



Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

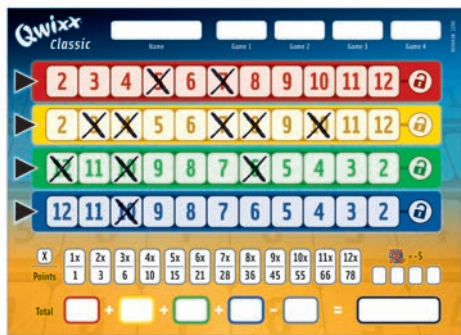


Jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel möglichst viele Zahlen in den vier Farbreihen anzukreuzen. Je mehr Kreuze in einer Farbreihe sind, desto mehr Punkte gibt es dafür. Wer zum Schluss insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.

Zahlen ankreuzen

Im Spielverlauf müssen die Zahlen in jeder der vier Farbreihen grundsätzlich **von links nach rechts** angekreuzt werden. Man muss nicht ganz links beginnen – es ist erlaubt, dass man Zahlen auslässt (auch mehrere auf einmal). Ausgelassene Zahlen dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.

Hinweis: Wer möchte, kann ausgelassene Zahlen mit einem kleinen waagerechten Strich durchstreichen, damit sie nicht versehentlich nachträglich angekreuzt werden.



Beispiel:

In der roten Reihe wurde zuerst die 5 und später die 7 angekreuzt. Die rote 2, 3, 4 und 6 dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.

In der gelben Reihe kann nur noch die 11 und die 12 angekreuzt werden.

In der grünen Reihe muss rechts von der 6 weitergemacht werden.

In der blauen Reihe muss rechts von der 10 weitergemacht werden.

Spielablauf

Jeder bekommt einen Zettel und einen Stift. Es wird ausgelost, welcher Spieler zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler würfelt **mit allen sechs Würfeln**. Nun werden die beiden folgenden Aktionen **nacheinander** ausgeführt, zuerst die 1. Aktion, **danach** die 2. Aktion.



1. Aktion

Der aktive Spieler zählt die Augen **der beiden weißen** Würfel zusammen und sagt die Summe laut und deutlich an. **Jeder Spieler** darf nun (muss aber nicht!) die angesagte Zahl in einer **beliebigen** Farbreihe seiner Wahl ankreuzen.

Beispiel: Max ist aktiver Spieler. Die beiden weißen Würfel zeigen eine 4 und eine 1. Max sagt laut und deutlich „fünf“ an. Emma kreuzt auf ihrem Zettel die gelbe 5 an. Max kreuzt die rote 5 an. Laura und Linus möchten nichts ankreuzen.



2. Aktion

Der aktive Spieler (aber nicht die Anderen!) darf nun, muss aber nicht, genau **einen weißen Würfel** mit genau **einem beliebigen Farbwürfel** seiner Wahl kombinieren und die Summe in der entsprechenden Farbreihe ankreuzen.

Beispiel: Max kombiniert die weiße 4 mit der blauen 6 und kreuzt in der blauen Reihe die Zahl 10 an.

Ganz wichtig: Falls der aktive Spieler **weder** in der 1. Aktion **noch** in der 2. Aktion eine Zahl ankreuzt, dann muss er in der Spalte „Fehlwürfe“ ein Kreuz machen. Die nicht aktiven Spieler müssen keinen Fehlwurf markieren, egal ob sie etwas angekreuzt haben oder nicht.



Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler. Er nimmt alle sechs Würfel und würfelt. Anschließend werden die beiden Aktionen nacheinander ausgeführt. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weiter gespielt.

Eine Reihe abschließen

Möchte ein Spieler **die Zahl ganz rechts** in einer Farbreihe ankreuzen (rote 12, gelbe 12, grüne 2, blaue 2), dann muss er vorher **mindestens fünf Kreuze** in dieser Farbreihe gemacht haben. Kreuzt er schließlich die Zahl ganz rechts an, dann kreuzt er **zusätzlich** noch das Feld direkt daneben mit dem Schloss an – dieses Kreuz wird später bei der Endabrechnung mitgezählt! Diese Farbreihe ist nun **für alle Spieler** abgeschlossen und es kann in dieser Farbe in den folgenden Runden nichts mehr angekreuzt werden. Der zugehörige Farbwürfel wird sofort aus dem Spiel entfernt und nicht weiter benötigt.



Beispiel: Laura kreuzt die grüne 2 und zusätzlich das Schloss an. Der grüne Würfel wird aus dem Spiel entfernt.

Beachte: Kreuzt ein Spieler die Zahl ganz rechts an, dann muss er dies laut und deutlich ansagen, damit alle Spieler wissen, dass diese Farbreihe nun abgeschlossen wird.

Falls das Abschließen der Reihe während der 1. Aktion geschieht, können gegebenenfalls nämlich gleichzeitig auch andere Spieler diese Reihe noch abschließen und ebenfalls das Schloss ankreuzen. Hat ein Spieler bisher weniger als fünf Kreuze in der Farbreihe, dann darf er das Feld ganz rechts auf keinen Fall ankreuzen, auch wenn die Reihe von einem anderen Spieler abgeschlossen wird.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand seinen vierten Fehlwurf angekreuzt hat. Außerdem endet das Spiel **sofort**, wenn (egal von welchen Spielern) zwei Reihen abgeschlossen und somit zwei Farbwürfel entfernt wurden.

Hinweis: Es kann (während der 1. Aktion) passieren, dass gleichzeitig mit der zweiten Reihe auch eine dritte Reihe abgeschlossen wird.

Beispiel: Die grüne Reihe wurde bereits abgeschlossen. Nun würfelt Emma mit den weißen Würfeln zwei 6en und sagt „zwölf“ an. Max kreuzt die rote 12 an und schließt die rote Reihe ab. Gleichzeitig kreuzt Linus die gelbe 12 an und schließt die gelbe Reihe ab.

Wertung

Unterhalb der vier Farbreihen ist angegeben, wie viele Punkte es für wie viele Kreuze innerhalb einer Reihe gibt. Jeder Fehlwurf zählt fünf Minuspunkte. Nun trägt jeder Spieler die Punkte für seine vier Farbreihen und die Minuspunkte für die Fehlwürfe unten auf dem Zettel in die entsprechenden Felder ein. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.

The image shows the Qwixx Classic game board. At the top, there are four player name fields labeled 'Name', 'Game 1', 'Game 2', 'Game 3', and 'Game 4'. Below these are four rows of numbers 1 through 12, each in a different color: Red, Yellow, Green, and Blue. Each number has a small square next to it, and some of these squares contain a red 'X', indicating that a player has crossed out that number. The Red row has 4 crosses, the Yellow row has 3 crosses, the Green row has 7 crosses, and the Blue row has 8 crosses. At the bottom of the board, there is a calculator with a display showing the calculation: $10 + 6 + 28 + 36 - 10 = 70$. The calculator also has buttons for 'x', '1x', '2x', '3x', '4x', '5x', '6x', '7x', '8x', '9x', '10x', '11x', '12x', and a '-5' button.

Beispiel:

In Rot hat Laura 4 Kreuze, das gibt 10 Punkte, in Gelb drei Kreuze (= 6 Punkte), in Grün 7 Kreuze (= 28 Punkte) und in Blau 8 Kreuze (= 36 Punkte).

Für ihre beiden Fehlwürfe bekommt Laura 10 Minuspunkte. Lauras Gesamtergebnis lautet somit 70 Punkte.



Spieler: 2-4 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 15 Minuten

Jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel möglichst viele Zahlen in den vier Farbreihen anzukreuzen. Je mehr Kreuze in einer Farbreihe sind, desto mehr Punkte gibt es dafür. Wer zum Schluss insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.

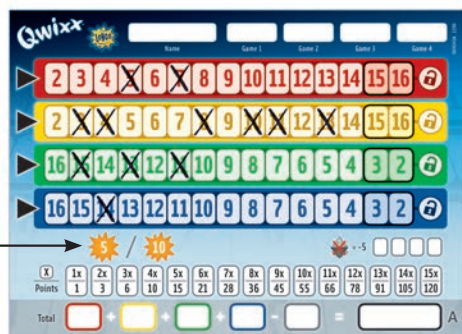
Achtung: Wenn du das Qwixx-Originalspiel bereits kennst, musst du lediglich die gelb unterlegten Passagen lesen. Alle anderen Regeln bleiben unverändert, also genau so, wie beim Originalspiel! Qwixx-Neulinge lesen bitte die **komplette** Spielregel.

Zahlen ankreuzen

Im Spielverlauf müssen die Zahlen in jeder der vier Farbreihen grundsätzlich von **links nach rechts** angekreuzt werden. Man muss nicht ganz links beginnen – es ist erlaubt, dass man Zahlen auslässt (auch mehrere auf einmal). Ausgelassene Zahlen dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.

Hinweis: Wer möchte, kann ausgelassene Zahlen mit einem kleinen waagerechten Strich durchstreichen, damit sie nicht versehentlich nachträglich angekreuzt werden.

Die vier Farbreihen sind länger als beim Originalspiel. Sie gehen von 2-16 bzw. von 16-2. Jede Farbreihe kann mit **einer der letzten beiden Zahlen** abgeschlossen werden. Außerdem zeigt jeder Zettel **zwei Glückszahlen**.



The image shows a Qwixx score sheet with four rows of numbers. The red row contains numbers 2 through 16, with 5, 6, 7, and 8 crossed out. The yellow row contains numbers 2 through 16, with 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, and 14 crossed out. The green row contains numbers 16 through 2, with 16, 14, 12, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, and 2 crossed out. The blue row contains numbers 16 through 2, with 16, 15, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, and 2 crossed out. Below the rows is a points table with columns for numbers 1 through 16 and a 'Total' column. The points for each number are: 1:1, 2:1, 3:3, 4:6, 5:10, 6:15, 7:21, 8:28, 9:36, 10:45, 11:55, 12:66, 13:78, 14:91, 15:105, 16:120. There are also two 'Glückszahlen' (lucky numbers) indicated by a star icon, with the values 5 and 10 shown in the 'Total' column.

In der roten Reihe wurde zuerst die 5 und später die 7 angekreuzt. Die rote 2, 3, 4 und 6 dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.

In der gelben Reihe kann nur noch die 14, 15, 16 angekreuzt werden.

In der grünen Reihe muss rechts von der 11 weitergemacht werden.

In der blauen Reihe muss rechts von der 14 weitergemacht werden.

Beachte: Die Glückszahlen auf diesem Zettel lauten **5 und 10**.

Spielablauf

Jeder Spieler bekommt einen Zettel (mit unterschiedlichen Glückszahlen) und einen Stift. Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler würfelt **mit allen sechs Würfeln**. Nun werden die beiden folgenden Aktionen **nacheinander** ausgeführt.



1. Aktion

Der aktive Spieler zählt die Zahlen **der beiden weißen** Würfel zusammen und sagt die Summe laut und deutlich an. **Jeder Spieler** darf nun (muss aber nicht!) die angesagte Zahl in einer **beliebigen** Farbreihe seiner Wahl ankreuzen.

Max ist aktiver Spieler. Die beiden weißen Würfel zeigen eine 5 und eine 1. Max sagt laut und deutlich „sechs“ an. Emma kreuzt auf ihrem Zettel die gelbe 6 an. Max kreuzt die rote 6 an. Laura und Linus möchten keine 6 ankreuzen.

Wird in Aktion 1 eine Zahl angesagt (Summe der beiden weißen Würfel), die du als **eine der beiden Glückszahlen** auf deinem Zettel hast, darfst du **anstelle der angesagten Zahl** sofort 1 Feld in der Farbreihe ankreuzen, in der du aktuell die **wenigsten Kreuze** gemacht hast (regelgerecht das nächstmögliche Feld). Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, suchst du dir eine davon aus. **Beispiel:** Laura hat die 6 und die 11 als Glückszahlen. Anstelle der von Max angesagten 6 kreuzt sie die grüne 16 an.

Beachte: Die Glückszahlen gelten für das ganze Spiel und können beliebig oft genutzt werden, wenn in Aktion 1 die entsprechende Zahl angesagt wird.



2. Aktion

Der aktive Spieler (aber nicht die anderen!) darf nun, muss aber nicht, genau **einen weißen Würfel** mit genau **einem beliebigen Farbwürfel** seiner Wahl kombinieren und die Summe in der entsprechenden Farbreihe ankreuzen.

Max kombiniert die weiße 5 mit der blauen 8 und kreuzt in der blauen Reihe die Zahl 13 an.

Ganz wichtig: Falls der aktive Spieler **weder** in der 1. Aktion **noch** in der 2. Aktion eine Zahl ankreuzt, dann muss er in der Spalte „**Fehlwürfe**“ ein Kreuz machen. Die nicht aktiven Spieler müssen keinen Fehlwurf markieren, egal ob sie etwas angekreuzt haben oder nicht.

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler. Er nimmt alle sechs Würfel und würfelt. Anschließend werden die beiden Aktionen nacheinander ausgeführt. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weiter gespielt.

Eine Reihe abschließen

Möchte ein Spieler **eine der beiden Zahlen ganz rechts** in einer Farbreihe ankreuzen (rote 15/16, gelbe 15/16, grüne 2/3, blaue 2/3), dann muss er vorher **mindestens sechs Kreuze** in dieser Farbreihe gemacht haben.

Kreuzt er schließlich eine der beiden Zahlen ganz rechts an, dann muss er **zusätzlich sofort** noch das Feld rechts daneben mit dem Schloss ankreuzen. Dieses Kreuz wird später bei der Endabrechnung mitgezählt! Diese Farbreihe ist nun für **alle Spieler** abgeschlossen und es kann in dieser Farbe von nun an nichts mehr angekreuzt werden. Der zugehörige Farbwürfel wird sofort aus dem Spiel entfernt und nicht weiter benötigt.



Emma kreuzt die grüne 3 und zusätzlich **sofort** das Schloss an. Der grüne Würfel wird aus dem Spiel entfernt.

Beachte: Kreuzt ein Spieler eine der beiden Zahlen ganz rechts an, dann muss er dies laut und deutlich ansagen, damit alle Spieler wissen, dass diese Farbreihe nun abgeschlossen wird. Falls das Abschließen der Reihe während der 1. Aktion geschieht, können gegebenenfalls nämlich gleichzeitig auch andere Spieler diese Reihe noch abschließen und ebenfalls das Schloss ankreuzen.

Hat ein Spieler bisher **weniger als sechs Kreuze** in der Farbreihe, dann darf er **keines** der beiden Felder ganz rechts ankreuzen, auch wenn die Reihe von einem anderen Spieler abgeschlossen wird.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand seinen vierten Fehlwurf angekreuzt hat. Außerdem endet das Spiel **sofort**, wenn (egal von welchen Spielern) zwei Reihen abgeschlossen und somit zwei Farbwürfel entfernt wurden.

Es ist möglich und erlaubt (wenn auch selten), dass durch Anwendung einer Glückszahl eine Reihe abgeschlossen wird (sofern alle beschriebenen Regeln dabei eingehalten werden).

Hinweis: Es kann (während der 1. Aktion) passieren, dass gleichzeitig mit der zweiten Reihe auch eine dritte Reihe abgeschlossen wird.

Beispiel: Die grüne Reihe wurde bereits abgeschlossen. Nun würfelt Emma mit den weißen Würfeln zwei 8en und sagt „sechzehn“ an. Max kreuzt die rote 16 an und schließt die rote Reihe ab. Gleichzeitig kreuzt Linus die gelbe 16 an und schließt die gelbe Reihe ab.

Wertung: Unterhalb der vier Farbreihen ist angegeben, wie viele Punkte es für wie viele Kreuze innerhalb einer Reihe gibt. Jeder Fehlwurf zählt fünf Minuspunkte. Nun trägt jeder Spieler die Punkte für seine vier Farbreihen und die Minuspunkte für die Fehlwürfe unten auf dem Zettel in die entsprechenden Felder ein. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.

The image shows a Qwirkx game board with four rows of numbers (1-16) in red, yellow, green, and blue. Some numbers are crossed out with an 'X'. Below the rows is a scoring table with multipliers (1x to 15x) and a total score calculation: 10 + 6 + 45 + 36 - 10 = 87.

Points	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	13x	14x	15x
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

Total: $10 + 6 + 45 + 36 - 10 = 87$ A

In Rot hat Emma 4 Kreuze, das macht 10 Punkte, in Gelb drei Kreuze (= 6 Punkte), in Grün 9 Kreuze (= 45 Punkte) und in Blau 8 Kreuze (= 36 Punkte). Für ihre beiden Fehlwürfe bekommt Emma 10 Minuspunkte. Emmas Gesamtergebnis lautet somit 87 Punkte.

**Spieler:** 2-4 Personen**Alter:** ab 8 Jahren**Dauer:** ca. 15 Minuten

Alle Regeln des Qwixx-Würfelspieles bleiben **exakt** erhalten. Bei den beiden vorliegenden Varianten müssen Sie lediglich folgendes beachten:

Variante A

Die Zahlen innerhalb einer Reihe sind auf- bzw. absteigend, genau wie beim Originalspiel, aber die Farben sind in kleine Segmente aufgeteilt.

Schließt ein Spieler eine Reihe ab, indem er die Zahl ganz rechts ankreuzt, wird der entsprechende Farbwürfel **sofort** aus dem Spiel genommen. Wird also z. B. die oberste Reihe von einem Spieler geschlossen, indem er (mit seinem mindestens 6. Kreuz in dieser Reihe) die rote 12 ankreuzt, dann kommt der rote Würfel **sofort** aus dem Spiel und die oberste Reihe ist fortan für **alle** Spieler dicht.

Beachte: In den anderen drei Reihen dürfen weiterhin (mit Hilfe der beiden weißen Würfel) rote Felder angekreuzt werden. Die vier Reihen werden genau wie beim Originalspiel **Reihe für Reihe** gewertet. Wird also z.B. die oberste Reihe geschlossen und gewertet, werden die Punkte hierfür links unten im Wertungsfeld eingetragen.



Variante B

Die Zahlen innerhalb einer Reihe sind nicht mehr auf- bzw. absteigend, sondern wild durcheinander gewürfelt. Will ein Spieler eine Reihe schließen, also die Zahl ganz rechts ankreuzen, dann muss es nun in Rot mit einer 11 geschehen, in Gelb mit einer 10, in Grün mit einer 3 und in Blau mit einer 4.



Noch ein Tipp ...

Man kann die „Qwixx gemixxt“-Blöcke auch für das **Qwixx-Kartenspiel** verwenden. Alle Regeln des Kartenspieles bleiben unverändert, mit den oben beschriebenen Ergänzungen. Außerdem gilt bei Variante **A**:

Wenn der aktive Spieler mehrere Karten ausspielt (sie müssen die gleiche Farbe haben), dann darf er in **verschiedenen** Reihen Kreuze machen. **Beispiel:** Tim spielt die rote 3, die rote 8 und die rote 11 aus. Die rote 3 kreuzt er in der zweiten Reihe an und die rote 8 in der vierten Reihe. Die rote 11 möchte er nicht ankreuzen. **Beachte:** Wenn der aktive Spieler mehrere Felder innerhalb **einer** Reihe ankreuzt, dann darf er hierbei auch **mehr** als ein Feld auslassen.





Spieler: 2-4 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 15 Minuten

Die Spielregeln und der Spielablauf für die folgenden Variante **A** und **B** bleiben **exakt** so wie beim Originalspiel. Beachtet werden muss lediglich folgendes:

Variante A

Es gibt in den 4 Farbreihen insgesamt 12 Bonusfelder. Kreuzt man ein Bonusfeld in einer beliebigen Farbreihe an, streicht man **sofort** unten ein Bonusfeld in der Bonusleiste ab. Felder der Bonusleiste werden **lückenlos von links nach rechts** abgestrichen. Streicht man ein solches Feld ab, macht man **sofort** ein Kreuz in der angegebenen Farbreihe (regelgerecht das nächstmögliche Feld). Man darf auf das sofortige Ankreuzen nicht verzichten.



Es wurden schon einige Runden gespielt. Nun kreuzt Tim in seinem Spielzug die grüne 11 an. Da dies ein Bonusfeld ist, streicht Tim sofort das erste Feld der Bonusleiste ab: es ist rot. Tim macht sofort ein Kreuz in der roten Reihe und kreuzt dort das nächstmögliche Feld an: die rote 5.

Achtung: Es ist möglich, dass durch die Bonusfelder „Kettenzüge“ entstehen. Kettenzüge werden sofort nacheinander abgehandelt.

Sarah kreuzt im späteren Spielverlauf die rote 9 an. Da dies ein Bonusfeld ist, streicht Sarah das nächste freie Feld ihrer Bonusleiste ab: es ist blau. Sarah macht nun ein Kreuz in der blauen Reihe: es ist die blaue 5. Da auch dies ein Bonusfeld ist, streicht Sarah das nächste freie Bonusfeld ab: es ist gelb. Sarah kreuzt das nächste Feld ihrer gelben Farbreihe an: die gelbe 10.

Sollte im Spielverlauf eine Farbe geschlossen worden sein, streichen alle Spieler die entsprechenden Farbfelder der Bonusleiste sofort ab. Diese Felder der Bonusleiste werden fortan nicht mehr berücksichtigt. Sie verfallen und werden dann einfach übersprungen.



Die gelbe Reihe wurde von Maria geschlossen. Jeder Spieler streicht die noch freien gelben Felder seiner Bonusleiste ab (ohne sie zu nutzen).

Beachte: In einer abgeschlossenen Reihe kann unter keinen Umständen mehr ein Feld angekreuzt werden. Spielende und Wertung bleiben exakt wie beim Originalspiel. Es ist möglich, dass ein Spieler mit Hilfe eines Bonuskreuzes eine Reihe abschließt und so gegebenenfalls das Spiel beendet, wenn dadurch die insgesamt zweite Reihe geschlossen wird.

Variante B

In den 4 Farbreihen gibt es insgesamt 5 verschiedene Bonusfelder, jedes 2x. Hat man **beide Bonusfelder eines Typs** im Spielverlauf angekreuzt, bekommt man am Spielende zusätzliche Wertungspunkte oder macht sofort weitere Kreuze. Zur Kenntlichmachung des erzielten Bonuskreuzt man auf dem Zettel das entsprechende Bonusfeld unterhalb der 4 Farbreihen an.



Sarah kreuzt die grüne 5 an und hat somit beide gezackten Bonusfelder angekreuzt. Sie markiert sofort das entsprechende Bonusfeld unterhalb der 4 Farbreihen.

Die Bedeutung der Bonusfelder:



Du kreuzt **sofort** 2 Felder in der Farbreihe an, in der du aktuell **die wenigsten Kreuze** gemacht hast (regelgerecht die nächstmöglichen 2 Felder). Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, suchst du dir eine davon aus.

Beachte: Bonuskreuze, die in der Reihe mit den wenigsten Kreuzen nicht gemacht werden können (z.B. weil die Reihe bereits abgeschlossen ist), verfallen.



Du kreuzt **sofort** in **jeder** Farbreihe ein Feld an (jeweils regelgerecht das nächstmögliche Feld).

Für beide gerade erklärten Bonusaktionen gilt: Es ist möglich und erlaubt, mittels eines Bonuskreuzes das letzte Feld einer Farbreihe anzukreuzen und sie abzuschließen. Auf diese Weise kann gegebenenfalls auch das Spielende (zwei Reihen dicht) eintreten. **Beachte:** In einer abgeschlossenen Reihe kann unter keinen Umständen mehr ein Feld angekreuzt werden.



Die Punkte, die du in der Wertung für die Farbreihe mit den wenigsten Kreuzen bekommst, werden verdoppelt. Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, wird nur eine dieser Reihen doppelt gewertet.



Du bekommst 13 Punkte zusätzlich.



Deine Fehlwürfe zählen keine Minuspunkte.

Das Spielende tritt exakt so ein, wie beim Originalspiel, also wenn insgesamt zwei Reihen dicht sind oder ein Spieler 4 Fehlwürfe hat. **Hinweis:** Das Spielende durch den 4. Fehlwurf eines Spielers tritt auch dann ein, wenn die Fehlwürfe dieses Spielers keine Minuspunkte zählen.