

¡Buen viaje!



REISEABENTEUER ERLEBEN UND SPANISCH LERNEN!

ab 12 Jahren, für 2–6 Spieler



Este juego está disponible en cinco idiomas: alemán, inglés, francés, italiano y español. A continuación le presentamos las instrucciones de juego para el español. Las instrucciones para los demás idiomas mencionados pueden descargarse bajo: hueber/sprachspiele o bien grubbeverlag.de/sprachspiele

IDEA DEL JUEGO

Viajando ocurren a menudo cosas no planificadas antes: desde terribles averías hasta sorpresas superagradables. 100 de estas experiencias y situaciones pueden leerse en textos breves. Los jugadores tienen que escuchar estos textos y servirse de las tarjetas con las frases correspondientes para conseguir los accesorios de viaje que necesitan para poder hacer su maleta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el primer jugador que consigue **todos los 5 accesorios de viaje correspondientes a su tablero de equipaje**, además de dos accesorios neutros más.

PREPARACIÓN

- Los jugadores escogen **1 tablero de equipaje**.
- Barajar las **tarjetas «Experiencia de viaje»** y colocarlas en el centro de la mesa boca abajo.
- Mezclar las **tarjetas «¿Y ahora qué?»**, repartir **tres** a cada jugador y dejar el resto en el centro de la mesa boca abajo. Antes de empezar, se recomienda que los jugadores lean las frases de sus tarjetas.
- Las **tarjetas con imágenes «Accesorios de viaje»** se ponen en la mesa con la imagen hacia arriba.
- Si hay dos jugadores, ver las indicaciones en la página 5 «**Variante para dos jugadores**».
- La primera vez que se juegue, leer primero las **indicaciones de la redacción** en la página 5.

MATERIAL DEL JUEGO

6 TABLEROS DE EQUIPAJE

6 tableros = 6 diferentes formas de viajar:

Vacaciones activas, camping, viaje turístico, viaje de negocios, viaje cultural y vacaciones en la playa.

El tipo de vacaciones determina qué accesorios de viaje hay que conseguir durante el juego. En cada equipaje hay **5 objetos** que solo se utilizan para el **viaje correspondiente** y 6 accesorios de viaje neutros, que también están incluidos en otros equipajes. **Los accesorios de viaje neutros son: carné de identidad, billetes, cartera, neceser, ropa interior y un móvil.**

36 TARJETAS CON IMÁGENES

Para todos los accesorios de viaje reproducidos en los tableros de equipaje hay una tarjeta con una imagen.

COMIENZO DEL JUEGO

El jugador de más edad coge una tarjeta de «Experiencia de viaje» de la baraja y lee la situación en voz alta, **¡pero no los términos que están debajo en la lista de palabras!**

Los demás jugadores comprueban ahora las frases en sus tarjetas «¿Y ahora qué?» ¿Encaja una de estas frases con la situación que ha leído el jugador? **Si es así**, lee la frase y pone en juego la tarjeta en la que está esta frase. Si un jugador cree que **no tiene ninguna frase adecuada a la situación**, o no está seguro, tiene que leer igualmente una de sus frases y emplear la tarjeta correspondiente (ver también «Comodín»). Los jugadores ponen en juego sus cartas por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

¿CÓMO SÉ QUE LA FRASE ENCAJA?

Una frase encaja **cuando el término en negrita se encuentra en la lista de palabras**

100 TARJETAS «EXPERIENCIA DE VIAJE»

Diferentes experiencias y situaciones que **los jugadores leen por turnos**. Cada término de la lista de palabras debajo del texto aparece **en negrita** en una de las 400 frases de **las tarjetas «¿Y ahora qué?»**

100 TARJETAS «¿Y AHORA QUÉ?»

En cada tarjeta hay **4 frases**. **Cada una de ellas corresponde a una experiencia de viaje concreta**. Esto se reconoce porque **el término en negrita** también aparece en **la lista de palabras de la tarjeta de «Experiencia de viaje»**.

de la experiencia de viaje que se ha leído.

Por eso, además de leer las frases también hay que especificar el término en negrita, para que el jugador que lee pueda compararlo con la lista de palabras. Este jugador solo dirá la solución después de que todos los jugadores hayan puesto en juego sus cartas.

INDICACIÓN *Hay frases que pueden usarse en más de una experiencia de viaje. Los jugadores solo obtendrán una tarjeta con imágenes, si el término en negrita aparece en la lista de palabras de la tarjeta de «Experiencia de viaje».*

REUNIR ACCESORIOS DE VIAJE (Y PERDERLOS)

Los jugadores que ponen en juego una tarjeta con una **frase que encaja** pueden coger **1 tarjeta con imágenes**. Si el jugador lee una frase que **no encaja, devolverá una tarjeta**

de imágenes (siempre que ya haya reunido algunas). Si un jugador ha conseguido 5 accesorios de viaje correspondientes al equipaje y no quedan en la mesa más accesorios de viaje neutros, podrá **cogerle a uno de los jugadores un accesorio de viaje neutro**.

COMODÍN

En algunas tarjetas «¿Y ahora qué?» hay algunas frases exclamativas y giros coloquiales en letras de colores que expresan alegría, enfado, sorpresa, entre otras cosas. **Las tarjetas con estas frases son comodines**. Esto significa que **pueden ponerse en juego siempre**,

VARIANTES

PARA 2 JUGADORES

Los jugadores leen por turnos las vivencias de viaje. El jugador que lee tapa la lista de palabras con otra tarjeta, la coloca en la mesa después de leerla (con la lista de palabras tapada) y después puede utilizar también una tarjeta «¿Y ahora qué?», es decir, ganar una tarjeta con imagen. Por lo demás, valen las reglas de la variante normal.

«CHEQUEADOR RÁPIDO»

Se premia al jugador más rápido: No se ponen en juego las tarjetas «¿Y ahora qué?», sino que el primer jugador que lee una frase que encaja y ha empleado la tarjeta correspondiente puede coger dos tarjetas con imagen. Este jugador no puede, sin embargo, utilizar ninguna tarjeta comodín. Los demás jugadores reciben cada uno un accesorio de viaje, siempre y cuando la frase leída encaje con la experiencia de viaje. Por lo demás, valen las reglas de la variante normal.

«¿QUÉ QUIERES DECIR?»

Después de leer una experiencia de viaje y poner en juego la tarjeta «¿Y ahora qué?», en el caso de la variante normal, el jugador

aunque no encajen para nada con la experiencia de viaje. Después el jugador puede **cogerse una tarjeta con imagen**.

ANTES DE EMPEZAR LA SIGUIENTE RONDA

La tarjeta que se acaba de leer se retira del juego y las tarjetas «¿Y ahora qué?» que se han utilizado ya vuelven a la baraja. **Cada jugador, excepto el que va a leer, coge otra tarjeta «¿Y ahora qué?»** de la baraja. Luego, el siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj leerá otra experiencia de viaje.

que lee dice si las frases encajan o no. Esta variante tiene un paso más. Las tarjetas con imagen que ya se han reunido sirven para hacer apuestas: los jugadores apuestan si la frase que ha dicho otro jugador encaja o no. Para ello, el jugador que apuesta pone en juego una de sus tarjetas con imagen y dice si la frase correspondiente es correcta o no. Si tiene razón, recibe otra tarjeta con imagen. Si no tiene razón, pierde su tarjeta con imagen y la pone en la baraja con las demás tarjetas. Después de este paso vuelven a valer las reglas de la variante normal.

TEATRO DE IMPROVISACIÓN

Esta variante es especialmente adecuada para las clases de idiomas en las que el/la profesor/a tiene la oportunidad de intervenir y/o corregir a los alumnos/-as.

Se lee una experiencia de viaje y luego el jugador que lee dice un término de la lista de palabras. El siguiente jugador a la derecha tiene que formar una frase con esta palabra, el siguiente tiene que responder a esta frase, y se sigue así con los demás jugadores, el

primer jugador que ha leído inclusive. En esta variante no se utilizan las tarjetas «¿Y ahora qué?» (pueden utilizarse como inspiración y todos los jugadores pueden tener acceso a ellas). Los jugadores a los que se les ocurra una respuesta correcta cogen un accesorio de viaje para su equipaje. Los jugadores a los que no se les ocurra nada no obtienen ninguna tarjeta con imagen. Los jugadores deberían negociar antes cuánto tiempo tienen para formar una frase. El objetivo del juego es el mismo que en la variante normal.

INDICACIONES DE LA REDACCIÓN

VERSIÓN ALEMANA

En la versión alemana del juego, todos los textos (instrucciones y tarjetas de juego) están solo en alemán. Las traducciones en inglés, francés, español e italiano pueden bajarse en hueber.de/sprachspiele o bien grubbeverlag.de/sprachspiele

VERSIONES EN INGLÉS | FRANCÉS | ESPAÑOL | ITALIANO

En todas las tarjetas pueden leerse las traducciones en alemán colocadas a la inversa. Las experiencias y las frases correspondientes tienen que leerse siempre en la lengua meta para lograr un buen aprendizaje. En el caso de jugadores con conocimientos idiomáticos bajos, la experiencia de viaje puede leerse además también en alemán (o solamente), pero las frases correspondientes siempre en la lengua meta. Si surgen dificultades de comprensión, siempre pueden mirarse los textos en alemán.

EJEMPLO

El jugador que lee dice la palabra **farmacia**:
Primer jugador: «¿Dónde está la farmacia más próxima?»
Segundo jugador: «Sigue 200 m todo recto y luego gira a la izquierda».
Tercer jugador: «A esta hora la farmacia está cerrada».
Cuarto jugador: «Pero quizás tiene servicio de guardia», etc.

TRADUCCIONES

Todos los textos se escribieron y corrigieron en alemán y fueron traducidos posteriormente al inglés, francés, italiano y español. Las traductoras y los traductores no lo han traducido todo literalmente, pero sí conforme al sentido; es decir, como lo diría un nativo en la lengua meta.

FRASES EXCLAMATIVAS Y FRASES HECHAS COLOQUIALES

Las frases coloquiales que sirven como comodín en el juego solo se han traducido del alemán literalmente si se usan de la misma manera en el idioma meta. En la mayoría de los casos, sin embargo, la traducción literal no tiene sentido. Por eso, los traductores y las traductoras usaron expresiones comunes en sus idiomas meta que significan lo mismo en alemán. Puede encontrar una lista con traducciones literales y sus equivalentes bajo www.hueber.de/sprachspiele o bien grubbeverlag.de/sprachspiele

WENN EINER EINE REISE TUT ...

REISEABENTEUER ERLEBEN UND EINE SPRACHE LERNEN!

DEUTSCH | ENGLISCH | FRANZÖSISCH
ITALIENISCH | SPANISCH



Alle Rechte vorbehalten

© 2017 Grubbe Media GmbH

www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH

Texte: Gerhard Grubbe, Inez Sharp, Claudia Hellmann

Übersetzung: Marie-Odile Buchschmid (FR), Danko Szabo (EN), Montserrat Varela (ES), Valerio Vial (IT)

Design: agenten.und.freunde, München – www.a-u-f.de
Martina Dobrindt, Björn Hölle

Illustrationen: Sara Otterstätter

Bildnachweis Schachtel: Freepik | iStockphoto: seb_ra | shutterstock: Gena96 (D), IrinaK (EN), STUDIO M (FR), Abihatsira Issac (ES), Only Fabrizio (IT),