

# 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 Wert 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. Bereitet 2 verdeckte Stapel mit Federkarten mit von unten nach oben absteigenden Werten je nach Spielerzahl wie folgt vor:

Spieler	Stapel für 1. Runde (A)	Stapel für 2. Runde (B)
3	2 < 1	3 < 2
4	3 < 2 < 1	4 < 3 < 2
5	4 < 3 < 2 < 1	5 < 4 < 3 < 2

Legt die 2 Federkartenstapel zur Seite. Übrig gebliebene Federkarten kommen zurück in die Schachtel.

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

**Wichtig:** Bei 3 Spielern kommen vorher alle Karten mit dem Wert 1 zurück in die Schachtel.

4. Teilt die übrigen Karten in 2 ungefähr gleich große, verdeckte Stapel auf. Platziert einen davon als Nachziehstapel 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** ist ein Kartenspiel für 3 bis 5 Spieler. Es basiert auf dem russischen Klassiker *Durak*, welcher weltweit von Millionen von Menschen gespielt wird. Bei *Durak* geht es nur darum, nicht der Verlierer zu sein. **Blaze** greift das einzigartige Spielprinzip von *Durak* auf, doch es geht ums Gewinnen – und als letzter Spieler Karten auf der Hand zu haben, heißt nicht unbedingt, dass man verloren hat.

## SPIELABLAUF

**Blaze** wird über 2 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 2 Phasen.

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

## ~ DIE 1. PHASE ~

In der 1. Runde beginnt der jüngste Spieler und startet die erste Herausforderung.

### EINE HERAUSFORDERUNG

#### EINE HERAUSFORDERUNG STARTEN

Du wirst zum aktiven Spieler und musst deinen linken Nachbarn herausfordern. Spiele dazu eine beliebige Karte von deiner Hand offen vor ihn aus.

Du darfst weitere Karten mit demselben Wert in beliebigen Farben dazulegen.



**Tip:** Beim Herausfordern geht es nicht ums Gewinnen, sondern darum, schwache Karten loszuwerden!

#### KARTEN ABLEHNEN

Dein linker Nachbar wird zum Zielspieler und muss alle Herausforderungskarten ablehnen oder passen (siehe S. 7). Um eine Karte abzulehnen:

- ~ spiele 1 Karte gleicher Farbe mit gleichem oder höherem Wert oder
- ~ spiele 1 beliebige Karte der Trumpffarbe.



**Wichtig:** Um eine Trumpfkarte abzulehnen, musst du einen Trumpf mit gleichem oder höherem Wert spielen.

Jede Ablehnungskarte wird offen gegenüber ihrer jeweiligen Herausforderungskarte gelegt. Du darfst die Zuordnung anschließend nicht mehr ändern.

**Tip:** Versuche die Optionen des aktiven Spielers einzuschränken, indem du möglichst wenig neue Kartenwerte zum Ablehnen verwendest!

## DIE HERAUSFORDERUNG ERWEITERN

Der aktive Spieler darf die Herausforderung jederzeit erweitern, indem er weitere Herausforderungskarten spielt. Dazu dürfen nur **Kartenwerte, die zuvor schon gespielt wurden** (entweder als Herausforderungs- oder als Ablehnungskarten), gespielt werden.



## UNTERSTÜTZUNG

Der linke Nachbar des Zielspielers wird zum Unterstützer des aktiven Spielers und darf die **Herausforderung** jederzeit nach denselben Regeln **erweitern**.



**Tip:** Als Unterstützer kannst du möglicherweise schwache Karten loswerden. Also kein Grund, nicht „auszuhelfen“!

## ZUSÄTZLICHE REGELN

- 1. Herausforderungslimit:** Der aktive Spieler und der Unterstützer dürfen insgesamt nicht mehr als 5 Herausforderungskarten spielen.
- 2. Feuervogelkarten:** Ihr Wert hängt davon ab, ob sie als Herausforderungskarten (Wert 10) oder als Ablehnungskarten (Wert 0) gespielt werden.



**Wichtig:** Du kannst eine Karte, die kein Trumpf ist, mit einer Feuervogelkarte der Trumpffarbe ablehnen.

## ERGEBNIS EINER HERAUSFORDERUNG

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

### A. ZIELSPIELER HAT ALLE KARTEN ABGELEHNT

Wenn weder der aktive Spieler noch der Unterstützer die Herausforderung erweitern können oder wollen, legt **alle** Karten, die in dieser Herausforderung gespielt wurden, auf den offenen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel.

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 aktiven Spieler gezogen.

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

Der Zielspieler ist als nächster an der Reihe und wird zum neuen aktiven Spieler.

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



***Beispiel:** Blau ist Trumpf, deshalb schlägt die blaue 2 die rote 4. Der aktive Spieler und der Unterstützer haben keine 2 oder 4 mehr und möchten keine 9 spielen, um die Herausforderung zu erweitern. Alle Heraus-*

*forderungskarten wurden abgelehnt. Legt alle Karten auf den Ablagestapel.*

## B. ZIELSPIELER HAT GEPASST

Der Zielspieler darf jederzeit passen, auch ohne eine Ablehnungskarte gespielt zu haben. Sobald er gepasst hat:

- ☞ dürfen der aktive Spieler und der Unterstützer weiterhin Herausforderungskarten spielen.
- ☞ darf der Zielspieler keine weiteren Karten ablehnen.
- ☞ muss der Zielspieler **alle** in dieser Herausforderung gespielten Karten auf die Hand nehmen.

**Wichtig:** *Das umfasst alle Ablehnungskarten und alle Herausforderungskarten, die vom aktiven Spieler und dem Unterstützer gespielt wurden.*

Anschließend ziehen alle, die an der Herausforderung beteiligt waren, wieder auf 5 Handkarten auf (siehe S. 6).

Ein Zielspieler, der gepasst hat, muss **aussetzen**, das heißt der Unterstützer wird zum neuen aktiven Spieler (egal, ob er Karten gespielt hat).

**Tip:** Karten aufzunehmen ist nicht so schlimm, wenn viele davon denselben Wert 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 in späteren Zügen wieder loszuwerden.*



## ENDE DER 1. PHASE

Die 1. Phase 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.

## ~ DIE 2. PHASE ~

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



**Tipp:** Versuche gegen Ende der 1. Phase nicht zu viele Handkarten zu haben. Im Idealfall beginnst du die 2. Phase mit 5 Karten oder 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. Alle legen gleichzeitig **eine** ihrer Wettkarten verdeckt vor den Spieler, den sie gewählt haben.

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

### ABLAUF DER 2. PHASE

Nach dem Platzieren der Wetten wird das Spiel bei dem Spieler, der nach der letzten Herausforderung der 1. Phase an der Reihe gewesen wäre, fortgesetzt. Es gelten dieselben Regeln wie in der 1. Phase 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 1. Phase.

## EINE FEDERKARTE GEWINNEN

Nach einer Herausforderung erhalten die Spieler, die jetzt keine Karten mehr auf der Hand haben, eine Federkarte vom Stapel. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler, nimmt jeder von ihnen die oberste Karte und legt sie neben sich auf seinen verdeckten Wertungsstapel. Diese Spieler nehmen nicht mehr an dieser Runde teil und werden in der Spielreihenfolge übersprungen.

**Wichtig:** Beachtet, dass die übrigen Spieler jetzt neue Nachbarn haben können.

Für den seltenen Fall, dass ein Spieler direkt zu Beginn der 2. Phase gar keine Karten mehr auf der Hand hat, nimmt er sofort nachdem er gewettet hat die oberste Federkarte und nimmt nicht mehr an dieser Runde teil.

## 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, nimmst du alle Wettkarten, die andere vor dich ausgespielt haben und legst sie auf deinen Wertungsstapel.
- ☞ Hast du die Runde verloren, nimmt jeder Spieler, der eine Wettkarte vor dich ausgespielt hat, seine Karte und legt sie auf seinen Wertungsstapel.

**Wichtig:** Wettkarten mit dem Wert 0 gehen immer an ihre Besitzer zurück. Sie dürfen sie in der 2. Runde wieder benutzen.



## ~ 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 2. Phase den Federkartenstapel für die 2. Runde (Rückseite **B**).



## SPIELEND

Das Spiel endet, nachdem die Wetten der 2. Runde ausgewertet wurden. Zählt die Werte auf den Feder- und Wettkarten in euren Wertungsstapeln zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt.

**Wichtig:** *Ignoriert eure übrig gebliebenen Wettkarten, die nicht auf den Wertungsstapeln liegen.*

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 dem aktiven Spieler, dem Zielspieler und dem Unterstützer. Für den zeitlichen Ablauf gelten die folgenden Regeln:

1. Immer wenn nicht abgelehnte Karten ausliegen, muss der Zielspieler entscheiden, ob er sie ablehnt oder passen will. Der aktive Spieler und der Unterstützer müssen keine Karten spielen, bis der Zielspieler sich entschieden hat – sie dürfen es aber.
2. Wenn der aktive Spieler und der Unterstützer beide die Herausforderung erweitern wollen und dies dazu führen würde, dass das Herausforderungslimit überschritten wäre, hat der aktive Spieler Vorrang. Hat der Unterstützer zu schnell gespielt, darf der aktive Spieler ihn auffordern, so viele Karten zurückzunehmen, dass er selbst die Karten spielen kann, die er gerade spielen wollte. Allerdings muss dieser Widerspruch sofort nachdem die Karten gespielt wurden erfolgen. Der aktive Spieler und der Unterstützer sollten generell darüber sprechen, wie viele Karten sie spielen wollen und wer was beisteuert.

## CREDITS

**Autor:** HeidelBÄR Games Team

**Spielentwicklung:** Roland Goslar

**Illustration:** 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

*Aktiver  
Spieler*

1.



*Aktiver  
Spieler*



+

*Unterstützer*



*Zielspieler*



Herausforderungskarten:  
bereits gespielte Werte  
in beliebiger Farbe



Ablehnungskarten:  
gleicher oder höherer  
Wert in der Farbe der  
gegenüberliegenden  
Karte **ODER** Trumpf



Feuervogelkarte: Wert 10



Feuervogelkarte: Wert 0

Besucht uns online für  
Varianten und weitere Infos:

heidelbaer.de

