

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

LETREN
FAKULTATEA
FACULTAD
DE LETRAS

GRADU AMAIERAKO LANA

JOKO-ARAUEN ITZULPENEN ANALISIA, CORPUS
PARALELO ETA ELEANIZTUN BAT OINARRI
HARTUTA

Iholdi Argibe Aranburu
Itzulpengintza eta Interpretazioko Gradua
2022/2023 ikasturtea

Tutorea: Zuriñe Sanz Villar
Ingeles eta Aleman Filologia eta Itzulpengintza eta
Interpretazioa Saila

LABURPENA

Lan honen ardatza HABA enpresak ekoiztutako jokoen joko-arauak aztertzea izango da. Hain zuzen ere, joko-arau zehatz batzuen alemanezko, ingelesezko, gaztelaniazko eta euskarazko bertsiak aztertuko dira, batik bat euskarara egindako itzulpenetan jarritzeko; izan ere, lanaren baldintzetako bat testuak euskarara itzulita egotea izan da, eta, beraz, oso corpus espezifikoarekin egin da lan. Nagusiki bi helburu lortu nahiko nituzke lan honen bitartez: Batetik, joko-arau hauek hainbat hizkuntzatarara lokalizatuta daudenez, ikusi nahi da zein den bertsi ezberdinen arteko harremana, eta horrez gain, aztertu nahiko nuke, bestalde, ea zer ezaugarri dituzten itzulitako produktuek. Horretarako, lana aurkeztu, helburuak zehaztu, metodologia aipatu eta lanaren egitura aurreratu ondoren, marko teoriko batekin emango diot hasiera lanari: Besteak beste, mahai-jokoak zer diren, zer elementu dituzten, eta itzulpenak zer presentzia duen zehaztuko da, ondoren mahai-jokoen itzulpenean aldaketa gehien jasango dituen atalean zentratzeko; joko-arauetan hain zuzen ere. Joko-arauen ezaugarriak azaltzeaz gain, itzultzerako orduan kontutan hartu beharreko ezaugarriak aipatuko ditugu. Jarraian, azterketa txiki honetarako corpus bat sortu behar izan dugunez TAligner tresnarekin, corpusa sortzeko jarraitu beharreko urratsak azalduko dira. Zehatzago esanda, testuen aukeraketatik hasi eta bilaketak egitera iritsi arteko urrats guztiak azalduko dira. Behin corpusa osatuta, nire helburuak lortzeko hainbat modutara aztertuko da lagina. Batetik, itzulitako produktuen ezaugarriak eskuratzeko, corpuseko testuen kanpo eta barne faktoreetan sakondu dugu. Bestetik, berriz, bertsi ezberdinen arteko harremana ikusi ahal izateko eta zehazteko zeintzuk diren jatorrizko testuak eta zer testu baliatuz egin diren itzulpenak, datu kuantitatibo batzuk zehazteaz gain (testu bakoitzeko hitz eta esaldi kopuruak jaso dira), paratestuen azterketa bat ere egingo da. Gainera, alemanez idatzitako bertsiotako hitz-elkartu jakin batzuk ere aukeratu dira helburu honen harira, eta ingelesez, gaztelaniaz, eta euskaraz nola eman diren aztertuko da. Azterketa honi esker, testuak barrutik aztertu eta bigarren helburua bete nahi izan dut. Azkenik, ondorio batzuk atera eta marko teorikorako baliatutako materialak bilduko ditut erreferentzia bibliografikoen atalean, eta ikerketarako ezinbestekoak izan diren hainbat dokumentu ere atxikiko ditut eranskin gisa.

AURKIBIDEA

Laburpena	3
1. Sarrera.....	5
1.1 Helburua	5
1.2 Metodologia.....	5
1.3 Lanaren egitura	6
2. Marko teorikoa	6
2.1 Mahai-jokoen definizioa	6
2.2 Mahai-jokoen elementuak	7
2.3 Mahai-jokoen itzulpena.....	7
2.4 Joko-arauen ezaugarriak.....	8
3. Testuen aukeraketa eta corpusaren sorrera	10
3.1 Testuen aukeraketa.....	10
3.2 Corpusaren sorrera.....	11
4. Aztertuko den corpusaren ezaugarriak	17
4.1 Joko-arauen kanpo faktoreak.....	19
4.2 Joko-arauen barne faktoreak.....	20
4.3 Datu kuantitatiboak	21
5. Joko-arauen eta haien itzulpenen arteko konparaketak	25
5.1 Paratestuen azterketa.....	25
5.2 Testuen azterketa	28
5.2.1 Hitz-elkartuak.....	28
5.2.2 Hitz-elkartuen aukeraketa	30
5.2.3 Hitz-elkartuen analisisa	32
6. Ondorioak	36
7. Bibliografia	38
8. Eranskinak.....	41

1. SARRERA

1.1 Helburua

Mahai-jokoak hizkuntza askotara itzultzen direnez, lan honen helburua joko batzuen arauak eta horien itzulpenak aztertzea da. Hain zuzen ere, Alemaniako HABA enpresak ekoiztiko jokoan arauak aztertuko dira, hainbat hizkuntzetara itzultzen baitituzte jokoak; besteak beste, euskarara, eta lan honetako oinarri nagusienetako bat horixe izan da, euskarara itzultitako joko-arauak aztertzea. Horixe baita graduan zehar landutako A hizkuntza.

Horregatik, eskuratutako lagina ere baldintza horiek mugatuta dago, eta, oso corpus espezifikoarekin egin da lan. Hala ere, eta behin euskarara itzultitako jokoak aukeratutakoan, ikusi dut joko-arau horiek alemanez eta euskaraz gain, gaztelaniaz eta ingelesez ere argitaratu direla, eta, azkenean, horiek ere azterketarako erabiltzea erabaki dut (eta bide batez graduan zehar landutako lau hizkuntzekin lan egitea).

Azterketa honekin ikusi nahi da, alde batetik, joko-arauak hainbat hizkuntzatarara lokalizatuta daudenez, zer ezaugarri dituzten itzultitako produktuek. Edo, zehatzago esanda, zer ezaugarri gramatikal dituzten, zer hartzailerentzat pentsatuz ekoitzi diren, etab. Eta, bestalde, ikusi nahi da zein den bertsio ezberdinen arteko harremana. Hau da, hasiera batean, kontutan hartuz enpresa Alemaniakoa dela, pentsa daiteke alemanez idatzitako bertsioak direla jatorrizkoak; baina, Touryk (1995, 34) dioenez, gerta daiteke aztertzen ari garen itzulpenek jatorrizko testu bat baino gehiago izatea (kasu honetan itzulpen konpilatuez ariko ginateke). Edo gerta daiteke jatorrizko bat bakarra izanik ere, jatorrizko hori ez izatea hasiera batean espero zena (Toury, 1995, 34).

1.2 Metodologia

Ezarrিতako helburuak bete ahal izateko, corpus bat sortu, eta corpus horretan oinarrituko naiz lan osoan zehar. Aurrerago (3.2 atalean) azalduko da zehatz-mehatz zer pausu jarraitu ditudan corpora sortu ahal izateko, baina aurreratu nahiko nuke TAligner¹ programari esker sortu dudala corpora.

¹ TAligner programa Iñaki Albisua informatikariak garatu zuen UPV/EHUko itzulpengintzaren jakintza-arloko ikertzaile talde batekin elkarlanean (Uribarri, 2016, 265). EHUko ADDI plataforman bertan aurki daiteke programa deskargatzeko esteka.

Horrez gain, amaieran egingo den testuen azterketarako beste programa bat erabili dut bilaketa jakin batzuk errazago egin ahal izateko. Programa honek AntConc du izena, baina hori ere aurrerago azalduko da (ikus 5.2.2 atala).

1.3 Lanaren egitura

Behin gaian pixka bat kokatuta, lan honek izango duen egitura aipatu nahiko nuke labur-labur. Lehenik eta behin, marko teoriko bat aurkeztuko da adituek mahai-jokoen eta horien joko-arauen itzulpenei buruz esandakoa biltzeko. Jarraian, berriz, lan honetarako erabilitako corpusa nola sortu den azalduko da, eta horrek bide emango du aztertuko den corpusaren ezaugarriei erreparatzeko. Atal honetan, kanpo zein barne faktoreak aztertu eta datu kuantitatibo batzuk emango dira. Eta, azkenik, paratestuen eta testuen azterketa bat ere egingo da.

2. MARKO TEORIKOA

2.1 Mahai-jokoen definizioa

Mahai-joko hitza entzutean, denok dakigu zertaz ari garen, baina, hala ere, ez da erraza mahai-jokoak zer diren definitzea. Mota askotariko jokoak aurki ditzakegu, eta askotan badirudi ez dutela zerikusirik elkarren artean. Horrek zaildu egiten du denentzat baliagarria den definizio bat sortzea, eta, beraz, esparrua ondo zehaztea kostatu egiten da.

Verhoevenek (2018, 4), esaterako, Oxford English Dictionaryko definizioa hartzen du oinarritzat jokoak definitzerako orduan. Hiztegi horren arabera, jokoak arauak gidatutako lehiaketa itxura duten aktibitateak dira, eta zortearen edo jokalariairenen trebetasunaren ondorioz lortuko da garaipena.

Evansen gehitzen du, gainera, ez dela zertan ohol bat behar mahai-joko izateko: “board games should be able to be played on a table top, but do not necessarily have a board, although there will be some form of playing area and shared resources” (Evans, 2013, 18).

Definizio horiek pixka bat gehiago zehazten dute mahai-jokoen esparrua, eta, Verhoevenek emandako definizioak argi uzten du joko-arauek garrantzi handia dutela, horiek mugatzen baitute jokoa.

2.2 Mahai-jokoen elementuak

Hala ere, joko-arauez gain, mahai-jokoek badituzte beste zenbait ezaugarri. Besteak beste, kartak, fitxak, piezak eta antzerakoak izan ohi dituzte (Tomková, 2014, 12-13), eta, gainera, beste elementu garrantzitsu bat ere bada: eremu mugatu batean jolasten direla. Gainera, jokalariai ere ezinbesteko elementuak dira: “only when there are people to play a game then that game is complete” (Tomková, 2014, 13).

Ikusi dugunez, askotariko elementuek osatzen dituzte jokoak. Evansek ere hainbat elementu aipatzen ditu mahai-jokoen ezaugarriak osatzerako orduan. Aditu honen arabera (2013, 15), jokoak multimodalak dira; jokalarien, piezen eta arauen interakzioz sortzen baitira, eta, hori haien izaera multimodalaren erakusgarri da.

2.3 Mahai-jokoen itzulpena

Aipatzekoa da, gainera, joko horiek herrialde ezberdinetan jokatzen direla, eta, ondorioz, baita hizkuntza ezberdinetan ere. Beraz, hizkuntza askotara itzultzen dira. Mahai-jokoak, beste kultura-produkzio askoren gisan, itzulpenaren menpe daude. Hau da, jokatzen ditugun joko gehienak beste hizkuntza batzuetatik itzultitakoak dira (Evans, 2020).

Hartaz, jokoak egiten dituztenak, kontuan izanda joko horiek ziurrenik itzuli egingo direla, ahalik eta modu errazenean ekoizten ahalegintzen dira, itzultzerako orduan zailtasunak gutxitzeko. Ez da, ordea, guztia aldatu behar hizkuntza batetik bestera; elementu gehienak berdin mantenduko dira (fitxak eta antzerako elementuak), eta ezinbestean itzuli beharrekoak soilik jasango dituzte aldaketak. Testuz osatutako elementuak izango dira elementu horiek (Evans, 2013, 18).

Testu-elementuak jokoko atal edo objektu ezberdinetan aurki daitezke, edota baita jokatik kanpo ere. Jokoaren barnean dauden elementuen artean, taula bera aipa dezakegu. Askotan, taula behar da jolasteko, eta testu-elementuak aurkituko ditugu bertan. Hala ere, taulan ahalik testu gutxien txertatzen ahalegindu ohi dira, izan ere, horiek ekoiztea

garestiagoa da, eta, ondorioz, askotan kartak edo antzerako elementuak erabiltzen dira beharrezko testu hori txertatzeko; horiek ekoiztea merkeagoa baita (Evansek, 2013, 21).

Bestalde, bada jokotik kanpo aurkituko dugun testurik ere; hain zuzen ere, joko-arauak. Evansek (2013, 18) azaltzen duenez, jokalariek arauak ezagutu behar dituzte hasi aurretik, baina ziurrenik ez dira kontsultatuko behin joko hasitakoan.

Esan dezakegu arauak direla testu gehien duten atalak eta itzultzerako orduan aldaketa handienak jasango dituztenak. Hori kontutan hartuz, lan honetan batik bat joko-arauen itzulpenetan zentratuko gara.

2.4 Joko-arauen ezaugarriak

Joko-arauek jokoen nondik norakoak markatzen dituzte, eta, hortaz, guztiek partekatzen dituzten hainbat elementu aurki ditzakegu bertan. Evansek (2013, 19) aipatzen du, batetik, arauak jokoen kaxan etorri behar direla, eta, bestetik, jolasteko beharrezko informazioa eman behar dutela; hau da, nola prestatu jokoak, zer funtzio duten piezek, nola jokatu eta zein diren irabazteko baldintzak.

Bestalde, Salen eta Zimmermanek (2004, 132) joko-arau guztiek betetzen dituzten sei ezaugarri nagusi aipatzen dituzte. Batetik, jokalarien ekintzak mugatzen dituzte; bestela, jokalaria bakoitzak komeni zaiona egingo luke irabazi ahal izateko.

Gainera, arauak esplizituak dira eta ez anbiguoak, ondorioz, ez luke zalantzarik egon beharko jokalarien artean joko ulertzerako orduan. Evansek ere bat egiten du ideia horrekin, testuak argiak izatea garrantzitsua dela baitio (Evans, 2013, 21). Horretarako, askotan letra lodia erabiltzen da haren arabera. Gainera, jokalaria guztiek ezagutu behar dituzte arau berak. Hau da, bi jokalarik ezberdin jokatzeko badute, gaizki-ulertuak egon daitezke; beraz, ezinbestekoa da guztiek arau berak jarraitzea (Salen eta Zimmerman, 2004, 132).

Horrez gain, joko hasi aurretik arauak ezarrita egon behar direla diote. Ez da posible izango behin jokatzeko hasita arau berriak asmatzea. Arauak betetzea ere ezinbestekoa da, eta aditu haien arabera beren autoritate propioa dute (Salen eta Zimmerman, 2004, 132).

Eta, azkenik, arauak errepikagarriak direla diote, eta joko batetik bestera errepika daitezkeela.

Bestalde, ez dugu ahaztu behar irudiek ere presentzia handia dutela joko-arauetan. Tomková (2014, 37) adierazten du garrantzi berezia dutela, eta askotan hitzez adieraztea kosta egiten dena irudi bidez erraz adieraz daitezkeela. Horregatik, ikus dezakegu joko-arauak ere elementu multimodalak direla; hitzen, irudien eta tipografiaren konbinaketaz osatuta baitaude.

Aipatutakoaz gain, testu hauek idazteko estiloari dagokionez, Tomková (2014, 36) instrukzio-testuen kategorian sailkatzen ditu, arauen ezaugarri nagusia jokalariei nola jokatu behar den azaltzea delako. McMurrey (1997-20022a), gainera, instrukzioak askotan aginteran idazten direla dio, eta askotan bigarren pertsonako elementuak aurkituko ditugula; hau da, «zu» edo «zuek». Horrez gain, beste ezaugarri batzuk ere aipatzen ditu; orokorrean instrukzio-testu guztiek partekatzen dituztenak. Besteak beste, idazkera argia eta sinplea, eta zehaztasun handiz azaltzea xehetasun txikiak (McMurrey, 1997-20022a).

McMurrey (1997-20022b), gainera, hartzaileei ere egiten die erreferentzia joko-arauen ezaugarriak aipatzerakoan, hark baitio ezinbestekoa dela hartzailea nor den identifikatzea. Joko-arauez ari garela, kontutan izango da arauen irakurleak haurrak edo helduak izan daitezkeela, eta, hartaz, publiko zabal horri egokitzen zaizkion testuak ekoitziko dira.

2.5 Joko-arauen itzulpena

Esan bezala, ordea, jokoak hizkuntza eta gizarte jakin batean ekoitzi arren, gero itzuli eta egokitu egiten dira beste hizkuntza eta herrialde askotan salgai jartzeko. Eta, gehien egokitu beharreko elementuak joko-arauak direnez, horien itzulpenean zentratuko gara orain.

Xede hizkuntzako joko-arauek beren funtzioa bete dezaten, jatorrizkoaren testu-mota bera izaten jarraitu behar dute (Evans, 2013, 19); baldintza hori beteko ez balitz, ez bailukete funtzionatuko.

Tomková (2014, 45) gehitzen du, gainera, jokoak eskaintzen duen esperientzia mantentzeko xede hizkuntzan, ezinbestekoa izango dela, jatorrizko bertsioen moduan, itzulpenetan ere alferrikako oztopoak eta zailtasunak ekiditea.

Eta, azkenik, joko-arauak itzultzean, xede hizkuntza kontutan izateaz gain, xede kulturaren ere pentsatu behar dugu. Verhoevenek (2018, 9) dio joko-arauen itzulpenek testu independente gisa funtzionatu behar dutela xede kulturaren. Hau da, kultura guztiak ezberdinak dira, eta kultura baten funtzionatzen duen zerbaitek ez du zertan beste batean funtzionatu. Beraz, ezaugarri hori kontutan hartzea ezinbestekoa izango da.

3. TESTUEN AUKERAKETA ETA CORPUSAREN SORRERA

Behin joko-arauei eta horien itzulpeni buruzko azalpen labur bat eman ondoren, lan honetan baliatutako corpusean zentratuko gara. Aurrez esan bezala, lan honetan HABA enpresak egiten dituen jokoak izango dira oinarri, izan ere, enpresa honek jokoak hainbat hizkuntzatarantz itzultzen ditu, horien artean euskarara, eta euskararako itzulpenak izan dira abiapuntua.

Haien web orrian azaltzen dutenez, haurren jolasak egiten dituen Alemaniako enpresa bat da HABA eta 80 urte baino gehiago daramatza jolas berriak sortzen. Gaur egun ia mundu guztian zehar saltzen dituzte beraien produktuak, eta, ondorioz, baita hizkuntza ezberdinetan ere.

3.1 Testuen aukeraketa

Enpresaren katalogoa aztertuz, 401 produktu eskaintzen dituztela ikus dezakegu, eta horietatik 297 dira jokoak; gainerakoak haurren ipuinak baitira. Jokoen artean, gainera, kategoria ezberdin asko daude: txikienentzako prestatuta dauden jokoetatik hasita, zaharrago direnentzako jokoetara arte. Beraz, ikus dezakegu denetarik aurki daitekeela eta adin guztietako haurrentzat.

Lan honetan, ordea, euskarara itzultitako joko-arauak aztertzea interesatzen zaigu. Horiek horrela, lehenik eta behin euskaraz zeintzuk zeuden bilatzen jardun nuen interneten, eta sarean bertan horiek aurkitu ahala deskargatzen joan nintzen pixkanaka corpusa sortzeko. Gainera, ikusi nuen joko batzuen arauak bazeudela euskaraz, baina ez nituen interneten haien joko-arauak aurkitzen. Horregatik, euskarazko material didaktikoa biltzen duen

Eima zentroarekin jarri nintzen harremanetan. Haiei egoera eta GrALaren helburua azaldu, eta euskaratutako jokoen joko-arauak bidaltzeko eskatu nien, eta, horri esker, 17 joko-arau ezberdin bildu nituen guztira interneten bertan lortutakoen eta Eimaren bidez lortutakoen artean. Gainera, ikusita joko-arau horiek gaztelaniaz eta ingelesez ere bazeudela, azkenean lau hizkuntza horietan idatzitako joko-arauak aukeratu nituen, bide batez graduan zehar landutako hizkuntza guztiekin proiektu bat egiteko.

3.2 Corpusaren sorrera

Behin testuak eskuratuta, corpus bat sortzea izan da hurrengo urratsa. Hain zuzen ere, corpus digitalizatu paralelo eleaniztun bat sortu dut bildutako 17 jokoen joko-arauekin; zehatzago esanda, joko-arau bakoitzaren euskarazko, gaztelaniazko, ingelesezko eta alemanezko bertsiioekin.

Corpus bat ahozko zein idatzizko testuen multzoa da. Hala ere, ideia hori oso zabala denez, Corpasek (2001, 156) testu multzoak baino gehiago direla dio. Haren arabera, aukeratutako testuek hizkuntza bat edo hizkuntza horren atal zehatz bat aztertzeko balio izan behar du. Horiek horrela, irizpide jakin batzuk jarraituz egiten da testuen aukeraketa. Lan honetan, hainbat hizkuntza ezberdinetan idatzitako testuekin osatu da corpora, eta beraz, zehatzago esanda, corpus paralelo bat da. Corpus paralelo bat jatorrizko testu batzuekin eta horien itzulpenekin osatutako testu multzoa da (Corpas, 2001, 15). Aditu honen arabera bi hizkuntzekin osatuta badago corpus paralelo elebiduna izango da, eta hizkuntza gehiagorekin osatuta badago corpus paralelo eleaniztuna. Beraz, lan honetan baliatuko dena corpus paralelo eleaniztun bat da.

Esan bezala, TAligner programaren bitartez sortu dut corpora, eta, horretarako, lehenengo urratsa joko-arau guztiak TXT formatura pasatzea izan da; joko bakoitza lau dokumentu ezberdinetan; hau da, hizkuntza bakoitza dokumentu ezberdin batean. Izan ere, formatu hori eskatzen du TAligner programak.

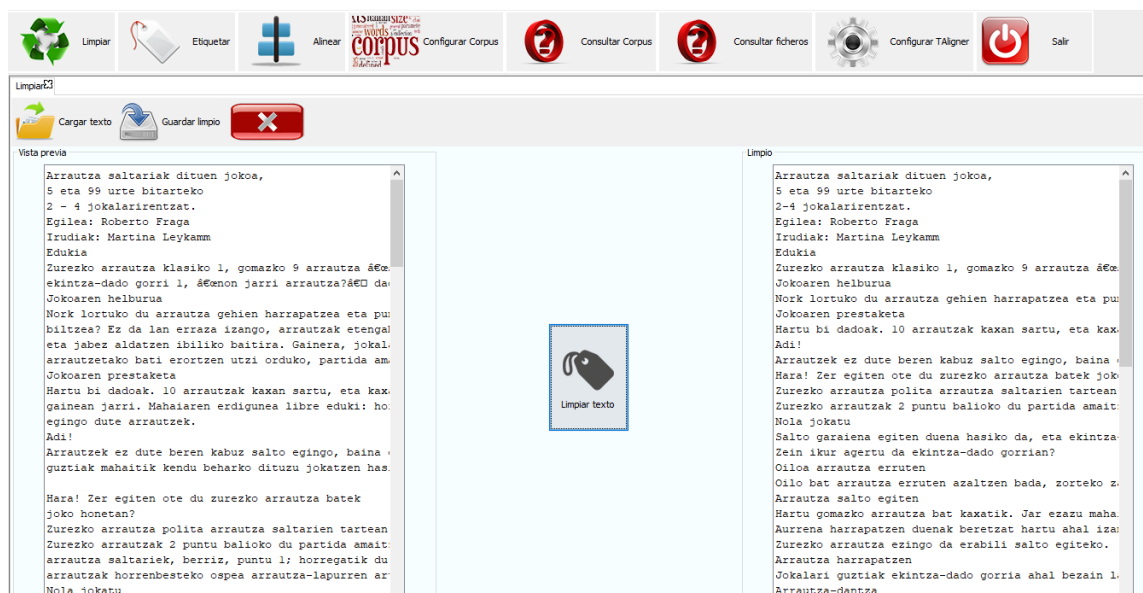
Jarraian, TAligner programa erabili dut corpus paraleloa osatzeko. 1. irudian ikus daiteke programa irekitzean agertzen den hasierako irudia.



1. irudia: TALigner programaren hasierako irudia

Bertan funtzio ezberdinak ikus daitezke; besteak beste, testuak garbitzeko, etiketatzeko eta lerrokatzeko funtzioak, eta corpusean kontsultak egiteko aukera ere bertan ikus dezakegu. Oso tresna bisuala da, eta irudiek eta izenburuek argi adierazten dute zer egin daitekeen atal bakoitzean.

Lehenik eta behin, testuak banan-banan igo ditut plataformara, eta testuak garbitu ditut. 2. irudian ikus daiteke nola egin dudan hori:



2. irudia: Testuak garbitzeko prozesua

Urrats honen ostean, testuak etiketatu ditut, gero guztiak lerrokatu ahal izateko. Hala ere, testuak etiketatu ahal izateko metadatuak sartu behar dira. Besteak beste, idazlearen izena,

izenburua eta zein hizkuntzatan idatzita dagoen. Horrez gain, kode bat ere gehitu behar zaio testu bakoitzari. 3. eta 4. Irudietan ageri da zer datu eskatzen diren, eta nola geratzen diren testuak etiketatuta hurrenez hurren:

3. irudia: Metadatuak sartzeko fasea

4. irudia: Testuak etiketatzeko prozesua

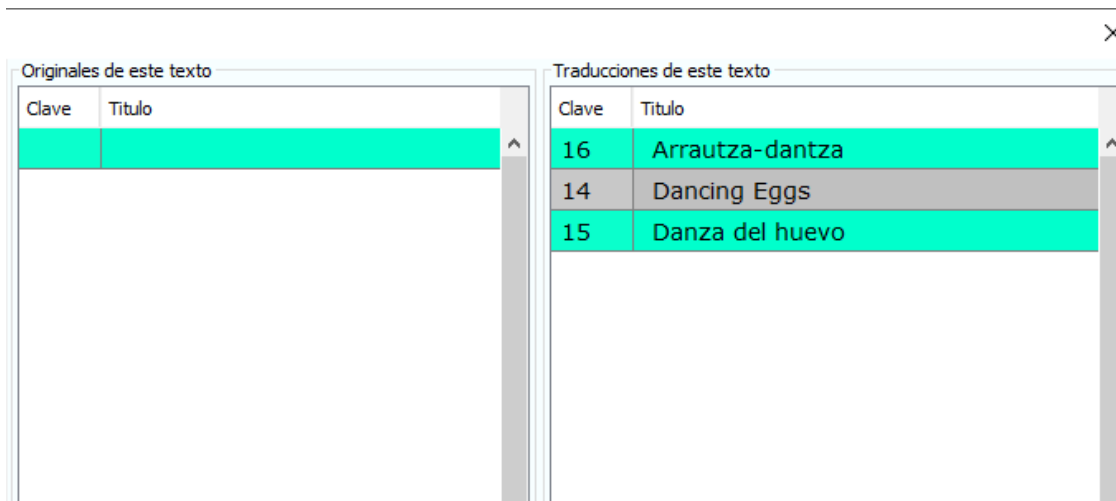
Azkenik, jada testuak etiketatuta ditugunean, hurrengo zeregina joko beraren lau hizkuntzetako bertsiok tresnara igotzea da. Tresnak esaldi mailako lerrokatze

automatikoa egiten du, eta, gero, eskuz egin behar dira doikuntzak joko beraren arauen lau bertsioak parez pare jarri arte. Amaitzeko, prozesu bera errepikatu dut gainerako jokoekin ere. 5. irudian ikus daiteke nola geratzen diren lau bertsioak lerrokatuta:

Arrautza (EU) lerratua.xml - Longitud: 91	arrautza (ES) lerratua.xml - Longitud: 91	Arrautza(EN) lerratua.xml - Longitud: 91	Arrautza(DE) lerratua.xml - Longitud: 92
1#: Arrautza-dantza.	1#: Danza del huevo.	1#: Dancing Eggs.	1#: Eiertanz.
2#: Arrautza saltariak dituen jokia, 5 eta 99 urte bitarteko 2-4 jokalarientzat.	2#: Un juego con huevos saltarines para 2 a 4 jugadores de 5-99 años.	2#: A boisterous bouncing game with eggs for 2-4 players aged 5-99.	2#: Ein springfideles Eierspiel für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren.
3#: Egilea:	3#: Autor:	3#: Author:	3#: Spielidee:
4#: Roberto Fraga.	4#: Roberto Fraga.	4#: Roberto Fraga.	4#: Roberto Fraga.
5#: Irudiak:	5#: Ilustraciones:	5#: Illustrations:	5#: Illustration:
6#: Martina Leykamm.	6#: Martina Leykamm.	6#: Martina Leykamm.	6#: Martina Leykamm.
7#: Edukia.	7#: Contenido.	7#: Contents.	7#: Spielinhalt.
8#: Zurezko arrautza klasiko 1, gomazko 9 arrautza "saltari", ekintza-dado gorri 1, "non jarri arrautza?" dado	8#: 1 huevo de madera, 9 huevos "saltarines" de goma, 1 dado de acción rojo, 1 dado "¿dónde colocar el	8#: 1 wooden egg, 9 bouncing rubber eggs, 1 red action dice, 1 "where to place the egg" dice, 1 set of	8#: 1 Holzet, 9 Springeier aus Gummi, 1 roter Aktionswürfel, 1 Wohin-mit-dem-Ei-Würfel, 1
9#: Jokoaeren helburua.	9#: Objetivo del juego.	9#: Aim of the game.	9#: Spielziel.
10#: Nork lortuko du arrautza gehien harrapatzea eta puntu gehien biltzea?	10#: ¿Quién será capaz de pescar más huevos y conseguir más puntos?	10#: Who will be able to pinch the most eggs and collect lots of points?	10#: Wer schafft es, die meisten Eier zu schnappen und somit viele Punkte zu ergattern?
11#: Ez da lan erraza izango, arrautzak etengabe saltoka eta jabez aldatzen ibiliko baitira. Gainera, jokalarit batak	11#: No será sencillo porque los huevos estarán botando y cambiando de dueño y además, tan pronto como	11#: It won't be so easy as the eggs are bouncing boisterously about and continuously change their owner	11#: Das ist gar nicht so einfach, denn die Eier hüpfen wild umher und wechseln immer wieder den Besitzer...

5. irudia: Testuak lerrokatze prozesua

Testu guztiak lerrokatzean, corpusera sartu behar dira testuen gainean eskuineko geziarekin klik egin eta «añadir a corpus» aukeratuta. Horrela, joko bakoitzaren lau bertsioak corpusera igota ditugunean, horien arteko loturak sartu behar dira, hau da, testuen artean zein den jatorrizkoa eta zeintzuk diren itzulpenak zehaztu behar da, bilaketak egiten ditugunean, emaitzetan, lau bertsioak bistaratu ahal izateko. Aurrerago ere hitz egingo dut honi buruz, baina ezin denez zehatz-mehatz jakin zein bertsio den jatorrizkoa, alemanez idatzitakoak hartuko ditut jatorrizkotzat pauso honetan (ziurrenik haiek izango direlako kasu gehienetan), eta ingelesezkoa, gaztelaniazkoa eta euskarazkoa itzulpen gisa hartuko ditut. Horretarako, corpusean alemaneko testuaren gainean klik egin eta gainerako hirurak haren itzulpen gisa aukeratu dira. 6. irudiko adibidea «Eiertanz» jokoarekin egin da, eta honela geratzen da loturak sortzean. Ikus dezakegu euskarazko, gaztelaniazko eta ingelesezko bertsioak itzulpen gisa hartu direla «traducciones de este texto» atalean baitaude, eta, alemanez idatzitako bertsioa, berriz, jatorrizko gisa hartu da.



6. irudia: Testuen arteko loturak

Behin testu guztiak corpusean sartuta eta guztia ondo lerrokatuta, bilaketak egiteko aukera dago. Esate baterako, demagun «Würfel» hitza testu ezberdinetan nola itzuli den jakin nahi dugula. Horretarako, «consultar ficheros» atalean «texto a buscar» jartzen duen lekuan hitz hori idatzi beharko genuke, eta ondoren «filtrar» jartzen duen gelaxkan klik egin. Horrela, hitz hori agertzen den esaldi guztiak azalduko zaizkigu; ezkerrean alemanez, eta ondoren, alemaneko esaldi bakoitzaren aldamenean gainerako 3 hizkuntzetako bakoitzean (7. irudian ikus daiteke hori).

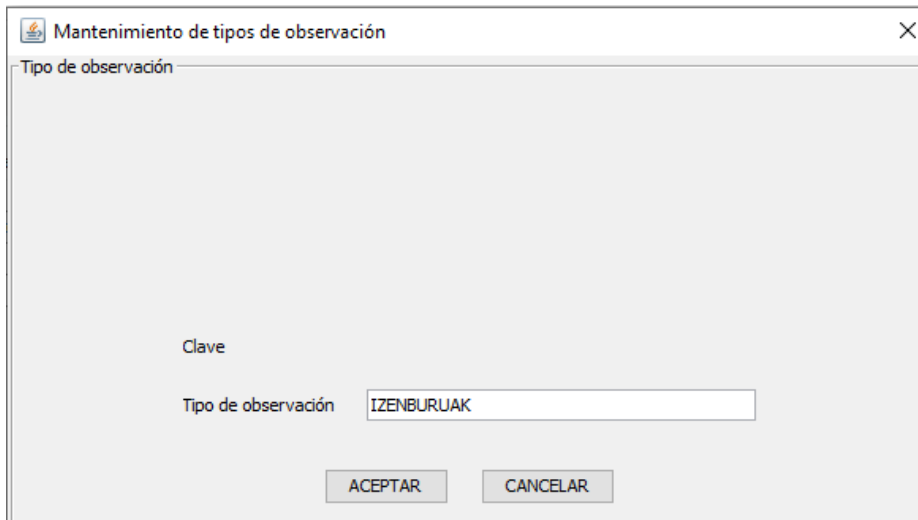
Code	Text	Code	Text	Code	Text
Lüb(DE) (31)	Halte den Würfel bereit.	Lüb(EN): (31)	Get the die ready.	Lüb(ES): (31)	Tened el dado preparado.
Lüb(DE) (36)	Was zeigt der Würfel ?	Lüb(EN): (36)	What does the die show?	Lüb(ES): (36)	¿Qué muestra el dado?
Arrautza(D) (8)	1 Holzei, 9 Springeier aus Gummi, 1 roter Aktionswürfel, 1 Wohin-mit-dem-Ei- Würfel , 1 Spielanleitung.	Arrautza(E) (8)	1 wooden egg, 9 bouncing rubber eggs, . 1 red action dice, 1 "where to place the egg" dice, 1 set of game instructions.	Arrautza(E) (8)	1 huevo de madera, 9 huevos "saltarines" de goma, 1 da acción rojo, 1 dado "¿dónde colocar el huevo?", Instruct
Arrautza(D) (13)	Legt die beiden Würfel bereit.	Arrautza(E) (13)	Get both dice ready.	Arrautza(E) (13)	Coger ambos dados.
Arrautza(D) (35)	Alle Spieler versuchen, den roten Würfel so schnell wie möglich zu schnappen.	Arrautza(E) (35)	All players try to catch the red dice as quickly as possible.	Arrautza(E) (35)	Si aparece en el dado "Coger Huevo". Todos los jugadores intentarán coger el dado de acción rojo tan rápido como
Arrautza(D)	Immer wenn man ein Ei bekommt, würfelt man mit dem Wohin-mit-	Arrautza(E)	Whenever you get an egg you roll the dice which determines	Arrautza(E)	Se deberán colocar allí donde el dado "Dónde colocar el

7. irudia: Adibideko bilaketaren emaitza

Bestalde, TAlignerrek etiketa bereziak jartzeko aukera ere ematen du. Adibidez, izenburuak aztertu nahi izan ditudanez, izenburuei etiketa berezi bat ezarri diet guztiak aldi berean bilatu ahal izateko, eta horrela konparaketak errazago egiteko.

Horretarako, lehenik eta behin etiketak sortu behar dira. Hori konfigurazioen atalean egin daiteke. Lehenik konfigurazioen atalean sartu behar da, bertan «tipo de observación» jartzen duen tokian eskuineko botoiarekin klik egin, eta etiketa berri bat sortu behar da

nahi den izenburuarekin. Nik «izenburuak» etiketa sortu dut 8. irudian ikus daitekeen moduan:



8. irudia: Etiketa bat sortzeko prozesua

Gero, lerrokatze-prozesuan, etiketa hori esleitu behar zaio izenburu bakoitzari. Horretarako, lerrokatzeko atalean, izenburuaren laukia ireki eta «observación» jartzen duen tokian «genérica» ordezkuz sortutakoa jarri behar da. Hori egitean, horiz nabarmenduta azalduko da izenburua, 9. irudian ikus daitekeen moduan.

Arrautza (DE) lerratua.xml - Longitud: 92	Arrautza (EN) lerratua.xml - Longitud: 91	arrautza (ES) lerratua.xml - Longitud: 91	Arrautza (EU) lerratua.xml - Longitud: 91
1#: Eierstanz	1#: Dancing Eggs	1#: Danza del huevo	1#: Arrautza-dantza
2#: Ein springfideles Eierspiel für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren.	2#: A boisterous bouncing game with eggs for 2-4 players aged 5-99.	2#: Un juego con huevos saltarines para 2 a 4 jugadores de 5-99 años.	2#: Arrautza saltariak dituen jokoa, 5 eta 99 urte bitarteko 2-4 jokalarientzat.
3#: Spielidee:	3#: Author:	3#: Autor:	3#: Egilea:

9. irudia: Izenburuei etiketa txertatzea

Honi esker, «consultar corpus» atalean bilaketak egitean, «tipo de observación» klikatu eta izenburuak bilatzeko aukera erabil dezakegu. Horrela, izenburu guztiak batera azalduko dira bilaketa bakar batean. 10. irudian erakusten den bezala geratuko litzateke bilaketaren emaitza:

Code	Text	Code	Text	Code	Text
Lili(DE) (1)	Bella Blümchen.	Lili(EN) (1)	Bella Little Flower.	Lili(ES) (1)	Bellaflor.
Kaos(DE) (1)	Chaos im Kinderzimmer.	Kaos(EN) (1)	Chaos in the Kids' Room.	Kaos(ES) (1)	Caos en el cuarto de los niños.
Dragoi(DE) (1)	Drachenstark.	Dragoi(EN) (1)	Fiery Dragons.	Dragoi(ES) (1)	Fuerza de dragón.
Arrautza(D (1)	Eiertanz.	Arrautza(E (1)	Dancing Eggs.	Arrautza(E (1)	Danza del huevo.
Ilar(DE) (1)	ERBSENZÄHLEN.	Ilar(EN) (1)	COUNTING PEAS.	Ilar(ES) (1)	GUISANTES.
Baratz(DE)	Erster Obstgarten.	Baratz(EN)	First Orchard.	Baratz(ES)	Primer frutal.

10. irudia: Sortutako etiketaren bilaketaren emaitza

4. AZTERTUKO DEN CORPUSAREN EZAUGARRIAK

Behin bildutako testu guztiekin corpus txiki bat osatuta, corpus honen ezaugarriak aztertuko dira.

Esan bezala, joko-arauak euskaratuta egoteko baldintza ezarrita, azkenean 17 joko bildu ditut corpusean, eta lagin hori izango da oinarri ikerketa txiki honetan. Azterketa honen bitartez ezarritako lehenengo helburua betetzeko, itzulitako produktuen ezaugarriak identifikatu dira; besteak beste, norentzat dauden zuzenduta testuak, zer ezaugarri gramatikal dituzten eta ea marko teorikoan aipatutako joko-arauen ezaugarriak betetzen diren.

Corpusaren ezaugarriak eman ahal izateko, lehenik taula bat osatu dut joko bakoitzari buruzko datuekin, eta taula hori erabiliko da corpuseko testuen ezaugarriak aztertzeko. Besteak beste, egileak eta marrazkilariak nortzuk diren bildu dut, eta baita joko mota, jokoaren iraupena, jokalarien adina eta zer hizkuntzatarara itzulita dauden ere. Hala ere, taula horretako atal batzuk hutsik utzi behar izan ditut, ez baititut joko guztien ezaugarri guztiak lortu. Jarraian txertatu dut taula horren bertsio txikiago² bat mahai-jokoaren izenekin eta haien egileekin.

1. taula: Corpuseko testuen datuekin osatutako taularen bertsio txikia

Jokoak	Egileak
Arrautza-dantza	Roberto Fraga

² Eranskinetan ikus daiteke taula osoa.

Astotxo ekilibrista	-
Dadoen erregea	Nils Nilsson
Dragoiaren indarra	Wolfgang Dirscherl
Fruta arbola	Anneliese Farkaschovsky
Gurutzegramama silabadunaren misterioa	Andrea Lehmkuhler
Hamster lagun taldea	Tim Rogasch
Ipurtargia	Tim Rogasch
Kaosa haurren logelan	Reiner Knizia
Koloretako harrak	-
Lehen fruitu baratzea	Anneliese Farkaschovsky
Lili Eder	Alain Rivollet
Ilarrak	Thade Precht
Little Fox Albaitaria	Kristin Mückel
Nor naiz?	-
Rhino Hero	Scott Frisco eta Steven Strumpf
Zomorroak	Kristin Mückel

Taula horretatik abiatuz, Christiane Nordek (2009, 39), aipatutako bi faktore garrantzitsuetan oinarrituko naiz corpusaren azterketa egiteko; zehazki esanda, testuen kanpo eta barne faktoreetan oinarrituko naiz. Lehenik kanpo faktoreak aztertuko ditut, testuen egoera komunikatiboa aztertzean zentratzen baitira, eta, ondoren, barne faktoreei erreparatuko diet; hau da, testuen barneko ezaugarriei.

4.1 Joko-arauei kanpo faktoreak

HABA enpresaren joko-arauei dagokienez, egile ezberdinek idatzi dituzte joko-arauei horiek, eta HABA enpresaren enkarguak izan dira. Hala ere, ez da aipatzen esplizituki zer hizkuntzatan idatzi ziren jatorrizko bertsoak. Itzulpenei dagokienez, berriz, ezin daiteke ziur jakin nork egin dituen, baina jokoak beste herrialde batzuetan ere saldu ahal izateko helburuarekin itzuli dira; horregatik aipatutako hizkuntzez gain italieraz, nederlanderaz, frantsesez eta beste hainbat hizkuntzatan idatzitako bertsoak aurki ditzakegu.

Ikusita ezin dela jakin zehazki sorburu hizkuntza zein den eta nork egin dituen itzulpenak, joko horien egileetako batzuei idatzi nien. Ez dut guztiekin kontaktuan jartzeko modua aurkitu, baina ahalik eta egile gehienei idatzi ondoren, «Arrautza-dantza» jokoaren egile den Roberto Fragak eta «Hamster lagun taldea» eta «Iputargia» jokoaren egileak, Tim Rogaschek, erantzun didate.

Haiek ezin izan didate itzultzaileei buruzko informazio gehiegirik eman; esan didaten gauza bakarra da talde bat dagoela itzulpenez arduratzen dena, eta hiztun natiboak direla itzulpenak egiten dituztenak. Gainera, jatorrizko hizkuntza ea beti alemana den galdetzean, Roberto Fragak ezetz erantzun zuen, berak jokoak ingelesez idatzi zuela; izan ere, bera espainiarra da, eta ziurrenik horixe izan zen alemanez ez idazteko arrazoia. Tim Rogaschek, ordea, berak alemanez idatzi zuela esan zuen.

Informazio hori kontutan hartuz, ezin daiteke zehatz-mehatz jakin zein den joko bakoitzeko jatorrizko bertsoa. Hala ere, enpresa Alemaniakoa denez, testuinguru horretan kokatu behar ditugu testuak, eta, pentsa daiteke, salbuespenak salbuespen, gehienak alemanez idatzi zirela, eta, beraz, alemanezko bertsoak izango liriteke Touryk (1995, 34) aipatzen dituen ustezko jatorrizko testuak (*assumed source texts*). Gainera, interneten autoreei buruzko informazioa ere bilatu dut, eta haietako batzuen sare sozialei eta webguneetan emandako informazioari esker, ikus daiteke gehienak jatorriz alemaniarrek direla. Ondorioz, ezaugarri honek ere gauza bera pentsarazten du. «Arrautza-dantza» (Roberto Fraga) eta «Lili Eder» (Alain Rivollet) jokoaren egileak dira alemaniarrek ez diren bakarrak, espainiarra eta frantsesa baitira hurrenez hurren, eta «Rhino Hero» (Scott Frisco eta Steven Strumpf) jokoaren egileak, berriz, ez dakit zehazki nongoak diren.

Bestalde, eta egile eta itzultzaileak alde batera utziz, hartzaileei dagokienez, hartzaile-talde handi bati zuzenduta ekoitzi dira joko-arauak; hau da, baliteke joko-arauak irakurtzen dituztenak gurasoak izatea, baina baita haurrak eta gazteak ere, izan ere, joko gehienak 3-5 urtetik gorakoei zuzenduta daude.

Gainera, jokoen iraupena ere adin inguru horretako haurrentzat dago pentsatua; joko gehien iraupena, gehienez ere, 10-15 minutu ingurukoa da, eta, beraz, ez dira luzeegiak egiten. Azkenik, eta hartzaileekin jarraituz, joko gehienak talde txikietan jolasteko pentsatuak daude; gehienak 2-4 jokalarik jokatzeko daude eginak, eta gehienez ere 6 edo 8 jokalarik.

4.2 Joko-arauen barne faktoreak

Bestalde, barne faktoreei dagokienez, joko-arau bakoitzak joko jakin bati buruzko informazioa ematen du, eta testu guztiek oso egitura antzerakoa dute. Gainera, argi eta garbi banatzen dituzte azpiatal ezberdinak irakurlea gidatzeko eta irakurketa errazteko. Jada aipatu dugu joko-arauen ezaugarri nagusienetako bat horixe dela (ikus 2.4 atala), eta hala betetzen da hemen ere. Funtzio horixe dute beste hainbat elementuk ere. Esate baterako, ikus daiteke testu guztiak irudiz josita daudela, eta horien helburua irakurleak informazioa ahalik eta modu ulerkorrean jasotzea dela.

Bestalde, eta kontuan hartuz irakurle posibleak haurrak izan daitezkeela, orokorrean gramatika aldetik egitura nahiko sinplea darabilte testuek. Esaldi nahiko laburrak dira orokorrean, eta perpaus gehienak bakunak. Gainera erlatiboetako perpausik ere ez dago ia jokoetan, eta alde horretatik ez dute zailtasun berezirik.

Gramatikaren aldetik jarraituz, aurrez ere aipatu dugu joko-arauetan oso ohikoak izaten direla agintera eta bigarren pertsona. Joko hauetan ere argi ikusten da hori; aztertu ditugun lau bertsiotan baitute presentzia handia bi ezaugarri horiek. Adibide batzuk ematearren, «Arrautza-dantza» jokoko honako bi esaldi hauek eta haien itzulpenak ikus ditzakegu:

- DE: **Nimm** ein Gummi-Ei aus der Eierschachtel.
 - EN: **Take** a rubber egg from the box.

- ES: **Coge** un huevo de goma de la caja.
- EU: **Hartu** gomazko arrautza bat kaxatik.
- DE: **Ihr** solltet vor Spielbeginn jedoch alle zerbrechlichen Gegenstände vom Tisch räumen.
 - EN: [...] **you** should clear the table of any other fragile objects before starting to play
 - ES: [...] **deberás** quitar de la mesa cualquier objeto frágil antes de comenzar a jugar.
 - EU: [...] objektu hauskor guztiak mahaitik kendu beharko **dituzu** jokatzeko hasi baino lehen.

Hiztegi aldetik ere, salbuespenak salbuespen, ez dago zailtasun handirik; gehienetan terminologia nahiko sinplea eta ulerkorra erabiltzen da. Hala ere, eta kontutan hartuz joko-arauek direla eta ziurrenik haurrek jokatu dutela, haiei egokitutako lexikoa darabilte testuek. Horregatik, tarteka onomatopeiak aurki ditzakegu, edota esanahi denotatibodun izen bereziak. Adibide batzuk jartze arren, ikus dezakegu «arrautza dantza» jokoan «kukurruku» egiten duela pertsonaia nagusiak euskarazko bertsioan, gaztelaniazkoan «Ki-Ki Ri-KiI» ingelesezkoan «cock-a-doodle-doo» eta alemanezkoan «Kikerikiiii». Eta, bestalde, «Lili Eder» jokoan, kontutan hartuz loreen inguruan girotuta dagoela, «Lili Eder» da pertsonaia nagusiaren izena euskaraz, gaztelaniaz «Bellaflor» ingelesez «Bella Little Flower» eta alemanez «Bella Blümchen».

Hau guztia esanik, ikus daiteke aukeratutako joko-arauek marko teorikoan aipatutako ezaugarri asko betetzen dituztela; besteak beste, esaldi laburrak erabiltzen dira, bigarren pertsonak eta aginterak presentzia handia dute, eta lexikoaren bitartez ere hartzaileei egokitzen dira nolabait.

4.3 Datu kuantitatiboak

Bestalde, corpusaren ezaugarriekin jarraitzeko, datu kuantitatibo batzuk eskaintzea gustatuko litzaidake. Datu horien bitartez, pixkanaka itzulpenen arteko ezberdintasunak ikusten joango gara, eta, horri esker, bertsio ezberdinen arteko harremanak azaleratuko dira. Hain zuzen ere, orain, taula batzuen bitartez, joko-arau bakoitzak hizkuntza

bakoitzean duen hitz eta esaldi kopurua³ aztertuko da, eta, horrela, bigarren helburura gerturatuko gara.

2. taula: Testu bakoitzeko hitz kopurua

Jokoak	Hitz kopurua			
	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
Arrautza-dantza	813	871	942	757
Astotxo ekilibrista	277	321	345	258
Dadoen erregea	1187	1439	1420	1193
Dragoiaren Indarra	575	630	590	470
Fruta-arbola	355	416	424	289
Gurutzegrama silabadunaren misterioa	1124	1313	1356	1071
Hamster lagun taldea	746	873	829	567
Ilarrak	598	756	723	519
Ipurtargia	1663	1743	1990	1418
Kaosa haurren logelan	560	630	635	511
Koloretako harrak	302	386	399	259
Lehen fruitu-baratzea	353	417	432	314
Lili Eder	548	645	707	518
Little Fox Albaitaria	538	632	631	535
Nor naiz?	500	640	554	417
Rhino Hero	1498	1727	1661	1267
Zomorroak	461	542	524	493
Hitz kopurua hizkuntza bakoitzean:	12.098	13.981	14.162	10.856
Hitz kopurua guztira:	51.097			

³ Hitz kopurua testu bakoitza word dokumentu gisa irekita begira daiteke, bertan jartzen baitu zenbat hitz dituen dokumentuak. Esaldi kopurua, berriz, TAligner programan begiratu daiteke; testuak etiketatzean esaldi ezberdinetan banatzen da testua, eta bertan ageri da testu bakoitzak zenbat esaldi dituen.

Taula aztertuz, ikus dezakegu ia gauza bera gertatzen dela kasu guztietan. Alde nahikoa nabarmena dago hitz kopuruan hizkuntza batetik bestera; hain zuzen ere, ikus dezakegu euskaraz eta alemanez idatzitako bertsoietan hitz kopurua askoz ere txikiagoa dela gaztelaniaz eta ingeles idatzitakoekin alderatuz. Gainera, ia kasu guztietan euskaraz idatzitakoa da hitz kopuru gutxien dituen, nahiz eta alemanez idatzitako bertsiotik oso gertu ibili.

Gaztelaniaz eta ingelesez idatzitako bertsoei dagokienez, aldea ez da hain esanguratsua orokorrean. Beti dago bietako bat hitz gehiagoz osatuta, baina ez da beti berdina luzeagoa edo motzagoa dena. Hala eta guztiz ere, horien hitz kopurua ez da joko bakar batean ere euskaraz eta alemanez idatzitakoena baino txikiagoa.

Gainera, gauza bera egin dugu esaldi kopuruarekin ere; hori ere aldakorra baita hizkuntza bakoitzaren ezaugarrien arabera. Aurrekoaren antzerako beste taula honetan bildu ditugu esaldi kopuruak:

3. taula: Testu bakoitzeko esaldi kopurua

Jokoak	Esaldi kopurua			
	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
Arrautza-dantza	100	93	94	97
Astotxo ekilibrista	37	38	36	38
Dadoen erregea	131	128	124	132
Dragoiaren Indarra	70	70	62	66
Fruta-arbola	54	48	49	45
Gurutzegramata silabadunaren misterioa	103	104	101	104
Hamster lagun taldea	69	70	68	66
Ilarrak	71	69	65	71
Ipurtargia	173	173	169	179
Kaosa haurren logelan	74	73	73	72
Koloretako harrak	35	37	37	39

Lehen fruitu-baratzea	42	45	44	44
Lili Eder	67	66	68	70
Little Fox Albaitaria	60	60	59	62
Nor naiz?	62	59	55	67
Rhino Hero	165	164	151	159
Zomorroak	69	68	70	72
Esaldi kopurua hizkuntza bakoitzean:	1382	1365	1325	1383
Esaldi kopurua guztira:	5455			

Esaldi kopuruei dagokienez, ez dago alde nabarmenik hizkuntza batetik bestera; guztiek antzerako esaldi kopuruak dituzte testu guztietan. Egia da gaztelaniaz idatzitako bertsioetan esaldi gutxiago daudela kasu askotan, eta hizkuntza bakoitzeko esaldi kopuru osoan ere ikus daiteke ezberdintasun hori. Beraz, gaztelaniaz esaldi luzeagoak egiteko joera dago, baina aldea ez da hain nabarmena.

Bestalde, alemanaren eta euskararen kasuan ikus dezakegu oso kopuru antzerakoak dituztela kasu gehienetan; joko guztietan elkarrekiko duten ezberdintasuna oso txikia da, eta bakoitzaren zenbateko osoa aztertuz ere ikus dezakegu diferentzia esaldi bakar batekoa baino ez dela.

Ingelesaren kasuari dagokionez, askotan esaldi kopurua ez da handiena, baina ezta txikiena ere. Normalean erdian mantentzen da datua, eta ez du esaldi asko edo gutxi izateagatik atentzioa ematen.

Datu kuantitatibo horiek, alde batetik, iradoki dezakete euskaraz idatzitako bertsioak alemanekoa duela oinarri, bai hitz kopurua eta bai esaldi kopurua antzerakoak baitira kasu gehienetan. Hala ere, hori ezin daiteke ziur jakin datu kuantitatiboak soilik aztertuz, eta beste hainbat ezaugarri aztertu beharko genituzke. Bestalde, pentsa daiteke baita ere, hizkuntzen ezaugarrien ondorio direla antzekotasun horiek, euskara eta alemana nahiko hizkuntza sintetikoak direlako, eta agian, horregatik dute hitz kopuru txikiagoa.

5. JOKO-ARAUEN ETA HAIEN ITZULPENEN ARTEKO KONPARAKETAK

Behin joko-arauen barne eta kanpo faktoreak aztertuta eta datu kuantitatiboak eskainita, corpuseko joko-arauen arteko konparaketak egiten has gaitezke. Izan ere, konparaketari esker gure bigarren helburuarekin jarraitzeko aukera izango dugu. Horretarako, lehenik eta behin, paratestuei erreparatuko diegu.

5.1 Paratestuen azterketa

Itzulpenen arteko konparaketak egiteko, testuei lotutako guztia kontutan hartzea komeni da. Genettek (1997, 1) azaltzen du testu bat ia beti egongo dela beste ezaugarri batzuekin osatuta; hau da, testuarekin batera, gehienetan izenburua, autorearen izena edo irudiak aurki ditzakegula. Gainera, badira testuari lotutako beste hainbat ezaugarri ere testuan bertan aurkituko ez ditugunak; besteak beste, idazlearen oharrak, elkarrizketak, etab. Genettek (1997, 1) testuei lotutako elementu horiek guztiak *paratestu* gisa definitzen ditu.

Horiek horrela, paratestuak askotariko elementuak izan daitezke, eta, horregatik, Genettek (1997, 5) kokapenaren arabera beste azpisailkapen bat ere egiten du. Batetik, *peritestua* dagoela dio; lanean bertan azaltzen diren elementuak (izenburua, autorearen izena, etab.). Bestetik, ordea, *epitestua* aipatzen du (1997, 5). Epitestua lanean bertan azaltzen ez diren elementuek osatzen dute; besteak beste, elkarrizketek, gutunek eta egunerokoek. Epitestuek, ordea, askotan pribatuak izaten dira, eta horiek eskuratzea erraza ez denez, lan honetan peritestueta jarriko dugu fokua.

Peritestuei dagokienez, bai egilearen eta bai marrazkilariaren izenak aipatzen dira ia joko guztietan, eta, ez direnez beti pertsona berak arduratzen jokoak eta irudiak egiteaz, badirudi hainbat langilek osatzen dutela egile-taldea. Marrazkiak, gainera, paratestuen (eta zehatzago esanda peritestuena) zati dira, eta lehenago ere aipatu dugu oso funtzio garrantzitsua izan dezaketela joko-arauetan (ikus 2.4 atala). Hala ere, lan honetan ez da gehiago sakonduko marrazkietan, batik bat itzulpenetan jarri nahi baita fokua.

Hain zuzen ere, peritestuei dagokienez, mahai-jokoen izenburuak aztertu nahi izan dira, hori izango baita, maiz, irakurriko dugun lehenengoa. Itzultzerako orduan, gainera, zailtasunak eman ohi dituzte, eta informazio askotxo eskura daiteke horietatik. Orain,

beraz, izenburuekin eta haien itzulpenekin taula bat osatu eta ikus daitezkeen joerak komentatuko dira.

4. taula: *Joko bakoitzaren izenburua*

Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
Eiertanz	Dancing Eggs	Danza del huevo	Arrautza-dantza
Stapelei	Stack	El burrito equilibrista	Astotxo ekilibrista
Würfeln	King of the dice	El rey de los dados	Dadoen erregea
Drachenstark	Fiery Dragons	Fuerza de dragón	Dragoiaren Indarra
Obstgarten	Orchard	El frutal	Fruta-arbola
Mission Silbenrätsel	Operation Codebreaker	Misión crucigrama silábico	Gurutzegrama silabadunaren misterioa
Hamsterbande	Hamster clan	La Pandilla Hámster	Hamster lagun taldea
Erbsenzählen	Counting Peas	Guisantes	Ilarrak
Würfelmännchen	Little Creepers	La luciernaga	Ipurtargia
Chaos im Kinderzimmer	Chaos in the Kids' Room	Caos en el cuarto de los niños	Kaosa haurren logelan
Raupenwürfel	Caterpillar Dice	Oruga de colores	Koloretako harrak
Erster Obstgarten	First Orchard	Primer frutal	Lehen fruitu-baratzea
Bella Blümchen	Bella Little Flower	Bellaflor	Lili Eder
Kleiner Fuchs Tierarzt	Little Fox Animal Doctor	Little Fox Médico de animales	Little Fox Albaitaria
Wer bin ich?	Who am I?	¿Quién soy?	Nor naiz?
Rhino Hero	Rhino Hero	Rhino Hero	Rhino Hero
Ungeziffer	Buggy Numbers	Bichos	Zomorroak

Izenburuak aztertuz, badirudi euskarara itzultzeko askotan gaztelaniaz idatzitako bertsioa hartu dela oinarri gisa. Izan ere, askotan antzekotasun handiak daude bi bertsio horien artean, eta ingelesez eta alemanez idatzitakoetatik asko aldentzen dira.

Esate baterako, jokoetako batek «Astotxo ekilibrista» du izenburu gisa euskaraz, eta gaztelaniaz, berriz, «El burrito equilibrista». Bi bertsio horiek oso antzerakoak dira, eta gauza bera adierazten dute. Alemanez, ordea, «Stapelei» du izena jokoak, eta ingelesez berriz «Stack». Azken bi bertsioek gauza bera adierazten dute, baina ikus dezakegun moduan, beste bertsioetatik aldentzen dira.

Gauza bera gertatzen da beste hainbat jokoekin ere; esate baterako, «Koloretako harrak» jokoak «Oruga de colores» du izena gaztelaniaz. Ingelesez, berriz, jokoaren izena «Caterpillar Dice» da, eta alemanez «Raupenwürfeln». Azken bi kasu horietan dadoa aipatzen da izenean bertan, baina euskaraz eta gaztelaniaz horren ordez koloreei egiten zaie erreferentzia. Aipatutako bi adibideak ez dira kasu isolatu bakarrak, eta «Ilarrak» eta «Iputargia» jokoetan ere joera bera ikus daiteke.

Beste joko baten kasuan, bestalde, ez dago garbi zein den gaztelaniazko eta euskarazko bertsioen jatorrizkoa. Alemanez jokoak «Kleiner Fuchs Tierarzt» du izena, eta ingelesez, berriz, «Little Fox Animal Doctor». Gaztelaniaz, jokoak «Little Fox médico de animales» du izena, eta, euskaraz, «Little fox Albaitaria». Argi dago bi kasuetan «Little Fox» ingelesezko bertsiotik hartu dela, baina ezin daiteke ziur jakin «médico de animales» eta «albaitari» zatiak ere ingelesezko bertsiotik itzuli diren, edo beste bertsiorik kontsultatu den.

Bide honetatik jarraituz, «Gurutzegrama silabadunaren misterioa» jokoan ere bada ezaugarri aipagarri bat. Jokoak, alemanez, «Silbenrätsel» du izena, eta euskarazko bertsioan soilik ageri da «Rätsel» hitzaren ordaina. Baina, aldi berean, «Gurutzegrama silabaduna» eta «Misión crucigrama» oso antzerakoak dira. Horiek horrela, baliteke azken bi jokoen euskarazko izenburuak («Little fox Albaitaria» eta «Gurutzegrama silabadunaren misterioa») Touryk (1995, 34) aipatutako itzulpen konpilatuen adibide izatea.

Izenburuekin amaitzeko, aipatu nahiko nuke «Lili eder» jokoaren izenburua pixka bat ezberdina dela gainerako bertsioetatik. Alemanez «Bella Blümchen» du izena jokoak, eta ingelesez ere oso antzerakoa da; «Bella Little Fower». Gainera, gaztelaniazko bertsioan («Bellaflor») txikigarririk ez badago ere, oso antzerakoa da izenburua. Euskarazko bertsioari dagokionez, ordea, guztiz aldatzen da jokoaren izenburua; «Lili Eder» baita jokoaren izena euskaraz. Ikus daiteke, batetik, euskaraz pertsonaia nagusiaren izena ez dela «Bella» gainerako bertsioen moduan, eta, gainera, lore txiki bat izan ordez lore eder bat da kasu honetan.

Hau guztia esanik, izenburuen azterketa txiki honek pentsaraz dezake euskarara itzultzerako orduan askotan gaztelaniaz idatzitako bertsioa hartu dela oinarri gisa. Eta, beste kasu batzuetan, badirudi baita bertsio bat baino gehiago izan zituela eskuartean itzultzaileak itzultzerako orduan.

5.2 Testuen azterketa

Behin paratestuak aztertuta, testua bera aztertuko da atal honetan. Lan honek, ordea, bere mugak ditu, eta dena aztertzea ezinezkoa denez, ezaugarri bat aukeratu eta horixe aztertuko da hizkuntza guztietan. Zehatzago esanda, hitz-elkartuak aukeratu dira azterketarako; batetik, ustezko jatorrizko testuetan maiz erabiltzen direlako (alemanezko testu guztietan aurki daitezke hitz-elkartuak, besteak beste, «Tischmitte», «Motivkarte», eta «Spielplan» hitz-elkartuak irakur daitezke sarri), eta, bestetik, itzultzerako orduan zailtasunak eman ohi dituztelako. Bürkik (2004, 307) dio ez dela erraza hitz-elkartuak gaztelaniara itzultzea alemanaren eta gaztelaniaren arteko ezberdintasunen ondorioz, eta gauza bera gertatzen da euskararekin eta ingelesarekin ere. Gainera, itzulpen azterketa ugari egin dira honen inguruan; adibide gisa Bürkiren (2004), Riedeman eta Diéguez (1997) eta De Metsenaereren *et al.* (2014) lanak aipa daitezke, eta pentsatu dut lan honetan ere egokia izan daitekeela hitz-elkartuetan sakontzea. Horregatik, orain, hitz-elkartuen itzulpenei buruz adituek esandakoa azaldu ondoren, azpicorpus honetako hitz-elkartuak aztertzeari ekingo diot.

5.2.1 Hitz-elkartuak

Hitz-elkartuek adierazten dute gure buruan bi ideia ezberdin elkartzen direla beste ideia berri bat sortzeko (Riedeman eta Diéguez, 1997, 244). Alemanez ohikoak dira hitz-elkartuak, eta edozein testutan aurki ditzakegu (Bürki, 2004, 308). Gainera, horien

erabileraren eraginez, beste hizkuntza batzuk baino askoz ere sintetikoagoa da; izan ere, hitz bakar batean informazio asko emateko aukera dago.

Hizkuntza guztietan, ordea, ez dira hain ohikoak hitz-elkartuak. Bürkik (2004, 309) azaltzen du alemaneko hitz-elkartu asko lexikalizatuta daudela, eta badutela baliokiderik beste hizkuntzetan. Hala ere, hori ez da kasu guztietan gertatzen; aditu honen arabera beste hitz-elkartu asko idazleak berak sortutakoak dira, eta horregatik ez dago baliokide jakin bat.

Horiek horrela, kasu jakin bakoitzean nola jokatu erabaki beharko dute itzultzaileek. De Metsenaerek *et al.* (2014) beraien ikerketa batean lau jokabide ezberdin identifikatu zituzten alemanezko hitz-elkartuak nederlanderara itzultzerako orduan: identifikazioa, parafrasia, pronominalizazioa eta omisioa. Identifikazioaren kasuan, hitz bakar bat erabiliz itzultzen da hitz-elkartua; parafrasiaren kasuan, izenak berak dioen bezala, parafraisi bat erabiliz, pronominalizazioaren kasuan izenordain bat erabiltzen da hitz-elkartua itzultzeko, eta, azkenik, omisioaren kasuan, hitz-elkartua omititu egiten da.

Riedeman eta Diéguezek (1997, 250-252) ere hainbat kategoriatan sailkatu dituzte alemanetik gaztelaniara itzulitako hitz-elkartuak. Hain zuzen ere, honako hauek dira beraiek identifikatutako kategoriak:

1. Alemaneko hitz-elkartu bat= hitz simple bat gaztelaniaz
2. Alemaneko hitz-elkartu bat= deribatu bat gaztelaniaz
3. Alemaneko hitz-elkartu bat= subst. + prep. + subst. gaztelaniaz
4. Alemaneko hitz-elkartu bat= subst. + adj. gaztelaniaz
5. Alemaneko hitz-elkartu bat= sist. + prep. + inf. gaztelaniaz
6. Alemaneko hitz-elkartu bat= hitz-elkartu bat gaztelaniaz
7. Alemaneko hitz-elkartu bat= azalpenezko esaldi bat gaztelaniaz
8. Alemaneko hitz-elkartu bat= kultura-aurrizkia + subst. bat gaztelaniaz

Horiek horrela, ikus daitekeen moduan, ez dago modu bakar bat hitz-elkartuak itzultzeko, eta itzultzaile bakoitzak estrategia ezberdinak aplikatuko ditu bere beharren eta hizkuntzaren ezaugarrien arabera.

Hau guztia esanik, azpicorpus honetako hitz-elkartuak aztertzeari ekingo diot. Azterketa honekin, bigarren helburuarekin jarraitzea espero dut, eta ikustea zein den bertsio ezberdinen arteko harremana.

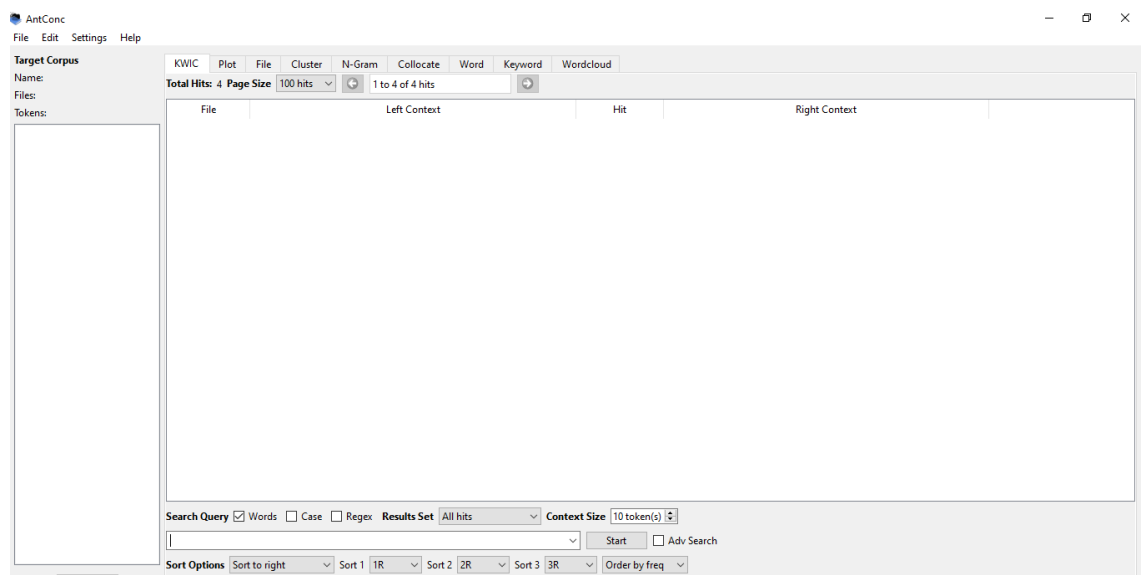
5.2.2 Hitz-elkartuen aukeraketa

Horretarako, 2 irizpideren arabera aukeratu ditut hitz-elkartuak. Batetik, 5 aldiz baino gehiagotan errepikatzen diren hitz-elkartuak aukeratu ditut, pentsatuz, sarri agertzen direnez, agian horietako asko oso ohikoak izango direla, eta lexikalizatutako hitz-elkartuak izango direla.

Bestetik, ordea, hain ohikoak ez diren hitz-elkartuak ere aztertu ditut, kreatiboagoak direnak; eta, horretarako, testu bakoitzetik lexikalizatu gabeko 2 hitz-elkartu hartu ditut. Testu batzuetan, hala ere, ez dut bigarren mota honetako hitz-elkarturik aurkitu, eta, horregatik, testu batzuetatik ez dut hitz-elkarturik hartu edo bakar bat hartu dut.

Nire zeregina, lehenik eta behin, irizpide horietako bat betetzen duten hitz-elkartuak identifikatzea izan da.

Horretarako, baliagarria egin zait oso corpusak aztertzeko AntConc tresna. AntConc analisi linguistikoak egitea ahalbidetzen duen tresna da, eta 11. Irudian ageri den moduan ikusten da pantaila behin aplikazioa irekitzean:



11. irudia: AntConc tresnaren hasierako irudia

Bertan, hainbat funtzio eskaintzen dira. Esate baterako, aztertu nahi ditugun testuak igo eta «KWIC» atala klikatuz, hitz jakin bat bila dezakegu ikusteko zer esalditan erabili den 12. irudian ageri den moduan:

The screenshot shows the AntConc interface with the KWIC view selected. The search term is 'würfel'. The results are displayed in a table with columns for File, Left Context, Hit, and Right Context.

File	Left Context	Hit	Right Context
dadoen erregea (DE) garbitua).b	1 dadoen erregea... Anleitung in der Kartenübersicht. Zum Beispiel: Irrer Gnom So viele	Würfel	wie abgebildet müssen die abgebildete Farbe zeigen. Neuen Ort
	2 dadoen erregea... vierten Wurf zur Auswertung der Augenzahlen. Mürrischer Zwerg So viele	Würfel	wie abgebildet müssen die abgebildete Augenzahl zeigen. Irrer Gnom
	3 dadoen erregea... abgebildet müssen die abgebildete Augenzahl zeigen. Irrer Gnom So viele	Würfel	wie abgebildet müssen die abgebildete Farbe zeigen. Kuscheiger Ork
	4 dadoen erregea... wie viele Würfel du dafür brauchst. Sonderbarer Plizkbold So viele	Würfel	wie abgebildet müssen die gleiche Farbe zeigen. Welche Farbe
	5 dadoen erregea... vorher nicht auf eine Farbe festlegen. Talentierter Zauberlehrling So viele	Würfel	wie abgebildet müssen die abgebildeten Farben zeigen. Effekt: Hast
	6 dadoen erregea... gleich noch einmal an der Reihe. Emsige Fee So viele	Würfel	wie abgebildet müssen die abgebildeten Farben zeigen. Sonderpunkte: Je
	7 dadoen erregea... eh, wie ein anderer zum größten Würfelkönig gekürt wird! SPIELINHALT 6	Würfel, 65	Spielkarten(15 Ortskarten, 10 Strafkarten und 40 Bürgerkarten), 1 Spielanleit
	8 dadoen erregea... ementsprechend mit zwei neuen Bürgerkarten auffüllen. Dann gibst du die	Würfel	an den nächsten Spieler weiter und dein Zug ist
	9 dadoen erregea... Strafkarten befindet sich der Platz für den Ablagestapel. Haltet die	Würfel	bereit. SPIELABLAUF Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der älteste unter

12. irudia: AntConceko KWIC funtzioa

Edota, beste adibide bat jartzearren, «Word» atalean, ikus dezakegu igotako corpuseko hitz bakoitza zenbat aldiz errepikatzen den.

The screenshot shows the AntConc interface with the Word view selected. The results are displayed in a table with columns for Type, Rank, Freq, and Range.

Type	Rank	Freq	Range
reihe	55	30	12
um	55	30	12
wieder	55	30	10
hast	59	29	11
kinder	59	29	5
noch	59	29	15
vor	59	29	14
einem	63	28	10
kann	63	28	10
diese	65	27	7
raupe	65	27	2
bei	67	26	11
musst	67	26	7
stapel	67	26	6
blätter	70	25	2

13. irudia: AntConceko word funtzioa

Niri bigarren funtzio hori interesatzen zait batik batik. Izan ere, oso baliagarria da hitz-elkartuak aurkitzeko eta zenbat aldiz errepikatzen diren ikusteko. Horretarako, lehenik eta behin, corpuseko alemanez idatzitako joko-arauak igo ditut AntConcera. Ondoren, «Word» atalean sartu eta «enter» klikatu behar da hitz guztiak azaltzeko. Horri esker, hitz bakoitza zenbat aldiz agertzen den ikus daiteke, eta 5 aldiz baino gehiago errepikatzen

diren hitz-elkartuak aukeratu ditut alde batetik. Ondoren, joko bakoitzeko lexikalizatu gabeko 2 hitz-elkartu aukeratzeko, gauza bera egin dut, baina testuak banaka igota eta pixkanaka begiratzen joanda ea zer hitz-elkartuk balio zezakeen. Guztira 62 hitz-elkartu erauzi eta aztertu dira lan honetan.

5.2.3 Hitz-elkartuen analisia

Horrela, hitz guztiak aukeratuta, azterketari ekin diot. Azterketa egiteko, Riedemann eta Diéguez (1997, 260-262) ikerketako irizpideetan oinarritu naiz batik bat. Hain zuzen ere, lehenago aipatu dut jada haiek hitz-elkartuak itzultzeko irizpideak zer kategoria ezberdinetan sailkatzen dituzten. Sailkapen horretatik, beraz, baliagarriak egin zaizkidan kategoriak aukeratu ditut, eta, ondoren, De Metsenaere *et al.*-en (2014, 69-70) sailkapenarekin osatu dut. Kasuren batean, beste kategoriaren bat ere sortu dut aukeratutako laginaren ezaugarrien arabera. Hori guztia kontutan hartuz, hau izan da azterketarako erabili dudan itzulpen aukeren sailkapena:

1. Alemaneko hitz-elkartu bat= hitz sinple bat. Kasu honetan hitz sinple bat erabiltzen da itzulpenean hitz-elkartu baten ordeiz. Adibidez, «Pilkobold» itzultzean «iratxo» eman dute euskaraz.
2. Alemaneko hitz-elkartu bat= hitz-elkartu bat. Kasu honetan, beste hitz-elkartu bat erabiltzen da xede hizkuntzan ere. Atal honetan sartu ditut elkartuta idazten diren hitz-elkartuak, eta baita marratxo bereizten direnak ere. Hala ere, tarte baten bidez bereizita idazten direnak beste talde batean sailkatu ditut, egokiagoa iruditu baitzait gure laginaren kasuan. Atal honen adibide bat ematearren, adibidez, alemaneko «Mückenmatch» hitz-elkartua aipa dezakegu, «zomorro-lika» gisa itzuli baita euskarara.
3. Alemaneko hitz-elkartu bat= subst. + subst. Aipatu bezala, bereizita idazten diren hitz-elkartuak beste kategoria batean sailkatu ditut. Izan ere, batik bat ingelesez, bereizita idazten dira askotan, eta uste dut horiek beste atal batean sartzea egokiagoa dela. Esate baterako honela itzuli da «Spieldauer»: «Game duration».
4. Alemaneko hitz-elkartu bat= subst. + prep. + subst. / subst. + post. + subst. Batzuetan, hitz-elkartuak itzultzerako orduan, preposizioz lotutako bi substantibo ematen dira xede hizkuntzan. Adibidez, «Spielvorbereitung» itzultzeko gaztelaniaz ohikoak dira oso «preparación de juego» eta antzerakoak. Euskararen kasuari dagokionez, ez dago preposiziorik, eta, horregatik, atal honetan sartu dira

postposizioak erabiltzen dituzten itzulpenak, esate baterako, «Wege-Kärtchen» «bidearen karta».

5. Alemaneko hitz-elkartu bat= subst. + adj. Beste kasu batzuetan, substantibo bat eta adjektibo baten bitartez itzuli dira hitz-elkartuak, adibidez, alemaneko «Chaostrio» «hirukote kaotiko» gisa itzuli da euskarara.
6. Alemaneko hitz-elkartu bat= azalpenezko esaldi bat. Bestalde, batik bat baliokide hobeagorik aurkitzen ez den kasuetan, parafrasira jotzen da hitz-elkartuak itzultzerako orduan. Ohikoa da hori, esaterako, «Uhrzeigersinn» hitzaren kasuan, honela eman ohi baita: «En el sentido de las agujas del reloj».
7. Alemaneko hitz-elkartu bat= izenordain bat. Kasu batzuetan eta batez ere errepikapenak ekiditeko, izenordainetara jotzen da itzulpenetan; esate baterako, kasu batean «hura» izenordaina erabili dute «Startspieler» itzultzerako orduan.
8. Alemaneko hitz-elkartu bat= omisioa. Azkenik, itzulpen aukera bat izan daiteke baita hitz-elkartua omititzea.

Aukeratutako hitz-elkartuak talde horietan sailkatzeko, lehenik eta behin, bi taula⁴ osatu ditut; batetik, 5 aldiz baino gehiago errepikatzen diren hitz-elkartuak taula batean bildu ditut. Gainera, ikus daitekeen moduan, kasu batzuetan hitz bakoitza ezberdin itzuli da hizkuntza berera, eta, ondorioz, aldaera guztiak apuntatu ditut eta bakoitza zenbat aldiz errepikatzen den jarri dut. Ondoren, gauza bera egin dut testu bakoitzetik lexikalizatu gabeko hitz-elkartuekin.

Taula horietatik abiatuz, beste taula bat osatu dut hitz-elkartu guztiekin. Bertan, itzulpen aukera bakoitza hizkuntza bakoitzean zenbat aldiz erabili den jaso dut, eta horrela, aukera bakoitzeko datuak eta portzentaiak eskuratu ditut.

Jarraian txertatutako taulan⁵ ikus daiteke zer aukera erabili diren eta zenbateko maiztasunarekin:

⁴ Bi taula horiek lanaren amaieran daude txertatuta, eranskin gisa.

⁵ Taulan ageri diren datuei erreparatu aurretik, komentatu nahiko nuke hasiera batean bi motetako hitz-elkartuak (5 aldiz baino gehiago errepikatzen direnak eta lexikalizatu gabekoak) bereiz aztertzea zela gure intentzioa. Izan ere, batzuk ohikoagoak direnez eta besteak, berriz, kreatiboagoak, pentsa zitekeen agian oso joera ezberdinak ikusiko genituela. Baina, konturatu gara bi kasuetan antzera jokatu dela, eta, beraz, azkenean biekin taula bakar bat osatu eta elkarrekin aztertu ditugu.

5. taula: Itzulpen estrategia bakoitzaren maiztasuna

Itzulpen aukerak	Itzulpen aukera bakoitzaren erabilera hizkuntza bakoitzean					
	Ingelesa		Gaztelania		Euskara	
	Kopurua	%	Kopurua	%	Kopurua	%
Hitz sinplea	115	26,44	140	32,41	158	36,66
Hitz-elkartua	29	6,67	24	5,56	47	10,90
Subst. + prep/post. + subst.	67	15,40	204	47,22	144	33,41
Subst. + adj.	26	5,98	10	2,31	15	3,48
Subst. + subst.	169	38,85	9	2,08	18	4,18
Azalpenezko esaldi bat	23	5,29	24	5,56	26	6,03
Izenordaina	1	0,23	2	0,46	1	0,23
Omisioa	5	1,15	19	4,40	22	5,10
Guztira	435	100	432	100	431	100

Taulako datuei erreparatuz, ikus dezakegu bai ingelesez, bai gaztelaniaz eta bai euskaraz, joera handia dagoela hitz-elkartuak hitz sinple bategatik ordezkatzeko itzultzerako orduan. Izan ere, horixe izan da hiru hizkuntzetan gehien erabili den aukeretako bat. Adibide bat emateko, ikus daiteke «Würfelglück» hitz-elkartua hitz sinpleen bidez itzuli dela hizkuntza guztietan; zehazki esanda, «luck» ingelesez, «suerte» gaztelaniaz eta «zorte» euskaraz.

Bestalde, Subst. + prep/post. + subst. egiturak ere ohikoa dirudi hainbat kasutan. Ikus dezakegun moduan, euskaraz askotan egitura honen alde egin da hitz-elkartuak itzultzerako orduan, eta gaztelaniaz, zer esanik ez; ia hitz-elkartu erdiak aukera hau baliatuz itzuli baitira gaztelaniara. Adibidez, «Spieleinhalt» hitz-elkartua «contenido del juego» gisa itzuli da askotan gaztelaniaz, eta, euskaraz, «jokoaren edukia» gisa. Ingelesaren kasua, aldiz, nahiz eta egitura honen presentzia ez den txikia, ikus dezakegu

gainerako bi hizkuntzekin alderatuz, ez dela hain ohikoa izan; kopuru txikia ez den arren, euskara eta gaztelaniarekin alderatuz ez da zifra altua.

Ingelesaren kasuan, ikus daiteke, nabarmen egin dela subst. + subst. egituraren alde. Aurrez ere aipatu da ingelesaren ezaugarriak direla eta, askotan hitz-elkartuak tarte batez bereizita osatzen direnez, kategoria hau gehitzea erabaki dudala. Analisi hau egitean, ordea, frogatu da egitura honi jarraituz itzuli direla hitz-elkartu gehienak ingelesera. Esate baterako, «Blumenschafe» hitz-elkartuaren kasuan ikus daiteke hori, honela itzuli baitia: «flower sheep». Euskararen eta gaztelaniaren kasuan, ordea, badirudi egitura hau ez dela hain ohikoa.

Azkenik, analisi kuantitatibo honekin amaitzeko, aipatu nahiko nuke hiru hizkuntzetan oso gutxitan omititu direla hitz-elkartuak, eta, hala egin den kasuetan errepikapenak saiheste aldera omititu direla. Adibidez, jokoren batean «Spielplan» asko errepikatzen denez, omititu egin da hitz-elkartu hori behin baino gehiagotan euskaraz eta gaztelaniaz. Gainera, ia inoiz ez da izenordainik erabili horiek ordezkatzeko; aukera hori kasu bakunen batean soilik ikus daiteke. Eta, azkenik, aipatu nahiko nuke azalpenezko esaldien presentzia ere txikia dela kasu guztietan, eta badirudi beste aukera egokiagorik aurkitu ez den kasuetan soilik erabili dela; besteak beste «Würfelergebnis» itzultzerako orduan. Honela itzuli baita euskarara: «dadoekin lortutako emaitza».

Hala ere, eta azterketa kualitatiboagoa egite aldera, erabilitako egiturez haratago atentzioa eman didaten hainbat kontu ere aipatu nahiko nituzke.

Kasu batzuetan, ikus daiteke euskarara itzultitako bertsioa gainerakoak baino neutroagoa dela. Esate baterako, ikus daiteke «Erbsenpunktekarten» itzultzerako orduan bai ingelesez («pea point cards») eta bai gaztelaniaz («cartas de punto-guisante») jatorrizkotik gertu mantendu nahian itzulpen kreatiboagoen alde egin dela sarritan. Hala ere, aipatu beharra dago ez direla beti horrela itzuli, eta beste kasu batzuetan neutralizatu egin direla; izan ere, gaztelaniaz, esaterako, aldaera ezberdin ugari daude (besteak beste «cartas de puntos», «cartas de guisantes», etab.). Baina, euskararen kasuan, «puntu-karta» edo «karta» gisa itzuli da kasu guztietan, eta, beraz, ikus daiteke euskarazko bertsioa askoz ere neutroagoa dela. Antzerako zerbait gertatzen da beste hainbat kasutan ere. Beste adibide bat jartzeko, «Zahlenwürfel» hitz-elkartua aipa daiteke kasu honetan ere

ingelesez («number die») eta gaztelaniaz («datos de números») nahikoa gertutik jarraitu baita alemaneko bertsioa, baina, aurrekoan bezala, euskarazkoa («dato») neutroagoa baita.

Beste kasu batzuetan, bestalde, ikus daiteke euskarazko bertsioa dezente urruntzen dela gainerakoetatik. Adibide gisa «Blumenschafe» hitz-elkartua aipa daiteke. Izan ere, bai ingelesezko eta bai gaztelaniazko bertsioak alemanekoaren oso antzerakoak dira («flower sheep» eta «ovejitas de las flores» hurrenez hurren), baina, euskarazko bertsioan, bestalde, «lore-bilatzaile» gisa itzultzen da. Kasu honetan jada ez zaio ardiari erreferentziarik egiten, eta horren ordez «bilatzaile» kontzeptua gehitzen da.

Azkenik, eta atentzioa eman didaten ezaugarriekin amaitzeko, esan nahiko nuke kasuren batean euskarazko bertsioa gaztelaniazkoaren oso antzerakoa dela, eta bi horiek dezente urruntzen direla ingelesezko eta alemanezko bertsioetatik. Adibidez, «Ratefuchs» hitz-elkartua «wise owl» gisa eman bada ere ingelesez, gaztelaniazko («rastreador») eta euskarazko («miatzaile») bertsioak asko aldentzen dira, baina elkarren artean nahiko antzerakoak dira. Antzerako zerbait ikus daiteke «Pilzkobold» hitz-elkartuaren kasuan ere, ingelesez oso antzerakoa den arren («mushroom goblin»), bai gaztelaniaz eta bai euskaraz neutralizatu egin da, eta honela eman dira hurrenez hurren «duende» eta «iratxo».

Hau guztia esanik, eta ikusita euskarazko eta gaztelaniazko bertsioen datu kuantitatiboak nahiko antzerakoak direla, pentsa daiteke euskarara egindako itzulpenek gaztelaniazkoa dutela oinarri. Eta, bestalde, datu kualitatiboari erreparatuz ere, batzuetan joera bera ikus daiteke, nahiz eta kasu batzuetan euskarazko bertsioa gehiago urrundu.

6. ONDORIOAK

Aztertutako guztia aztertu ondoren, lanaren hasieran aipatutako bi helburuei helduko diet lehenik eta behin ondorio batzuk ateratzeko, eta, gero, beste kontu orokorrago batzuk ere komentatuko ditut.

Helburuetara itzuliz, esan nahiko nuke, batetik, itzultitako produktuei dagokienez, ikus daitekeela testuek marko teorikoan aipatzen diren ezaugarriak dituztela. Hain zuzen ere, hizkera garbia eta zuzena darabilte testuek, eta egitura ere argia da; erraz jarraitzeko

modukoa. Gainera, gramatika aldetik, ikusi dugu aginterak eta bigarren pertsonak presentzia handia dutela, eta hartzaile posibleak haurrak direnez, haiei egokitutako lexikoa erabiltzen da askotan.

Bestalde, eta bertzio ezberdinen arteko harremanari erreparatuz, ikusi dugu ez dagoela oso garbi euskarara itzultitako testuek zein testu duten jatorrizko gisa. Datu batzuek gauza bat iradokitzen duten bitartean, beste batzuek justu aurkakoa pentsatzera eramaten gaituzte, eta, kasuren batean, badirudi testu bat baino gehiago erabili dela jatorrizko gisa. Horregatik, ez nintzateke ausartuko esatera zein edo zeintzuk diren jatorrizko bertzioak.

Helburuak alde batera utziz, aipatu nahiko nuke lan hau mugatua dela, eta, beraz, ezinezkoa dela guztia aztertzea. Baina, sortutako corpusak aukera ematen du beste azterketa batzuk ere egiteko. Besteak beste, interesgarria izango litzateke jokoetako pertsonaien izenak aztertzea ikusteko zer estrategia aukeratu den kasu bakoitzean eta ea etxekotzearen alde egin ote den ala ez.

Horrez gain, corpora bera ere azken finean lanaren emaitza da, nahiz eta hasiera batean lanaren helburua ez izan corpus bat sortzea; corpus hori osatzen duten testuen ezaugarri ezberdinak aztertzea baizik.

Zoritxarrez, ordea, ezin izan da corpora esportatu, arazo teknikoak direla medio, baina aukera hori egongo balitz, corpora bera beste testuinguru batzuetan erabiltzea egongo litzateke. Esate baterako, baliagarria izango litzateke oso joko-arauak euskaratzen dituzten itzultzaileentzat. Izan ere, bilaketa azkar batekin begiratu daiteke ea nola itzuli duten besteek mota honetako testuetan ageri ohi den hitz edo esaldiren bat. Eta, noski, baliagarria izango litzateke, baita, itzulpengintzako ikasleekin corpusak lantzeko. Bilaketa ezberdinak egin daitezke haiekin ikusteko nola funtzionatzen duten eta zertarako balio dezaketen. Azken finean, proba ezberdinak egiten ikasten da zenbat lagundu dezakeen corpus batek itzulpengintzaren arloan.

7. BIBLIOGRAFIA

- Anthony, L. (2022). AntConc (Version 4.1.1) [Computer Software]. Tokio, Waseda University. <https://www.laurenceanthony.net/software>
- Bürki, Y. (2004). A propósito de la traducción de los compuestos alemanes al español. Algunos ejemplos paradigmáticos en el discurso de la educación superior. In L. González eta P. Hernández (Ed.), *Las palabras del traductor: Actas del II Congreso "El español, lengua de traducción", 20 y 21 de mayo, 2004, Toledo* (307-327. or.). ESLEtRA. https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/02/029_buerki.pdf
- Corpas, G. (2001). Compilación de un corpus ad hoc para la enseñanza de la traducción inversa especializada. *TRANS: revista de traductología*, 5, 155-184. <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/2916>
- De Metsenaere, H., Campe, P., Vandepitte, S. eta Van de Velde, M. (2014). Niederländische Übersetzungen deutscher NN- und VN-Komposita. Konvergenzen und Divergenzen in einem literarischen Parallelkorpus. *Germanistische Mitteilungen*, 40, 65-78. <https://doi.org/10.33675/GM/2014/1/7>
- Evans, J. (2013). Translating board games: Multimodality and Play. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 15-32. https://www.jostrans.org/issue20/art_evans.pdf
- Evans, J. (2020). Translation, accessibility, and variation in global analog gaming. *Analog Game Studies*, 7. <https://analoggamestudies.org/2020/03/translation-accessibility-and-variation-in-global-analog-gaming/>
- Genette, G. (1997). *Paratexts : thresholds of interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://archive.org/details/paratextsthresho0000gene/page/n5/mode/2up>

- HABA. (2020). *HABA Unser Unternehmen*. <https://www.haba-play.com/de-at/s/ueber-haba/unternehmen>
- McMurrey, D. (1997-2022a). *Instructions - Tell them how to do it!*. <https://mcmassociates.io/textbook/instrux.html>
- McMurrey, D. (1997-2022b). *Audience Analysis - Just who are these guys?*. <https://mcmassociates.io/textbook/aud.html>
- Nord, C. (2009). *Textanalyse und Übersetzen: theoretische Grundlagen, Methode und didaktische Anwendung einer übersetzungsrelevanten Textanalyse* (4. ed.). Julius Groos Verlag, 39-41.
- Riedeman, K. eta Diéguez, M. I. (1997). Análisis contrastivo de lexías compuestas alemán-español. *Onomázein: Revista de lingüística, filología y traducción de la Pontificia Universidad Católica de Chile*, 2, 243-267. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6474161>
- Salen, K. eta Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. The MIT Press. <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Tomková, G. (2014). *Translating Board Games: Towards the Translation of Apples to Apples*. [Master amaierako lan argitaratu gabea]. Masaryk University, Txekiar Errepublika.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and beyond*. Benjamins.
- TRALIMA-ITZULIK (2018). TAligner 3.0. Vitoria-Gasteiz: Euskal Herriko Unibertsitatea. <http://www.ehu.es/tralima/taligner.html>
- Uribarri, I. (2016). Taligner: itzulpen corpus eleaniztunak sortzeko tresna. *Senez*, 47, 251-265. https://eizie.eus/eu/argitalpenak/senez/20161103/17uribarri?set_language=eu

Verhoeven, L. (2018). *The Translation of Board Games' Rules of Play*. [Master amaierako lan argitaratu gabea]. Utrecht University, Herbehereak.

8. ERANSKINAK

1. Eranskina: Corpuseko testuen datuekin osatutako taula osoa

	Izenburua	Joko-mota	Adina
1.	Arrautza-dantza		5-99
2.	Astotxo ekilibrista		4-99
3.	Dadoen erregea	Familian jolastekoa, haurren kokoak	8tik aurrera
4.	Dragoiaren indarra	Haurren jokoak,	5-99
5.	Fruta arbola	Haurren jokoak,	3-6 urte
6.	Gurutzegrama silabadunaren misterioa		5-99
7.	Hamster lagun taldea	Haurren jokoak,	4 tik aurrera
8.	Ipurtargia	Haurren jokoak,	2 urtetik gora
9.	Kaosa haurren logelan		4-99
10.	Koloretako harrak		3-99
11.	Lehen fruitu baratzea	Haurren jokoak, haurren lehen jolasak	2 tik aurrera
12.	Lili Eder	Haurren jokoak,	3-6 urte
13.	Ilarrak		6 tik aurrera
14.	Little Fox Albaitaria	Haurren jokoak,	4-99
15.	Nor naiz?		5-99
16.	Rhino Hero	Haurren jokoak,	5-99
17.	Zomorroak	Haurren jokoak, ikasteko jokoak	6-99

	Egilea	Marrazkilaria	Sorrera-data	Iraupena
1.	Roberto Fraga	Martina Leykamm	2013	
2.		Yayo Kawamura		10 minutu
3.	Nils Nilsson	Gus Batts	2017	
4.	Wolfgang Dirscherl	Felix Scheinberger	2006	15 minutu inguru
5.	Anneliese Farkaschovsky	Walther Matheis	1986	10-15 minutu
6.	Andrea Lehmkuhler	Nikolai Renger		20-30 minutu
7.	Tim Rogasch	Cornelia Haas		10-15 minutu
8.	Tim Rogasch	Christine Faust	2017	
9.	Reiner Knizia	Michael Schober		10 minutu
10.		Yayo Kawamura		5-10 minutu
11.	Anneliese Farkaschovsky	Jutta Neundorfer		10 minutu
12.	Alain Rivollet	Stephanie Roehe		10 minutu
13.	Thade Precht	Oliver Freudenreich	2018	10-15 minutu
14.	Kristin Mückel	Heidi Wittlinger		10 minutu

15.		Yayo Kawamura	2014	10-15 minutu
16.	Scott Frisco eta Steven Strumpf	Thies Schwarz	2017	10-20 minutu
17.	Kristin Mückel	Benedikt Beck		10 minutu

	Hizkuntzak	Jokalari kopurua
1.	Euskara, gaztelania, ingelesa, frantsesa, alemana	2-4 jokalaria
2.	Euskara, gaztelania, ingelesa, frantsesa, alemana, italiera, nederlandera	1-4 jokalaria
3.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana	2-5 jokalaria
4.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, nederlandera, italiera	2-4 jokalaria
5.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, katalana	1-8 jokalaria
6.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana	2-4 jokalaria
7.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	1-4 jokalaria
8.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	1-3 jokalaria
9.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	2-6 jokalaria
10.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	2-4 jokalaria
11.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, txinera	1-4 jokalaria
12.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	2-4 jokalaria
13.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	2-5 jokalaria
14.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	2-4 jokalaria
15.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, italiera, nederlandera	2 jokalaritik gora
16.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, txinera	2-4 jokalaria
17.	Euskara, gaztelania, ingelesa, alemana, frantsesa, nederlandera, italiera	2-4 jokalaria

2. Erankina: 5 aldiz baino gehiago errepikatzen diren hitz-elkartuak eta haien itzulpen estrategiak

ALEMANA	INGELES	GAZTELANIA	EUSKARA
Tischmitte	Center of the table (10) (Sust. + prep. + sust.)	Centro de la mesa (20) (Sust. + prep. + sust.)	Mahaiaren erdi (21) (Sust. + post. + sust.)
	Middle of the table (10) (Sust. + prep. + sust.)	Mesa (1) (Hitz sinplea)	Mahaiaren erdigune (2) (Sust. + post. + sust.)
	Table (1) (Hitz sinplea)	(-) (2) (Omisioa)	
	Center of the playing area (2) (Azalpenezko esaldia)		
	(-) (1) (Omisioa)		
Zwischenböden	Floor (8) (Hitz sinplea)	Suelo (16) (Hitz sinplea)	Zoru (15) (Hitz sinplea)
	Floor card (8) (Sust. + sust.)		(-) (1) (Omisioa)
Glühwürmchen	Firefly (16) (Hitz sinplea)	Luciérnaga (18) (Hitz sinplea)	Ipurtargi (18) (Hitz sinplea)
	Fiola (2) (Hitz sinplea)		
Uhrzeigersinn	Clockwise direction (15) (Adj. + sust)	En el sentido de las agujas del reloj (14) (Azalpenezko esaldia)	Erlojuaren orratzen noranzkoan (7) (Azalpenezko esaldia)
	Proceeding clockwise (2) (Azalpenezko esaldia)	En el sentido de las manecillas del reloj (2) (Azalpenezko esaldia)	Erloju-orratzen noranzkoan (10) (Azalpenezko esaldia)
	Clockwise (1) (Hitz-elkartua)		
		En la dirección de las agujas del reloj (1) (Azalpenezko esaldia)	

		esaldia)	
Spielablauf	How to play (17) (Azalpenezko esaldia)	Desarrollo del juego (13) (Sust. + prep. + sust.) Cómo se juega (3) (Azalpenezko esaldia) Cómo jugar (1) (Azalpenezko esaldia)	Jokoaren arauak (4) (Sust. + post. + sust.) Nola jokatzten den (1) (Azalpenezko esaldia) Nola jokatu (1) (Azalpenezko esaldia) Jokoaren garapena (10) (Sust. + post. + sust.) Nola erabili (1) (Azalpenezko esaldia)
Spielinhalt	Contents (15) (Hitz sinplea) Game contents (2) (Sust. + sust.)	Contenido (4) (Hitz sinplea) Contenido del juego (13) (Sust. + prep + sust.)	Edukia (3) (Hitz sinplea) Jokoaren edukia (14) (Sust. + post. + sust.)
Stockwerk	Level (14) (Hitz sinplea) Floor (2) (Hitz sinplea)	Planta (15) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)	Solairu (15) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)
Spieldauer	Length of the game (12) (Sust. + prep + sust.) Length of game (2) (Sust. + prep + sust.) Game duration (1) (Sust. + sust.)	Duración del juego (11) (Sust. + prep + sust.) Duración de una partida (4) (Sust. + prep + sust.)	Jokoaren iraupena (15) (Sust. + post. + sust.)
Spielvorbereitung	Preparation of the game (5)	Preparación del juego (12)	Prestaketa (2) (Hitz sinplea)

	(Sust. + prep + sust.) Game preparation (2) (Sust. + sust.) Preparation (8) (Hitz sinplea)	(Sust. + prep + sust.) Preparación (1) (Hitz sinplea) Preparativos (2) (Hitz sinplea)	Jokoaren prestaketa (12) (Sust. + post. + sust.) Jokoa nola prestatu (1) (Azalpenezko esaldia)
Erbsepunkteka rten	Pea point cards (11) (Sust. + sust.) Cards (1) (Hitz sinplea)	Cartas de punto- guisante (8) (Sust. + prep + sust.) Cartas con punto- guisante (1) (Sust. + prep + sust.) Cartas de puntos (2) (Sust. + prep + sust.) Cartas de guisantes (1) (Sust. + prep + sust.)	Puntu-karta (9) (Hitz-elkartua) Karta (3) (Hitz sinplea)
Spielanleitung	Set of game instructions (7) (Sust. + prep.+ sust.) Set of instructions (5) (Sust. + prep. + sust.) Game instructions (1) (Sust. + sust.) Rulebook (1) (Hitz-elkartua)	Instrucciones del juego (11) (Sust. + prep. + sust.) Instrucciones (1) (Hitz sinplea) Manual de instrucciones (2) (Sust. + prep. + sust.)	Jokoaren arauak (8) (Sust. + post. + sust.) Jokoaren araudia (4) (Sust. + post. + sust.) jokoaren jarraibideak (1) (Sust. + post. + sust.) argibideak (1) (Hitz sinplea)
Spielplan	Game board (11) (Sust. + sust.) Board (3) (Hitz sinplea)	Tablero (12) (Hitz sinplea) (-) (2) (Omisioa)	Taula (5) (Hitz sinplea) Ohol (7) (Hitz sinplea) (-) (2)

			(Omisioa)
Futterplättchen	Food tile (12) (Sust. + sust.)	Ficha de comida (2) (Sust. + prep. + sust.) Ficha de alimento (3) (Sust. + prep. + sust.) Casilla de alimento (1) (Sust. + prep. + sust.) Alimento (4) (Hitz sinplea) (-) 2 (Omisioa)	Janari-fitxa (3) (Hitz-elkartua) Janari (6) (Hitz sinplea) Fitxa (3) (Hitz sinplea)
Bürgerkarten	Citizen cards (10) (Sust. + sust.) Citizen draw pile (1) (Sust. + sust.)	Cartas de habitantes (11) (Sust. + prep. + sust.)	Herritarren kartak (6) (Sust. + post. + sust.) Herritarren mordo (1) (Sust. + post. + sust.) Herritar-karta (1) (Hitz-elkartua) Herritar (2) (Hitz sinplea)
Königreich	Kingdom (10) (Hitz sinplea)	Reino (2) (Hitz sinplea) (-) (2) (Omisioa) Mazo real (6) (Sust. + adj.)	Erreinu (8) (Hitz sinplea) (-) (2) (Omisioa)
Nachziehstapel	Draw pile (9) (Sust. + sust.) Stack (1) (Hitz sinplea)	Montón para robar (1) (Sust. + prep. + sust.) Pila para robar (3) (Sust. + prep. + sust.)	Mordo (3) (Hitz sinplea) Karta-pila (3) (Hitz-elkartua) Pila (2)

		Pila de robar (1) (Sust. + prep. + sust.) (-) (2) (Omisioa) Pila (2) (Hitz sinplea)	(Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)
Ratefuchs	Wise owl (9) (Adj. + sust.)	Rastreador (9) (Hitz sinplea)	Miatzaile (9) (Hitz sinplea)
Superhelden	Superhero (10) (Hitz-elkartua)	Superhéroe (9) (Hitz-elkartua) Los (1) (Izenordaina)	Superheroi (7) (Hitz-elkartua) (-) (3) (Omisioa)
Wolkenkratzer	Skyscraper (10) (Hitz-elkartua)	Rascacielos (10) (Hitz-elkartua)	Etxe orratz (3) (Hitz-elkartua) Eraikin (7) (Hitz sinplea)
Motivkarte	Picture card (9) (Sust. + sust.)	Carta con dibujo (6) (Sust. + prep. + sust.) Carta (2) (Hitz sinplea) Dibujo de carta (1) (Sust. + prep. + sust.)	Karta marrazkidun (6) (Sust. + post. + sust.) Karta (1) (Hitz sinplea) Kartako marrazki (2) (Sust. + post. + sust.)
Spielidee	Author (6) (Hitz sinplea) Game idea (3) (Sust. + sust.)	Autor (4) (Hitz sinplea) Opciones de juego (1) (Sust. + prep. + sust.) Concepto de juego (1) (Sust. + prep. + sust.) Idea de juego (1) (Sust. + prep. + sust.)	Egilea (5) (Hitz sinplea) Jokoaren kontzeptua (1) (Sust. + post. + sust.) Jokoaren deskribapena (2) (Sust. + post. + sust.)

		Juego (2) (Hitz sinplea)	Jokoaren ideia (1) (Sust. + post. + sust.)
Ziffernchip	Number chip (8) (Sust. + sust.) (-) (1) (Omisioa)	Ficha con número (8) (Sust. + prep. + sust.) Número (1) (Hitz sinplea)	Fitxa zenbakidun (7) (Sust. + post. + sust.) Fitxa (2) (Hitz sinplea)
Blumenwiese	Flower meadow (3) (Sust. + sust.) Meadow (5) (Hitz sinplea)	Pradera de flores (5) (Sust. + prep. + sust.) Pradera (3) (Hitz sinplea)	Belardi lorehun (3) (Sust. + post. + sust.) Belardi (2) (Hitz sinplea) (-) (3) (Omisioa)
Drachenkarte	Dragon card (7) (Sust. + sust.) It (1) (Izenordaina)	La carta donde está tu dragón (1) (Azalpenezko esaldia) Carta dragón (3) (Sust. + sust.) Carta (4) (Hitz sinplea)	Marrazki bera duen karta (1) (Azalpenezko esaldia) Dragoi karta (3) (Sust. + sust.) Karta (4) (Hitz sinplea)
Obstgarten	Orchard (6) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)	Frutal (7) (Hitz sinplea)	Fruitu-baratze (6) (Hitz-elkartua) Fruta-arbol (1) (Hitz-elkartua)
Startspieler	Starting player (6) (Sust. + sust.) Go first (1) (Azalpenezko esaldia)	Primer jugador (4) (Sust. + adj.) Primero (1) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa) El que comienza (1) (Azalpenezko)	Lehenengo jokalaria (4) (Sust. + adj.) Hura (1) (Izenordaina) (-) (2) (Omisioa)

		esaldia)	
Stirnband	Headband (7) (Hitz-elkartua)	Cinta (6) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)	Zinta (6) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)
Hinweisfelder	Clues (6) (Hitz sinplea)	Casillas de las pistas (3) (Sust. + prep. + sust.) Casillas de pistas (3) (Sust. + prep. + sust.)	Laukitxo pistadun (6) (Sust. + adj.)
Ortskarten	Village card (6) (Sust. + post. + sust.)	Cartas de lugar (6) (Sust. + prep. + sust.)	Tokien karta (3) (Sust. + post. + sust.) Tokien mordo (2) (Sust. + post. + sust.) (-) (1) (Omisioa)
Silbenzahl	Number of syllables (6) (Sust. + prep. + sust.)	Número de sílabas (4) (Sust. + prep. + sust.) (-) (2) (Omisioa)	Silaba kopuru (5) (Sust. + sust.) (-) (1) (Omisioa)
Spielmaterial	Game materials (5) (Sust. + sust.) (-) (1) (Omisioa)	Material de juego (4) (Sust. + prep. + sust.) Material (2) (Hitz sinplea)	Joko-material (1) (Hitz-elkartua) Material (5) (Hitz sinplea)
Würfelergebnis	Dice result (3) (Sust. + sust.) Die (3) (Hitz sinplea)	Resultado de los dados (2) (Sust. + prep. + sust.) Resultado de la tirada (1) (Sust. + prep. + sust.) (-) (3) (Omisioa)	Dadoekin lortutako emaitza (2) (Azalpenezko esaldia) Dadoetako zenbaki (2) (Sust. + post. + sust.) (-) (2) (Omisioa)

3. Eranskina: Testu bakoitzeko lexikalizatu gabeko 2 hitz-elkartu eta haien itzulpen estrategiak

JOKOAK	HIZKUNTZAK			
Arrautza-dantza	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Aktionswürfel	Action dice (3) (Sust. + sust.)	Dado de acción (3) (Sust. + prep. + sust.)	Ekintza-dado (3) (Hitz-elkartua)
	Eiertanz	Dancing Eggs (1) (Adj. + sust.) Egg dance (1) (Sust. + sust.)	Danza del huevo (2) (Sust. + prep. + sust.)	Arrautza-dantza (2) (Hitz-elkartua)
Astotxo ekilibrista	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	-	-	-	-
	-	-	-	-
Dadoen erregea	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Feenkarten	Fairy cards (1) (Sust. + sust.)	Cartas hada (1) (Sust. + sust.)	Maitagarrien karta (1) (Sust. + post. + sust.)
	Pilzkobold	Mushroom goblin (1) (Sust. + sust.)	Duende (1) (Hitz sinplea)	Iratxo (1) (Hitz sinplea)
Dragoiaren indarra	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Vulkankarte	Volcano card (1) (Sust. + sust.)	Carta volcán (1) (Sust. + sust.)	Sumendi karta (1) (Sust. + sust.)
	Drachenrennen	Competition with dragons (1) (Sust. + prep. + sust.)	Carrera de dragones (1) (sust. + prep. + sust.)	Dragoien lasterketa (1) (Sust. + post. + sust.)
Fruta	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara

arbola	Rabenpuzzle	Raven jigsaw (4) (Sust. + sust.)	Puzzle del cuervo (4) (Sust. + prep. + sust.)	Belearen puzzle (4) (Sust. + post. + sust.)
	-	-	-	-
Gurutzegra ma silabaduna ren misterioa	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Silbenwürfel	Syllabe die (4) (Sust. + sust.)	Dado silábico (2) (Sust. + adj.) Dado de sílabas (1) (Sust. + prep. + sust.) Dado (1) (Hitz sinplea)	Dado silabadun (3) (Sust. + post. + sust.) Dado (1) (Hitz sinplea)
	Sprachdetektive	Language detectives (1) (Sust. + sust.)	Detectives lingüistas (1) (Sust. + sust.)	Hitz-bilatzaile (1) (Hitz-elkartua)
Hamster lagun taldea	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Futterfeld	Field with food (1) (Sust. + prep. + sust.)	Casilla con alimento(1) (Sust. + prep. + sust.)	Janari baten lauki (1) (Sust. + post. + sust.)
	Getreideähren	Ears of wheat (1) (Sust. + prep. + sust.) Wheat (1) (Hitz sinplea)	Espigas de cereal (2) (Sust. + prep. + sust.)	Zereal-buru (2) (Hitz-elkartua)
Ilarrak	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Bonusersen	Bonus peas (2) (Sust. + sust.)	Guisante de bonificación (2) (Sust. + prep. + sust.)	Ilar mordo (2) (Sust. + sust.)
	Erbsendiebkar te	Pea thief card (3) (Sust. + sust.)	Carta de ladrón de guisantes (2) (Sust. + prep. + sust. + prep. + sust.)	Ilar-lapur karta (1) (Sust. + sust.)

			La (1) (Izenordaina)	Lapurtutako karta (1) (Adj. + sust.) Karta (1) (Hitz sinplea)
Ipurtagia	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Blattfeld	Leaf (1) (Hitz sinplea)	Hoja (1) (Hitz sinplea)	Hosto (1) (Hitz sinplea)
	Startblatt	Starting leaf (4) (Sust. + sust.)	Hoja de inicio (4) (Sust. + prep. + sust.)	Lehen hosto (4) (Sust. + sust.)
Kaosa haurren logelan	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Chaostrio	Chaotic Trio (1) (Adj. + sust.)	Trio caótico (1) (Sust. + adj.)	Hirukote kaotiko (1) (Sust. + adj.)
	-	-	-	-
Koloretako harrak	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Farbwürfel	Color die (2) (Sust. + sust.)	Dado de colores (1) (Sust. + prep. + sust.) Dado multicolor (1) (Sust. + adj.)	Koloretako dado (2) (Adj. + sust.)
	Raupenwürfel	Caterpillar dice (2) (Sust. + sust.)	Oruga de colores (1) (Sust. + prep. + sust.) Orugas multicolores (1) (Sust. + adj.)	Koloretako harrak (1) (Adj. + sust.) Partida (1) (Hitz sinplea)
Lehen fruitu baratzea	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Wege-Kärtchen	Path card (5) (Sust. + sust.)	Cartita-camino (5) (Hitz-elkartua)	Bide-karta (2) (Hitz-elkartua) Bidearen karta (3)

				(Sust. + post. + sust.)
	Farb-Symbolwürfel	Color-symbol die (1) (Sust. + sust.) Color die with symbols (1) (Sust. + prep. + sust.)	Dado de colores y símbolos (2) (Sust. + prep. + sust.)	Koloreak eta sinboloak dituen dado (1) (Azalpenezko esaldia) Dado kolore eta sinboloekin (1) (Sust. + post. + sust.)
Lili eder	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Blumenschaf	Flower sheep (2) (Sust. + sust.)	Ovejitas de las flores (2) (Sust. + prep. + sust.)	Lore-bilatzaile (2) (Hitz-elkartua)
	Blumensammeln	Collect the flowers (1) (Azalpenezko esaldia)	Recolectar flores (1) (Azalpenezko esaldia)	Loreak bildu (1) (Azalpenezko esaldia)
Little Fox Albaitaria	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Würfeln	Roll (4) (Hitz sinplea) Dice roll (1) (Sust. + sust.)	Tirada (4) (Hitz sinplea) Dado (1) (Hitz sinplea)	Jaurtiketa (3) (Hitz sinplea) Dado (2) (Hitz sinplea)
	Tierarztplättchen	Vet tile (3) (Sust. + sust.)	Ficha veterinario (3) (Sust. + sust.)	Albaitarien fitxa (3) (Sust. + post. + sust.)
Nor naiz	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Raterunde	Guessing round (5) (Sust. + sust.)	Ronda (3) (Hitz sinplea) Partida (2) (Hitz sinplea)	Erronda (3) (Hitz sinplea) Partida (2) (Hitz sinplea)
	Zählstein	Counting die (5) (Sust. + sust.)	Ficha (5) (Hitz sinplea)	Fitxa (5) (Hitz sinplea)

Rhino hero	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Würfelglück	Luck (2) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)	Suerte (2) (Hitz sinplea) (-) (1) (Omisioa)	Zorte (1) (Hitz sinplea) (-) (2) (Omisioa)
	Himmelstürmer-Medaille	Superhero medal (2) (Sust. + sust.)	Medalla de superhéroe (2) (Sust. + prep. + sust.)	Superheroi domina (2) (Sust. + sust.)
Zomorroak	Alemana	Ingelesa	Gaztelania	Euskara
	Zahlenwürfel	Number die (3) (Sust. + sust.)	Dados de números (2) (Sust. + prep. + sust.) Dado (1) (Hitz sinplea)	Dado (3) (Hitz sinplea)
	Mückenmatsch	Midge mush (1) (Sust. + sust.)	Mosquito aplastado (1) (Sust. + adj.)	Zomorro-lika (1) (Hitz-elkartua)