

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Każda osoba dokonująca rezerwacji na stronie www.escapers.com.pl lub telefonicznie lub osobiście w siedzibie firmy zobowiązana jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz do przekazania jego treści pozostałym uczestnikom gry.
2. Podczas gry w Escapers uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania niniejszego regulaminu oraz zaleceń pracowników.
3. W przypadku zorganizowanych grup (np. integracji, wieczorów kawalerskich itd.), a także rezerwacji obejmujących więcej niż dwa pokoje tego samego dnia. Osoba robiąca rezerwację zobowiązana jest do dokonania przedpłaty na konto Escapers najpóźniej na 3 dni przed terminem odbycia gry. W innym przypadku rezerwacje nie będą przyjęte lub zostaną anulowane.
4. Po dokonaniu rezerwacji online i dokonaniu płatności przelewem przez portal LockMe, nie ma możliwości przeniesienia lub zrezygnowania z rezerwacji danego terminu i zwrotu wpłaconej kwoty, jeżeli rezygnacja z danego terminu nie została zgłoszona minimum dzień wcześniej (24 h) przed planowaną grą wtedy cała kwota nie podlega zwrotowi, a rezerwacja przepada.
5. W momencie gdy, wybrany przez Państwa termin rezerwacji dotyczy dnia, w którym robiona jest rezerwacja, prosimy o kontakt pod numerem 510 890 970 w celu potwierdzenia terminu telefonicznie, jednocześnie zastrzegamy sobie prawo do kontaktu telefonicznego z Państwem w celu potwierdzenia rezerwacji w dzień gry lub na kilka dni przed.
6. Po dokonaniu rezerwacji należy potwierdzić ją za pomocą linku aktywacyjnego. Niepotwierdzone rezerwacje są uznawane jako nieważne.

2. VOUCHERY

1. Voucher (Prezent) można zakupić osobiście w siedzibie firmy.
2. Voucher upoważnia do wzięcia udziału w jednej grze w wybranym pokoju dla grupy 2-5 osób.
3. Voucher jest ważny przez okres 3 miesięcy od daty zakupu.
4. Płatności za voucher w siedzibie firmy można dokonać gotówką.
5. Osoba, która otrzymała voucher i chciałaby go zrealizować, powinna dokonać rezerwacji wybranej przez siebie gry poprzez stronę internetową, telefonicznie 510890970 lub osobiście w siedzibie firmy. W rezerwacji powinna znajdować się informacja z kodem vouchera.
6. Po dokonaniu rezerwacji i wpisaniu kodu vouchera NIE MA możliwości przeniesienia lub zrezygnowania z rezerwacji danego terminu i zwrotu wpłaconej kwoty, jeżeli

rezygnacja z danego terminu nie została zgłoszona minimum dzień wcześniej (24h) przed planowaną grą wtedy cała kwota nie podlega zwrotowi, voucher uznaje się za wykorzystany, a rezerwacja przepada.

7. Osoby, które otrzymały voucher nie mają możliwości wymiany jego wartości na gotówkę.
8. Nie ma możliwości wydłużenia czasu ważności vouchera.
9. Dane osobowe podawane przy zakupie voucherów będą wykorzystywane jedynie do sprzedaży voucherów.

1. ZASADY GRY

1. Do gry można przystąpić jedynie po wcześniejszej rezerwacji terminu oraz zapłaceniu za grę.
2. Gracze przystępują do gry na własną odpowiedzialność.
3. Gra odbywa się w jednym z trzech pokoi: Grobowiec smoka, Opuszczony hotel, Tajemnice Leonarda, Cyrk dziwadeł
4. W grze może wziąć udział od 2 do 5 osób.
5. Minimalny wiek Gracza to 16 lat. Dzieci młodsze mogą uczestniczyć w grze jedynie pod opieką prawnych opiekunów.
6. Przebieg gry jest monitorowany. (W przypadku niejasności dotyczącej przebiegu gry, a także czasu jej rozpoczęcia zastrzegamy sobie prawo do przesłania nagrań z monitoringu do naszego partnera Lockme.pl w celu weryfikacji rzetelności wystawionych komentarzy na portalu Lockme.pl)
7. Osoby pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających nie mogą brać udziału w grze.
8. Prosimy o przybycie 15 minut przed planowanym rozpoczęciem gry. Jest to czas na przedstawienie zasad, fabuły oraz skorzystanie z toalety
9. Jeśli gracze spóźnią się na zarezerwowaną godzinę muszą liczyć się z możliwością skrócenia gry. Jeśli gracze spóźnią się więcej niż 10 minut nie mają możliwości udziału w grze.
10. Czas gry to 60 min. Nie ma możliwości wydłużenia czasu gry.
11. Gra niewskazana jest dla osób cierpiących na klaustrofobię, epilepsję, w trakcie leczenia psychicznego, z problemami z sercem lub krążeniem. Osoby posiadające inne fobie lub lęki proszone są o kontakt w celu upewnienia się czy gra będzie dla nich odpowiednia.
12. Podczas gry NIE WOLNO korzystać z telefonów komórkowych ani innych sprzętów elektronicznych (kategoryczny zakaz robienia zdjęć oraz video) każdy sprzęt, który

jest przystosowany do robienia zdjęć lub kręcenia filmów w tym telefony komórkowe, gracze zostawiają w depozytach firmy zamykanych na klucz). Jeżeli pracownicy zauważą, że uczestnicy zabawy używają telefonów komórkowych lub aparatów fotograficznych, natychmiast przerwą grę wyprasząc z pokoju osobę korzystającą ze sprzętu lub całą grupę.

13. Uczestnicy odpowiadają za wyposażenie pokoi w czasie odbywania gry. W razie zniszczeń zobowiązani są do pokrycia kosztów naprawy zgodnie z wyceną indywidualną lub zakupu nowego sprzętu. Wszystkie mechanizmy są tak skonstruowane, że nie trzeba używać do nich siły.
14. Zabronione jest filmowanie i robienie zdjęć wewnątrz pokoi.
15. Zabronione jest wnoszenie do pokoi ostrych narzędzi oraz innych przedmiotów niebezpiecznych.
16. W siedzibie firmy obowiązuje całkowity zakaz palenia papierosów.
17. Uczestnicy zabawy zobowiązują się do nieutrudniania i nieprzeszkadzania w grze innym osobom.
18. W przypadku nieprzestrzegania regulaminu, pracownik Escapers ma prawo poprosić Gracza o opuszczenie siedziby firmy, bez prawa do zwrotu pieniędzy.
19. Escapers nie ponosi odpowiedzialności za szkody na mieniu i osobie powstałe z winy uczestników.
20. Zasady gry mogą ulec zmianie bez uprzedniego powiadomienia.
21. W zakresie nieuregulowanym niniejszym regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
22. Firma Escapers zastrzega sobie prawo do odmówienia klientom możliwości gry bez podania przyczyny.