



# PALABRA DE PIRATA

**Variantes de  
juego extra**

por Mario Arze

A continuación tienes recopilada algunas variantes de juego para que puedas consultarlas cómodamente desde tu teléfono y darle un sabor diferente a tus partidas de *Palabra de Pirata*. Es posible que con el tiempo añadamos aún más modos de juego a este documento.

Si tienes alguna idea divertida que te gustaría compartir con la comunidad para que el juego crezca aún más, puedes contactarnos escribiendo a: [contacto@edicionesprimigenio.com](mailto:contacto@edicionesprimigenio.com) o a través del foro de *Board Game Geek*.

---

## Variante de mercado dinámico

Esta variante hace que la variedad de Artefactos que aparecen durante la partida sea mucho mayor. Por este motivo, solo te la aconsejamos si ya has jugado varias partidas al juego original y estás familiarizado con los efectos de los Artefactos. Para aplicar esta variante

solamente debéis tener en cuenta los siguientes cambios. Todo lo demás funciona según las reglas normales de juego.

## Preparación

En lugar de colocar los Artefacto de manera normal, sepáralos por la letra de su dorso y colócalos formando 4 pilas bocarriba donde normalmente pondríamos las 4 cartas de Artefacto. La pila A, la B, la C y la D.

## Fase 5: Mantenimiento

En lugar de voltear bocarriba todas las cartas de Artefacto como indica en el punto 2 del reglamento haz lo siguiente:

Toma solo aquellas cartas de Artefacto que han sido usadas y volteadas, retíralas para que el Artefacto que hay bajo ellas quede disponible para el Día siguiente y vuelve a introducirlas bocarriba bajo su pila correspondiente.

De esta manera, el mercado se irá renovando cíclicamente a medida que se usan los Artefactos disponibles.

# Variante por equipos

Esta variante es un giro muy divertido y refrescante al juego original. Pues al estar rodeados por nuestros rivales y contar con más aliados repartidos por la mesa, las dinámicas de negociación cambiarán totalmente.

## Preparación

Para jugar a *Palabra de Pirata* por equipos es necesario que el número de personas que están jugando sean pares (mínimo 4 personas) y formen 2 equipos, el A y el B. Sus integrantes están sentados alrededor de la mesa de manera intercalada: A - B - A - B - etc. De esta manera, cada persona tiene a su izquierda y a su derecha a personas del equipo rival.

## Final de partida

La partida se juega exactamente igual que el juego original. Sin embargo, al final de la partida cada equipo suma los puntos de todos sus integrantes y el equipo que más Puntos de Victoria haya sumado en total se alza con la victoria.

# Variante para grupos muy grandes

¿Te gustaría jugar a *Palabra de Pirata* con más personas? Con esta sencilla variante solo necesitas una copia más para poder añadir hasta 8 personas más a la partida. Es decir, con 2 copias del juego pueden jugar de 9 a 16 personas, con 3 copias del juego de 17 a 24 y así sucesivamente.

Solo debéis tener en cuenta estos cambios. Todo lo demás funciona según las reglas normales de juego. Además, como la mayor parte del juego es simultáneo, esto no extiende demasiado la duración de la partida.

## Preparación

Por supuesto, necesitaréis usar los componentes de más de una copia para hacer la preparación de la partida. Tomad de las copias adicionales los Cofres, cartas de Barco y cartas de Isla necesarias.

Para la carta de ayuda que indica la cantidad de Gemas por Día simplemente dividid el número de personas que van a jugar por el número de copias usadas para jugar y colocad la carta de ayuda que usariáis para ese número de Piratas redondeando hacia abajo.

Por ejemplo, si sois 15 personas necesitais 2 copias del juego ( $15 / 2 = 7,5$ ). De modo que usaréis la carta de ayuda que se usaría para 7 Piratas.

En cuanto a las Gemas, podéis juntarlas todas en una sola Bolsa. Otra alternativa es usar una Bolsa hasta que sus Gemas se agoten y, en ese momento, tomar la Bolsa de Gemas de la otra copia.

Por último, añadid 1 carta de Artefacto más por cada 4 personas adicionales (1 para 9-12 Piratas, 2 para 13-16 Piratas, 3 para 17-20 Piratas, 2 para 21-24 Piratas, etc.)

### **Fase 3: Mercado**

Se juega de la misma manera que en el juego original pero el número límite de personas que pueden ganar la subasta y usar un objeto ya no será 3. El límite siempre será igual al número de cartas de Artefacto disponibles menos 1.

### **Fase 4: Resolución**

Si se da el caso que al resolver una Isla hay 2 cartas Verdes con el mismo número, empezará escogiendo Gemas quien esté más próximo a la persona que tiene el Puñal en sentido horario.

### **Fase 5: Mantenimiento**

En esta fase la Bolsa y el Puñal no pasa directamente a la siguiente persona en sentido horario, si no que avanza tantas posiciones como el número de copias usadas.