

BRAZE

UN JUEGO DE DURAK PARA 3 A 5 JUGADORES

Bueno, camarada, que así sea. Si quieres capturar al Ave de fuego para conseguir sus plumas mágicas, no te detendré. Recuerda, empero, que estos bosques están llenos de oscuros secretos y la gente dice que esa ave puede traer tanto fortuna como miseria. Anda con cuidado, o nadie te encontrará en la inmensidad del bosque. Adiós, pues, y ojalá vuelvas para contar tu historia...

CONTENIDO

60 cartas de Juego

3 palos (rojo, amarillo, azul);
cada palo tiene dos veces los
valores del 1 al 9 y
2 Aves de fuego

15 cartas de Apuesta

En 5 colores de jugador, con
3 cartas cada uno (0, 1, 1)

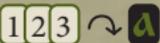
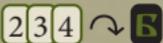
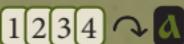
8 cartas de Pluma

4 cartas para la 1ª ronda (reverso ) y
4 cartas para la 2ª ronda (reverso )



PREPARACIÓN

1. Cada jugador coge 3 cartas de Apuesta de un color y se las pone delante, bocabajo. Devuelve las cartas de Apuesta restantes a la caja.
2. Separa las cartas de Pluma en **A** y **B**. Luego, prepara las pilas de cartas de Pluma según el número de jugadores de la siguiente manera (coloca las cartas en valor creciente encima de otra, luego volteas ambas pilas):

N.º de jugadores	Pila de la 1ª ronda (A)	Pila de la 2ª ronda (B)
3		
4		
5		

Deja las 2 pilas de cartas de Pluma a un lado. Devuelve las cartas de Pluma restantes a la caja.

3. Baraja todas las cartas de Juego y reparte 5 a cada jugador. Estas cartas son la mano de cada jugador.

Partida de 3 jugadores: *Antes de repartir cartas, devuelve todas las de valor 1 a la caja.*

4. Divide las cartas de Juego restantes en 2 mazos bocabajo de aproximadamente el mismo tamaño. Pon uno de ellos en el centro de la zona de juego como mazo de robo para la 1ª ronda. Deja el otro mazo a un lado junto a las pilas de cartas de Pluma. Se usará en la 2ª ronda.
5. Dale la vuelta a la primera carta del mazo de robo y ponla bocarriba debajo del mazo, girada 90 grados. Esta carta indica el palo de triunfo de la 1ª ronda.



Ejemplo de preparación para
3 jugadores



INTRODUCCIÓN

Blaze se basa en el clásico ruso *Durak*, en el que lo fundamental es no ser el perdedor, pero aunque *Blaze* se basa en sus mecánicas únicas, en este caso lo más importante es ganar, y ser el último jugador con cartas en la mano no supone necesariamente perder la partida.

CÓMO SE JUEGA

Blaze se juega en 2 rondas, cada una de ellas compuesta por varios desafíos con 3 participantes cada uno (desafiador, jugador objetivo y apoyo). Estos roles se van cambiando en el sentido de las agujas del reloj.

Fase de optimización: Los jugadores intentan mejorar las cartas de su mano y evitar que les añadan más cartas a ella.

Fase final: Los jugadores tratan de deshacerse de las cartas de su mano lo antes posible para ganar valiosas cartas de Pluma.

El jugador más joven es el primer desafiador.

≈ FASE DE OPTIMIZACIÓN ≈

DESAFÍOS

INICIO DE UN DESAFÍO

Como desafiador, juega **cualquier** carta de tu mano bocarriba frente al jugador de tu izquierda. Puedes añadir más cartas del mismo valor en cualquier combinación de palos.



Consejo para el desafiador: ¡El objetivo de un desafío no es ganar, sino deshacerte de las cartas débiles!

RECHAZO DE CARTAS

El jugador a tu izquierda se convierte en el jugador objetivo y debe rechazar cada carta de desafío o pasar (consulta la pág. 7). Para rechazar una carta:

- ≈ Juega una carta del **mismo palo** con un **valor igual o superior**, o *bien*
- ≈ Juega **cualquier** carta del **palo de triunfo**.



Importante: Si la carta de desafío es un triunfo, para rechazarla debes jugar un triunfo de valor igual o superior.

Cada carta de rechazo se pone bocarriba frente a su correspondiente carta de desafío. No está permitido recolocarlas después.

Consejo para el jugador objetivo: Te interesa ganar. Intenta usar el menor número posible de valores nuevos de cartas para que resulte difícil ampliar el desafío.

AMPLIACIÓN DEL DESAFÍO

El desafiador puede ampliar el desafío en cualquier momento jugando más cartas de desafío. Para hacerlo, solo puede jugar cartas de **valores ya jugados** antes (ya sea como cartas de desafío o de rechazo).



APOYO

El jugador a la izquierda del jugador objetivo se convierte en el apoyo del desafiador y **puede ampliar el desafío** en cualquier momento siguiendo las mismas reglas.



Consejo para el apoyo: Te interesa que el jugador objetivo pierda para ser el desafiador después. ¡Amplía el desafío!

REGLAS ADICIONALES

- 1. Límite de desafío de la fase de optimización:** El desafiador y el apoyo no pueden jugar más de 5 cartas de desafío en total.
- 2. Cartas de Ave de fuego:** Su valor varía en función de si se juegan como **cartas de desafío** (valor 10) o de rechazo (valor 0).



Importante: ¡No puedes rechazar un Ave de fuego con otra del mismo color!

Nota: Puedes rechazar una carta que no sea de triunfo con una carta de Ave de fuego del palo de triunfo.

RESOLUCIÓN DE UN DESAFÍO

El desafío termina si el **jugador objetivo rechaza todas las cartas o pasa.**

A. EL JUGADOR OBJETIVO RECHAZA TODAS LAS CARTAS

Si ni el desafiador ni el apoyo pueden o quieren ampliar el desafío, pon **todas** las cartas jugadas en este desafío en una pila de descarte bocarriba junto al mazo de robo.

A continuación, empezando por el desafiador y en el sentido de las agujas del reloj, todos los jugadores implicados en el desafío que tengan menos de 5 cartas vuelven a robar del mazo de robo hasta tener 5.

Importante: Cuando se roban cartas, cada jugador roba todas sus cartas antes de que el siguiente jugador lo haga.

El turno pasa al **jugador objetivo**, que se convierte en el nuevo desafiador.

Consejo: No desperdicies demasiadas cartas potentes para rechazar. Si lo consigues, ¡desaparecen!



Ejemplo: El 9 amarillo gana al amarillo 4. El palo de triunfo es el azul, así que el 2 azul gana al 4 rojo. El desafiador y el apoyo no tienen más de 2 o 4 y no quieren jugar un 9 para ampliar el desafío. Por tanto, todas las cartas

de desafío son rechazadas. Descarta todas las cartas jugadas.

B. EL JUGADOR OBJETIVO PASA

El jugador objetivo puede pasar en cualquier momento, incluso sin jugar ninguna carta de rechazo. Una vez que ha pasado:

- ∞ El desafiador y el apoyo pueden seguir jugando cartas de desafío.
- ∞ El jugador objetivo no puede rechazar más cartas.
- ∞ El jugador objetivo debe coger **todas** las cartas jugadas en este desafío y añadirlas a su mano.

Importante: Esto incluye todas las cartas de rechazo y todas las cartas de desafío jugadas por el desafiador y el apoyo.

A continuación, todos los jugadores que participaron en el desafío vuelven a robar hasta tener 5 cartas en la mano.

Un jugador objetivo que ha pasado se **salta su turno** y el apoyo se convierte en el siguiente desafiador (no importa que haya jugado alguna carta o no).

Consejo: Coger cartas no es tan malo si las cartas que obtienes son en su mayoría del mismo valor. ¡Úsalas al desafiar a otros más adelante!

Ejemplo: El jugador objetivo no quiere jugar más cartas. Pasa y añade todas las cartas jugadas a su mano, esperando deshacerse de ellas en turnos posteriores.



FIN DE LA FASE DE OPTIMIZACIÓN

La fase de optimización finaliza de inmediato cuando se agota el mazo de robo.

Nota: Puedes contar cuántas cartas quedan en la baraja.

La carta de triunfo bocarrriba es la última que se roba. Algunos jugadores podrían tener menos de 5 cartas al finalizar la fase.

~ FASE FINAL ~

No hay mazo de robo. Pon la pila de cartas de Pluma de la 1ª ronda (reverso **A**) en el centro de la zona de juego. Dale la vuelta a la pila para que la carta de Pluma de mayor valor quede encima. Los jugadores intentan deshacerse de todas las cartas de la mano lo antes posible para obtener la carta de Pluma más valiosa que quede disponible.



Consejo: Intenta que no te queden muchas cartas en la mano hacia el final de la fase de optimización. ¡Lo ideal es comenzar la fase final con 5 cartas o menos!

APUESTAS

Antes de continuar la partida, cada jugador apuesta por quién cree que será el último en quedarse con cartas en la mano y, por tanto, perderá la ronda. Todos los jugadores ponen simultáneamente **una** de sus cartas de Apuesta bocabajo delante del jugador que han elegido.

No puedes apostar por ti. Si crees que vas a perder la ronda, pon tu carta de apuesta de valor 0 delante de otro jugador.

DESARROLLO DE LA FASE FINAL

Tras realizar las apuestas, la partida continúa con el siguiente jugador en el orden de turno determinado por el último desafío de la fase de optimización. Se aplican las mismas reglas que en la fase de optimización, con los siguientes cambios:

- ~ No se roban cartas al final de un desafío, pero todavía tienes que coger todas las cartas jugadas y añadirlas a tu mano si pasas.
- ~ Si el jugador objetivo tiene menos de 5 cartas en la mano al comienzo de un desafío, el **límite de desafío** es igual al **número de cartas en su mano**.

Importante: El palo de triunfo sigue siendo el mismo que en la fase de optimización.

OBTENER UNA CARTA DE PLUMA

Después de resolver un desafío, los jugadores a los que no les queden más cartas en la mano cogen una carta de Pluma de la pila. Si hay varios, en el sentido de las agujas del reloj y empezando por el desafiador, cada uno de estos jugadores coge la primera carta. Estos jugadores dejan de participar en la ronda y no se tienen en cuenta en el orden de juego.

Nota: *Los vecinos de los jugadores restantes podrían cambiar.*

En el caso inusual de que un jugador no tenga cartas justo al comienzo de la fase final, coge de inmediato la carta de Pluma de mayor valor después de hacer su apuesta y queda fuera de la ronda.

FINAL DE UNA RONDA

La ronda termina de inmediato después de que se haya otorgado la última carta de Pluma. El jugador que no haya recibido una carta de Pluma pierde esta ronda.

Revela todas las cartas de Apuesta jugadas en esta ronda.

- ☞ Si **no** has perdido la ronda, coge las cartas de Apuesta que otros jugadores hayan puesto delante de ti y añádelas a tu pila de puntuación.
- ☞ Si has perdido la ronda, cada jugador que haya puesto una carta de Apuesta delante de ti la coge y la añade a su pila de puntuación.

Importante: *Las cartas con valor 0 se devuelven siempre a sus propietarios. Pueden usarlas de nuevo en la 2ª ronda.*

- ☞ **Cada jugador** crea su pila de puntuación bocabajo con todas las cartas de Apuesta.



≈ 2ª RONDA ≈

En la 2ª ronda se aplican las mismas reglas que en la 1ª. Antes de continuar, prepara la 2ª ronda de la siguiente manera.

1. Recoge **todas** las cartas usadas en la 1ª ronda y barájalas. Reparte 5 cartas a cada jugador. Devuelve las cartas restantes a la caja.
2. Pon el mazo de robo reservado al principio de la partida para la 2ª ronda en el centro de la zona de juego.
3. Dale la vuelta a la primera carta del mazo de robo y ponla bocarriba debajo del mazo, girada 90 grados. Esta carta indica el palo de triunfo de la 2ª ronda.



El jugador que perdió en la 1ª ronda se convierte en el jugador inicial de la 2ª ronda.

En la fase final, usa la pila de cartas de Pluma que se reservó para la 2ª ronda al principio de la partida (reverso **B**).



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina después de resolver las apuestas de la 2ª ronda. Para la puntuación final, los jugadores suman los valores de las cartas de Pluma y de Apuesta de sus pilas de puntuación. El jugador con más puntuación gana.

Importante: *Ignora las cartas de Apuesta que te sobren y que no formen parte de tu pila de puntuación.*

En caso de empate, el jugador empatado que haya ganado la carta de Pluma de más valor en la 2ª ronda gana.

PRIORIDAD DE JUEGO

Las partidas de *Blaze* son un toma y daca constante y rápido entre el desafiador, el jugador objetivo y el apoyo. Se aplican las siguientes reglas en cuanto a la prioridad de juego:

1. Siempre que haya cartas sin rechazar, el jugador objetivo debe decidir si las rechaza o pasa. El desafiador y el apoyo no tienen por qué jugar cartas hasta que el jugador objetivo haya tomado su decisión, pero pueden hacerlo.
2. Si tanto el desafiador como el apoyo quieren ampliar un desafío y al hacerlo fueran a superar el límite de desafío, el desafiador tiene prioridad. Si el apoyo ha jugado demasiado rápido, el desafiador puede pedirle que retire las cartas que sean necesarias para que pueda jugar las que quería. Sin embargo, para corregir la situación de este modo, debe hacerlo inmediatamente después de que el apoyo haya jugado las cartas.
3. En general, recomendamos que el desafiador y el apoyo se avisen de cuántas cartas quieren jugar y qué cartas aporta cada cual.

CRÉDITOS

Diseño del juego: HeidelBÄR Games Team

Desarrollo: Roland Goslar

Ilustraciones: Nadezhda Mikryukova

Diseño gráfico: Marina Fahrenbach y Sabine Machaczek

Edición: Matthias Wagner

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Producción: Heiko Eller-Bilz

Apoyo adicional: Bianca Dietrich, Nicole

Höfler, Michael Kränzle y Erik Macht

Edición: Otoño Collier

Agradecimientos especiales: Chris Baylis, Ashley Crawford, Johannes Frank, Johannes Goslar, Marc Konermann y Tim Leuftink

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. *BLAZE*, el logotipo de HeidelBÄR Games y HeidelBÄR Games son marcas registradas de HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Fabricado en Polonia. NO APROPIADO PARA NIÑOS MENORES DE 9 AÑOS. Los componentes pueden variar de los que aparecen en las imágenes. Conserva esta información para tu referencia.

WWW.HEIDELBAER.DE



DIAGRAMA DE DESAFÍO

Desafiador

1^a



Desafiador

+

Apoyo

Jugador objetivo

Cartas de desafío:
valor ya jugado de cualquier palo



Cartas de rechazo:
del mismo palo y el mismo valor o superior que la carta contraria **O BIEN** una carta del palo de triunfo

Valor de la carta de Ave de fuego: 10



Valor de la carta de Ave de fuego: 0