



CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

1. CONCEPT

- 1.1.** « Elisabeth Laurelot, l'aventurière du temps » est un jeu d'aventure grandeur nature appartenant à Cluses Arve & montagnes Tourisme. Les présentes conditions générales de vente sont applicables à tout utilisateur ou groupe d'utilisateurs souhaitant effectuer ce jeu d'aventure. Ces conditions s'appliquent quel que soit le moyen de réservation (téléphone, mail ou sur place) et quel que soit le moyen de paiement.
- 1.2.** Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve le droit de modifier ou faire modifier tout ou partie des présentes conditions générales de vente ainsi que le contenu de son site internet ([https:// www.cluses-montagnes-tourisme.com](https://www.cluses-montagnes-tourisme.com)), ceci à sa seule discrétion, à tout moment et sans préavis. Les conditions générales de vente sont disponibles sur le site internet et peuvent être consultées librement sur simple demande auprès du personnel d'accueil.
- 1.3.** « Elisabeth Laurelot, l'aventurière du temps », situé sur la commune de Saint-Sigismond, est un jeu guidé par l'application Mhikes ainsi que par un livret de jeu. Le parcours présente une distance d'environ 1.7 kilomètres. Le but du jeu est de résoudre des énigmes intellectuelles et physiques afin de résoudre le mystère de la machine à remonter le temps. Pour l'énigme finale, les utilisateurs ont besoin d'une clé.

2. MISE À DISPOSITION ET UTILISATION DU JEU

- 2.1.** Kit de jeu à retirer à Cluses Arve & montagnes – 100 Place du 11 novembre – 74300 Cluses. Le kit de jeu comprend : un sac, un livret, un crayon, une roue dentée, un badge et une clé (sous caution).
- 2.2.** Possibilité de réserver le jeu à l'avance. Le nombre de clés mises à disposition pour le final du jeu est limité. Il est préférable de nous appeler au préalable (04 50 96 69 69) pour que l'on vous réserve une clé, ou de faire la réservation en ligne sur notre site internet www.cluses-montagnes-tourisme.com.
- 2.3.** À chaque étape, les joueurs doivent résoudre les énigmes afin de passer à l'indice suivant. En cas de difficulté, des réponses vous sont apportées dans la brochure « Comment jouer » donnée avec le kit de jeu.
- 2.4.** L'activité peut être pratiquée à partir de 8 ans révolus. Les enfants mineurs sont sous la responsabilité des adultes. Les utilisateurs mineurs âgés de moins de 18 ans doivent être accompagnés d'un adulte. En cas de doute sur l'âge, Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve le droit de demander un justificatif d'identité. Sans justificatif d'âge, Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve le droit de refuser la vente.



- 2.5. Le client doit être capable de marcher plus de 2h et être bien chaussé (type baskets de sport), disposer d'une tenue adaptée et prévoir une bouteille d'eau.
- 2.6. En aucun cas la responsabilité de Cluses Arve & montagnes Tourisme ne pourra être mise en cause en cas de non-respect ou de non-application des consignes données au départ.
- 2.7. Le jeu se déroule en pleine nature. Merci de la respecter (déchets conservés dans le sac, pas de piétinement hors des chemins, pas de cueillette de fleurs intempestive...).
- 2.8. Le jeu se déroule sur des propriétés privées mise gracieusement à votre disposition. Merci de respecter ces lieux et de ne laisser aucune trace de votre passage. Si vous rencontrez des parcs à vaches, merci de bien refermer la clôture après votre passage.
- 2.9. Durant toute sa présence sur les parcours du jeu, l'utilisateur s'engage à se comporter de façon respectable. À ce titre, Cluses Arve & montagnes Tourisme ne tolère aucune forme de violence, qu'elle soit verbale ou physique, sous forme de harcèlement ou d'intimidation envers ses employés et se réserve ainsi le droit de refuser l'accès au jeu à toute personne dont le comportement s'apparenterait aux éléments cités précédemment. Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve également le droit de refuser l'accès à toute personne sous l'influence de l'alcool ou de drogues et ce par mesure de sécurité pour ladite personne. Pour toutes les conditions mentionnées ci-dessus, l'interdiction d'accès ne donne droit à aucune indemnité ou remboursement.
- 2.10. Cluses Arve & montagnes Tourisme décline toute responsabilité concernant les accidents et blessures durant le jeu.
- 2.11. La clé remise lors de l'achat du kit de jeu doit être ramenée immédiatement après la fin du jeu et avant la fermeture de l'Office de tourisme de Cluses, soit avant 18h00 le jour-même du jeu. Dans le cas inverse, Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve le droit d'encaisser la caution déposée (d'un montant de 70€).

3. PRIX ET PAIEMENT

- 3.1. Les prix sont affichés en euros (€) toutes taxes comprises, par kit de jeu. Le nombre par kit est limité à 4 personnes maximum. Les règlements acceptés sont : espèces, chèques, chèques vacances et carte bancaire.
- 3.2. Dans ce tarif est incluse la remise d'un seul badge à collectionner (un badge par personne). Si l'utilisateur souhaite un badge supplémentaire, il pourra l'acheter au tarif de 2€.
- 3.3. Le règlement de la prestation s'effectue au moment du retrait du kit de jeu à l'Office de tourisme de Cluses uniquement.



- 3.4.** La clé pour le final du jeu sera remise après le paiement complet de prestation et au dépôt de la caution (d'un montant de 70 €).
- 3.5.** Aucun remboursement ne sera effectué en cas de jeu non terminé ou d'énigmes non résolues.
- 3.6.** En cas de conditions météorologique non favorables, Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve le droit d'annuler la réservation effectuée, sans préavis. Si l'annulation de la part des joueurs intervient avant le départ du jeu, aucun encaissement ne sera effectué de la part de Cluses Arve & montagnes Tourisme.

4. CAUTION ET DOMMAGE

- 4.1.** Une caution de 70€ est exigée au retrait de la clé. Celle-ci est payable en espèce ou en carte bancaire (chèque non accepté). Cette caution sera encaissée en cas de perte ou de détérioration de la clé. Il en va de votre propre responsabilité de respecter le matériel loué ainsi que les jeux utilisés sur le parcours.
- 4.2.** Les utilisateurs sont tenus de maintenir le jeu et l'intégralité de ses équipements en bon état et de l'utiliser conformément à l'usage autorisé pour éviter tout point de blocage aux utilisateurs suivants.
- 4.3.** Seul Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve le droit de décider de l'encaissement de la caution. Il est seul juge des dommages causés. Les utilisateurs reconnaissent au contrat que toute dégradation intentionnelle ou causée par une manipulation non autorisée du matériel et des équipements fera l'objet d'une facturation.

5. DONNÉES PERSONNELLES

- 5.1.** Cluses Arve & montagnes Tourisme s'engage à ne pas transmettre les données personnelles de ses utilisateurs à d'autres organismes.

6. UTILISATION PAR LES GROUPES

- 6.1.** Des tarifs promotionnels sont appliqués pour les groupes (écoles et centres de loisirs uniquement). Il est autorisé jusqu'à 4 personnes maximum par kit.
- 6.2.** Les groupes devront prendre contact avec Cluses Arve & montagnes Tourisme au préalable afin de réserver le nombre de kits de jeu nécessaires et de prendre connaissance des conditions de mises à disposition d'une clé pour le final du jeu.



- 6.3.** Si une clé est réservée le matin et l'après-midi, une seule caution par clé et par jour sera demandée au moment du retrait. Elle sera payable par CB ou chèque au nom de la structure (pas de chèque privé). En cas de non remise de caution, Cluses Arve & montagnes Tourisme se donne le droit de refuser la vente du jeu. Cette caution sera encaissée en cas de détérioration du matériel. Il en va de votre propre responsabilité de respecter le matériel loué ainsi que les jeux utilisés.
- 6.4.** Les départs par groupe de maximum 4 personnes sont effectués toutes les 10 min pour éviter un trop grand nombre de joueurs à chaque étape. Cluses Arve & montagnes Tourisme se réserve le droit d'organiser les départs sur place.
- 6.5.** Aucun badge ne sera donné aux commandes de groupe. Possibilité d'en obtenir au tarif de 2€ par badge.
- 6.6.** Les groupes d'enfants de moins de 18 ans doivent être accompagnés de leur(s) animateur(s). Les enfants ne peuvent être laissés seuls durant tout le parcours. Les animateurs ne devront en aucun cas rester à l'arrivée en attendant que les enfants fassent le parcours.

NOM : _____

PRÉNOM : _____

TÉLÉPHONE : _____

J'ai lu et j'accepte les conditions générales de vente de « Elisabeth Laurelot » ci-dessus.

Je déclare avoir reçu la clé pour le final

Numéro de clé : _____

DATE : ____ / ____ / 2022

Heure de départ : ____ h ____

SIGNATURE :