

# Algemene voorwaarden Escape010

## *Scroll down for English*

Dit document bevat de algemene voorwaarden die van toepassing zijn op iedereen die deelneemt aan de spelactiviteiten van Escape010. Door een reservering te plaatsen via de website van Escape010, of door het ondertekenen van een deelnameformulier, gaat u akkoord met deze algemene voorwaarden.

## Live Escape Room

Escape010 organiseert de spelactiviteit Live Escape Room. Binnen dit concept wordt een groep "opgesloten" in een escape room. Het doel van het spel is om de kamer binnen de beschikbare tijd te verlaten. In de kamer zijn diverse raadsels, puzzels en andere aanwijzingen verstopt. Het oplossen van alle puzzels moet leiden tot het ontsnappen uit de escape room.

Het spel is geschikt voor iedereen van 14 tot 100 jaar. Kinderen onder de 14 jaar kunnen deelnemen aan het spel mits onder begeleiding van een volwassene en in overleg met ons. Deelname is mogelijk voor groepen van twee (2) tot en met vijf (5) personen (Book of Mystery), of van vier (4) tot en met acht (8) personen (Enigma). De op de website vermelde maximum speeltijden en aantal deelnemers kunnen niet worden verlengd/vergroot.

De groep wordt "opgesloten" in de door u gereserveerde kamer. Dit betekent dat de deur achter u op slot gaat. Gedurende het spel wordt de ruimte door onze game masters via camera's en microfoons gemonitord. Dit maakt het mogelijk om te allen tijde, bij het voordoen van enige calamiteiten, direct de deur te openen. Ook bevatten onze escape rooms noodknoppen, die spelers kunnen indrukken zodat ze zelf te allen tijde de kamer kunnen verlaten. NB. Er worden geen opnamen gemaakt en opgeslagen.

## Eten en drinken

Op de locatie worden non-alcoholische dranken en kleine versnaperingen aangeboden. Het nuttigen van eigen consumpties is daardoor niet toegestaan.

### Drugs, alcoholgebruik en veiligheid

Ons personeel behoudt zich het recht om toegang te weigeren aan personen waarvan zij vermoeden dat zij onder invloed zijn van drank of drugs. Wanneer bij aanvang van het spel een medewerker van Escape010 twijfelt aan de gesteldheid van een deelnemer, heeft de medewerker het recht deze deelnemer te weigeren zonder restitutie.

### Reserveren

Reserveren is verplicht. Een reservering kan gemaakt worden via onze [website](#) of - voor bedrijven die op factuur willen spelen - door ons te mailen of te bellen. Een reservering wordt gemaakt voor het aantal personen dat aan het spel deelneemt. Er geldt een minimum en een maximumaantal personen per spelkamer.

### Betaling

Betaling geschiedt online tijdens het boeken op onze website via iDeal, Creditcard, Bancontact of Sofort. Losse consumpties die op locatie worden genuttigd kunnen ook op locatie contant of met pin (ook creditcard) worden afgerekend.

### Wijzigen of annuleren

Annuleren is kosteloos tót 3 dagen voor aanvang van de reservering. Dit kan via de knop 'annuleren' in uw bevestigingsmail. Deze knop is tot 3 dagen voor aanvang van de reservering actief. Binnen drie dagen wordt de knop inactief en kunt u uw reservering niet meer annuleren.

**Let op: Indien u op factuur speelt en annuleert binnen 3 dagen voor aanvang van uw reservering, of indien u niet komt opdagen ('no-show') wordt het volledige bedrag in rekening gebracht.**

Het aantal spelers is tot op het laatste moment nog te wijzigen zolang aan de minimale en maximale aantallen per escape room wordt voldaan.

### Aanvangstijd

De tijd die in de bevestiging van uw reservering wordt aangegeven is de tijd dat het spel daadwerkelijk begint. Wij verzoeken u daarom vriendelijk om minimaal tien (10) minuten van tevoren aanwezig te zijn voor een korte uitleg. Als de groep maximaal een kwartier te laat is, gaat deze tijd af van de speeltijd. Is de groep later dan een

kwartier, dan kan het spel niet doorgaan en behoudt Escape010 zich het recht voor het verschuldigde groepstarief volledig te incasseren. Dit is ook van toepassing indien de groep niet komt opdagen.

### **Aansprakelijkheid**

Escape010 houdt zich niet verantwoordelijk voor diefstal en/of beschadiging aan persoonlijke eigendommen. In de ontvangstruimte bevinden zich kluisjes om waardevolle spullen, zoals telefoons, sleutels, tassen, jassen e.d. achter te laten.

### **Eigen risico**

Toegang tot de escape room en het spelen van de spellen is geheel op eigen risico. Een escape room is een fysiek spel. Tijdens het spelen gaan de deelnemers op onderzoek uit, verplaatsen mogelijk voorwerpen om spellen en raadsels op te lossen etc. Hierdoor kan een minimaal risico op letsel niet worden uitgesloten. Eventueel lichamelijk letsel opgelopen tijdens een bezoek aan Escape010 of een van haar andere activiteiten kan niet worden verhaald op het bedrijf.

### **Instructies**

Instructies en aanwijzingen van het personeel dienen te allen tijde te worden opgevolgd. Wanneer hier geen gehoor aan wordt gegeven, behoudt het personeel van Escape010 het recht voor u de deelname te ontzeggen en u te vragen het pand te verlaten.

### **Schade**

Het is niet toegestaan om brute kracht te gebruiken, dingen te forceren tijdens het spel of schade aan wanden, puzzels, inrichting of decoratie te veroorzaken. Eventuele schade die ontstaat, wordt op de speler - die gereserveerd heeft - verhaald. Hieronder valt ook misbruik van het brandalarm en schade aan de brandpreventiemiddelen. Bij diefstal zal de politie worden ingeschakeld.

### **Geheimhouding**

Het plezier van de escape room blijft behouden wanneer louter over de persoonlijke ervaring, maar niet de geheimen, spellen, codes, etc. verteld wordt. Beschouw uzelf daarom tot geheimhouding verplicht bij het accepteren van onze voorwaarden.

# Terms and conditions Escape010

This document contains the terms and conditions that apply to everyone who participates in the gaming activities of Escape010. By making a reservation on the Escape010 website, or by signing a participation form, you agree to these terms and conditions.

## Live Escape Room

Escape010 organizes the Live Escape Room game activity. Within this concept, a group gets "locked up" in an escape room. The goal of the game is to escape the room within the available time given. Various riddles, puzzles and other clues are hidden in the room. Solving all puzzles leads to the solution with which the door can be opened and the group can escape.

The game is suitable for everyone between 14 and 100 years old. Children under 14 may participate in the game but only if accompanied by an adult and in consultation with Escape010 beforehand. Participation is possible for groups of two (2) to five (5) people (Book of Mystery), or four (4) to eight (8) people (Enigma). The maximum playing times and group size stated on the website cannot be extended.

The group gets "locked up" in the escape room you booked. This means that the door behind you will be locked. During the game, our game masters monitor the escape room via cameras and microphones. This makes it possible to open the door immediately at any time in the event of any calamities. Our escape rooms also contain emergency buttons, which players can press so that they can leave the room at any time. NB. No recordings are made and saved.

## Food and drink

Non-alcoholic drinks and small snacks are offered at our location. Consuming your own drinks and/or food is therefore not permitted.

## Drugs, alcohol use and safety

Our staff reserves the right to refuse access to anyone of whom they suspect is under the influence of alcohol or drugs. If at the start of the game an employee of Escape010 has doubts about the condition of a participant, the employee has the right to refuse this participant without any refund.

## **Reservations**

Reservations are required. A reservation can be made via our [website](#). If you're a company or organisation that want to get invoiced, you can email or call us.

A reservation is made for the number of people participating in the game. There is a minimum and a maximum number of people per escape room.

## **Payment**

Payment for the escape room happens online while making the reservation on our website; via iDeal, Creditcard, Bancontact or Sofort. Any snacks and/or drinks consumed on location can be paid for on location by pin (also credit card) or cash.

## **Rescheduling or cancelling**

Cancelling is free of charge up to 3 days before the start of your reservation. This can be done via the 'cancel' button in your confirmation email. This button will be active up to 3 days before the start of the reservation. Within three days this button becomes inactive and you will no longer be able to cancel your reservation.

**Please note: If you've made a reservation and will pay by invoice afterwards, the above stated conditions still apply. If you wish to cancel your reservation you can do so by calling or emailing us. In case a cancellation doesn't happen on time the full amount will be charged.**

The number of players may change up until the last moment as long as the minimum and maximum number of people per escape room are met.

## **Starting time**

The time indicated in the confirmation of your reservation is the time that the game actually starts. We therefore kindly request you to be present at least ten (10) minutes in advance for a brief explanation. If the group is a maximum of fifteen minutes late, this time will be deducted from your time in the escape room. If the group is later than fifteen minutes, the game cannot continue and Escape010 reserves the right to charge the group rate due in full. This also applies if the group does not show up.

### **Liability**

Escape010 is not responsible for theft and/or damage to personal property. There are lockers in the reception area for storing valuables such as telephones, keys, bags, coats and the like.

### **Own risk**

Access to the escape room and playing the games is entirely at your own risk. A Live escape room is a physical game. While playing the participants investigate the room and possibly move objects to solve games, etc. This means that a minimal risk of injury cannot be excluded. Any physical injury sustained during a visit to Escape010 or one of its other activities cannot be recovered from the company.

### **Instructions**

Instructions and directions from staff must be followed at all times. If this is not the case, staff of Escape010 reserves the right to deny you participation and ask you to leave the premises.

### **Damage**

It is not allowed to use brute force, force objects during the game or cause damage to walls, puzzles, interior or decoration. Any damage that occurs will be recovered from the player who made the reservation. This also includes misuse of the fire alarm and damage to the fire prevention equipment. The police will be called in the event of theft.

### **Confidentiality**

The pleasure and fun of an escape room is retained when the personal experience is shared, but not its secrets, games, codes, etc. Therefore, consider yourself obliged to confidentiality when agreeing to our terms and conditions.