

Regulamin Konkursu „Jesienna gra o nagrody” Centrum Handlowe Auchan Piaseczno

Część I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady konkursu pod nazwą „Jesienna gra o nagrody” (dalej: „**Konkurs**”) w ramach której organizowana jest gra, której zasady zostały opisane w Części III Regulaminu.
2. Konkurs zostanie przeprowadzony w Centrum Handlowym Auchan Piaseczno mieszczącym się przy ul. Puławskiej 46, 05-500 Piaseczno (dalej: „**Centrum Handlowe**”).
3. Organizatorem Konkursu jest **Play Maker Sławomir Bochnak z siedzibą w Lusowie**, adres: ul. Świt 21, 62-080 Lusowo, NIP: 782-209-51-31; (dalej „**Organizator**”).
4. Sponsorem nagród i zleceniodawcą konkursu jest właściciel Centrum Handlowego – **Ceetrus Polska sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Polna 11, 00-633 Warszawa, wpisaną 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: 0000171668, NIP 1230936438, REGON 017174600.
5. Konkurs prowadzony jest w dniach **9.10-24.10.2026**, z wyłączeniem dni **11.10.2026, 18.10.2026** roku, w godzinach 12:00-18:00 lub do momentu wyczerpania puli nagród przewidzianych w grze zgodnie z Częścią IV Regulaminu. Konkurs prowadzony jest w ww. okresie, w dniach i godzinach otwarcia Centrum Handlowego.
6. We wskazanym w pkt 5 powyżej terminie można dokonać zakupów w Centrum Handlowym, zgłosić paragon do Punktu Obsługi Konkursu oraz w przypadku spełnienia warunków Regulaminu, przystąpić do gry w ramach Konkursu.
7. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną ani inną grą, której wynik zależy od przypadku w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. O przyznaniu nagród decyduje wyłącznie wynik punktowy uzyskany w grze oraz dostępność nagród, a nie element losowości.
8. Punkt Obsługi Konkursu, znajdują się na pasażu Centrum Handlowego, pomiędzy sklepami Apart i Aquael Zoo.
9. W Punkcie Obsługi Konkursu znajdują się hostessy, które wyjaśniają zasady Konkursu, weryfikują paragony fiskalne i je opieczetowują, przydzielają próby (liczbę) zagrania w grę i wydają nagrody. W Punkcie Obsługi Konkursu znajduje się wyznaczone miejsce w którym Uczestnik może wziąć udział w grze.

Część II. ZASADY UCZESTNICZENIA W KONKURSIE

1. W Konkursie mogą wziąć udział wyłącznie osoby fizyczne, wyłącznie jako konsumenci, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, spełniające warunki Regulaminu. Osoby, które nie posiadają pełnej zdolności do czynności prawnych mogą brać udział w Konkursie tylko za zgodą swojego prawnego opiekuna. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora, a także Zleceniodawcy Akcji, osoby korzystające z powierzchni użytkowej w Centrum Handlowym, na podstawie jakiegokolwiek stosunku prawnego (najemcy, biorący w bezpłatne używanie), ani ich pracownicy i współpracownicy, ani inne podmioty lub ich pracownicy i współpracownicy biorący bezpośredni udział w organizowaniu lub przeprowadzeniu Konkursu.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby najbliższe osób wskazanych w punkcie 2 powyżej, tj. małżonek, małżonka, konkubent, konkubina, wstępni, zstępni, rodzeństwo, ojczym, macocha, pasierb, pasierbica, teściowie, zięć, synowa, przysposabiający, przysposobiony.
4. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy osoba biorąca udział w Konkursie spełnia warunki określone w Regulaminie, a także warunki określone w przepisach prawa związanych z realizacją nagrody. W tym celu może żądać od uczestnika złożenia określonych oświadczeń, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów. Niespełnienie warunków Konkursu lub warunków wynikających z przepisów prawa powoduje wykluczenie danego Uczestnika z Konkursu.
5. Ewentualne wątpliwości w zakresie prawa do wzięcia udziału w Konkursie rozstrzyga Organizator.
6. Sprzedaż towarów w Centrum Handlowym uprawniających do wzięcia udziału w Konkursie prowadzona jest w terminie wskazanym w Części I pkt 5 Regulaminu. W Konkursie mogą wziąć udział osoby, które w czasie jego trwania dokonają zakupów w Centrum Handlowym i zachowają oryginalny paragon fiskalny (**faktury nie będą akceptowane**). Konkurs dotyczy zakupu wszelkich produktów lub usług, z wyłączeniem artykułów alkoholowych w rozumieniu ustawy z dnia 26 października 1982 r. o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi, w tym piwa, wyrobów tytoniowych oraz wyrobów tytoniowych powiązanych (w tym papierosów, papierosów elektronicznych, pojemników z płynem nikotynowym lub rekwizytów tytoniowych w rozumieniu Ustawy z dnia 09.11.1995 r. o ochronie zdrowia przed następstwami używania tytoniu i wyrobów tytoniowych), kart/doładowań typu pre-paid, produktów leczniczych, mleka początkowego oraz wydatków na gry losowe, zakłady wzajemne lub gry na automatach i transakcji kantorowych lub

zakupu usług (z wyłączeniem transakcji zapłaty za indywidualne rachunki typu: gaz, prąd, telefon i inne media, raty kredytu/pożyczki dokonane w punktach świadczących usługi przyjmowania zapłaty za jakiegokolwiek rachunki, transakcje związane ze skupem, wymianą, wyceną metali i kamieni szlachetnych). Dowodem zakupu jest paragon fiskalny (w oryginale) stanowiący dowód ostatecznego nabycia towaru/usługi w Centrum Handlowym (dalej: „**Dowód zakupu**”).

7. W przypadku Dowodów zakupów, na których widnieją towary/usługi wyłączone z Konkursu, podstawą do uczestniczenia w Konkursie będzie kwota z Dowodu zakupu, pomniejszona o wartość wyłączonego z Promocji towaru/zakupu.
8. **Uczestnikiem Konkursu zostaje osoba, która łącznie:**
 - a. spełnia warunki uczestnictwa opisane w pkt 1-3 powyżej,
 - b. dokona w ciągu jednego dnia trwania Konkursu zakupu towaru/towarów lub usług (z zastrzeżeniem pkt 6 powyżej) w punktach handlowych zlokalizowanych w Centrum Handlowym **za kwotę co najmniej 150,00 złotych brutto (paragony ze sklepu Auchan są wyłączone z Konkursu) na maksymalnie dwóch Dowodach zakupu**
 - c. stawia się w dniu dokonania zakupu w Punkcie Obsługi Konkursu, gdzie hostessa opieczętuje Dowód zakupu spełniający warunki Regulaminu (dalej: „**Uczestnik**”).
 - d. przed przystąpieniem do gry wpisze w aplikacji swoje Imię, adres e-mail oraz numer telefonu
 - e. zapoznał się z regulaminem Konkursu i wyraża zgodę na jego treść;
 - f. jest pełnoletni i posiada pełną zdolność do czynności prawnych;
 - g. dobrowolnie wyraża zgodę na otrzymywanie informacji handlowych drogą elektroniczną – zgoda ta nie jest warunkiem udziału w Konkursie ani otrzymania nagrody;
 - h. złożenie oświadczeń, o których mowa w lit. a–f, jest warunkiem udziału w Konkursie; brak zgody, o której mowa w lit. g, nie wyklucza udziału w Konkursie ani otrzymania nagrody.
10. Kwota wartości zakupu uprawniająca do wzięcia udziału w Konkursie i jednorazowego zagrania w grę wynosi co najmniej 150,00 zł brutto.
11. W przypadku dokonania zakupów o wartości będącej wielokrotnością kwoty 150,00 zł brutto, na maksymalnie 2 Dowodach zakupu, Uczestnikowi nie przysługuje więcej niż jedna próba zagrania w grę.
12. W przypadku powzięcia przez Organizatora wątpliwości co do autentyczności paragonu fiskalnego, przydzielenie możliwości zagrania w grze może zostać wstrzymane, w takim wypadku osoba okazująca paragon, przedstawi dowody na potwierdzenie oryginalności lub pochodzenia paragonu fiskalnego, w celu wzięcia udziału w Konkursie.
13. Z wyłączeniem przysługujących Uczestnikowi praw z tytułu rękojmi i gwarancji, po odebraniu nagrody nie ma możliwości zwrotu towaru sprzedawcy na podstawie ostatecznego paragonu fiskalnego. Możliwa jest jedynie wymiana na inny towar tej samej lub wyższej wartości, za zgodą sprzedawcy.

Część III. ZASADY GRY

1. Konkurs realizowany jest w formie gry dostępnej w aplikacji mobilnej. Uczestnik zdobywa punkty poprzez udział w grze, wykazując się spostrzegawczością, zręcznością oraz refleksem.
2. Zadaniem Uczestnika jest łapanie pojawiających się na ekranie elementów punktowanych (złote liście) oraz unikanie elementów negatywnych (kasztań).
3. Za wykonanie określonych działań w trakcie gry Uczestnikowi przyznawane są punkty zgodnie z następującymi zasadami:
 - złapanie liścia od góry: plus 10 (dziesięć) punktów,
 - złapanie liścia od boku torby: plus 5 (pięć) punktów,
 - złapanie kasztana : minus 10 (dziesięć) punktów oraz utrata jednego życia.
4. Każdy Uczestnik rozpoczyna grę z trzema żywiciami. Utrata trzech żyć powoduje natychmiastowe zakończenie gry.
5. Czas trwania jednej rozgrywki wynosi 60 (sześćdziesiąt) sekund. Jeżeli przed upływem tego czasu Uczestnik nie utraci wszystkich żyć, gra zostaje automatycznie zakończona po upływie 60 sekund.
6. Po zakończeniu gry, niezależnie od przyczyny jej zakończenia, do wyniku Uczestnika doliczany jest 1 (jeden) punkt za każde niewykorzystane życie.
7. Wynik końcowy Uczestnika stanowi suma punktów zdobytych w trakcie gry, z uwzględnieniem punktów dodatnich, ujemnych oraz punktów przyznanych za niewykorzystane życie.
8. **Uczestnik może wziąć udział w Konkursie maksymalnie 3 (trzy) razy w całym okresie jego trwania, pod warunkiem każdorazowego spełnienia warunków Konkursu. Jeden Uczestnik może zdobyć maksymalnie 1 (jedną) nagrodę w danym dniu.**
9. Gra odbywa się w Punkcie Obsługi Konkursu, pod nadzorem personelu Organizatora.

Część IV. ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD

1. Prawo do nagrody przysługuje Uczestnikowi, który w trakcie prawidłowo przeprowadzonej rozgrywki uzyska liczbę punktów kwalifikującą go do otrzymania nagrody, zgodnie z tabelą punktową określoną w ust. 3 poniżej.
2. Liczba punktów uzyskanych w grze determinuje rodzaj przysługującej nagrody, zgodnie z poniższą tabelą:

LICZBA PUNKTÓW	PRZYSŁUGUJĄCA NAGRODA
0-120	BRAK NAGRODY
121-210	ZESTAW KOSMETYCZNY
211-280	KARTA PODARUNKOWA 50 ZŁ
281-350	KARTA PODARUNKOWA 100 ZŁ
351 +	MAŁE AGD

Całkowita liczba nagród jest ograniczona i wynosi **500 (pięćset)** nagród. Liczba poszczególnych nagród dostępnych w poszczególnych dniach trwania Konkursu jest ograniczona i została określona w tabelach poniżej. W przypadku niewyczerpania puli nagród przeznaczonych na dany dzień Konkursu, nagrody te przechodzą na kolejny dzień trwania Konkursu.

Rodzaj nagrody	9.10. 2026	10.10 .2026	12.10 .2026	13.10 .2026	14.10 .2026	15.10 .2026	16.10 .2026	17.10 .2026
Sprzęt AGD	7	8	7	7	7	7	7	7
Karta podarunkowa o wartości 100zł	11	12	10	10	10	10	11	12
Karta podarunkowa o wartości 50zł	11	12	10	10	10	10	11	12
Zestaw kosmetyków Ziaja	7	8	7	7	7	7	7	8
RAZEM	36	40	34	34	34	34	36	39

Rodzaj nagrody	19.10 .2026	20.10 .2026	21.10 .2026	22.10 .2026	23.10 .2026	24.10 .2026	Suma nagród
Sprzęt AGD	7	7	7	7	7	8	500
Karta podarunkowa o wartości 100zł	10	10	10	11	11	12	
Karta podarunkowa o wartości 50zł	10	10	10	11	11	12	
Zestaw kosmetyków Ziaja	7	7	7	7	7	7	
RAZEM	34	34	34	36	36	39	

- W każdej pełnej godzinie trwania Konkursu dostępna jest ograniczona pula nagród. Po wyczerpaniu puli nagród przewidzianej na daną godzinę możliwość uzyskania nagrody w tej godzinie zostaje wyłączona.
- Ograniczenie puli nagród w poszczególnych godzinach ma charakter organizacyjny i nie stanowi elementu losowości. Spełnienie warunku punktowego uprawnia do otrzymania nagrody wyłącznie do momentu wyczerpania puli nagród przewidzianej na daną godzinę.
- Nagrody są limitowane ilościowo i przyznawane do wyczerpania puli dostępnej na dany dzień i godzinę.
- W przypadku niewyczerpania puli nagród przeznaczonych na dany dzień lub godzinę Konkursu, niewydane nagrody przechodzą do puli nagród dostępnych w kolejnym dniu lub kolejnej godzinie trwania Konkursu.
- Spełnienie warunku punktowego nie gwarantuje otrzymania nagrody, jeżeli pula nagród przeznaczona na daną godzinę została wyczerpana.
- Po wyczerpaniu puli nagród przewidzianej na dany dzień Konkursu możliwość rozpoczęcia gry zostaje zablokowana do końca tego dnia. W takim przypadku w kolejnym dniu Konkursu dopuszczalne jest posługiwanie się dowodami zakupu z dnia poprzedniego.
- Organizator gwarantuje przyznanie nagród Uczestnikom spełniającym warunki Regulaminu, z zastrzeżeniem wyczerpania puli nagród. Po jej wyczerpaniu nagrody nie przysługują, nawet w przypadku spełnienia pozostałych warunków.

10. Wydanie nagrody poprzedzone jest rejestracją Uczestnika w aplikacji, obejmującą podanie podstawowych danych identyfikacyjnych, w szczególności imienia, nr telefonu oraz adresu email.
11. Wyczerpanie całkowitej puli nagród przed zakończeniem Konkursu skutkuje jego automatycznym zakończeniem.
12. Nagrody niewydane lub nierozdysponowane pozostają do dyspozycji Sponsora nagród.
13. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani rzeczowy oraz nie mogą być przenoszone na osoby trzecie.
14. Uczestnik zobowiązany jest do sprawdzenia stanu nagrody w momencie jej odbioru. Odbiór nagrody oraz podpisanie protokołu odbioru w Punkcie Obsługi Konkursu stanowią potwierdzenie, że nagroda została wydana w stanie niebudzącym zastrzeżeń.

Część V. NAGRODY DODATKOWE – NAJLEPSI GRACZE

1. W następujących okresach trwania Konkursu zostaną przyznane nagrody dla najlepszych graczy, tj. Uczestników, którzy w danym okresie uzyskali **najwyższą liczbę punktów w grze**:
 - 9.10.2026 r. – 13.10.2026 r.
 - 14.10.2026 r. – 17.10.2026 r.
 - 19.10.2026 r. – 22.10.2026 r.

W każdym z wyżej wskazanych okresów zostanie wyłoniony **1 (jeden) Uczestnik** z najlepszym wynikiem punktowym.

2. Nagrodą dla najlepszego gracza w każdym z okresów, o których mowa w ust. 1 powyżej, jest: **karta podarunkowa o wartości 500,00 zł (pięćset złotych). Łączna liczba nagród dla najlepszych graczy wynosi 3 (trzy).**
3. W przypadku uzyskania przez więcej niż jednego Uczestnika takiej samej najwyższej liczby punktów w danym okresie, nagrodę otrzyma Uczestnik, który zarejestrował **Dowód zakupu o wyższej wartości brutto**. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia decyduje kolejność rejestracji Dowodu zakupu.
4. Laureaci nagród zostaną poinformowani o wygranej **w trakcie trwania Konkursu**, za pośrednictwem wiadomości SMS wysłanej na numer telefonu komórkowego podany podczas rejestracji udziału w Konkursie.
5. Nagrody będą wydawane Laureatom **wyłącznie w Punkcie Obsługi Konkursu**, w dniach i godzinach jego funkcjonowania. Po upływie wskazanego terminu **prawo do odbioru nagrody wygasa**, a nagrody nie będą wydawane.
6. Informacje o wygranych Laureatach będą ogłaszane **po godzinie 18:00** w dniach wskazanych poniżej:

DATA	NAGRODA
13.10.2026 r.	KARTA PODARUNKOWA O WARTOŚCI 500 ZŁ DO SKLEPU H&M
17.10.2026 r.	KARTA PODARUNKOWA O WARTOŚCI 500 ZŁ DO SKLEPU H&M
22.10.2026 r	KARTA PODARUNKOWA O WARTOŚCI 500 ZŁ DO SKLEPU H&M

Część VI. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych jest Firma Play-Maker Sławomir Bochnak.
2. Dane przetwarzane są wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu i wydania nagród.
3. Podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w Konkursie.
4. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia skargi do Prezesa UODO.
5. Zgody marketingowe są dobrowolne i nie warunkują udziału w Konkursie.

Część VII. REKLAMACJE

1. **Każdy Uczestnik ma prawo zgłoszenia reklamacji w zakresie przebiegu Konkursu w terminie do dnia 9.11.2026 r.** (dla reklamacji przesłanej listem poleconym decydująca się data stempla pocztowego). Niedochowanie ww. terminu nie wstrzymuje możliwości dochodzenia stosownych roszczeń na drodze postępowania sądowego lub

pozasądowego. Reklamację można złożyć w formie wiadomości e-mail na adres: hello@play-maker.pl z dopiskiem „Gra o nagrody – reklamacja” lub w formie tradycyjnej przesyłką rejestrowaną na adres: Świt 21,62-08- Lusowo z dopiskiem „Gra o nagrody – reklamacja”. Reklamacja powinna zawierać dane osoby wnoszącej reklamację (tj. imię, nazwisko i adres korespondencyjny w przypadku reklamacji listownej lub adres e-mail), powód reklamacji oraz treść żądania. Organizator powoła trzyosobową komisję, która będzie rozpatrywać reklamacje. Komisja rozpatrzy reklamację w ciągu 7 dni od momentu wpłynięcia jej do Organizatora i powiadomi Uczestnika o sposobie jej rozpatrzenia za pośrednictwem poczty na adres podany w liście lub za pośrednictwem e-maila (w zależności od tego w jaki sposób reklamacja wpłynęła do Organizatora). Decyzje Komisji w przedmiocie reklamacji podejmowane są zwykłą większością głosów i nie przysługuje od nich ponowne odwołanie się do Komisji.

Część VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin dostępny jest do wglądu w siedzibie Organizatora, a w okresie trwania Konkursu również w Punkcie Obsługi Konkursu.
2. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa.
3. Wzięcie udziału w Promocji oznacza zapoznanie się Uczestnika z Regulaminem i zaakceptowanie jego warunków.
4. Organizator ponosi pełną odpowiedzialność za prawidłowe przeprowadzenie Konkursu oraz wydanie nagród, a także za kompetencje osób zaangażowanych w realizację i przeprowadzenie Konkursu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego regulaminu w trakcie trwania konkursu, bez konieczności podawania przyczyny. Wszelkie zmiany wchodzi w życie z chwilą ich ogłoszenia.

NAGRODY NAJLEPSI GRACZE

DATA	NAGRODA
13.10.2026 r.	KARTA PODARUNKOWA O WARTOŚCI 500 ZŁ DO SKLEPU H&M
17.10.2026 r.	KARTA PODARUNKOWA O WARTOŚCI 500 ZŁ DO SKLEPU H&M
22.10.2026 r	KARTA PODARUNKOWA O WARTOŚCI 500 ZŁ DO SKLEPU H&M

NAGRODY TYGODNIA

- KARTY PODARUNKOWE O WARTOŚCI 100 ZŁ – 150 SZT.
- KARTY PODARUNKOWE O WARTOŚCI 50 ZŁ – 150 SZT.

GADŻETY RTV AGD

ILOŚĆ	NAGRODA	ZDJĘCIE
10	Suszarka BABYLISS Power Dry 2100 D563DE 2100W	
10	Blender BOSCH ErgoMixx MSM 66120	

20	Szczoteczka soniczna GÖTZE & JENSEN ST300	 The image shows the packaging and the toothbrush itself. The box is black with blue and white text. It features the brand name 'Götze & Jensen' and the model 'ST300'. The text 'Szczoteczka soniczna' (Sonic toothbrush) is prominent. A blue circular badge indicates 'Do 100000 wibracji' (Up to 100,000 vibrations). The main headline is 'ZDROWY I PIĘKNY UŚMIECH' (Healthy and beautiful smile). Below this, it lists '5 trybów' (5 modes): clean, soft, whitening, massage, and polish. It also mentions 'trybki zdrowy IPX7' (healthy modes IPX7) and 'ekranowy wyświetlacz LCD' (LCD display screen). A gold seal at the bottom left says 'SUPER JAKA 2015'. The toothbrush is white with a blue head. A circular inset shows the '200° Soft' bristle design. Two spare heads are shown at the bottom right with a red 'x2' multiplier.
20	Toster TEFAL Loft TT7611 Biały	 The image shows a white Tefal Loft TT7611 toaster. It has a modern, rectangular design with a silver handle on the right side. Two slices of golden-brown toast are visible in the slots. The front panel features a large rotary dial and several buttons. A red play button icon with the text 'Zobacz wideo' (Watch video) is located at the bottom right.
20	Blender personalny NUTRIBULLET NBP003PA-MC McLaren F1 Team Portable Bezprzewodowy	 The image shows a Nutribullet NBP003PA-MC McLaren F1 Team portable blender. It is a tall, cylindrical device with an orange base and a clear plastic body. The base has the 'nutribullet' logo and 'BY PHILIPPO' text. The body is filled with various fruits like kiwi, strawberries, and blueberries. A silver handle is at the top. A red play button icon with the text 'Zobacz wideo' (Watch video) is located at the bottom right.

20	Czajnik Tefal LOFT KO250130 1,7l 2400W	
----	---	--

ZESTAWY ZIAJA

ILOŚĆ	NAGRODA	ZDJĘCIE
20	ZIAJA ZESTAW SPORT	
20	ZIAJA ZESTAW B3/C	

20	ZIAJA ZESTAW marshmallow	 A white box for the 'PIELĘGNACYJNE PRZY SMAKI' (Skincare for Flavors) set. The text is in pink. It features images of various skincare products like a cream jar, a bottle, and a spray.
20	ZIAJA OLIWKA	 A white box for the 'NASZA KULTOWA OLIWKOWA' (Our Cult Olive Oil) set. The text is in green. It features images of a bottle of olive oil and a jar of cream.
10	ZIAJA - JEJU	 A white box for the 'LUBICIE? JEJU ZNACIE?' (Do you like Jeju? Do you know it?) set. The text is in pink. It features images of several small bottles of skincare products.
10	ZIAJA - YEGO	 A white box for the 'YEGO PIELĘGNACJA' (Yego Skincare) set. The text is in blue. It features images of several bottles of skincare products.

