

# SZÓFOGADÓ

## JÁTÉKSZABÁLYOK

1. **Az üzemtartó jogosult** a játékeredmények, a szimbólumok és rövidítések használatára.
2. Folyamatosan elérhetővé teszünk egy súgó funkciót, amely tájékoztatást ad a játékokról és szakkifejezéseiről. Azt tanácsoljuk, hogy minden játékérték megadása előtt ismerkedjen meg az adott játék pontos részleteivel.
3. **A játék lényege** meghatározott feladat végrehajtása, valamint a teljesítmény megjelenítése a lap tetején és alján látható további információk az adott esemény szabályainak részleteiről.
4. **Eltérés esetén** ezek elsőbbséget élveznek a jelen feltételekkel szemben. Azt tanácsoljuk, hogy gondosan olvassa el mindezeket az információkat.
5. **A feladat** a meghatározott számú betűkből álló szó kitalálása, ami megfelelő szókinccset feltételez.
6. **Jutalom:** aki a legkevesebb betű felhasználásával elsőként felismeri a kitalálásra váró szót, az megkapja az ugyanarra a feladatra jelentkezett többi résztvevő felismert betűinek megfelelő pontokat. (játékpénzt = Aktivitási pontokat)
7. **Szolgáltatás:** arra törekszünk, hogy a lehető legpontosabb feladatokat és eredményeket biztosíthassuk Önnek.
8. A vállalt feladatokat a szolgáltatás tartalmazza.
9. A feladat teljesítése azt követően számít érvényesnek, ha a cég távoli kiszolgálója visszaigazolja annak elfogadását.
10. Egy ajánlat akkor lesz elfogadva, ha ennek a jelzése megjelenik az ügyfél számláján az "eredmény" menüpontban.
11. A feladat teljesítésének elfogadása után a felhasználó belső számláján megjelenik az eredmény.
12. Az elfogadást követően a befektetés és az eredmény nem vonható vissza és nem módosítható.
13. A feladat kiválasztásakor a résztvevő megerősíti, hogy nem rendelkezik információval az érintett játék kimenetelét illetően.
14. Amennyiben az eredmény feldolgozása közben olyan információ kerül nyilvánosságra, amely befolyásolhatja a feladat megoldásának kimenetelét, fenntartjuk a jogot, hogy megváltoztassuk a feldolgozás határidejét vagy töröljük a már megtett ajánlatokat.
15. **Fenntartjuk a jogot, hogy**
  - 15.1. korlátozzuk az egyes ajánlatok, illetve több ajánlati Aktivitási-pontérték összegének nagyságát.  
hogy érvénytelenítsünk bármely olyan ajánlatot, amelyet véletlenül elfogadtunk, miközben az Ön számláján rendelkezésre álló összeg nem fedezi a megvásárolni kívánt gyakorlat vételárát.
  - 15.2. ha az Ön egyenlege részben fedezi a feladat értékét, elfogadjuk az Ön ajánlatát a számláján szereplő összegig.
  - 15.3. hogy a nyeresége pontjait olyan arányban fizessük meg, ahogyan a befektetett pontjai aránylanak a játék valóságos árában kifejezett Aktivitási-pontjainak számához.

# SZÓFOGADÓ

- 15.4. hogy az ajánlatokat teljesen vagy részben elutasítsuk
- 15.5. hogy saját belátásunk szerint (miután Önt e-mailben értesítettük erről) azonnali hatállyal felfüggeszünk, módosítsunk, megszüntessünk és/vagy bevezessünk bármely játékot, a céget ezért törvényi felelősségre vonni nem lehet.
16. **Ajánlat:** a részvételre tett ajánlatot a vonatkozó esemény kezdete előtt kell megtenni és elfogadni.
17. Az esemény kezdete után megtett ajánlatok érvénytelenek.
18. Ha egy esemény törlésre vagy érvénytelenítésre kerül, az érintett kijelölés semleges értékű.
19. **Ár:** nem fogadunk el többszörös árat ugyanattól a résztvevőtől.
20. Minden kétértelmű ajánlatot semmisnek tekintünk.
21. **Nyeremény:** a nyeremények összege a résztvevők és a játék betűinek valamint a találatok összegétől függ. Ezek irányértékek.

## **22. A játékra vonatkozó részletes tudnivalók a következők:**

23. A „Szófogadó” szókincsfejlesztő informatikai program.
24. A feladat szavak betűinek a megfejtése.
25. A teljesítmény értékelése Magyarországon Aktivátsi pontokkal történik.
26. A megfelelő betűk egy-egy Aktivátsi pontot érnek
27. A nyeremény kifejezése Magyarországon Aktivátsi pontokkal történik.
28. Ugyanazzal a feladvánnyal egyszerre többen is játszhatnak.
29. A legsikeresebb, aki a legkevesebb betű felhasználásával végzi el a feladatot.
30. A nyereség a megfelelő betűk értékét képviselő Aktivátsi pontok összege.
31. A tévesen megjelölt betűk számával egyező mennyiségű Aktivátsi pontjaikat a felhasználók elvesztik.
32. A megvásárolható Aktivátsi pontokból álló csomagok
33. 1.000 HUF. amiért 100 db. Aktivátsi pont kapható.
34. 2.500 HUF. amiért 25 dbdb. db. Aktivátsi pont kapható.
35. 5.000 HUF. amiért 1.000 db. Aktivátsi pontot kap a felhasználó.
36. 10.000 HUF. amiért 1.000 db. Aktivátsi pontot kap a felhasználó.
37. Nyereség azoknak a felhasználóknak fizethető, akik belső számlájuk igazolása szerint Aktivátsi pontokat vásároltak.
38. A felhasználók új felhasználókat is meghívhatnak.
39. Ha a meghívónak van elég Aktivátsi pontja, az új belépőt ő láthatja el Aktivátsi pontokkal. Ezek árát az új felhasználó közvetlenül az ajánlónak fizeti.
40. Ha a regisztrált felhasználónak nincsenek eladható Aktivátsi pontjai, akkor is meghívhat új felhasználókat. Ebben az esetben az Aktivátsi pontok vételárát az új felhasználó a játék üzemeltetőjének fizeti. Az üzemeltető a vételár 30 %-át szerzési jutalékként kifizeti a meghívó részére.
41. Hálózatépítés esetén a felhasználók egymással elszámolnak. A szponzori jutalék a szerzési jutalék 5 %-a.
42. A hálózatépítés négy szintig történik. (0 + 1 + 2 + 3 + 4).

### **MARMIN Consulting Kft.**

*Cg.01-09-906444 cégjegyzékszám .Nyilvántartási szám: 00580-2011.*

*Címe: 1153 Budapest, Bethlen Gábor utca 121.*

*Telefonszám: 36-1-293-1768 E-mail: [2Mrendszer@gmail.com](mailto:2Mrendszer@gmail.com) Web cím: [www.szofogado.hu](http://www.szofogado.hu)*

# SZÓFOGADÓ

43. A feladványok megfejtésében ingyenesen résztvevők 1.000 db. Aktivitási pontot kapnak.
44. A regisztrált felhasználó a fiókjában nyitott számlát használhatja.
45. Az ingyenes Aktivitási pontok a játzmák megismerését, a gondolkodás eredményességét szolgálják.
46. A célok elérését szolgáló koncentrált gondolkodás bekapcsolja a feladatmegoldást szolgáló agyterületeket.
47. A játékidő szorításában növekszik az adrenalin termelés, az eredmények elérésére törekvő személy sikerorientálttá válik. A felhasználó egyre könnyebben végzi el feladatait.
48. A feladványokban elért sikereket kísérő Aktivitási pontok mindaddig adómentesek, amíg azokat értékesítve készpénz bevételre nem kerül sor.
49. A játékpénzben elérhető nyereség feladványonként növekszik, a megnyert Aktivitási pontok a játékosársaknak eladhatók, elajándékozhatók vagy felhasználhatók.
50. Az Aktivitási pontok értékesítéséért kapott valódi pénzjövedelem kedvezően adózik, mindössze a Személyi Jövedelem Adó megfizetése kötelező.

Kelt: Budapest, 2015. február 27.

Hatályba lépés dátuma: 2015 március 01.

Hívjon minket: Lukács Béla Ügyvezető +06-1-293-1768 06-20-9640-624

Írjon nekünk: [marmin@lajt.hu](mailto:marmin@lajt.hu)

**MARMIN Consulting Kft.**

*Cg.01-09-906444 cégjegyzékszám Nyilvántartási szám: 00580-2011.*

*Címe: 1153 Budapest, Bethlen Gábor utca 121.*

*Telefonszám: 36-1-293-1768 E-mail: [2Mrendszer@gmail.com](mailto:2Mrendszer@gmail.com) Web cím: [www.szofogado.hu](http://www.szofogado.hu)*