

NO RETURN

ES GIBT KEIN ZURÜCK!



Eine spannende Punktejagd für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

NO RETURN besteht aus zwei Phasen. In der ersten Phase sammelt ihr die Steine und legt sie – sauber nach Farben getrennt – offen vor euch ab. Jeder entscheidet selbst, wann er in die zweite Phase wechselt und mit dem Abbauen beginnt. Ab jetzt gilt es, diese Steine in Pluspunkte umzuwandeln.

Aber Vorsicht: Wer zu lange Steine in seiner Auslage sammelt, guckt am Ende in die Röhre. Denn alle Steine, die am Schluss noch vor euch liegen, geben fette Minuspunkte.

Findest du den perfekten Zeitpunkt?

DAS IST DRIN

1 Beutel

132 Spielsteine
(je 2-mal die Zahlenwerte 1–11
in 6 verschiedenen Farben)




moses.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Legt alle Steine in den Beutel und mischt sie gut durch. Dreht den Schachteldeckel um und legt ihn in die Tischmitte. Nacheinander zieht jeder von euch **8 Steine** aus dem Beutel. Stellt eure Steine so vor euch, dass nur ihr die Zahlenseite sehen könnt. Das sind eure **8 Handsteine**. Zieht die Steine immer **zufällig** aus dem Beutel, also ohne dabei hineinzuschauen!

Ihr seid mit euren Handsteinen nicht zufrieden? Dann habt ihr jetzt **einmal die Möglichkeit**, eure Handsteine auszutauschen. Der jüngste Spieler darf als Erster damit beginnen, danach tauscht ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Möchtest du tauschen? Dann lege beliebig viele deiner **Handsteine** verdeckt zur Seite. Du kannst sogar alle 8 tauschen, wenn du möchtest. Ziehe dann genauso viele Steine aus dem Beutel nach und stelle die neuen Steine wieder vor dir auf.

Bist du mit deinen Handsteinen zufrieden? Dann kannst du auch auf das Tauschen verzichten.

Hatte jeder von euch die Möglichkeit zu tauschen? Dann werft alle zur Seite gelegten Steine in den Beutel zurück und mischt erneut durch.

Hinweis: Wenn ihr **später** im Spiel Steine tauscht oder abgibt, kommen diese Steine **immer** in den Schachteldeckel zurück. Diese Steine sind damit aus dem Spiel. Nur während der Spielvorbereitung legt ihr Steine zurück in den Beutel!

LOS GEHT'S

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

PHASE 1: DER AUFBAU

Ihr startet alle in Phase 1. Zuerst versucht ihr, eure Handsteine möglichst geschickt vor euch auszulegen. Die Steine in eurer Auslage räumt ihr später in Phase 2 ab. Dann bringen euch diese Steine Punkte ein!

Bist du an der Reihe, hast du zwei Möglichkeiten:
Du kannst deine **Handsteine** entweder **tauschen** oder **auslegen**.

TAUSCHEN

Bist du mit deinen **Handsteinen** nicht zufrieden? Dann kannst du höchstens vier davon tauschen. Zuerst wählst du **bis zu 4** deiner Handsteine. Die Farben und Zahlen dieser Steine sind ohne Bedeutung. Lege die gewählten Handsteine verdeckt in den **Schachteldeckel** zurück. Diese Steine sind damit aus dem Spiel!

Danach ziehst du genauso viele Steine aus dem Beutel nach. Stelle die neuen Steine wieder vor dir auf. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

AUSLEGEN

Wenn du **Handsteine auslegen** willst, musst du folgende Regeln beachten:

1. **Nur eine Farbe**

In deinem Zug darfst du immer **nur eine Farbe** auslegen. Du darfst dabei aber so viele Handsteine dieser Farbe ausspielen, wie du möchtest.

2. Jede Spalte eine Farbe

Du bildest für jede Farbe eine **eigene Spalte**. Jede Farbe darf in deiner Auslage nur in einer Spalte vorkommen. Insgesamt können bis zu sechs Spalten vor dir liegen.

3. In jeder Spalte herrscht Ordnung

Du musst die Zahlen in jeder Spalte in **absteigender** Reihenfolge auslegen. Am Beginn einer Spalte legst du oben immer eine möglichst hohe Zahl. Darunter folgen später nur noch gleich große bzw. kleinere Zahlen.

Hinweis: Die Steine in deinen Spalten müssen nicht direkt aufeinanderfolgend sein. Du kannst Lücken aber später nicht mehr „auffüllen“.

4. Später nur noch kleinere Zahlen

Möchtest du Handsteine in einer bestehenden Spalte anlegen? Dann musst du sie immer **unterhalb** der bereits ausliegenden Steine auslegen. Auch jetzt darfst du Zahlen „auslassen“. Wichtig ist dabei nur, dass die angelegten Steine gleich groß bzw. kleiner sind.

Hinweis: Überlege also gut und spiele kleine Zahlen so spät wie möglich aus. Denn sonst läufst du Gefahr, dass du in dieser Farbe später nur noch sehr schwer anlegen kannst!

Hast du deine Steine ausgelegt? Dann ziehe aus dem Beutel so viele Steine nach, wie du gerade ausgespielt hast. Nun ist dein linker Nachbar an der Reihe.

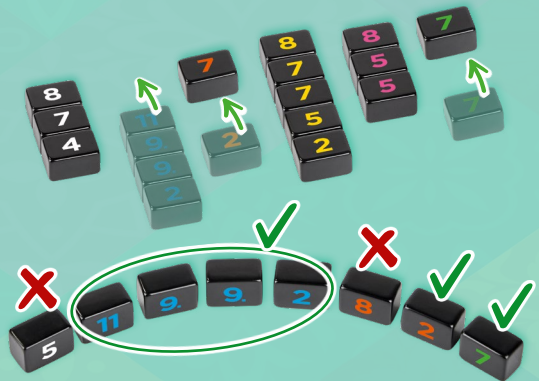
Beispiel Auslegen:

Das Spiel läuft seit ein paar Runden und Christian hat bisher 5 Spalten in seiner Auslage. Er hat jetzt verschiedene Möglichkeiten: Er könnte seine 4 Handsteine **11-9-9-2** alle auf einmal auslegen. Dafür zieht er 4 neue Steine nach. So hat er natürlich gute Chancen, etwas Passendes für den nächsten Zug zu ziehen.

Er könnte aber auch nur die **11-9-9** ausspielen und die **2** erst einmal behalten. Dann zieht er zwar nur 3 neue Steine nach, dafür kann er aber später noch weitere hohe Steine hier anlegen. Spielt er hingegen die **2** jetzt mit aus, kann er danach nur noch **2** oder **1** anlegen!

Er könnte genauso entweder die **2** oder die **7** anlegen. Dann zieht er nur einen Stein nach.

Die **5** und **8** kann er leider nicht anlegen. Sie sind höher als die kleinsten Zahlen, die in diesen Farben schon vor ihm ausliegen!



PHASE 2: DIE PUNKTEJAGD

Ihr nähert euch dem Höhepunkt des Spiels. In Phase 2 müsst ihr Gas geben, um möglichst viele Punkte einzufahren. Denn manchmal kommt das Ende des Spiels unerwartet schnell.

Ihr entscheidet selbst, **wann für euch Phase 2 beginnt**. In Phase 2 baut ihr eure Auslage aus Phase 1 wieder ab. Denn nur so kommt ihr an wertvolle Punkte. Ihr müsst die Steine in eurer Auslage jedoch mit euren Handsteinen „bezahlen“, um sie abzuräumen.

Bist du für den Wechsel in Phase 2 bereit? Dann kündige es deinen Mitspielern zu Beginn deines Zuges an. Ab jetzt befindest du dich für den Rest des Spiels in Phase 2.

! Achtung: Sobald du einmal in Phase 2 gewechselt bist, kannst du nicht wieder zurück!

Bist du in Phase 2 an der Reihe, hast du zwei Möglichkeiten:

Du kannst entweder deine **Handsteine tauschen** oder die Steine aus deiner Auslage **abräumen**.

TAUSCHEN

Bist du mit deinen **Handsteinen** nicht zufrieden? Dann kannst du **bis zu 4** davon tauschen. Das funktioniert genauso wie in Phase 1. Danach ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

ABRÄUMEN

Du möchtest deine Auslage in Punkte verwandeln? Dann musst du folgende Regeln beachten:

1. Nur eine Farbe

In deinem Zug darfst du beliebig viele Steine **einer Farbe** abräumen und damit in Pluspunkte umwandeln.

2. Von Klein nach Groß

Wähle eine deiner ausliegenden Spalten und entscheide dich, welche Steine du von dort abräumen willst. Du musst dabei immer bei der **kleinsten Zahl anfangen** und dich nach oben arbeiten. Du darfst keine Steine „überspringen“.

Hinweis: *Ihr müsst eine Spalte **nicht** auf einmal abräumen. Ihr könnt das in mehreren Schritten tun. Allerdings müsst ihr immer bei der kleinsten ausliegenden Zahl der Spalte anfangen!*

3. Punkte gibt es nicht geschenkt

Rechne die **Zahlenwerte der Steine** zusammen, die du **abräumen** willst. Diese **Summe** musst du mit deinen **Handsteinen** mindestens erreichen. Auch dafür rechnest du die **Zahlenwerte** zusammen.

Achtung: Es geht **nicht** darum, **wie viele** Steine du abräumst, sondern nur um die **Summe** der Zahlenwerte. Du kannst also z. B. mit einem hohen Handstein mehrere kleine Steine abräumen oder mit mehreren kleinen Handsteinen einen oder mehr hohe Steine.

4. Wieder gilt: Nur eine Farbe

Die **Handsteine**, die du für das Abräumen verwendest, müssen alle die gleiche Farbe haben. Allerdings **können** die Handsteine und die gewählte Spalte zwei unterschiedliche Farben haben. Du kannst also z. B. mit roten Handsteinen deine grüne Spalte abräumen.

5. Punkte stapeln

Deine abgeräumten Steine legst du als **verdeckten Punktestapel** neben dich. Alle diese Steine bringen dir am Ende **Pluspunkte** ein.

6. Bezahlt wird in den Schachteldeckel

Alle Handsteine, die du für das Abräumen verwendest, legst du **offen** in den Schachteldeckel zurück. Diese Steine sind damit aus dem Spiel.

Hast du deinen Zug beendet? Dann ziehe aus dem Beutel so viele Steine nach, bis wieder 8 vor dir stehen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Manchmal kann es von Vorteil sein, wenn ihr zusätzlich Steine mit kleinen Zahlen abgibt. Sogar dann, wenn ihr auch ohne diese Steine die geforderte Summe erreichen könnt. Denn ihr zieht immer so viele Steine aus dem Beutel nach, bis ihr wieder 8 Handsteine habt.

Beispiel für das Abräumen:

Anja hat mehrere Möglichkeiten, ihre Auslage in Punkte umzuwandeln:

Sie könnte ihre **11** in den Schachteldeckel zurücklegen und damit einfach die **11** abräumen.

Genauso kann sie auch eine andere Spalte auswählen und dort mit ihrer **11** sogar mehrere Steine abräumen:

$5+5=10$ → nur die **8** bleibt liegen

$1+1+2+5=9$ → nur die **10** bleibt liegen

$2+7=9$ → die Spalte ist damit komplett abgeräumt

$3+7=10$ → nur die **3** bleibt liegen

Zur Erinnerung: Die gelbe 10 kann Anja nicht abräumen, weil sie unten in der Spalte mit Abräumen beginnen muss.



WAS TUE ICH, WENN MEINE SPALTEN ABGERÄUMT SIND?

Bist du an der Reihe und hast keine Steine mehr in deiner Auslage? Dann kannst du ab jetzt nur noch tauschen. Vielleicht hast du dieses Mal zu früh gewechselt?

Tip: Willst du deine Mitspieler unter Druck setzen? Dann tauschst du natürlich immer 4 Steine, damit du 4 neue Steine auf einmal aus dem Beutel ziehen kannst!

ENDE DES SPIELS

Wenn einer von euch den **letzten Stein** aus dem Beutel zieht, endet das Spiel. Ihr spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Jeder von euch war dann gleich oft an der Reihe.

Hat der Spieler rechts vom Startspieler den letzten Stein gezogen? Dann endet das Spiel sofort.

Hinweis: Habt ihr alle eure Auslage komplett abgeräumt? Dann könnt ihr natürlich direkt zur Wertung gehen.

WERTUNG

Legt alle eure **Handsteine** zurück in den Schachteldeckel. Sie haben keinen Einfluss auf die Wertung.

Liegen in eurer persönlichen Auslage noch Steine? Dann zählen sie als **Minuspunkte in Höhe ihrer Zahlenwerte**. Alle Steine in deinem Punktestapel sind **Pluspunkte in Höhe ihrer Zahlenwerte**.

Zieht die Minuspunkte von euren Pluspunkten ab. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der weniger Minuspunkte abziehen musste. Seid ihr auch hier gleichauf, teilt ihr euch den Sieg.

Für den schnellen Überblick – alles in Kürze:

Jeder Spieler: 8 Handsteine, jeder 1x tauschen (0–8 Steine, Steine in den Beutel)

Phase 1	1–4 Handsteine tauschen (sind aus dem Spiel)
reihum	Handsteine einer Farbe auslegen (gleiche Zahl oder absteigend)

Zu Beginn des eigenen Spielzugs kann jeder für sich den Wechsel in Phase 2 ansagen.

Phase 2	1–4 Handsteine tauschen (sind aus dem Spiel)
reihum	Steine einer Farbe aus der Auslage abräumen, mit Handsteinen einer Farbe bezahlen (Handsteine können andere Farbe haben)

Das Spiel endet, wenn einer von euch den letzten Stein aus dem Beutel zieht. Spielt die laufende Runde zu Ende.

Wertung	Alle Steine in der Auslage → Minuspunkte in Höhe der Zahlenwerte Alle abgeräumten Steine → Pluspunkte in Höhe der Zahlenwerte
----------------	--

TIPPS UND TRICKS:

Wann soll ich Steine tauschen?

Habt ihr von einer Farbe z. B. nur Steine mit kleinen Zahlen? Oder von mehreren Farben nur einen einzigen Stein? Dann solltet ihr tauschen. Achtet darauf, welche Handsteine ihr vielleicht nicht mehr auslegen könnt. Habt ihr z. B. in einer Farbe bereits eine kleinere Zahl ausgelegt? Dann kann es manchmal sogar Sinn machen, Steine mit hohen Zahlen in dieser Farbe zu tauschen. Vergesst aber nicht, dass ihr hohe Zahlen in Phase 2 gut gebrauchen könnt!

Wann soll ich in Phase 2 wechseln?

Der richtige Zeitpunkt zum Wechseln ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Je weniger Spieler ihr seid, desto länger könnt ihr den Wechsel hinauszögern. Achtet auch genau darauf, wann eure Mitspieler in Phase 2 wechseln! Je länger ihr selber auslegt, desto mehr Steine könnt ihr vielleicht umwandeln. Aber ihr lauft dabei Gefahr, auf eurer Auslage sitzenzubleiben. Den richtigen Zeitpunkt zu finden ist das A und O in NO RETURN.

Ich habe als Erster gewechselt und die anderen haben mehr Steine ausgelegt als ich.

Jetzt müsst ihr einen Gang zulegen. Versucht immer, möglichst viele Steine zu spielen. Denn dann zieht ihr viele Steine aus dem Beutel nach. Und je schneller sich der Beutel leert, desto besser.

Autor: Marco Teubner
Grafik / Gestaltung: Fiore GmbH
Lektorat: Elke Vogel
Redaktion: Anneli Ganser, Daniel Gaca
Herstellung: Anja Trentepohl

© 2019 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr. 90329 / 2. Auflage 2020

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Antdorf, Berlin, Bödefeld, Düsseldorf, Kempen und Stuttgart.