

## Condiciones y uso del juego

Las “Condiciones del Usuario”, desarrolladas en el presente documento serán aplicables a su visita y uso de la aplicación AGV-Express, tanto a “la plataforma de juego” y “la Aplicación AGV-Express”; así como a toda la información, recomendaciones o servicios proporcionados.

Las presentes condiciones dan contenido a un contrato de LICENCIA DE USO suscrito por adhesión entre ud. y Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, cuyas condiciones se detallan a continuación.

Se entenderá por “Usuario/Participante/Jugador” (indistintamente) cualquier persona que acceda a o use la aplicación AGV-Express para jugar en cualquiera de nuestras aventuras.

Se entenderá por “Proveedor de Servicios”: a las personas físicas o jurídicas que facilitan posiciones a través de la “Aplicación” o el “Sitio web” al “Usuario”

Se entenderá por “Servicio” al proceso que la “Aplicación” o el “Sitio web” desarrollan para poner en contacto al “Proveedor de Servicios” y a los “Usuarios”. Se entenderá por “Tarifa” el precio por el “Servicio” prestado conforme a las condiciones de pago desarrolladas en el presente documento.

Se entenderá por “Sitio Web” la plataforma en internet que pone en contacto al “Proveedor de Servicios” y al “Usuario”: [www.ngarogames.com](http://www.ngarogames.com)

Se entenderá por “Otorgamiento de Licencia” a la licencia otorgada al usuario acorde a las presentes condiciones.

Se entenderá por “Aplicación” la plataforma adaptada para dispositivos móviles que pone en contacto al “Proveedor de Servicios” y al “Usuario”.

Se entenderá por “Juego” a cualquiera de los diferentes apartados a los que para entrar dentro de la propia aplicación hará falta la introducción de un código de acceso.

Se entenderá por “Ciudad” a cualquiera de los diferentes apartados dentro de la aplicación a los que se accede según entras en la aplicación con el usuario y contraseña, siendo que este término puede coincidir o no con el entorno real en el que transcurre el juego concreto y que divide y categoriza los diferentes juegos, siendo posible también que en estén divididos por lugares que no son ciudades sino conceptos o emplazamientos de otra categoría.

Se entenderá por “Asociado autorizado” o similares a cualquier entidad, persona física, persona fiscal o similar que aparezca en cualquier publicación concreta referente a cualquier juego concreto o dentro del propio juego, gracias a la implantación del logo en cualquiera de los medios audiovisuales, así como en el cartel principal del propio juego concreto, pudiendo ser que este asociado, sea cual sea su condición particular, esté relacionado con uno o varios juegos, o inclusive con ningún juego en concreto si no con la propia aplicación.

Cualquier errata detectada en el presente documento deberá de ser informada a través de los medios de contacto del apartado de CONTACTO en el presente documento. Cualquier aclaración deberá de realizarse a través del mismo apartado.

**Le rogamos lea atentamente y acepte las presentes condiciones del usuario antes de descargar la aplicación o usar nuestro servicio.**

1. **ALCANCE.** – Esta aplicación de telefonía móvil o “app” es organizado y gestionado por “La Casa de Los Enigmas-Ngaro Games SL”, con domicilio fiscal en Calle Farmacéutico Miguel Padilla Bloque 1, bajo, de Las Palmas de Gran Canaria, en adelante denominado el " Organizador" y “Overcom S.L., así como cualquier otra empresa que se publicite para cada juego concreto alojado en la aplicación, y se desarrollará para personas mayores de 18 años de edad, siendo que los participantes entre 14 y 17 años, ambos inclusive, deberán contarán con autorización paterna, de un adulto responsable acompañante o de un tutor legal, que se encuentren en Las Palmas de GC. (en adelante “los Participantes”) o la ciudad en la que se encuentre alojado y categorizado el juego concreto. Al respecto de los menores de 14 años de edad, ni Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL ni los asociados autorizados concretos podrá impedir que los mismos entren en la propia aplicación, siendo que lo único que permite la verificación de edad son los datos aportados por el propio usuario, siendo así que ni Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL ni ninguno de los otros asociados es responsable de que la información aportada en esta ni en ninguna otra materia relacionada con el propio usuario fuera falsa y las repercusiones posibles consecuentes ante cualquier caso, especialmente los referentes a falsedad documental.
2. **INFORMACIÓN PREVIA PARA EL ACCESO AL APP.** – Antes de usar el servicio de esta APP o los juegos alojados en ella, los usuarios asumen que son capaces de discernir realidad de ficción, así como que operan por propia voluntad, o en caso de ser menores autorizados por un adulto responsable o tutor legal, aceptando la Política de Privacidad, la cual podrá encontrar en [www.ngarogames.com](http://www.ngarogames.com) . También el usuario deberá de entender, aceptar y comprender que las comunicaciones en redes abiertas (whatsapp, Facebook, Instagram o similares) pueden ser NO del todo seguras, siendo además que estas redes NO son propiedad en ningún caso de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, por lo que no podrá responder por fallas en su seguridad ni ningún tipo de filtración de datos personales que se hicieran a través de las mismas, salvo aquellas que se produjeran directamente por acción o inacción de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL y sus empleados o cualquier otro asociado particular para algún juego concreto, responsabilidades que caerían sobre el infractor o infractores, así como sus posibles consecuencias. En el caso de esta aplicación, AGVExpress, cualquier envío de información que se produjera estaría totalmente controlado por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, así como lo demás expuesto en dicha materia en el presente documento de condiciones de uso de la aplicación así como de sus juegos alojados.

Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL ni ningún socio autorizado concreto son responsables de cualquier daño o pérdida resultante de un ataque de denegación deservicio, virus o cualquier otro programa o material tecnológicamente perjudicial o dañino que pueda afectar a su móvil, o cualquier otro equipo informático, datos o materiales que contengan, como consecuencia del uso de esta app o de la descarga de contenidos de la misma o a los que la misma redireccione.

### 3. CLAVES DE ACCESO Y NOMBRES DE USUARIO Y DE GRUPOS.

– Los usuarios no podrán hacer uso de nombres de usuario o de grupos que refieran a entidades NO aprobadas expresamente por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, ya sea bien a través de algún tipo de comunicación oficial o bien a través de algún tipo de comunicación privada con la persona o grupo concreto afectado. En caso de que Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o cualquier socio autorizado se percatase de la existencia de dicha eventualidad, Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o cualquiera de los socios autorizados concretos se guarda el derecho a eliminar o modificar dicho nombre sin perjuicio alguno y sin previo aviso. Tampoco se tolerarán, y por tanto se aplicaría la misma condición los nombres de usuario o de grupo que fueran sexistas, xenófobos, malsonantes, injuriosos, seudónimos de personajes relevantes sin ser dicho personaje relevante, apropiación de identidad, y en general cualquier uso de nombre de usuario o de grupo que atente con la vigente ley española, exigencias de moral o buenas costumbres generalmente aceptadas. En cuanto a las contraseñas, los usuarios podrán usar para su propio uso y disfrute cualquier conjunto de palabras o números que considere oportuno. En ningún caso NADIE relacionado con Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o algún asociado autorizado podrá pedir la contraseña particular, siendo que si algún usuario detecta algún tipo de práctica relacionada con la misma deberá de avisar inmediatamente o en el menor transcurso de tiempo posible de dicha infracción de los términos de uso a la persona responsable directa más cercana, ya fuera de la propia organización de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o bien de la organización del juego concreto. Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL se reserva el derecho de modificación de contraseñas siempre a favor del usuario y siempre para subsanar la eventualidad del bloqueo de cuenta del propio usuario. En cualquier caso, Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL siempre modificará la contraseña a alguna fácilmente recordable, tal como “1111”, “1234” o similares, debiendo el propio usuario cambiar en su primer uso dicha contraseña por alguna de su propia elaboración y que deberá de mantener en secreto dicha modificación. En caso de pérdida o robo de los datos de acceso, solicitamos nos sea informado a Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL con la mayor brevedad posible para poder tomar cartas en el asunto y evitar cualquier hecho consecuente en la medida de lo posible. La solicitud de cambio de contraseña en caso de no poder acceder a la propia aplicación para cambiarlo desde ahí se podrá efectuar o bien a través del teléfono de contacto, ya sea por WhatsApp o similar aplicación de mensajería que el número de contacto estuviera utilizando, o bien a través de una llamada telefónica o bien a través de un correo electrónico o bien a través de cualquier otro medio de contacto que Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL disponga en el apartado correspondiente del presente

documento de condiciones de uso (CONTACTO). Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL se compromete a responder en un plazo inferior a 24 horas laborables. El usuario se compromete a ser responsable con la utilización de tanto sus claves de acceso como de su propio correo de acceso, por lo que cualquier uso no autorizado, así como cualquier consecuencia derivada de un uso fraudulento, utilización por parte de terceros u olvido del código o códigos de acceso, será única y exclusivamente responsabilidad del propio usuario.

4. **CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SERVICIO.** – La aplicación AGVExpress se trata de una aplicación para juegos, ya sean estos de índole urbana o de cualquier otra índole que hará uso de medios audiovisuales para el transcurso del desarrollo de cada uno de los propios juegos. Cada uno de los juegos se regirá a través de los términos de uso y condiciones aquí descritos, tanto en puntos anteriores como posteriores, sin perjuicio de aquellos cambios concretos, ya sean totales o parciales, que serán específicos de cada uno de los juegos y que estará recogidos en el punto de venta de los mismos y que podrán modificar parcial o totalmente algunos de los puntos especificados en este documento de condiciones, por lo que al acceder a cada uno de los mismos se entiende que se han leído y aceptado de forma separada dichos posibles cambios y que el usuario o usuarios están al tanto de los mismos y sus repercusiones. El acceso general a la aplicación es totalmente gratuito, siendo que con dicho acceso se podrá ver cualquiera de los juegos disponibles en la aplicación, fuese de la ciudad que fuese y que esté disponible en el momento de acceso a la aplicación, así como poder acceder a la obtención de información de cada uno de los juegos a través de correo electrónico previa solicitud del propio usuario. No obstante, todos los juegos necesitarán un código de acceso para poder ejecutarlos. Estos códigos de acceso se podrán adquirir por dos vías: o bien juegos que son totalmente gratuitos y que para acceder a ellos únicamente se deberán de seguir los pasos de solicitud del código, ya fuera a través de contacto directo con Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o cualquier asociado a dicho juego concreto o a través de la propia aplicación si así lo permitiera a través de la opción “enviar código”, o bien los juegos que fueran de pago, los cuales se obtendrá el código de manera particular a través de los diferentes puntos de venta para cada juego en concreto, ya sea a través de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL directamente o a través de cualquiera de sus asociados correspondientes al juego concreto. Los asociados deberán de ser autorizados directamente por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, siendo que se podrá comprobar la autenticación de dichos asociados a través del contacto vía telefónica a cualquier teléfono autorizado por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, principalmente al 615 044 544 o bien a través de cualquier otra vía de contacto que establezca el presente documento en el apartado de CONTACTO. En caso de comprar códigos en puntos de venta no autorizados por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, en ningún caso se asegura ni por tanto se podrá responsabilizar a Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL ni a ningún asociado autorizado para cualquier juego concreto de la imposibilidad de acceder a dicho juego con el código de acceso comprado en un punto de venta no autorizado. También en este caso, Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL y sus asociados autorizados estarán libres de cualquier responsabilidad, en

especial la responsabilidad de ofrecer cualquier tipo de reembolso o producto de similar valor, siendo que esta posibilidad quedará únicamente a criterio de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL y/o cualquiera de sus asociados autorizados y relacionados con el juego concreto. En caso de que te encuentres con algún vendedor de carácter fraudulento, rogamos se pongan en contacto a través de cualquiera de los medios dispuestos en el apartado de CONTACTO para solventar dicha eventualidad.

5. **VIGENCIA.** – La aplicación contará con vigencia de uso mientras esté disponible a través de las tiendas oficiales del sistema operativo concreto en el que se haga uso, siendo estas principalmente “App Store” para el sistema operativo IOS y “Google Play” para el sistema operativo ANDROID. En caso de no estar disponible en dichas tiendas, se considerará que la aplicación ha dejado de tener vigencia. Así mismo, se considerará que tendrá vigencia para su uso cuando esté totalmente actualizada la aplicación en base a la versión que se encuentre en las tiendas de aplicaciones anteriormente citadas. Cualquiera de los juegos alojados en esta app tendrá vigencia en función de lo planteado en cualquier comunicación OFICIAL presentada por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o asociados autorizados por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, así como cualquier elemento incluido en cada uno de los juegos, en especial el apartado RANKING. Este último concepto se desarrollará en el apartado de “Las Puntuaciones y sus Premios”.
6. **CONTACTO.** – El contacto con Ngaro Games – La Casa de los Enigma SL se podrá realizar a través de cualquiera de las redes sociales oficiales de la misma entidad o bien a través de los correos electrónicos “info@casadelosenigmas.com” , “admin@ngarogames.com” o bien a través del número de teléfono 615 044 544. El resto de asociados autorizados deberán de disponer en sus página web o redes sociales los medios suficientes para mantener un contacto directo con el usuario final.
7. **ASOCIADOS AUTORIZADOS.** - Se entenderá por “Asociado autorizado” o similares a cualquier entidad, persona física, persona fiscal o similar que aparezca en cualquier publicación concreta referente a cualquier juego concreto o dentro del propio juego, gracias a la implantación del logo en cualquiera de los medios audiovisuales, así como en el cartel principal del propio juego concreto, pudiendo ser que este asociado, sea cual sea su condición particular, esté relacionado con uno o varios juegos, o inclusive con ningún juego en concreto si no con la propia aplicación. En cualquier caso, estos “Asociados autorizados” tendrán funciones de contacto para el juego concreto asociado si así se reflejase y estando autorizado, salvo que Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL dispusiese lo contrario a ser punto de venta e información. En el caso concreto de OVERCOM SL tendrá, además, las funciones propias de desarrollador de la propia aplicación, así como su responsabilidad inherente al mismo desarrollo. En cualquier caso, solo Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL y OVERCOM SL tendrán responsabilidad alguna sobre los contenidos vertidos sobre la propia aplicación, así como los contenidos en los medios audiovisuales y de texto de los

mismos, y por tanto serán los responsables de cualquier cambio o modificación que se realizara sobre los mismos.

## 8. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN. -

Podrá inscribirse toda persona mayor de 18 años que pague la cuota de participación. Los menores de edad, principalmente aquellos mayores de 14 años, inclusive dicha edad, podrán registrarse y participar siempre y cuando lo hagan en un grupo cuyo “Líder” sea mayor de edad. En cualquier otro caso, es decir, menores de 14 años, deberá de disponer de una autorización por parte de sus padres, tutor legal o un adulto responsable acompañante. En cualquier caso, esta condición podrá ser diferente en función del juego al cual se hiciera acceso, siendo posible que hubiera algún juego en los cuales no pudieran acceder aunque sí pudieran acceder a la propia aplicación, inclusive tras haber comprado algún código de acceso. Esta eventualidad se resolvería con Ngaro Games – La Casa de los Enigmas o cualquier otra entidad asociada a la misma.

El usuario se compromete a que la información ofrecida en la inscripción de la aplicación será totalmente veraz, así como que el correo de contacto que aporta será también de su propiedad, así como estar en funcionamiento actual.

Para jugar se tendrá que crear un equipo, no existe participantes individuales, los equipos deben estar formados entre 2 y 6 personas. Sin embargo, todos tendrán que registrarse de manera individual y después agregarse a un equipo ya creado.

La primera persona del equipo en registrarse, será el “líder” del mismo. Tendrá que crear en la aplicación el equipo con su nombre y el número de componentes. Una vez creado el equipo y definido su nombre, el resto de participantes del mismo solicitarán la entrada.

En caso de que hubiera algún participante que no correspondiera al propio grupo, solicitamos que nos hicieran llegar la información a Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL a través de nuestro teléfono de contacto o bien a través de correo electrónico o cualquier otra vía oficial nuestra.

Podrá quedar excluido de la participación en la aplicación AGVExpress cualquiera que quebrante las normas de uso del juego concreto, así como cualquiera que usase esta aplicación para realizar cualquier acto contrario a la ley, siempre a discreción de las autoridades competentes o a la discreción de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL.

## 9. SMARTPHONES COMPATIBLES.

No todos los móviles captan bien señal GPS, para que la aplicación funcione correctamente tienen que tener un receptor de GPS al menos 3G o 4G.

Además, el GPS debe estar correctamente configurado, tal como se especifica en el apartado “AYUDAS” del juego concreto.

Se deberá de disponer de acceso a redes WIFI o redes de datos móviles, siendo que esta disposición podrá acarrear un gasto extra que no será en ningún caso responsabilidad ni de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL ni de ningún socio autorizado, siendo que este gasto será totalmente asumido por el usuario. El móvil que se use para el juego debe tener las últimas versiones instaladas tanto del sistema operativo como de la propia aplicación AGV-Express.

Los sistemas operativos compatibles son: ANDROID e IOs, siendo que únicamente nos hacemos responsables de la compatibilidad basada en la disponibilidad en la tienda de aplicaciones oficiales del propio terminal, siendo que, por término general, será para ANDROID la tienda nombrada como “GOOGLE PLAY” y para IOs la tienda nombrada “APP STORE”. Para cualquier otro dispositivo que no esté recogido en la compatibilidad o, inclusive, si está recogido en la compatibilidad pero no ha sido descargado de las tiendas oficiales ya citadas, no nos hacemos responsables de la no funcionalidad o la carencia de las mismas a lo largo del juego. Para el caso concreto de los dispositivos HUAWEL, a pesar de ser móviles principalmente con sistema operativo ANDROID no podemos asegurar que funcione, ya que actualmente no dispone de acceso a la tienda “GOOGLE PLAY”. Ante cualquier otro dispositivo móvil al cual se le negase el acceso a las tiendas oficiales, siempre que estos motivos no fueran responsabilidad de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o de OVERCOM SL, tampoco se podrá garantizar el acceso a la misma.

Así mismo, también se podrá consultar la disponibilidad para cualquier otro dispositivo a Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o a OVERCOM SL.



## 10. LAS PUNTUACIONES

El ranking estará marcado por el tiempo que transcurre desde el momento en el que se le da a iniciar y el momento en el que, en la última prueba, se le da a “finalizar” o cualquier término similar, en el que, además, el tiempo deje de continuar. Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL, así como los asociados autorizados para cada uno de los juegos concretos se reservan el derecho a la modificación, actualización y ocultación de los puntos y/o tiempo, ya sea parcial o totalmente de cualquiera de los equipos participantes, siempre en base a las normas del juego o evento concreto, en especial aquellas modificaciones que tengan por motivo la detección de trampas de cualquier tipo. A pesar de que este punto no es apelable y por tanto la decisión final corresponde o bien a Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o bien a cualquier asociado autorizado, cualquier jugador usuario tendrá derecho a la información respecto a los motivos acerca de los cambios, modificaciones, actualización o eliminación de su puntuación, puesto en el ranking o la ocultación de cualquiera de los datos referentes, a través de los medios de contacto dispuestos en el apartado de CONTACTO.

## 11. ACEPTACIÓN DE PREMIO. -

En caso de haber premio en algún juego concreto, al recibir el Premio, los participantes lo aceptan sin que exista ninguna otra obligación por parte del Organizador. Los ganadores y/o su padre, madre y/o tutor en caso de los menores, convienen liberar y eximir de toda responsabilidad al Organizador, así como a sus respectivos empleados y directivos y a cualquier otra persona directamente involucrada en el Concurso, de toda responsabilidad que en cualquier forma pueda surgir directa o indirectamente de su participación en el Concurso. El Organizador podrá solicitar al Ganador que suscriban un formulario de exención de responsabilidad.

## 12. RESPONSABILIDAD.-

Ngaro Games La Casa de los Enigmas SL o cualquiera de los asociados autorizados concretos no será responsable en ningún caso por los daños y perjuicios que pudiera sufrir cualquiera de los Participantes en su persona o bienes, con motivo o en ocasión de su participación en el juego concreto al que se apuntasen, o del retiro o utilización de su Premio. Los Participantes, con su sola participación en el Concurso, aceptan de pleno derecho todas y cada una de las disposiciones previstas en las presentes Bases y Condiciones.

Por el sólo hecho de participar, los participantes aceptan hacerse responsables del riesgo propio de ser un juego urbano, teniendo que demostrar civismo y buen orden y cuidado con el mobiliario urbano y los ciudadanos, procurando en todo momento mantener una postura acorde con los buenos modos y convivencia ciudadana, comprometiéndose a no reclamar a Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL o cualquier asociado autorizado concreto para el juego o concurso por los daños sufridos durante la realización de juego o concurso. Asimismo, por el sólo hecho de participar en el concurso/juego, los Participantes reconocen que los juegos en entorno urbanos, abiertos o cerrados son una actividad en la que pueden producirse lesiones físicas como cortes, distensiones, roturas, contusiones, parálisis, daños a si mismo o a terceras personas, e incluso la muerte, o cualquier otra incidencia similar. La organización y empresas organizadoras en ningún momento propondrán retos que atenten contra la vida propia o ajena o que pueda suponer un riesgo extremo, entendiéndose como riesgo extremo cualquier circunstancia que no fuera considerada cotidiana o del día a día. Por el sólo hecho de participar en el concurso o juego, los Participantes reconocen y consideran estar en perfecto estado de salud y que no tienen ninguna secuela que le impida realizar la actividad para la cual se han inscrito.

### 13. EXHIBICIÓN IMAGENES Y LOS DATOS PERSONALES.-

Por el hecho de participar, cada Participante autoriza, y asimismo asegura que cuenta con la autorización del resto de las personas fotografiadas en la Foto (en caso de haberlas) para que el Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL así como cualquier otro socio autorizado para el juego concreto en el que se produzca dicho envío de fotografías o cualquier otro contenido audiovisual, inclusive si el envío de los mismos no se producen a través de la aplicación sino por cualquier otro medio de comunicación y que se realice en el contexto del propio juego o evento, exhiba y publique cualquiera de estos medios audiovisuales, siempre y cuando el contenido de los mismos no menoscabe el honor de la persona o personas que participen en el mismo o suponga motivo de burla, en la forma que el Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL considere oportuna, con fines comerciales y de publicidad, sin derecho de compensación alguna, durante la vigencia del Concurso y hasta transcurridos tres años de la finalización de la misma.

Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL recopilará en una base de datos la información personal presentada por los participantes, siendo estos datos los propios para la creación de la cuenta de usuario. Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL está autorizado a utilizar dicha información para seleccionar al ganador del Concurso y para enviar periódicamente boletines e información relacionados con los juegos que se organicen. Todo participante al inscribirse en la aplicación concede autorización al uso de su información personal para dichos fines. Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL y sus socios autorizados tendrán acceso a la información de acceso, salvo la contraseña para utilizarla con fines estadísticos. Cualquiera de los socios autorizados tiene imposibilitada la opción de poder compartir con terceros la información obtenida por medio de esta app.

Los participantes podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación y/o supresión sobre sus datos (Ley 25.326). La provisión de los datos por parte de los participantes de la promoción es voluntaria y los participantes serán responsables de toda la información enviada. La participación en el Concurso o juego implica de parte del participante el consentimiento previsto. Para ello, deberá de contactar con Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL a través de los medios de contacto dispuestos en el apartado de CONTACTO. Para los medios audiovisuales deberán de contactar con la misma entidad o bien con el asociado autorizado a través de las vías pertinentes.

#### 14. PROPIEDAD INTELECTUAL. -

El juego, sus contenidos, reglas y dinámicas asociadas, así como representaciones gráficas y textos son propiedad intelectual de Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL. Su uso queda restringido a las condiciones establecidas en este documento y a aquellas definidas por Ngaro Games – La Casa de los Enigmas SL.