

CLUEDO Geheimagent – Hinweise

Wichtiger Hinweis

Für alle SMS-Nachrichten fallen die regulären Gebühren an, die innerhalb Ihres Bereichs für SMS-Nachrichten berechnet werden, und die Ihnen mit der üblichen Rechnung Ihres Netzbetreibers berechnet werden. Weitere Informationen über die Gebühren erhalten Sie von Ihrem jeweiligen Netzbetreiber.

Allgemeine Bestimmungen

Mobilfunkbetreiber: Die Spielvariante mit SMS-Nachrichten funktioniert voraussichtlich über diese deutschen Mobilfunkbetreiber: T-Mobile, Vodafone, E-Plus, O2, Mobilcom, Debitel/Talkline und Phonehouse. Änderungen der teilnehmenden Mobilfunkbetreiber vorbehalten. Wenn Ihr Mobilfunkbetreiber nicht teilnimmt, werden Sie auf Ihre SMS-Nachrichten keine Antworten erhalten. Eine Liste der aktuell teilnehmenden Mobilfunkbetreiber erhalten Sie im Internet unter www.hasbro.de/cluedo/spiestextterms oder über unseren Verbraucherservice unter 02921-965343.

Es ist möglich, dass in Mobilfunknetzen und -verbindungen oder bei den Mobilfunkbetreibern Unterbrechungen oder technische Störungen auftreten.

Gebühren: Hierbei handelt es sich nicht um ein Abonnement. Bitte verwenden Sie diesen Service nur mit der vorherigen Erlaubnis des Vertragsinhabers des für das Spiel benutzten Mobiltelefons.

Für alle SMS-Nachrichten fallen die regulären Gebühren an, die innerhalb Ihres Bereichs für SMS-Nachrichten berechnet werden, und die Ihnen mit der üblichen Rechnung Ihres Netzbetreibers berechnet werden. Weitere Informationen über die Gebühren erhalten Sie von Ihrem jeweiligen Netzbetreiber.

Ihr Netzbetreiber könnte für gesendete und erhaltene SMS-Nachrichten die üblichen Gebühren für SMS- oder andere Nachrichten berechnen. Sie erhalten im Rahmen des normalen Spielverlaufs sechs (6) SMS-Nachrichten pro einmal gesendete Aktivierungs-SMS. Sollten Sie eine SMS mit „HILFE“ abschicken, erhalten Sie zusätzliche SMS-Nachrichten.

Bei Prepaid-Karten rechnet Ihr Netzbetreiber die SMS-Nachrichten dieses Spiels eventuell nicht zu den SMS-Nachrichten, die in Ihrer Prepaid-Karte enthalten sind. Wenn Sie hierzu nähere Informationen wünschen, wenden Sie sich bitte an Ihren Netzbetreiber.

Sie müssen mindestens eine SMS-Nachricht abschicken, um die SMS-Funktion des Spiels nutzen zu können. Jedes Mal, wenn Sie eine SMS mit „SPION“, „HILFE“, „PAUSE“, „WEITER“ oder „STOP“ an die angegebene Kurznummer schicken, wird Ihnen dafür eine Gebühr belastet.

Um das Spiel abubrechen, senden Sie eine SMS mit „STOP“ an die Kurznummer 71117. Sollten Sie zusätzliche Informationen benötigen, senden Sie eine SMS mit „HILFE“.

Jede Nachricht, die Sie per SMS an uns übermitteln, geht in unser Eigentum über. Es besteht keinerlei Anspruch auf Vergütungen.

Unterstützung: Sollten Probleme auftreten oder falls Sie Unterstützung brauchen, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherservice:

Hasbro Deutschland GmbH
Verbraucherservice
Overweg 29
D-59494 Soest
Telefon: 02921 - 965343

www.hasbro.de/cluedo/spiestextterms

Grundregeln zur SMS-Spielfunktion

Nachfolgend sehen Sie die Grundbefehle, die im Spiel gelten, sowie die Kurznummer, an die Sie Ihre SMS-Nachrichten von Deutschland aus senden.

Kurznummer	71117
Kennwort für den Spielbeginn	SPION
Kennwort für Hilfe	HILFE
Kennwort für den Spielabbruch	STOP
Kennwort für die Spielunterbrechung	PAUSE
Kennwort für die Wiederaufnahme nach einer Pause	WEITER

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

1. *Wird diese Spielfunktion von meinem Mobilfunkbetreiber unterstützt?*

A: Nicht alle Mobilfunkbetreiber unterstützen diese SMS-Spielfunktion. Die Spielvariante mit SMS-Nachrichten funktioniert voraussichtlich über diese deutschen Mobilfunkbetreiber: T-Mobile, Vodafone, E-Plus, O2, Mobilcom, Debitel/Talkline und Phonehouse. Änderungen der teilnehmenden Mobilfunkbetreiber vorbehalten.

Eine Liste der aktuell teilnehmenden Mobilfunkbetreiber erhalten Sie im Internet unter www.hasbro.de/cluedo/spiestextterms oder über unseren Verbraucherservice unter 02921-965343.

Bitte wenden Sie sich an Ihren Mobilfunkbetreiber, wenn er hier nicht aufgeführt wurde, oder wenn Sie nicht sicher sind, ob er teilnimmt.

2. *Ich erhalte unerwünschte SMS- oder andere Nachrichten. Wie kann ich das unterbinden?*

A: Die Mobilfunkbetreiber verlangen, dass es Ihnen möglich gemacht wird, jegliche Nachrichtenzustellung jederzeit zu beenden, indem Sie an die Ruf- bzw. Kurznummer, von der die Nachricht stammt, eine SMS mit „STOP“ senden.

* Suchen Sie zunächst auf Ihrer Telefonrechnung und/oder in den Nachrichten, die Sie nicht zu erhalten wünschen, nach der unerwünschten Kurznummer. Meistens ist dies eine fünfstellige Zahl: Die Cluedo-Kurznummer lautet 71117.

* Erstellen Sie mit Ihrem Handy eine neue SMS-Nachricht mit dem Text „STOP“.

* Geben Sie die Telefonnummer der unerwünschten Nachricht ein.

* Versenden Sie die SMS. Der fragliche Absender muss innerhalb von 24 Stunden aufhören, Ihnen auf dieses Handy Nachrichten zu schicken.

Um alle Nachrichten oder ähnliches zu unterbinden, die Ihnen über eine Kurznummer zugeschickt werden, senden Sie dorthin eine SMS mit „ALLE STOP“.

3. *Ich habe eine SMS versandt, erhalte aber keine Antwort.*
- A1: Manchmal dauert es mehrere Minuten, bis eine SMS durch das Handynetzwerk „gereist“ ist. Sollte das Spiel nach mehreren Minuten nicht antworten, senden Sie an die Kurznummer eine SMS mit „STOP“ und fangen noch einmal von vorne an. Bitte beachten Sie, dass Ihnen dafür die üblichen SMS-Gebühren berechnet werden. Sollte das Spiel nach dem neuen Versuch immer noch nicht aktiviert sein, wenden Sie sich bitte an Ihren Mobilfunkbetreiber.
- A2: Prüfen Sie nach, ob Sie die korrekte Kurznummer sowie das richtige Kennwort gemäß der obigen Liste verwendet haben.
- A3: Prüfen Sie nach, ob Ihr Handy einen guten Empfang hat.
- A4: Sollten Sie mit einem Handy mit Prepaid-Karte spielen, prüfen Sie nach, ob Sie noch über ausreichend viel Guthaben verfügen, um SMS-Nachrichten zu verschicken.
- A5: Einige Mobilfunkbetreiber nehmen an diesem Spiel nicht teil. Sollte Ihr Mobilfunkbetreiber oben nicht aufgeführt sein, wenden Sie sich bitte für weitere Informationen an Ihren Mobilfunkbetreiber.
4. *Was geschieht, wenn mein Handy keinen guten Empfang hat?*
- A: Sie benötigen grundsätzlich ein gutes Empfangssignal, um SMS-Nachrichten empfangen und versenden zu können.
5. *Was geschieht, wenn ich mit einem Prepaid-Handy spiele und kein ausreichendes Guthaben habe?*
- A: Sie benötigen grundsätzlich ein ausreichendes Guthaben, um gemäß den Gebühren Ihres Mobilfunkbetreibers SMS-Nachrichten empfangen und versenden zu können.
6. *Werden mir für die Teilnahme an diesem Spiel Gebühren berechnet?*
- A: Für alle SMS-Nachrichten fallen die regulären Gebühren an, die innerhalb Ihres Bereichs für SMS-Nachrichten berechnet werden, und die Ihnen mit der üblichen Rechnung Ihres Netzbetreibers berechnet werden. Weitere Informationen über die Gebühren erhalten Sie von Ihrem jeweiligen Netzbetreiber.
7. *Ich wurde mitten im Spiel unterbrochen, weil ich kein gutes Handy-Signal mehr hatte bzw. weil mein Prepaid-Guthaben oder mein Akku verbraucht war.*
- A: Wie üblich beim Senden oder Empfangen von SMS-Nachrichten sollte auch in diesem Fall die betroffene SMS bei Ihrem Mobilfunkbetreiber gespeichert und später zugestellt werden.

8. *Ich habe an die Kurznummer eine SMS mit „PAUSE“ bzw. „STOP“ gesendet, erhalte aber immer noch Nachrichten.*
- A1: Falls eine andere SMS an Sie unterwegs war, bevor unser System registriert hat, dass Sie das Spiel unter- bzw. abbrechen möchten, wird diese noch zugestellt. Danach sollten Sie keine Nachrichten mehr erhalten, bis Sie das Spiel fortsetzen bzw. neu beginnen.
- A2: Prüfen Sie nach, ob Sie gemäß der obigen Tabelle das korrekte Kennwort an die korrekte Kurznummer geschickt haben.
9. *Ich habe eine SMS mit „WEITER“ abgesendet, aber das Spiel wird nicht fortgesetzt.*
- A1: Die Pause-Funktion gilt nur eine (1) Stunde lang und muss bis Ablauf dieser Stunde durch eine SMS mit „WEITER“ reaktiviert werden. Nach Ablauf der einen Stunde müssen Sie ein neues Spiel beginnen (siehe Spielregeln).
- A2: Sollten Sie eine SMS mit „STOP“ gesendet haben, kann das Spiel nicht fortgesetzt werden. Sie müssen es neu beginnen.
- A3: Sie erhalten im normalen Spielverlauf höchstens sechs (6) Nachrichten. Nach der sechsten Nachricht ist das Spiel vollständig durchgelaufen und hört auf.
- A4: Prüfen Sie nach, ob Sie gemäß der obigen Tabelle das korrekte Kennwort an die korrekte Kurznummer geschickt haben.
10. *Ich habe mehrmals versucht, das Spiel zu starten, erhalte aber einfach keine Rückmeldung.*
- A: Nachdem das System die Startnachricht („SPION“) erkannt hat, ignoriert es alle weiteren Startnachrichten. Wenn Sie das Gefühl haben, dass etwas nicht stimmt, dann können Sie eine SMS mit „STOP“ senden und danach das Spiel erneut starten.
11. *Wir haben unser Spiel beendet, erhalten aber immer noch SMS-Nachrichten.*
- Wir haben die Zeitabstände der SMS-Nachrichten so eingerichtet, dass sie verteilt über eine durchschnittliche Spieldauer verschickt werden. Wir hoffen also, dass Sie die Nachrichten in passenden Momenten des Spielverlaufs erhalten. Sollte es einmal nicht im richtigen Moment klappen, macht das Spiel aber trotzdem großen Spaß. Sollten Sie nach Spielende weiterhin Nachrichten erhalten, senden Sie an die Kurznummer eine SMS mit „STOP“.
12. *Ich habe die Nachrichten in der falschen Reihenfolge erhalten.*
- A1: Wir haben die Nachrichten so gestaltet, dass es für den Spaß am Spiel nicht wichtig ist, in welcher Reihenfolge sie ankommen.
- A2: Grundsätzlich kann es immer vorkommen, dass sich im Handy-Netz einzelne SMS-Nachrichten verzögern und daher in einer geänderten Reihenfolge zugestellt werden. Sollte dies geschehen, wenden Sie sich bitte an Ihren Mobilfunkbetreiber.