



ACTIMEL MINECRAFT GEWINNSPIEL

Nutzungsbedingungen

Kurzfassung Nutzungsbedingungen:

Nur DACH. 18+. 15/01/26 -30/04/26. Smartphone und Internetzugang erforderlich. Sammle und scanne die Actimel Kids Minecraft Flaschen, um sofort zu erfahren, ob du einen Preis gewonnen hast. Scanne mind. 6 verschiedene QR-Codes, um einen Minecraft DLC-Code zu erhalten, den du auf [Minecraft.net/redeem](https://minecraft.net/redeem) bis spätestens 7 Tage nach Ende des Aktionszeitraums einlösen kannst. Es gilt ein Limit von 1 DLC-Code pro E-Mail Adresse & Benutzer während der gesamten Dauer des Aktionszeitraums. Insgesamt gibt es 207 physische Preise zu gewinnen. Maximal 4 Teilnahmen pro Person, pro E-Mail-Adresse und pro Tag während des Aktionszeitraums. Maximal 1 Preis jeder Art pro Haushalt. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die Sie unter einsehen können.

VOLLSTÄNDIGE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN FÜR DIE WEBSITE

Diese Teilnahmebedingungen haben Vorrang im Falle von Konflikten oder Unstimmigkeiten mit anderen Mitteilungen, einschließlich Werbe- oder Verkaufsförderungsmaterialien. Die Teilnahmeanweisungen gelten als Teil der Teilnahmebedingungen, und durch die Teilnahme wird davon ausgegangen, dass alle Teilnehmer diese Bedingungen akzeptieren und an sie gebunden sind sowie an die Entscheidung des Veranstalters, die in allen Fragen im Zusammenhang mit der Aktion endgültig ist. Bitte bewahren Sie eine Kopie zu Ihrer Information auf.

VERANSTALTER:

Danone Deutschland GmbH
Am Hauptbahnhof 18
60329 Frankfurt am Main
Deutschland

(Bitte senden Sie keine Beiträge oder Anfragen an diese Adresse).

WER MITMACHEN KANN:

1. An der Aktion können nur Personen mit Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz teilnehmen, die mindestens 18 Jahre alt sind.
2. Ausgenommen sind Mitarbeiter und die unmittelbaren Familienangehörigen und Vertreter von Danone Deutschland GmbH oder einer ihrer Tochtergesellschaften oder verbundenen Unternehmen, Mitglieder der unmittelbaren Familienangehörigen oder Haushalte dieser Mitarbeiter sowie alle Personen, die anderweitig mit dem Betrieb oder der Durchführung der Werbeaktion verbunden sind.

WIE MAN MITMACHEN KANN:

3. Für die Teilnahme an dieser Aktion ist ein Kauf, ein Internetzugang, eine gültige E-Mail-Adresse und eine Registrierung erforderlich.
 4. Um an der Aktion teilzunehmen, müssen die Teilnehmer den QR-Code auf den teilnehmenden Actimel Minecraft Flasche scannen (es gibt 13 verschiedene QR-Codes), die Webapp öffnen, um sofort zu erfahren, ob sie einen Preis gewonnen haben.
 5. Beim Scannen des sechsten verschiedenen QR-Codes von einer Actimel Minecraft-Flasche erhält der Teilnehmer einen 25-stelligen Minecraft-DLC-Code (eine diamantenbesetzte Krone) für seinen Minecraft-Avatar, der auf [Minecraft.net/redeem](https://minecraft.net/redeem) eingelöst werden kann. Der Code ist bis spätestens 7 Tage nach Ablauf des Aktionszeitraums gültig und einlösbar.
 6. Um ein Konto für die Teilnahme zu erstellen, sind Kontaktdaten wie Vorname, Nachname, E-Mail-Adresse und eine Bestätigung, dass man mindestens 18 Jahre alt ist, erforderlich.
 7. Die teilnehmenden Actimel Packs sind:
 - a) Actimel Kids Erdbeer & Banane (x6, x8, x10, x12)
-

b) Actimel Kids Erdbeer & Vanille (x8, x12)

8. Eine Person, deren Name auf dem Teilnahmeformular angegeben ist („Teilnehmer“), muss ihren gewöhnlichen Wohnsitz in einem teilnahmeberechtigten Land haben und die Aktions-Microsite von einem teilnehmenden Land aus besuchen (dazu gehören Deutschland, Österreich & Schweiz). Alle Personen, die versuchen, die Aktions-Microsite außerhalb dieser Länder zu besuchen, werden nach Region, Land und IP-Adresse blockiert.
9. Maximal (4) Teilnahmen pro Person, pro E-Mail-Adresse, **pro Tag** während des Aktionszeitraums. Jeder, der versucht, diese Bedingung durch die Verwendung anderer Daten zu umgehen, wird disqualifiziert. Es werden keine Masseneinträge, Beiträge von Verbrauchergruppen oder Dritten akzeptiert. Der Veranstalter legt Wert auf einen verantwortungsvollen Umgang mit seinen Produkten und befürwortet nicht den Kauf von mehr Produkten, als vernünftigerweise verwendet oder verbraucht werden können, um an dieser Aktion teilzunehmen.

AKTIONSZEITRAUM:

10. Der Aktionszeitraum: läuft von 00:01 (GMT) am 15. Januar 2026 (Eröffnungsdatum) bis 23:59 (GMT) am 30. April 2026 (Enddatum).

AUSWAHL UND BENACHRICHTIGUNG DER GEWINNER:

11. Preis: Zweihundertsieben (207) Preise, die während des Aktionszeitraums sofort gewonnen werden können.
12. Die Teilnehmer nehmen an einer Sofortgewinn-Aktion mit garantierten, festgelegten Gewinnmomenten teil.
13. Teilnehmer, die bei der Erstellung eines Kontos gültige Angaben machen und/oder eine Frage beantworten, gelten als berechnigte Teilnehmer. Diese sind wie folgt:
- 14.

a) Vorname

- b) Nachname
 - c) E-Mail Adresse (E-Mail-Verifizierung wird für die Erstellung eines Kontos erzwungen, Verbraucher MÜSSEN den Schritt der E-Mail-Adressverifizierung abschließen, bevor sie fortfahren)
 - d) Passwort
 - e) Antwort auf die Frage "Ist dies dein erster Actimel Kids-Kauf?"
15. Wenn während des festgelegten Gewinnzeitpunkts niemand teilnimmt, gewinnt der nächste Teilnehmer an diesem Tag den Preis.
16. Gibt es an einem Tag während des Aktionszeitraums keine Teilnahmen, werden die Preise in die Warteschlange gestellt und auf den nächsten Tag/Gewinnmoment übertragen, bis zum Ende der Aktion, bis ein Teilnehmer teilgenommen hat und die Preise gewonnen wurden.
17. Alle Preise werden garantiert vergeben, vorausgesetzt, es gehen genügend ordentliche Teilnahmen ein, die die Anzahl der Preise übersteigen.
18. Die Gewinner werden sofort nach dem Zufallsprinzip aus allen vollständigen, korrekten und zulässigen, ordnungsgemäß eingereichten Beiträgen ausgewählt, die vor Ablauf der Frist für die Teilnahme an der Aktion eingegangen sind.
19. Die Teilnehmer werden auf der Landing Page für Sofortgewinne sofort benachrichtigt, ob sie gewonnen haben, und müssen im Falle eines Gewinns ihre Kontakt- und Lieferdaten angeben oder bestätigen.
20. Falls ein Gewinner nicht in der Lage war, seine Kontakt- und Lieferdaten anzugeben oder zu bestätigen, nachdem ihm ein Gewinnmoment zugeteilt wurde, wird der Gewinner innerhalb eines (1) Tages nach seiner Zuteilung per E-Mail unter Verwendung der E-Mail-Adresse, die der Gewinner bei der Erstellung seines Kontos angegeben hat, kontaktiert. Dabei handelt es sich um die E-Mail zur Erinnerung an die Inanspruchnahme des Gewinns. Versäumt es der Veranstalter, den Gewinner innerhalb dieses Zeitrahmens zu benachrichtigen, so hat der Gewinner keinen Anspruch gegen den Veranstalter.
-

21. Die Gewinner müssen ihren Gewinnanspruch innerhalb von 7 Tagen ab dem Datum einreichen, an dem sie ihre Gewinnbenachrichtigung während der Teilnahme auf der Seite erhalten haben oder 6 Tage nach der Erinnerungs-E-Mail.
 22. Wenn ein Gewinnanspruch über die Erinnerungs-E-Mail geltend gemacht wird, muss der Gewinnanspruch über die in der Erinnerungs-E-Mail angegebene URL eingereicht werden. Wenn der Gewinner dies nicht tut oder die Gewinnanforderung nicht innerhalb von 6 Tagen nach Erhalt der E-Mail mit der Gewinnanforderung abschließt, können die Gewinner keine Ansprüche gegen den Veranstalter wegen eines möglichen Verlusts der Gewinnzuweisung geltend machen.
 23. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, einen alternativen Gewinner auszuwählen, der eine Flasche über die Web-App ordentlich scannt. Der ursprünglich ausgewählte Gewinner verliert in diesem Fall seinen Anspruch auf den Preis.
 24. Handelt es sich bei dem Preis um einen physischen Preis, wird er dem Gewinner per Post an die von ihm auf dem Gewinnformular angegebene Adresse zugestellt.
 25. Die Gewinner von Sachpreisen sollten ab dem Datum der Auslosung bis zu 28 Tage für die Zustellung des Preises per Post oder einem vergleichbaren Kurierdienst einplanen.
 26. Die Preise werden an die von den Gewinnern angegebene Postanschrift versandt.
 27. Es liegt in der Verantwortung des Teilnehmers, bei der Teilnahme an der Aktion und bei der Entgegennahme seines Preises korrekte und aktuelle Angaben zu machen. Alle Preise, die aufgrund falscher Angaben an den Absender zurückgeschickt oder nicht zugestellt werden, werden als unerwünscht betrachtet und der Preis geht verloren. Der Veranstalter haftet nicht für die Nichtzustellung eines Preises, die auf die Angabe falscher Informationen, postalische Streitigkeiten oder andere Ursachen zurückzuführen ist, die sich der Kontrolle des Veranstalters entziehen.
 28. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Preise (oder einen Teil der Preise) durch einen oder mehrere Preise mit gleichem oder höherem Geldwert zu ersetzen, wenn dies nach vernünftigem Ermessen des Veranstalters erforderlich ist. Es gibt keine Bargeldalternative zu den Preisen (oder einem Teil der Preise), und sofern der
-

Veranstalter nicht schriftlich etwas anderes vereinbart, ist der Preis nicht erstattungsfähig und nicht übertragbar.

29. Für Teile des Preises gelten gegebenenfalls die Geschäftsbedingungen Dritter.
30. Die Namen der Preisträger können drei Monate lang nach Abschluss dieser Aktion beim Veranstalter unter der oben genannten Adresse und unter Angabe des Namens und des Datums der Aktion erfragt werden. Wir behalten uns das Recht vor, alle oder einzelne dieser Anfragen abzulehnen. Sollte ein Gewinner der Weitergabe seiner Daten widersprechen oder eine Einschränkung der Weitergabe verlangen, sollte er sich schriftlich an den Veranstalter unter der oben genannten Adresse wenden. Wir können die Informationen jedoch an die zuständige Werbeaufsichtsbehörde weitergeben, wenn dies erforderlich ist.
31. Alle teilnahmeberechtigten Teilnehmer, die 6 verschiedene QR-Codes von Actimel Minecraft-Flaschen scannen, erhalten einen Minecraft DLC-Code für eine diamantenbesetzte Krone für ihren Minecraft-Avatar in Form eines 25-stelligen Codes, der auf [Minecraft.net/redeem](https://minecraft.net/redeem) eingelöst werden kann. Limit 1 pro Person/Account im Aktionszeitraum. Einzulösen bis 7 Tage nach dem Ablauf des Aktionszeitraums.
32. Die teilnahmeberechtigten Teilnehmer erhalten 1 DLC-Code per Bildschirmnachricht und per E-Mail an die E-Mail-Adresse, die sie zur Erstellung ihres Kontos verwendet haben.
- Wie man den DLC-Code einlöst;
- a) Besuchen Sie [Minecraft.net/redeem](https://minecraft.net/redeem)
 - b) Geben Sie den 5x5 (25-stelligen) Code ein (auf dem Bildschirm oder in der E-Mail, die sie erhalten haben)
 - c) Für die Einlösung ist die Anmeldung bei einem aktiven Microsoft-Konto erforderlich. Neukunden können ein kostenloses Konto erstellen!
 - d) Bestätigen Sie, um den Artikel Ihrem Konto zuzuordnen.

DETAILS ZUM PREIS

33. Insgesamt gibt es zweihundertsieben (207) Preise zu gewinnen. Diese sind wie folgt;
-

Prize Type	Prize description	Qty
1	Minecraft Plüsfigur (Steve)	25
2	Minecraft Plüsfigur (Creeper)	25
2	Minecraft "Razer Kraken V4 x Minecraft Edition", Over-ear Kopfhörer	7
3	Mattel UNO Minecraft Edition	100
4	Paladone Minecraft Creeper Wecker	50
	TOTAL	207

Die Gewinner erhalten alle Sachpreise per Post od. einem vergleichbaren Kurierdienst.

34. Mit der Teilnahme an der Werbeaktion erklären sich die Teilnehmer damit einverstanden, dass der Preis ohne Mängelgewähr vergeben wird und dass weder der Veranstalter noch eine seiner Tochtergesellschaften oder verbundenen Unternehmen Zusicherungen oder Gewährleistungen jeglicher Art in Bezug auf den Preis geben.

HAFTBARKEIT:

35. Der Veranstalter schließt seine Haftung für Angelegenheiten, für die ein Ausschluss oder der Versuch eines Ausschlusses rechtswidrig wäre, nicht aus oder schränkt sie ein, einschließlich der Haftung für Tod oder Personenschäden, die durch seine Fahrlässigkeit verursacht wurden, oder für Betrug oder arglistige Täuschung. Der Veranstalter übernimmt die volle Haftung für diese Angelegenheiten und alle anderen Angelegenheiten, für die er nach deutschem Recht seine Haftung nicht ausschließen oder beschränken kann. Verweise auf den „Veranstalter“ schließen alle verbundenen Unternehmen, Vertreter oder Dritte ein, die an der Aktion beteiligt sind.

36. Vorbehaltlich des Vorstehenden haftet der Veranstalter nicht für:

- a) Jegliche Absage, Änderung oder Verschiebung der Aktion aufgrund von Ereignissen, die außerhalb der Kontrolle des Veranstalters liegen;
- b) Änderungen der Preise oder ihrer Verfügbarkeit;
- c) Probleme im Zusammenhang mit dem Versand oder der Zustellung der Preise (z. B. wenn die Preise den Gewinner aufgrund falscher Lieferinformationen oder Postverzögerungen nicht erreichen);

- d) Jegliche Kosten, Steuern, Gebühren oder andere Ausgaben im Zusammenhang mit den Preisen, für die die Gewinner möglicherweise aufkommen müssen;
- e) Handlungen oder Unterlassungen von Drittanbietern, die an der Aktion beteiligt sind. Der Veranstalter übernimmt keine Verantwortung für Netzwerk-, Computer-, Hardware- oder Softwarefehler jeglicher Art, die den Versand, den Empfang oder die Bearbeitung Ihrer Einsendung beeinträchtigen könnten.
37. Der Veranstalter ist nicht verantwortlich für technische Störungen, Netzwerk-, Hardware- oder Softwarefehler, die den Versand, den Empfang oder die Verarbeitung der Beiträge beeinträchtigen können.
38. Sollte die Aktion aufgrund von Ereignissen, die außerhalb des Einflussbereichs des Veranstalters liegen, wie z. B. Computerviren, technisches Versagen oder Manipulationen, gestört werden oder nicht wie geplant durchgeführt werden können, behält sich der Veranstalter das Recht vor, die Aktion abubrechen, zu beenden, zu ändern oder auszusetzen oder betroffene Einsendungen zu disqualifizieren, vorbehaltlich der geltenden Gesetze.
39. Die Entscheidung des Veranstalters ist endgültig und in jeder Hinsicht für alle Teilnehmer bindend. Jegliche Korrespondenz liegt im Ermessen des Veranstalters. Einsendungen, die nicht in vollem Umfang mit diesen Teilnahmebedingungen übereinstimmen, werden disqualifiziert. Unvollständige Einsendungen werden disqualifiziert und nicht gezählt. Der Veranstalter ist nicht verpflichtet, die Teilnehmer, die solche Beiträge eingereicht haben, über eine solche Disqualifizierung zu informieren.
40. Einsendungen, die durch Beauftragte, Dritte oder automatisierte Mittel erfolgen, werden disqualifiziert. Unvollständige, unleserliche oder betrügerische Einsendungen werden nicht gezählt. Sollte sich herausstellen, dass ein Teilnehmer Software oder eine andere automatisierte Methode zur wiederholten Teilnahme verwendet hat, wird dieser Teilnehmer disqualifiziert, und jeder zuerkannte Preis ist ungültig.
-

41. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Gültigkeit der Beiträge und Teilnehmer zu überprüfen. Wenn der Veranstalter den Verdacht hat, dass ein Teilnehmer sich auf Betrug, Täuschung oder betrügerisches Verhalten eingelassen hat, behält sich der Veranstalter das Recht vor, diesen Teilnehmer von der Aktion zu disqualifizieren.
42. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Aktion ganz oder teilweise zu ändern, abzusagen, zu beenden oder auszusetzen – nach eigenem Ermessen –, wenn sie aufgrund von Umständen außerhalb seiner zumutbaren Kontrolle nicht wie geplant durchgeführt werden kann. Dies umfasst unter anderem unbefugte menschliche Eingriffe, Betrug oder technische Störungen.
43. Der Veranstalter haftet nicht für Verluste, Verzögerungen oder Unterbrechungen, die durch Ereignisse außerhalb seiner Kontrolle verursacht werden, wie z. B. Lieferantenausfälle, Naturkatastrophen oder andere unvorhergesehene Umstände, die sich auf die Aktion oder die Lieferung der Preise auswirken können.
44. Jeder Teilnehmer, der versucht, die Aktion zu untergraben oder ein Verhalten an den Tag legt, das dem Geist der Aktion zuwiderläuft, wie z. B. Manipulation, Hacking oder unfaire Praktiken, wird nach alleinigem Ermessen des Veranstalters disqualifiziert. Sollten solche Handlungen die Aktion erheblich beeinträchtigen, behält sich der Veranstalter das Recht vor, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um die Fairness und Integrität der Aktion zu gewährleisten.

PERSÖNLICHE DATEN

45. Der Veranstalter nimmt den Schutz Ihrer persönlichen Daten ernst. Mit der Teilnahme an diesem Werbeangebot bestätigen Sie, dass Sie die Datenschutzbestimmungen gelesen haben, die unter <https://www.actimel.de/datenschutz> abrufbar sind, und erklären sich mit den vorliegenden Geschäftsbedingungen für das Werbeangebot einverstanden. Alle personenbezogenen Daten der Teilnehmer werden in Übereinstimmung mit den geltenden Datenschutzgesetzen verwendet und vom Veranstalter nicht an Dritte
-

weitergegeben, es sei denn, dies geschieht zum Zweck der Betreuung/Durchführung der Aktion und der Preise. Sie können Zugang zu Ihren personenbezogenen Daten beantragen oder etwaige Ungenauigkeiten berichtigen lassen, indem sie sich an uns über unsere [Kontaktseite](#) wenden oder an unseren externen

Datenschutzbeauftragten: Persönlich / Vertraulich

Herr Matthias Lindner

intersoft consulting services AG

Beim Strohhouse 17, 20097 Hamburg

Mit der Teilnahme an der Werbeaktion erklären Sie sich mit der Verwendung Ihrer personenbezogenen Daten gemäß diesen Bedingungen einverstanden.

46. Personenbezogene Daten, die von den Teilnehmern bei der Teilnahme an der Aktion angegeben werden, werden in einer gemeinsamen Datenbank verarbeitet und gespeichert, auf die der Veranstalter und Dritte, die mit der Verwaltung der Teilnahme an der Aktion beauftragt sind, Zugriff haben. Mit der Bereitstellung der persönlichen Daten stimmen die Teilnehmer der Verarbeitung und Speicherung der persönlichen Daten durch den Veranstalter zu diesem Zweck zu.

47. Mit der Teilnahme an der Aktion erklären sich die Gewinner mit der Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten durch beauftragte Dritte zu diesem Zweck einverstanden. Alle Daten werden in Übereinstimmung mit den Datenschutzrichtlinien des beauftragten Dritten behandelt, die allen Gewinnern mitgeteilt werden.

ALLGEMEINES

48. Es gibt keine Bargeldalternative zu den Preisen, und die Preise sind nicht übertragbar oder gegen andere Gegenstände oder Vorteile eintauschbar. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, im Falle unvorhergesehener Umstände einen Preis von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen.
49. Sollte sich die Durchführung der Aktion oder eines Preises aufgrund von behördlichen Beschränkungen verzögern oder beeinträchtigt werden, werden die betroffenen Teilnehmer benachrichtigt und über alle unvermeidlichen Änderungen der Aktion oder der Preise informiert.
50. Diese Bedingungen unterliegen Deutschem Recht. Jegliche Streitigkeiten werden ausschließlich vor den Gerichten in Deutschland, Österreich oder Schweiz ausgetragen.
-