

REGULAMIN GRY TERENOWEJ Z PLAYMOBIL

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem „**Wieka Przygoda Odkrywców**”, zwana dalej Grą, odbędzie się dniach 1 - 3 maja 2026 roku w Parku rozrywki MANDORIA w Rzgowie (dalej „Park”). Gra rozpocznie się każdego z trzech dni o godz. 12:00 a zakończy się każdego dnia po wyczerpaniu puli nagród.
2. Gra organizowana jest przez Mandoria Sp. z o.o. z siedzibą w Rzgowie przy ul. Miasto Mody 2 (dalej „Organizator”), a partnerem Gry jest Playmobil.
3. Gra jest otwarta dla wszystkich gości Parku, którzy w dniach 1 – 3 maja 2026 r. zakupią bilety wstępu do Parku lub odwiedzą Park na podstawie biletów zakupionych wcześniej.
4. Osoby poniżej 18 roku życia mogą wziąć udział w Grze za zgodą swoich opiekunów prawnych. Zgoda może też być dorozumiana.
5. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność.
6. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.
7. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy/współpracownicy Mandoria Sp. z o.o. oraz ich dzieci.
8. Uczestnictwo w Grze jest dobrowolne i nie wymaga dodatkowych opłat (oprócz zakupionego biletu wstępu do Parku).
9. Dla ułatwienia uczestnictwa w Grze rekomenduje się pobranie aplikacji Mandoria.

II. ZASADY GRY

1. Uczestnicy Gry otrzymują dwie karty: pierwszą ze szczegółowymi informacjami o Grze oraz instrukcją (Karta nr 1) oraz drugą zawierającą checklistę z zadaniami i zagadkami (Karta nr 2).
2. Warunkiem otrzymania drugiej karty (nr 2) jest wzięcie udziału w animacjach opisanych w Karcie nr 1.
3. Po ukończeniu zadania na każdej z atrakcji, Uczestnik otrzymuje pieczętkę jako potwierdzenie wykonania zadania.
4. Pieczęcie wręczane są przez operatorów atrakcji objętych Grą po poprawnym wykonaniu zadań.
5. Po zebraniu wszystkich pieczętek, Uczestnik udaje się do „Ambasady”, gdzie może odebrać nagrodę
6. Na jedną rodzinę może przypaść jedna kartka (karta) do Gry. Jedna rodzina może odbyć Grę tylko raz.

III. NAGRODY

1. Do wygrania są nagrody główne, dodatkowe oraz nagrody pocieszenia.
2. Nagrody przyznawane są według następującego schematu dziennego:
 - a. miejsca 1–4: zestaw Playmobil,
 - b. miejsca 5–8: plecak,
 - c. miejsca 9–12: kubek,
 - d. miejsca 13-24 ; figurka Playmobil
3. Nagrody są rozdzielane równomiernie na każdy dzień Gry:
 - a. 4 nagrody główne Playmobil dziennie (łącznie 12 przez całą Grę),
 - b. 4 plecaki dziennie (łącznie 12 przez całą Grę),
 - c. 4 kubki dziennie (łącznie 12 przez całą Grę)
 - d. 12 figurek Playmobil dziennie (łącznie 36 przez całą Grę),
 - e. 133 opaski dziennie jako nagrody pocieszenia (łącznie 400 przez całą Grę).

4. Wydawanie nagród trwa do momentu wyczerpania dziennej puli wszystkich nagród (głównych, dodatkowych oraz pocieszenia). Wraz z wyczerpaniem tej puli gra w danym dniu ulega zakończeniu.
5. Ilość nagród ograniczona – o przyznaniu nagrody decyduje kolejność zgłoszeń.

IV. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
2. Organizator nie będzie przetwarzał danych osobowych Uczestników.
3. Reklamacje należy składać mailowo na adres kontakt@mandoria.pl w terminie nie dłuższym niż 7 dni od dnia zakończenia Gry. W razie złożenia reklamacji, Uczestnik otrzyma stosowną klauzulę informacyjną dot. przetwarzania danych osobowych.
4. Regulamin wchodzi w życie w dniu 29.04.2026 r. i obowiązuje w czasie trwania Gry do czasu rozdania Nagród lub rozpoznania reklamacji.