

Regulamin Escape Roomu – Klub Enigma



Wszyscy uczestnicy gry w escape roomie

Klub Enigma

zobowiązani są do dobrej zabawy !

1.REZERWACJA

1. Osoba dokonująca rezerwacji na stronie:

<http://dziedzictwo-oswiaty.pl/escape-room-rezerwacja> lub telefonicznie (52 341 19 84 wew. 15) zobowiązana jest do zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz przekazania jego treści pozostałym uczestnikom gry.

2. Podczas dokonywania rezerwacji należy podać następujące informacje:

- liczbę uczestników i wiek (maksymalnie 5 osób);
- datę i godzinę wejścia do escape roomu;
- numer telefonu kontaktowego;
- adres e-mail (niezbędny do potwierdzenia rezerwacji).

3. Podanie nieprawidłowego numeru telefonu i/lub e-maila uniemożliwi potwierdzenie rezerwacji i skutkuje jej anulowaniem.

4. Rezerwację można odwołać telefonicznie lub mailowo.

5. Godziny wejść do escape roomu są ustalone przez organizatorów. Istnieje możliwość indywidualnego dopasowania godziny wejścia do pokoju dla wybranej grupy.

Proponowane godziny wejść: poniedziałek, wtorek, czwartek, piątek - **9.00, 10.30, 13.00**, środa - **12.30, 14.00, 15.30, 17.00**.

2. ZASADY GRY

1. Gra w escape roomie odbywa się w jednym pokoju - Klubie Enigma, znajdującym się w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej im. Mariana Rejewskiego w Bydgoszczy.
2. W grze może uczestniczyć od 2 do 5 graczy. Minimalny wiek umożliwiający udział w grze to 13 lat. Osoby poniżej 13 roku życia mogą uczestniczyć w grze wyłącznie pod opieką osoby pełnoletniej.
3. Gra w pokoju trwa do 45 minut. Należy jednak zarezerwować sobie 10 minut na zapoznanie się z wstępnymi instrukcjami przekazywanymi przez organizatorów.
4. Uczestnicy odpowiadają za wyposażenie pokoju *Klub Enigma*. W razie umyślnych zniszczeń zobowiązani są do pokrycia kosztów naprawy zgodnie z wyceną indywidualną.
5. Wewnątrz pokoju zabronione jest filmowanie, robienie zdjęć oraz korzystanie z telefonów komórkowych. Nieprzestrzeganie regulaminu może skutkować przerwaniem gry.
6. **Gra polega na rozwiązywaniu różnych zadań i zagadek logiczno-matematycznych potrzebnych do otwarcia sejfów, w którym znajduje się klucz do drzwi wejściowych.**
7. **Uczestnikom będą wyświetlane na ekranie wskazówki (podpowiedzi) i czas do zakończenia gry.**
8. Organizatorzy mają stały podgląd escape roomu poprzez kamerę zamontowaną w pomieszczeniu.
9. **Escape room *Klub Enigma* w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej w Bydgoszczy udostępniany jest uczestnikom za darmo.**

3. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. W pokoju znajduje się dzwonek alarmowy (używany w nagłych, wyjątkowych sytuacjach), którego użycie przez uczestników automatycznie przerywa grę.
2. W pomieszczeniu znajdują się elementy oznaczone (oklejone taśmą żółto-czarną), których nie należy dotykać podczas gry.
4. W zakresie nieuregulowanym w niniejszym regulaminie odpowiednie zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.