

GEWINNSPIELREGELN
„7 WONDERS MYSTERY“

ARTIKEL 1 – ORGANISATION UND DAUER

Die Fa. **REPOS PRODUCTION**, Gesellschaft mit beschränkter Haftung nach belgischem Recht, geschäftsansässig in 22 Rue des Comédiens, B-1000 Bruxelles (Belgien), eingetragen bei der Banque-Carrefour des Entreprises unter der Nummer 0535.709.224 (im Weiteren „REPOS“ oder „Organisator“ genannt),

organisiert in der Zeit vom **26. April 2021**, um **08.30 h** (deutsche Uhrzeit) **bis zum 20. Juni 2021**, um **23.59 h** (deutsche Uhrzeit) und einschließlich dieser Daten und Uhrzeiten ein Gewinnspiel, das vorläufig oder verbindlich „**7 WONDERS MYSTERY**“ genannt wird (im Weiteren „das Spiel“).

ARTIKEL 2 - TEILNEHMER

Das Spiel ist einzig **Personen** vorbehalten, **die das 18. Lebensjahr vollendet haben und in Deutschland** ihren Wohnort haben. Sie müssen ferner eine Internetverbindung (im Weiteren „die Teilnehmer“).

Ausgeschlossen sind Mitglieder der Belegschaft des Organisators und alle sonstigen Personen, die mittelbar oder unmittelbar an der Entwicklung, Ausführung oder Verwaltung des Spiels beteiligt waren, sowie ihre Partner (Ehe, eingetragene Lebensgemeinschaft, Lebensgefährte), die Mitglieder ihrer Familien: direkte Vorfahren und Nachkommen und andere Verwandte, ganz gleich, ob sie im selben Haushalt leben oder nicht.

Der Organisator behält sich das Recht vor, von allen Teilnehmern den Nachweis der Einhaltung der vorstehenden Bedingungen zu verlangen. Teilnehmer, die diese Bedingungen nicht erfüllen oder den Nachweis ihrer Erfüllung ablehnen, werden vom Spiel ausgeschlossen und können im Fall des Gewinns ihr Gewinnlos nicht beanspruchen.

Pro Woche ist einzig eine Teilnahme pro Person zulässig (derselbe Name, derselbe Vorname, dasselbe Facebook-Konto). Der Organisator behält sich das Recht vor, die Einhaltung dieser Regel zu prüfen. Im Fall der Mehrfachbeteiligung eines Teilnehmers wird einzig die erste Teilnahme desselben berücksichtigt.

Die Teilnahme am Spiel erfordert die vorbehaltlose Bestätigung dieser Spielregeln (im Weiteren „Spielregeln“) sowie des im Internet geltenden Verhaltenskodex.

ARTIKEL 3 – TEILNAHMEMODALITÄTEN

3.1 Ankündigung des Spiels

Die Ankündigung des Spiels erfolgt auf den sozialen Netzwerken von Repos Production und allgemein der Konzerngesellschaften der Asmodee-Gruppe und der Partnergeschäfte. Sie erfolgt ferner im Zuge einer Aushangkampagne in den Partnergeschäften.

3.2 Einschreibung

Für die Teilnahme am Spiel, genügt es, dass der Teilnehmer:

- die dem Spiel gewidmete Website besucht, die unter der nachstehenden Adresse zugänglich ist: <https://www.7wondersmystery.com/de> (im Weiteren „die Website“),
- zwei Multiple Choice-Fragen beantwortet, für die die Antworten auf der Website zu finden sind,
- ein Rätsel löst,
- eine Zusatzfrage beantwortet,
- die Pflichtfelder des Einschreibungsformulars ergänzt, nämlich:
 - ⇒ Name, Vorname
 - ⇒ E-Mail-Adresse
 - ⇒ Land des Wohnsitzes
 - ⇒ Einrichtung eines Passworts

3.3 Spielmechanik

Das Spiel dauert insgesamt 8 (acht) Wochen. Es unterteilt sich in zwei Phasen. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, entweder an der ersten Phase oder an der zweiten Phase oder an beiden Phasen teilzunehmen.

Erste Phase:

Die erste Spielphase entspricht den ersten sieben Spielwochen.

Im Verlauf der ersten sieben Wochen wird der Organisator jeweils am Montag auf der Website zwei Multiple Choice-Fragen (im Weiteren „QCM“) veröffentlichen, deren Antworten auf der Website zu finden sind. Die beiden QCM sind jede Woche anders.

Jeder Teilnehmer hat bis Sonntag derselben Woche Zeit, um diese QCM zu beantworten. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit, so oft zu antworten, wie er möchte, bis er die richtige Antwort gefunden hat.

Sobald der Teilnehmer die beiden richtigen Antworten gefunden hat, wird er aufgefordert, ein Rätsel (im Weiteren „das Rätsel“) zu lösen. Dieses Rätsel ist jede Woche anders. Dem Teilnehmer werden ggf. Hinweise vorgeschlagen.

Nach der Lösung des Rätsels erhält der Teilnehmer die für die Lösung des anlässlich der zweiten Spielphase vorgeschlagenen Geheimnisses erforderlichen Information. Diese zweite Spielphase beginnt am Montag der achten Woche des Gewinnspiels bzw. am 14. Juni 2021.

Die Lösung des Rätsels kann so oft versucht werden, wie dies erforderlich ist, um die richtige Antwort zu finden. Den Teilnehmern werden zwei Hinweise zur Verfügung gestellt. Der Rückgriff auf diese Hinweise hat während dieser Spielphase keinen Einfluss auf die Ernennung der wöchentlichen Gewinner.

Um das wöchentliche Gewinnlos zu erhalten, wird dem Teilnehmer bis Sonntag der betreffenden Woche Zeit gelassen, um auf eine Zusatzfrage zu antworten, die nach dem Rätsel gestellt wird und sich jede Woche gleich: „Wie viele Gültige teilnehmer aus allen teilnehmenden landern werden deiner meinung nach diese zusatzfrage beantworten?“.

Die sieben Teilnehmer, die der richtigen Antwort auf die Zusatzfrage am nächsten kommen, gewinnen unter den Bedingungen nach Artikel 4 und 5 weiter unten ein Gewinnlos. Im Fall gleichlautender Antworten ist der Teilnehmer der Gewinner der Woche, der seine Antwort am schnellsten übermittelte.

Der Gewinner einer Woche kann in der ersten Phase nicht für eine weitere Woche Gewinnaussichten geltend machen.

Er kann hingegen versuchen, das Gewinnlos in der zweiten Phase davonzutragen.

Zweite Phase:

Die zweite Phase des Spiels findet von Montag, den 14.06.2021, um 08.30 h bis Sonntag, den 20.06.2021, um 23.59 h statt.

Am 14.06.2021 schlägt der Organisator auf der Website ein zu löfendes Geheimnis vor (im Weiteren „das Geheimnis“).

Jeder Teilnehmer kann den Versuch unternehmen, das Geheimnis zu löften, indem er sich insbesondere auf die Hinweise stützt, die im Verlauf der ersten Phase zu finden waren. Weitere Hinweise sind ferner außerhalb der Website zu finden und von den Teilnehmern zu sammeln, um das Geheimnis zu löften.

Die in der ersten Phase vorgeschlagenen Geheimnisse bleiben nach ihrem Abschlusstermin verfügbar, ohne dass jedoch der damit verbundene Preis gewährt wird, damit die Teilnehmer hier die Informationen finden, die sie für die Lösung des Geheimnisses benötigen.

Sobald der Teilnehmer „Das Geheimnis“ gelüftet hat, wird er aufgefordert, auf eine neue Zusatzfrage zu antworten. Der Teilnehmer, der der richtigen Antwort am nächsten kommt, erhält unter den Bedingungen nach Artikel 4 weiter oben das Siegerlos für das Geheimnis und wird zum Hauptgewinner ernannt. Im Fall gleichlautender Antworten wird der schnellste Teilnehmer mit der richtigen Antwort zum Hauptgewinner ernannt.

3.4 Gültigkeitsbedingungen der Spielbeteiligung

Teilnahmen, die unvollständige, falsche oder fehlerhafte Informationen umfassen, können nicht berücksichtigt werden.

Eine Teilnahme im Widerspruch zu den Spielregeln wird als ungültig betrachtet.

Erfordert das Spiel einen Beitrag des Teilnehmers (Fotos, Video, Zeichnung, Kommentar, ...) (im Weiteren „der Beitrag“), behält sich der Organisator nach eigenem Ermessen das Recht vor, die Teilnehmer zu disqualifizieren, deren Beitrag Elemente oder Äußerungen beinhaltet:

- ✓ einen offenkundig rechtswidrigen Charakter aufweisen;
- ✓ als pornografisch, pädophil, rassistisch oder fremdenfeindlich betrachtet werden können;
- ✓ verleumderisch sind oder ggf. in irgendeiner Art und Weise das Image, die Privatsphäre, die Ehre, das Ansehen und/oder die Achtung irgendeiner natürlichen oder juristischen Person verletzen;
- ✓ zum Verbrechen, zum Hass, zur Gewalt, zum Selbstmord anregen;
- ✓ von verleumderischen, herabsetzenden, beleidigenden, verletzenden, diffamierenden, die Ehre und/oder die Achtung der Personen verletzenden Äußerungen begleitet sind (und/oder derartige Äußerungen beinhalten);
- ✓ gegen die öffentliche Ordnung verstoßen:
- ✓ irgendein Recht einschließlich und ohne Anspruch auf Vollständigkeit des Urheberrechts, eines Patent- oder Handelsmarkenrechts oder aller sonstigen geistigen Eigentumsrechte verletzen;
- ✓ gegen die guten Sitten verstoßen;
- ✓ den geltenden Vorschriften und Gesetzestexten nicht gerecht werden;
- ✓ dem Image schaden.

Diese Auflistung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Jeder Teilnehmer garantiert im Übrigen, dass sein Beitrag unter den Bedingungen nach Artikel 10 weiter unten benutzt werden kann, und sichert den Organisator im Rahmen etwaiger Rechtsmittel diesbezüglich.

ARTIKEL 4 - PREISE

Das Spiel sieht die nachstehenden Preise vor, die den Teilnehmern zuerkannt werden, die unter den Bedingungen nach Artikel 5 weiter unten ernannt wurden (im Weiteren Gewinnspieler):

Gewinnlose in der Ersten Phase:

In jeder Woche der ersten Phase werden sieben (7) Gewinnlose zuerkannt, die sich wie folgt zusammensetzen:

Gewinnlos 1:

Eine 3D-Statue eines Weltwunders + ein 7 Wonders Grundspiel + 7 Wonders Erweiterung Leaders + eine 7 Wonders Erweiterung Armada + eine 7 Wonders Erweiterung Cities + eine Karte Gilde der Schatten + eine Karte Gilde der Spieler + eine Karte Cédric und Thomas + eine Karte Gilde der Architekten + ein Weltwunder-Tableau Manneken Pis

Einzelpreis des Gewinnloses 1: 331 € zzgl. MwSt. (dreihunderteinunddreißig Euro zzgl. MwSt.)

Gewinnlos 2:

Ein 7 Wonders Grundspiel + eine 7 Wonders Erweiterung Leaders + eine 7 Wonders Erweiterung Armada + eine 7 Wonders Erweiterung Cities + eine Karte Gilde der Schatten + eine Karte Gilde der Spieler + eine Karte Cédric und Thomas + eine Karte Gilde der Architekten + ein Weltwunder-Tableau Manneken Pis

Einzelpreis des Gewinnloses 2: 131 € zzgl. MwSt. (einhunderteinunddreißig Euro zzgl. MwSt.)

Gewinnlos 3:

Ein 7 Wonders Grundspiel + ein 7 Wonders Duel Grundspiel + eine 7 Wonders Duel Erweiterung Agora + eine 7 Wonders Duel Erweiterung Pantheon + eine Karte Gilde der Schatten + eine Karte Gilde der Spieler + eine Karte Cédric und Thomas + eine Karte Gilde der Architekten + ein Weltwunder-Tableau Manneken Pis

Einzelpreis des Gewinnloses 3: 115 € zzgl. MwSt. (einhundertfünfzehn Euro zzgl. MwSt.)

Gewinnlos 4:

Ein 7 Wonders Grundspiel + ein 7 Wonders Duel Grundspiel + ein Münzensatz 7 Wonders Duel + eine Karte Gilde der Schatten + eine Karte Gilde der Spieler + eine Karte Cédric und Thomas + eine Karte Gilde der Architekten + ein Weltwunder-Tableau Manneken Pis

Einzelpreis des Gewinnloses 4: 95 € zzgl. MwSt. (fünfundneunzig Euro zzgl. MwSt.)

Gewinnlos 5:

Ein 7 Wonders Grundspiel + ein Münzensatz 7 Wonders + eine Karte Gilde der Schatten + eine Karte Gilde der Spieler + eine Karte Cédric und Thomas + eine Karte Gilde der Architekten + ein Weltwunder-Tableau Manneken Pis

Einzelpreis des Gewinnloses 5: 83 € zzgl. MwSt. (dreiundachtzig Euro zzgl. MwSt.)

Gewinnlos 6:

Ein 7 Wonders Grundspiel + ein 7 Wonders Duel Grundspiel + eine Karte Gilde der Schatten + eine Karte Gilde der Spieler + eine Karte Cédric und Thomas + eine Karte Gilde der Architekten + ein Weltwunder-Tableau Manneken Pis

Einzelpreis des Gewinnloses 6: 76 € zzgl. MwSt. (sechundsiebzig Euro zzgl. MwSt.)

Gewinnlos 7:

Ein 7 Wonders Grundspiel + eine Karte Gilde der Schatten + eine Karte Gilde der Spieler + eine Karte Cédric und Thomas + eine Karte Gilde der Architekten + ein Weltwunder-Tableau Manneken Pis

Einzelpreis des Gewinnloses 7: 51 € zzgl. MwSt. (einundfünfzig Euro zzgl. MwSt.)

Alle Gewinnlose sind:

⇒ auf Deutsch für die in Deutschland wohnhaften Gewinnspieler

Gewinnlos der zweiten Phase (Geheimnislos):

Das Geheimnislos wird dem Gewinnspieler der zweiten Phase zuerkannt (d.h. dem Hauptgewinner). Es handelt sich um einen Gutschein im Warenwert von 500 € (fünfhundert Euro, inkl. MwSt) für den deutschen Hauptgewinner. Dieser Gutschein wird in Asmodee Spielen aus dem Asmodee-Sortiment in einem dem

Organisator vom Gewinner benannten Geschäft eingelöst, das zu den vom Organisator bekanntgegeben Partnergeschäften des Spiels gehört.

Der Wert der Gewinnlose wird zum Zeitpunkt der Erarbeitung der Spielregeln festgesetzt und kann in Bezug auf ihre Bewertung nicht Gegenstand einer Beanstandung sein.

Die etwaigen Zusatzkosten, die verauslagt werden, um die Gewinnpreise zu erhalten und zu nutzen, werden von den Gewinnspielern übernommen, ohne dass gegenüber dem Organisator oder den Leistungserbringern bzw. Partnern irgendeine Entschädigung geltend gemacht werden kann.

Die Gewinnspieler verpflichten sich, sich mit den angebotenen Gewinnlosen einverstanden zu erklären, die nicht Gegenstand des Umtauschs insbesondere gegen Barzahlung oder Dienstleistungen irgendeiner Art oder im Zuge der Übertragung des Anspruchs auf eine Drittperson sein können.
Ferner können diese Gewinnlose nicht Gegenstand von Verrechnungsanträgen sein.

Der Organisator behält sich im Fall des Auftretens eines Ereignisses unabhängig von seinem Willen insbesondere in Verbindung mit seinen Lieferanten oder unvorhersehbaren Umständen das Recht vor, die angekündigten Gewinnlose gegen gleichwerte Gewinnlose zu ersetzen. Die Gewinnspieler [werden] über etwaige Änderungen unterrichtet und verzichten im Voraus auf etwaige Beanstandungen diesbezüglich.

Zur weiteren Veranlassung wird ferner darauf verwiesen, dass der Organisator keine Leistungen oder Garantien in Verbindung mit der Benutzung der vorgesehenen [Gewinnlose] übernimmt.

ARTIKEL 5 – ERNENNUNG DER GEWINNSPIELER

Gewinnspieler der Ersten Phase:

In jeder Woche der ersten Phase ernennt der Organisator die Gewinnspieler wie folgt:

⇒ Gewinnspieler unter den Teilnehmern, die in Deutschland wohnhaft sind.

An dieser Stelle soll darauf verwiesen werden, dass es sich bei den wöchentlichen Gewinnspielern um Teilnehmer handelt, die ordnungsgemäß eingeschrieben sind und die Zusatzfrage der Woche richtig oder der richtigen Antwort am nächsten kommend beantwortet haben (von Montag, 08.30 h bis Sonntagabend, 23.59 h). Im Fall gleichlautender Antworten ist der Gewinnspieler derjenige, der am schnellsten antwortete.

Die Ernennung der Gewinnspieler erfolgt in der Ersten Phase jeweils am Dienstag der Folgewoche.

Die Gewinnlose teilen sich wie folgt auf:

Das Gewinnlos 1 wird dem Gewinnspieler der Woche zuerkannt, dessen Antwort auf die Zusatzfrage der richtigen Antwort am nächsten kommt.

Das Gewinnlos 2 wird der Antwort zuerkannt, die der richtigen Antwort nach dem Gewinnspieler von Los 1 am nächsten kommt.

Das Gewinnlos 3 wird der Antwort zuerkannt, die der richtigen Antwort nach dem Gewinnspieler von Los 2 am nächsten kommt.

Das Gewinnlos 4 wird der Antwort zuerkannt, die der richtigen Antwort nach dem Gewinnspieler von Los 3 am nächsten kommt.

Das Gewinnlos 5 wird der Antwort zuerkannt, die der richtigen Antwort nach dem Gewinnspieler von Los 4 am nächsten kommt.

Das Gewinnlos 6 wird der Antwort zuerkannt, die der richtigen Antwort nach dem Gewinnspieler von Los 5 am nächsten kommt.

Das Gewinnlos 7 wird der Antwort zuerkannt, die der richtigen Antwort nach dem Gewinnspieler von Los 6 am nächsten kommt.

Gewinnspieler der Zweiten Phase:

In der achten Spielwoche wird der Teilnehmer, dem es gelang, das Geheimnis zu lüften, und der der richtigen Antwort auf die Zusatzfrage am nächsten kam, zum Hauptgewinner ernannt, sodass ihm das Geheimnislos zuerkannt wird, wobei darauf verwiesen wird, dass der Organisator:

- 1 Hauptgewinner unter den Teilnehmern, die in Deutschland wohnhaft sind,

ernennt.

ARTICLE 6 – ANKÜNDIGUNG DER GEWINNSPIELER UND ZUSENDUNG/ÜBERGABE DER GEWINNPREISE

Einzig die Gewinnspieler werden zu den nachstehenden Terminen über das Ergebnis informiert:

Woche 1: am 07.05.2021

Woche 2: am 14.05.2021

Woche 3: am 21.05.2021

Woche 4: am 28.05.2021

Woche 5: am 04.06.2021

Woche 6: am 11.06.2021

Woche 7: am 18.06.2021

Woche 8, das Geheimnis: am 25.06.2021

Der Organisator benutzt zu diesem Zweck die vom Gewinnspieler im Vorfeld mit seinem Einschreibungsformular mitgeteilten Daten und kann nicht für etwaige Falschinformationen haftbar gemacht werden, die vom Gewinnspieler übermittelt wurden.

Die Gewinner der Gewinnlose der ersten Phase erhalten ihr Gewinnlos auf dem Postweg unter der vom Gewinner anlässlich der Einschreibung angegebenen Anschrift.

Die Hauptgewinner werden vom Organisator unter Berücksichtigung der Kontaktdaten angeschrieben, die sie anlässlich ihrer Einschreibung angegeben haben. Sie teilen den Namen des Geschäfts mit, in das sie sich begeben möchten. Der Organisator kümmert sich um die Benachrichtigung des betreffenden Geschäfts. Sobald sich der Hauptgewinner in das Geschäft begibt und seinen Namen angegeben hat, wird das Geschäft alles Notwendige veranlassen.

Die Zusatzkosten, die für den Erhalt der Gewinne erforderlich sind, werden von den Gewinnspielern übernommen, die gegenüber dem Organisator, den Leistungserbringern oder Partnern keinen Entschädigungsanspruch geltend machen können.

Im Fall etwaiger Gewinnlose, die dem Organisator aus irgendwelchen Gründen (z.B. „wohnt nicht unter der angegebenen Adresse“, „nicht mehr auffindbar“) auf dem Postweg oder vom mit der Beförderung beauftragten Leistungserbringer zurückgesandt werden, wird von einem Verzicht des Gewinnspielers ausgegangen, sodass derselbe nicht berechtigt ist, in diesem Rahmen irgendeinen Anspruch geltend zu machen.

In der Annahme, dass der Gewinnspieler aus irgendwelchen Gründen einen Teil oder die Gesamtheit des unter den mit diesen Spielregeln beschriebenen Bedingungen gewonnenen Gewinnloses nicht in Besitz nehmen oder beanspruchen möchte, wird davon ausgegangen, dass er vollständig auf das Gewinnlos verzichtet, sodass er in diesem Rahmen nicht berechtigt ist, beim Organisator irgendeine Entschädigung oder Gegenleistung geltend zu machen.

Den Teilnehmern, die nicht gewonnen haben, wird keine Nachricht übermittelt.

ARTIKEL 7 – WERBUNG DER TEILNEHMER – RECHT AUF DAS ABBILD – ATTRIBUTE DER PERSÖNLICHKEIT

Einzig mit ihrer Teilnahme am Gewinnspiel erteilen die Teilnehmer dem Organisator die Genehmigung, ihren Namen, Vornamen und - vorbehaltlich dessen, dass sie im Rahmen des Spiels übermittelt wurden - ihr Abbild unter den nachstehenden Bedingungen zu verwenden, ohne dass damit neben der Zuerkennung des Gewinnloses irgendein Anspruch auf Vergütung, ein Recht oder eine Vergünstigung verbunden ist:

- auf sämtlichen Kommunikationsträgern insbesondere bekannte oder zukünftige Vordrucke, audiovisuelle, digitale, elektronische Mittel (Presse, Internet, Aushänge usw.),
- in jedem Format,
- weltweit,
- für eine Dauer von 3 (drei) Jahren nach dem Endtermin des Spiels,
- für sämtliche öffentliche Bekanntgaben einzig zum Zweck der Gewährleistung der Verkaufsförderung der Marken und/oder Produkte des Organisators und im Rahmen aller Werbekampagnen und -veranstaltungen in Verbindung mit diesem Spiel.

Widersprechen die Teilnehmer der Benutzung ihres Namens, Vornamens und Abbilds und den Bedingungen wie oben, sind sie verpflichtet, den Organisator per E-Mail unter der nachstehenden Adresse: info@prod.com zu informieren, wobei auf den Betreff 7WM zu verweisen ist.

ARTIKEL 8 – HAFTUNG

Der Organisator kann nicht haftbar gemacht werden, sofern das Gewinnspiel, das Gegenstand der Spielregeln ist, aufgrund von höherer Gewalt oder eines Ereignisses unabhängig von seinem Willen storniert, verlängert, verkürzt, verlegt oder verändert werden muss.

Die Haftung des Organisators kann im Fall der höheren Gewalt oder eines unvorhersehbaren Ereignisses unabhängig von seinem Willen nicht geltend gemacht werden.

Der Organisator kann nicht für Verzug, Verluste, Diebstahl, Schäden der Post, mangelnde Leserlichkeit der Poststempel auf Verschulden der Postdienste haftbar gemacht werden. Ferner lehnt er die Haftung im Fall des Auftretens von Ereignissen, die mit der höheren Gewalt gleichzustellen sind (wie Streik, Unwetter, ...) und die Teilnehmer teilweise oder vollständig um die Möglichkeit einer Spielbeteiligung und/oder die Gewinnspieler um die Beanspruchung ihres Gewinns bringen, ab, sodass in diesem Zusammenhang keine Rechtsmittel zulässig sind.

Der Organisator kann nicht für den etwaigen Verzug bei der Zusendung der Gewinne und Gewinnlose haftbar gemacht werden, sofern dieser Verzug nicht durch ihn, sondern durch den Leistungserbringer, den er mit diesem Versand beauftragte, verschuldet wurde. Er lehnt jedwede vertragliche oder gesetzliche Haftung im Rahmen der Beförderung der gewährten Gewinnlose und Gewinne ab. Der Organisator kann nicht für die etwaige Beschädigung, den Diebstahl und Verlust anlässlich der Beförderung und der Lieferung der Pakete haftbar gemacht werden.

Der Organisator lehnt im Fall einer Störung und/oder eines Unfalls aus Anlass der Benutzung des Gewinnloses und/oder aufgrund seiner ungeeigneten Benutzung durch die Gewinnspieler ab, wobei es den Gewinnspielern obliegt, die entsprechende Versicherung abzuschließen.

Der Organisator und seine Leistungserbringer und Partner können nicht für den Verlust oder den Diebstahl der Gewinnpreise bei den Empfängern haftbar gemacht werden, sobald [die Gewinnspieler] Besitz von den Gewinnpreisen genommen haben.

Der Organisator haftet nicht für etwaige mittelbare oder unmittelbare Schäden unabhängig von ihren Ursachen, ihrer Herkunft, ihrer Art oder ihren Folgen, auch wenn sie über die Möglichkeit derartiger Schäden unterrichtet wurde, die insbesondere zurückgehen auf:

1. eine Funktionsstörung des Internets oder der datentechnischen Ausstattung (Hard- und/oder Software und/oder Datenbanken und/oder Daten) eines Teilnehmers oder jedweder Person oder Gesellschaft, die an

der Organisation des Spiels beteiligt ist, oder allgemein auf alle sonstigen Probleme in Verbindung mit den Netzen, (Tele-) Kommunikationsmitteln und -diensten, Computern (on- oder offline), Server, Zugangs- und Hostanbietern, datentechnischen Ausstattungen oder Softwares, Datenbanken und Daten eines Dritten.

2. den Zugriff eines Dritten auf die ASMODEE-Website (im Weiteren „die Website“) oder auf die Unmöglichkeit des Zugriffs.
3. die Benutzung oder Unmöglichkeit der Benutzung der Website einschließlich der etwaigen Beschädigung oder von Viren, die die IT-Ausstattung des Teilnehmers und/oder des Organisators oder alle sonstigen Ausstattungen befallen.

ARTIKEL 9: KOSTENLOSE TEILNAHME

Zur Information ist die Spielbeteiligung für Teilnehmer, die Zugangsanbieter benutzen, welche in Anbetracht der gegenwärtigen Angebote und Serviceleistungen eine Pauschale für die Telefon- und Internetverbindungen berechnen, naturgemäß kostenlos, wobei die Teilnehmer am Gewinnspiel erklären, dass sie bereits auf eine derartige Verbindung zugreifen können.

ARTIKEL 10: EIGENTUM DES ORGANISATORS

Die etwaige Reproduktion, Darstellung oder Nutzung eines Teils oder der Gesamtheit der Elemente, aus denen sich das Spiel zusammensetzt, ist einschließlich der Spielregeln streng verboten.

Sämtliche Marken, Logos, Texte, Bilder, Videos und sonstigen Unterscheidungsmerkmale, die auf sämtlichen Kommunikationsträgern in Bezug auf das Spiel dargestellt werden, und insbesondere die Website und die Websites, auf die über auf dieser Site integrierten Hypertextlinks zugegriffen werden kann, sind das ausschließliche Eigentum ihrer Inhaber und werden aufgrund der Bestimmungen des belgischen Gesetzes über das geistige Eigentum weltweit geschützt. Ihre unbefugte Reproduktion wird als eine Markenverletzung betrachtet, die strafrechtlich geahndet werden kann.

Die etwaige unbefugte vollständige oder teilweise Reproduktion dieser Marken, Logos und Unterscheidungsmerkmale wird als eine Markenverletzung betrachtet, die strafrechtlich geahndet werden kann.

ARTIKEL 11 – EINHOLUNG DER SPIELREGELN

Die Spielregeln können auf der Website <https://www.7wondersmystery.com/de> eingesehen werden.

Die Spielregeln können jedweden Personen auf schriftlichen Antrag an den Organisator, der an die nachstehende Adresse zu senden ist, gratis zugesandt werden (Portogebühren werden auf Antrag erstattet):
Repos Production, 22 Rue des Comédiens, B-1000 Bruxelles, Belgium.

ARTIKEL 12 – ENTSCHEIDUNGEN DES ORGANISATORS

Der Organisator behält sich das Recht vor, die Spielregeln jederzeit zu ändern und sämtliche Entscheidungen zu treffen, die nach seiner Meinung für die Anwendung und Auslegung der Spielregeln erforderlich sind. Insbesondere kann die Dauer des Spiels verlängert, geändert oder verkürzt werden. Der Organisator hat die

Möglichkeit, die Teilnehmer mit allen Mitteln seiner Wahl zu informieren. Der Organisator behält sich ferner ohne Vorankündigung das Recht vor, das Spiel oder eine bzw. mehrere Spielphasen zu ändern, zu verlängern, abzukürzen, auszusetzen, zu verlegen oder zu stornieren, die Zugangsbedingungen und/oder die Funktionsmodalitäten zu ändern

Der Organisator kann in diesem Rahmen nicht haftbar gemacht werden, sodass die Teilnehmer nicht berechtigt sind, etwaigen Schadensersatz oder eine Entschädigung irgendeiner Art zu beantragen.

ARTIKEL 13 – BENUTZUNG DER PERSONENBEZOGENEN DATEN DER TEILNEHMER

Die personenbezogenen Daten, die vom von jedem Teilnehmer sowohl anlässlich der Spielbeteiligung als auch aus Anlass der etwaigen Übergabe eines Gewinnloses erfasst werden und für den Organisator bestimmt sind, der für ihre Verarbeitung einzig zum Zwecke der Verwaltung des Spiels verantwortlich zeichnet, werden den innerstaatlichen Rechtsvorschriften jedes Teilnehmers sowie der Verordnung (EU) 2016/679 zum Schutz personenbezogener Daten (DSGVO) untergeordnet.

Die personenbezogenen Daten jedes Teilnehmers werden vom Organisator aufgezeichnet und benutzt, um die Spielbeteiligung der Teilnehmer abzuspeichern und die Zuweisung der Gewinnlose zu ermöglichen. Die personenbezogenen Daten der Gewinnspieler werden in diesem Rahmen dem Leistungserbringer/technischen Partner und/oder den Schwestergesellschaften des Organisators einzig zum Zwecke der Beförderung der Gewinnlose übermittelt.

Vorbehaltlich der ausdrücklichen vorherigen Zustimmung der Teilnehmer können die von jedem Teilnehmer erfassten personenbezogenen Daten vom Organisator und/oder von den Tochtergesellschaften der Asmodee-Gruppe benutzt werden, um die Teilnehmer besser über neue Produkte und Dienstleistungen des Organisators und/oder der Tochtergesellschaften der Asmodee-Gruppe zu unterrichten und zu informieren, die ggf. für die Teilnehmer von Interesse sind, und insbesondere aber nicht ausschließlich für Werbekampagnen, Gewinnspiele, Auslosungen, Treuprogramme, die Erarbeitung von Verbraucherprofilen, Geschäftsangebote, Co-Marketing-Kampagnen, Einladungen zu Veranstaltungen und Events, Marktanalysen usw.

Im Rahmen der Teilung der personenbezogenen Daten des Teilnehmers mit Leistungserbringern und/oder Tochtergesellschaften der Asmodee-Gruppe können die personenbezogenen Daten des Teilnehmers außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums (EWR) in ein Land übertragen werden, das ein Schutzniveau bietet, das mit dem innerhalb des EWR gewährten Schutzniveau nicht vergleichbar ist, wie China, die USA, Kanada usw. Dies betrifft die Hypothese der Teilnehmer, die außerhalb des EWR niedergelassen sind. Gemäß Artikel 49.1 b der DSGVO wird der Teilnehmer darauf aufmerksam gemacht, dass die Erfüllung dieser Spielregeln einzig zum Zwecke der Übergabe des Gewinnloses an den Teilnehmer die Übertragung seiner personenbezogenen Daten außerhalb des EWR erforderlich macht, sofern er nicht innerhalb des EWR niedergelassen ist.

Der Organisator bewahrt die personenbezogenen Daten des Teilnehmers in Übereinstimmung mit dem geltenden Recht einzig während der für die Erfüllung der Zwecke wie oben erforderlichen Dauer auf. Die personenbezogenen Daten des bevorzugten Ansprechpartners der Teilnehmer werden in der Folge während der mit den geltenden Rechtsvorschriften vorgeschriebenen Dauer und für die Bearbeitung etwaiger Beanstandungen und/oder Streitsachen archiviert. Die personenbezogenen Daten der Teilnehmer werden in der Folge gelöscht oder zu statistischen Zwecken anonymisiert.

Gemäß den geltenden Rechtsvorschriften wird jedem Teilnehmer ein Zugangs- und Berichtigungsrecht der ihn betreffenden personenbezogenen Daten eingeräumt. Ferner wird ihm das Recht auf Einschränkung der Verarbeitung der ihn betreffenden personenbezogenen Daten zugestanden. Jeder Teilnehmer ist ferner berechtigt, die ihn betreffenden personenbezogenen Daten, die er dem Organisator übermittelte, in einem strukturierten, gängig benutzten und maschineleserlichen Format zu erhalten, und hat ferner das Recht, diese personenbezogenen Daten einem anderen für die Verarbeitung Verantwortlichen zu übermitteln, sofern die Verarbeitung auf seiner Zustimmung oder auf der Erfüllung eines Vertrags basiert und die Verarbeitung automatisiert ist. Zur Ausübung der Gesamtheit seiner Rechte ist der Teilnehmer verpflichtet, seinen Antrag in Schriftform an den Geschäftssitz des Organisators unter der Anschrift nach Artikel 1 der Spielregeln oder per E-Mail an die nachstehende Adresse zu senden: gdpr@rprod.com.

Der Teilnehmer hat fernerhin die Möglichkeit, eine Beanstandung in Bezug auf den Schutz der personenbezogenen Daten an die Datenschutzbehörde im Amtsbezirk seines Wohnorts zu senden. In Belgien

handelt es sich bei der zuständigen Datenschutzbehörde um ADP (<https://www.autoriteprotectiondonnees.be/citoyen>).

ARTIKEL 14 – BETRUG

Wird nachgewiesen, dass ein Teilnehmer in Verletzung der Spielregeln oder mit betrügerischen oder rechtswidrigen Mitteln einen Gewinnpreis erzielt, wird ihm der betreffende Gewinnpreis nicht zuerkannt, sodass er unbeschadet etwaiger Strafverfolgungsmaßnahmen, die ggf. vom Organisator oder von Dritten gegen diesen Teilnehmer eingeleitet werden, das Eigentum des Organisators und der etwaigen Partnergesellschaften bleibt.

Die nachgewiesene Betrugsabsicht oder der erwiesene Falschspielversuch eines Teilnehmers insbesondere durch die Einrichtung von Falschidentitäten, die es ermöglichen, sich mehrfach pro Tag einzuschreiben, wird ggf. durch einen Ausschluss vom Spiel geahndet. Ausgeschlossen werden insbesondere diejenigen, die mittels irgendeines Verfahrens versuchen, die angebotenen Spielsysteme zu ändern, um die Ergebnisse zu beeinflussen. Die Teilnehmer, die versuchen, mit Mitteln wie Teilnahmeautomaten, für automatisierte Teilnahmen entwickelte Programme, Benutzung von Informationen, E-Mail, Kundennummern, die sich von den ihrer Identität und ihrer Adresse entsprechenden Nummern unterscheiden, und allgemein mit sämtlichen Mitteln im Widerspruch zur Wahrung der Chancengleichheit zwischen den Teilnehmern am Gewinnspiel teilzunehmen, werden automatisch ausgeschlossen.

ARTIKEL 15 – STREITSACHE UND BEANSTANDUNG

Diese Spielregeln werden dem deutschen Recht untergeordnet.

Vorbehaltlich eines offenkundigen Fehlers wird vereinbart, dass die Informationen, die sich aus den Gewinnspielsystemen des Organisators ergeben, bei etwaigen Streitsachen in Bezug auf die Verbindungselemente und die datentechnische Verarbeitung dieser spielbezogenen Daten Beweiskraft besitzen.

Etwaige Beanstandungen sind unter Ausschluss aller sonstigen Modalitäten binnen einer Frist von 30 (dreißig) Tagen nach dem Abschluss des Spiels an den Geschäftssitz des Organisators nach Artikel 1 dieser Spielregeln zu senden. Nach der Beendigung dieser Frist sind keine Beanstandungen mehr zulässig.

Etwaige Streitsachen, die sich aus dem Spiel ergeben, sind Gegenstand eines gütlichen Einigungsversuchs zwischen dem Organisator und dem Teilnehmer. In Ermangelung einer Einigung werden die zuständigen Gerichte in Belgien mit der betreffenden Streitsache befasst.