



**LICENCJA GRY PODRÓŻ BOHATERA® I WERSJI
JĘZYKOWYCH DOSTĘPNYCH POD NAZWĄ „HEROS
NAVIGARES®”**

Heros Navigares® to kompleksowy pakiet narzędzi, zebranych w przemyślaną koncepcję gry planszowej on-line, służącej do grupowej lub indywidualnej pracy rozwojowej. Jej głównym założeniem jest wsparcie graczy w wyznaczaniu i osiągnięciu istotnych dla nich celów/ przechodzeniu transformacji/ zmiany.

Poniższy dokument jest Twoim wyznacznikiem możliwości korzystania z Gry na określonych warunkach.

Zaczynamy!



NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE, KTÓRE POMOGĄ CI ZROZUMIEĆ WARUNKI LICENCJI GRY - TE POJĘCIA BĘDĄ TOWARZYSZYĆ CI PRZEZ CAŁY DOKUMENT

1. Licencja	<p>Licencja to zgodzenie się na pewne zasady, które pozwalają Ci korzystać z Gry. Może obejmować takie rzeczy jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Czy możesz udostępniać grę innym osobom. ● Czy możesz modyfikować grę lub tworzyć własne wersje. ● Czy każdy może z niej korzystać i na jakich warunkach. <p>➤ Pamiętaj, że licencja jest ważna, ponieważ chroni prawa twórców gry, a jednocześnie pozwala Ci cieszyć się Grą zgodnie z określonymi zasadami.</p> <p>➤ Właścicielem praw autorskich do Gry jest tylko i wyłącznie Licencjodawca i nie przenosi on na nikogo żadnych praw majątkowych ani osobistych i zależnych do Gry.</p>
2. Gra	<p>Pod tym pojęciem rozumiemy grę „Podróż Bohatera®” lub/i jej wersję językową „Heros Navigares®” dostępnej w wersji on-line i analogowej, wraz z opakowaniem, plikami i materiałami metodycznymi, graficznymi (w tym umieszczonym w sieci) i ewentualną dokumentacją dodatkową.</p>
3. Licencjodawca	<p>Katarzyna Karska, prowadząca działalność gospodarczą pod firmą Heros Navigares z siedzibą w Sulejówce przy ul. Dworcowej 63 zarejestrowana w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej prowadzonej przez Ministra Przedsiębiorczości i Technologii, pod numerem NIP 5213131674</p>
4. Licencjobiorca	<p>Nabywca Gry zakupionej bezpośrednio od Licencjodawcy za pośrednictwem sklepu internetowego www.sklep.podrozbohatera.com lub od oficjalnych dystrybutorów Gry, tj osoba, która:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) zakupiła Grę i odbyła szkolenie certyfikujące przygotowujące do pracy z Grą Heros Navigares®/ Podróż Bohatera® zgodnie z Zasadami Certyfikacji Trenerów (w tym również podmiot gospodarczy oraz prawny, m.in. fundacja, stowarzyszenie, instytucja państwowa, placówka publiczna, oświatowa) delegująca wyznaczoną osobę do odbycia i ukończenia takiego szkolenia) lub b) posiada już status certyfikowanego trenera Gry (posiada ważny certyfikat trenerski) lub podmiot zatrudnia osoby posiadające status certyfikowanego trenera (osobę posiadającą ważny certyfikat trenerski)- zgodnie z Zasadami Certyfikacji Trenerów, która/y chce dokupić dodatkowy egzemplarz gry (on-line lub planszowej).* <p><i>*W tej sytuacji z zakupionej Gry może korzystać wyłącznie osoba posiadająca uprawnienia do pracy z Grą (która ukończyła szkolenie certyfikujące zgodnie z Zasadami Certyfikacji Trenerów).</i></p>
5. Zasady Certyfikacji Trenerów	<p>Szkolenie certyfikujące przygotowujące do pracy z Grą, które jest wymagane do uzyskania Certyfikatu trenerskiego i korzystania z Licencji. Warunki Zasad Certyfikacji Trenerów dostępne są na: https://sklep.podrozbohatera.com/wp-content/uploads/2024/03/ZASADY-CERTYFIKACJI-TRENEROW_01_03_2024.pdf</p>
6. Materiały Elektroniczne	<p>Materiały metodyczne i zawartość składające się na Grę Podróż Bohatera®/Heros Navigares® do których Licencjobiorca dostaje dostęp po dokonaniu zakupu Gry (tj: Karta Gracza, Załączniki</p>

	Księga Mistrza, test na archetyp, ewentualne dodatkowe scenariusze, instrukcje i treści informacyjne lub edukacyjne). Do wersji on-line udostępnione zostały wszelkie informacje dotyczące logowania się do Konta oraz załączniki w wersji elektronicznej oraz Księga Mistrza w wersji elektronicznej.
7. Materiały Gry dostępne w formie analogowej	<p>Wszystkie fizyczne elementy składające się na Grę Podróż Bohatera®/Heros Navigares® w wersji analogowej takie jak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Plansza do Gry; 2. Karty fotograficzne (71 sztuk); 3. Karty ze słowem, sentencją, pytaniem – łącznie 60 sztuk; 4. Karty archetypów (6 sztuk); 5. Scenariusz Gry tzw. Księga Mistrza Gry; 6. Drewniane żetony; 7. Drewniana kostka; 8. Drewniany statek. 9. Materiały elektroniczne (z wyłączeniem Księgi Mistrza w wersji elektronicznej oraz instrukcji logowania, które dostępne są wyłącznie do gry on-line) <p>Wskazane wyżej elementy podlegają ochronie licencyjnej.</p>
8. Dodatki do Gry	Dodatek do Gry stanowi: Dziennik Gracza, Mini Gra, duża plansza i mogą być zakupione opcjonalnie przez Licencjobiorcę. Dodatki podlegają ochronie licencyjnej. Nie ma możliwości ich drukowania, kopiowania i powielania w jakiegokolwiek formie.
9. Umowa Partnerska	Odrębna Umowa Partnerska na dystrybucję gry na rynkach międzynarodowych, pomiędzy Licencjodawcą a Licencjobiorcą, regulująca zasady współpracy i wykorzystywania Gry w celach zgodnych z licencją i innych, które strony zgodnie przyjęły.
10. Czas trwania licencji	<ol style="list-style-type: none"> 1. Czas trwania udzielonej licencji do gry - dla wersji analogowej jest bezterminowa od momentu spełnienia warunków zgodnie z pkt 4 powyżej; 2. Czas trwania udzielonej licencji do gry - dla wersji on-line to 24 miesiące od momentu dokonania zakupu gry na warunkach zgodnych z pkt 4 powyżej.

§1. UWAGI OGÓLNE

1. Niniejsza umowa licencyjna (dalej jako: „**Umowa**”) może podlegać okresowej aktualizacji. Aktualna wersja jest dostępna na stronie internetowej www.sklep.podrozbohatera.com (dalej jako: „**Stronie**”). Korzystanie z Gry po zamieszczeniu zaktualizowanej wersji Umowy oznacza zaakceptowanie jej warunków.
2. Niniejsza Gra jest licencjonowana- to oznacza, że otwarcie, zainstalowanie, kopiowanie, korzystanie z Gry i wszelkich materiałów dołączonych do niej (lub z nią związanych np. Dziennik Gracza) oznacza, że Licencjobiorca zgadza się przestrzegać niniejszej Umowy oraz zapozna się z Polityką Prywatności opublikowaną pod adresem: https://sklep.podrozbohatera.com/wp-content/uploads/2024/03/Polityka_Prywatnosci_Heros_Navigares.pdf
3. W przypadku niewyrażenia zgody na przestrzeganie niniejszej Umowy, zabrania się otwierania i używania Gry w formie analogicznej i cyfrowej i wszelkich materiałów metodycznych, elektronicznych z nią związanych.

§2. WARUNKI LICENCYJNE

1. Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszej Umowie, Licencjodawca udziela Licencjobiorcy niewyłącznej, niezbywalnej, ograniczonej w czasie zgodnie z §2 pkt 6 i 7 Umowy i podlegającej cofnięciu licencji na użytkowanie egzemplarza Gry (w tym Materiałów Elektronicznych i Materiałów dostępnych w wersji analogowej) dla celów komercyjnych, prywatnych, niekomercyjnych, na podstawie wydanego klucza licencyjnego, chyba że zostanie to określone inaczej w Umowie lub/i

Umowie Partnerskiej i zgodnie z Zasadami Certyfikacji Trenerów. Prawa nabyte przez Licencjobiorcę są zależne od przestrzegania tej Umowy.

2. Licencja wynikająca z tej Umowy obowiązuje od dnia zakupu lub użycia Gry zgodnie z Zasadami Certyfikacji Trenerów, a kończy się z chwilą zakończenia czasu trwania licencji lub wygaśnięcia Umowy Partnerskiej lub wygaśnięcia ważności certyfikatu trenerskiego.
3. Licencjobiorcy zostaje udzielona licencja, tzn., że Licencjobiorcą potwierdza, że nie otrzymuje żadnych tytułów ani praw własności do Gry, a Umowy nie powinno się interpretować jako sprzedaży jakichkolwiek praw. Licencja nie przenosi w jakimkolwiek zakresie na Licencjobiorcę własności praw do Gry, a autorskie prawa majątkowe w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (j.t.Dz.U.2021.1062 ze zm.) pozostają przy Licencjodawcy i odpowiednich licencjodawcach Licencjodawcy.
4. Licencjodawca zachowuje wszystkie prawa i tytuły prawne odnoszące się do Gry obejmujące, lecz nie ograniczające się do m.in. wszystkich praw autorskich, znaków towarowych, tajemnic handlowych, nazw handlowych, praw własności, patentów, tytułów, kodu komputerowego, efektów audiowizualnych, motywów, postaci, nazw postaci, wątków, dialogów, miejsc, obrazów, grafiki, efektów dźwiękowych, utworów muzycznych i autorskich praw osobistych.
5. Gry nie można kopiować, powielać, rozpowszechniać na żadnym nośniku, w całości lub części, bez uzyskania wcześniej pisemnej zgody Licencjodawcy. Każda osoba, która będzie kopiować, powielać, rozpowszechniać całość lub część Gry w nieuprawniony sposób i na jakimkolwiek nośniku, świadomie narusza prawa autorskie i może podlegać odpowiedzialności cywilnej lub/i karnej zgodnie z ustanowionym w danym kraju Licencjobiorcy przepisach prawa. Wszelkie prawa, które w niniejszej Umowie nie zostały nadane w wyraźny sposób, są zastrzeżone przez Licencjodawcę.
6. Licencjobiorca, który zakupił grę w wersji analogowej (planszowej) ma prawo użytkować Grę zgodnie z jej przeznaczeniem bez ograniczeń czasowych (bezterminowo - z zastrzeżeniem warunków dotyczących odnowienia certyfikacji trenerskiej. W przypadku gdy Licencjobiorca nie odnowi certyfikacji trenerskiej w terminie wskazanym w Zasadach Certyfikacji Trenerów - traci możliwość komercyjnego wykorzystywania Gry. Może z niej korzystać wyłącznie na użytek własny).
7. Licencjobiorca, który zakupił Grę w wersji on-line, ma prawo użytkować Grę przez 24 miesiące, liczone od dnia dokonania zakupu. Aby Licencjobiorca mógł korzystać z gry po upływie 24 miesięcy - licencja powinna zostać odnowiona. Brak odnowienia licencji (rozumianego jako niedokonanie ponownego zakupu Gry w formie on-line), jest równoznaczne z utratą przez Licencjobiorcę, dostępu do Gry on-line. W przypadku gdy od momentu zakupu gry on-line nie upłynęły 24 miesiące i w tym czasie Licencjobiorca nie odnowił certyfikatu trenerskiego - zgodnie z Zasadami Certyfikacji Trenerskiej - Licencjobiorca nie może wykorzystywać gry w celach komercyjnych, a jedynie na użytek własny.

2.1. LICENCJOBIORCA - CO POWINIENIEŚ WIEDZIEĆ O KORZYSTANIU Z GRY?

1. W ramach korzystania z Gry, Licencjobiorca zobowiązuje się, że **nie będzie**:
 - a) wykorzystywać Gry lub jej elementów, do tworzenia własnych produktów, niezależnie od rodzaju i formy i przeznaczenia tych produktów.
 - b) wykorzystywania elementów gry - w tym materiałów w wersji drukowanej lub/i elektronicznej, bez wyraźnego oznaczenia wydawcy.
 - c) wprowadzać w błąd swoich klientów/odbiorców co do nazwy Gry oraz jej Wydawcy.
 - d) usuwać oznaczeń i informacji dotyczących źródła wykorzystywanych materiałów, zastrzeżonych praw, logo i innych informacji umieszczonych na tych materiałach przez Wydawcę;
 - e) rozpowszechniać, dzierżawić, udzielać licencji, sprzedawać, odsprzedawać, wypożyczać, wymieniać lub w inny sposób przenosić lub przydzielać Grę lub jej kopii oraz jakichkolwiek materiałów metodycznych i elektronicznych z nią związanych - bez otrzymania wcześniejszej wyraźnej, pisemnej zgody Licencjodawcy o ile nie jest to zaznaczone w niniejszej Umowie lub Umowie Partnerskiej;
 - f) udostępniać kopii Gry w sieci do pobrania przez inne nieupoważnione osoby trzecie;
 - g) udostępniać otrzymany klucz licencyjny lub dane do logowania do wersji on-line;

- h) z wyjątkiem przypadków wyznaczonych przez Grę lub Umowie Partnerskiej, używać Grę (lub udzielać na to zgody innym osobom) w sieci, do użytku online lub na więcej niż jednym komputerze lub jednostce przeznaczonej do grania w tym samym czasie;
- i) odtwarzać kod źródłowy, dekompilować, dezasemblować, tworzyć prac pochodnych lub w inny sposób modyfikować Grę w całości lub w części;
- j) usuwać lub modyfikować informacji o prawach własności, znaków lub etykiet zawartych na lub w Grze;
- k) ograniczać lub przeszkadzać innym w użytkowaniu i korzystaniu z jakichkolwiek funkcji sieciowych Gry;
- l) transportować, eksportować lub reeksportować (bezpośrednio lub pośrednio) do jakiegokolwiek kraju, do którego wysłanie takiej Gry jest zakazane przez prawo eksportowe lub towarzyszące mu regulacje prawne i sankcje ekonomiczne lub w inny sposób dokonywać naruszenia tego typu praw lub regulacji kraju, w którym Gra została zakupiona.

2. Licencjobiorca **nie jest uprawniony** do przeprowadzania certyfikowanych szkoleń, których treści związane są z pracą z Grą Heros Navigares®/Podróż Bohatera® i jej metodycznymi aspektami oraz nie ma prawa wydawania certyfikatów i innych zaświadczeń będących potwierdzeniem przygotowania do pracy z Grą. Możliwość przeprowadzania szkoleń metodycznych i certyfikowanych **ma jedynie Licencjodawca oraz jego akredytowani Partnerzy na mocy Umowy Partnerskiej**.

3. Licencjodawca ma prawo przenieść ogół praw i obowiązków wynikających z niniejszych warunków Licencyjnych w przypadku, gdy następuje zmiana podmiotu będącego właścicielem majątkowych praw autorskich do Gry (tj. w sytuacji, gdy Licencjodawca przenosi te prawa na podmiot trzeci).

§3. WARUNKI TECHNICZNE

1. Gra może wymagać połączenia z Internetem w celu uzyskania dostępu do funkcji związanych z Internetem, autoryzacji Gry lub wykonania innych działań.
2. Aby w pełni móc korzystać i użytkować Grę lub z jej dostępnych funkcji, może być wymagane posiadanie i używanie ważnego i aktywnego konta Licencjobiorcy w serwisie Licencjodawcy lub podmiotu związanego z Licencjodawcą (dalej jako: „**Konto**”). Licencjobiorca jest w całości odpowiedzialny za użytkowanie i zachowanie bezpieczeństwa Konta, które użytkuje w związku z dostępem i użytkowaniem Gry.
3. Licencjodawca nie kontroluje nie ma wpływu na przepływ danych z i do sieci, sieci bezprzewodowych. Przepływ i wydajność danych zależy od wydajności Internetu i usług bezprzewodowych Licencjobiorcy, dostarczanych przez podmioty zewnętrzne. Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności, jeśli Gra on-line jest z jakichkolwiek przyczyn, tymczasowo lub długookresowo niedostępna.

§4. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe wskutek posiadania, użytkowania, nieprawidłowego działania Gry, wliczając w to m.in. szkody osobowe, uszkodzenia mienia, wizerunkowe, szkody wynikłe wskutek nieprawidłowego działania komputera w tym utraconych korzyści.
2. Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za skutki i efekty związane z wykorzystaniem Gry przez Licencjobiorcę, którego skutki odnoszą się do osób trzecich.
3. Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wady Gry będące wynikiem czynników zewnętrznych, nad którymi Licencjodawca nie ma kontroli (np. sprzęt komputerowy, oprogramowanie podstawowe, systemy operacyjne lub inne oprogramowanie użytkowe).
4. W szczególności Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za usterki w Grze oraz ich skutki powstałe wskutek:
 - a) nieautoryzowanego dostępu,

- b) korzystania z Gry niezgodnie z przeznaczeniem,
- c) korzystania z Gry niezgodnie z instrukcją obsługi lub z naruszeniem warunków Licencyjnych,
- d) zaistnienia zdarzeń o charakterze siły wyższej (pod pojęciem siły wyższej rozumie się nagle zewnętrzne zjawiska niezależne od Licencjodawcy i Licencjobiorcy, np. powódź, epidemia, atak terrorystyczny, atak hackerski itp.).

5. Licencjodawca nie ponosi odpowiedzialności za utratę przychodów, wszelkie odszkodowania specjalne lub wynikające m.in. ze szkód pośrednich, szczególnych, ubocznych lub wtórnych ani za utracone korzyści lub przychody, za przerwy w prowadzeniu działalności ani za utratę informacji handlowych czy innych danych, niezależnie od tego, czy Licencjobiorca został powiadomiony o możliwości ich wystąpienia i niezależnie od tego, czy były one możliwe do przewidzenia.

6. Licencjobiorca jest odpowiedzialny za zapewnienie, że przetwarzanie danych osobowych jest prowadzone zgodnie z obowiązującym prawem, tj. w przypadku, jeżeli dla używania Gry wymagane jest zapoznanie się z odpowiednim dokumentem lub udzielenie zgody w zakresie przetwarzania danych osobowych, Licencjobiorca zobowiązany jest dokonać tych czynności przed przystąpieniem do używania Gry.

7. Poza zobowiązaniami ujętymi wprost w treści niniejszej Licencji, Licencjodawca nie udziela żadnych wyraźnych, dorozumianych, ustawowych lub innych rękojmi ani gwarancji, w tym rękojmi co do wartości handlowej ani przydatności do określonego celu. Powyższe wyłączenie odpowiedzialności Licencjodawcy nie ma zastosowania tylko w zakresie, w jakim nie zezwala na to prawo właściwe.

8. Odpowiedzialność Licencjodawcy z tytułu niniejszej Licencji jest ograniczona wyłącznie do rzeczywistych, udokumentowanych strat i nie obejmuje utraconych korzyści oraz jest ograniczona do kwoty 500 zł (jeden tysiąc złotych 00/100), w tym w przypadku szkód powstałych z winy nieumyślnej Licencjodawcy.

9. Licencjobiorca akceptuje fakt, że ponosi wyłączną odpowiedzialność (oraz że Licencjodawca nie ponosi żadnej odpowiedzialności przed Licencjobiorcą ani jakkolwiek osobą trzecią) za wszelkie naruszenia zobowiązań Licencjobiorcy wynikających z warunków Licencyjnych i za skutki takich naruszeń (w tym wszelkie straty lub szkody poniesione przez Licencjodawcę). Licencjobiorca ponosi odpowiedzialność wobec podmiotów uprawnionych z tytułu naruszenia praw autorskich do utworów tworzących Grę.

§5 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Licencjodawca może przysyłać Licencjobiorcy powiadomienia i inne informacje dotyczące Gry lub innych spraw związanych z Licencją pocztą elektroniczną lub w innej formie elektronicznej, pod warunkiem posiadania przez Licencjodawcę adresu poczty elektronicznej Licencjobiorcy lub innego adresu kanału komunikacji elektronicznej właściwego dla Licencjobiorcy.
2. Jeśli Licencjobiorca nie zawarł odrębnej stosownej umowy (lub nie jest Licencjobiorcą w rozumieniu niniejszej Umowy) lub porozumienia z Licencjodawcą, żadne z postanowień niniejszych warunków Licencyjnych nie daje Licencjobiorcy prawa do używania jakichkolwiek nazw handlowych, znaków towarowych, znaków usługowych, logo, nazw domen Licencjodawcy ani Gry.
3. Warunki Licencyjne obowiązują dla wersji Gry, do której Licencjobiorca uzyskał dostęp w momencie zawarcia umowy Licencji.
4. Wszelkie spory mogące w przyszłości wyniknąć w związku z niniejszymi warunkami Licencyjnymi będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby Licencjodawcy.
5. W sprawach nieuregulowanych w Warunkach Licencyjnych zastosowanie mają właściwe przepisy polskiego prawa, w tym Kodeksu cywilnego i ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j.Dz.U.2021.1062 ze zm.).