



REGULAMIN GRY „FARMER FUNDUSZY” ORAZ PROGRAMU LOJALNOŚCIOWEGO

1. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

- 1.1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady działania gry mobilnej o nazwie „Farmer Funduszy” oraz warunki i zasady udziału Gracza w Programie Lojalnościowym.
- 1.2. Gra ma cel edukacyjny (popularyzowanie wiedzy na temat zasad działania i sposobu inwestowania w fundusze inwestycyjne oraz wiedzy z dziedzin takich jak: ekonomia, gospodarka, rolnictwo, nauka o zarządzaniu) oraz marketingowy (reklamowanie oferty produktowej Administratora przy wykorzystaniu dedykowanej gry jako narzędzia marketingu mobilnego w tym jako kanału dostępu do Programu Lojalnościowego).
- 1.3. Organizatorem Gry jest Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych AGRO S.A. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Grójecka 194 lok. 156, 02-390 Warszawa, wpisane do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000264352, posiadające NIP: 1080002153, REGON: 140665797.
- 1.4. W ramach Celu określonego w pkt 1.2. Regulaminu Administrator bezpłatnie:
 - 1.4.1. udostępni Graczowi konto Gracza,
 - 1.4.2. zapewni Graczowi dostęp do Gry i jej funkcjonalności opisanych w Instrukcji do Gry w tym do treści takich jak: materiały tekstowe, graficzne, audiowizualne udostępniane przez Administratora w ramach Gry, w taki sposób by Gracz mógł uzyskać do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
- 1.5. Gra nie podlega przepisom dotyczącym gier hazardowych w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
- 1.6. Gracz nie ma możliwości dokonywania jakichkolwiek wpłat pieniężnych na konto Gry.

2. DEFINICJE

Wyrażenia użyte w niniejszym Regulaminie oznaczają:

- 2.1. **Administrator (serwisu)/ Administrator (danych osobowych)/Towarzystwo-** Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych AGRO S.A. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Grójecka 194 lok. 156, 02-390 Warszawa, wpisane do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000264352, posiadające NIP: 1080002153, REGON: 140665797.
- 2.2. **Agrotalar-** stworzona na potrzeby Gry waluta niemająca swojego odpowiednika w rzeczywistości, której Gracz nie pozyskuje w zamian za jakiegokolwiek wpłaty pieniężne. Agrotalar nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny. Agrotalar służy do nabywania Awatarów Funduszy i przechowywania środków pozyskanych ze Sprzedaży Awatarów Funduszy na wirtualnym portfelu Gracza w Grze.
- 2.3. **Awatar** - postać w Grze, wybierana przez Gracza podczas pierwszego logowania, niepodlegająca zmianie w toku Gry.
- 2.4. **Awatar(y) Funduszu(y)** – graficzne i koncepcyjne ujęcie Subfunduszy wydzielonych w ramach Funduszu zarządzanego przez Towarzystwo. Awatary Funduszy funkcjonalnie przyjmują wartości jednostek uczestnictwa rzeczywistych Subfunduszy, jednakże nie mają swojego prawnego



- odpowiednika w świecie realnym. Awatary Funduszu w Grze przypisywane są określonym rodzajom Plonów.
- 2.5. **Bon-** Nagroda Lojalnościowa o wartości wskazanej w pkt 7.6.1. i 7.6.2 Regulaminu przyznawana Graczowi na warunkach określonych w Regulaminie.
 - 2.6. **Cel-** rola Gry, określona w pkt 1.2. Regulaminu.
 - 2.7. **Dzień Wyceny** - dzień, w którym dokonuje się wyceny Awatarów Funduszy według wartości jednostki uczestnictwa danego Subfunduszu wydzielonego w ramach Funduszu, pobranej ze Strony Internetowej Towarzystwa każdego dnia o godzinie 00:00 (według czasu środkowoeuropejskiego). Dzień Wyceny przypada na każdy dzień, w którym odbywa się regularna sesja na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. W przypadku braku w danym dniu regularnej sesji giełdowej ze strony Internetowej Towarzystwa pobierana jest ostatnia dostępna wycena.
 - 2.8. **Czek BLIK-** nazwa własna usługi oferowanej przez Polski Standard Płatności sp. z o.o. będącej właścicielem systemu BLIK. Jest reprezentowany przez 9- cyfrowy kod stanowiący jedną z informacji niezbędnych do zatwierdzania zlecenia wypłaty gotówki w bankomacie, generowany losowo przez system BLIK dla każdego zlecenia wypłaty.
 - 2.9. **Fundusz** - AGRO Fundusz Inwestycyjny Otwarty, wpisany do Rejestru Funduszy Inwestycyjnych, prowadzonego przez Sąd Okręgowy w Warszawie, VII Wydział Cywilny Rodzinny i Rejestrowy pod numerem RFi 1480, zarządzany przez Towarzystwo.
 - 2.10. **Farmer Funduszy/Gra** - gra edukacyjna skierowana do aktywnych klientów Towarzystwa oraz osób zainteresowanych funduszami inwestycyjnymi, dająca możliwość zdobycia wiedzy na temat zasad działania i sposobu inwestowania w fundusze inwestycyjne oraz wiedzy z dziedzin takich jak ekonomia, gospodarka, rolnictwo, nauka o zarządzaniu. Gra umożliwia prowadzenie wirtualnej farmy, a także odbieranie realnych nagród w ramach Programu Lojalnościowego zgodnie z postanowieniami Regulaminu i Instrukcji do Gry. Gra zapewnia dostęp do treści takich jak: materiały tekstowe, graficzne, audiowizualne udostępniane przez Administratora, do aktualności i komunikatów (w tym reklamowych dotyczących oferty Administratora) oraz powiadomień PUSH.
 - 2.11. **Gracz** - uczestnik Gry, który zainstalował Farmera Funduszy na Urządzeniu Mobilnym, utworzył konto w Grze i poprawnie zalogował się na nie.
 - 2.12. **Instrukcja do Gry-** informacja o szczegółowych zasadach Gry publikowana przez Administratora na Stronie Internetowej Farmera Funduszy.
 - 2.13. **Jednostki Uczestnictwa Awataru Funduszu/Jednostki Uczestnictwa (j.u.)-** koncepcyjne ujęcie w ramach scenariusza Gry podstawowej jednostki reprezentującej udział w aktywach netto danego Subfunduszu określonej Statutem Funduszu i ustawą z dnia 27 maja 2004 roku o funduszach inwestycyjnych i zarządzaniu alternatywnymi funduszami inwestycyjnymi. Jednostki Uczestnictwa Awataru Funduszu funkcjonalnie przyjmują wartości jednostek uczestnictwa rzeczywistych Subfunduszy wydzielonych w ramach Funduszu, których wartość jest wyliczana zgodnie z przyjętymi w Statucie zasadami wyceny jednostek uczestnictwa funduszy otwartych. Wartość j.u. przedstawiana jest z dokładnością do 4 miejsc po przecinku.
 - 2.14. **KIID-** Kluczowe Informacje dla Inwestorów, dokument sporządzony zgodnie z wymogami określonymi rozporządzeniem Komisji (UE) nr 583/2010 z dnia 1 lipca 2010 r. w sprawie wykonania dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/65/WE w zakresie kluczowych informacji dla inwestorów i warunków, które należy spełnić w przypadku dostarczania kluczowych informacji dla inwestorów lub prospektu emisyjnego na trwałym nośniku innym niż papier lub za pośrednictwem strony internetowej (Dz. Urz. UE L 176 z 10.07.2010), dostępny w interfejsie Gry odrębnie dla każdego Subfunduszu, możliwy do pobrania przez Gracza na Urządzenie Mobilne.
 - 2.15. **Kupno-** operacja, przy pomocy której na podstawie zlecenia złożonego w jednym Dniu Wyceny, po cenach obowiązujących w następnym Dniu Wyceny, Gracz za posiadane Agrotalary dokonuje nabycia Jednostek Uczestnictwa Awataru Funduszu.
 - 2.16. **Nagrody Lojalnościowe-** nagrody, o których mowa w pkt 7.6.1- 7.6.3. Regulaminu, przysługujące Graczowi za zdobycie odpowiedniej ilości Złotych Talarów.



- 2.17. **Nagroda Główna** – Nagroda Lojalnościowa w postaci samochodu osobowego, określona w pkt 7.6.3. Regulaminu.
- 2.18. **Panel Zakupowy**- element interfejsu Gry, w którym Gracz realizuje transakcje Zamiany, Kupna, Sprzedaży j.u. w Awatarach Funduszy.
- 2.19. **Pole** – element interfejsu Gry stanowiący główny obszar inwestycji Gracza w Grze, reprezentowany przez Plony. Wygląd Pola odzwierciedla zainwestowane Agrotalary, których liczba zwiększa się lub zmniejsza w zależności od wyników wyceny poszczególnych Awatarów Funduszy.
- 2.20. **Plony**- produkty rolne takie jak: ziemniak, kapusta, pszenica, pomidor i fasola przypisane do konkretnych Awatarów Funduszy, które Gracz posiada w swoim zasobie. Wielkość Plonów uzależniona jest od ilości Jednostek Uczestnictwa Awatarów Funduszy, które posiada Gracz oraz od zmiany ich wartości, będącej efektem aktualnej wyceny.
- 2.21. **Produkty** – element interfejsu Gry stanowiący artykuły wytwarzane z wyrobów w odpowiednich budynkach na farmie, opisane szczegółowo w Instrukcji do Gry.
- 2.22. **Program Lojalnościowy**- działanie marketingowe służące do budowania oraz podtrzymywania pozytywnych relacji Administratora z Graczem, którego zasady określone zostały w pkt 7. Regulaminu.
- 2.23. **Quiz**- forma gry edukacyjnej przewidziana w scenariuszu Gry, polegająca na odpowiadaniu przez Gracza na pytania sprawdzające wiedzę Gracza z dziedzin takich jak: ekonomia, gospodarka, rolnictwo, nauka o zarządzaniu, zasady działania i inwestowania w fundusze inwestycyjne.
- 2.24. **Ranking**- ustalona kolejność Graczy wyliczana zgodnie z zasadami opisanymi w pkt 8. Regulaminu, stanowiący podstawę do ustalania uprawnień do odbioru Srebrnych Talarów i Złotych Talarów.
- 2.25. **Regulamin**- niniejszy dokument stanowiący regulamin w rozumieniu art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną.
- 2.26. **Serwis transakcyjny TFI Agro Online**- serwis internetowy dostępny za pośrednictwem Strony Internetowej Towarzystwa, umożliwiający uczestnikowi Funduszu składanie zleceń [Kupno, Zamiana, Sprzedaż (umorzenie) jednostek uczestnictwa Funduszu], składanie innych dyspozycji oraz przeglądanie i pobieranie historii portfela inwestycji.
- 2.27. **Sprzedaż**- operacja, przy pomocy której na podstawie zlecenia złożonego w jednym Dniu Wyceny, po cenach obowiązujących w następnym Dniu Wyceny, Gracz zbywa (umarza) Jednostki Uczestnictwa Awatarów Funduszy w zamian za odpowiednią ilość Agrotalarów.
- 2.28. **Srebrny Talar** - stworzony na potrzeby Gry specjalny rodzaj waluty niemającej swojego odpowiednika w rzeczywistości, której Gracz nie pozyskuje w zamian za jakiegokolwiek wpłaty pieniężne, i której nie może wymienić na ekwiwalent pieniężny. Srebrne Talary zdobywane są m.in. za wykonywanie Zleceń przewidzianych w scenariuszu Gry, sprzedaż Produktów, wysokie miejsce w Rankingu, umożliwiające zdobycie określonych funkcjonalności w grze.
- 2.29. **Statut**- statut Funduszu, dostępny na Stronie Internetowej Towarzystwa.
- 2.30. **Strona Internetowa Farmera Funduszy**- administrowana przez Towarzystwo witryna internetowa znajdująca się pod adresem www.farmerfunduszy.pl.
- 2.31. **Strona Internetowa Towarzystwa**- witryna internetowa Towarzystwa znajdując się pod adresem www.tfiagro.pl.
- 2.32. **Subfundusz/ Subfundusze**- wyodrębnione organizacyjnie części Funduszu wymienione w jego Statucie.
- 2.33. **Urządzenie Mobilne**- przenośne urządzenie elektroniczne podłączone do sieci Internet z wykorzystaniem technologii bezprzewodowej (3G, LTE, WiFi), korzystające z systemu operacyjnego Android lub iOS.
- 2.34. **Waluta**- jednostka rozliczeniowa reprezentowana w Grze przez Agrotalary, Srebrne Talary i Złote Talary.
- 2.35. **Zamiana** - operacja, przy pomocy której na podstawie jednego zlecenia, w jednym Dniu Wyceny, po cenach obowiązujących w następnym Dniu Wyceny dokonuje się odkupienia jednostek uczestnictwa Awatara jednego Funduszu i za uzyskane w ten sposób środki nabywa się Jednostki Uczestnictwa w Awatarze innego Funduszu.



- 2.36. **Zlecenia**- przewidziane w scenariuszu Gry zadania do wykonania przez Gracza, do realizacji których wymagane są opisane w nim Produkty. Za wykonanie Zlecenia Gracz otrzymuje przypisane im nagrody.
- 2.37. **Złoty Talar** - stworzona na potrzeby Gry specjalna waluta niemająca swojego odpowiednika w rzeczywistości, której Gracz nie pozyskuje w zamian za jakiegokolwiek wpłaty pieniężne w Grze. Złote Talary można jedynie wymienić na Nagrody Lojalnościowe.
- 2.38. **Zgoda Marketingowa**- zgoda na otrzymywanie informacji o ofercie i usługach świadczonych przez Administratora udzielana w panelu Gry „Menu Gry/Moje Konto/Numer telefonu i zgody”.

3. ZASADY KORZYSTANIA Z GRY

- 3.1. Gra jest dystrybuowana przez markety mobilne Sklep GooglePlay i AppStore i przeznaczona do zainstalowania na Urządzeniach Mobilnych.
- 3.2. Korzystanie z Gry jest bezpłatne.
- 3.3. Gracz jest zobowiązany do korzystania z Gry w sposób zgodny z obowiązującym prawem, normami społecznymi i obyczajowymi oraz postanowieniami Regulaminu.
- 3.4. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za błędne działanie systemów telekomunikacyjnych, platform dystrybucji aplikacji mobilnych oraz oprogramowania (innego niż Gra) zainstalowanego na Urządzeniu Mobilnym Gracza.
- 3.5. Administrator zapewnia Graczowi dostęp do Gry i konta Gracza od momentu zainstalowania Gry na Urządzeniu Mobilnym i zalogowania się na koncie Gracza.
- 3.6. Administrator zaprzestaje zapewniania dostępu do konta Gracza, do Gry oraz świadczenia pomocy technicznej z chwilą:
 - 3.6.1. trwałego usunięcia Gry przez Gracza z Urządzenia Mobilnego, co będzie równoznaczne z wypowiedzeniem umowy w zakresie określonym w pkt 1.4. Regulaminu;
 - 3.6.2. realizacji przez Administratora prośby o usunięcie konta Gracza zgodnie z pkt 3.12;
 - 3.6.3. złożenie oświadczenia, o którym mowa w pkt 13.5. Regulaminu;
 - 3.6.4. złożenie oświadczenia o cofnięciu zgody na przetwarzanie danych osobowych Gracza na potrzeby korzystania z konta Gracza i Gry;
 - 3.6.5. stwierdzenia korzystania przez Gracza z Gry w sposób sprzeczny z prawem, zasadami współżycia społecznego, dobrymi obyczajami lub niniejszym Regulaminem;
 - 3.6.6. zaprzestania prezentacji Gry przez Administratora;
 - 3.6.7. złożenie przez Gracza oświadczenia o odstąpieniu od Umowy bez podania przyczyn w ciągu 14 dni od dnia rejestracji konta Gracza, zgodnie z pkt 13.1. Regulaminu;
 - 3.6.8. usunięcia konta Gracza przez Administratora w wyniku stwierdzenia przez Gracza naruszeń postanowień Regulaminu.
- 3.7. Administrator nie gwarantuje nieprzerwanej dostępności Gry ani parametrów jakości dostępu do niej. Parametry jakości dostępu są uzależnione od przepustowości internetowej sieci pośredniczącej pomiędzy Administratorem, a Graczem oraz innych czynników niezależnych od Administratora.
- 3.8. Administrator zastrzega sobie prawo ograniczenia, zawieszania lub zaprzestania prezentacji Gry w części lub w całości.
- 3.9. W przypadku zaprzestania przez Administratora prezentacji Gry zakończeniu ulega również Program Lojalnościowy. W takim przypadku Gracz informowany jest w wiadomości przesłanej na wskazany adres e-mail o terminie zakończenia prezentacji Gry na co najmniej 14 dni przed jej zakończeniem. Do dnia zakończenia prezentacji Gry Gracz ma możliwość zamiany zgromadzonych Złotych Talarów na Nagrody Lojalnościowe zgodnie z zasadami określonymi w pkt 7. Regulaminu.
- 3.10. W ramach jednego Awatara Gracz uzyskuje dostęp do jednego scenariusza Gry.
- 3.11. Instalacja Gry na Urządzeniu Mobilnym Gracza i rejestracja konta są równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu. Gracz przy rejestracji konta zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem i potwierdzenia tej okoliczności zgodnie z instrukcją wyświetlaną na ekranie.
- 3.12. Gracz, który zamierza zaprzestać korzystania z Gry uprawniony jest do skorzystania z opcji „Prośba o usunięcie konta”, znajdującej się w menu Gry, zakładka „Konto”. Po skorzystaniu z w/w opcji Gracz



otrzyma na podany adres e-mail informację o złożonej prośbie o usunięcie konta. Administrator w ciągu 7 dni od otrzymania prośby usuwa konto Gracza, o czym ten zostaje powiadomiony w wiadomości e-mail.

4. WARUNKI TECHNICZNE KORZYSTANIA Z GRY

- 4.1. Korzystanie z Gry możliwe jest w wersji dedykowanej dla Urządzeń Mobilnych obsługujących systemy operacyjne Android w wersji 8.0 i nowszej oraz w wersji dedykowanej dla iOS w wersji 11.3 i nowszej.
- 4.2. W celu prawidłowego uruchomienia Gry wymagane jest: połączenie bezprzewodowe z siecią Internet, brak aktywnych blokad typu firewall do routera brzegowego dostawcy usług internetowych Gracza, uniemożliwiających nawiązywanie połączenia lub ingerujących w nawiązane połączenie w protokołach wykorzystywanych w związku z prezentacją Gry.
- 4.3. Połączenie z Internetem jest wymagane, aby pobrać nowe treści, jak również by uruchomić Grę według stanu z ostatniego otwarcia.
- 4.4. Administrator nie jest dostawcą usług transmisji danych. Koszty transmisji danych wymaganych do pobrania, instalacji, uruchomienia i korzystania z Gry pokrywają jej Gracze we własnym zakresie, na podstawie odrębnych umów zawartych z operatorami telekomunikacyjnymi lub innymi dostawcami dostępu do sieci Internet. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wysokość opłat naliczanych z tytułu wykorzystania transmisji danych niezbędnego do korzystania z Gry i zaleca Graczom monitorowanie pomiaru przesyłanych danych przez Urządzenie Mobilne w związku z korzystaniem z Gry.

5. REJESTRACJA I LOGOWANIE DO GRY

- 5.1. W celu uzyskania dostępu do Gry i jej funkcjonalności, Gracz musi pobrać Grę na Urządzenie Mobilne z marketu mobilnego GooglePlay lub AppStore, dokonać rejestracji (założyć konto) oraz zalogować się do poprawnie utworzonego konta.
- 5.2. Gracz ma możliwość utworzenia nowego konta przy użyciu:
 - 5.2.1. adresu e-mail podanego przy rejestracji użytkownika w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online (w tym przypadku następuje połączenie konta Gry z utworzonym wcześniej kontem w Serwisie Transakcyjnym TFI AGRO Online);
 - 5.2.2. innego adresu e-mail niż określony w pkt 5.2.1.;
 - 5.2.3. konta Google;
 - 5.2.4. konta na portalu Facebook;
 - 5.2.5. konta Apple.
- 5.3. W przypadku wyboru opcji utworzenia nowego konta w Grze przy użyciu konta w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online Gracz musi:
 - 5.3.1. podać przy rejestracji ten sam adres e-mail, którego używa do logowania do konta w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online,
 - 5.3.2. zaakceptować Regulamin.
- 5.4. W przypadku, o którym mowa w pkt 5.2.1. Regulaminu logowanie odbywa się przy użyciu e-maila do konta w Serwisie Transakcyjnym TFI Online oraz wygenerowanego hasła pierwotnego, które Gracz może zmienić w ekranie ustawień Gry.
- 5.5. W przypadku wyboru opcji utworzenia nowego konta przy użyciu innego adresu e-mail niż używany w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online Gracz musi:
 - 5.5.1. podać adres e-mail oraz utworzyć i potwierdzić hasło (hasło powinno zawierać: minimum 8 znaków, co najmniej jedną wielką literę, co najmniej jedną cyfrę, co najmniej jeden znak specjalny, przy czym dopuszczalne jest stosowanie polskich znaków),
 - 5.5.2. zaakceptować Regulamin,
 - 5.5.3. wpisać przesłany na podany adres e-mail kod potwierdzający.



- 5.6. W przypadku, o którym mowa w pkt 5.2.2. Regulaminu logowanie do Gry odbywa się przy użyciu adresu e-mail podanego przy rejestracji oraz utworzonego przez Gracza hasła.
- 5.7. W przypadku wyboru opcji utworzenia nowego konta w Grze przy użyciu konta na portalu Facebook, konta Google lub konta Apple, Gracz tworzy konto w Grze poprzez wybór opcji „zaloguj” za pomocą odpowiednio konta Google, konta na portalu Facebook lub konta Apple wpisując e-mail i hasło używane na tych platformach. W przypadku konta Apple dopuszczalny jest odmienny system logowania w zależności od ustawień lokalnych konta.
- 5.8. W przypadku, o którym mowa w pkt 5.2.3.- 5.2.5 Regulaminu, logowanie do Gry odbywa się za pomocą konta Google, konta Apple lub konta na portalu Facebook użytego podczas rejestracji zgodnie z pkt 5.7. Regulaminu.
- 5.9. Podczas rejestracji konta Gracz może wyrazić zgodę na kontakt w celach marketingowych. Gracz ma możliwość zmiany lub odwołania zgód na kontakt w celach marketingowych w dowolnym momencie z poziomu panelu w Grze- „Moje konto/Numer telefonu i zgody”.
- 5.10. Akceptacja zgody na kontakt w celach marketingowych drogą telefoniczną wymaga podania numeru telefonu oraz oznaczenia, czy Gracz jest osobą pełnoletnią. Akceptacja zgody na kontakt telefoniczny w celach marketingowych jest koniecznym warunkiem zamówienia Nagród Lojalnościowych, zgodnie z pkt 7.3.3. Regulaminu.
- 5.11. Jeśli Gracz nie pamięta hasła do logowania na konto Gry ma możliwość jego zresetowania przy użyciu funkcji „Nie pamiętam hasła”. W celu nadania nowego hasła Gracz musi podać adres e-mail powiązany z jego kontem w Grze, a następnie postępować zgodnie z instrukcją wyświetlaną na ekranie Urządzenia Mobilnego. Na podany adres e-mail Gracz otrzyma kod do zresetowania hasła, który musi wpisać wraz z nowym hasłem oraz potwierdzić tę operację.

6. ŁĄCZENIE KONTA GRY Z KONTEM W SERWISIE TRANSAKCYJNYM TFI AGRO ONLINE

- 6.1. W trakcie korzystania z konta w Grze Gracz może z poziomu Gry połączyć swoje konto w Grze z kontem w Serwisie Transakcyjnym TFI AGRO Online. W tym celu Gracz powinien wybrać opcję „Połącz teraz” w sekcji z ikoną „Złotego Talara” na ekranie startowym, a następnie postępować zgodnie z instrukcją wyświetlaną na ekranie Urządzenia Mobilnego.
- 6.2. W celu połączenia kont Gracz musi podać adres e-mail, którego użył do założenia konta w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online.
- 6.3. W przypadku wskazania poprawnego adresu e-mail, na podany przez Gracza adres e-mail wysłany zostanie kod PIN.
- 6.4. Połączenie konta Gry z kontem w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online jest warunkiem zamówienia Nagród Lojalnościowych.

7. ZASADY PRZYZNAWANIA NAGRÓD LOJALNOŚCIOWYCH

- 7.1. Udział w Programie Lojalnościowym jest nieodpłatny i całkowicie dobrowolny.
- 7.2. Gracz może otrzymać Nagrody Lojalnościowe w ramach Programu Lojalnościowego przewidzianego przez Administratora. Nagrody Lojalnościowe przyznawane są w zamian za zgromadzone w trakcie Gry Złote Talary, zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym pkt 7. Regulaminu.
- 7.3. Aby otrzymać Nagrodę Lojalnościową w ramach Programu Lojalnościowego niezbędne jest łączne spełnienie następujących warunków:
 - 7.3.1. zgromadzenie przez Gracza podczas Gry odpowiedniej ilości Złotych Talarów, zgodnie z pkt 7.6. Regulaminu;
 - 7.3.2. połączenie swojego konta w Grze z kontem w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online,
 - 7.3.3. wyrażenie Zgód Marketingowych (w tym podanie numeru telefonu komórkowego).
- 7.4. Gracz ma możliwość zdobycia Złotych Talarów:
 - 7.4.1. za udzielanie poprawnych odpowiedzi w codziennym Quizie- 3 Złote Talary za każdą poprawną odpowiedź;



- 7.4.2. za zdobycie określonego miejsca w Rankingu, o którym mowa w pkt 8. Regulaminu- Ranking miesięczny: 1 miejsce- 500 Złotych Talarów, 2 miejsce-200 Złotych Talarów, 3 miejsce 100 Złotych Talarów; Ranking roczny: 1 miejsce- 6.000 Złotych Talarów, 2 miejsce- 2.400 Złotych Talarów, 3 miejsce- 1.200 Złotych Talarów;
- 7.4.3. za skorzystanie przez znajomego z zaproszenia Gracza do udziału w Grze- 5 Złotych Talarów za każdego znajomego, jednak nie więcej niż 100 Złotych Talarów;
- 7.4.4. za powiązanie konta Gry z kontem w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online z jednoczesną wpłatą środków celem nabycia jednostek uczestnictwa w Funduszu zgodnie z poniższymi założeniami:
 - 7.4.4.1. jednorazowa wpłata środków na nabycie w kwocie od 2.000 zł – 19.999,99 zł – 1.000 Złotych Talarów (przy czym prawo do naliczenia Złotych Talarów w przypadku takiej wpłaty przysługuje raz w roku, bez względu na ilość wpłat- z zastrzeżeniem postanowień pkt. 7.30);
 - 7.4.4.2. jednorazowa wpłata środków na nabycie w kwocie powyżej 20.000,00 zł – 10.000 Złotych Talarów (przy czym prawo do naliczenia Złotych Talarów w przypadku takiej wpłaty przysługuje raz w roku, bez względu na ilość wpłat przy czym naliczenie Złotych Talarów w przypadku wpłaty przysługuje raz w roku- z zastrzeżeniem postanowień pkt. 7.30);
- 7.4.5. za dokonanie pierwszego zakupu dowolnego Awatara Funduszu (pierwsza inwestycja w Grze)- 500 Złotych Talarów;
- 7.4.6. za zapoznanie się z dokumentem KIID dowolnego Subfunduszu w portalu Gry – 10 Złotych Talarów za każdy Subfundusz;
- 7.4.7. w postaci prezentu od innego Gracza, który spełnił warunki opisane w pkt 7.4.4.2.- 10.000 Złotych Talarów (w ciągu roku pojedynczy Gracz może odebrać Nielimitowaną liczbę prezentów, jednak tylko 50.000 Złotych Talarów zaliczać się będzie do punktacji branej pod uwagę przy ustalaniu uprawienia Gracza do zamówienia Nagrody Głównej) przy czym Gracz nie może przekazać prezentu samemu sobie.
- 7.5. Gracz traci Złote Talary:
 - 7.5.1. za udzielenie błędnej odpowiedzi w Quizie – minus 1 Złoty Talar za każdą błędną odpowiedź;
 - 7.5.2. na skutek niewykorzystania Złotych Talarów w ciągu 365 dni od ich zdobycia;
 - 7.5.3. poprzez realizację Nagrody Lojalnościowej przyznawanej w zamian za określoną ilość Złotych Talarów.
- 7.6. Gracz, który uzyskał:
 - 7.6.1. 12.000 Złotych Talarów- ma możliwość zamówienia Nagrody Lojalnościowej w postaci Bonu o wartości 200,00 zł;
 - 7.6.2. 35.000 Złotych Talarów- ma możliwość zamówienia Nagrody Lojalnościowej w postaci Bonu o wartości 600,00 zł;
 - 7.6.3. 76.000 Złotych Talarów- ma możliwość zamówienia Nagrody Głównej w postaci fabrycznie nowego samochodu osobowego marki Toyota RAV-4 z bieżącego rocznika ustalonego według daty potwierdzenia uprawnienia Gracza do nagrody Głównej lub z rocznika kolejnego, o wartości katalogowej od 130 000,00 zł do 180 000,00 brutto (wartość samochodu ustalana będzie według stanu z dnia zamówienia Nagrody Głównej przez Administratora u wybranego dealera samochodowego) z opłaconym przez Organizatora podatkiem, zgodnie z pkt. 7.13. Regulaminu.
- 7.7. Nagrody Lojalnościowe są realizowane w następujący sposób:
 - 7.7.1. uprawniony Gracz zamawia określoną Nagrodę Lojalnościową poprzez interfejs Gry;
 - 7.7.2. zamówienie jest weryfikowane przez Administratora pod kątem uprawnień Gracza do otrzymania Nagrody Lojalnościowej;
 - 7.7.3. Administrator w terminie 14 dni od daty wpływu zamówienia informuje Gracza o przyznaniu lub braku podstaw do przyznania Nagrody Lojalnościowej;
 - 7.7.4. Administrator przekazuje nagrodę Graczowi.



- 7.8. Przekazanie Nagrody Lojalnościowej w postaci Bonu odbywa się z wykorzystaniem Czek BLIK, w następujący sposób:
 - 7.8.1. Gracz otrzymuje SMS-em na wskazany w Zgodzie Marketingowej numer telefonu kod PIN do Czek BLIK;
 - 7.8.2. Gracz otrzymuje SMS-em na wskazany w Zgodzie Marketingowej numer telefonu specjalny numer referencyjny z banku współpracującego z Administratorem przy realizacji Czek BLIK;
 - 7.8.3. realizacja Bonu jest możliwa w terminie 7 dni kalendarzowych od otrzymania kodu PIN do Czek BLIK, w każdym bankomacie umożliwiającym wypłaty BLIK, poprzez wpisanie otrzymanego numeru referencyjnego, kodu PIN do Czeku BLIK i kwoty wypłaty nie wyższej niż wartość przyznanego Bonu.
- 7.9. Administrator nie odpowiada za utratę przez Gracza możliwości wykorzystania Bonu z przyczyn nie leżących po stronie Administratora, w tym m.in.: w wyniku awarii lub utraty telefonu, skasowania SMS-a z kodem PIN do Czeku BLIK lub numerem referencyjnym banku, braku możliwości doręczenia SMS-a przez operatora sieci komórkowej Gracza, udostępnienia przez Gracza kodu PIN do Czeku BLIK osobie trzeciej lub wykorzystania takiego kodu przez nieuprawnioną osobę bez wiedzy Gracza.
- 7.10. Realizacja Bonu następuje w ramach jednej transakcji. W przypadku wypłaty mniejszej kwoty niż wartość zamówieniowego Bonu, Gracz traci możliwość zrealizowania w późniejszym czasie niewykorzystanej części Bonu.
- 7.11. Niezrealizowanie Bonu w terminie, niepełna realizacja Bonu czy zaistnienie okoliczności, o których mowa w pkt 7.9. Regulaminu nie uprawniają Gracza do żądania otrzymania kolejnego kodu PIN w ramach tego samego zamówienia.
- 7.12. Przekazanie Nagrody Głównej odbywa się w terminie ustalonym z Graczem, nie dłuższym niż 180 dni od dnia poinformowania Gracza zgodnie z pkt 7.7.3. Regulaminu o uprawnieniu do odbioru Nagrody Głównej. Przekazanie Nagrody Głównej odbędzie się w miejscu wskazanym przez Administratora na podstawie protokołu przekazania. Jednocześnie w związku z występowaniem stanu zagrożenia epidemiologicznego Sars-CoV-2, wojny na Ukrainie oraz sankcji gospodarczych nakładanych na państwa zaangażowane w konflikt na Ukrainie, a także występującym lub mogącym wystąpić w przyszłości zakłóceniu w łańcuchu dostaw części i podzespołów wykorzystywanych w procesie produkcji pojazdów przez producenta, okoliczności te mogą negatywnie wpłynąć na możliwość wyprodukowania i dostawę Nagrody Głównej w terminie ustalonym w zd. 1 powyżej. W przypadku opóźnienia dostawy pojazdów stanowiącego Nagrodę Główną z przyczyn wskazanych powyżej, taka okoliczność będzie traktowana jako „siła wyższa”. Administrator w takim przypadku zobowiązuje się do przekazania Nagrody Głównej Graczowi w najszybszym możliwym terminie, niezwłocznie po dostarczeniu pojazdu przez dealera.
- 7.13. Do Nagrody Głównej Gracz otrzyma dodatkową część pieniężną nagrody w wysokości odpowiadającej 11,11 % wartości Nagrody Głównej (zgodnie z pkt 7.6.3. Regulaminu). Dodatkowa część pieniężna Nagrody Głównej zostanie przeznaczona na pokrycie należnego podatku dochodowego od osób fizycznych od Nagrody Głównej. Administrator działając jako płatnik obliczy, pobierze i odprowadzi należny podatek dochodowy do właściwego urzędu skarbowego. Dodatkowa nagroda pieniężna do Nagrody Głównej nie podlega wydaniu Graczowi w postaci gotówkowej, lecz jest automatycznie potrącana w dniu wydania Nagrody Głównej na cel, określony w zd. 2 powyżej.
- 7.14. Nagrody Lojalnościowe bezwzględnie nie podlegają wymianie, w szczególności na inne Nagrody Lojalnościowe, nagrody rzeczowe, ekwiwalent pieniężny czy elementy funkcjonalne Gry.
- 7.15. W przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu przez Gracza np. ingerencji, włamania w system Gry Administrator może anulować przyznane Nagrody Lojalnościowe.
- 7.16. Gracz może zamówić tyle Nagród Lojalnościowych, na ile pozwala mu zasób Złotych Talarów.
- 7.17. Zamówienie Nagrody Lojalnościowej nie może zostać anulowane przez Gracza.
- 7.18. Na poczet zamówionej Nagrody Lojalnościowej w pierwszej kolejności pobierane są Złote Talary, które zostały zdobyte najwcześniej.
- 7.19. Złote Talary przedawniają się z upływem 365 dni od dnia ich otrzymania przez Gracza, chyba że w tym czasie zostaną zaliczone na poczet zamówionej Nagrody Lojalnościowej.



- 7.20. Administrator ma prawo do zablokowania zdobytych Złotych Talarów w związku ze złożeniem przez Gracza reklamacji. Blokada Złotych Talarów trwać może nie dłużej niż na czas rozpatrzenia reklamacji zgodnie z pkt 11.4. Regulaminu. W takim przypadku wartość liczbowa Złotych Talarów, wyświetlana w głównym oknie Gry zgodnie z pkt 7.9 Instrukcji do Gry, będzie oznaczona ikoną blokady.
- 7.21. W trakcie blokady Złotych Talarów, o której mowa w pkt 7.20. Gracz nie może wykorzystywać Złotych Talarów objętych blokadą do otrzymania Nagrody Lojalnościowej, o czym zostanie poinformowany odpowiednim komunikatem wyświetlanym w sekcji „Złoty Targ”.
- 7.22. Blokada zdobytych Złotych Talarów, o której mowa w pkt 7.20. nie wpływa na możliwość zdobywania i utraty nowych Złotych Talarów zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
- 7.23. Zdobyte i utracone Złote Talary oraz informacja o blokadzie Złotych Talarów będą widoczne w sekcji „Złoty Targ”.
- 7.24. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian nominału Bonów, o których mowa w pkt 7.6. Regulaminu i wysokości wpłat wymaganych do zdobycia określonego poziomu Złotych Talarów, o których mowa w pkt 7.4.4. Regulaminu.
- 7.25. Program Lojalnościowy nie podlega przepisom ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
- 7.26. Administrator zastrzega sobie prawo zakończenia lub zawieszenia Programu Lojalnościowego w dowolnym czasie. W takim przypadku, na 14 dni przed planowanym zawieszeniem lub zakończeniem Programu Lojalnościowego Gracz informowany jest w wiadomości przesłanej na wskazany adres e-mail o terminie zakończenia lub zawieszenia Programu Lojalnościowego. Do dnia zakończenia Programu Lojalnościowego Gracz ma możliwość zamiany zgromadzonych Złotych Talarów na Nagrody Lojalnościowe zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.
- 7.27. Administrator zastrzega sobie prawo natychmiastowego zakończenia Programu Lojalnościowego w przypadku zaprzestania zarządzania Funduszem lub zaprzestania z innych przyczyn oferowania nabycia jednostek uczestnictwa Funduszu.
- 7.28. Z zaprzestaniem udziału w Programie Lojalnościowym równoznaczne są sytuacje opisane w pkt 3.6. Regulaminu.
- 7.29. Pracownicy, osoby współpracujące z Administratorem lub podmiotem biorącym udział przy tworzeniu Gry oraz ich osoby najbliższe nie są upoważnione do otrzymania Nagród Lojalnościowych.
- 7.30. Uprawnienie, o którym mowa w pkt. 7.4.4. nie przysługuje Graczowi, który dokonała wpłaty środków na nabycie jednostek uczestnictwa, co do której Towarzystwo obniżyło opłaty manipulacyjne obowiązujące w Funduszu lub zdecydowało o ich niepobieraniu od uczestnika zgodnie z postanowieniami art. 21 ust. 4 statutu Funduszu.

8. RANKINGI

- 8.1. Każdy Gracz bierze udział w Rankingach.
- 8.2. O miejscu w Rankingu decydują rezultaty inwestycji Gracza w Awatary Funduszu.
- 8.3. Ranking jest podzielony na określone przedziały czasowe:
 - 8.3.1. tygodniowy- uwzględniający punktację Graczy w danym tygodniu kalendarzowym,
 - 8.3.2. miesięczny- uwzględnia punktacje Graczy od początku bieżącego miesiąca kalendarzowego;
 - 8.3.3. roczny- uwzględnia punktacje Graczy od początku kwartału danego roku.
- 8.4. W Rankingu tygodniowym/miesięcznym są uwzględniani Gracze, którzy założyli konto w Grze najpóźniej w dniu poprzedzającym pierwszy dzień danego Rankingu (pierwszy dzień tygodnia lub miesiąca).
- 8.5. W Rankingu rocznym uwzględniani są Gracze, którzy posiadali konto co najmniej jeden pełen kwartał plus jeden dzień poprzedzający dany kwartał kalendarzowy.
- 8.6. Pozycja Gracza w rankingu rocznym ustalana jest na podstawie najlepszego wyniku kwartalnego w danym roku kalendarzowym.
- 8.7. W przypadku, gdy co najmniej dwóch graczy osiągnęło ten sam wynik w rankingu, wyższą pozycję w rankingu uzyska Gracz, który dłużej posiada konto w Grze.



8.8. Administrator zastrzega sobie prawo do zmian sposobu wyliczania miejsc w Rankingach, o czym Gracz zostanie powiadomiony w sposób właściwy dla powiadomień o zmianie Regulaminu.

9. ODPOWIEDZIALNOŚĆ ORGANIZATORA

- 9.1. Gracz korzysta z Gry dobrowolnie, na własną odpowiedzialność i własne ryzyko, wobec czego odpowiedzialność Administratora za ewentualne szkody powstałe w związku z korzystaniem z Gry w szczególności brak jej działania, a także nieprawidłowe funkcjonowanie, wyłączona jest w możliwie najszerszym, prawnie dopuszczalnym zakresie.
- 9.2. Waluta zebrana w Grze nie stanowi prawnego środka płatniczego ani kryptowaluty w szerokim jej rozumieniu, jak również nie może ona stanowić podstawy roszczenia względem Administratora odnośnie jakiegokolwiek odpowiedzialności materialnej.
- 9.3. Wszelkie dokonane postępy w Grze, w tym jej ukończenie, nie stanowią podstawy do jakiegokolwiek roszczenia materialnego względem Administratora za wyjątkiem sytuacji, w których Gracz uzyskał uprawnienie do zamówienia Nagród Lojalnościowych.
- 9.4. Administrator nie ponosi w szczególności odpowiedzialności za:
 - 9.4.1. szkody, w tym w postaci utraconych korzyści, jakie mogą być skutkiem korzystania przez Gracza z Gry;
 - 9.4.2. szkody, w tym w postaci utraconych korzyści, jakie mogą powstać w następstwie zakłóceń dostępności wszystkich lub poszczególnych funkcjonalności Gry.
- 9.5. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za korzystanie przez Graczy z Gry w sposób sprzeczny z postanowieniami niniejszego Regulaminu, w szczególności nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone na skutek podania przez Gracza nieprawdziwych danych i informacji.
- 9.6. Administrator prowadzi bieżący nadzór nad technicznym funkcjonowaniem Gry, zapewniając jej prawidłowe działanie, nie gwarantuje jednak stałej dostępności wszystkich funkcjonalności Gry, jak również ich bezbłędnego lub bezawaryjnego działania.
- 9.7. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za ograniczenia lub problemy techniczne w systemach teleinformatycznych, z których korzystają Urządzenia Mobilne Gracza, a które uniemożliwiają lub ograniczają Graczowi korzystanie z Gry.
- 9.8. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za niezadowolającą Gracza jakość oraz wydajność Gry.
- 9.9. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek przerwy w działaniu Gry spowodowane przyczynami technicznymi, w szczególności koniecznością jej konserwacji, nienależytą jakością połączenia Internet, uszkodzeniem lub wadą urządzeń telekomunikacyjnych, awarią sieci telekomunikacyjnej, bądź działaniem osób trzecich.
- 9.10. Administrator nie gwarantuje, że treści pobrane z Gry oraz zamieszczone odsyłacze i linki będą działać poprawnie i będą wolne od potencjalnych zagrożeń.
- 9.11. Administrator aktualizuje Grę poprzez udostępnienie najnowszej wersji w sklepach GooglePlay i AppStore.
- 9.12. Gracz może być informowany o dostępnej aktualizacji poprzez wiadomości PUSH, na profilu społecznościowym na portalu Facebook <https://www.facebook.com/farmerfunduszy> w serwisie społecznościowym Twitter <https://twitter.com/farmerfunduszy> lub poprzez komunikaty umieszczane na stronie internetowej www.farmefunduszy.pl.
- 9.13. Gracz zobowiązany jest zaktualizować zainstalowaną Grę do najnowszej dostępnej wersji pobierając aktualizację ze sklepów GooglePlay i AppStore.
- 9.14. Automatyczne pobieranie aktualizacji Gry jest uzależnione od indywidualnych ustawień urządzenia, na którym zainstalowana jest aplikacja.
- 9.15. Administrator nie odpowiada za błędy w Grze jeśli Gracz nie korzysta z najnowszej wersji Gry, jak również za brak funkcjonalności Gry (istniejących lub nowowprowadzonych).

10. PRAWA AUTORSKIE



- 10.1. Administratorowi przysługują wszelkie prawa własności intelektualnej do Gry i jej poszczególnych elementów w tym znaku słowno- graficznego, wobec czego korzystanie z Gry lub jej zastrzeżonych elementów w sposób lub w celach niezgodnych z Regulaminem lub przepisami powszechnie obowiązującego prawa jest niedozwolone i skutkuje odpowiedzialnością Gracza wobec Administratora.
- 10.2. Wskazuje się w szczególności, iż:
 - 10.2.1. ochronie prawno-autorskiej podlega program (w tym kod źródłowy), na którym opiera się działanie Gry, oraz jej interfejs (warstwa graficzno-funkcjonalna widziana na Urządzeniu Mobilnym Gracza), a także wszelkie elementy graficzne, multimedialne i twórcze elementy funkcjonalne Gry,
 - 10.2.2. ochronie poufności w ramach ochrony know-how i tajemnicy przedsiębiorstwa podlegają wszelkie elementy Gry, w tym wykorzystane idee i rozwiązania zastosowane w Grze.
- 10.3. Z chwilą zainstalowania Gry i zarejestrowania konta Gracza Administrator udziela Graczowi licencji na korzystanie z Gry zgodnie z jej przeznaczeniem, przy czym obejmuje to prawo do zwielokrotnienia wyłącznie w czasie i w tym zakresie, w jakim jest to niezbędne do uruchomienia, działania i przechowywania Gry w pamięci Urządzenia Mobilnego, którym Gracz się posługuje zgodnie z Regulaminem; takie uprawnienie licencyjne jest udzielane wyłącznie w zakresie własnego użytku dozwolonego (nie obejmuje zwłaszcza wykorzystania do celów prowadzenia działalności gospodarczej) i nie upoważnia Gracza do udzielania dalszych licencji, ani do korzystania z Gry w innych celach.
- 10.4. Poza uprawnieniami przewidzianymi w pkt. 10.3 Regulaminu Gracz nie ma prawa zwielokrotnić, sprzedawać lub w inny sposób wprowadzać do obrotu lub rozpowszechniać pobranej Gry, w całości bądź we fragmentach, w jakiegokolwiek postaci, w szczególności przesyłać lub udostępniać ją w systemach i sieciach komputerowych lub jakichkolwiek innych systemach teleinformatycznych.
- 10.5. Graczowi zabrania się:
 - 10.5.1. korzystania z Gry lub dowolnej jej części w jakimkolwiek celu komercyjnym lub w sposób niedozwolony przez niniejszy Regulamin;
 - 10.5.2. podejmowania prób uzyskiwania dostępu lub uzyskiwania dostępu do kont innych Graczy lub przeszukiwać ich lub pobierać z nich treści przy użyciu dowolnej technologii;
 - 10.5.3. podejmowania prób deszyfrowania, dekompilacji, dezasemblacji lub inżynierii wstecznej oprogramowania używanego przez Grę,
 - 10.5.4. omijania, usuwania, dezaktywowania, deszyfrowania lub w inny sposób obchodzenia jakichkolwiek środków technologicznych wdrożonych przez Grę lub dowolną stronę trzecią (w tym innego użytkownika) w celu ochrony Gry;
 - 10.5.5. używania, wyświetlania, kopiowania ani opracowywania Gry lub jej dowolnego elementu, w tym jej nazwy, jakiegokolwiek znaku towarowego, logo lub innych informacji zastrzeżonych, a także układu i projektu strony lub aplikacji bez wyraźnej pisemnej zgody Administratora,
 - 10.5.6. publikowania, przesyłania lub przekazywania treści, które naruszają, przywłaszczają lub naruszają patent osoby trzeciej, prawa autorskie, znak towarowy, tajemnicę handlową, prawa moralne lub inne prawa własności intelektualnej lub prawa do reklamy lub prywatności;
 - 10.5.7. uzyskiwania dostępu, manipulowania lub korzystania z niepublicznych obszarów Gry, systemów komputerowych Administratora lub technicznych systemów Administratora;
 - 10.5.8. podejmowania prób skanowania lub sprawdzania podatność dowolnego systemu lub sieci lub usługi Administratora lub naruszania wszelkich środków bezpieczeństwa lub uwierzytelniania;
 - 10.5.9. używania jakichkolwiek meta tagów lub innych ukrytych tekstów lub metadanych wykorzystujących znak towarowy, logo, adres URL lub nazwę Gry bez wyraźnej pisemnej zgody Administratora;



- 10.5.10. zakłócania lub podejmowania prób zakłócenia dostępu dowolnego Gracza, hosta lub sieci, w tym, między innymi poprzez wysyłanie wirusa, przeciążanie, zalewanie, spamowanie Gry;
- 10.5.11. stosowania narzędzi lub profili zautomatyzowanych (botów) do zwiększania osiągnięć w Grze i uzyskiwania Nagród Lojalnościowych lub wpływanie na wyniki Gry w inny sposób niż przez działania dozwolone i przewidziane w Regulaminie;
- 10.5.12. naruszania obowiązującego prawa lub postanowień Regulaminu lub zachęcania lub umożliwiania każdej innej osobie wykonanie dowolnego z powyższych działań.

11. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

- 11.1. Wszelkie reklamacje dotyczące nieprawidłowego funkcjonowania Gry, braku lub ograniczenia dostępu do konta Gracza należy zgłaszać Administratorowi za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: reklamacje@farmerfunduszy.pl lub przy wykorzystaniu formularza kontaktowego na Stronie Internetowej Farmera Funduszy.
- 11.2. Wszelkie reklamacje dotyczące Programu Lojalnościowego należy zgłaszać Administratorowi za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: reklamacje@farmerfunduszy.pl
- 11.3. Zgłoszenie reklamacji, o której mowa w pkt 11.1 powinno zawierać: imię i nazwisko, adres e-mail, nazwę i model Urządzenia Mobilnego, na którym wystąpił problem z funkcjonowaniem Gry, a także nazwę i wersję systemu operacyjnego na nim zainstalowanego, jak również krótki opis problematycznej sytuacji.
- 11.4. Prawidłowo zgłoszone reklamacje zostaną rozpatrzone nie później niż w ciągu 30 dni kalendarzowych liczonych od momentu zarejestrowania kompletnej reklamacji. Administrator poinformuje Gracza za pomocą poczty elektronicznej o sposobie rozpatrzenia reklamacji. W sytuacji, gdy podane w reklamacji dane lub informacje wymagają uzupełnienia Administrator zwraca się, przed rozpatrzeniem reklamacji do Gracza z prośbą o ich uzupełnienie. Czas udzielenia dodatkowych wyjaśnień przez Gracza przedłuża okres rozpatrywania reklamacji.
- 11.5. Jeśli Gracz złoży reklamację dotyczącą funkcjonalności wersji Gry niezaktualizowanej zgodnie z pkt 9.13, reklamacja oparta na zarzutach dotyczących nieaktualnej wersji nie zostanie uwzględniona jeśli na dzień jej złożenia Administrator udostępnił aktualizację Gry.

12. DANE OSOBOWE

- 12.1. Administratorem danych osobowych w rozumieniu art. 4 pkt 7 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) – „RODO”- jest Administrator (dane Administratora- pkt 1.3. Regulaminu).
- 12.2. Dane osobowe Graczy będą przetwarzane w celu wykonania umowy tj. utworzenia i obsługi konta Gracza, zapewnienia dostępu do Gry oraz udziału w Programie Lojalnościowym (podstawa prawna przetwarzania- art. 6 ust. 1 lit. b RODO).
- 12.3. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do korzystania z Gry, konta Gracza oraz Programu Lojalnościowego.
- 12.4. Dane osobowe Graczy będą przetwarzane w celach marketingowych, o ile wyraził z poziomu panelu Gry lub podczas rejestracji zgodę na kontakt marketingowy (podstawa prawna przetwarzania- art. 6 ust. 1 lit. a RODO).
- 12.5. Dane osobowe gracza przetwarzane będą również w celach (podstawa prawna przetwarzania- art. 6 ust. 1 lit. c i f RODO):
 - 12.5.1. związanych z dochodzeniem ewentualnych roszczeń, odszkodowań,
 - 12.5.2. udzielania odpowiedzi na pisma, wnioski i skargi,



- 12.5.3. udzielania odpowiedzi na zapytania uprawnionych organów i instytucji w toczących się postępowaniach.
- 12.6. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celach określonych w pkt 12.2. Regulaminu następuje poprzez akceptację Regulaminu.
- 12.7. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celach określonych w pkt 12.4. Regulaminu następuje poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola w Grze lub podczas rejestracji konta Gracza.
- 12.8. Podczas korzystania z Gry Administrator gromadzi o Graczach takie informacje jak:
 - 12.8.1. nazwa Gracza,
 - 12.8.2. adres e-mail,
 - 12.8.3. data założenia konta Gracza,
 - 12.8.4. data logowania do Gry,
 - 12.8.5. imię i nazwisko,
 - 12.8.6. informacja o pełnoletności,
 - 12.8.7. numer telefonu,
 - 12.8.8. dane podane podczas rejestracji uczestnika Funduszu (gdy konto Gracza połączone jest z kontem w Serwisie Internetowym TFI Agro Online).
- 12.9. Dane logowania Gracza są gromadzone i wykorzystywane w celu realizacji logowania do konta w Grze.
- 12.10. W celu uzyskania dodatkowych informacji dotyczących przetwarzania przez nas danych osobowych Gracz może kontaktować się z Administratorem za pomocą adresu e-mail: kodo@tfiagro.pl lub na adres korespondencyjny wskazany w pkt 2.1. Regulaminu.
- 12.11. Dostęp do danych Gracza będą mieli pracownicy Administratora, podmioty obsługujące systemy informatyczne, usługi prawnicze.
- 12.12. Dane Gracza nie będą przekazane do państw trzecich.
- 12.13. Administrator nie korzysta z systemów służących do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, ani nie są wykorzystywane do profilowania.
- 12.14. Administrator nie poddaje danych osobowych analizie w rozumieniu art. 9 ust. 1 RODO.
- 12.15. Dane osobowe Gracza będą przechowywane przez trzy lata od zakończenia Programu Lojalnościowego lub zaprzestania świadczenia na rzecz Gracza usług, o których mowa w pkt 12.2.
- 12.16. Gracz ma prawo do:
 - 12.16.1. dostępu do swoich danych osobowych,
 - 12.16.2. zadania sprostowania swoich danych osobowych, które są nieprawidłowe oraz uzupełnienia niekompletnych danych osobowych,
 - 12.16.3. żądania usunięcia swoich danych osobowych, w szczególności w przypadku cofnięcia zgody na przetwarzanie, gdy nie ma innej podstawy prawnej przetwarzania,
 - 12.16.4. żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych osobowych,
 - 12.16.5. wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych, ze względu na szczególną sytuację Gracza, w przypadkach, kiedy przetwarzanie danych odbywa się na podstawie prawnie usprawiedliwionego interesu Administratora czy też na potrzeby marketingu bezpośredniego,
 - 12.16.6. przenoszenia swoich danych osobowych,
 - 12.16.7. wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
- 12.17. W zakresie, w jakim dane są przetwarzane na podstawie zgody – Gracz ma prawo wycofania zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Zgodę można wycofać poprzez wysłanie oświadczenia o wycofaniu zgody na nasz adres korespondencyjny Administratora (pkt 2.1. Regulaminu) lub adres e-mail: kodo@tfiagro.pl

13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE



- 13.1. Klient może odstąpić od umowy na korzystania z usług, o których mowa w pkt 1.4. Regulaminu w terminie 14 dni od rejestracji konta Gracza bez podania przyczyny, wysyłając oświadczenie o odstąpieniu na adres e-mail: reklamacje@farmerfunduszy.pl lub pisemnie na adres Administratora (pkt 2.1. Regulaminu).
- 13.2. Administrator ma prawo do zmian zapisów niniejszego Regulaminu.
- 13.3. O zmianie treści Regulaminu Administrator poinformuje Gracza na 14 dni przed wejściem w życie tych zmian poprzez zamieszczenie odpowiedniego komunikatu w Grze oraz na Stronie Internetowej Farmera Funduszy. Za zmianę Regulaminu nie uważa się korekt redakcyjnych, językowych, usuwania omyłek pisarskich nie wpływających na zakres uprawnień i obowiązków Gracza oraz Administratora.
- 13.4. Administrator prześle na adres e-mail Gracza komunikat o każdorazowej zmianie Regulaminu.
- 13.5. W przypadku, gdy Gracz nie prześle do Administratora oświadczenia o braku akceptacji nowego brzmienia Regulaminu przed dniem wejścia w życie tych zmian, poczytuje się, że zmiany te zaakceptował. Złożenie oświadczenia o braku akceptacji Regulaminu w nowym brzmieniu jest równoznaczne z wypowiedzeniem umowy o świadczenie usług, o których mowa w pkt 1.4. Regulaminu ze skutkiem na dzień poprzedzający wejście w życie zmian do Regulaminu.
- 13.6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się w szczególności przepisy ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawy Kodeks cywilny.
- 13.7. Niniejszy Regulamin jest udostępniony nieodpłatnie za pośrednictwem Strony Internetowej Farmera Funduszy i w formie, która umożliwi jego pobranie, utrwalenie i wydrukowanie.
- 13.8. Administrator prześle Graczowi w wiadomości e-mail potwierdzającej utworzenie konta w Grze Regulamin w formacie pdf w wersji obowiązującej w dniu rejestracji
- 13.9. Spory wynikające z korzystania z Gry, konta gracza i Programu Lojalnościowego rozstrzygane będą według prawa polskiego przez Sąd właściwy miejscowo dla Administratora, chyba że właściwość miejscowa innego sądu będzie wynikała z przepisów bezwzględnie obowiązujących dotyczących ochrony praw konsumenta.
- 13.10. Regulamin w niniejszej wersji obowiązuje od 5 września 2022 roku.



INSTRUKCJA GRY „FARMER FUNDUSZY”

1. Założenia ogólne

- 1.1. Niniejsza instrukcja Gry Farmer Funduszy określa warunki i zasady działania gry mobilnej pod nazwą „Farmer Funduszy”.
- 1.2. Gra ma cel edukacyjny (popularyzowanie wiedzy na temat zasad działania i sposobu inwestowania w fundusze inwestycyjne oraz wiedzy z dziedzin takich jak: ekonomia, gospodarka, nauka o zarządzaniu) oraz marketingowy (reklamowanie oferty produktowej Administratora przy wykorzystaniu dedykowanej Gry jako narzędzia marketingu mobilnego w tym jako kanału dostępu do Programu Lojalnościowego).
- 1.3. Gra nie podlega przepisom dotyczącym gier hazardowych w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

2. Definicje

Wyrażenia użyte w niniejszej Instrukcji oznaczają:

- 2.1. **Awatar(y) Funduszu(y)** - graficzne i koncepcyjne ujęcie Subfunduszy wydzielonych w ramach Funduszu zarządzanego przez Towarzystwo. Awatary Funduszy funkcjonalnie przyjmują wartości jednostek rzeczywistych Subfunduszy FIO AGRO, jednakże nie mają swojego prawnego odpowiednika w świecie realnym. Awatarom Funduszy przypisane są Plony według poniższego schematu:
 - a) Awatar Funduszu Agro Obligacji reprezentowany jest przez ziemniak
 - b) Awatar Funduszu Agro Lokacyjny Plus reprezentowany jest przez pszenicę;
 - c) Awatar Funduszu Agro Strategii Giełdowych reprezentowany jest przez pomidor;
 - d) Awatar Funduszu Agro Agro Global Markets reprezentowany jest przez fasolę;
 - e) Awatar Funduszu Agro European Markets reprezentowany jest przez kapustę.
- 2.2. **Danie** - potrawa przygotowywana w odpowiednim budynku z wykorzystaniem Plonów, Wyrobów i Produktów zgodnie z odpowiednim przepisem.
- 2.3. **Dzień Wyceny** - dzień, w którym dokonuje się wyceny Aktywów Funduszu oraz Aktywów Subfunduszy, ustalania Wartości Aktywów Netto Funduszu, Wartości Aktywów Netto Subfunduszy oraz ustalania Wartości Aktywów Netto Subfunduszy na Jednostkę Uczestnictwa przypadający na każdy dzień, w którym odbywa się regularna sesja na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., jak również jest to dzień, w którym dokonuje się wyceny Avatarów Funduszy według wartości jednostki uczestnictwa danego Subfunduszu wydzielonego w ramach Funduszu, pobranej ze Strony Internetowej Towarzystwa każdego dnia o godzinie 00:00 (według czasu środkowoeuropejskiego).
- 2.4. **Farma** - stanowi główny element Gry, składa się z Pola, budynków, zagród i innych obiektów niezbędnych do funkcjonowania Gry.
- 2.5. **FIO Agro** - AGRO Fundusz Inwestycyjny Otwarty, wpisany do Rejestru Funduszy Inwestycyjnych, prowadzonego przez Sąd Okręgowy w Warszawie, VII Wydział Cywilny Rodzinny i Rejestrowy pod numerem RFi 1480, zarządzany przez Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych TFI AGRO SA.
- 2.6. **Fundusz Docelowy** - Awatar Funduszu, na który chcemy wymienić Fundusz Wyjściowy po określonej wartości z Dnia Wyceny.
- 2.7. **Fundusz Wyjściowy (Źródłowy)** - Awatar Funduszu, który chcemy zamienić na inny Awatar Funduszu po określonej wartości z Dnia Wyceny.
- 2.8. **Gotówka** - łączna ilość Agrotalarów, która nie jest zainwestowana w jednostki uczestnictwa Avatarów Funduszy.



- 2.9. **Jednostki Uczestnictwa Awataru Funduszu/Jednostki Uczestnictwa (j.u.)**- koncepcyjne ujęcie w ramach scenariusza Gry podstawowej jednostki reprezentującej udział w aktywach netto danego Subfunduszu określonej Statutem Funduszu i ustawą z dnia 27 maja 2004 roku o funduszach inwestycyjnych i zarządzaniu alternatywnymi funduszami inwestycyjnymi. Jednostki Uczestnictwa Awataru Funduszu funkcjonalnie przyjmują wartości jednostek uczestnictwa rzeczywistych Subfunduszy wydzielonych w ramach Funduszu, których wartość jest wyliczana zgodnie z przyjętymi w Statucie zasadami wyceny jednostek uczestnictwa funduszy otwartych. Wartość j.u. przedstawiana jest z dokładnością do 4 miejsc po przecinku.
- 2.10. **Instrukcja**- niniejsza instrukcja do gry Farmer Funduszy.
- 2.11. **Karczma** - budynek na Farmie, w którym Gracz widzi posiadane Plony, Produkty, Dania i Materiały budowlane. W Karczmie można sprzedać wszystkie przedmioty, które się w niej znajdują za odpowiednią ilość Srebrnych Talarów. W Karczmie znajduje się także Targ.
- 2.12. **Kataklyzm** - zniszczenie, z określonym prawdopodobieństwem, losowo wybranego obiektu z powodu braku aktywności Gracza w grze. Przez brak aktywności rozumie się brak logowania do Gry przez określony czas.
- 2.13. **Materiały budowlane** - Materiały takie jak deski, gwoździe, rury niezbędne do budowy i rozbudowy obiektów na farmie, zdobywane za wykonane zlecenia lub poprzez Program Lojalnościowy.
- 2.14. **Organizator** - Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych AGRO SA z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Grójecka 194 lok. 156, 02-390 Warszawa, wpisane do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000264352, posiadające NIP: 1080002153, REGON: 140665797, zwany dalej „TFI AGRO SA”.
- 2.15. **Okno Inwestycji** – interfejs umożliwiający przegląd posiadanych Awatarów Funduszy, zapoznanie się z ich historycznymi wartościami, złożenie dyspozycji Zakupu, Sprzedaży lub Zamiany Awatarów Funduszy, przegląd złożonych dyspozycji na Awatarach Funduszy oraz zapoznanie się z dokumentami KIID. Okno otwiera się poprzez kliknięcie na Pole.
- 2.16. **Produkty** - artykuły wytwarzane z Plonów lub Wyrobów w odpowiednich budynkach. Do Produktów zaliczamy: parówki, szynkę, pasztet, salami, kiełbasę, wędzony boczek, chleb, mąkę, kaszę, masło, ser żółty, ser kozi i śmietana.
- 2.17. **Samouczek** - początkowe przeprowadzenie Gracza przez świat Gry, aby mógł zapoznać się z podstawowymi jej funkcjami. Samouczek wyświetlany jest tylko po pierwszym logowaniu po rejestracji Gracza i nie można do niego wrócić na dalszym etapie grania.
- 2.18. **Sektor** - 1/20 części Pola. Jeden Sektor to maksymalnie 5% danego Plonu.
- 2.19. **Slot, slot produkcyjny w magazynie** - miejsce zajmowane przez Plony, Wyroby, Produkty, Dania i Materiały Budowlane. Każdy z wymienionych tych towarów zajmuje odpowiednią ilość miejsca w zależności od ilości przypisanych mu maksymalnych wartości na jeden slot. Magazyn ma ograniczoną ilość slotów w zależności od poziomu rozbudowy.
- 2.20. **Suma inwestycji** - łączna wartość posiadanych Jednostek Uczestnictwa Awatarów Funduszy.
- 2.21. **Serwis transakcyjny TFI Agro Online** - serwis internetowy dostępny za pośrednictwem Strony Internetowej Towarzystwa, umożliwiający uczestnikowi Funduszu składanie zleceń [Kupno, Zamiana, Sprzedaż (umorzenie) jednostek uczestnictwa Funduszu], składanie innych dyspozycji oraz przeglądanie i pobieranie historii portfela inwestycji.
- 2.22. **Targ** – element interfejsu Gry umożliwiający wymianę Plonów na inne Plony. Targ dostępny jest w budynku Karczmy.
- 2.23. **Trofeum** - graficzne przedstawienie zdobytych zdolności Gracza podczas jego aktywności w grze.
- 2.24. **Uprawa** - obsadzone Plonami Pole i ich zbiór.
- 2.25. **Wymiana** - możliwość zamiany konkretnych Plonów na inne. Wymiany dokonuje się na Targu. Wartości wymiany są określone z góry.
- 2.26. **Wyroby** - artykuły wyprodukowane w zagrodach ze zwierzętami, Stawie oraz Ulu. Do Wyrobów zaliczamy: wieprzowinę, jajka, drób jasny, mleko krowie, wołowinę, mleko kozie, miód, drób ciemny, ryby.



3. Pierwsze logowanie

- 3.1. Gracz po zarejestrowaniu konta ma możliwość zalogowania się do Gry.
- 3.2. Podczas pierwszego logowania Gracz tworzy swojego Awatara oraz podaje nazwę Gracza.
- 3.3. Tworząc Awatara Gracz może wybrać płeć oraz wygląd. Można wybrać swojego awatara spośród pięciu dostępnych dla każdej z płci. Nazwa Gracza musi składać się z min. 5 znaków. W nazwie Gracza dopuszczalne znaki to: cyfry, małe litery (bez polskich), myślnik i podkreślnik. Myślnik i podkreślnik nie mogą zaczynać ani kończyć nazwy Gracza. UWAGA- dla oceny spełnienia wymagań dla nazwy Gracza, o których mowa powyżej miarodajna jest nazwa wpisana w edytowalnym polu klawiatury, a nie pojawiająca się w polu nazwy Gracza na planszy Gry (w przypadku komunikatu o niezgodności nazwy z wymogami, o których mowa powyżej należy sprawdzić w edytowalnym polu klawiatury czy nie użyto wielkich liter). Powyższe zasady dotyczą również zmiany nazwy Gracza w zakładce Menu Gry/Moje Konto.
- 3.3. Jeżeli wybrana nazwa będzie już użyta przez innego Gracza pojawi się odpowiedni komunikat o zajętej nazwie. W tym przypadku Gracz musi nadać inną nazwę dla swojego Awatara.
- 3.4. Stworzony Awatar będzie reprezentował Gracza w trakcie Gry oraz w Rankingach.
- 3.5. Awatar nie będzie mógł być zmieniony w trakcie Gry.
- 3.6. Organizator ma prawo do zmiany nazwy Gracza w przypadku wulgarnych, obraźliwych lub wprowadzających w błąd nazw nadanych przez Gracza.
- 3.7. Po utworzeniu Awatara Gracz wchodzi do Gry, gdzie ma możliwość przejścia przez Samouczek. Założeniem Samouczka jest przeprowadzenie Gracza przez podstawowe funkcje Gry obejmujące budowanie, produkcję, sprzedaż, wymianę oraz wykonywanie Zleceń. Jeżeli Gracz pominie Samouczek na początku Gry, nie będzie mógł wrócić do niego w przyszłości.
- 3.8. Po Samouczku Gracz przechodzi do właściwej Gry i może samemu rozpocząć rozwijanie swojej Farmy.
- 3.9. W celu przypomnienia funkcjonalności Gry, Gracz ma możliwość skorzystania z podpowiedzi. Do tego służy przycisk ze znakiem zapytania znajdującym się w lewym rogu ekranu wszystkich okien.

4. Mechanizmy i akcje inwestowania

- 4.1. Każdy Gracz na starcie Gry otrzymuje 20.000 Agrotalarów, dzięki którym może dokonać Kupna Awatarów Funduszy.
- 4.2. Wyceny Awatarów Funduszy są odwzorowaniem wycen Subfunduszy Inwestycyjnych Otwartych zarządzanych przez TFI AGRO.
- 4.3. Gracz, inwestując w Awatary Funduszy wyznaczoną przez niego ilość Agrotalarów, obsiewa odpowiednią ilość Pola Plonami przypisanymi do odpowiednich Awatarów Funduszy. Za wyznaczoną ilość Agrotalarów Gracz otrzymuje Jednostki Uczestnictwa Awatarów Funduszy.
- 4.4. Gracz ma możliwość Kupna, Zamiany i Sprzedaży Awatarów Funduszy.
- 4.5. Po zalogowaniu się po raz pierwszy, Gracz ma możliwość dokonania jedynie Kupna Awatarów Funduszy.
- 4.6. Gracz, który zalogował się po raz pierwszy i dokonał Kupna Awatarów Funduszy, do czasu ich przyznania otrzymuje stałą ilość Plonów w ilości: pszenica- 2 jednostki Plonu, ziemniak- 3 jednostki Plonu, kapusta- 3 jednostki Plonu, pomidor- 1 jednostka Plonu, fasola- 1 jednostka Plonu.



- 4.7. Gracz, który posiadał w trakcie Gry Awatary Funduszy i dokonał ich całkowitej Sprzedaży, nie otrzymuje ponownie stałej ilości Plonów wymienionych w pkt 4.6 jeśli dokona ponownego ich Zakupu.
- 4.8. Plony na Polu są aktualizowane codziennie, w zależności od wycen jednostek uczestnictwa Awatarów Funduszy, o ustalonej przez Organizatora godzinie.
- 4.9. W przypadku wzrostu wyceny Awatarów Funduszy, Gracz otrzyma 3 jednostki Plonów z każdego zasianego Sektora.
- 4.10. W przypadku spadku wyceny Awatarów Funduszy, Gracz otrzyma 1 jednostkę Plonu z każdego zasianego Sektora.
- 4.11. W przypadku braku zmiany wyceny Awatara Funduszy (lub braku wyceny za dany dzień), Gracz otrzyma 2 jednostki Plonu z każdego zasianego Sektora.
- 4.12. Jeśli Gracz zainwestował wszystkie Agrotalary w jeden Awatar Funduszu, to wówczas zbiera on z tego Pola maksymalną ilość przypisanego mu Plonu w zależności od zmiany wyceny jednostek.
- 4.13. Aktualizacja ilości Plonów następuje tylko w przypadku połączenia Gry z Internetem. Aktualizacja ilości Plonów odbywać się będzie każdego dnia po godz. 00.00 (według czasu środkowoeuropejskiego). Podczas aktualizacji Planów wyświetlana jest plansza „ Plony potrzebują ciszy by rosnąć. Wyłącz aplikację i wróć za chwilę”. W trakcie aktualizacji Planów nie będzie możliwe korzystania z funkcjonalności Gry. Gra powinna być dostępna najpóźniej od godz. 7.00 kolejnego dnia. W przypadku przedłużania się czasu aktualizacji Gry należy ją wyłączyć i uruchomić ponownie, aby móc ponownie korzystać z jej funkcjonalności.
- 4.14. Brak lub problem z połączeniem internetowym będzie sygnalizowane Graczowi odpowiednim komunikatem.
- 4.15. Plony przepadają jeśli Gracz nie odbierze ich do czasu kolejnej aktualizacji wyceny jednostek uczestnictwa Awatarów Funduszy.
- 4.16. Gracz w celu Sprzedaży jednostek uczestnictwa Awatara Funduszu wybiera w Oknie Inwestycji zakładkę „Sprzedaj”.
- 4.17. Gracz nie może Sprzedać jednostek uczestnictwa Awatara Funduszu, którego nie posiada.
- 4.18. Jeśli Gracz Sprzedawał jednostki uczestnictwa Awatara Funduszu, to do jego stanu Gotówki wraca suma Agrotalarów równa liczbie Sprzedanych przez niego jednostek pomnożonych przez wartość jednostki dla danego Awatara Funduszu w dniu wyceny, w którym nastąpiła sprzedaż
- 4.19. Gracz w celu dokonania Zamiany jednostek uczestnictwa Awatara Funduszy wybiera w Oknie Inwestycji, ile jednostek chce Zamienić oraz docelowy Awatar Funduszu.
- 4.20. Zamiana jest dokonywana następnego Dnia Wyceny po obowiązującej wycenie Jednostek Uczestnictwa Awatarów Funduszy.
- 4.21. Jeśli Gracz dokonuje Zamiany, to ilość Jednostek Uczestnictwa docelowego Awatara Funduszu wyliczona jest na podstawie liczby Sprzedanych Jednostek Uczestnictwa pomnożonych przez aktualną cenę Jednostki Uczestnictwa oraz aktualnej ceny Jednostki Uczestnictwa Awatara Funduszu, na który dokonujemy Zamiany.
- 4.22. W oknie Zamiany Gracz nie może wybrać Awatara Funduszu jako wyjściowego jeśli nie posiada jego Jednostek Uczestnictwa.
- 4.23. Jednostki uczestnictwa Awatarów Funduszy objęte zleceniem są blokowane do czasu rozliczenia zlecenia.

5. Opis elementów składowych Farmy



- 5.1. Farma Gracza odzwierciedlona jest w postaci Pola Upraw reprezentowanych przez Plony oraz budynków i innych elementów dekoracyjnych składających się na całość mapy Gry.
- 5.2. Gracz w toku Gry rozbudowuje obiekty na Farmie.
- 5.3. Rozbudowie podlegają: dom, magazyn, kuchnia, karczma, mleczarnia, masarnia, młyn, studnia, zagrody, ul i staw.
- 5.4. Nie jest możliwa rozbudowa któregośkolwiek obiektu do kolejnego poziomu, jeśli wcześniej nie zostaną zbudowane wszystkie obiekty z poprzedniego poziomu.
- 5.5. Interakcja z budynkami lub innymi obiektami polega na kliknięciu w dany obiekt. Wejście w interakcję wywołuje możliwe akcje dostępne dla danego typu obiektu.
- 5.6. Brak rozwoju Farmy przez Gracza nie cofa postępu, jedynie go zatrzymuje.
- 5.7. Interakcje są możliwe dla następujących obiektów:
 - 5.7.1. budynki główne:
 - a) dom
 - b) Magazyn
 - c) Kuchnia
 - d) Karczma
 - e) Mleczarnia
 - f) Masarnia
 - g) młyn
 - 5.7.2. studnia
 - 5.7.3. obiekty hodowlane
 - a) zagrody dla zwierząt
 - b) ul
 - c) staw
 - 5.7.4. Pole
 - 5.7.5. gniazdo bocianie
 - 5.7.6. tablica zleceń.
- 5.8. Dom to budynek umożliwiający Graczowi:
 - 5.7.7. przegląd Rankingów;
 - 5.7.8. zarządzanie swoimi znajomymi;
 - 5.7.9. przegląd zdobytych Trofeów.
- 5.9. Poziom domu limituje możliwość rozbudowy innych budynków na Farmie.
- 5.10. Magazyn to budynek służący do przechowywania wszystkich Plonów, Materiałów budowlanych, Produktów, Wyrobów i Dań.
 - 5.10.1. Poziom rozbudowy magazynu wpływa na liczbę dostępnych w nim Slotów.
 - 5.10.2. Przedmioty w magazynie wyświetlane są w grupach. Na jednym Slocie może być ograniczona liczba przedmiotów tego samego typu.
 - 5.10.3. W przypadku wyczerpania limitu dostępnych Slotów dla konkretnego przedmiotu, kolejny jest umieszczany na następnym wolnym. W przypadku braku Slotów w magazynie, przedmiot nie będzie umieszczony w magazynie do czasu zwolnienia Slotów przez Gracza.
 - 5.10.4. Zwolnienie Slotu w magazynie możliwe jest poprzez wykorzystanie danego przedmiotu do produkcji, sprzedaży w karczmie, wymiany na Targu lub usunięcie z magazynu poprzez jego zaznaczenie i kliknięcie ikony kosza oraz zatwierdzenia czynności.



- 5.11. Kuchnia to budynek służący do produkcji Dań. Lista możliwych do zrobienia Dań zależy od poziomu rozbudowy kuchni.
- 5.12. Karczma to budynek służący do sprzedaży Plonów, Produktów, Wyrobów, Dań i Materiałów budowlanych. Umożliwia także wymianę Plonów na inne.
 - 5.12.1. Za sprzedane Produkty Gracz otrzymuje określoną ilość Srebrnych Talarów.
 - 5.12.2. Wymiana odbywa się wg. ustalonych odgórnie stosunków Wymiany.
- 5.13. Mleczarnia to budynek służący do wytwarzania Wyrobów mlecznych tj.: ser, ser kozi, masło, śmietana.
- 5.14. Masarnia to budynek służący do wytwarzania Wyrobów mięsnych tj.: boczek, kiełbasa, szynka, parówki, salami, paszтет.
- 5.15. Młyn to budynek służący do wytwarzania Wyrobów mącznych tj.: mąka, kasza, chleb.
- 5.16. Studnia to budowla służąca do wydobywania wody. Nie wymaga dodatkowych przedmiotów do produkcji. Woda wydobywana jest w określonych parametrach czasowych. Studnia posiada miejsce na skończoną liczbę jednostek wody, które trzeba zebrać, aby móc wydobywać kolejne ilości.
- 5.17. Zagroda dla zwierząt to obiekt służący do chowu zwierząt takich jak krowy, kozy, kury, świnie i kaczki. Poziom produkcji jest uzależniony od poziomu rozbudowy poszczególnych zagród.
- 5.18. Ul to obiekt służący hodowli pszczoł. Produkuje miód. Produkcja nie wymaga dodatkowych przedmiotów do jego wytworzenia. Zbiór miodu możliwy jest w określonych parametrach czasowych.
- 5.19. Staw to obiekt służący hodowli ryb. Produkcja nie wymaga dodatkowych przedmiotów do połowu. Połów ryb możliwy jest w określonych parametrach czasowych.
- 5.20. Budowa i rozbudowa budynków możliwa jest po spełnieniu określonych warunków tj.: odpowiedniej ilości posiadanych Materiałów Budowlanych i Srebrnych Talarów.
- 5.21. Wymagania dotyczące budowy lub rozbudowy opisane są w sekcji „Buduj i rozwijaj swoje gospodarstwo” umieszczonej pod przyciskiem przedstawiającym klucz i młotek w lewej części ekranu Gry wywoływany z głównego interfejsu Gry.
- 5.22. Budowa lub rozbudowa danego obiektu powoduje czasowe zablokowanie jego funkcjonalności, z wyjątkiem rozbudowy domu.
- 5.23. Budowa lub rozbudowa obiektu jest możliwa pod warunkiem, że wszystkie obecnie trwające produkcje będą zakończone. To ograniczenie nie dotyczy domu i magazynu.
- 5.24. Dom może być ulepszony pod warunkiem, że wszystkie pozostałe budynki będą na tym samym poziomie co dom.
- 5.25. W przypadku braku logowania do Gry przez określony czas, budynki mogą ulec uszkodzeniu (wywołane przez Katakliizm).
- 5.26. Wraz z kolejnymi dniami bez logowania do Gry rośnie prawdopodobieństwo wystąpienia Kataklizmu.
- 5.27. Po ponownym logowaniu, w przypadku braku aktywności Gracza przez określony czas, system może wywołać maksymalnie 3 Kataklizmy generowane losowo dla budynków, w zależności od długości czasu braku logowania do Gry.
- 5.28. Zniszczony budynek nie może pełnić swojej funkcji do czasu jego pełnej odbudowy.
- 5.29. Katakliizm jest potwierdzany odpowiednią animacją i stosownym powiadomieniem w Grze.
- 5.30. Jeśli w momencie zniszczenia przez Katakliizm budynku produkcyjnego, trwała w nim jakaś produkcja, zostaje ona zatrzymana, rozpocznie się od nowa po zakończeniu naprawy budynku od momentu zatrzymania.



- 5.31. Jeśli w momencie zniszczenia przez Kataklizm budynku produkcyjnego, unosiły się nad nim ikony rzeczy do podniesienia, znikają one, a w ich miejsce pojawia się ikona zniszczonego budynku. Po zakończeniu naprawy, ikony pojawiają się i Produkty można odebrać.
- 5.32. Naprawa standardowa budynku nie kosztuje Gracza żadnych Produktów.
- 5.33. Jeśli Gracz chce przyspieszyć naprawę zniszczonego budynku może opłacić proces Srebrnymi Talarami i Materiałami budowlanymi. Koszt zależy od poziomu na jakim był budynek przed zniszczeniem. Naprawa dokonuje się natychmiastowo.
- 5.34. Gniazdo bociana to obiekt umożliwiający Graczowi zdobywanie Złotych oraz Srebrnych Talarów poprzez quiz, w którym za poprawną odpowiedź Gracz otrzymuje 50 Srebrnych Talarów i 3 Złote Talary a za błędną odpowiedź jest mu odejmowany 1 Złoty Talar. Dziennie Gracz może odpowiedzieć maksymalnie na 5 pytań.
- 5.35. Pytania w quizie są generowane losowo z puli pytań przygotowanych przez Administratora.
- 5.36. Pytania w quizie są jednokrotnego wyboru.
- 5.37. Po udzieleniu odpowiedzi na pytanie Gracz otrzyma od razu informację o udzieleniu prawidłowej lub błędnej odpowiedzi oraz informację o przydzielonych talarach lub ich odjęciu od stanu konta Gracza.
- 5.38. Liczba pytań w quizie jest limitowana. Wraz z rozpoczęciem nowego cyklu dnia pojawiają się nowe pytania. Dopuszcza się możliwość powtórzenia pytań z puli.
- 5.39. Tablica Zleceń to obiekt umożliwiający wykonywanie Zleceń.
- 5.40. Gracz ma możliwość wykonywania maksymalnie 6 Zleceń dziennie.
- 5.41. Zlecenia są widoczne po kliknięciu w tablicę, która umiejscowiona jest na głównym ekranie Gry przy domu.
- 5.42. Zlecenia są generowane losowo z puli przygotowanych przez Administratora.
- 5.43. Jednocześnie na tablicy zleceń może znajdować się maksymalnie 6 Zleceń do wykonania.
- 5.44. Zlecenia zmieniają się wraz z nowym cyklem dnia na Farmie i niewykonane są zastępowane nowymi niezależnie czy Gracz był w stanie je zrobić czy nie.
- 5.45. Do wykonania Zlecenia wymagane są Plony, Wyroby, Produkty lub Dania, które widoczne są po kliknięciu w wybrane Zlecenie.
- 5.46. Za wykonanie Zlecenia Gracz otrzymuje przypisane mu nagrody. Nagrodami za Zlecenia są: Srebrne Talary i Materiały budowlane.
- 5.47. Gracz może wykonać tyle Zleceń na ile pozwalają mu zebrane Plony, Wyroby, Produkty lub Dania.
- 5.48. By móc ukończyć Zlecenie Gracz musi mieć odpowiednią ilość Slotów w magazynie na nagrody. Jeżeli nie będzie miał Slotów w magazynie zamiast przycisku „Wykonaj” w Zleceniu będzie widniał komunikat „Brak miejsca w magazynie”.
- 5.49. Jeżeli Gracz nie będzie posiadał jakiegokolwiek składnika potrzebnego do wykonania Zlecenia, zamiast przycisku „Wykonaj” będzie widniał komunikat „Brak wymaganych produktów”.
- 5.50. Organizator zastrzega sobie prawo do edycji pytań i dostępnych Zleceń.

6. Plony, Wyroby, Produkty i Dania

- 6.1. W Grze występują Plony, Wyroby, Produkty i Dania. Szczegółowy opis przedstawiony jest w pkt 2. Instrukcji.
- 6.2. Im wyższe poziomy budynków tym więcej rodzajów Wyrobów, Produktów i Dań Gracz może wytworzyć.
- 6.3. Przygotowanie Wyrobów jest możliwe w zagrodach ze zwierzętami, ulu lub stawie jeżeli Gracz ma



- nakarmione zwierzęta.
- 6.4. Przygotowanie Produktów jest możliwe w młynie, mleczarni lub masarni jeżeli Gracz posiada odpowiednią ilość Plonów lub Wyrobów.
 - 6.5. Przygotowywanie Dań jest możliwe w kuchni jeżeli Gracz posiada odpowiednie ilości składników podanych w przepisie.
 - 6.6. Dania można sprzedać w Karczmie, wykorzystać do wykonania Zleceń lub usunąć z magazynu.
 - 6.7. Dodatkowe miejsce w budynkach produkcyjnych nie umożliwia robienia kilku Wyrobów, Produktów lub Dań jednocześnie. Dodatkowe miejsce to możliwość zakolejkowania produkcji. Jeżeli produkcja z pierwszego miejsca się zakończy, a na drugim miejscu mamy zakolejkowaną produkcję to z końcem produkcji z pierwszego miejsca zaczyna się produkcja na drugim itd.
 - 6.8. Ilość i rodzaj składników obrazują ikony i cyfry przy opisie danego Wyrobu, Produktu lub Dania.
 - 6.9. Gotowy Wyrób, Produkt lub Danie należy zebrać z poziomu mapy poprzez kliknięcie w jego symbol.
 - 6.10. Aktualna produkcja może być przerwana przez Gracza poprzez kliknięcie w symbol kosza w sekcji „Aktualna produkcja” w budynku, który go produkuje.
 - 6.11. Anulowanie produkcji w trakcie powoduje, że Graczowi zostanie zwrócona połowa użytych składników z zaokrągleniem w dół. Nie dotyczy to produkcji już zakończonych. W przypadku zakończonych produkcji Gracz po usunięciu wyprodukowanych Wyrobów, Produktów lub Dań nie otrzymuje żadnego składnika wykorzystanego do produkcji.
 - 6.12. Administrator zastrzega sobie prawo do zmian w zakresie dostępnych Wyrobów, Produktów i Dań.

7. Nagrody w Grze i Nagrody Lojalnościowe

- 7.1. Gracz ma możliwość uzyskania w Grze nagród i Nagród Lojalnościowych.
- 7.2. Szczegóły dotyczące Nagród Lojalnościowych znajdują się w Regulaminie Farmera Funduszy w pkt. 7.
- 7.3. Do nagród w Grze zaliczamy Srebrne Talary, Złote Talary, Wyroby, Produkty, Dania i Materiały budowlane.
- 7.4. Nagrody w Grze przyznawane są za:
 - a) za udzielanie poprawnych odpowiedzi w quizie (Srebrne Talary i Złote Talary);
 - b) za systematyczne, nieprzerwane cykle logowań do Gry (losowe nagrody). Przewidzianych jest 7 nagród w cyklu logowań, których odbiór polega na kliknięciu w skrzynię, która pojawia się obok domu. Nagrody przyznawane są losowo. Dla każdego dnia z 7 dniowego cyklu, przypisane są określone przedmioty i ich ilość. Warunkiem zaliczenia całego cyklu jest odebranie nagrody. Gracz ma 24 godziny na odbiór nagrody. Nieodebranie nagrody przerywa cykl;
 - c) za ukończenie Zleceń na tablicy zleceń;
 - d) za miejsce w Rankingu wg. kryteriów ustalonych przez Administratora (Złote talary i/lub Srebrne talary). Rankingi zostały szczegółowo opisane w par. 8 Regulaminu Farmera Funduszy;
 - e) za skorzystanie z zaproszenia przez znajomego, któremu Gracz wysłał zaproszenie do udziału w Grze (Złote Talary). Gracz zapraszający może otrzymać maksymalnie 100 Złotych Talarów za zaproszenie maksymalnie 20 nowych Graczy. Zapraszanie znajomych zostało opisane w pkt. 10.8. Instrukcji Farmera Funduszy;



- f) za powiązanie Gry z kontem w Serwisie Transakcyjnym TFI Agro Online i nabycie jednostek uczestnictwa wybranych Subfunduszy FIO AGRO:
 - i) jednorazowa wpłata od 2.000,00 – 19.999,99 zł - nagroda w postaci 1.000 Złotych Talarów (maksymalnie raz w roku);
 - ii) Jednorazowa wpłata 20.000,00 zł i więcej - nagroda w postaci 10.000 Złotych Talarów (maksymalnie raz w roku);
 - g) za dokonanie pierwszej akcji zakupu jakiegokolwiek Awatara Funduszu (Złote Talary);
 - h) za zapoznanie się z dokumentem KIID dowolnego Subfunduszu (Złote Talary);
 - i) otrzymany prezent od Gracza, który nabył za pośrednictwem Serwisu Transakcyjnego jednostki uczestnictwa wybranych Subfunduszy FIO Agro za min. 20.000,00 zł i przekazał prezent (Złote Talary);
- 7.5. W ciągu roku pojedynczy Gracz może odebrać nielimitowaną liczbę prezentów, jednak tylko 50.000 Złotych Talarów w ciągu danego roku zaliczać się będzie do nagrody głównej.
- 7.5. Gracz nie może przekazać prezentu samemu sobie.
- 7.6. Gracz, który nabył jednostki uczestnictwa Subfunduszy FIO Agro za pośrednictwem Serwisu Transakcyjnego TFI AGRO ONLINE otrzymuje możliwość przekazania jednego prezentu o wartości 10.000 Złotych Talarów jednemu ze swoich znajomych. Te 10.000 Złotych Talarów nie zostaje odjętych z portfela Gracza. Gracz nie może podzielić kwoty nagrody 10.000 Złotych Talarów na kilku swoich znajomych.
- 7.7. W przypadku stwierdzenia naruszenia przez Gracza Regulaminu, ingerowania lub włamania do system Gry, Organizator może anulować przyznanie nagrody.
- 7.8. Jeśli Gracz nie ma połączonego konta w grze z kontem w Systemie transakcyjnym TFI Agro Online, po przejściu do Złotego targu, wyświetli mu się informacja o tym, że musi połączyć konta, za pośrednictwem przycisku: „POŁĄCZ TERAZ”, który przekieruje Gracza do Systemu Transakcyjnego.
- 7.9. Ilość zdobytych Złotych Talarów Gracz ma pokazaną na oknie głównym Gry w postaci ikony Złotego Talara i wartości liczbowej.
- 7.10. Wymiana Złotych Talarów jest możliwa w sekcji „Złoty targ”, która otwiera się po kliknięciu w ikonę Złotego lub Srebrnego Talara na głównym oknie Gry.
- 7.11. Odbiór Nagrody Lojalnościowej możliwy jest, gdy Gracz kliknie w dany typ Nagrody, po czym zaznaczy opcję „zamów”. Zamówienie Nagrody zostaje przesłane do Organizatora.
- 7.12. Gracz, aby odebrać przyznaną mu Nagrodę musi postępować zgodnie z zasadami opisanymi w Regulaminie.
- 7.13. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za nieodebranie nagrody przez Gracza oraz za problemy techniczne niezależne od Administratora.
- 7.14. Administrator zastrzega sobie prawo do zmian nagród i Nagród Lojalnościowych.
- 7.15. Administrator weryfikuje poprawność przyznanej Nagrody Lojalnościowej.

8. Trofea

- 8.1. Gracz ma możliwość zdobycia Trofeum.
- 8.2. Zdobyte Trofea prezentowane są w domu w postaci ikon i krótkiego opisu czego dotyczą.
- 8.3. Zdobywanie Trofeum polega na wykonaniu konkretnego zadania lub zadań, zdobycia określonej, przypisanej Trofeum ilości artykułów, osiągnięcia poziomu rozbudowy Farmy.
- 8.4. Trofea nie generują dodatkowych talarów ani nagród dla Gracza.
- 8.5. Administrator zastrzega sobie prawo do zmian rodzajów oraz ilości Trofeów.



9. Powiadomienia

- 9.1. Gracz będzie otrzymywał powiadomienia dotyczące działań na Farmie.
- 9.2. Rozróżnia się powiadomienia:
 - a) pojawiające się bezpośrednio w Grze,
 - b) powiadomienia typu *PUSH*.
- 9.3. Powiadomienia, o których mowa w pkt 9.2 a) będą się ukazywały po kliknięciu w okno koperty w prawym dolnym rogu na głównym ekranie Gry.
- 9.4. Powiadomienia w Grze są podzielone na sekcje:
 - a) zdarzenia - informujące o zmianach w obszarze działalności Farmy wraz z możliwością ukazania się rekomendacji dotyczącej danego zdarzenia;
 - b) dziennik - informujące o wydarzeniach występujących w trakcie Gry np. zakończeniu produkcji Wyrobu, Wymianie Plonów.
- 9.5. Powiadomienia usuwają się automatycznie po 14 dniach w przypadku zdarzeń i 7 dniach w przypadku wiadomości z dziennika.
- 9.6. Gracz ma możliwość ręcznego odznaczenia każdego z powiadomień lub zaznaczenia wszystkich jednocześnie przy pomocy ikony „oka”.
- 9.7. Powiadomienia typu *PUSH* wyświetlają się na ekranie Urządzenia Mobilnego Gracza i dzielą się na:
 - a) związane z Grą,
 - b) marketingowe.
- 9.8. Powiadomienia typu *PUSH* związane z Grą informują o:
 - a) rozpoczęciu nowego cyklu dnia;
 - b) logowaniu i nagrodach codziennych;
 - c) dostępnym quizie;
 - d) niezbranych Plonach w obecnym cyklu;
 - e) zakończeniu przygotowania Dania;
 - f) zajęciu szczególnego miejsca w Rankingu na koniec okresu.
- 9.9. Powiadomienia typu *PUSH* marketingowe mogą przekazywać treści reklamowe Administratora.
- 9.10. Administrator zastrzega sobie prawo do zmian wyświetlanych powiadomień typu *PUSH*.

10. Znajomi

- 10.1. Gracz ma możliwość zapraszania znajomych w Grze.
- 10.2. Posiadanie znajomych w Grze pozwala Graczowi monitorowanie postępu rozwoju ich Farmy.
- 10.3. Odwiedziny pozwalają wyświetlić Farmę danego znajomego (bez możliwości wchodzenia w interakcję z jego budynkami oraz z nieprawdziwym stanem Pola, który nie odzwierciedla faktycznego stanu inwestycji jakiej dokonał znajomy).
- 10.4. Odwiedzając Farmę innego Gracza, Gracz może mieć możliwość pozostawienia mu prezentu, jeśli ma prezent do rozdania (ikona prezentu w lewym dolnym rogu ekranu na Farmie innego Gracza).
- 10.5. Gracz może dodać do swojej listy znajomych w Grze innego Gracza poprzez wybranie go z listy Rankingowej lub wpisanie jego nazwy w oknie „szukaj gracza”. Jeżeli nie można odszukać Gracza to znaczy, że taki Gracz nie istnieje albo nie jest jeszcze umieszczony w Rankingu. Zaproszenie do grona znajomych wysyła się poprzez kliknięcie w przycisk „zaproś do znajomych” po wcześniejszym



wybraniu odpowiedniego Gracza. Szczegóły dotyczące Rankingu opisane są w Regulaminie Farmera Funduszy.

- 10.6. Znajomy, do którego zostało wysłane zaproszenie otrzymuje odpowiedni komunikat w panelu powiadomień (koperta w prawym dolnym rogu głównego ekranu).
- 10.7. Gracz ma możliwość usunięcia znajomego z listy znajomych w Grze.
- 10.8. Gracz może zapraszać inne osoby do Gry poprzez:
 - a) SMS'y;
 - b) E-mail;
 - c) portal Facebook.

W tym celu musi uzupełnić odpowiednie pola wymaganymi danymi.

11. Postanowienia końcowe

- 11.1. Wszelkie uprawnienia Graczy, ich obowiązki i ograniczenia opisane są w Regulaminie Gry Farmer Funduszy, który dostępny jest w Grze oraz na stronie internetowej www.farmerfunduszy.pl.
- 11.2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w Grze, Regulaminie oraz Instrukcji.
- 11.3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za decyzje podejmowane przez Gracza.
- 11.4. Odpowiedzialność Organizatora opisana jest szczegółowo w Regulaminie.
- 11.5. Wyrażenia niezdefiniowane w niniejszej Instrukcji są opisane w Regulaminie.