimi wiadomościami nie wysyłamy, a przełącznik zgody jest dla nich nieaktywny. Zgodę na pliki cookies analityczne i reklamowe osoby poniżej 16 lat może wyrazić tylko rodzic lub opiekun.

Zalogowanym osobom poniżej 18 lat nie wczytujemy skryptów Google ani innych narzędzi analitycznych i reklamowych. Ksywkę może ustawić każda osoba z kontem; w rankingach publikujemy wyłącznie ksywkę i

dane gry, nigdy dane konta (rozdział 2 pkt 20).

10. Bezpieczeństwo

Połączenie ze Sklepem jest szyfrowane (HTTPS). Nie przechowujemy haseł, bo logowanie odbywa się przez Google, Apple, Facebooka albo jednorazowe linki i kody. Identyfikatory sesji, linków i kodów logowania oraz kody zapasowe administratorów zapisujemy wyłącznie w postaci skrótów kryptograficznych. Dane, których nie potrzebujemy do wyszukiwania kont i zamówień (imię i nazwisko, data urodzenia, adres i telefon do wysyłki, dane do faktury, dane prezentu, czyli adres e-mail i imię obdarowanej osoby, podpis i życzenia, dokumenty sprzedaży i treść zapytań), przechowujemy w bazie danych w postaci zaszyfrowanej (AES-256); klucz szyfrujący leży na serwerze w osobnym pliku, poza bazą. Adresy e-mail, numery zamówień, kwoty i daty pozostają w bazie w postaci jawnej, bo są potrzebne do logowania, wyszukiwania i rozliczeń. Dostęp do danych ma Administrator oraz, w zakresie utrzymania serwera, dostawca hostingu. Gdy logowanie dwuskładnikowe jest włączone, do panelu administratora logujemy się dodatkowym kodem z aplikacji w telefonie. Klucze dostępu do usług zewnętrznych (płatności, poczta, wyszukiwarki, asystent AI) przechowujemy na serwerze w pliku dostępnym tylko dla oprogramowania Sklepu, poza bazą danych. Kopie zapasowe Sklepu są zaszyfrowane; przechowujemy je na tym samym serwerze (a gdy Administrator pobiera je na swój nośnik, także tam) i usuwamy po 30 dniach, więc po usunięciu konta dane pozostają w kopiach najdłużej 30 dni. Program, który odwiedza strony innych sklepów (rozdział 2 pkt 23), łączy się wyłącznie z publicznymi adresami w internecie. Pilnujemy limitów prób (logowanie, kody z e-maila, kody prezentowe i rabatowe, formularze) i monitorujemy podejrzone zdarzenia, np. serie błędnych kodów albo próby wejścia do panelu administratora; informację o nich (z adresem IP) przechowujemy 90 dni wyłącznie w celu ochrony Sklepu. Powiadomienia push wysyłamy tylko na urządzenia Administratora (o zamówieniach i alertach); ich treść jest zaszyfrowana, więc usługi push Google, Apple, Mozilla czy Microsoft, które je przekazują, nie mogą jej odczytać.

11. Zmiany polityki

Politykę możemy zmienić, np. przy zmianie przepisów, dostawców lub funkcji Sklepu. Nowe narzędzie, które przetwarza dane osobowe, dopisujemy tu przed jego włączeniem. O istotnych zmianach informujemy na stronie Sklepu, a osoby z kontem także e-mailem. Ta polityka jest sporządzona w języku polskim. Udostępniamy jej przekłady na język angielski i ukraiński (<https://archiwumzagadek.pl/en/privatnosc>, <https://archiwumzagadek.pl/uk/privatnosc>); mają one charakter informacyjny, a w razie rozbieżności rozstrzyga wersja polska. Przekład nie ogranicza praw, które masz na podstawie RODO i innych bezwzględnie obowiązujących przepisów.