

# BLAZE

**EIN DURAK SPIEL FÜR 3 BIS 5 SPIELER**

*Woblan, mein Freund. Wenn du den flammenden Feuervogel um seiner magischen Federn willen zu fangen gedenkst, werde ich dich nicht aufhalten. Doch bedenke, der Wald ist voller dunkler Geheimnisse und dieser Vogel vermag sowohl Glück als auch Unheil zu bringen. Sei also auf der Hut oder du wirst in den endlosen Wäldern verloren sein. So lebe wohl, und mögest du zurückkehren, um deine Geschichte zu erzählen ...*

## SPIELMATERIAL

### 60 Spielkarten

3 Farben (Rot, Gelb, Blau),  
jeweils mit 2x Zahlen 1 bis 9  
und 2x Feuervogelkarte



### 15 Wettkarten

je 3 Karten (0, 1, 1)  
in 5 Spielerfarben



### 8 Federkarten

4 Karten für die 1. Runde (Rückseite **A**),  
4 Karten für die 2. Runde (Rückseite **B**)



# SPIELAUFBAU

1. Jeder nimmt sich die 3 Wettkarten einer Spielerfarbe und legt sie verdeckt vor sich ab. Übrig gebliebene Wettkarten kommen zurück in die Schachtel.
2. Teilt die Federkarten nach **A** und **B** auf. Bereitet dann die Federkartenstapel je nach Spielerzahl wie folgt vor (legt die Punktwerte aufsteigend aufeinander und dreht dann die Stapel um):

Spieler	Stapel für 1. Runde (A)	Stapel für 2. Runde (B)
3	 ↷ <b>A</b>	 ↷ <b>B</b>
4	 ↷ <b>A</b>	 ↷ <b>B</b>
5	 ↷ <b>A</b>	 ↷ <b>B</b>

Legt die beiden verdeckten Federkartenstapel bereit.  
Übrige Federkarten kommen zurück in die Schachtel.

3. Mischt alle Spielkarten und teilt jedem Spieler 5 Handkarten aus.

*Bei 3 Spielern: Legt vorher alle Karten mit der Zahl 1 zurück in die Schachtel.*

4. Teilt die übrigen Karten in 2 ungefähr gleich große, verdeckte Nachziehstapel auf. Platziert einen davon für die 1. Runde in der Tischmitte. Legt den anderen Stapel neben die Federkartenstapel – er wird für die 2. Runde benötigt.
5. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie um 90 Grad gedreht offen unter den Stapel. Sie zeigt die Trumpffarbe für die 1. Runde an.





## VORWORT

*Blaze* basiert auf dem einzigartigen Spielprinzip des populären russischen Klassikers *Durak*, bei dem es darum geht, nicht der Verlierer zu sein. Bei *Blaze* geht es jedoch ums Gewinnen und man hat nicht unbedingt verloren, wenn man als letzter Spieler Karten auf der Hand hat.

## SPIELABLAUF

*Blaze* wird über 2 Runden gespielt. In einer Runde werden Herausforderungen mit jeweils 3 Beteiligten (**Herausforderer**, **Zielspieler** und **Unterstützer**) gespielt. Diese Rollen wandern im Uhrzeigersinn.

Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

- ∞ **Optimierphase:** Versucht eure Handkarten zu verbessern und möglichst keine zusätzlichen Karten auf die Hand zu bekommen.
- ∞ **Endphase:** Versucht eure Handkarten so schnell wie möglich loszuwerden, um wertvolle Federkarten zu gewinnen.

Der jüngste Spieler ist der erste Herausforderer.

## ≈ OPTIMIERPHASE ≈

### EINE HERAUSFORDERUNG

#### EINE HERAUSFORDERUNG STARTEN

Als Herausforderer musst du eine **beliebige Karte** von deiner Hand offen vor deinen linken Nachbarn ausspielen.

Du darfst weitere Karten mit derselben Zahl in beliebigen Farben dazulegen.



**Tipps für den Herausforderer:** Beim Herausfordern geht es nicht ums Gewinnen, sondern darum, schwache Karten loszuwerden!

#### KARTEN ABWEHREN

Dein linker Nachbar wird zum Zielspieler und muss alle gespielten Karten abwehren oder passen (siehe S. 7).

Um eine Karte abzuwehren:

- ≈ spiele 1 Karte **gleicher Farbe** mit **gleicher oder höherer Zahl** oder
- ≈ spiele 1 **beliebige Karte der Trumpffarbe**.

**Wichtig:** Um eine Trumpfkarte abzuwehren, musst du einen Trumpf mit gleicher oder höherer Zahl spielen.

Jede Abwehrkarte wird direkt offen vor die abzuwehrende Karte gelegt. Du darfst die Zuordnung anschließend nicht mehr ändern.

**Tipps für den Zielspieler:** Du willst gewinnen. Versuche möglichst wenig neue Zahlen auszuspielen, um das Erweitern der Herausforderung zu erschweren!



## DIE HERAUSFORDERUNG ERWEITERN

Der Herausforderer darf die Herausforderung jederzeit erweitern, indem er weitere Karten ausspielt. Dazu dürfen nur bereits ausliegende **Zahlen** (egal ob von Herausforderung oder Abwehr) ausgespielt werden.



## UNTERSTÜTZUNG

Der linke Nachbar des Zielspielers wird zum Unterstützer des Herausforderers. Er darf die **Herausforderung** ebenfalls **erweitern**.



**Tipp für den Unterstützer:** Du willst, dass der Zielspieler verliert, damit du als nächster Herausforderer wirst. Erweitere die Herausforderung!

## ZUSÄTZLICHE REGELN

- 1. Herausforderungslimit in der Optimierphase:** Herausforderer und Unterstützer dürfen insgesamt nicht mehr als 5 Karten spielen.
- 2. Feuervogelkarten:** Ihr Zahlenwert hängt davon ab, ob sie als **Herausforderung (Wert 10)** oder als **Abwehr (Wert 0)** gespielt werden.



**Wichtig:** Mit einem Feuervogel kannst du den Feuervogel derselben Farbe nicht abwehren!

**Hinweis:** Mit einem Feuervogel in Trumpffarbe kannst du jede Karte, die kein Trumpf ist, abwehren.

## ERGEBNIS EINER HERAUSFORDERUNG

Die Herausforderung endet, wenn der **Zielspieler** entweder **alle Karten abgewehrt hat** oder **gepasst hat**.

### A. ZIELSPIELER HAT ALLE KARTEN ABGEWEHRT

Wenn weder der Herausforderer noch der Unterstützer die Herausforderung erweitern können oder wollen, legt **alle** ausgespielten Karten auf den offenen Ablagestapel.

Anschließend ziehen alle, die an der Herausforderung beteiligt waren und weniger als 5 Karten haben, wieder auf 5 Handkarten vom Nachziehstapel auf. Es wird im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Herausforderer gezogen.

***Wichtig:** Jeder Spieler zieht alle seine Karten, bevor der nächste Spieler nachziehen darf.*

Der Zielspieler hat die Herausforderung gewonnen. Daher wird der **Zielspieler als nächster zum Herausforderer**.

**Tipp:** Verschwende nicht zu viele starke Karten zum Abwehren.  
Wenn du erfolgreich bist, sind sie weg!



***Beispiel:** Die gelbe 9 schlägt die gelbe 4. Die blaue 2 ist Trumpf und schlägt die rote 4. Herausforderer und Unterstützer haben keine 2 oder 4 mehr und möchten keine 9 spielen, um zu erweitern. Alle*

*Herausforderungskarten wurden abgewehrt. Legt alle Karten auf den Ablagestapel.*

## B. ZIELSPIELER HAT GEPASST

Der Zielspieler darf jederzeit passen, auch ohne eine Karte gespielt zu haben. Hat er gepasst:

- ♣ dürfen Herausforderer und Unterstützer weiter Karten spielen (bis das Kartenlimit erreicht ist).
- ♣ darf der Zielspieler keine weiteren Karten abwehren.
- ♣ muss der Zielspieler **alle** in dieser Herausforderung gespielten Karten auf die Hand nehmen.

**Wichtig:** *Das umfasst alle Karten des Zielspielers, des Herausforderers und des Unterstützers.*

Anschließend ziehen alle, die an der Herausforderung beteiligt waren, wieder auf 5 Handkarten auf.

Der Zielspieler hat die Herausforderung verloren. Daher wird der **Unterstützer als nächster zum Herausforderer.**

**Tipp:** Karten aufzunehmen ist nicht so schlimm, wenn viele davon dieselbe Zahl haben. Spiele sie später zusammen aus, wenn du andere herausforderst!

**Beispiel:** *Der Zielspieler möchte keine weiteren Karten spielen. Er passt und nimmt alle Karten auf die Hand, in der Hoffnung, sie später wieder loszuwerden.*



## ENDE DER OPTIMIERPHASE

Die Optimierphase endet sofort, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

**Hinweis:** *Ihr dürft nachzählen, wie viele Karten noch übrig sind.*

Die offene Trumpfkarte wird als letzte Karte gezogen. Einige Spieler können bei Phasenende weniger als 5 Handkarten haben.

## ENDPHASE

Es gibt keinen Nachziehstapel mehr. Legt den Federkartenstapel für die 1. Runde (Rückseite **A**) in die Tischmitte. Dreht ihn komplett um; die höchste Federkarte liegt nun oben. Jeder versucht nun seine Handkarten so schnell wie möglich loszuwerden, um die wertvollste noch verfügbare Federkarte zu gewinnen.



**Tipp:** Versuche gegen Ende der Optimierphase nicht zu viele Handkarten zu haben. Im Idealfall beginnst du die Endphase mit 5 Karten oder sogar weniger!

## WETTEN



Bevor das Spiel fortgesetzt wird, wettet jeder darauf, welcher Spieler als letzter noch Karten auf der Hand haben und daher die Runde verlieren wird. Dazu legen alle gleichzeitig **eine** ihrer Wettkarten verdeckt vor einen anderen Spieler ihrer Wahl.

Du darfst nicht gegen dich selbst wetten. Wenn du denkst, dass du die Runde verlieren wirst, lege deine Wettkarte mit 0 Punkten vor einen anderen Spieler.

## ABLAUF DER ENDPHASE

Nach dem Platzieren der Wetten geht das Spiel weiter. Es gelten die bisherigen Regeln mit den folgenden Änderungen:

- Am Ende einer Herausforderung werden keine Karten mehr nachgezogen. Wer passt, muss aber weiterhin alle ausgespielten Karten auf die Hand nehmen.
- Hat der Zielspieler zu Beginn einer Herausforderung weniger als 5 Karten auf der Hand, **sinkt das Herausforderungslimit** auf die Anzahl seiner Handkarten.

**Wichtig:** Die Trumpffarbe bleibt dieselbe wie in der Optimierphase.

## EINE FEDERKARTE GEWINNEN

Spieler, die nach einer Herausforderung **keine Handkarten** mehr haben, nehmen sich die oberste Federkarte. Haben mehrere Spieler keine Karten, nimmt euch die Federkarten im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Herausforderer. Wer eine Federkarte erhalten hat, wird für die restliche Runde in der Spielreihenfolge übersprungen.

*Hinweis: Die übrigen Spieler können jetzt neue Nachbarn haben.*

Für den seltenen Fall, dass ein Spieler direkt zu Beginn der Endphase gar keine Karten mehr auf der Hand hat, nimmt er, sofort nachdem er gewettet hat, die oberste Federkarte.

## RUNDENENDE

Die Runde endet sofort, nachdem die letzte Federkarte genommen wurde. Der Spieler, der keine Federkarte erhalten hat, verliert diese Runde.

Deckt alle Wettkarten auf, die in dieser Runde gespielt wurden.

- ☞ Hast du die Runde **nicht** verloren, erhältst du alle Wettkarten, die andere vor dich ausgespielt haben.
- ☞ Hast du die Runde verloren, erhält jeder Spieler, der eine Wettkarte vor dich ausgespielt hat, seine eigene Karte.

**Wichtig:** *Wettkarten mit 0 Punkten geben immer an ihre Besitzer zurück! Sie dürfen sie in der 2. Runde wieder benutzen.*

- ☞ Jeder bildet einen Stapel aus allen Federkarten und eigenen oder fremden Wettkarten, die er erhält.



## ~ DIE 2. RUNDE ~

Für die 2. Runde gelten dieselben Regeln wie für die 1. Runde. Bereitet die 2. Runde wie folgt vor, bevor ihr weiterspielt.

1. Sammelt **alle** Spielkarten, die für die **1. Runde** genutzt wurden, ein und mischt sie. Teilt jedem Spieler 5 Handkarten aus. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.
2. Legt den vor Spielbeginn zur Seite gelegten Nachziehstapel für die 2. Runde in die Tischmitte.
3. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie um 90 Grad gedreht offen unter den Stapel. Sie zeigt die Trumpffarbe für die 2. Runde an.



Der Verlierer der 1. Runde ist in der 2. Runde als Erster an der Reihe.

Benutzt in der Endphase den Federkartenstapel für die 2. Runde (Rückseite **B**).



## SPIELEND

Das Spiel endet, nachdem die Wetten der 2. Runde ausgewertet wurden. Zählt die Punkte eurer Feder- und Wettkarten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

***Hinweis:** Ignoriert eure übrig gebliebenen Wettkarten, die ihr nicht in einem Stapel gesammelt habt.*

Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der in der 2. Runde die höchste Federkarte gewonnen hat.

## TIMING



**Blaze** ist ein schnelles Hin und Her zwischen Herausforderer, Zielspieler und Unterstützer. Für den zeitlichen Ablauf gelten die folgenden Regeln:

1. Immer wenn nicht abgewehrte Karten ausliegen, muss der Zielspieler entscheiden, ob er sie abwehrt oder passen will. Herausforderer und Unterstützer müssen keine Karten spielen, bis der Zielspieler sich entschieden hat – sie dürfen es aber.
2. Wenn Herausforderer und Unterstützer gleichzeitig Karten spielen und dies dazu führt, dass das Herausforderungslimit überschritten wird, hat der Herausforderer Vorrang. Er darf den Unterstützer auffordern, so viele Karten zurückzunehmen, wie er spielen will. Allerdings muss dieser Widerspruch recht schnell erfolgen.
3. Herausforderer und Unterstützer können darüber sprechen, wie viele Karten sie spielen wollen und wer was beisteuert.

## CREDITS



**Autor:** HeidelBÄR Games Team

**Spielentwicklung:** Roland Goslar

**Illustration:** „greenpengua“

Nadezhda Mikryukova

**Grafikdesign:** Marina Fahrenbach,

Sabine Machaczek

**Redaktion:** Matthias Wagner

**Herausgeber:** Heiko Eller-Bilz

**Weitere Unterstützung:** Bianca Dietrich,  
Nicole Höfler, Michael Kränzle, Erik Macht

**Besonderer Dank an:** Johannes Frank,  
Marc Konermann, Tim Leuftink

© 2021 HeidelBÄR Games GmbH. BLAZE, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Germany. Made in Poland. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Diese Information bitte aufbewahren.



[WWW.HEIDELBAER.DE](http://WWW.HEIDELBAER.DE)

# HERAUSFORDERUNGS- ÜBERSICHT

*Herausforderer*

1.



*Herausforderer*



+



*Unterstützer*



*Zielspieler*

Herausforderungskarten:  
bereits gespielte Zahlen  
in beliebiger Farbe



Abwehrkarten:  
gleiche oder höherer Zahl  
in der Farbe der gegen-  
überliegenden Karte  
**ODER** Trumpf

Feuervogelkarte:  
Zahlenwert 10



Feuervogelkarte:  
Zahlenwert 0

Besucht uns online für  
Varianten und weitere Infos:

heidelbaer.de

