



Universidad de Valladolid

**FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN GRADO EN
TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

TRABAJO FIN DE GRADO

**Glosario y análisis de la traducción del juego de
mesa *Catan***

Presentado por Ulises Guillermo Castro Gutiérrez

Tutelado por Nuria González Martínez

Soria, 2024

Índice

RESUMEN.....	5
ZUSAMMENFASSUNG.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
OBJETIVOS.....	7
PLAN DE TRABAJO Y METODOLOGÍA.....	8
BLOQUE TEÓRICO.....	9
1. Los juegos de mesa.....	9
1.1 Introducción y primeras clasificaciones.....	9
1.2 Juegos de estilo estadounidense y alemán.....	10
1.2.1 Juegos de estilo estadounidense o <i>Ameritrash</i>	10
1.2.2 Juegos de estilo alemán o eurojuegos.....	11
1.3 El juego del <i>Catan</i>	12
1.3.1 Componentes del juego.....	12
1.3.2 Objetivo del juego.....	13
1.3.3 Preparación del juego.....	13
1.3.4 Desarrollo del juego.....	14
2. La traducción en los juegos de mesa.....	14
3. Terminología y glosario terminológico.....	15
BLOQUE PRÁCTICO.....	16
1. Análisis de las instrucciones y la traducción.....	16
1.1 Instrucciones.....	16
1.1.1 <i>Spielanteitung</i> o resumen y reglamento.....	16
1.1.2 <i>Almanach</i> o manual.....	19
2. Enumeración de los equivalentes oficiales y el uso real de los términos.....	20
2.2 Elementos del mapa (véase figura 2).....	20
2.2.1 Términos oficiales.....	20
2.3 Cartas.....	21
2.3.1 Cartas de materias primas.....	22

2.4.2 Cartas de desarrollo	22
2.5 Tarjetas especiales y Tabla de Costes	23
2.6 Figuras	24
3. Glosario	25
3.1 Criterios para la elaboración del glosario.....	25
3.2 Términos oficiales	26
3.3 Términos alternativos	29
3.4 Jerga.....	31
Conclusiones	32
Bibliografía.....	33
ANEXOS.....	34
ANEXO I Versiones principales de las instrucciones	34
ANEXO II Otras versiones de las instrucciones	35
ANEXO III Glosario y encuesta	36

Índice de figuras

Figura 1: Clasificación de juegos de mesa	9
Figura 2: Isla de Catan.....	12
Figura 3: Disposición de las cartas de <i>Catan</i>	22
Figura 4: Tabla de costes	24
Figura 5: Gráfico de Heller sobre el léxico especializado.....	25

Índice de tablas

Tabla 1: Secciones del reglamento.	17
Tabla 2: Secciones del desarrollo del juego en detalle.	17
Tabla 3: Créditos.	17
Tabla 4: Títulos del reglamento.	18
Tabla 5: Primeros párrafos del reglamento.	18
Tabla 6: Producción de recursos.	19
Tabla 7: Nombres en un ejemplo sobre el uso del <i>caballero</i>	20
Tabla 8: Nombres en un ejemplo sobre como descartarse cartas al sacar un 7.	20
Tabla 9: Elementos del mapa.	21
Tabla 10: Otros elementos del mapa.	21
Tabla 11: <i>Materias primas</i>	22
Tabla 12: <i>Cartas de desarrollo</i>	22
Tabla 13: <i>Cartas de progreso</i>	23
Tabla 14: <i>Cartas de puntos de victoria</i>	23
Tabla 15: <i>Figuras</i> de plástico.	24
Tabla 16: Campos del glosario de términos.	26
Tabla 17: Ejemplo reducido del glosario.	27

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado tiene como fin elaborar un glosario del juego de mesa *Catan*, perteneciente a la categoría de «juegos de mesa de estilo alemán», para su posterior utilización en bases de datos terminológicas. Está dividido en dos bloques, un bloque teórico, en donde se estudiará el contexto e historia de estos juegos, así como la explicación del funcionamiento de dos de ellos que servirán como muestra. En el segundo bloque del trabajo, el práctico, se elaborará un glosario que recoja los términos más importantes y se analizarán varias traducciones, centrándose en la terminología.

Palabras clave: juegos de mesa, Catan, glosario, traducción.

ZUSAMMENFASSUNG

Ziel dieser Diplomarbeit ist die Erstellung eines Glossars des Brettspiels Catan, das zur Kategorie der „Brettspiele deutscher Prägung“ gehört, für die spätere Verwendung in Terminologiedatenbanken. Die Arbeit gliedert sich in zwei Blöcke, einen theoretischen Block, in dem der Kontext und die Geschichte dieser Spiele untersucht werden, sowie die Erklärung der Funktionsweise von zwei Spielen, die als Beispiele dienen werden. Im zweiten Block der Arbeit, dem praktischen Teil, wird ein Glossar erstellt, das die wichtigsten Begriffe zusammenfasst, und es werden mehrere Übersetzungen analysiert, wobei der Schwerpunkt auf der Terminologie liegt.

Schlüsselwörter: Brettspiele, Catan, Glossar, Übersetzung.

INTRODUCCIÓN

Cada vez todo es más digital. Los videojuegos han recibido cada vez más atención por parte de la comunidad académica, con un creciente corpus de teoría y crítica. Sin embargo, el mercado de los juegos de mesa está lejos de desaparecer. Este trabajo nace del interés combinado por los juegos de mesa y los idiomas. Conocer más la historia de estos juegos y su relación con la lengua alemana y española.

Este Trabajo Fin de Grado, *Glosario y análisis de la traducción del juego de mesa Catan*, trata de un análisis de las instrucciones del juego de mesa *Catan* y la elaboración de un glosario terminológico del mismo. Para entender en mayor profundidad el contexto y el público objetivo, se abordará la historia y las circunstancias sociales previas a la publicación de este juego. El análisis se dividirá en 2 partes. La primera parte consistirá en una traducción comparada y la segunda parte consistirá en la elaboración de un glosario.

La relevancia de un buen glosario terminológico es tal que a menudo, una traducción que no haga uso de los términos oficiales o realmente usados puede resultar poco comprensible o poco natural para el público objetivo del texto meta.

Durante los cuatro cursos del grado en Traducción e Interpretación nos enseñan a dominar el vocabulario de la lengua española y a saber cómo expresarnos de manera más fluida en nuestra lengua, sin que se note que se trata de una traducción, es decir, que suene natural. Para esto hay que conocer bien las estructuras más naturales de cada idioma y traducirlas de forma equivalente. Por ejemplo, cambiando oraciones pasivas por oraciones de impersonal con el pronombre *se*.

También se nos ha instruido e instado a utilizar las TAO. En el campo de los juegos, donde muchos términos tienen un equivalente concreto y oficial, es importante ser coherente y consistente durante toda la traducción. Para lograr esto, el uso de las bases terminológicas incorporadas en una herramienta de traducción como MemoQ o Trados resulta de ayuda. Por ese motivo pretendo probar los conocimientos adquiridos haciendo un ejercicio de investigación y práctica para elaborar un glosario aplicable a estas herramientas.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es elaborar un glosario con la terminología del juego de mesa *Catan* para ser aprovechable en otras bases de datos terminológicas o futuras consultas.

El trabajo también tratará de entender el contexto del que surge este juego, así como explicar brevemente su funcionamiento. *Catan* es un juego de origen alemán perteneciente a la categoría *eurojuego* o *de estilo alemán*, conocidos en inglés como *eurogames*, *German-style board games* o *euro-style games* y en alemán como *Eurospielen*. Para entender en mayor profundidad el contexto y el público objetivo, se investigará la historia y las circunstancias sociales previas a la publicación de este juego.

Este trabajo no se limitará a recopilar la terminología oficial del juego (presente en las instrucciones), también tratará de encontrar otros términos que se empleen para referirse a los distintos elementos del juego. Para lograr esta meta, se consultarán diversos foros de internet, videos de Youtube, apariciones en series o películas, artículos, noticias, y por último se realizará una encuesta.

El glosario tendrá una parte dedicada a los equivalentes oficiales y otra parte dedicada a la jerga del juego. Adicionalmente se analizará también la estructura y las traducciones del texto.

PLAN DE TRABAJO Y METODOLOGÍA

Para realizar esta tarea, el trabajo se dividirá en dos partes, el bloque teórico y el bloque práctico.

En primer lugar, se realizará un trabajo de contextualización y estudio cultural e histórico del juego de mesa dentro del bloque teórico. Se averiguará el origen y las posibles causas de este. Se elaborará una breve introducción de los elementos a analizar en el bloque práctico.

En segundo lugar, dentro del bloque práctico, se analizarán los distintos componentes del juego. Luego, usando como referencia el uso que se le dé en otros medios y en una encuesta realizada, se tratará de definir las variaciones más comunes de algunos de los términos del juego. Finalmente, y con ayuda de todo lo anterior, se elaborará un glosario terminológico en Excel que tendrá dos páginas, la primera para los términos oficiales, la segunda para la jerga dentro del juego. Esta última página sirve para definir conceptos o estrategias que no aparezcan reflejadas en las instrucciones.

Muchos términos dentro del mundo de los juegos de mesa son neologismos y la existencia de definiciones en otros trabajos y libros académicos es poco abundante. Debido a esto, se tratará de contrastar todos los términos con el uso que se le den las celebridades y canales de divulgación de internet, al uso que se les dé en distintas instrucciones de juegos de mesa y por último al uso que se le dé en los blogs o foros más conocidos e influyentes dedicados a los juegos de mesa.

Se tendrá especial cuidado con los blogs y foros, ya que como pasa en Wikipedia, es relativamente fácil para cualquier usuario alterar o añadir información falsa. En estos sitios también donde en muchas ocasiones nacen o se extienden los neologismos creados por la comunidad de jugadores.

En cuanto a los criterios que se han seguido, se ha tratado de analizar las variaciones de los términos del juego empleadas por los jugadores tanto españoles como alemanes. Para el caso de la población española se ha realizado una encuesta en la que se pregunta por la denominación de las distintas cartas. En el caso de la población alemana, se han visualizado distintos foros y videos de internet.

BLOQUE TEÓRICO

1. Los juegos de mesa

1.1 Introducción y primeras clasificaciones

Los juegos de mesa tienen una historia rica y diversa que se remonta a miles de años atrás. A lo largo de la historia, los juegos de mesa han sido una forma popular de entretenimiento, así como una herramienta para el desarrollo social, cognitivo y estratégico. Algunos de los primeros ejemplos de juegos de mesa se encuentran en *el juego real de Ur* en Mesopotamia, el *Senet* en Egipto y el *Go* en China (Lorenci, 2013). Muchos autores, como Murray, Bell o Parlett coinciden en que, antes de la edad la revolución industrial, la mayoría de los juegos de mesa se podían dividir en 4 o 5 categorías basándose en las mecánicas y, principalmente, en el objetivo o condición de victoria del juego. (Parlett, 1999)

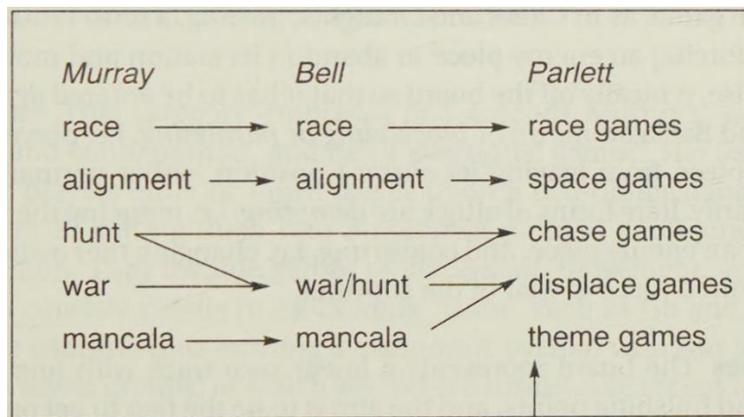


Figura 1: Clasificación de juegos de mesa (Parlett, 1999).

Parlett (1999) añade un último género llamado «juegos temáticos» que engloba a los nuevos juegos que no podían clasificarse bajo los criterios anteriores (carreras, alineamiento, caza, guerra y máncala). Sin embargo, esta categoría no se creó con el fin de servir de misceláneo, si no bajo la idea de que todos los juegos eran una variación o una forma más desarrollada de un «tema» ya existente (Murray, 1978). Algunos ejemplos de juegos pertenecientes a diferentes subgéneros mencionados por Parlett son *Monopoly*, *Cluedo*, *Risk*, *Diplomacy* o *Dragones y mazmorras*.

Es a partir de la evolución de estos «juegos temáticos» junto a la capacidad de producción en masa que el mercado de los juegos de mesa se abrió paso a sitios donde antes no llegaba (Parlett, 1999). Aunque actualmente hay varios criterios para clasificar los juegos de mesa, pero nos centraremos únicamente en dos categorías, ambas pertenecientes al género de los juegos de estrategia: *American style board games* y *German-style board game*. Esta distinción surge con el auge de los *German-style board game*, a finales del siglo XX, siendo los juegos *Catan* y *Carcassone* dos de los títulos más notables (An affinity for rules?, 2008).

1.2 Juegos de estilo estadounidense y alemán

Al principio se denominó *eurogames* a los producidos en Europa y tenían como núcleo a Alemania. A partir de ahí se dimensionan, adquiriendo una filosofía que difiere de la estadounidense. Sin embargo, el hecho de que sea de estilo estadounidense o europeo no significa se crease o fabricase en Estados Unidos o en Europa respectivamente, sino que se hace referencia a su concepción filosófica originaria. Existen *Ameritrash* producidos en Europa y *eurogames* producidos en Estados Unidos. Por ejemplo, *Risk* es de origen inglés, sin embargo, se acabó relacionando con la filosofía de los juegos estadounidenses (Bergero et al., 2014).

1.2.1 Juegos de estilo estadounidense o *Ameritrash*

El primer tipo, *American style board games* o *Ameritrash* (juegos de mesa de estilo estadounidense), es un género que se caracteriza por un enfoque temático fuerte, con énfasis en la narrativa, la inmersión y la interacción directa entre los jugadores. Suelen incluir componentes de alta calidad, miniaturas detalladas y mecánicas de juego más ricas en azar y confrontación directa. (BGG, 2013).

Los juegos de estilo estadounidense presentan dos subcategorías principales:

En primer lugar, están los derivados de las mecánicas del *Risk*, es decir, juegos de conquista, con un mapa dividido en territorios, ejércitos compuestos por un gran número de unidades, un factor suerte muy presente y, en muchos casos, un alto nivel de complejidad y duración. Algunos ejemplos modernos pueden ser *Axis & Allies*, *Dune*, *Civilization*, *StarCraft: The Board Game* y *Twilight Struggle*.

En segundo lugar, están los juegos de *mazmorreo* o *dungeon crawler*. Estos designarían a un conjunto de juegos que son producto de una evolución de los juegos de rol como *Dragones y mazmorras*, al principio se conservó una temática de fantasía similar a la descrita Tolkien, centrándose cada vez más en el combate y la gestión de inventario. Esta segunda subcategoría acabaría variando en la temática y se desprendería casi por completo de la improvisación e interpretación que caracterizaban al rol de *Dragones y mazmorras*, también se caracterizaría por tener un mapa con casillas, ejércitos compuestos por varias figuritas, menores en número, pero de mayor complejidad, un factor suerte muy presente y, normalmente, un alto nivel de complejidad y duración. Algunos ejemplos modernos podrían ser *Hero Quest*, *Descent*, *Imperial Assault*.

Tres características importantes en común en estos juegos son la larga duración, la gran complejidad, y la posibilidad de que uno de los participantes sea eliminado prematuramente de la partida. Estas características hacen que estos juegos no sean tan accesibles o apetecibles para el público general y, consecuentemente, que el número de ventas no sea tan elevado como el de otros géneros de juegos de mesa.

1.2.2 Juegos de estilo alemán o eurojuegos

El segundo tipo, los *German-style board game* o *eurogames*, son conocidos en español como *juegos de estilo alemán* o *eurojuegos* y surgen en contraposición a los *juegos de estilo estadounidense*. Si bien suelen presentar una temática, esta suele acabar ocupando un lugar secundario. Tienen mecánicas simples y duraciones mucho más cortas, por lo que son más accesibles para un público general. A diferencia de los juegos de estilo estadounidense, los eurojuegos no suelen permitir eliminar jugadores e incluso en algunos casos dan ventajas a los jugadores que vayan perdiendo. El factor suerte suele ser mucho menos decisivo (Woods, 2012).

Como el propio nombre indica, estos juegos surgen en Alemania, a finales entre los años 80 y 90, con títulos como *Die Macher* o *Heimlich & Co*. Esto no fue casualidad, pues en Alemania ya existía cierta cultura de los juegos de mesa, concretamente, había varios locales destinados a jugar a juegos de cartas. Esta cultura evolucionó durante el milagro económico de Alemania Occidental de posguerra. Estos locales, que estaban destinados a un público adulto, empezaron a incluir juegos como el *Monopoly* o el *Scrabble*. Poco a poco, la demanda de nuevos juegos junto con una economía en auge impulsaron la creación de nuevos títulos (Woods, 2012).

Otra característica importante de los eurojuegos es la importancia de la figura del autor. Si bien no era algo nuevo incluir al creador en la portada o en los créditos, los eurojuegos destacan por la importancia que se le da a este detalle (influyendo posiblemente en otros géneros). Una simbólica anécdota ocurrida en 1988 que apoya esta idea fue la «la proclamación del posavasos». Ocurrió en la cafetería de la Feria Nacional de Juguete de Nuremberg, en esta, un grupo de diseñadores de juegos firmaron un portavasos declarando sus intenciones: «ninguno de nosotros dará un juego a una editorial si nuestro nombre no está en la portada de la caja» (Flanagan y Jakobsson, 2023).

Recapitulando en orden cronológico: hay una fuerte influencia de los juegos de cartas; el público estaba acostumbrado a jugar a juegos relativamente cortos, con amigos o familia; los autores empezaban a buscar reconocimiento y creaban juegos que respondían a las necesidades de los consumidores; la cultura de los juegos de mesa en Alemania creció rápidamente desde los 50; debido a la Segunda Guerra Mundial, la temática militar, sobre todo cuando trata explícitamente de la Alemania moderna, es un tema tabú y consecuentemente los temas suelen abordar lugares alejados en espacio o tiempo; en los 80 surgen los primeros eurojuegos a partir de la evolución de los juegos de mesa ya existentes y de los que se iban desarrollando en Alemania; el apogeo de los eurojuegos llegó en el año 2000.

Cabe remarcar que lo que es un eurojuego no está completamente delimitado. Hay muchos eurojuegos que pueden llegar a ser muy complejos y durar varias horas, pero se argumenta que son eurojuegos porque se aprecia una gran influencia en las mecánicas del mismo.

1.3 El juego del *Catan*

Los colonos de Catan o *Catan* es un juego de mesa diseñado por Klaus Teuber publicado originalmente en Alemania, en 1995, bajo el nombre de *Die Siedler von Catan*. El juego fue ganador de diversos premios. Ganó el *Spiel des Jahres* (Juego del año), el *Deutscher Spiele Preis*, el *Essen Feather* y el *Meeple's Choice Award* en 1995, el *Origins Award por Best Fantasy or Science Fiction Board Game* en 1996, el *Spiel der Spiele* en 2001 y el *Games Magazine Hall of Fame* en 2006.

El mundo de *Catan* se ha construido bajo la filosofía de una expansión pacífica en lugar de a través de la guerra y la violencia. Por lo tanto, la mayoría de la gente que disfruta de los aspectos constructivos de la vida probablemente disfrute también de jugar al *Catan* (Teuber, Entrevista a Klaus Teuber, 2005). En los siguientes apartados nos centraremos únicamente en el juego base de *Catan*, sin contar con las expansiones, extensiones o variaciones del juego.

1.3.1 Componentes del juego

El juego se desarrolla en una isla compuesta por 19 hexágonos: 4 bosques, 4 praderas, 4 sembrados, 3 montañas, 3 cerros y 1 desierto. 5 mazos de cartas de *materias primas* de: madera, lana, cereal, mineral y arcilla. El conjunto de hexágonos está rodeado por 6 piezas de mar con 9 puertos que conectan cada uno a dos vértices (encrucijadas).

A cada jugador le corresponden las figuras de un solo color: las cuales son 15 caminos, 5 pueblos y 4 ciudades. También hay 1 figura neutral llamada *ladrón*, 2 dados, 18 marcadores redondos numerados, un mazo de *cartas de desarrollo* y dos tarjetas especiales.



Figura 2: Isla de Catan (Teuber, 2015: 1).

1.3.2 Objetivo del juego

El objetivo es conseguir 10 puntos de victoria:

1. Los pueblos otorgan 1 punto.
2. Las ciudades otorgan 2 puntos.
3. Hay 5 cartas dentro del mazo de cartas de desarrollo que otorgan 1 punto de victoria cada una.
4. Hay dos tarjetas especiales que valen 2 puntos cada una, al cumplir ciertas condiciones, en caso de empate la tarjeta la tendrá el jugador que primero haya alcanzado la cifra más alta.
 - a) Tener el mayor número de caballeros jugados a partir de 3.
 - b) Tener la carretera más larga a partir de 5.

1.3.3 Preparación del juego

Se colocan las losetas de mar y hexágonos como aparece en la foto, ya sea de forma arbitraria o al azar (barajando y colocando los hexágonos y losetas de mar en desorden y boca abajo para luego darles la vuelta). Luego, se cogen las fichas numeradas por el lado en el que aparecen letras, se ordenan y colocan en orden alfabético de fuera a dentro en forma de espiral, si uno de los hexágonos es el *desierto*, la ficha correspondiente no se coloca en este hexágono, pero sí en el siguiente, finalmente se les da la vuelta dejando ver el número.

El uso de fichas numeradas no es casual, sirven para distribuir de forma equilibrada los números. Esto se hace debido a que, al usar dos dados, el resultado es aleatorio, pero no equiprobable. Usar dos dados da lugar a 36 combinaciones diferentes y 11 posibles resultados. Usando de la regla de Laplace, observamos que, por ejemplo, es 6 veces más probable sacar un 7 que un 12 o un 2. El tamaño del número de la ficha es más grande cuanto más probable es que salga. Y los dos números más probables son rojos (6 y 8).

Para decidir el jugador inicial cada jugador tira los dos dados y empezará el que tenga mayor resultado, en caso de empate se repite hasta desempatar. Una vez decidido el jugador inicial el orden será en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador coloca un pueblo en una encrucijada (vértices) y una carretera en un camino (lado de un hexágono), en orden, lo hacen el resto de los jugadores. Para poder poner un pueblo este tiene que estar a una distancia mínima de dos caminos de cualquier otro pueblo o ciudad. Al llegar al último jugador se repite este proceso, pero en orden inverso. Al colocar el segundo pueblo, el jugador recoge las cartas de materias primas correspondientes a los hexágonos adyacentes al mismo.

1.3.4 Desarrollo del juego

Al terminar la preparación, el primer jugador podrá realizar su turno, al terminar le pasará el turno al siguiente jugador, el orden de los jugadores sigue el sentido de las agujas del reloj. Se jugará hasta que alguien obtenga 10 puntos. El turno consiste en las siguientes fases:

1. Tirar los dados para determinar la producción de materias primas del turno (el resultado se aplica a todos los jugadores).
2. Comerciar (opcional): se puede intercambiar materias primas, con el banco (4 iguales por una a elección) o con el resto de los jugadores.
3. Construir (opcional): carreteras, poblados, ciudades y comprar cartas de desarrollo.

Se puede jugar una carta de desarrollo durante tu turno, antes o después de tirar los dados, siempre que la carta que se vaya a jugar no se haya adquirido durante el mismo turno. Colocar pueblos en encrucijadas que conecten a un puerto permitirá comerciar con el banco bajo condiciones más económicas (2 iguales en concreto por una a elección o 3 iguales a elección por una a elección).

2. La traducción en los juegos de mesa

La traducción en el mercado de los juegos de mesa es una labor especializada y compleja que implica no solo la transposición de texto de un idioma a otro, sino también la adaptación cultural y contextual necesaria para que los juegos sean accesibles y atractivos para diferentes públicos.

El mercado de los juegos de mesa ha experimentado un crecimiento significativo en las últimas décadas, con una expansión global que ha llevado a la necesidad de traducir juegos a múltiples idiomas. La traducción adecuada es crucial para garantizar que los jugadores de diferentes regiones puedan disfrutar de la experiencia de juego sin barreras lingüísticas o culturales.

Los juegos de mesa incluyen muchos neologismos y terminología específica muchos juegos de mesa, especialmente los eurojuegos, introducen términos y conceptos nuevos que no tienen una traducción directa en otros idiomas. Por ejemplo, términos como *deck-building* o *meeple* son propios del mundo de los juegos de mesa y requieren una adaptación cuidadosa.

La traducción acaba redefiniendo inevitablemente la intención comunicativa inicial del autor. Esta se puede hacer que una misma temática se perciba de una forma completamente diferente, cambiando así la experiencia de juego. Se debe tener especial cuidado con la terminología:

A diferencia de una traducción literaria, traducir un reglamento tiene es similar a la programación porque es un estás estableciendo unas reglas que rigen un sistema. (...) Es también importante ser coherente con los términos, reconocer si hay una mecánica, una característica o un atributo que se llama de una manera de forma constante. (...) Es muy

importante que se decide traducir de una manera una cosa hay que tener cuidado a lo largo de la traducción que ese mismo término no lo traduzcas de otra manera porque eso lo único que produce confusión en el usuario. (...) A diferencia de la traducción literaria, los términos deben ser consistentes, aunque esto resulte en redundancia. (García, 2024).

3. Terminología y glosario terminológico

En el ámbito de la terminología y la lingüística aplicada, un término se define como una unidad léxica que representa un concepto en un dominio específico de conocimiento. Los términos son esenciales para la comunicación especializada porque encapsulan información técnica o científica precisa y se utilizan en contextos específicos para evitar ambigüedades. La definición de *término* destaca su función en la nomenclatura de disciplinas técnicas y científicas (Martínez de Sousa, 2010).

La terminología es el estudio de los términos y su uso. Es una disciplina que se encarga de la sistematización y normalización de los términos empleados en distintos campos del conocimiento. Su objetivo es crear y mantener un conjunto de términos que facilite la comunicación precisa y eficaz entre especialistas y entre estos y el público en general. La terminología implica la investigación, recopilación y gestión de términos dentro de contextos específicos, asegurando así la coherencia y uniformidad en la comunicación.

Un glosario terminológico es una herramienta utilizada en la traducción y la terminología que recoge y define un conjunto de términos específicos de un campo de conocimiento. Se utiliza para asegurar la consistencia y precisión terminológica en la traducción de textos especializados. Según la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, un glosario para la investigación se caracteriza por ser un compendio organizado de términos y definiciones que facilita la comprensión y la comunicación de conceptos específicos dentro de un ámbito académico o profesional.

BLOQUE PRÁCTICO

1. Análisis de las instrucciones y la traducción

Se usará la versión en español de 2015 y la versión alemana de 2022. En ocasiones se referirá a estas versiones como «ES» o «DE» respectivamente. Se ha decidido usar estas versiones al considerarse equivalentes, funcionales y las más actuales disponibles.

Cabe señalar que, si bien el estilo y las ilustraciones de los componentes han sufrido cambios a lo largo del tiempo, las instrucciones casi no han cambiado y ha pasado una década sin cambios notables en ningún aspecto.

Hoy en día existen dos versiones ligeramente diferentes del mismo juego, la internacional (que incluye las versiones alemana y española) y la anglosajona, si bien se trata del mismo juego, tienen ligeras diferencias en el formato, como ilustraciones diferentes o figuras de diferente forma y material.

1.1 Instrucciones

Las instrucciones, tanto en alemán como en español, están divididas en dos libros distintos. El primero, *Spielanleitung*. En español se llama introducción a la primera página y reglamento a las tres siguientes (únicamente *reglamento* en la versión de 2010). Son unas instrucciones breves de 4 páginas que se centran en preparar y explicar el desarrollo del juego. El segundo, *Almanach* (en español, manual de los colonos), es una versión de 10 páginas donde se presentan todos los elementos del juego ordenados alfabéticamente y que contiene más detalles del juego. En las ediciones físicas, este manual es de 16 páginas más debido a que incluye una partida de ejemplo.

Es importante señalar que si bien las versiones que se van a tener en cuenta son la española de 2015 y la alemana de 2022, ambas en formato digital, también se mencionarán otras versiones con el fin de contrastar algunas traducciones, como la versión física en español de 2010 (ES 2010) o la versión en inglés de 2015 en formato digital (EN).

El texto español sigue la misma fuente y estilo que la versión original. Hace uso de las comillas inglesas (“”) en lugar de las alemanas („“) o las angulares («»). Durante los ejemplos emplea cursiva. Las diferencias o elementos del estilo más concretas se detallarán en el apartado siguiente pertinente.

1.1.1 *Spielanleitung* o resumen y reglamento

Estas instrucciones tienen 4 páginas, la primera de ellas está orientada horizontalmente con un giro de 90° hacia la izquierda, esta se considera el resumen (véase la figura 2), muestra visualmente los elementos iniciales del juego y explica en 11 pasos la preparación de este, el apoyo visual es

especialmente útil para explicar entender como el terreno genera recursos, la disposición inicial y como se colocan las figuras del juego.

Entre las páginas 2 y 4, el reglamento se divide en 5 secciones marcadas con un título completamente en mayúsculas, de color blanco sobre fondo rojo y con un hexágono rojo a un lado.

DE	ES
Vorbereitung	Preparativos
der Spielablauf im Überblick	Desarrollo del juego en resumen
der Spielablauf im Einzelnen	Desarrollo del juego en detalle
Spielende	Fin de juego
Impressum	(Créditos)

Tabla 1: Secciones del reglamento.

La sección *desarrollo del juego en detalle* se divide a su vez en 4 subsecciones, hay una pequeña modulación en *Handel*, en alemán es un sustantivo y en español pasa a ser un verbo.

DE	ES
Rohstoffträge	Producción de materias primas
Handel	Comerciar
Bauen	Construir
Sonderfälle	Casos especiales

Tabla 2: Secciones del desarrollo del juego en detalle.

Los créditos (página 4) no cuentan con su propia sección en las versiones alemana y española de 2015, por lo que solo se refleja este cambio en las reglas alemanas de 2022.

Página 4, DE (Teuber, 2022: 4)	Página 4, ES (Teuber, 2015: 4)
<p>SPIELENDEN (→)</p> <p>Das Spiel endet mit dem Zug, in dem ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und in seinem Zug mindestens 10 Siegpunkte erreichen/besitzen.</p> <p>IMPRESSUM</p> <p>Autor: Klaus Teuber Illustration: Michael Menzel Grafik: Michaela Kienle Design der Spielfiguren: Andreas Klobber 3D-Grafik: Andreas Resch Technische Produktentwicklung: Monika Schall Redaktion der aktuellen Edition: Arnd Fischer Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp MADE IN GERMANY Art.-Nr.: 68 26 82</p> <p>© 1995, 2022 KOSMOS Verlag Franckh-Kosmos-Verlags-GmbH & Co. KG Pflizerstr. 5-7, 70248 Stuttgart catan@kosmos.de, kosmos.de</p> <p>Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN, das CATAN-Logo, die CATAN-Sonne und das CATAN-Brandlogo sind eingetragene Marken der CATAN GmbH (catan.de). Alle Rechte vorbehalten.</p>	<p>FIN DE LA PARTIDA (→)</p> <p>La partida acaba en el turno en que un jugador consiga 10 puntos de victoria o más. Para ganar, el jugador tiene que tener 10 puntos de victoria o más cuando llegue su turno, o conseguir llegar durante su turno a 10 puntos de victoria o más.</p> <p>Créditos © 1995, 2015 Kosmos Verlag Autor: Klaus Teuber Licenciado: Catan GmbH © 2002. catan.de</p> <p>Design gráfico: Michaela Kienle Ilustraciones: Michael Menzel Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobber Grafismo 3D: Andreas Resch Redacción: Reiner Müller, Sebastian Rapp</p> <p>Créditos de la edición en español Producción editorial: Xavi Garriga Adaptación gráfica: Antonio Caballín y Bascu Traducción: Francisco Franco García, Sonja Wisany y Oriol García</p> <p>Revisión actual: enero 2015</p> <p>Todos los derechos reservados. Fabricado en Alemania Art.-Nr.: 653602</p>

Tabla 3: Créditos.

La siguiente diferencia no se encontraba en la versión de 2010, por lo que se trata de un cambio posterior. El título de estas instrucciones se encuentra en la parte superior tanto de la página 1 como de la página 2, sin embargo, mientras en alemán ambos títulos son iguales, en español se traduce de forma distinta. En el primer párrafo de las instrucciones originales se insta al lector a leer primero el

Spielübersicht (resumen introductorio) y luego el *Spielanleitung* (reglamento) en las páginas 2-4. «Lesen Sie bitte zuerst die einführende *Spielübersicht* auf dieser Seite. Danach lesen Sie die *Spielanleitung* auf den Seiten 2-4 und beginnen mit dem Spiel». En otras palabras, si bien esta licencia que se toma la traducción difiere de la versión en español antigua y de la versión alemana, no está completamente injustificada y parte de una base sentada en el primer párrafo.

<p>Página 1, DE (Teuber, 2022)</p> 	<p>Página 1, ES (Teuber, 2015)</p> 
<p>Página 2, DE (Teuber, 2022)</p> 	<p>Página 2, ES (Teuber, 2015)</p> 

Tabla 4: Títulos del reglamento.

Otra diferencia macroestructural importante se encuentra en la paginación, en ambos casos se encuentra en el borde inferior. Sin embargo, en DE 2022 el número de la página está centrado mientras que en ES 2015 se encuentra en la esquina derecha. En las versiones físicas DE 2015 y ES 2010, la primera página no está numerada y las páginas se encuentran también en la esquina.

Hay 3 párrafos del reglamento previos a la primera sección (página 2). El primero explica un elemento visual de las instrucciones con forma de flecha, «(→)», que sirve para señalar que se puede encontrar más información en el manual sobre la palabra anterior a la flecha. Aquí se puede encontrar lo que muy posiblemente sea un error de formato.

<p>Página 2, DE (Teuber, 2022)</p> <p>Diese Anleitung enthält alle wichtigen Informationen, die Sie für das Spiel brauchen! Benötigen Sie während des Spiels mehr Informationen, so schlagen Sie unter dem jeweiligen Stichwort (→) im CATAN-Almanach nach.</p> <p>Startaufstellung für Einsteiger Für die ersten Spiele empfehlen wir, das Spielfeld gemäß der Abbildung auf Seite 1 aufzubauen. Zuerst die 6 Rahmentile mit den Meerfeldern auslegen, dann den Rahmen mit den sechseckigen Landfeldern füllen und auf diesen die Zahlchips platzieren. Achten Sie auf die richtige Position der Häfen.</p> <p>Startaufstellung für Fortgeschrittene Nach ein oder zwei Spielen sollten Sie das Spielfeld variabel aufbauen. Alle Infos dazu finden Sie im Almanach unter Aufbau, Variabler (→).</p>	<p>Página 2, ES (Teuber, 2015)</p> <p>En este reglamento encontrarás toda la información que necesitas para jugar. Si durante la partida tienes alguna duda sobre una regla, consulta la palabra clave (indicada con una flecha →) en el manual de los colonos.</p> <p>Disposición inicial para principiantes Recomendamos que en las primeras partidas el tablero de juego se disponga siguiendo la ilustración que figura en la página 1. En primer lugar se coloca el marco formado por las 6 piezas de mar, a continuación se rellena el marco con los hexágonos de terreno y sobre ellos se colocan las fichas numeradas. Asegúrate de colocar correctamente los puertos.</p> <p>Disposición inicial para jugadores expertos Después de una o dos partidas, ya se puede disponer el tablero al azar. Encontrarás toda la información para ello en el apartado del manual "Disposición variable" (→).</p>
--	--

Tabla 5: Primeros párrafos del reglamento.

Los dos párrafos siguientes hablan de la colocación inicial del tablero de mesa: el primero sugiere una colocación predefinida exactamente como se muestra en la figura 2 y el segundo párrafo explica cómo jugar con un mapa hecho al azar.

En el 5º punto de la primera página encontramos el siguiente caso de transposición y omisión de un término recurrente, *Ertrag*:

alemán	(...) Wird zum Beispiel eine „3“ gewürfelt, werfen alle Felder mit einem Zahlenchip „3“ Erträge ab – in der Abbildung rechts also Wald (Holz) und Gebirge (Erz).
español	(...) En cada terreno hay una ficha numerada redonda. Si por ejemplo, la suma de los dados es un “3”, todos los terrenos marcados con un “3” producirán. En la ilustración de la derecha serían el bosque (que produciría madera) y la montaña (que produciría minerales).

Tabla 6: Producción de recursos.

Una traducción más bien literal sería: *por ejemplo, si un “3” es sacado, todos los campos con una ficha numerada “3” producen*. La traducción oficial dice: *En cada terreno hay una ficha numerada redonda. Si por ejemplo, la suma de los dados es un “3”, todos los terrenos marcados con un “3” producirán*.

1. Se produce un cambio en el tiempo verbal de pasiva a activa para referirse a sacar un resultado en los dados.
2. Hay adiciones para esquivar la problemática de decir *con una ficha numerada “3”*, cosa que suena poco natural. También se podría haber resuelto diciendo algo como *con una ficha numerada cuyo número sea “3”*, pero eso resultaría redundante.
3. El inciso o explicación que hace al final en alemán está separado por un guion con espacios a ambos lados y uso minúscula tras el mismo. En español se opta por un punto y seguido.
4. Se opta por omitir el sustantivo *Erträge*, esto se hace un total de 15 veces a lo largo de estas instrucciones y en el manual otras 12 veces. Creo que este término se podría haber traducido como *recurso* (producir un *recurso*).

1.1.2 *Almanach* o manual

El manual contiene una explicación detallada de la mayoría de los elementos del juego. Consiste en una serie de términos ordenados alfabéticamente. Contiene explicaciones del funcionamiento de cada elemento, definiciones y varias imágenes explicativas.

Debido a estar ordenado alfabéticamente, la distribución de los términos es diferente. Además, la página sobre el *Spielmaterial* o *Componentes* se encuentra al final en la versión alemana y al principio en la versión española.

Otra observación se encuentra en los ejemplos. El autor en varias ocasiones usa nombres inventados de jugadores para ejemplificar alguna norma o jugada. Estos nombres (que en la versión ES 2010 no se traducen) cambian según la versión del idioma, por ejemplo, *Ramón* en lugar de *Hans*.

El siguiente ejemplo habla del uso de la *carta de desarrollo* llamada *caballero*, página 7 ES y 4 DE. Vemos como *Hans* se traduce como *Ramón* o *Niall* en ES y EN respectivamente.

alemán	<i>Hans</i> ist an der Reibe und deckt eine Ritterkarte auf. Er versetzt den Räuber von dem Gebirgsfeld auf das Waldfeld mit der „4“.
español	Es el turno de <i>Ramón</i> , que revela una carta de caballero. Retira el ladrón de la montaña y lo coloca en el bosque con el “4”.
inglés	On <i>Niall</i> 's turn, he plays a knight card and moves the robber from the fields hex to the hills hex with the “4”.

Tabla 7: Nombres en un ejemplo sobre el uso del *caballero*.

El siguiente ejemplo habla de las consecuencias de sacar un 7 al tirar los dados, página 4 ES y 5 DE. Vemos el uso de equivalentes culturales con otros 2 nuevos nombres.

alemán	<i>Hans</i> würfelt eine „7“. Er hat nur 6 Rohstoffkarten auf der Hand. <i>Benni</i> hat 8 Karten und <i>Wolfgang</i> 11. <i>Benni</i> muss 4 Karten ablegen und <i>Wolfgang</i> 5 (jeweils zu ihrem Vorteil abgerundet).
español	<i>Ramón</i> ha sacado un “7” pero sólo tiene 6 cartas de materias primas. <i>Marina</i> tiene 8 cartas y <i>Javier</i> tiene 11, así que <i>Marina</i> tendrá que devolver 4 cartas y <i>Javier</i> 5 (se redondea a favor del jugador).
inglés	<i>Alex</i> rolls a “7”. He has only 6 cards in his hand. <i>Larry</i> has 8 cards and <i>Will</i> has 11. <i>Larry</i> must discard 4 cards and <i>Will</i> 5 (rounding down).

Tabla 8: Nombres en un ejemplo sobre como descartarse cartas al sacar un 7.

2. Enumeración de los equivalentes oficiales y el uso real de los términos

2.2 Elementos del mapa (véase figura 2)

El mapa trata de representar una isla que contiene distintas fuentes de materias primas representadas en forma de hexágonos de terreno. También hay puertos dibujados en las piezas de marco (el mar que rodea la isla), estos puertos están conectados a dos esquinas de hexágono cada uno. Para poder hacer uso de los puertos o explotar estas fuentes de materias primas hay que tener un pueblo o ciudad en una de las esquinas del hexágono o el puerto en cuestión (véase figura 2).

2.2.1 Términos oficiales

El mapa se compone de 6 piezas de marco (mar) que rodean un conjunto de 19 hexágonos de terreno, estos pueden ser de 6 tipos. Vemos como en español se utiliza una equivalencia para el término *Landfelder*, acuñando un término nuevo que se apoya en el aspecto visual del elemento traducido (tiene forma de hexágono y representa una casilla de terreno).

DE	ES
Rahmenteil	Pieza de marco
Landfelder	Hexágonos de terreno
Wald	Bosques
Hügelland	Cerros
Weideland	Pastos
Ackerland	Sembrados
Gebirge	Montañas
Wüste	Desierto

Tabla 9: Elementos del mapa.

Además, hay ciertos espacios o elementos que tienen su propia denominación. Como los puertos que se encuentran dibujados en las piezas de mar y las fichas numeradas que se colocan sobre los hexágonos de terreno. Los lados de los hexágonos se llaman caminos y los vértices encrucijadas.

DE	ES
Hafen	Puerto
Zahlenchip	Ficha numerada
Weg	Camino
Kreuzung	Encrucijada

Tabla 10: Otros elementos del mapa.

2.3 Cartas

Las cartas se dividen en 2 grupos, materias primas y cartas de desarrollo. Forman un total de 6 mazos, uno formado por cartas de desarrollo boca abajo y 5 mazos, uno para cada materia prima, boca arriba. El reverso de las cartas de desarrollo es de un color ligeramente más oscuro que el resto de las cartas, esto es así para que cuando otro jugador tenga que robar una carta de otro jugador (proceso durante el cual solo puede ver la cara trasera de las cartas del jugador objetivo) no robe por error una carta de desarrollo, las cuales no pueden ser robadas. La mayoría de las ediciones tienen dos portacartas con 3 espacios para mazos cada una (véase figura 3).



Figura 3: Disposición de las cartas de *Catan* (Teuber, 2019: 4).

2.3.1 Cartas de materias primas

Las cartas de materia prima son el recurso a partir del cual los jugadores construyen para intentar ganar la partida. Estas pueden ser intercambiadas siempre y cuando sea de mutuo acuerdo y durante el turno de uno de los implicados. Durante su turno, un jugador puede intercambiar también 4 cartas iguales por 1 a su elección (4:1), o incluso menos si tiene un puerto de 3:1. Los puertos 2:1 tienen un dibujo de una materia prima, y sirven para intercambiar 2 cartas de la materia señalada por 1 a elección.

DE	ES
Holz	Madera
Wolle	Lana
Getride	Cereal
Lehm	Arcilla
Erz	Mineral

Tabla 11: *Materias primas.*

2.4.2 Cartas de desarrollo

Son un mazo de cartas que se barajan y colocan boca abajo, y se pueden adquirir pagando el precio en materias primas indicado. El mazo se compone de 14 cartas de caballero, 6 de progreso y 5 cartas de puntos de victoria.

DE	ES
Entwicklungskarten	Cartas de desarrollo
Ritter	Caballero
Fortschritt	Progreso
Siegpunkte	Puntos de victoria

Tabla 12: *Cartas de desarrollo.*

Las cartas de progreso se dividen a su vez en tres tipos diferentes (2 cartas de cada tipo) y de diferente efecto. En la versión ES de 2015 el término *Straßenbau* se traduce como *carreteras*, pero una

traducción más apropiada se encuentra en la versión ES de 2010 (*construcción de carreteras*), sin embargo, debido a la longitud del término de 2010, es comprensible que se decidiese abreviar. Otra diferencia se halla en *invento*, que es una traducción más fiel que *descubrimiento*.

DE 2022	ES 2015	ES 2010
Fortschrittskarten	Cartas de progreso	Cartas de progreso
Monopol	Monopolio	Monopolio
Straßenbau	Carreteras	Construcción de carreteras
Erfindung	Invento	Descubrimiento

Tabla 13: *Cartas de progreso*.

Las cartas de puntos de victoria, si bien cumplen toda la misma función, tienen un nombre diferente cada una de ellas el cual corresponde a un edificio distinto. En versiones anteriores la carta *Kirche* se llama *Kathedrale*.

DE	ES
Bibliothek	Biblioteca
Marktplatz	Mercado
Rathaus	Ayuntamiento
Kirche	Iglesia
Universität	Universidad

Tabla 14: *Cartas de puntos de victoria*.

2.5 Tarjetas especiales y Tabla de Costes

Se trata de elementos de cartón troquelado. Son los únicos elementos además de las cartas de desarrollo que contienen algo de texto en los elementos del juego.

Las tarjetas especiales otorgan 2 puntos cada una al portador actual y se logran al cumplir las condiciones de cada una (descritas en la propia tarjeta). En las instrucciones a veces se llaman *cartas especiales*.

La tabla de costes menciona los costes de materias primas de las figuras «construibles» y de adquirir cartas de desarrollo. También se indica los puntos de victoria que da cada elemento (PV). Sutilmente, también indica la forma de conseguir las tarjetas especiales (véase figura 4).

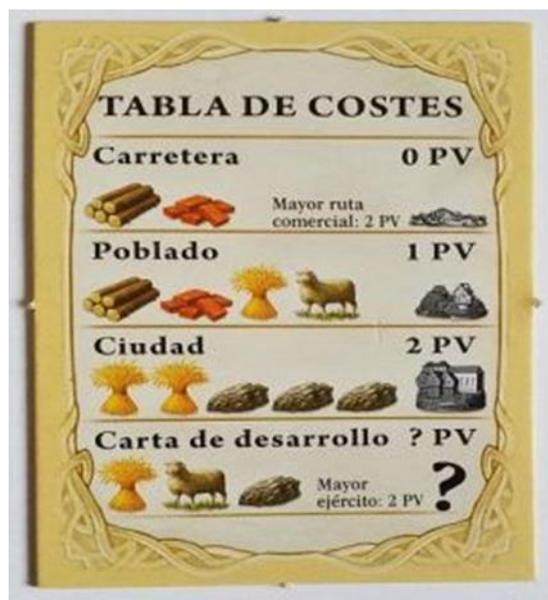


Figura 4: Tabla de costes (Teuber, 2015).

2.6 Figuras

A cada uno de los 4 jugadores le corresponden 15 carreteras, 5 poblados y 4 ciudades de un mismo color. Los colores son azul, blanco, amarillo y rojo. Hay una figura neutral de color negro llamada ladrón, que inicialmente se coloca sobre el desierto.

DE	ES
Straße	Carretera
Siedlung	Poblado
Stadt	Ciudad
Räuber	Ladrón

Tabla 15: Figuras de plástico.

En el caso de *carretera*, es muy común usar indiferentemente *camino* (término empleado para los espacios vacíos en los que se colocan las nuevas carreteras). Esto también ocurre en alemán, pero con menos frecuencia.

Creo interesante señalar, en referencia a la entrevista a Ricard García (2024), que se pierde un poco de referencia a la temática (colonización de una isla) en la traducción de *Siedlung*. Pues si bien *poblado* es un término perfectamente válido, pierde la connotación colonizadora implícita en la raíz de *Siedlung*. *Siedler* se traduce como *colonos* o *colono*, *Siedlung* significa *poblado* o *asentamiento*, pero también *colonia* (entendiéndose como un lugar donde gente que viene de otros sitios se ha asentado). *Siedeln* es un verbo definido en PONS como «asentarse en un nuevo lugar para formar un nuevo hogar». Es totalmente comprensible que se haya acabado optando por *poblado*, dado las connotaciones políticas

y sociales que tiene *colonia* en español. Además, en alemán, *siedeln* solo hace referencia al movimiento demográfico y al hecho de asentarse, no tiene las connotaciones de «conquistar» que existen en español.

En el caso de ladrón ocurre con muy poca frecuencia el uso de sinónimos y pluralización. Esto puede deberse al hecho de que esta figura está representada por 3 figuras humanoides en lugar de una. Esto no ocurre en la versión anglosajona, donde se trata de un cuerpo de revolución similar a un peón de ajedrez, por lo que los casos de pluralización son nulos en inglés.

3. Glosario

El glosario consiste en un documento en formato .xlsx con dos páginas, La primera se denomina *términos oficiales*, la segunda se denomina *jerga*. El glosario completo se puede encontrar en los anexos.

3.1 Criterios para la elaboración del glosario.

Los campos del glosario varían en función de las necesidades de cada página. La decisión de incorporar el campo *etiqueta* se apoya en el concepto de división de la especialidad en unidades más pequeñas para facilitar la búsqueda, revisión y utilización de los términos del glosario (Arntz, 1995: 251-260).

Se ha decidido omitir las fuentes, todos los términos de la página *términos oficiales* pertenecen a las versiones DE 2022 y ES 2015 de las instrucciones del juego. Todos los términos de las dos siguientes páginas proceden de distintas fuentes cuando su uso supera una frecuencia del 20 %.

Gran parte de la motivación detrás de la segunda página del Excel se debe al modelo de lenguaje y léxico especializados de Heller (1970).

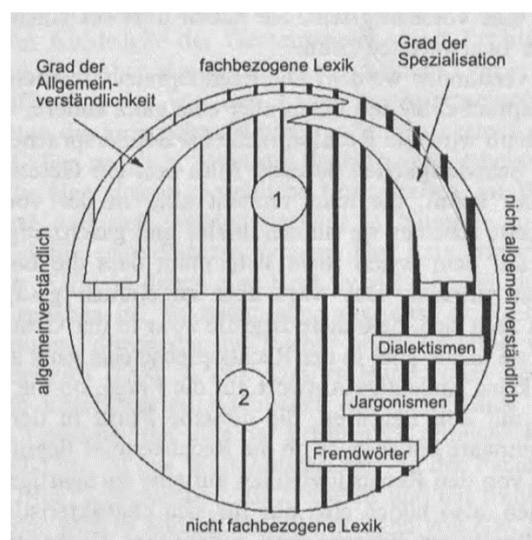


Figura 5: Gráfico de Heller (1970) sobre el léxico especializado.

En este grafico tiene 4 extremos, arriba el *léxico especializado*, abajo el *léxico no especializado*, a la izquierda *comprensible para todo el mundo* y a la derecha *no comprensible para todo el mundo*. Los espacios en blanco representan el grado de comprensibilidad para el público general (izquierda) y el grado de especialización (derecha). Los recuadros de abajo son de arriba abajo: *dialectismos*, *jergalismos* y *extranjerismos*. Este autor engloba estos tres conceptos fuera del léxico especializado. Las variantes por las que se llaman a los términos oficiales del juego podrían considerarse a efectos prácticos una especie deseudodialectismo, es decir, no sería realmente un vocabulario especializado, pues este carecería de universalidad real. Los jergalismos no serían algo más comprensibles, pues estos serían más universales al compartir algunos términos con el vocabulario general de juegos y videojuegos y tampoco se consideraría un léxico especializado.

Hay más autores que refuerzan la idea de desvincular la dificultad de comprensión con la especialización. Hoffman (1985), por ejemplo, enumera una lista de características que un texto especializado suele presentar:

1. el verbo pierde su referencia temporal concreta y aparece la mayoría de las veces en presente, sobre todo en tercera persona singular;
2. a menudo el verbo está en pasiva (o pasiva o pasiva refleja);
3. el verbo como categoría léxica desempeña un papel relativamente poco importante;
4. el sustantivo juega un papel importante;
5. el singular se emplea con mucha mayor frecuencia que el plural;
6. el adjetivo aparece con relativa frecuencia.

En el caso del juego *Catan*, estas características no se cumplen. Delimitando la observación a las instrucciones nos acercamos más a cumplir estas condiciones, sobre todo el punto 4. Ser consistente con la terminología del juego es sumamente importante en las instrucciones, sobre todo para aquellas de juegos de gran complejidad. Sin embargo, si analizamos el lenguaje del juego en su conjunto, (es decir, no solo aquel que aparezca en las instrucciones o las piezas sino aquel que emplee la gente a la hora de utilizarlo) esto no se cumple, pues existe un importante número de jergalismos y variaciones. Un mismo elemento puede ser llamado de muchas formas distintas, a menudo, no utilizando en absoluto el término oficial.

3.2 Términos oficiales

La versión completa contiene los siguientes campos que se muestran en la siguiente tabla.

T.DE	Gr.	Ge.	N.	T. ES	Gr.	Ge.	N.	C. DE	C. ES	Eti.	Com.

Tabla 16: Campos del glosario de términos.

Term DE y *Term ES* son los campos para cada término, original y en español respectivamente. *Gram* sirve para definir el tipo de palabra, en este glosario solo hay sustantivos (sust) y verbos (verb). En el caso de palabras compuestas, se tendrá en cuenta la palabra principal (en español suele ser la palabra más a la izquierda y en alemán la palabra más a la derecha). *Gen* y *Num* son para el género y número respectivamente, *m* para masculino, *f* para femenino, *n* para neutro, *s* para singular y *p* para plural. El campo *comentarios* es autodescriptivo.

El campo *etiqueta* da información de la parte del juego a la que pertenece el término, las etiquetas son *mapa*, *cartas*, *figuras*, *otros*, y *acciones*. Este campo se ve reforzado por una separación por colores verde, rojo, azul, amarillo y rosa respectivamente. Ejemplo reducido:

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Stadt	sust	f	s	Ciudad	sust	f	s	Figura
Wüste	sust	f	s	Desierto	sust	m	s	Mapa
Rohstoff	sust	m	s	materia prima	sust	f	s	Cartas

Tabla 17: Ejemplo reducido del glosario.

La finalidad es que pueda servir tanto del alemán al español como al revés, aunque sería especialmente útil del alemán al español, pues algunos campos como *etiqueta* y *comentarios* solo estarían escritos en español.

Los equivalentes acuñados de los términos oficiales han sido seleccionados en función de su frecuencia de aparición, nunca por debajo del 20%. En un primer momento iba a existir una página dedicada a estos equivalentes, pero debido a la relativa poca cantidad de estos, estos serán mencionados en los comentarios de esta página.

Algunos ejemplos de entradas del glosario convertidas en fichas terminológicas:

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Ackerland	sust	n	s	sembrados	sust	m	p	Mapa
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Ackerland erzeugt Getreide				Los sembrados producen cereales				En español se usa a veces <i>hexágono de trigo</i> , <i>trigo</i> , <i>granja</i> u otros términos.

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Hügelland	sust	n	s	cerro	sust	m	s	Mapa
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Hügelland erzeugt Lehm				Los cerros producen arcilla				En la mayoría de los casos se usa <i>hexágono de arcilla</i> o <i>arcilla</i> .

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Hafen	sust	m	s	puerto	sust	m	s	Mapa
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→), kann er günstiger tauschen				Si ha construido un poblado en un puerto (→) puede intercambiar de forma más favorable				

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Rohstoff	sust	m	s	materia prima	sust	f	s	Cartas
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Besitzt er eine Siedlung an einem Hafenstandort (→), kann er günstiger tauschen				Si ha construido un poblado en un puerto (→) puede intercambiar de forma más favorable				En español en muchos casos se usa el hiperónimo <i>recurso</i> .

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Erz	sust	n	s	minerales	sust	m	P	Cartas
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Gebirge erzeugt Erz				Las montañas producen minerales				En la mayoría de los casos se usa el coloquio <i>pedras</i> .

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Wolle	sust	f	s	lana	sust	f	s	Cartas
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Weideland erzeugt Wolle				Los pastos producen lana				La mayoría de los jugadores, sobre todo en español, usan <i>oveja</i> o <i>Schaf</i> .

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Fortschrittskarten	sust	f	p	Cartas de progreso	Sust	f	p	Cartas
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Wer eine solche Karte spielt, führt die Anweisung des Textes aus				Cuando un jugador juega una carta de progreso, lleva a cabo la acción indicada por el texto de la carta				Son un tipo concreto de carta de progreso.

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Straße	sust	f	s	carretera	sust	f	s	Figuras
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Straßen werden auf Wegen gebaut				Las carreteras se construyen sobre los caminos				A veces se usa <i>Weg</i> o <i>camino</i> (término usado para definir un espacio donde construir carreteras).

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
Sonderkarte	sust	f	s	Tarjeta especial	sust	f	s	Otros
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
Gelingt es einem anderen Spieler, eine längere Straße als der aktuelle Besitzer zu bauen, erhält dieser sofort die Sonderkarte.				Si algún otro jugador consigue construir una ruta más larga que la del propietario actual de la carta especial, consigue entonces, de forma inmediata, dicha tarjeta.				En las instrucciones se usa indistintamente <i>tarjeta especial</i> y <i>carta especial</i> .

Term DE	Gram	Gen	Num	Term ES	Gram	Gen	Num	Etiqueta
würfeln	verb			sacar	verb			Acciones
Cont DE				Cont ES (trad)				Comentarios
hier habe ich zehn gewürfelt				aquí he sacado un diez				Sacar un resultado en los dados

3.3 Términos alternativos

Para la elaboración de las variantes o variaciones terminológicas del juego, así como de las jergas. Se han consultado diferentes canales de Youtube: en alemán *Spielregeln TV*, *Zeit Online*, *Burgen BENE*, *spielregeln-spielanleitungen.de*, *Rocken Beans TV*, *ratM*; en español *La Mazmorra de Pacheco*, *Good Game Generation*, *Júpiter Juegos*, *La Matatena*, *Not in my game* y *JueGorrinos*; y en inglés *Geek & Sundry*, *The Dice Tower*, *Chirs Can Catan*, *Board Game Geek*, *Gather Together Games*. Además, también se han consultado foros como *Board Game Geek* y *la Sociedad Britanica para el Conocimiento*.

Se trata de un juego muy visual, solo las cartas de desarrollo y otros 3 elementos contienen texto. Estos son las 2 cartas especiales, Mayor ruta comercial y Mayor ejército, ambas mencionadas en el tercer elemento, la tabla de costes. Esta funciona como una ayuda para principiantes.

Solo las cartas de desarrollo, las tarjetas especiales y las figuras tienen realmente un nombre mencionado en algún elemento del juego. Ninguno de los elementos del mapa ni ninguna de las materias primas se menciona fuera de las instrucciones (tanto en la tabla de costes como en las propias cartas solo se muestra un dibujo de ellas, no su nombre). Debido a esto, es mucho más fácil que estos elementos sufran cambios cuando se trata de referirse a ellos.

La excepción más notable a esta regla podría ser la figura de poblado. Ya sea por la proximidad fonética o visual, es fácil confundirlo con pueblo, elemento similar en significado y de uso más frecuente, aproximadamente el doble de encuestados prefiere usar pueblo en lugar de poblado. Una segunda excepción, pero muy poco frecuente es el uso del sinónimo bandido para la figura ladrón o la pluralización de este término (ladrones o bandidos). Esto solo ocurre con los jugadores de la versión internacional, donde la figura está compuesta por tres elementos humanoides (probablemente esta sea la causa de la pluralización). Por último, es frecuente usar el termino camino indistintamente de carretera para referirse a la figura de carretera, esto ocurre también es alemán.

En las cartas de materias primas ocurre un importante caso de hiperonimia, pues la mayoría de la gente (videos de YouTube, foros o gente encuestada) se refiere a las mismas como recursos, no materias primas. Quizás porque recurso es un término mucho más empleado que materia prima. Además, al tratarse de un hiperónimo, es completamente válido referirse a estas cartas como recursos ya que, técnicamente, una materia prima es un recurso.

Las cartas de materias primas se suelen nombrar en función del dibujo que las representa. La lana, por ejemplo, se representa con el dibujo de una oveja, sin embargo, lo más común es referirse a ella como oveja.

La principal variación de los hexágonos de terreno se trata de nombrar dicho hexágono igual que se nombra a la carta que produce o haciendo una mezcla. Por ejemplo, un cerro (hexágono que produce arcilla) a menudo es llamado hexágono de arcilla o incluso arcilla a secas.

La omisión de *Ertrag*, me parece ligeramente problemática. En el juego únicamente se pueden producir materias primas, pero haciendo uso de expansiones (adiciones dependientes del juego principal que añaden más elementos) surgen nuevos recursos con otros nombres. Por lo que, si bien no tiene un impacto considerable, habría sido prudente acuñar un equivalente para este término que se repite un total de 15 veces en las instrucciones de 4 páginas en alemán.

3.4 Jerga

En esta página del glosario se reunirán términos pertenecientes a la jerga de este juego, ya sean conceptos específicos de este juego o pertenecientes al léxico general de los juegos. Debido a que gran parte de la jerga de los juegos se populariza en inglés, esta parte tendrá como fuente principal el inglés. Aparecen equivalentes en español y alemán en función de la frecuencia de uso.

Algunos ejemplos de entradas en la página *Jerga*:

Term EN	Term ES	Term DE
locking	Sicher	asegurar
Definición		Ejemplo
Asegurar la posesión de una tarjeta especial debido a las limitaciones materiales o espaciales para que otro jugador pueda arrebatársela.		Hay un total de 14 cartas de caballero dentro del mazo de cartas de desarrollo. Los jugadores A, B, C y D han jugado 3 cartas de caballero cada uno, dejando un total de 2 cartas sin jugar. El primer jugador que juegue un caballero más habrá jugado 4 y ningún otro jugador podrá superarle.

Term EN	Term ES	Term DE
plowing	Versperren	bloquear
Definición		Ejemplo
Construir carreteras o poblados con la intención de limitar la capacidad de otros jugadores de construir.		

Term EN	Term ES	Term DE
trade embargo	Handelsembargo	embargo comercial
Definición		Ejemplo
Estrategia que consiste en no comerciar con un jugador para impedir su progreso. Generalmente por parte de más de un jugador y donde el objetivo es aquel jugador que más cerca está de ganar.		Jugador A, B y C tienen 6, 4, y 9 puntos respectivamente. Los jugadores A y B realizan un embargo comercial contra C para tratar de impedir que gane.

Conclusiones

Este glosario puede ser utilizado para elaborar traducciones de artículos o videos relacionados con el juego, donde el texto origen y el texto meta sean alemán y español.

Considero que la creación de una red de glosarios de distintos juegos de mesa puede mejorar la eficiencia, precisión y universalidad de futuras traducciones. Si bien no he mencionado en el trabajo de forma directa casos de malas traducciones, en la entrevista a García (2024) se mencionan varios ejemplos de traducciones deficientes en las que la falta de consistencia terminológica llega a hacer al juego injugable. La terminología demuestra ser pues un campo de vital importancia en estos textos.

La relevancia de un buen glosario terminológico es tal que, a menudo, una traducción que no haga uso de los términos oficiales o comúnmente usados puede resultar poco comprensible o natural para el público objetivo del TM. Un empleo correcto de la terminología es fundamental para llegar a la audiencia objetivo de la forma más natural posible.

Creo que la experiencia adquirida durante este Trabajo Fin de Grado me ayudará a plantear la traducción de juegos de manera más eficiente. Esto me será especialmente útil en juegos que cuenten con más de un título, donde la necesidad de consistencia terminológica es mayor. Este trabajo también me ha ayudado mucho a mejorar y poner en práctica mis habilidades de investigación y redacción académica.

Bibliografía

- An affinity for rules? (28 de agosto de 2008). *The Economist*.
- Arntz, R. (1995). *Introducción a la terminología*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Bergero, D., Torres, S., Gorodischer, H., & Frontera, R. (2014). *Vinculaciones entre diseño de comunicación visual y juegos*. Santa Fe.
- BGG. (2013). *Board Game Geek*. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>
- García, R. (21 de Febrero de 2024). La traducción en los juegos de mesa. (M. y. Dados, Entrevistador)
- Heller, K. (1970). *Der Wortschatz unter dem Aspekt des Fachwortes - Versuch einer Systematik*. Leipzig.
- Hoffmann, L. (1985). *Kommunikationsmittel Fachsprache: eine Einführung*. G. Narr.
- L'Homme, M.-C., & Faber, P. (2022). *Theoretical Perspectives on Terminology. Explaining terms, concepts and specialized knowledge*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Lorenci, M. (21 de agosto de 2013). El primer pasatiempo. *Diario Las Provincias*.
- Martínez de Sousa, J. (2010). *Diccionario de lexicografía práctica*. Vox.
- Murray, H. J. (1978). *A history of board-games other than chess*. Nueva York: Hacker Art Books.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford University Press.
- Tauber, K. (2019). *Catan Big Box Spieleitung*. Kosmos.
- Teuber, K. (2005). Entrevista a Klaus Teuber. (M. Weber, Entrevistador)
- Teuber, K. (2015). *Catan el juego Instrucciones*. KOSMOS Verlag.
- Teuber, K. (2022). *Catan das Spiel Spielanleitung*. KOSMOS Verlag.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland & Company, Inc., Publishers.

ANEXOS

ANEXO I Versiones principales de las instrucciones

Catan, manual en español, versión de 2015 (solo tener en cuenta las páginas 1 y 13-20).

<https://www.baobablibros.es/archivos/8436017220100-catan-el-juego-reglas-del-juego.pdf>

Catan, reglamento en español, versión de 2015.

<https://www.guinealandia.es/img/cms/Instrucciones/catan-reglamento.pdf>

Catan, manual en alemán, versión de 2022 (solo tener en cuenta las páginas 1 y 13-20).

https://www.catan.de/sites/default/files/2022-08/CATAN-Das_Spiel-Almanach2022.pdf

Catan, reglamento en alemán, versión de 2022.

https://www.catan.de/sites/default/files/2022-08/CATAN-Das_Spiel-Manual2022.pdf

ANEXO II Otras versiones de las instrucciones

Catan, manual en alemán, versión de 2015 (solo tener en cuenta las páginas 1 y 13-20).

https://www.catan.de/sites/default/files/2021-07/CATAN_DasSpiel_Almanach_0.pdf

Catan, reglamento en alemán, versión física de 2015.

https://www.catan.de/sites/default/files/2021-06/CATAN_Spielanleitung_Basisspiel_1.pdf

Catan, manual en español, versión física de 2010.

<https://www.guinealandia.es/img/cms/Instrucciones/catan-manual.pdf>

Catan, reglamento y manual en inglés, versión de 2020.

https://www.catan.com/sites/default/files/2021-06/catan_base_rules_2020_200707.pdf

Catan, reglamento de versión especial en alemán, 2019.

https://www.catan.de/sites/default/files/2021-06/CATAN_bigbox18_Spielanleitung.pdf

ANEXO III Glosario y encuesta

En el siguiente enlace se encuentra el glosario entero: https://uvaes-my.sharepoint.com/:x:/g/personal/ulises_castro_estudiantes_uva_es/EeQVQh2S3GBOummvaNVuMr_gBV_Dx0P_pccf8yBGDywX5cg?e=eaHqNK

En el siguiente enlace se encuentran los resultados de la encuesta: <https://forms.office.com/e/LJc4TtmTCj?origin=lprLink>

los colonos de Catan

12 Respuestas

02:14 Tiempo medio para finalizar

1. ¿Has jugado al Catan?

● No	1
● Sí	11



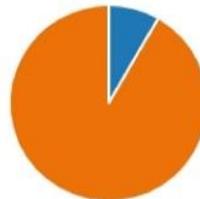
2. ¿Cómo llamas a estos elementos?

● Hexágono	5
● Terreno	3
● Loseta	1
● Casilla	3
● Otras	0



3. ¿Cómo llamas a este elemento?

● Arboleda	1
● Bosque	11
● Otras	0



4. ¿Cómo llamas a este elemento?

● Pastos	3
● Pradera	6
● Otras	2



5. ¿Cómo llamas a este elemento?

● Granja	4
● Sembrados	4
● Otras	3



6. ¿Cómo llamas a este elemento?

Arcilla	8
Cerro	2
Otras	2



7. ¿Cómo llamas a este elemento?

Montaña	10
Cerro	0
Otras	2



8. ¿Cómo llamas a este tipo de cartas?

Recursos	9
Materias primas	5
Otras	0



9. ¿Cómo llamas a esta carta?

Madera	9
Troncos	3
Otras	0



10. ¿Cómo llamas a esta carta?

Ganado	1
Lana	0
Ovejas	11
Otras	0



11. ¿Cómo llamas a esta carta?

Cereales	0
Paja	3
Trigo	9
Otras	0



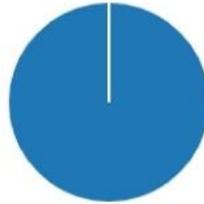
12. ¿Cómo llamas a esta carta?

● Arcilla	8
● Ladrillos	4
● Otras	0



13. ¿Cómo llamas a esta carta?

● Piedra	12
● Minerales	0
● Otras	0



14. ¿Cómo llamas a esta pieza?

● Camino	6
● Carretera	5
● Otras	0



15. ¿Cómo llamas a esta pieza?

● Poblado	4
● Pueblo	8
● Otras	0



16. ¿Cómo llamas a esta pieza?

● Ciudad	12
● Otras	0

