

Regulamin sklepu i gier online

Wersja z dnia 2026-10-07. Regulamin dotyczy Sklepu pod adresem <https://archiwumzagadek.pl> we wszystkich jego wersjach językowych, wszystkich gier online, które w nim oferujemy, oraz gier sprzedawanych w pudełku z wysyłką. Jest też regulaminem świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną.

§ 1. Sprzedawca i kontakt

1. Sklep internetowy pod nazwą handlową Archiwum Zagadek, dostępny pod adresem <https://archiwumzagadek.pl> (dalej: **Sklep**), prowadzi Piotr Niemiec, przedsiębiorca wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, adres: ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra, NIP 9291836445, REGON 529948264 (dalej: **Sprzedawca**).
2. Kontakt ze Sprzedawcą: e-mail kontakt@archiwumzagadek.pl, tel. 601551551, adres do korespondencji i zwrotów: ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra.
3. Regulamin jest dostępny bezpłatnie pod adresem <https://archiwumzagadek.pl/regulamin> w formie, która pozwala go pobrać, utrwalić i wydrukować (także jako plik PDF). Kupujący otrzymuje go również w załączniku do potwierdzenia zakupu. Przekłady Regulaminu na język angielski i ukraiński są dostępne pod adresami <https://archiwumzagadek.pl/en/regulamin> i <https://archiwumzagadek.pl/uk/regulamin>; wiążąca jest wersja polska (§ 22).

§ 2. Definicje

1. **Gra** – każda gra oferowana w Sklepie, np. gra detektywistyczna „Ostatni Odczyt” (dalej łącznie: **Gry**). Gra w wersji online to w szczególności akta sprawy (dokumenty, fotografie, mapy, arkusze), narzędzia na ekranie, muzyka i efekty dźwiękowe, podpowiedzi oraz karta rozwiązania, udostępniane w przeglądarce internetowej. Gra w wersji online jest **treścią cyfrową** dostarczaną w sposób ciągły, bez nośnika materialnego. Gra może być oferowana także w wersji drukowanej, w Pudełku (pkt 11); wtedy jej strona w Sklepie ma kartę „W pudełku”. Wiek minimalny, liczba graczy, poziom trudności, szacowany czas gry, cena i dokładna zawartość każdej Gry są podane na jej stronie w Sklepie oraz w podsumowaniu Zamówienia. Poziom trudności (skala od 1 do 5, opisana na stronie Sklepu) i szacowany czas gry są orientacyjne: pochodzą z testów z graczami (połowa drużyn kończy grę szybciej, połowa wolniej) i zależą od doświadczenia oraz liczby osób w drużynie.
2. **Konto** – bezpłatna usługa świadczona drogą elektroniczną: zbiór danych Użytkownika w Sklepie, który pozwala logować się, kupować Gry (także w prezencie) i Pudełka, odbierać Kody, grać, przeglądać Bibliotekę swoich Gier (§ 3 ust. 9), przechowywać postęp rozgrywki i śledzić Zamówienia.
3. **Użytkownik** – osoba, która korzysta ze Sklepu lub ma Konto.
4. **Konsument** – Użytkownik będący konsumentem w rozumieniu art. 22¹ Kodeksu cywilnego.
5. **Przedsiębiorca na prawach konsumenta** – osoba fizyczna zawierająca umowę bezpośrednio związaną z jej działalnością gospodarczą, gdy z treści umowy wynika, że nie ma ona dla niej charakteru zawodowego (art. 7aa ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta i art. 385⁵ Kodeksu cywilnego). Postanowienia Regulaminu dotyczące Konsumentów stosuje się do niej w zakresie przewidzianym w tych przepisach.
6. **Licencja** – prawo do korzystania z danej Gry w wersji online na zasadach z § 10, przypisane do Konta.
7. **Zamówienie** – oświadczenie Użytkownika złożone przez kliknięcie przycisku „Kupuję i płacę” (przy zakupie w prezencie: „Kupuję prezent i płacę”), zmierzające do zawarcia umowy o dostarczenie Gry w wersji online albo umowy sprzedaży Pudełka.
8. **Kupujący** – Użytkownik, który składa Zamówienie, dla siebie albo w prezencie.
9. **Prezent** – dostęp do Gry online kupiony przez Kupującego dla innej osoby (**Obdarowanego**) na zasadach z § 9.
10. **Kod prezentowy** (dalej także: **Kod**) – jednorazowy kod, który dodaje Grę do Konta, gdy zostanie wpisany na stronie Konta albo odebrany z linku w zaproszeniu. Kod wydajemy przy zakupie w prezencie (§ 9), przy dostępie podarowanym przez Sprzedawcę (§ 8 ust. 3) oraz, jeśli tak napisano przy Pudełku, w paczce z Pudełkiem (§ 13 ust. 8).
11. **Pudełko** – drukowana wersja Gry (rzecz ruchoma, towar w rozumieniu ustawy o prawach konsumenta) sprzedawana w Sklepie z dostawą na terenie Polski. Zawartość, cena, koszt i sposoby dostawy, czas wysyłki i dostępność są podane na stronie Gry oraz w podsumowaniu Zamówienia.

Pudełko nie daje dostępu do Gry online, chyba że na stronie Gry i w podsumowaniu Zamówienia napisano, że w paczce jest Kod do wersji online (§ 13 ust. 8 i 9). Materiały w Pudełku są w języku polskim, chyba że na stronie Gry i w podsumowaniu Zamówienia podano inny język.

12. **Kod rabatowy** – kod, który po wpisaniu w Zamówieniu obniża cenę Gry online albo Pudełka na zasadach z § 7 ust. 6–10.
13. **Ksywka** – publiczny pseudonim Użytkownika w Rankingach, jeden na Konto (§ 17).
14. **Ranking** – publiczna lista wyników Użytkowników, którzy ustawili Ksywkę (czasy gry, odznaki), prowadzona przez Sklep (§ 17).

§ 3. Wymagania techniczne i funkcjonalność

1. Do korzystania ze Sklepu i Gier online potrzebne są: urządzenie z dostępem do internetu (komputer, tablet lub telefon z ekranem o szerokości co najmniej 360 pikseli), aktualna przeglądarka internetowa (Chrome, Edge, Firefox lub Safari w wersji wydanej w ciągu ostatnich dwóch lat) z włączoną obsługą JavaScriptu, plików cookies i pamięci lokalnej przeglądarki, oraz aktywny adres e-mail. Do logowania przez Google potrzebne jest konto Google, do logowania przez Apple konto Apple, a do logowania przez Facebooka (jeżeli Sklep udostępnia tę możliwość) konto na Facebooku. Jeżeli strona danej Gry podaje inne lub dodatkowe wymagania, stosuje się je do tej Gry.
2. Gry online najlepiej działają na komputerze lub tablecie. Działają również na telefonie, w tym jako aplikacja dodana do ekranu początkowego. Obejrzane części Gry (a po wybraniu w Grze „Pobierz całą grę” cała Gra) działają bez internetu do 30 dni od ostatniego połączenia ze Sklepem. Postęp zapisuje się wtedy na urządzeniu i trafia na Konto automatycznie, gdy połączenie wróci. Jeżeli ta sama Gra była rozgrywana na kilku urządzeniach, zapisy są łączone: otwarte części Gry, wykorzystane podpowiedzi i czas gry ze wszystkich urządzeń się sumują, a z dwóch różnych wersji tego samego wpisu zostaje nowsza, przy czym starsza wersja pozostaje w Grze do przywrócenia (menu → Konto).
3. Gry online nie wymagają instalowania programów. Mogą zawierać dźwięk, który można wyłączyć, oraz lektora czytającego dokumenty na głos w języku Gry (korzysta z głosów przeglądarki lub urządzenia; to, jakie głosy są dostępne w danym języku, zależy od urządzenia i przeglądarki). Sklep jest dostępny w języku polskim, angielskim i ukraińskim (§ 22). Języki, w których można grać w daną Grę online, są podane na jej stronie w Sklepie.
4. Zabezpieczenia techniczne: dostęp do plików Gry online mają wyłącznie zalogowani Użytkownicy z Licencją na tę Grę; pliki Gry są zaszyfrowane, a klucz do nich przeglądarka pobiera po zalogowaniu; kolejne części Gry (np. koperty w grze „Ostatni Odczyt”) mogą otwierać się po podaniu poprawnych odpowiedzi. W trakcie gry nie da się zaznaczać ani kopiować treści akt (tekstów, dokumentów, fotografii, map i podpowiedzi) ani drukować ich z przeglądarki; własne notatki i odpowiedzi Użytkownika kopiuje się normalnie. Mapy, nakładki oraz arkusze porównawcze i robocze z otwartych kopert można wydrukować funkcją „Drukuj” w Grze; każda kartka ma odcinek kontrolny do sprawdzenia skali wydruku i oznaczenie Konta, dla którego ją wydrukowano. Gdy okno Gry przestaje być aktywne albo Użytkownik naciśnie klawisz zrzutu ekranu, treść akt jest zasłaniana do powrotu do Gry; w przeglądarkach Chrome i Edge na komputerze z systemem Windows Gra próbuje wtedy usunąć zrzut ekranu ze schowka. Na stronach akt widać dyskretny znak wodny z Ksywką albo skróconym adresem e-mail Konta i datą (bez zalogowania: z losowym identyfikatorem urządzenia). Podpowiedzi są zakryte do chwili ich otwarcia, a liczba otwartych podpowiedzi liczy się do wyniku i Rankingu. Zabezpieczenia nie wpływają na rozgrywkę ani na działanie czynników ekranu.
5. W celu ochrony przed nadużyciami Sklep ogranicza liczbę prób logowania, użycia Kodów i Kodów rabatowych w określonym czasie oraz może poprosić o krótką weryfikację, że formularz wypełnia człowiek (Cloudflare Turnstile). Po przekroczeniu limitu kolejną próbę można podjąć po upływie wskazanego czasu, zwykle godziny.
6. Sprzedawca nie odpowiada za brak zgodności Gry online z umową, który wynika z niespełnienia przez środowisko cyfrowe Użytkownika wymagań opisanych w tym paragrafie, o ile poinformował o nich jasno i zrozumiale przed zawarciem umowy (rozdział 5b ustawy o prawach konsumenta).
7. Zakazane jest dostarczanie przez Użytkownika treści o charakterze bezprawnym, w szczególności w polach tekstowych Konta, Gry i ankiety, w Ksywce, w imieniu, podpisie i życzeniach dołączanych do Prezentu oraz w danych odbiorcy Pudełka. Ksywka nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, adresów stron, danych kontaktowych ani danych osobowych innych osób i nie może wprowadzać w błąd co do tożsamości (np. podszywać się pod innego gracza albo Sprzedawcę). Sprzedawca może ukryć wpis w Rankingu albo wyzerować taką Ksywkę; Użytkownik może wtedy ustawić nową.

8. Szczególne zagrożenia związane z korzystaniem z usług drogą elektroniczną to m.in. phishing (fałszywe wiadomości i strony podszywające się pod Sklep) i złośliwe oprogramowanie. Sklep nigdy nie prosi o hasła ani dane kart płatniczych. Nie przekazuj nikomu linku ani kodu logowania.
9. **Biblioteka i Aplikacja.** Biblioteka to strona Sklepu pod adresem <https://archiwumzagadek.pl/biblioteka> (także <https://archiwumzagadek.pl/en/biblioteka> i <https://archiwumzagadek.pl/uk/biblioteka>), na której zalogowany Użytkownik widzi swoje Gry i postęp w nich, Gry, które może jeszcze kupić, oraz zapowiedzi kolejnych Gier. Sklep z Biblioteką można zainstalować na urządzeniu jako aplikację (dalej: **Aplikacja**): w Chrome, Edge i innych przeglądarkach opartych na Chromium oraz na Androidzie przyciskiem „Zainstaluj aplikację”, a w Safari na iPhone i iPadzie przez „Do ekranu początkowego”; instrukcje dla poszczególnych urządzeń, także telefonów Huawei, są pod adresem <https://archiwumzagadek.pl/jak-zainstalowac>. Aplikacja jest bezpłatna i nie jest potrzebna do korzystania ze Sklepu ani z Gier: to ten sam Sklep otwarty w oknie bez paska przeglądarki, więc obowiązują w niej ten sam Regulamin, to samo Konto, te same ceny i Licencje. Zakup Gry, logowanie i zapis postępu na Koncie wymagają połączenia z internetem. Bez internetu Aplikacja pokazuje listę Gier Użytkownika z ostatniego połączenia (najdłużej przez 30 dni od jej odświeżenia) i pozwala uruchomić te części Gry, które zapisano na urządzeniu (ust. 2). Lista Gier jest usuwana z urządzenia po wylogowaniu i po usunięciu Konta. Sprzedawca może zmieniać Aplikację na zasadach § 15 ust. 2 albo przestać ją udostępniać; nie wpływa to na Licencję ani na dostęp do kupionej Gry w przeglądarce. Co Aplikacja zapisuje na urządzeniu, opisuje Polityka prywatności (rozdział 2 pkt 27 i rozdział 8 pkt 2).

§ 4. Konto

1. Konto zakłada się bezpłatnie, logując się przez Google, przez Apple, przez Facebooka (jeżeli Sklep udostępnia tę możliwość) albo jednorazowym linkiem lub 6-cyfrowym kodem wysłanym na podany adres e-mail. Hasła nie są potrzebne ani przechowywane. Przy pierwszym logowaniu przez Facebooka Sprzedawca prosi o potwierdzenie adresu e-mail 6-cyfrowym kodem, a Konto ma adres, który Użytkownik potwierdził. Przy logowaniu przez Apple można ukryć swój adres e-mail; Konto ma wtedy adres przekaznika Apple, na który Sprzedawca wysyła wszystkie wiadomości.
2. Przy pierwszym logowaniu Użytkownik podaje datę urodzenia. Służy ona wyłącznie do kontroli wieku przy grach z ograniczeniem wiekowym i przy zgodach, które wymagają określonego wieku. Użytkownik odpowiada za prawdziwość podanych danych.
3. Konto może założyć osoba, która ukończyła 13 lat.
4. Konto jest osobiste. Na jednym Koncie może jednak grać wspólnie drużyna, np. rodzina lub znajomi przy jednym stole. Zakazane jest publiczne udostępnianie danych do logowania, odsprzedawanie Konta lub Licencji oraz udostępnianie Gry osobom trzecim w inny sposób niż wspólna rozgrywka.
5. Umowa o prowadzenie Konta zostaje zawarta na czas nieoznaczony z chwilą pierwszego zalogowania; logując się, Użytkownik akceptuje Regulamin. Użytkownik może wypowiedzieć tę umowę w każdej chwili, bez podania przyczyny i bez kosztów, usuwając Konto w zakładce „Konto” albo pisząc na adres Sprzedawcy. Usunięcie Konta usuwa zapisany postęp i kończy dostęp do Gier dodanych do tego Konta (kupionych albo odebranych z Kodu). Usunięcie Konta z własnej inicjatywy nie daje prawa do zwrotu ceny, chyba że przysługuje ono na podstawie przepisów (w szczególności § 12 i § 15 ust. 3). Zamówienia Pudełek w toku są realizowane mimo usunięcia Konta.
6. Sprzedawca może wypowiedzieć umowę o prowadzenie Konta z zachowaniem 14-dniowego terminu wypowiedzenia z ważnych przyczyn: rażącego lub uporczywego naruszania Regulaminu (w szczególności ust. 4 i § 10 ust. 4), działań zagrażających bezpieczeństwu Sklepu albo podania nieprawdziwych danych w celu obejścia ograniczeń wiekowych. W razie naruszenia, które zagraża bezpieczeństwu Sklepu lub innych Użytkowników (np. zgadywanie Kodów, próby obejścia zabezpieczeń), Sprzedawca może zablokować Konto od razu, informując o tym Użytkownika e-mailem wraz z uzasadnieniem.
7. Użytkownik może w każdej chwili wylogować Konto ze wszystkich urządzeń (zakładka „Konto”). Jeżeli blokada Konta okaże się pomyłką albo nie wynika z naruszenia Regulaminu, Sprzedawca ją cofa, a na życzenie Użytkownika udostępnia Gry z tego Konta na innym jego Koncie albo zwraca cenę. Blokada nie pozbawia Konsumenta uprawnień wynikających z umowy o dostarczenie Gry.

§ 5. Wiek

1. Każda Gra ma wiek minimalny podany na jej stronie w Sklepie i w podsumowaniu Zamówienia. Gra „Ostatni Odczyt” jest przeznaczona dla osób, które ukończyły **15 lat**. Opowiada o śmierci człowieka i

śledztwie w tej sprawie; nie zawiera drastycznych obrazów. Sklep udostępnia Grę online tylko Kontom, na których podana data urodzenia wskazuje ukończenie wieku minimalnego tej Gry. Wiek minimalny podany przy Pudełku to zalecenie producenta dotyczące treści Gry.

2. Osoba niepełnoletnia może kupić dostęp do Gry online, także w prezencie, albo Pudełko wyłącznie za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego, co potwierdza przy zakupie oświadczeniem: „Mam zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na ten zakup.”
3. Na wniosek rodzica lub opiekuna prawnego Sprzedawca może udostępnić Grę online na Koncie osoby, która ukończyła 13 lat, ale nie osiągnęła wieku minimalnego tej Gry. Za tę decyzję odpowiada rodzic lub opiekun.

§ 6. Zamówienie i zawarcie umowy

1. Aby kupić dostęp do Gry online, Użytkownik: loguje się, uzupełnia datę urodzenia, wybiera zakup dla siebie albo w prezencie (przy Prezencie podaje też dane z § 9 ust. 2), jeśli chce, podaje dane do faktury (§ 7 ust. 5) i wpisuje Kod rabatowy, sprawdza podsumowanie Zamówienia (Gra, cena, rabat, najważniejsze cechy), akceptuje Regulamin, składa oświadczenie z § 11 ust. 3 i klika przycisk „Kupuję i płacę” albo „Kupuję prezent i płacę”, a następnie opłaca Zamówienie u operatora płatności.
2. Kliknięcie przycisku „Kupuję i płacę” albo „Kupuję prezent i płacę” oznacza złożenie Zamówienia z obowiązkiem zapłaty.
3. Umowa o dostarczenie Gry online albo umowa sprzedaży Pudełka zostaje zawarta z chwilą, gdy operator płatności potwierdzi Sprzedawcy opłacenie Zamówienia. Zamówienie nieopłacone w ciągu 24 godzin wygasa bez żadnych skutków dla Użytkownika; rezerwacja egzemplarza Pudełka na czas płatności trwa 30 minut.
4. Sprzedawca potwierdza zawarcie umowy e-mailem wysłanym na adres Konta (trwały nośnik). Potwierdzenie zawiera dane Zamówienia, oświadczenia złożone przez Użytkownika przy zakupie i Regulamin w pliku PDF, przy Prezencie także kopię Kodu, a przy Pudełku adres i sposób dostawy oraz termin wysyłki. Potwierdzenie jest w języku Konta, a gdy Konto nie ma ustawionego języka, w języku strony, na której złożono Zamówienie (polskim, angielskim albo ukraińskim). Do potwierdzenia w języku angielskim albo ukraińskim Sprzedawca dołącza Regulamin w wersji polskiej, która jest wiążąca (§ 22), i jego przekład, jeśli jest dostępny.
5. Na jedno Konto kupuje się jeden dostęp do danej Gry online. Sklep nie pozwala kupić dla siebie drugi raz Gry, do której Konto ma już dostęp. Ograniczenie nie dotyczy zakupu w prezencie ani Pudełka.
6. Aby kupić Pudełko, Użytkownik: loguje się, uzupełnia datę urodzenia, wybiera wersję „W pudełku”, podaje imię i nazwisko odbiorcy, adres dostawy w Polsce i numer telefonu, wybiera sposób dostawy (przy dostawie do paczkomatu podaje także kod paczkomatu), jeśli chce, podaje dane do faktury i Kod rabatowy, sprawdza podsumowanie Zamówienia (Pudełko, cena, rabat, koszt dostawy, łączna kwota, czas wysyłki), akceptuje Regulamin i klika przycisk „Kupuję i płacę”, a następnie opłaca Zamówienie u operatora płatności. Przy zakupie Pudełka nie składa się oświadczenia z § 11 ust. 3. Pudełko może być prezentem: wystarczy podać imię, nazwisko, adres i telefon osoby obdarowanej; stroną umowy jest Kupujący.

§ 7. Ceny, płatności i kody rabatowe

1. Ceny w Sklepie są cenami brutto w złotych polskich i zawierają podatek VAT (23%). Cena dostępu do każdej Gry online i cena Pudełka są podane na stronie Gry w Sklepie i w podsumowaniu Zamówienia (np. dostęp do gry „Ostatni Odczyt” kosztuje **59 zł**) i są płatne jednorazowo. Prezent kosztuje tyle samo co zakup dla siebie. Nie ma abonamentu ani opłat dodatkowych; koszt internetu pokrywa Użytkownik według umowy ze swoim dostawcą. Cena Pudełka nie obejmuje kosztu dostawy: koszt dostawy zależy od wybranego sposobu dostawy, jest podany przy każdym sposobie i w podsumowaniu Zamówienia i doliczany do ceny przed zapłatą. Innych opłat nie ma.
2. Płatności obsługuje operator płatności, w zależności od bramki wybranej przez Sprzedawcę: **Krajowy Integrator Płatności S.A.**, pl. Andersa 3, 61-894 Poznań, krajowa instytucja płatnicza nadzorowana przez Komisję Nadzoru Finansowego (usługa Tpay); **mBank S.A.**, ul. Prosta 18, 00-850 Warszawa, bank nadzorowany przez Komisję Nadzoru Finansowego (usługa Paynow); albo **Mollie B.V.**, Keizersgracht 126, 1015 CW Amsterdam, Holandia, licencjonowana instytucja płatnicza nadzorowana przez De Nederlandsche Bank. Nazwę operatora Sklep pokazuje w Zamówieniu, zanim Użytkownik przejdzie do płatności. Dostępne metody (np. BLIK, szybki przelew, karta płatnicza, portfele cyfrowe, takie jak Apple Pay i Google Pay) są pokazywane w Zamówieniu i na stronie płatności operatora;

Użytkownik może wybrać metodę w Zamówieniu albo na stronie operatora.

3. Płatność następuje z góry. Sprzedawca nie otrzymuje danych kart płatniczych ani danych logowania do banku.
4. Jeżeli Sklep informuje o obniżce ceny, obok obniżonej ceny podaje najniższą cenę z 30 dni przed wprowadzeniem obniżki, a wysokość obniżki liczy od tej najniższej ceny. Dotyczy to także Kodu rabatowego ogłaszanego publicznie jako obniżka ceny konkretnej Gry lub Pudełka.
5. Sprzedawca wystawia fakturę VAT, gdy Użytkownik poda dane do faktury w Zamówieniu (firma: NIP albo numer VAT UE, nazwa i adres; osoba prywatna: imię, nazwisko i adres) albo poprosi o nią na stronie Konta lub e-mailem z numerem Zamówienia, najpóźniej w ciągu 3 miesięcy od końca miesiąca, w którym zapłacił. Przycisk „Pobierz dane firmy” wstawia nazwę i adres z rejestrów publicznych (wykaz podatników VAT, REGON, VIES); Użytkownik sprawdza je i może poprawić, a za poprawność danych do faktury odpowiada Użytkownik. Użytkownik akceptuje otrzymywanie faktur i faktur korygujących w postaci elektronicznej (PDF) na adres e-mail podany przy Zamówieniu; dokumenty są też dostępne na stronie Konta. Jeżeli przepisy tego wymagają, Sprzedawca wystawia fakturę w Krajowym Systemie e-Faktur (KSeF); wtedy PDF zawiera numer KSeF i kod QR do sprawdzenia faktury. Dokument dla Użytkownika korzystającego ze Sklepu po angielsku albo ukraińsku ma opisy w dwóch językach; wiążąca jest treść w języku polskim.
6. Kod rabatowy wpisuje się w Zamówieniu, w polu „Kod rabatowy”. W jednym Zamówieniu można użyć jednego Kodu rabatowego. Kod obniża cenę Gry online albo Pudełka o kwotę albo procent podany przy kodzie; nie obniża kosztu dostawy. Cena po obniżce musi wynosić co najmniej 1 zł (to najmniejsza płatność, którą przyjmuje operator płatności).
7. Warunki Kodu rabatowego (np. Gra, wersja online albo Pudełko, termin ważności, liczba użyć, przypisanie do adresu e-mail Konta, działanie tylko na Grę, której Konto jeszcze nie ma) podajemy przy przekazaniu kodu. Sklep sprawdza je przy Zamówieniu i pokazuje cenę po obniżce przed zapłatą.
8. Kod rabatowy jest wykorzystany z chwilą opłacenia Zamówienia. Kodu jednorazowego nie można użyć w dwóch płatnościach naraz: na czas płatności w toku (najwyżej 30 minut) kod jest zarezerwowany dla tego Zamówienia.
9. Kodu rabatowego nie można wymienić na pieniądze ani połączyć z innym kodem. Po odstąpieniu od umowy albo zwrocie ceny zwracamy kwotę faktycznie zapłaconą; wykorzystany kod nie odnawia się, chyba że napiszemy inaczej przy kodzie.
10. Kod rabatowy przypisany do adresu e-mail Konta działa tylko na tym Koncie i nie można go przekazać innej osobie.

§ 8. Dostarczenie Gry

1. Dostęp do Gry online pojawia się na Koncie niezwłocznie po potwierdzeniu płatności, zwykle w ciągu kilku sekund, najpóźniej w ciągu 24 godzin. Gra jest dostępna po zalogowaniu, pod adresem podanym na stronie Konta (np. gra „Ostatni Odczyt”: <https://archiwumzagadek.pl/gry/ostatni-odczyt/>). Przy zakupie w prezencie w tym samym czasie Sprzedawca wydaje Kod (§ 9 ust. 3).
2. Jeżeli płatność została potwierdzona, a dostęp się nie pojawił, Użytkownik powinien napisać do Sprzedawcy; Sprzedawca udostępni Grę niezwłocznie.
3. Dostęp do Gry online może też zostać nadany jako prezent: przez Sprzedawcę na wskazany adres e-mail (działa po zalogowaniu tym adresem) albo przez Kod wpisany na stronie Konta lub odebrany z linku w zaproszeniu, w tym Kod kupiony w prezencie (§ 9) albo dołączony do Pudełka (§ 13 ust. 8). Taki dostęp działa na tych samych zasadach co kupiony, a Kod można wykorzystać tylko raz.
4. Dostawę Pudełka opisuje § 13.
5. Gdy strona Gry w Sklepie podaje datę premiery („Premiera: ...”), jest to planowany termin udostępnienia Gry. Przed tym terminem nie można kupić Gry ani dostać jej w prezencie, chyba że strona Gry wyraźnie przyjmuje zamówienia przed premierą i podaje termin, w którym Sprzedawca udostępni Grę. Sprzedawca może zmienić datę premiery; nową datę publikuje na stronie Gry. Odnosiniki „Dodaj do kalendarza” (plik kalendarza, Google Kalendarz, Outlook) dodają do kalendarza Użytkownika wpis z datą z chwili kliknięcia i nie aktualizują się same: po zmianie daty wpis trzeba dodać ponownie (w wielu aplikacjach nowy wpis zastąpi stary).

§ 9. Zakup w prezencie

1. Użytkownik może kupić dostęp do Gry online w prezencie dla innej osoby. Umowę o dostarczenie Gry zawiera Kupujący; Obdarowany korzysta z Gry na zasadach Regulaminu po odebraniu Kodu na swoim

Koncie. Kupujący może kupić Prezent także wtedy, gdy sam ma już dostęp do tej Gry. Wiek minimalny Gry dotyczy Obdarowanego (ust. 5). Kupujący niepełnoletni potrzebuje zgody rodzica lub opiekuna prawnego (§ 5 ust. 2).

2. Przy zakupie Kupujący podaje adres e-mail Obdarowanego, a jeżeli chce, także: imię Obdarowanego (do powitania w zaproszeniu), podpis (od kogo jest Prezent), życzenia (do 500 znaków) i dzień wysyłki zaproszenia (od dnia zakupu do roku naprzód). Adres e-mail Obdarowanego nie może być adresem Konta Kupującego.
3. Sprzedawca wydaje Kod od razu po zapłacie. W imieniu Kupującego wysyła na adres Obdarowanego zaproszenie z Kodem, podpisem i życzeniami: od razu po zapłacie albo w wybranym dniu, od godziny 8:00 czasu polskiego. Kupujący może wybrać język zaproszenia (polski, angielski albo ukraiński); bez wyboru zaproszenie jest w języku, w którym Kupujący składał Zamówienie. Kupujący dostaje kopię Kodu w potwierdzeniu zakupu (§ 6 ust. 4), więc może też wręczyć Prezent osobiście.
4. Kod można wykorzystać tylko raz. Kod nie ma terminu ważności; przestaje działać po wykorzystaniu albo w przypadku z ust. 10.
5. Kod można odebrać na dowolnym Koncie, także założonym na inny adres niż ten, na który wysłano zaproszenie, jeżeli data urodzenia podana na tym Koncie wskazuje ukończenie wieku minimalnego Gry. Jeżeli Konto nie spełnia tego wymogu albo ma już dostęp do tej Gry, Gra nie zostanie do niego dodana, a Kod pozostaje ważny i można go przekazać innej osobie. Jeżeli na Koncie nie podano jeszcze daty urodzenia, Gra zostanie dodana, ale będzie dostępna dopiero po podaniu daty wskazującej ukończenie wieku minimalnego (§ 5 ust. 1).
6. Kupujący odpowiada za to, że adres e-mail Obdarowanego jest poprawny i że ma prawo go podać, aby przekazać Prezent. Kupujący odpowiada też za treść imienia, podpisu i życzeń; nie mogą one mieć charakteru bezprawnego (§ 3 ust. 7).
7. Kupujący może poprosić o zmianę adresu e-mail Obdarowanego (dopóki Kod nie został wykorzystany) albo dnia wysyłki (dopóki zaproszenie nie zostało wysłane), pisząc do Sprzedawcy z adresu e-mail swojego Konta i podając numer Zamówienia. Sprzedawca wprowadza zmianę niezwłocznie. Jeżeli zaproszenie zostało już wysłane na błędny adres, Sprzedawca wyśle je ponownie na nowy adres; Kod działa tylko raz, więc jeżeli zostanie wcześniej wykorzystany, zmiana nie jest już możliwa (ust. 6).
8. Kod jest treścią cyfrową, którą Sprzedawca dostarcza od razu po zapłacie, także wtedy, gdy zaproszenie ma wyjść w późniejszym dniu. Kupujący będący Konsumentem, który przed zapłatą zażądał wydania Kodu przed upływem terminu do odstąpienia od umowy i przyjął do wiadomości, że z chwilą wydania Kodu traci prawo odstąpienia (oświadczenie z § 11 ust. 3), nie może po wydaniu Kodu odstąpić od umowy bez podania przyczyny (art. 38 ust. 1 pkt 13 ustawy o prawach konsumenta). Kupujący, który woli zachować 14 dni na odstąpienie, może skorzystać z § 11 ust. 4; Sprzedawca wyda wtedy Kod po upływie tego terminu.
9. Usterki Gry, także po odebraniu Kodu, może zgłaszać Obdarowany na zasadach z § 12 ust. 2 i 3; Sprzedawca usuwa je na jego Koncie. Uprawnienia wynikające z umowy, w szczególności żądanie obniżenia ceny, odstąpienie od umowy z powodu niezgodności Gry z umową i zwrot pieniędzy, przysługują Kupującemu jako stronie umowy.
10. Jeżeli Sprzedawca zwraca Kupującemu całą cenę Prezentu (np. po odstąpieniu od umowy albo po reklamacji) albo płatność zostanie cofnięta przez bank lub operatora płatności (obciążenie zwrotne), niewykorzystany Kod zostaje anulowany, a jeżeli Kod został już wykorzystany, dostęp Obdarowanego do Gry z tego Kodu się kończy.

§ 10. Licencja i prawa autorskie

1. Gry, w tym teksty, fotografie, ilustracje, mapy, układ graficzny, muzyka, dźwięki i oprogramowanie, a także zawartość Pudełek, są utworami chronionymi ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Prawa do Gier przysługują Sprzedawcy albo Sprzedawca korzysta z nich na podstawie licencji.
2. Z chwilą dostarczenia Gry online (przy Prezencie: z chwilą odebrania Kodu) Użytkownik, na którego Koncie jest Gra, otrzymuje niewyłączną, nieprzenoszalną Licencję na korzystanie z tej Gry do celów osobistych i niekomercyjnych, przez czas dostępu określony w § 16, na terytorium całego świata, obejmującą: wyświetlanie Gry w przeglądarce i rozgrywkę przez Sklep, także wspólnie z rodziną i znajomymi; utrwalanie plików Gry w pamięci urządzenia w zakresie potrzebnym do gry bez internetu; wydruk akcesoriów udostępnionych do druku w Grze (map, nakładek, arkuszy porównawczych i roboczych) na własny użytek w trakcie rozgrywki.

3. Licencja nie ogranicza uprawnień wynikających z przepisów o dozwolonym użytku, w tym prawa cytatu. Nabywca Pudełka korzysta z jego zawartości do celów osobistych i niekomercyjnych na zasadach dozwolonego użytku; może je odsprzedać lub podarować jako egzemplarz, ale nie może go kopiować ani rozpowszechniać.
4. Poza zakresem Licencji i dozwolonego użytku zakazane jest w szczególności: kopiowanie i rozpowszechnianie plików Gry lub jej fragmentów, publiczne udostępnianie dokumentów, fotografii, map, kodów i rozwiązania Gry (np. w internecie), także w postaci zrzutów ekranu, nagrań ekranu i wydruków, odsprzedaż dostępu, wykorzystywanie Gry w działalności zarobkowej (np. płatne wydarzenia), obchodzenie zabezpieczeń technicznych (w tym blokady kopiowania i drukowania, zasłony treści i znaku wodnego, a także usuwanie lub zasłanianie znaku wodnego na zrzutach ekranu i wydrukach) i ingerowanie w działanie Sklepu. Zwrotna analiza oprogramowania jest dozwolona tylko w granicach art. 75 ust. 2 pkt 3 i ust. 3 ustawy o prawie autorskim.
5. Publiczne transmisje i nagrania rozgrywki (np. streaming) wymagają zgody Sprzedawcy. Wystarczy napisać; zgody na niekomercyjne transmisje udzielamy zwykle bez opłat, z prośbą o ostrzeżenie widzów przed zdradzeniem rozwiązania.
6. Fabuły Gier są fikcją. Osoby, instytucje (np. „Prokuratura Rejonowa w Jaworzycach” w grze „Ostatni Odczyt”), miejsca i zdarzenia zostały wymyślone, a podobieństwo do rzeczywistych osób i zdarzeń jest przypadkowe. Dokumenty w Grach naśladują akta urzędowe wyłącznie dla rozrywki i nie są dokumentami urzędowymi.

§ 11. Prawo odstąpienia od umowy

1. Konsument może odstąpić od umowy zawartej na odległość w terminie 14 dni bez podania przyczyny (art. 27 ustawy o prawach konsumenta), z zastrzeżeniem ust. 2 (Gra online). Odstąpienie od umowy sprzedaży Pudełka opisują ust. 6–10.
2. Prawo odstąpienia **nie przysługuje** w odniesieniu do umowy o dostarczanie treści cyfrowych, które nie są zapisane na nośniku materialnym, jeżeli spełnianie świadczenia rozpoczęło się za wyraźną i uprzednią zgodą Konsumenta przed upływem terminu do odstąpienia od umowy, po poinformowaniu go przez Sprzedawcę o utracie prawa odstąpienia, które Konsument przyjął do wiadomości, a Sprzedawca przekazał Konsumentowi potwierdzenie zgodnie z art. 21 ust. 1 tej ustawy (art. 38 ust. 1 pkt 13).
3. W Sklepie Gra online jest udostępniana od razu po zapłacie, a przy zakupie w prezencie od razu po zapłacie wydawany jest Kod (§ 9 ust. 3). Przed zapłatą Użytkownik zaznacza oświadczenie. Przy zakupie dla siebie brzmi ono: „Żądam dostępu do gry od razu po zapłacie, przed upływem 14 dni od zawarcia umowy, i przyjmuję do wiadomości, że z chwilą udostępnienia gry tracę prawo odstąpienia od umowy.” Przy zakupie w prezencie: „Żądam wydania kodu prezentu od razu po zapłacie (kopię dostanę w potwierdzeniu zakupu), przed upływem 14 dni od zawarcia umowy, i przyjmuję do wiadomości, że z chwilą wydania kodu tracę prawo odstąpienia od umowy.” Sprzedawca potwierdza złożone oświadczenie w e-mailu z potwierdzeniem zakupu.
4. Konsument, który nie chce składać tego oświadczenia, może przed zakupem napisać do Sprzedawcy. Sprzedawca prześle wtedy e-mailem link do płatności (te same metody płatności), a dostęp doda do Konta (przy zakupie w prezencie: wyda Kod) po upływie 14 dni od zawarcia umowy. Do tego czasu Konsument może odstąpić od umowy bez podania przyczyny.
5. Aby odstąpić od umowy w przypadku z ust. 4, wystarczy wysłać przed upływem terminu jednoznaczne oświadczenie na adres e-mail lub adres korespondencyjny Sprzedawcy; można skorzystać ze wzoru formularza z załącznika do Regulaminu, ale nie jest to obowiązkowe. Sprzedawca zwraca wszystkie płatności niezwłocznie, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia, tą samą metodą płatności, chyba że Konsument zgodzi się na inną, bez żadnych kosztów dla Konsumenta.
6. Konsument, który kupił Pudełko, może odstąpić od umowy w terminie 14 dni bez podania przyczyny. Termin biegnie od dnia, w którym Konsument (albo wskazana przez niego osoba inna niż przewoźnik, np. osoba obdarowana) objął Pudełko w posiadanie (art. 28 pkt 1 ustawy o prawach konsumenta). Oświadczenie z ust. 3 nie dotyczy Pudełka.
7. Wystarczy przed upływem terminu wysłać jednoznaczne oświadczenie e-mailem na kontakt@archiwumzagadek.pl albo listem na adres ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra, najlepiej z numerem Zamówienia; można skorzystać ze wzoru formularza z załącznika, ale nie jest to obowiązkowe. Sprzedawca niezwłocznie potwierdza e-mailem otrzymanie oświadczenia.

8. Pudełko trzeba odesłać na adres Piotr Niemiec, ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra niezwłocznie, nie później niż 14 dni od dnia odstąpienia; wystarczy wysłać je przed upływem tego terminu. Bezpośredni koszt odesłania ponosi Konsument (art. 34 ust. 1 i 2 ustawy o prawach konsumenta). Zalecamy zapakowanie Pudełka tak, żeby nie uszkodziło się w drodze.
9. Sprzedawca zwraca wszystkie płatności, w tym koszt dostawy do Konsumenta, niezwłocznie, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia, tą samą metodą płatności, chyba że Konsument zgodzi się na inną. Jeżeli Konsument wybrał sposób dostawy droższy niż najtańszy oferowany w Sklepie, Sprzedawca nie zwraca dodatkowych kosztów (art. 33). Sprzedawca może wstrzymać się ze zwrotem do chwili otrzymania Pudełka albo dowodu jego odesłania, zależnie od tego, co nastąpi wcześniej (art. 32 ust. 3).
10. Konsument odpowiada za zmniejszenie wartości Pudełka wynikające z korzystania z niego w sposób wykraczający poza konieczny do stwierdzenia charakteru, cech i funkcjonowania rzeczy (art. 34 ust. 4). Obejrzenie zawartości jest w porządku; rozegranie Gry, np. rozcięcie zaklejonych kopert, wypełnienie arkuszy albo zniszczenie elementów, wykracza poza to i może obniżyć zwracaną kwotę o zmniejszenie wartości. Kod do wersji online dołączony do Pudełka po odstąpieniu przestaje działać (§ 13 ust. 9).

§ 12. Zgodność Gry z umową i reklamacje

1. Ten paragraf dotyczy Gry w wersji online; zgodność Pudełka z umową opisuje § 14. Sprzedawca odpowiada za zgodność Gry online z umową przez cały czas jej dostarczania, na zasadach z rozdziału 5b ustawy o prawach konsumenta.
2. Reklamację można złożyć e-mailem na adres kontakt@archiwumzagadek.pl albo pisemnie na adres korespondencyjny Sprzedawcy. Warto podać adres e-mail Konta, opis problemu, urządzenie i przeglądarkę oraz żądanie. Pomaga też zrzut ekranu.
3. Sprzedawca odpowiada na reklamację w ciągu **14 dni** od jej otrzymania, na adres e-mail Konta lub inny wskazany przez Użytkownika. Brak odpowiedzi w tym terminie oznacza uznanie reklamacji (art. 7a ustawy o prawach konsumenta).
4. Jeżeli Gra jest niezgodna z umową, Konsument może żądać doprowadzenia jej do zgodności z umową. Gdy doprowadzenie do zgodności jest niemożliwe, wymaga nadmiernych kosztów albo się nie powiodło, albo gdy brak zgodności jest tak istotny, że uzasadnia to od razu, Konsument może złożyć oświadczenie o obniżeniu ceny albo, gdy brak zgodności nie jest nieistotny, o odstąpieniu od umowy, na zasadach z rozdziału 5b ustawy o prawach konsumenta.
5. Sprzedawca doprowadza Grę do zgodności z umową w rozsądnym czasie, bez nadmiernych niedogodności i bez kosztów dla Konsumenta. Zwrot ceny następuje niezwłocznie, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia Konsumenta.
6. Za niezgodność z umową nie uważa się utrudnień, których przyczyna leży po stronie urządzenia, przeglądarki, jej rozszerzeń lub połączenia internetowego Użytkownika, jeżeli nie spełniają one wymagań z § 3. Orientacyjny poziom trudności i szacowany czas gry (§ 2 pkt 1) nie są cechami gwarantowanymi, ale opis Gry na jej stronie musi być prawdziwy.
7. Ust. 2 i 3 stosuje się także do reklamacji dotyczących Konta, Kodów rabatowych i innych usług świadczonych drogą elektroniczną.
8. Reklamacje Prezentu: § 9 ust. 9 i 10.

§ 13. Pudełko: dostawa i kod do wersji online

1. Pudełko jest dostępne tylko przy tych Grach, przy których strona Gry pokazuje wersję w pudełku; przy pozostałych Grach dostępna jest wyłącznie wersja online. Pudełko wysyłamy wyłącznie na adresy w Polsce, przewoźnikiem odpowiadającym sposobowi dostawy wybranemu w Zamówieniu (np. Paczkomat InPost, kurier).
2. Czas wysyłki liczymy od potwierdzenia płatności. Gdy Pudełko jest na stanie, wysyłamy je w czasie podanym na stronie Gry i w podsumowaniu Zamówienia (np. w 1-3 dni robocze). Gdy wolnych egzemplarzy brak i Sklep przyjmuje Zamówienia „na zamówienie”, Pudełko przygotowujemy i wysyłamy w czasie podanym przy takim Zamówieniu (np. do 14 dni). Który z tych terminów dotyczy Zamówienia, Kupujący widzi przed zapłatą i w potwierdzeniu. Doręczenie przez przewoźnika trwa zwykle 1-2 dni robocze od nadania. Gdy Pudełko jest chwilowo niedostępne, Użytkownik może poprosić o jednorazowe powiadomienie e-mailem, gdy wróci do sprzedaży.
3. Po nadaniu paczki wysyłamy e-mail z numerem przesyłki i linkiem do jej śledzenia; stan Zamówienia widać też na stronie Konta („Twoje zamówienia”).

4. Kupujący odpowiada za poprawność adresu, numeru telefonu i kodu paczkomatu. Pomyłkę poprawimy bez kosztów, jeśli Kupujący napisze do nas przed nadaniem paczki. Jeżeli paczka wróci do nas z powodu błędnych danych albo nieodebrania, skontaktujemy się z Kupującym i ustalimy ponowną wysyłkę; koszt ponownej wysyłki pokrywa Kupujący, chyba że przyczyna leżała po stronie Sprzedawcy lub przewoźnika. Nie ogranicza to praw z § 11 i § 14.
5. Jeżeli nie możemy wysłać Pudełka w terminie, niezwłocznie informujemy o tym Kupującego. Konsument może wtedy wyznaczyć dodatkowy termin, a po jego bezskutecznym upływie odstąpić od umowy (art. 543¹ § 2 Kodeksu cywilnego); zwracamy wtedy całą zapłaconą kwotę w ciągu 14 dni.
6. Niebezpieczeństwo przypadkowej utraty lub uszkodzenia Pudełka przechodzi na Konsumenta z chwilą wydania mu paczki (art. 548 § 3 Kodeksu cywilnego). Zalecamy sprawdzenie paczki przy odbiorze; uszkodzenie w transporcie warto opisać w protokole przewoźnika i zgłosić nam ze zdjęciem. Nie jest to warunek reklamacji.
7. Informacje o producencie Pudełka, jego identyfikator i ostrzeżenia dotyczące bezpieczeństwa są na stronie Gry, w sekcji „Producent i bezpieczeństwo produktu”, oraz na Pudełku (rozporządzenie (UE) 2023/988 w sprawie ogólnego bezpieczeństwa produktów).
8. Jeżeli na stronie Gry i w podsumowaniu Zamówienia napisano, że w paczce jest kod do wersji online, Sprzedawca wydaje go po opłaceniu Zamówienia i wkłada do paczki (kartka z kodem). Kod działa raz, na dowolnym Koncie, na zasadach Kodu z § 9 ust. 4 i 5; odbiera się go na stronie Konta.
9. Kod do wersji online jest częścią Pudełka. Po odstąpieniu od umowy sprzedaży Pudełka albo zwrocie całej ceny kod zostaje anulowany, a jeżeli został już wykorzystany, dostęp do Gry z tego kodu się kończy.

§ 14. Zgodność Pudełka z umową i reklamacje

1. Sprzedawca odpowiada wobec Konsumenta za brak zgodności Pudełka z umową istniejący w chwili jego dostarczenia i ujawniony w ciągu 2 lat od tej chwili, na zasadach z rozdziału 5a ustawy o prawach konsumenta (art. 43c). Brak zgodności ujawniony przed upływem 2 lat domniemywa się jako istniejący w chwili dostarczenia.
2. Reklamację składa się jak w § 12 ust. 2; warto dołączyć zdjęcie i numer Zamówienia. Sprzedawca odpowiada w ciągu 14 dni (§ 12 ust. 3).
3. Jeżeli Pudełko jest niezgodne z umową (np. brakuje elementu, druk jest nieczytelny, Pudełko przyszło uszkodzone), Konsument może żądać naprawy (np. dosłania brakującego lub wadliwego elementu) albo wymiany (art. 43d). Koszty, w tym przesyłki w obie strony, ponosi Sprzedawca. Jeżeli naprawa lub wymiana jest niemożliwa, nie powiodła się, wymaga nadmiernych kosztów albo brak zgodności jest istotny, Konsument może złożyć oświadczenie o obniżeniu ceny albo, gdy brak zgodności nie jest nieistotny, o odstąpieniu od umowy (art. 43e).
4. Konsument udostępnia Pudełko do naprawy lub wymiany; Sprzedawca odbiera je na swój koszt (np. przesyłką opłaconą przez Sprzedawcę). Zwrot ceny następuje niezwłocznie, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia.

§ 15. Przerwy techniczne i zmiany Gry

1. Sprzedawca dba o ciągłość działania Sklepu. Krótkie przerwy mogą być potrzebne do konserwacji, aktualizacji lub usuwania awarii; Sprzedawca planuje je w miarę możliwości w godzinach nocnych.
2. Sprzedawca może zmieniać Grę online w sposób niewymagany do utrzymania jej zgodności z umową wyłącznie z uzasadnionej przyczyny, takiej jak: poprawa błędów, bezpieczeństwo, zmiana przepisów, dostosowanie do nowych przeglądarek i urządzeń albo rozwój Gry. Zmiana nie może obciążać Konsumenta kosztami, a Sprzedawca informuje o niej jasno i zrozumiale.
3. Jeżeli zmiana istotnie i negatywnie wpływa na dostęp do Gry lub korzystanie z niej, Sprzedawca informuje Konsumenta z wyprzedzeniem na trwałym nośniku, a Konsument może wypowiedzieć umowę w ciągu 30 dni od dokonania zmiany albo od poinformowania o niej, jeżeli nastąpiło później, zgodnie z ustawą o prawach konsumenta. Sprzedawca zwraca wtedy część ceny zgodnie z tą ustawą.

§ 16. Czas dostępu do Gry

1. Dostęp do Gry online kupuje się jednorazowo, bez abonamentu i bez terminu końcowego (**bezterminowo**).

2. Sprzedawca może zakończyć udostępnianie Gry online tylko z ważnej przyczyny: trwałego zakończenia działalności, zmiany przepisów lub decyzji organu, które uniemożliwiają dalsze udostępnianie Gry, utraty praw do jej elementów, których nie da się zastąpić, albo zagrożenia bezpieczeństwa, którego nie da się usunąć. Sprzedawca zawiadamia o tym Użytkowników e-mailem z co najmniej 6-miesięcznym wyprzedzeniem, a w przypadku zdarzeń nagłych niezależnych od niego niezwłocznie.
3. W takim przypadku Sprzedawca udostępni każdemu, kto ma dostęp do Gry, a także Kupującemu, którego Kod nie został wykorzystany, bezpłatną wersję Gry do samodzielnego użytku bez Sklepu (pliki do pobrania lub wersję do druku). Jeżeli nie będzie to możliwe, zwróci część ceny zgodnie z ustawą o prawach konsumenta. Nie ogranicza to uprawnień Konsumenta wynikających z rozdziału 5b tej ustawy.

§ 17. Rankingi, Ksywka i odznaki

1. Użytkownik może ustawić na Koncie Ksywkę (jedną na Konto) na stronie Konta albo w Grze po rozwiązaniu sprawy. Ustawienie Ksywki jest dobrowolne i włącza publikowanie wyników Użytkownika w Rankingach; w Rankingach pojawiają się tylko Konta z Ksywką. Bez Ksywki można kupować Gry i grać tak samo.
2. W Rankingach, na stronach wyników i na obrazkach do udostępnienia Sklep publikuje wyłącznie: Ksywkę, czas gry, liczbę odpowiedzi, miesiąc rozwiązania, język Gry, miejsce, odznaki i odsetek graczy z dłuższym czasem. Użytkownik może w każdej chwili zmienić Ksywkę (najwyżej 2 razy w ciągu 30 dni), usunąć ją albo ukryć pojedynczy wynik; usunięcie Ksywki usuwa Konto ze wszystkich Rankingów, a usunięcie Konta usuwa wyniki. Porzucona Ksywka jest przez 30 dni zarezerwowana dla poprzedniego właściciela.
3. Czas gry w Rankingu mierzy serwer Sklepu na podstawie zapisów postępu na Koncie (czas aktywnej gry). Ranking ma charakter rozrywkowy, nie jest konkursem ani grą losową w rozumieniu przepisów prawa, a z miejscem w Rankingu nie wiążą się nagrody. Do Rankingu nie są przyjmowane czasy krótsze niż 20 minut i dłuższe niż 100 godzin. Wynik, przy którym serwer nie zmierzył całego czasu gry (np. gra bez internetu), może zostać sprawdzony przez Sprzedawcę przed publikacją albo nieprzyjęty. Zapisy postępu przesłane z opóźnieniem (np. po grze bez internetu) są przyjmowane i łączone z Kontem, ale chwile otwarcia kolejnych części Gry i rozwiązania sprawy serwer liczy od chwili otrzymania zapisu, a czasu gry bez połączenia nie mierzy; taki wynik może wymagać sprawdzenia przed publikacją. Liczy się pierwsze rozwiązanie sprawy.
4. Odznaki przyznaje automatycznie Sklep według zasad opisanych na stronie Rankingu. Odznaki zależne od miejsca w Rankingu mogą się zmieniać, gdy zmieniają się wyniki innych graczy.
5. Strona wyniku ma losowy adres i nie jest indeksowana przez wyszukiwarki; może ją zobaczyć każdy, kto zna adres. Udostępnienie linku lub obrazka w serwisach społecznościowych odbywa się na zasadach tych serwisów.
6. Sprzedawca może ukryć wpis albo wyzerować Ksywkę naruszającą § 3 ust. 7 lub przepisy prawa. Sprzedawca może zakończyć prowadzenie Rankingów, informując o tym na stronie Rankingu z 14-dniowym wyprzedzeniem.
7. Jeżeli po rozwiązaniu sprawy w Sklepie jest do kupienia inna Gra, której Użytkownik jeszcze nie ma, Sprzedawca może zaproponować mu Kod rabatowy na taką Grę (na wersję online albo Pudełko). Wysokość rabatu i czas ważności podaje oferta na stronie Konta i w Grze; w chwili wprowadzenia tych zasad jest to 15% i 48 godzin od odebrania Kodu. Kod odbiera się przyciskiem „Odbierz kod”, raz dla każdej rozwiązywanej Gry. Kod jest jednorazowy, przypisany do adresu e-mail Konta i działa wyłącznie na Gry inne niż ta, którą Użytkownik rozwiązał, oraz tylko na Grę, której Konto jeszcze nie ma. Gdy w Sklepie nie ma innej Gry do kupienia, oferty nie ma; pojawi się, gdy taka Gra trafi do sprzedaży. Sprzedawca może zmienić wysokość rabatu i czas ważności albo wyłączyć ofertę; zmiana nie dotyczy Kodów, które Użytkownik już odebrał. W pozostałym zakresie stosuje się § 7 ust. 6–10.

§ 18. Dane osobowe i zgody

1. Zasady przetwarzania danych osobowych, w tym danych Obdarowanego podanych przy zakupie w prezencie, danych odbiorcy Pudełka, Ksywki i wyników w Rankingach oraz wybranego języka, a także plików cookies i pamięci przeglądarki opisuje Polityka prywatności (<https://archiwumzagadek.pl/prywatnosc>).
2. Zgoda na e-maile marketingowe jest dobrowolna, osobna od akceptacji Regulaminu i nie jest warunkiem założenia Konta, zakupu ani gry. Może ją wyrazić osoba, która ukończyła 16 lat, na stronie Konta, w prośbie po pierwszym logowaniu albo w Zamówieniu, zaznaczając oświadczenie: „Chcę

dostawać e-maile o nowych grach, promocjach i kodach rabatowych, przypomnienia o niedokończonej grze albo nieopłaconym zamówieniu, gratulacje po rozwiązaniu sprawy i życzenia urodzinowe. Zgodę mogę wycofać w każdej chwili na stronie konta albo linkiem w każdym e-mailu.” Wycofanie zgody działa od razu i nie wpływa na Zamówienia ani Konto. Wiadomości potrzebne do wykonania umowy (potwierdzenia, zaproszenia z Prezentem, linki do logowania, informacje o wysyłce Pudełka) Sprzedawca wysyła bez tej zgody.

3. Pliki cookies analityczne i reklamowe działają wyłącznie po zgodzie wyrażonej w banerze; zgodę można zmienić w „Ustawieniach cookies” na dole każdej strony Sklepu.

§ 19. Pozasądowe rozwiązywanie sporów

1. Konsument może skorzystać z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, w szczególności z pomocy miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów, mediacji lub stałego polubownego sądu konsumenckiego przy wojewódzkim inspektoracie Inspekcji Handlowej (ustawa z dnia 23 września 2016 r. o pozasądowym rozwiązywaniu sporów konsumenckich). Informacje i adresy są na stronie prawakonsumenta.uokik.gov.pl.
2. Sprzedawca nie zobowiązuje się z góry do korzystania z pozasądowych metod rozwiązywania sporów; o udziale decyduje w każdej sprawie osobno i poinformuje o tym przy rozpatrzeniu reklamacji.

§ 20. Użytkownicy będący przedsiębiorcami

1. Ten paragraf dotyczy wyłącznie Użytkowników, którzy nie są Konsumentami ani Przedsiębiorcami na prawach konsumenta.
2. Odpowiedzialność Sprzedawcy wobec takich Użytkowników jest ograniczona do wysokości ceny zapłaconej za dostęp do Gry albo za Pudełko i nie obejmuje utraconych korzyści; ograniczenie nie dotyczy szkody wyrządzonej umyślnie. Przepisy o rękojmi są wyłączone w granicach art. 558 § 1 Kodeksu cywilnego.
3. Spory rozstrzyga sąd właściwy dla siedziby Sprzedawcy.
4. Przedsiębiorca z innego państwa Unii Europejskiej, który poda w Zamówieniu numer VAT UE aktywny w systemie VIES, otrzymuje za Grę online fakturę z adnotacją „odwrotne obciążenie” (podatek rozlicza nabywca); cena do zapłaty się nie zmienia.

§ 21. Zmiany Regulaminu

1. Sprzedawca może zmienić Regulamin z ważnych przyczyn: zmiany przepisów, zmiany sposobu płatności, dostawy lub logowania, nowych funkcji Sklepu i Gier (także nowych wersji językowych), nowych produktów (np. kolejnych Gier albo Pudełek), względów bezpieczeństwa albo konieczności doprecyzowania postanowień.
2. O zmianie Sprzedawca informuje Użytkowników mających Konto e-mailem i na stronie Sklepu co najmniej 14 dni przed wejściem jej w życie. Informację o zmianie Sprzedawca pokazuje też w zakładce „Konto”, gdzie Użytkownik może potwierdzić akceptację nowej wersji. Brak potwierdzenia nie blokuje Konta ani dostępu do kupionych Gier. Użytkownik, który nie akceptuje zmian, może wypowiedzieć umowę o prowadzenie Konta; zmiany nie dotyczą dostępu kupionego wcześniej (ust. 3).
3. Zmiana Regulaminu nie narusza praw nabytych przed jej wejściem w życie; do umów zawartych wcześniej (dostęp do Gry, także w prezencie, i sprzedaż Pudełka) stosuje się Regulamin z dnia zakupu, chyba że nowy jest korzystniejszy dla Użytkownika. Datę wersji Regulaminu, która obowiązuje dla Zamówienia, Sprzedawca podaje w potwierdzeniu zakupu i w załączonym pliku PDF.

§ 22. Język i wersje językowe

1. Sklep, Gry online i wiadomości e-mail wysyłane przez Sklep są dostępne w języku polskim, angielskim i ukraińskim. Język wybiera się przełącznikiem na stronie Sklepu albo w Grze; po zalogowaniu wybór zapisuje się jako język Konta. Języki danej Gry online są podane na jej stronie w Sklepie, a język materiałów w Pudełku opisuje § 2 pkt 11.
2. Regulamin, Polityka prywatności i strona „Zwroty i reklamacje” są sporządzone w języku polskim i w tym języku Sklep zawiera umowy (art. 8 ust. 1 ustawy z dnia 7 października 1999 r. o języku polskim). Sprzedawca udostępnia też ich przekłady na język angielski i ukraiński (art. 8 ust. 1a tej ustawy), w odpowiedniej wersji językowej Sklepu, przed zawarciem umowy i po jej zawarciu.
3. Wiążąca jest wersja polska: w razie rozbieżności między wersją polską a przekładem stosuje się wersję polską. Przekłady mają charakter informacyjny. Nie ograniczają praw, które Konsumentowi i

Przedsiębiorcy na prawach konsumenta przysługują na podstawie bezwzględnie obowiązujących przepisów (§ 23 ust. 1 i 2), ani zasady, że postanowienia niejednoznaczne tłumaczy się na korzyść Konsumenta (art. 385 § 2 Kodeksu cywilnego).

4. Przyciski, oświadczenia i zgody wyświetlane w innej wersji językowej Sklepu (np. przycisk „Kupuję i płacę”, oświadczenie z § 11 ust. 3 i zgoda z § 18 ust. 2) są przekładami polskiego brzmienia przytoczonego w Regulaminie i mają to samo znaczenie. Ich brzmienie w danym języku przytacza przekład Regulaminu.
5. Wiadomości e-mail Sklep wysyła w języku Konta odbiorcy, a gdy odbiorca nie ma Konta albo Konto nie ma zapisanego języka, w języku strony, na której wykonano czynność, po której wysyłana jest wiadomość. Język potwierdzenia zakupu i dołączone do niego dokumenty opisuje § 6 ust. 4, a język zaproszenia z Prezentem § 9 ust. 3. Strona płatności operatora płatności (§ 7 ust. 2) jest dostępna po polsku albo po angielsku.
6. Do Sprzedawcy można pisać po polsku, angielsku albo ukraińsku, także w sprawie reklamacji i odstąpienia od umowy. Sprzedawca odpowiada po polsku albo po angielsku, a w miarę możliwości w języku wiadomości.

§ 23. Postanowienia końcowe

1. Umowy zawierane przez Sklep podlegają prawu polskiemu. Wybór prawa nie pozbawia Konsumenta ochrony, jaką zapewniają mu bezwzględnie obowiązujące przepisy państwa jego zwykłego pobytu (art. 6 ust. 2 rozporządzenia (WE) nr 593/2008 w sprawie prawa właściwego dla zobowiązań umownych, „Rzym I”).
2. Postanowienia Regulaminu nie wyłączają ani nie ograniczają praw Konsumentów i Przedsiębiorców na prawach konsumenta wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów. W razie sprzeczności stosuje się te przepisy.
3. Spory z Konsumentami rozstrzygają sądy właściwe według przepisów ogólnych.

Załącznik. Wzór formularza odstąpienia od umowy

Formularz należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy (§ 11 ust. 4 i 6). Nie jest obowiązkowy: wystarczy dowolne jednoznaczne oświadczenie, np. e-mail.

Adresat: Piotr Niemiec, ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra, e-mail: kontakt@archiwumzagadek.pl

Ja/My(*) niniejszym informuję/informujemy(*) o moim/naszym(*) odstąpieniu od umowy sprzedaży następujących rzeczy(*) / umowy o dostarczenie następującej treści cyfrowej(*): (np. gra „...” w pudełku / dostęp do gry online „...”)

Data zawarcia umowy(*) / odbioru(*): Numer zamówienia:

Imię i nazwisko konsumenta(-ów): Adres e-mail Konta:

Adres konsumenta(-ów):

Podpis konsumenta(-ów) (tylko jeżeli formularz jest przesyłany w wersji papierowej):

Data:

(*) Niepotrzebne skreślić.