

Правила магазину та онлайн-ігор

Версія від 2026-10-07. Правила стосуються Магазину за адресою <https://archiwumzagadek.pl> в усіх його мовних версіях, усіх онлайн-ігор, які ми в ньому пропонуємо, а також ігор, що продаються в коробці з доставкою. Вони є також правилами надання послуг електронними засобами в розумінні Закону Польщі від 18 липня 2002 року про надання послуг електронними засобами (ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną).

§ 1. Продавець і контакти

1. Інтернет-магазин під торговельною назвою Archiwum Zagadek, доступний за адресою <https://archiwumzagadek.pl> (далі: **Магазин**), веде Piotr Niemiec – підприємець, внесений до польського Центрального реєстру господарської діяльності (Centralna Ewidencja i Informacja o Działalności Gospodarczej, CEIDG), адреса: ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra, NIP 9291836445, REGON 529948264 (далі: **Продавець**).
2. Контакт із Продавцем: електронна пошта kontakt@archiwumzagadek.pl, tel. 601551551, адреса для листування та повернень: ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra.
3. Правила доступні безкоштовно за адресою <https://archiwumzagadek.pl/regulamin> у формі, яка дає змогу їх завантажити, зберегти та роздрукувати (зокрема як файл PDF). Покупець також отримує їх у вкладенні до підтвердження покупки. Переклади Правил англійською та українською мовами доступні за адресами <https://archiwumzagadek.pl/en/regulamin> і <https://archiwumzagadek.pl/uk/regulamin>; обов'язковою є польська версія (§ 22).

§ 2. Визначення

1. **Гра** – кожна гра, яку пропонують у Магазині, наприклад детективна гра «Ostatni Odczyt» (далі разом: **Ігри**). Онлайн-версія Гри – це, зокрема, матеріали справи (документи, фотографії, мапи, аркуші), інструменти на екрані, музика та звукові ефекти, підказки й картка розв'язання, доступні в браузері. Онлайн-версія Гри є **цифровим вмістом**, що постачається безперервно, без матеріального носія. Гру можуть пропонувати також у друкованій версії, у Коробці (п. 11); тоді її сторінка в Магазині має вкладку «У коробці». Мінімальний вік, кількість гравців, рівень складності, приблизний час гри, ціну й точний склад кожної Гри зазначено на її сторінці в Магазині та в підсумку Замовлення. Рівень складності (шкала від 1 до 5, описана на сторінці Магазину) і приблизний час гри мають орієнтовний характер: їх визначено за результатами тестів із гравцями (половина команд завершує гру швидше, половина – повільніше), і вони залежать від досвіду та кількості осіб у команді.
2. **Обліковий запис** – безкоштовна послуга, що надається електронними засобами: сукупність даних Користувача в Магазині, яка дає змогу входити в систему, купувати Ігри (зокрема в подарунок) і Коробки, активувати Коди, грати, переглядати Бібліотеку своїх Ігор (§ 3 п. 9), зберігати прогрес гри та відстежувати Замовлення.
3. **Користувач** – особа, яка користується Магазином або має Обліковий запис.
4. **Споживач** – Користувач, який є споживачем у розумінні ст. 22¹ Цивільного кодексу Польщі (Kodeks cywilny).
5. **Підприємець на правах споживача** – фізична особа, яка укладає договір, безпосередньо пов'язаний з її господарською діяльністю, якщо зі змісту договору випливає, що він не має для неї професійного характеру (ст. 7аа Закону Польщі від 30 травня 2014 року про права споживачів (ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta) і ст. 385⁵ Цивільного кодексу). Положення Правил, що стосуються Споживачів, застосовуються до неї в обсязі, передбаченому цими нормами.
6. **Ліцензія** – право користуватися певною Грою в онлайн-версії на умовах § 10, прив'язане до Облікового запису.
7. **Замовлення** – заява Користувача, зроблена натисканням кнопки «Купую й сплачую» (у разі покупки в подарунок: «Купую подарунок і сплачую»), спрямована на укладення договору про постачання онлайн-версії Гри або договору купівлі-продажу Коробки.

8. **Покупець** – Користувач, який розміщує Замовлення для себе або в подарунок.
9. **Подарунок** – доступ до онлайн-версії Гри, придбаний Покупцем для іншої особи (**Обдаровуваного**) на умовах § 9.
10. **Подарунковий код** (далі також: **Код**) – одноразовий код, який додає Гру до Облікового запису, коли його введено в кабінеті або активовано за посиланням у запрошенні. Код видаємо в разі покупки в подарунок (§ 9), у разі доступу, подарованого Продавцем (§ 8 п. 3), а також, якщо так зазначено біля Коробки, у посилці з Коробкою (§ 13 п. 8).
11. **Коробка** – друкована версія Гри (рухома річ, товар у розумінні Закону про права споживачів), що продається в Магазині з доставкою на території Польщі. Склад, ціну, вартість і способи доставки, строк відправлення та наявність зазначено на сторінці Гри та в підсумку Замовлення. Коробка не дає доступу до онлайн-версії Гри, якщо на сторінці Гри та в підсумку Замовлення не зазначено, що в посилці є Код до онлайн-версії (§ 13 п. 8 і 9). Матеріали в Коробці – польською мовою, якщо на сторінці Гри та в підсумку Замовлення не зазначено іншої мови.
12. **Код знижки** – код, який після введення в Замовленні знижує ціну онлайн-версії Гри або Коробки на умовах § 7 п. 6–10.
13. **Псевдонім** – публічне ім'я Користувача в Рейтингах, одне на Обліковий запис (§ 17).
14. **Рейтинг** – публічний список результатів Користувачів, які встановили Псевдонім (час гри, відзнаки), який веде Магазин (§ 17).

§ 3. Технічні вимоги та функціональність

1. Для користування Магазином та онлайн-іграми потрібні: пристрій із доступом до інтернету (комп'ютер, планшет або телефон з екраном шириною щонайменше 360 пікселів), актуальний браузер (Chrome, Edge, Firefox або Safari у версії, випущеній протягом останніх двох років) з увімкненою підтримкою JavaScript, файлів cookie та локального сховища браузера, а також активна адреса електронної пошти. Для входу через Google потрібен обліковий запис Google, для входу через Apple – обліковий запис Apple, а для входу через Facebook (якщо Магазин надає таку можливість) – обліковий запис у Facebook. Якщо на сторінці певної Гри зазначено інші або додаткові вимоги, до цієї Гри застосовуються саме вони.
2. Онлайн-ігри найкраще працюють на комп'ютері або планшеті. Вони працюють і на телефоні, зокрема як застосунок, доданий на головний екран. Переглянуті частини Гри (а після вибору в Грі «Завантажити всю гру» – уся Гра) працюють без інтернету до 30 днів від останнього з'єднання з Магазином. Прогрес тоді зберігається на пристрої й автоматично потрапляє до Облікового запису, коли з'єднання відновиться. Якщо ту саму Гру проходили на кількох пристроях, збереження об'єднуються: відкриті частини Гри, використані підказки та час гри з усіх пристроїв підсумовуються, а з двох різних версій того самого запису залишається новіша, причому старша версія залишається в Грі, і її можна відновити (меню → «Обліковий запис»).
3. Онлайн-ігри не потребують встановлення програм. Вони можуть містити звук, який можна вимкнути, і диктора, що читає документи вголос мовою Гри (використовує голоси браузера або пристрою; те, які голоси доступні певною мовою, залежить від пристрою та браузера). Магазин доступний польською, англійською та українською мовами (§ 22). Мови, якими можна грати в певну онлайн-Гру, зазначено на її сторінці в Магазині.
4. Технічні засоби захисту: доступ до файлів онлайн-Гри мають лише Користувачі, які увійшли в систему та мають Ліцензію на цю Гру; файли Гри зашифровано, а ключ до них браузер отримує після входу; наступні частини Гри (наприклад, конверти в грі «Ostatni Odczyt») можуть відкриватися після введення правильних відповідей. Під час гри неможливо виділяти чи копіювати вміст матеріалів справи (тексти, документи, фотографії, мапи та підказки) або друкувати його з браузера; власні нотатки та відповіді Користувача копіюються звичайним способом. Мапи, накладки, а також порівняльні й робочі аркуші з відкритих конвертів можна надрукувати функцією «Друкувати» в Грі; кожен аркуш має контрольний відрізок для перевірки масштабу друку та позначку Облікового запису, для якого його надруковано. Коли вікно Гри стає неактивним або Користувач натискає клавішу знімка екрана, вміст матеріалів справи закривається до повернення в Гру; у браузерах Chrome і Edge на комп'ютері з Windows Гра тоді намагається видалити знімок екрана з буфера обміну. На сторінках матеріалів справи видно малопомітний водяний знак із Псевдонімом або скороченою адресою електронної пошти Облікового запису та датою (без входу в систему – з випадковим ідентифікатором пристрою). Підказки приховано до моменту їх відкриття, а кількість відкритих підказок враховується в результаті та Рейтингу. Засоби захисту не впливають на гру та на роботу програм зчитування з

екрана.

5. З метою захисту від зловживань Магазин обмежує кількість спроб входу, використання Кодів і Кодів знижки протягом певного часу та може попросити пройти коротку перевірку того, що форму заповнює людина (Cloudflare Turnstile). Після перевищення ліміту наступну спробу можна зробити після спливу зазначеного часу, зазвичай години.
6. Продавець не відповідає за невідповідність онлайн-Гри договору, що є наслідком невідповідності цифрового середовища Користувача вимогам, описаним у цьому параграфі, якщо він чітко й зрозуміло повідомив про ці вимоги до укладення договору (розділ 5b Закону про права споживачів).
7. Користувачеві забороняється надавати контент протиправного характеру, зокрема в текстових полях Облікового запису, Гри та анкети, у Псевдонімі, в імені, підписі та побажаннях, що додаються до Подарунка, а також у даних одержувача Коробки. Псевдонім не може містити лайливих слів, образливого змісту, адрес сайтів, контактних даних чи персональних даних інших осіб і не може вводити в оману щодо особи (наприклад, видавати себе за іншого гравця чи за Продавця). Продавець може приховати запис у Рейтингу або скинути такий Псевдонім; тоді Користувач може встановити новий.
8. Особливими загрозами, пов'язаними з користуванням послугами, що надаються електронними засобами, є, зокрема, фішинг (фальшиві повідомлення та сторінки, що видають себе за Магазин) і шкідливе програмне забезпечення. Магазин ніколи не просить паролів чи даних платіжних карток. Нікому не передавайте посилання або коду для входу.
9. **Бібліотека та Застосунок.** Бібліотека – це сторінка Магазину за адресою <https://archiwumzagadek.pl/biblioteka> (а також <https://archiwumzagadek.pl/en/biblioteka> і <https://archiwumzagadek.pl/uk/biblioteka>), на якій Користувач, що увійшов у систему, бачить свої Ігри та прогрес у них, Ігри, які він може ще придбати, а також анонси наступних Ігор. Магазин із Бібліотекою можна встановити на пристрій як застосунок (далі: **Застосунок**): у Chrome, Edge та інших браузерах на основі Chromium, а також на Android – кнопкою «Встановити застосунок», а в Safari на iPhone та iPad – через «На екран „Додому”»; інструкції для окремих пристроїв, зокрема телефонів Huawei, розміщено за адресою <https://archiwumzagadek.pl/uk/jak-zainstalowac>. Застосунок безкоштовний і не потрібен для користування Магазином чи Іграми: це той самий Магазин, відкритий у вікні без панелі браузера, тож у ньому діють ті самі Правила, той самий Обліковий запис, ті самі ціни й Ліцензії. Покупка Гри, вхід і збереження прогресу в Обліковому записі потребують з'єднання з інтернетом. Без інтернету Застосунок показує список Ігор Користувача з останнього з'єднання (щонайдовше протягом 30 днів від його оновлення) і дає змогу запустити ті частини Гри, які збережено на пристрої (п. 2). Список Ігор видаляється з пристрою після виходу з Облікового запису та після видалення Облікового запису. Продавець може змінювати Застосунок на умовах § 15 п. 2 або припинити його надання; це не впливає ні на Ліцензію, ні на доступ до придбаної Гри в браузері. Що Застосунок зберігає на пристрої, описує Політика конфіденційності (розділ 2 п. 27 і розділ 8 п. 2).

§ 4. Обліковий запис

1. Обліковий запис створюється безкоштовно під час входу через Google, через Apple, через Facebook (якщо Магазин надає таку можливість) або за допомогою одноразового посилання чи 6-значного коду, надісланого на вказану адресу електронної пошти. Паролі не потрібні й не зберігаються. Під час першого входу через Facebook Продавець просить підтвердити адресу електронної пошти 6-значним кодом, а Обліковий запис має адресу, яку Користувач підтвердив. Під час входу через Apple можна приховати свою адресу електронної пошти; тоді Обліковий запис має адресу пересилання Apple, на яку Продавець надсилає всі повідомлення.
2. Під час першого входу Користувач вказує дату народження. Вона слугує виключно для контролю віку в іграх з віковими обмеженнями та для згод, які вимагають певного віку. Користувач відповідає за правдивість наданих даних.
3. Обліковий запис може створити особа, якій виповнилося 13 років.
4. Обліковий запис є особистим. Однак на одному Обліковому записі може разом грати команда, наприклад родина або друзі за одним столом. Забороняється публічно поширювати дані для входу, перепродавати Обліковий запис чи Ліцензію, а також надавати доступ до Гри третім особам в інший спосіб, ніж спільна гра.
5. Договір про ведення Облікового запису укладається на невизначений строк у момент першого входу; входячи, Користувач приймає Правила. Користувач може розірвати цей договір у

будь-який момент, без зазначення причини та без витрат, видаливши Обліковий запис у вкладці «Кабінет» або написавши на адресу Продавця. Видалення Облікового запису видаляє збережений прогрес і припиняє доступ до Ігор, доданих до цього Облікового запису (придбаних або отриманих за Кодом). Видалення Облікового запису з власної ініціативи не дає права на повернення ціни, якщо таке право не впливає із закону (зокрема з § 12 і § 15 п. 3). Замовлення Коробок, що виконуються, буде виконано, незважаючи на видалення Облікового запису.

6. Продавець може розірвати договір про ведення Облікового запису з дотриманням 14-денного строку попередження з поважних причин: грубе або систематичне порушення Правил (зокрема п. 4 і § 10 п. 4), дії, що загрожують безпеці Магазину, або надання неправдивих даних з метою обійти вікові обмеження. У разі порушення, що загрожує безпеці Магазину або інших Користувачів (наприклад, підбір Кодів, спроби обійти засоби захисту), Продавець може заблокувати Обліковий запис негайно, повідомивши про це Користувача електронною поштою з обґрунтуванням.
7. Користувач може в будь-який момент вийти з Облікового запису на всіх пристроях (вкладка «Кабінет»). Якщо блокування Облікового запису виявиться помилковим або не впливає з порушення Правил, Продавець його скасовує, а на прохання Користувача надає доступ до Ігор із цього Облікового запису на іншому його Обліковому записі або повертає ціну. Блокування не позбавляє Споживача прав, що впливають із договору про постачання Гри.

§ 5. Вік

1. Кожна Гра має мінімальний вік, зазначений на її сторінці в Магазині та в підсумку Замовлення. Гра «Ostatni Odczyt» призначена для осіб, яким виповнилося **15 років**. Вона розповідає про смерть людини та розслідування цієї справи; не містить шокуючих зображень. Магазин надає доступ до онлайн-версії Гри лише Обліковим записам, у яких зазначена дата народження свідчить про досягнення мінімального віку цієї Гри. Мінімальний вік, зазначений для Коробки, – це рекомендація виробника щодо змісту Гри.
2. Неповнолітня особа може придбати доступ до онлайн-версії Гри, зокрема в подарунок, або Коробку лише за згодою батьків або законного опікуна, що підтверджує під час покупки заявою: «Я маю згоду батьків або законного опікуна на цю покупку».
3. На прохання батьків або законного опікуна Продавець може надати доступ до онлайн-версії Гри на Обліковому записі особи, якій виповнилося 13 років, але яка не досягла мінімального віку цієї Гри. Відповідальність за це рішення несуть батьки або опікун.

§ 6. Замовлення та укладення договору

1. Щоб придбати доступ до онлайн-версії Гри, Користувач: входить у систему, заповнює дату народження, обирає покупку для себе або в подарунок (для Подарунка вказує також дані, передбачені § 9 п. 2), за бажанням вказує дані для рахунку-фактури (§ 7 п. 5) і вводить Код знижки, перевіряє підсумок Замовлення (Гра, ціна, знижка, основні характеристики), приймає Правила, робить заяву, передбачену § 11 п. 3, і натискає кнопку «Купую й сплачую» або «Купую подарунок і сплачую», а потім оплачує Замовлення в платіжного оператора.
2. Натискання кнопки «Купую й сплачую» або «Купую подарунок і сплачую» означає розміщення Замовлення з обов'язком оплати.
3. Договір про постачання онлайн-версії Гри або договір купівлі-продажу Коробки вважається укладеним у момент, коли платіжний оператор підтвердить Продавцеві оплату Замовлення. Замовлення, не оплачене протягом 24 годин, втрачає чинність без жодних наслідків для Користувача; резервування примірника Коробки на час оплати триває 30 хвилин.
4. Продавець підтверджує укладення договору листом, надісланим на адресу електронної пошти Облікового запису (довговічний носій інформації). Підтвердження містить дані Замовлення, заяви, зроблені Користувачем під час покупки, і Правила у файлі PDF, для Подарунка – також копію Коду, а для Коробки – адресу та спосіб доставки і строк відправлення. Підтвердження складається мовою Облікового запису, а якщо для Облікового запису мову не встановлено, – мовою сторінки, на якій розміщено Замовлення (польською, англійською або українською). До підтвердження англійською або українською мовою Продавець додає Правила в польській версії, яка є обов'язковою (§ 22), і їхній переклад, якщо він доступний.
5. На один Обліковий запис купується один доступ до певної онлайн-Гри. Магазин не дає змоги вдруге купити для себе Гру, до якої Обліковий запис уже має доступ. Обмеження не стосується

покупки в подарунок і Коробки.

6. Щоб придбати Коробку, Користувач: входить у систему, заповнює дату народження, обирає версію «У коробці», вказує ім'я та прізвище одержувача, адресу доставки в Польщі та номер телефону, обирає спосіб доставки (у разі доставки до поштомата вказує також код поштомата), за бажанням вказує дані для рахунку-фактури та Код знижки, перевіряє підсумок Замовлення (Коробка, ціна, знижка, вартість доставки, загальна сума, строк відправлення), приймає Правила і натискає кнопку «Купую й сплачую», а потім оплачує Замовлення в платіжного оператора. Під час покупки Коробки заява, передбачена § 11 п. 3, не подається. Коробка може бути подарунком: достатньо вказати ім'я, прізвище, адресу й телефон обдаровуваної особи; стороною договору є Покупець.

§ 7. Ціни, платежі та коди знижки

1. Ціни в Магазині є кінцевими цінами (брутто) у польських злотих і включають податок на додану вартість (ПДВ, 23%). Ціну доступу до кожної онлайн-Гри та ціну Коробки зазначено на сторінці Гри в Магазині та в підсумку Замовлення (наприклад, доступ до гри «Ostatni Odczyt» коштує **59 PLN**); їх сплачують одноразово. Подарунок коштує стільки ж, скільки покупка для себе. Немає ні абонентської плати, ні додаткових платежів; вартість інтернету Користувач оплачує згідно з договором зі своїм провайдером. Ціна Коробки не включає вартості доставки: вартість доставки залежить від обраного способу доставки, зазначена біля кожного способу та в підсумку Замовлення і додається до ціни перед оплатою. Інших платежів немає.
2. Платежі обслуговує платіжний оператор залежно від платіжного шлюзу, обраного Продавцем: **Krajowy Integrator Płatności S.A.**, pl. Andersa 3, 61-894 Poznań, Польща, – національна платіжна установа під наглядом Комісії з фінансового нагляду Польщі (KNF) (послуга Trau); **mBank S.A.**, ul. Prosta 18, 00-850 Warszawa, Польща, – банк під наглядом Комісії з фінансового нагляду Польщі (послуга Paynow); або **Mollie B.V.**, Keizersgracht 126, 1015 CW Amsterdam, Нідерланди, – ліцензована платіжна установа під наглядом De Nederlandsche Bank (центрального банку Нідерландів). Назву оператора Магазин показує в Замовленні до того, як Користувач перейде до оплати. Доступні методи (наприклад, BLIK, швидкий переказ, платіжна картка, цифрові гаманці, як-от Apple Pay і Google Pay) показано в Замовленні та на сторінці оплати оператора; Користувач може обрати метод у Замовленні або на сторінці оператора.
3. Оплата здійснюється наперед. Продавець не отримує ні даних платіжних карток, ні даних для входу в банк.
4. Якщо Магазин повідомляє про зниження ціни, поруч зі зниженою ціною він зазначає найнижчу ціну за 30 днів до запровадження зниження, а розмір зниження обчислює від цієї найнижчої ціни. Це стосується також Коду знижки, який публічно оголошують як зниження ціни конкретної Гри або Коробки.
5. Продавець виставляє рахунок-фактуру з ПДВ (faktura VAT), якщо Користувач вкаже дані для рахунку-фактури в Замовленні (компанія: NIP або номер платника ПДВ ЄС, назва й адреса; приватна особа: ім'я, прізвище та адреса) або попросить про нього в кабінеті чи електронною поштою із зазначенням номера Замовлення – не пізніше ніж протягом 3 місяців від кінця місяця, у якому він здійснив оплату. Кнопка «Отримати дані компанії» вставляє назву й адресу з публічних реєстрів (реєстр платників ПДВ, REGON, VIES); Користувач перевіряє їх і може виправити, а за правильність даних для рахунку-фактури відповідає Користувач. Користувач погоджується отримувати рахунки-фактури та коригувальні рахунки-фактури в електронній формі (PDF) на адресу електронної пошти, вказану в Замовленні; документи доступні також у кабінеті. Якщо цього вимагає законодавство, Продавець виставляє рахунок-фактуру в Національній системі електронних рахунків-фактур (Krajowy System e-Faktur, KSeF); тоді PDF містить номер KSeF і QR-код для перевірки рахунку-фактури. Документ для Користувача, який користується Магазином англійською або українською мовою, містить описи двома мовами; обов'язковим є текст польською мовою.
6. Код знижки вводять у Замовленні, у полі «Код знижки». В одному Замовленні можна використати один Код знижки. Код знижує ціну онлайн-Гри або Коробки на суму або відсоток, зазначені біля коду; він не знижує вартості доставки. Ціна після знижки має становити щонайменше 1 PLN (це найменший платіж, який приймає платіжний оператор).
7. Умови Коду знижки (наприклад, Гра, онлайн-версія або Коробка, строк дії, кількість використань, прив'язка до адреси електронної пошти Облікового запису, дія лише на Гру, якої ще немає в Обліковому записі) повідомляємо під час передання коду. Магазин перевіряє їх під

час Замовлення та показує ціну після знижки перед оплатою.

8. Код знижки вважається використаним у момент оплати Замовлення. Одноразовий код не можна використати у двох платежах одночасно: на час платежу, що триває (щонайбільше 30 хвилин), код зарезервовано для цього Замовлення.
9. Код знижки не можна обміняти на гроші чи поєднати з іншим кодом. Після відмови від договору або повернення ціни ми повертаємо фактично сплачену суму; використаний код не поновлюється, якщо біля коду не зазначено інше.
10. Код знижки, прив'язаний до адреси електронної пошти Облікового запису, діє лише на цьому Обліковому записі, і його не можна передати іншій особі.

§ 8. Постачання Гри

1. Доступ до онлайн-версії Гри з'являється в Обліковому записі невідкладно після підтвердження оплати, зазвичай протягом кількох секунд, але не пізніше ніж за 24 години. Гра доступна після входу в систему за адресою, зазначеною в кабінеті (наприклад, гра «Ostatni Odczyt»: <https://archiwumzagadek.pl/gry/ostatni-odczyt/>). У разі покупки в подарунок Продавець одночасно видає Код (§ 9 п. 3).
2. Якщо оплату підтверджено, а доступ не з'явився, Користувачеві слід написати Продавцеві; Продавець невідкладно надасть доступ до Гри.
3. Доступ до онлайн-версії Гри може бути наданий також як подарунок: Продавцем на вказану адресу електронної пошти (діє після входу з цією адресою) або за допомогою Коду, введеного в кабінеті чи активованого за посиланням у запрошенні, зокрема Коду, придбаного в подарунок (§ 9) або доданого до Коробки (§ 13 п. 8). Такий доступ діє на тих самих умовах, що й придбаний, а Код можна використати лише один раз.
4. Доставку Коробки описує § 13.
5. Якщо на сторінці Гри в Магазині зазначено дату прем'єри («Прем'єра: ...»), це запланована дата надання доступу до Гри. До цієї дати Гру неможливо придбати чи отримати в подарунок, якщо тільки на сторінці Гри прямо не зазначено, що замовлення приймаються до прем'єри, і не вказано дати, коли Продавець надасть доступ до Гри. Продавець може змінити дату прем'єри; нову дату він публікує на сторінці Гри. Посилання «Додати до календаря» (файл календаря, Google Календар, Outlook) додають до календаря Користувача запис із датою, чинною на момент натискання, і не оновлюються автоматично: після зміни дати запис потрібно додати повторно (у багатьох застосунках новий запис замінить старий).

§ 9. Покупка в подарунок

1. Користувач може придбати доступ до онлайн-версії Гри в подарунок для іншої особи. Договір про постачання Гри укладає Покупець; Обдаровуваний користується Грою на умовах Правил після активації Коду у своєму Обліковому записі. Покупець може придбати Подарунок також тоді, коли сам уже має доступ до цієї Гри. Мінімальний вік Гри стосується Обдаровуваного (п. 5). Неповнолітній Покупець потребує згоди батьків або законного опікуна (§ 5 п. 2).
2. Під час покупки Покупець вказує адресу електронної пошти Обдаровуваного, а за бажанням також: ім'я Обдаровуваного (для привітання в запрошенні), підпис (від кого Подарунок), побажання (до 500 символів) і день надсилання запрошення (від дня покупки до року наперед). Адреса електронної пошти Обдаровуваного не може бути адресою Облікового запису Покупця.
3. Продавець видає Код одразу після оплати. Від імені Покупця він надсилає на адресу Обдаровуваного запрошення з Кодом, підписом і побажаннями: одразу після оплати або в обраний день, з 8:00 за польським часом. Покупець може обрати мову запрошення (польську, англійську або українську); якщо мову не обрано, запрошення надсилається мовою, якою Покупець розміщував Замовлення. Покупець отримує копію Коду в підтвердженні покупки (§ 6 п. 4), тож може також вручити Подарунок особисто.
4. Код можна використати лише один раз. Код не має строку дії; він перестає діяти після використання або у випадку, передбаченому п. 10.
5. Код можна активувати на будь-якому Обліковому записі, зокрема створеному на іншу адресу, ніж та, на яку надіслано запрошення, якщо дата народження, зазначена в цьому Обліковому записі, свідчить про досягнення мінімального віку Гри. Якщо Обліковий запис не відповідає цій вимозі або вже має доступ до цієї Гри, Гру не буде до нього додано, а Код залишається дійсним і його можна передати іншій особі. Якщо в Обліковому записі ще не вказано дату народження,

Гру буде додано, але вона стане доступною лише після зазначення дати, яка свідчить про досягнення мінімального віку (§ 5 п. 1).

6. Покупець відповідає за те, що адреса електронної пошти Обдаровуваного правильна і що він має право її вказати, щоб передати Подарунок. Покупець відповідає також за зміст імені, підпису та побажань; вони не можуть мати протиправного характеру (§ 3 п. 7).
7. Покупець може попросити змінити адресу електронної пошти Обдаровуваного (поки Код не використано) або день надсилання (поки запрошення не надіслано), написавши Продавцеві з адреси електронної пошти свого Облікового запису та вказавши номер Замовлення. Продавець невідкладно вносить зміну. Якщо запрошення вже надіслано на помилкову адресу, Продавець надішле його повторно на нову адресу; Код діє лише один раз, тому якщо його буде використано раніше, зміна вже неможлива (п. 6).
8. Код є цифровим вмістом, який Продавець постачає одразу після оплати, також тоді, коли запрошення має бути надіслане пізніше. Покупець, який є Споживачем і який перед оплатою вимагав видати Код до спливу строку на відмову від договору та взяв до відома, що з моменту видачі Коду втрачає право на відмову від договору (заява, передбачена § 11 п. 3), після видачі Коду не може відмовитися від договору без зазначення причини (п. 13 ч. 1 ст. 38 Закону про права споживачів). Покупець, який бажає зберегти 14 днів на відмову від договору, може скористатися § 11 п. 4; тоді Продавець видасть Код після спливу цього строку.
9. Про несправності Гри, зокрема після активації Коду, може повідомляти Обдаровуваний на умовах § 12 п. 2 і 3; Продавець усуває їх у його Обліковому записі. Права, що випливають із договору, зокрема вимога зниження ціни, відмова від договору у зв'язку з невідповідністю Гри договору та повернення грошей, належать Покупцеві як стороні договору.
10. Якщо Продавець повертає Покупцеві всю ціну Подарунка (наприклад, після відмови від договору або після скарги) або платіж скасовує банк чи платіжний оператор (повернення платежу, чарджбек), невикористаний Код анулюється, а якщо Код уже використано, доступ Обдаровуваного до Гри за цим Кодом припиняється.

§ 10. Ліцензія та авторські права

1. Ігри, зокрема тексти, фотографії, ілюстрації, мапи, графічне оформлення, музика, звуки та програмне забезпечення, а також вміст Коробок, є творами, що охороняються Законом Польщі від 4 лютого 1994 року про авторське право і суміжні права (ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych). Права на Ігри належать Продавцеві, або Продавець користується ними на підставі ліцензії.
2. З моменту постачання онлайн-версії Гри (для Подарунка: з моменту активації Коду) Користувач, в Обліковому записі якого є Гра, отримує невиключну Ліцензію без права передачі на користування цією Грою для особистих і некомерційних цілей протягом строку доступу, визначеного в § 16, на території всього світу, що охоплює: відображення Гри в браузері та гру через Магазин, зокрема разом із родиною та друзями; збереження файлів Гри в пам'яті пристрою в обсязі, потрібному для гри без інтернету; друк допоміжних матеріалів, доступних для друку в Грі (мап, накладок, порівняльних і робочих аркушів), для власного користування під час гри.
3. Ліцензія не обмежує прав, що випливають із норм про вільне використання творів (dozwolony uzytek), зокрема права на цитування. Набувач Коробки користується її вмістом для особистих і некомерційних цілей на умовах вільного використання; він може перепродати або подарувати Коробку як примірник, але не може її копіювати чи поширювати.
4. Поза межами Ліцензії та вільного використання забороняється, зокрема: копіювання та поширення файлів Гри або її фрагментів, публічне поширення документів, фотографій, мап, кодів і розв'язання Гри (наприклад, в інтернеті), зокрема у вигляді знімків екрана, записів екрана та роздруківок, перепродаж доступу, використання Гри в діяльності з метою заробітку (наприклад, платні заходи), обхід технічних засобів захисту (зокрема блокування копіювання та друку, закривання вмісту й водяного знака, а також видалення або закривання водяного знака на знімках екрана та роздруківках) і втручання в роботу Магазину. Зворотний аналіз (декомпіляція) програмного забезпечення дозволений лише в межах п. 3 ч. 2 і ч. 3 ст. 75 Закону про авторське право.
5. Публічні трансляції та записи гри (наприклад, стримінг) потребують згоди Продавця. Достатньо написати; згоду на некомерційні трансляції ми зазвичай надаємо безоплатно, з проханням попереджати глядачів, перш ніж розкривати розв'язання.

6. Сюжети Igor є вигадкою. Особи, установи (наприклад, «Районна прокуратура в Явожицях» у грі «Ostatni Odczyt»), місця та події вигадані, а будь-яка схожість із реальними особами та подіями є випадковою. Документи в Іграх імітують офіційні матеріали справ виключно для розваги й не є офіційними документами.

§ 11. Право на відмову від договору

1. Споживач може відмовитися від дистанційного договору протягом 14 днів без зазначення причини (ст. 27 Закону про права споживачів), з урахуванням п. 2 (онлайн-версія Гри). Відмову від договору купівлі-продажу Коробки описують п. 6–10.
2. Право на відмову від договору **не надається** щодо договору про постачання цифрового вмісту, що не міститься на матеріальному носії, якщо виконання розпочалося за прямо висловленою попередньою згодою Споживача до спливу строку на відмову від договору, після того як Продавець повідомив його про втрату права на відмову від договору, що Споживач узяв до відома, а Продавець надав Споживачеві підтвердження відповідно до ч. 1 ст. 21 цього Закону (п. 13 ч. 1 ст. 38).
3. У Магазині онлайн-версію Гри надають одразу після оплати, а в разі покупки в подарунок одразу після оплати видають Код (§ 9 п. 3). Перед оплатою Користувач позначає заяву. У разі покупки для себе вона звучить так: «Я вимагаю доступу до гри одразу після оплати, до спливу 14 днів з моменту укладення договору, і беру до відома, що з моменту надання доступу до гри втрачаю право на відмову від договору». У разі покупки в подарунок: «Я вимагаю видати подарунковий код одразу після оплати (копію отримаю в підтвердженні покупки), до спливу 14 днів з моменту укладення договору, і беру до відома, що з моменту видачі коду втрачаю право на відмову від договору». Продавець підтверджує зроблену заяву в листі з підтвердженням покупки.
4. Споживач, який не бажає робити цієї заяви, може до покупки написати Продавцеві. Тоді Продавець надішле електронною поштою посилання на оплату (ті самі способи оплати), а доступ додасть до Облікового запису (у разі покупки в подарунок: видасть Код) після спливу 14 днів від укладення договору. До цього часу Споживач може відмовитися від договору без зазначення причини.
5. Щоб відмовитися від договору у випадку, передбаченому п. 4, достатньо до спливу строку надіслати однозначну заяву на адресу електронної пошти або поштову адресу Продавця; можна скористатися зразком форми з додатка до Правил, але це не обов'язково. Продавець повертає всі платежі невідкладно, не пізніше ніж протягом 14 днів від отримання заяви, тим самим способом оплати, якщо Споживач не погодиться на інший, без жодних витрат для Споживача.
6. Споживач, який придбав Коробку, може відмовитися від договору протягом 14 днів без зазначення причини. Строк обчислюється від дня, коли Споживач (або вказана ним особа, інша ніж перевізник, наприклад обдаровувана особа) набув фізичного володіння Коробкою (п. 1 ст. 28 Закону про права споживачів). Заява, передбачена п. 3, не стосується Коробки.
7. Достатньо до спливу строку надіслати однозначну заяву електронною поштою на kontakt@archiwumzagadek.pl або листом на адресу ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra, бажано з номером Замовлення; можна скористатися зразком форми з додатка, але це не обов'язково. Продавець невідкладно підтверджує електронною поштою отримання заяви.
8. Коробку потрібно надіслати назад на адресу Piotr Niemiec, ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra невідкладно, не пізніше ніж через 14 днів від дня відмови від договору; достатньо відправити її до спливу цього строку. Безпосередні витрати на повернення несе Споживач (ч. 1 і 2 ст. 34 Закону про права споживачів). Радимо запакувати Коробку так, щоб вона не пошкодилася в дорозі.
9. Продавець повертає всі платежі, зокрема вартість доставки до Споживача, невідкладно, не пізніше ніж протягом 14 днів від отримання заяви, тим самим способом оплати, якщо Споживач не погодиться на інший. Якщо Споживач обрав спосіб доставки, дорожчий за найдешевший, що пропонується в Магазині, Продавець не повертає додаткових витрат (ст. 33). Продавець може затримати повернення коштів до отримання Коробки або доказу її відправлення назад, залежно від того, що настане раніше (ч. 3 ст. 32).
10. Споживач відповідає за зменшення вартості Коробки внаслідок користування нею в спосіб, що виходить за межі необхідного для встановлення характеру, властивостей і функціонування речі (ч. 4 ст. 34). Оглянути вміст можна; проходження Гри, наприклад розрізання заклеєних конвертів, заповнення аркушів або пошкодження елементів, виходить за ці межі й може зменшити суму повернення на величину зменшення вартості. Код до онлайн-версії, доданий до

Коробки, після відмови від договору перестає діяти (§ 13 п. 9).

§ 12. Відповідність Гри договору та скарги

1. Цей параграф стосується онлайн-версії Гри; відповідність Коробки договору описує § 14. Продавець відповідає за відповідність онлайн-Гри договору протягом усього строку її постачання, на умовах розділу 5b Закону про права споживачів.
2. Скаргу (рекламацію) можна подати електронною поштою на адресу kontakt@archiwumzagadek.pl або письмово на поштову адресу Продавця. Варто вказати адресу електронної пошти Облікового запису, опис проблеми, пристрій і браузер, а також свою вимогу. Допомагає також знімок екрана.
3. Продавець відповідає на скаргу протягом **14 днів** від її отримання, на адресу електронної пошти Облікового запису або іншу, вказану Користувачем. Відсутність відповіді в цей строк означає визнання скарги (ст. 7a Закону про права споживачів).
4. Якщо Гра не відповідає договору, Споживач може вимагати приведення її у відповідність із договором. Коли приведення у відповідність неможливе, потребує надмірних витрат або не вдалося, або коли невідповідність настільки істотна, що це одразу виправдовує такі кроки, Споживач може подати заяву про зниження ціни або, якщо невідповідність не є несуттєвою, про відмову від договору, на умовах розділу 5b Закону про права споживачів.
5. Продавець приводить Гру у відповідність із договором у розумний строк, без надмірних незручностей і без витрат для Споживача. Повернення ціни здійснюється невідкладно, не пізніше ніж протягом 14 днів від отримання заяви Споживача.
6. Невідповідність договору не вважаються труднощі, причина яких полягає в пристрої, браузері, його розширеннях або інтернет-з'єднанні Користувача, якщо вони не відповідають вимогам § 3. Орієнтовний рівень складності та приблизний час гри (§ 2 п. 1) не є гарантованими характеристиками, але опис Гри на її сторінці має бути правдивим.
7. Пункти 2 і 3 застосовуються також до скарг щодо Облікового запису, Кодів знижки та інших послуг, що надаються електронними засобами.
8. Скарги щодо Подарунка: § 9 п. 9 і 10.

§ 13. Коробка: доставка та код до онлайн-версії

1. Коробка доступна лише для тих Ігор, на сторінці яких показано коробкову версію; для решти Ігор доступна лише онлайн-версія. Коробку надсилаємо лише на адреси в Польщі перевізником, що відповідає способу доставки, обраному в Замовленні (наприклад, поштою InPost (Paczkomat), кур'єр).
2. Строк відправлення обчислюємо від підтвердження оплати. Коли Коробка є в наявності, надсилаємо її у строк, зазначений на сторінці Гри та в підсумку Замовлення (наприклад, протягом 1–3 робочих днів). Коли вільних примірників немає і Магазин приймає Замовлення «під замовлення», Коробку готуємо й надсилаємо у строк, зазначений для такого Замовлення (наприклад, до 14 днів). Який із цих строків стосується Замовлення, Покупець бачить перед оплатою та в підтвердженні. Доставка перевізником триває зазвичай 1–2 робочі дні від відправлення. Коли Коробки тимчасово немає в наявності, Користувач може попросити одноразово повідомити його електронною поштою, коли вона знову з'явиться в продажу.
3. Після відправлення посилки надсилаємо лист із номером відправлення та посиланням для відстеження; стан Замовлення видно також у кабінеті («Ваші замовлення»).
4. Покупець відповідає за правильність адреси, номера телефону та коду поштового ящика. Помилку виправимо без витрат, якщо Покупець напише нам до відправлення посилки. Якщо посилка повернеться до нас через помилкові дані або через те, що її не отримали, ми зв'яжемося з Покупцем і домовимося про повторне відправлення; вартість повторного відправлення оплачує Покупець, якщо причина не була на боці Продавця чи перевізника. Це не обмежує прав, передбачених § 11 і § 14.
5. Якщо ми не можемо надіслати Коробку вчасно, невідкладно повідомляємо про це Покупця. Тоді Споживач може встановити додатковий строк, а після його безрезультатного спливу – відмовитися від договору (§ 2 ст. 543¹ Цивільного кодексу); у такому разі ми повертаємо всю сплачену суму протягом 14 днів.
6. Ризик випадкової втрати або пошкодження Коробки переходить до Споживача в момент передання йому посилки (§ 3 ст. 548 Цивільного кодексу). Радимо перевірити посилку під час

отримання; пошкодження під час транспортування варто зафіксувати в акті перевізника і повідомити нам із фотографією. Це не є умовою подання скарги.

7. Інформація про виробника Коробки, її ідентифікатор і попередження щодо безпеки розміщені на сторінці Гри, у розділі «Виробник і безпечність продукту», а також на Коробці (Регламент (ЄС) 2023/988 про загальну безпечність продукції).
8. Якщо на сторінці Гри та в підсумку Замовлення зазначено, що в посилці є код до онлайн-версії, Продавець видає його після оплати Замовлення і вкладає до посилки (картка з кодом). Код діє один раз, на будь-якому Обліковому записі, на умовах для Коду, передбачених § 9 п. 4 і 5; його активують у кабінеті.
9. Код до онлайн-версії є частиною Коробки. Після відмови від договору купівлі-продажу Коробки або повернення всієї ціни код анулюється, а якщо його вже використано, доступ до Гри за цим кодом припиняється.

§ 14. Відповідність Коробки договору та скарги

1. Продавець відповідає перед Споживачем за невідповідність Коробки договору, яка існувала в момент її доставки та виявилася протягом 2 років від цього моменту, на умовах розділу 5а Закону про права споживачів (ст. 43с). Щодо невідповідності, виявленої до спливу 2 років, діє презумпція, що вона існувала в момент доставки.
2. Скаргу подають так, як зазначено в § 12 п. 2; варто додати фотографію та номер Замовлення. Продавець відповідає протягом 14 днів (§ 12 п. 3).
3. Якщо Коробка не відповідає договору (наприклад, бракує елемента, друк нерозбірливий, Коробка надійшла пошкодженою), Споживач може вимагати ремонту (наприклад, досилання відсутнього або дефектного елемента) або заміни (ст. 43d). Витрати, зокрема на пересилання в обидва боки, несе Продавець. Якщо ремонт або заміна неможливі, не вдалися, потребують надмірних витрат або невідповідність є істотною, Споживач може подати заяву про зниження ціни або, якщо невідповідність не є несуттєвою, про відмову від договору (ст. 43e).
4. Споживач надає Коробку для ремонту або заміни; Продавець забирає її за свій рахунок (наприклад, відправленням, оплаченим Продавцем). Повернення ціни здійснюється невідкладно, не пізніше ніж протягом 14 днів від отримання заяви.

§ 15. Технічні перерви та зміни Гри

1. Продавець дбає про безперервну роботу Магазину. Короткі перерви можуть бути потрібні для технічного обслуговування, оновлень або усунення збоїв; Продавець за можливості планує їх на нічний час.
2. Продавець може змінювати онлайн-версію Гри в спосіб, не потрібний для підтримання її відповідності договору, лише з обґрунтованої причини, як-от: виправлення помилок, безпека, зміна законодавства, адаптація до нових браузерів і пристроїв або розвиток Гри. Зміна не може покладати на Споживача витрат, а Продавець повідомляє про неї чітко й зрозуміло.
3. Якщо зміна істотно й негативно впливає на доступ до Гри або користування нею, Продавець заздалегідь повідомляє Споживача на довговічному носії інформації, а Споживач може розірвати договір протягом 30 днів від здійснення зміни або від повідомлення про неї, якщо воно відбулося пізніше, відповідно до Закону про права споживачів. У такому разі Продавець повертає частину ціни відповідно до цього Закону.

§ 16. Строк доступу до Гри

1. Доступ до онлайн-версії Гри купують одноразово, без абонентської плати й без кінцевого строку (безстроково).
2. Продавець може припинити надання онлайн-версії Гри лише з поважної причини: остаточного припинення діяльності, зміни законодавства або рішення органу влади, які унеможливають подальше надання Гри, втрати прав на її елементи, які неможливо замінити, або загрози безпеці, яку неможливо усунути. Продавець повідомляє про це Користувачів електронною поштою щонайменше за 6 місяців, а в разі раптових подій, що від нього не залежать, – невідкладно.
3. У такому разі Продавець надасть кожному, хто має доступ до Гри, а також Покупцеві, чий Код не було використано, безкоштовну версію Гри для самостійного користування без Магазину (файли для завантаження або версію для друку). Якщо це буде неможливо, він поверне частину

ціни відповідно до Закону про права споживачів. Це не обмежує прав Споживача, що впливають із розділу 5b цього Закону.

§ 17. Рейтинги, Псевдонім і відзнаки

1. Користувач може встановити для Облікового запису Псевдонім (один на Обліковий запис) у кабінеті або в Грі після розкриття справи. Встановлення Псевдоніма є добровільним і вмикає публікацію результатів Користувача в Рейтингах; у Рейтингах з'являються лише Облікові записи з Псевдонімом. Без Псевдоніма можна так само купувати Ігри та грати.
2. У Рейтингах, на сторінках результатів і на зображеннях для поширення Магазин публікує лише: Псевдонім, час гри, кількість підказок, місяць розкриття справи, мову Гри, місце, відзнаки та частку гравців із довшим часом. Користувач може будь-коли змінити Псевдонім (щонайбільше 2 рази протягом 30 днів), видалити його або приховати окремий результат; видалення Псевдоніма вилучає Обліковий запис з усіх Рейтингів, а видалення Облікового запису видаляє результати. Покинута Псевдонім протягом 30 днів зарезервовано за попереднім власником.
3. Час гри в Рейтингу вимірює сервер Магазину на підставі збережень прогресу в Обліковому записі (час активної гри). Рейтинг має розважальний характер, не є конкурсом чи азартною грою в розумінні законодавства, і з місцем у Рейтингу не пов'язані жодні призи. До Рейтингу не приймаються результати з часом, коротшим за 20 хвилин або довшим за 100 годин. Результат, для якого сервер не виміряв усього часу гри (наприклад, гра без інтернету), Продавець може перевірити перед публікацією або не прийняти. Збереження прогресу, надіслані із запізненням (наприклад, після гри без інтернету), приймаються та об'єднуються з Обліковим записом, але моменти відкриття наступних частин Гри та розкриття справи сервер обчислює від моменту отримання збереження, а часу гри без з'єднання не вимірює; такий результат може потребувати перевірки перед публікацією. Враховується перше розкриття справи.
4. Відзнаки автоматично присуджує Магазин за правилами, описаними на сторінці Рейтингу. Відзнаки, що залежать від місця в Рейтингу, можуть змінюватися, коли змінюються результати інших гравців.
5. Сторінка результату має випадкову адресу й не індексується пошуковими системами; її може побачити кожен, хто знає адресу. Поширення посилання чи зображення в соціальних мережах відбувається за правилами цих сервісів.
6. Продавець може приховати запис або скинути Псевдонім, що порушує § 3 п. 7 чи норми права. Продавець може припинити ведення Рейтингів, повідомивши про це на сторінці Рейтингу за 14 днів.
7. Якщо після розкриття справи в Магазині можна придбати іншу Гру, якої Користувач ще не має, Продавець може запропонувати йому Код знижки на таку Гру (на онлайн-версію або Коробку). Розмір знижки та строк дії зазначено в пропозиції в кабінеті та в Грі; на момент запровадження цих правил це 15% і 48 годин від отримання Коду. Код отримують кнопкою «Отримати код», один раз за кожен пройдений Гру. Код одноразовий, прив'язаний до адреси електронної пошти Облікового запису і діє лише на Ігри, інші ніж та, яку Користувач пройшов, і лише на Гру, якої ще немає в Обліковому записі. Коли в Магазині немає іншої Гри для покупки, пропозиції немає; вона з'явиться, коли така Гра надійде в продаж. Продавець може змінити розмір знижки та строк дії або вимкнути пропозицію; зміна не стосується Кодів, які Користувач уже отримав. В іншому застосовуються § 7 п. 6–10.

§ 18. Персональні дані та згоди

1. Правила обробки персональних даних, зокрема даних Обдаровуваного, наданих під час покупки в подарунок, даних одержувача Коробки, Псевдоніма й результатів у Рейтингах та обраної мови, а також використання файлів cookie та сховища браузера описує Політика конфіденційності (<https://archiwumzagadek.pl/uk/prywatnosc>).
2. Згода на маркетингові листи є добровільною, окремою від прийняття Правил і не є умовою створення Облікового запису, покупки чи гри. Її може надати особа, якій виповнилося 16 років, у кабінеті, у запиті після першого входу або в Замовленні, позначивши заяву: «Хочу отримувати листи про нові ігри, акції та коди знижок, нагадування про незавершену гру чи неоплачене замовлення, вітання після розкриття справи та побажання до дня народження. Згоду можу відкликати будь-коли в кабінеті або за посиланням у кожному листі». Відкликання згоди діє одразу і не впливає на Замовлення чи Обліковий запис. Повідомлення, потрібні для виконання договору (підтвердження, запрошення з Подарунком, посилання для входу, інформацію про

відправлення Коробки), Продавець надсилає без цієї згоди.

3. Аналітичні та рекламні файли cookie працюють виключно після згоди, наданої в банері; згоду можна змінити за посиланням «Налаштування cookie» внизу кожної сторінки Магазину.

§ 19. Позасудове вирішення спорів

1. Споживач може скористатися позасудовими способами розгляду скарг і пред'явлення вимог, зокрема допомогою міського або повітового уповноваженого із захисту прав споживачів (rzecznik konsumentów), медіацією або постійним третейським споживчим судом при воєводському інспектораті Торговельної інспекції (Inspekcja Handlowa) (Закон Польщі від 23 вересня 2016 року про позасудове вирішення споживчих спорів (ustawa z dnia 23 września 2016 r. o pozasądowym rozwiązywaniu sporów konsumenckich)). Інформація та адреси – на сайті prawakonsumenta.uokik.gov.pl.
2. Продавець не зобов'язується заздалегідь користуватися позасудовими методами вирішення спорів; рішення про участь він ухвалює в кожній справі окремо і повідомить про нього під час розгляду скарги.

§ 20. Користувачі-підприємці

1. Цей параграф стосується виключно Користувачів, які не є ні Споживачами, ні Підприємцями на правах споживача.
2. Відповідальність Продавця перед такими Користувачами обмежується розміром ціни, сплаченої за доступ до Гри або за Коробку, і не охоплює втраченої вигоди; обмеження не стосується шкоди, заподіяної умисно. Положення про відповідальність продавця за недоліки (rękojmia) виключено в межах § 1 ст. 558 Цивільного кодексу.
3. Спори розглядає суд за місцезнаходженням Продавця.
4. Підприємець з іншої держави – члена Європейського Союзу, який вкаже в Замовленні номер платника ПДВ ЄС, активний у системі VIES, отримує за онлайн-Гру рахунок-фактуру з приміткою «odwrotne obciążenie» (зворотне нарахування: податок розраховує покупець); ціна до сплати не змінюється.

§ 21. Зміни Правил

1. Продавець може змінити Правила з поважних причин: зміна законодавства, зміна способу оплати, доставки чи входу, нові функції Магазину та Ігор (зокрема нові мовні версії), нові продукти (наприклад, наступні Ігри або Коробки), міркування безпеки або потреба уточнити положення.
2. Про зміну Продавець повідомляє Користувачів, які мають Обліковий запис, електронною поштою та на сторінці Магазину щонайменше за 14 днів до набрання нею чинності. Інформацію про зміну Продавець показує також у вкладці «Кабінет», де Користувач може підтвердити прийняття нової версії. Відсутність підтвердження не блокує ні Облікового запису, ні доступу до придбаних Ігор. Користувач, який не приймає змін, може розірвати договір про ведення Облікового запису; зміни не стосуються доступу, придбаного раніше (п. 3).
3. Зміна Правил не порушує прав, набутих до набрання нею чинності; до договорів, укладених раніше (доступ до Гри, зокрема в подарунок, і купівля-продаж Коробки), застосовуються Правила у версії на день покупки, якщо нова версія не є вигіднішою для Користувача. Дату версії Правил, яка діє для Замовлення, Продавець зазначає в підтвердженні покупки та в доданому файлі PDF.

§ 22. Мова та мовні версії

1. Магазин, онлайн-Ігри та листи, які надсилає Магазин, доступні польською, англійською та українською мовами. Мову обирають перемикачем на сторінці Магазину або в Грі; після входу в систему вибір зберігається як мова Облікового запису. Мови певної онлайн-Гри зазначено на її сторінці в Магазині, а мову матеріалів у Коробці описує § 2 п. 11.
2. Правила, Політику конфіденційності та сторінку «Повернення та скарги» складено польською мовою, і цією мовою Магазин укладає договори (ч. 1 ст. 8 Закону Польщі від 7 жовтня 1999 року про польську мову (ustawa z dnia 7 października 1999 r. o języku polskim)). Продавець надає також їхні переклади англійською та українською мовами (ч. 1а ст. 8 цього Закону) у відповідній мовній версії Магазину – до укладення договору та після нього.

3. Обов'язковою є польська версія: у разі розбіжностей між польською версією та перекладом застосовується польська версія. Переклади мають інформаційний характер. Вони не обмежують ні прав, які Споживач і Підприємець на правах споживача мають на підставі імперативних норм права (§ 23 п. 1 і 2), ні принципу, за яким неоднозначні положення тлумачаться на користь Споживача (§ 2 ст. 385 Цивільного кодексу).
4. Кнопки, заяви та згоди, що відображаються в іншій мовній версії Магазину (наприклад, кнопка «Купую й сплачую», заява, передбачена § 11 п. 3, і згода, передбачена § 18 п. 2), є перекладами польського формулювання, наведеного в Правилах, і мають те саме значення. Їхнє формулювання відповідною мовою наводить переклад Правил.
5. Листи Магазин надсилає мовою Облікового запису одержувача, а якщо одержувач не має Облікового запису або для Облікового запису не збережено мови, – мовою сторінки, на якій виконано дію, після якої надсилається лист. Мову підтвердження покупки та документи, що до нього додаються, описує § 6 п. 4, а мову запрошення з Подарунком – § 9 п. 3. Сторінка оплати платіжного оператора (§ 7 п. 2) доступна польською або англійською мовою.
6. Писати Продавцеві можна польською, англійською або українською мовою, зокрема щодо скарг і відмови від договору. Продавець відповідає польською або англійською мовою, а за можливості – мовою повідомлення.

§ 23. Прикінцеві положення

1. Договори, що укладаються через Магазин, регулюються правом Польщі. Вибір права не позбавляє Споживача захисту, який надають йому імперативні норми права держави його звичайного місця проживання (ст. 6(2) Регламенту (ЄС) № 593/2008 про право, що застосовується до договірних зобов'язань, «Рим I»).
2. Положення Правил не виключають і не обмежують прав Споживачів і Підприємців на правах споживача, що впливають з імперативних норм права. У разі суперечності застосовуються ці норми.
3. Спори зі Споживачами розглядають суди, визначені за загальними правилами підсудності.

Додаток. Зразок форми відмови від договору

Форму слід заповнити й надіслати лише в разі бажання відмовитися від договору (§ 11 п. 4 і 6). Вона не є обов'язковою: достатньо будь-якої однозначної заяви, наприклад листа електронною поштою.

Адресат: Piotr Niemiec, ul. Stefana Batorego 128, 65-735 Zielona Góra, електронна пошта: kontakt@archiwumzagadek.pl

Я/Ми(*) цим повідомляю/повідомляємо(*) про мою/нашу(*) відмову від договору купівлі-продажу таких речей(*) / договору про постачання такого цифрового вмісту(*): (наприклад, гра «...» у коробці / доступ до онлайн-гри «...»)

Дата укладення договору(*) / отримання(*): Номер замовлення:

Ім'я та прізвище споживача (споживачів): Адреса електронної пошти Облікового запису:

Адреса споживача (споживачів):

Підпис споживача (споживачів) (лише якщо форма надсилається в паперовому вигляді):

Дата:

(*) Непотрібне закреслити.