



PALABRA DE PIRATA

Componentes

- | | | |
|--|-------------------|-----------------------|
| • 1 marcador de rondas | • 1 Bolsa de tela | • 1 ficha de Calavera |
| • 8 pantallas de Cofre | • 1 Puñal | • 8 fichas de Rata |
| • 180 Gemas (12 Doradas, 24 Violetas, 36 Azules, 48 Verdes y 60 Rojas) | | |
| • 47 cartas (24 de Barco, 8 Islas, 12 Artefactos y 3 cartas de ayuda) | | |

Introducción

Hace siglos, el legendario Barbarroja surcó los mares dejando tras de sí un tesoro tan vasto que era casi imposible de esconder. Hoy en día, gemas de incalculable valor aparecen a diario en las islas cercanas. Has venido en busca de riqueza, pero no eres el único pirata codicioso en la isla.

Cada día decidiréis si cooperar para compartir vuestro botín o traicionar para quedaros con todo el tesoro. ¿Os corromperá la ambición o sois de fiar? Todo es negociable, pero ¿confiaréis en la palabra de un pirata?

Objetivo

Vuestro objetivo es conseguir Gemas cooperando con los demás o asaltándolos. Al final de la partida, quien sume más Puntos de Victoria con las Gemas de su Cofre gana la partida.



Sobre las Gemas

Cada Gema tiene un valor en función de su color, que viene reflejado tanto en la carta de ayuda como en el interior de los Cofres.

Las Gemas Doradas valen 4 Puntos de Victoria (PV), las Violetas 3 PV, las Azules 2 PV, las Verdes 1 PV y las Rojas -1 PV. Como podéis ver, cuanto más valiosas, más escasas son.



Sobre las cartas de Barco

Tendréis durante la partida, en todo momento, 3 cartas de Barco:

1 Roja y 2 Verdes. Todas las cartas Rojas (de Asalto) son iguales, pero cada carta Verde (de Cooperación) tiene un valor único que os otorgará prioridad a la hora de repartiros las Gemas de las Islas.

Estructura

Cada partida consiste en 5 Días (rondas) y cada Día tiene 5 Fases. Utilizad el marcador de rondas para recordar en qué Día estáis.



Fase I: Excavación

En esta fase, la persona que tiene el Puñal extrae al azar de la Bolsa y coloca, en sentido horario y comenzando por su isla izquierda, sobre cada carta de Isla tantas Gemas como indique la carta de ayuda.

Importante: Fijaos que cada Día aumenta el número de Gemas que hay en las Islas.



Ejemplo: En una partida para 4 personas, el Día 2 la persona que tiene el Puñal debe extraer y colocar en cada Isla 5 Gemas al azar de la Bolsa.



Fase 2: Decisión

Durante esta fase debéis colocar 2 de las 3 cartas de Barco de vuestra mano en secreto y bocaabajo (por el lado del Barco). Colocad una al lado de la Isla que está entre vosotros y la persona de vuestra izquierda, y otra al lado de la Isla que está entre vosotros y la persona de vuestra derecha.

A lo largo de esta fase, podéis hablar cuanto queráis para llegar a un acuerdo o tratar de engañar a vuestros vecinos piratas. Del mismo modo, si preferís no negociar, podéis decidir qué cartas jugar sin decir nada. Es preferible que esta fase sea bastante ágil, no es necesario que os extendáis demasiado en discusiones.



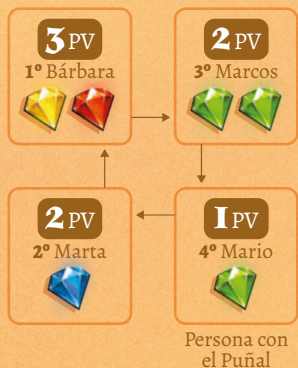
Fase 3: Mercado

En esta fase podéis pujar con las Gemas de vuestros Cofres para intentar hacer uso de alguno de los 4 Artefactos que hay en el centro de la mesa.

En la primera ronda (Día 1): Debido a que nadie cuenta con Gemas para pujar al inicio del juego, esta fase se ignora.

En el resto de rondas (Días 2 - 5): Se realiza la subasta y se usan los Artefactos siempre antes de revelar las cartas de Barco bocarriba.

Subasta de Artefactos: En secreto, colocad en vuestro puño cerrado tantas Gemas como queráis apostar de vuestro Cofre (detrás de vuestra pantalla) para intentar usar los Artefactos. Cuando todas las personas estéis preparadas y con el puño levantado hacia el centro de la mesa, revelad simultáneamente el contenido de vuestros puños y contad el valor de las Gemas que habéis ofrecido. Las 3 personas que hayan pujado con más valor devuelven por orden las Gemas de su puño a la Bolsa y deben usar 1 de los Artefactos disponibles, comenzando por la persona que más valor de Gemas pujó. En caso de empate, este se resuelve en sentido horario comenzando por la persona que tiene el Puñal. El resto devuelve las Gemas de vuestros puños a vuestro Cofre. *Importante: Podéis pujar con el puño vacío si no queréis gastar Gemas e incluso incluir Gemas Rojas en vuestro puño, pero la suma total del valor de las Gemas siempre debe ser superior a 0 para permitirnos hacer uso de los Artefactos y devolver las Gemas a la Bolsa.*



Ejemplo: Al abrir sus puños, Bárbara ha pujado con 1 Gema Dorada y 1 Roja (3PV), Marcos ha pujado con 2 Verdes (2PV), Marta ha pujado con 1 Azul (2PV) y Mario ha pujado con 1 Verde (1PV).

En este caso, Bárbara sería la primera en devolver las Gemas de su mano a la Bolsa y usar un Artefacto. Marcos y Marta han pujado lo mismo pero, como Marta está más cerca de la persona con el Puñal (en sentido horario), ella será la segunda en hacerlo y Marcos el tercero. Como ya lo han hecho 3 personas, Mario recupera sus Gemas y no usa ningún Artefacto.

Usar Artefactos: Cuando alguien usa el efecto de un Artefacto, debe colocar fichas de Rata sobre todas aquellas cartas de Isla o Barco que haya alterado o manipulado con dicho efecto. Después, da la vuelta a esa carta de Artefacto haciéndola inaccesible para el resto de personas durante ese Día. Una carta que ya cuenta con ficha de Rata no puede ser objetivo del efecto de otro Artefacto.

Ejemplo: Bárbara escoge usar el *Catalejo de premonición* que le permite «mirar un Barco ajeno en secreto y mover 1 Gema de Isla». Al hacerlo, coloca 1 ficha de Rata sobre el Barco que mira en secreto, otra Rata sobre la Isla de la que toma la Gema y otra más sobre la Isla en la que deja esa Gema. Por último, da la vuelta al Artefacto.

Ahora que le toca a Marta escoger, no podrá usar el *Catalejo de premonición* y tampoco podrá modificar con otro Artefacto aquellas Islas o Barcos que tengan Ratas.



1) Ejecuta el efecto: Mira un Barco ajeno en secreto y mueve 1 Gema de posición.

2) Coloca las Ratas:
Coloca Ratas sobre todos los Barcos e Islas afectadas.



3) Voltea el Artefacto: Bloqueado por esta ronda.



Fase 4: Resolución

En esta fase, revelad simultáneamente las cartas de Barco que colocasteis bocabajo en la Fase 2 (Decisión) y resolved cada Isla en función del color de sus dos cartas de Barco:



Hay 2 Verdes: Decidís cooperar. Ambas personas os repartís todas las Gemas de la Isla comenzando por quien ha colocado la carta Verde de mayor valor, y escogiendo de una en una. Tened en cuenta que en las Islas con un número de Gemas impar la persona que empieza obtiene 1 Gema más que su contrincante. *Importante:* Tras el reparto, ambas personas intercambiáis las cartas Verdes que habéis jugado para cerrar el acuerdo y las lleváis a vuestra mano.



Hay 1 Verde y 1 Roja: Alguien ha sido asaltado. Independientemente del valor que tenga la carta Verde, quien ha colocado la carta Roja se lleva todas las Gemas de la Isla. *Importante:* No hay intercambio de cartas en esta situación, cada persona recupera la misma carta que jugó.



Hay 2 Rojas: La codicia os ha corrompido. Todas las Gemas de la Isla se pierden durante el asalto y son devueltas a la Bolsa. Recuperáis vuestras cartas Rojas.

Todas las Gemas que habéis obtenido durante esta fase las colocáis en vuestro Cofre (detrás de vuestra pantalla).

Ejemplo: En la Isla A (Verde-Verde), Bárbara comparte el botín con Mario. Ella tiene el valor más alto así que comienza escogiendo. Ella toma una Dorada, él una Violeta, ella otra Violeta, él una Verde, ella otra Verde, y él una Roja. Para terminar, intercambian sus cartas Verdes. En la Isla B (Roja-Verde), Marcos asalta a Mario y se lleva todo el botín. No hay intercambio de cartas aquí.



Fase 5: Mantenimiento

Una vez resueltas todas las Islas:

1. Devolved todas las fichas de Rata al centro de la mesa.
 2. Voltead bocarriba todas las cartas de Artefacto.
 3. Pasad la Bolsa y el Puñal a la siguiente persona en sentido horario.
 4. Avanzad una posición la ficha de Calavera en el marcador de rondas.
- Ya estáis preparados para comenzar la Fase 1 del Día siguiente.

Final de partida

Tras terminar el Día 5, se dispara el final de partida y comenzáis el recuento final de Puntos. Levantad vuestros Cofres y contad el valor total de las Gemas que habéis obtenido.

Quien más Puntos de Victoria haya sumado en total se alza con la victoria. En caso de empate, gana quien tenga la carta Verde más alta.

Aclaraciones sobre Artefactos

Botella de ron reparadora: Toma y mira en secreto la carta de Barco que alguien conserva en su mano. Devuélvesela a esa persona y después puedes volver a colocar tus cartas de Barco, incluida la que conservas en tu mano.

Catalejo de premonición: Toma y mira en secreto una carta de Barco que esté colocada al lado de una Isla. Devuélvela a donde estaba y después puedes mover 1 Gema de cualquier Isla a cualquier otra Isla.

Barril de contrabando: Extrae 2 Gemas al azar de la Bolsa y colócalas en tu Cofre. Después devuelve otras 2 Gemas de tu Cofre a la Bolsa.

Mapa del tesoro maldito: Extrae 2 Gemas al azar de la Bolsa y colócalas en una misma Isla. Después devuelve 2 Gemas de esa Isla a la Bolsa.

Logros

- ☐ **El impecable:** Termina una partida sin Gemas Rojas en tu Cofre.
- ☐ **Traidor experto:** Asalta con éxito en las 5 rondas de la partida.
- ☐ **Pico de oro:** Termina con 5 o más Gemas Doradas en tu Cofre.
- ☐ **Colaboracionista:** Gana una partida sin haber jugado una carta Roja.
- ☐ **Rey de la subasta:** Queda primero en las 4 subastas de Artefactos.
- ☐ **Grumete novato:** Sé asaltado por tus 2 piratas vecinos a la vez.
- ☐ **Rata encubierta:** Coloca 8 o más Ratas a lo largo de una partida.
- ☐ **Bucanero novel:** Termina con 10 o más Gemas Rojas en tu Cofre.
- ☐ **Sin lengua:** Gana una partida sin hablar en la fase de Decisión.
- ☐ **Nudillo de hierro:** Gana una partida sin usar ningún Artefacto.

Variantes de juego

Escanea este QR para descubrir nuevas maneras de jugar:



Variante simplificada

Si queréis probar una versión más sencilla de *Palabra de Pirata* para vuestras primeras partidas o para iniciar a quienes tienen menos experiencia en juegos de estrategia, simplemente os recomendamos ignorar la Fase 3 (Mercado) y todo lo relacionado con las cartas de Artefacto y las fichas de Rata. Dejad estas cartas y fichas en la caja.

Variante para 2 Personas

Para jugar a *Palabra de Pirata* entre 2 personas solo debéis tener en cuenta los siguientes cambios. Todo lo demás funciona según las reglas normales de juego.



- 1. Reparto de cartas de Barco (Preparación):** Comenzad con estas 5 cartas en vuestra mano: 1 carta Roja y las Verdes nº 1, 3, 6 y 8 para una persona; y 1 carta Roja y las Verdes nº 2, 4, 5 y 7 para la otra.
- 2. Colocación de cartas de Isla (Preparación):** En lugar de colocar 1 Isla entre cada persona, colocad 4 Islas en paralelo en el centro de la mesa.
- 3. Fase de Excavación y Decisión:** Cada ronda, las 4 Islas se llenan igual que en una partida normal y competís por las 4 a la vez, colocando 4 de vuestras 5 cartas (1 frente a cada Isla).
- 4. Número de Gemas:** El número de Gemas que se coloca en cada Isla durante cada ronda es el mismo que en una partida a 8 (usa la carta de ayuda correspondiente).
- 5. Fase de Mercado:** La primera persona que usa un Artefacto en la ronda, además de voltearlo y bloquearlo, voltea y bloquea otro Artefacto más (sin usar su efecto).





Resumen

Preparación (3 a 8 personas)

1. Repartid a cada persona 1 Cofre y sus 3 cartas de Barco (1 Roja y 2 Verdes que sumen 17).
2. Colocad 1 carta de Isla sobre la mesa entre cada 2 personas.
3. Colocad en el centro las cartas de ayuda y el marcador de rondas.
4. Colocad en el centro 4 Artefactos (A, B, C y D) y las fichas de Rata.
5. Dadle el Puñal y la Bolsa con todas las Gemas a una persona al azar.

Fases de juego (5 rondas y 5 fases por ronda)

1. **Excavación:** Rellenad las Islas de Gemas según la carta de ayuda.
2. **Decisión:** Colocad 1 Barco frente a cada Isla situada a vuestro lado.
3. **Mercado:** Pujad con vuestras Gemas para usar los Artefactos. Solo las 3 pujas más altas y mayores de 0 ganan. Colocad Ratas donde intervengáis y no podéis intervenir donde ya hay. Tras usarlo, voltead el Artefacto.
4. **Resolución:** Voltead los Barcos y obtened las Gemas correspondientes.
■ ■ : Cooperación e intercambio | ■ ■ : Asalto | ■ ■ : Nadie gana
5. **Mantenimiento:** Devolved las Ratas al centro, voltead bocarriba los Artefactos, pasad la Bolsa y el Puñal a la siguiente persona y avanzad una posición la ficha de Calavera en el marcador de rondas.

Final de Partida (al terminar la ronda 5)

1. Sumad los Puntos de las Gemas de vuestros Cofres.
2. Quien más Puntos de Victoria haya sumado gana la partida.
3. En caso de empate, gana quien tenga la carta Verde más alta.

Créditos

Autor: Mario Arze

Ilustrador: Mario Arze

Maquetación y diseño gráfico: Mario Arze

Desarrollo y reglas: Mario Arze y Sergio Vaquero

Correctores: Laura González Casares y Julio Gudiel

Editores: Sergio Vaquero y Nancy Yao

Agradecimientos del autor:

Dedicado a Barby, a mi familia y a todas aquellas personas con las que he pasado grandes momentos alrededor de una mesa de juego.

Gracias a Nancy y Sergio por dar vida a este pequeño gran proyecto.



PRIMIGENIO
primigenio.es