



**Rebeca Martín López**

**La traducción de los juegos de palabras en el  
videojuego *Animal Crossing: New Horizons***

**The translation of wordplay in the video game  
*Animal Crossing: New Horizons***

Tutora: D.<sup>a</sup> M.<sup>a</sup> Carmen Moreno Paz

Trabajo de fin de grado

Grado en Traducción e Interpretación

Departamento de Estudios Románicos, Franceses, Italianos y Traducción

Facultad de Filología

Universidad Complutense de Madrid

Curso académico: 2023 – 2024

Convocatoria ordinaria: Mayo 2024

Calificación: 9,8 MH

## RESUMEN

La traducción del humor ha sido siempre una cuestión compleja, no solo por las limitaciones formales de cada lengua, sino también por las culturales. Los casos de juegos de palabras son un fenómeno recurrente dentro del humor que, sin duda, suponen un desafío para el traductor que se enfrente a ellos, pues su comicidad depende casi exclusivamente de los aspectos lingüísticos.

En este trabajo, mediante el análisis de los juegos de palabras presentes en el videojuego *Animal Crossing: New Horizons*, se ofrecerá una breve visión de las especificidades de la traducción audiovisual, así como de la localización de videojuegos, y se examinarán las posibles técnicas de traducción de juegos de palabras y los recursos lingüísticos explotados en cada uno de ellos, comparando las traducciones de la localización inglesa y española del videojuego.

**Palabras clave:** traducción audiovisual, localización de videojuegos, humor, juegos de palabras, *Animal Crossing*.

## ABSTRACT

The translation of humour has always been a complex issue, not only because of the formal limitations of each language, but also because of cultural ones. Wordplays are a recurrent phenomenon in humour that undoubtedly pose a challenge for the translator who must deal with them, as their comedy depends almost exclusively on the linguistic aspects.

In this study, by analysing the puns present in the video game *Animal Crossing: New Horizons*, we will offer a brief overview of the specificities of audiovisual translation and video game localisation and examine the possible translation techniques between wordplays and the features of language exploited in each of them, comparing the translations of the English and Spanish localisations of the video game.

**Keywords:** audiovisual translation, video game localisation, humour, wordplay, *Animal Crossing*.

## ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	OBJETIVOS.....	1
3.	METODOLOGÍA .....	2
3.1.	IDENTIFICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO: LOS JUEGOS DE PALABRAS .....	2
3.2.	CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN .....	4
3.2.1.	RECURSOS UTILIZADOS PARA EL HUMOR.....	4
3.2.2.	PROCEDIMIENTOS DE TRADUCCIÓN.....	6
4.	MARCO TEÓRICO.....	6
4.1.	LA TRADUCCIÓN Y EL TEXTO AUDIOVISUALES .....	6
4.2.	LA TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: LOCALIZACIÓN.....	8
4.3.	EL CHISTE Y LOS JUEGOS DE PALABRAS.....	10
4.4.	PERSPECTIVAS Y TENDENCIAS EN LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR.....	12
4.5.	TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN DE LOS JUEGOS DE PALABRAS.....	15
4.6.	CONTEXTUALIZACIÓN DE <i>ANIMAL CROSSING</i> .....	16
4.6.1.	TRADUCCIONES DE <i>ANIMAL CROSSING</i> .....	16
5.	ANÁLISIS.....	17
5.1.	RECURSOS LINGÜÍSTICOS EN LA LOCALIZACIÓN INGLESA: RESULTADOS CUANTITATIVOS	17
5.2.	RECURSOS LINGÜÍSTICOS EN LA LOCALIZACIÓN ESPAÑOLA: RESULTADOS CUANTITATIVOS	20
5.3.	PROCEDIMIENTOS DE TRADUCCIÓN: RESULTADOS CUANTITATIVOS .....	25
5.4.	ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS RECURSOS LINGÜÍSTICOS EN INGLÉS Y EN ESPAÑOL .....	28
6.	CONCLUSIÓN .....	30
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	31
7.1.	BIBLIOGRAFÍA PRIMARIA .....	31
7.2.	BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA .....	31
8.	ANEXO.....	33

## 1. INTRODUCCIÓN

Nos encontramos en un contexto en el que la traducción automática ocupa cada vez un lugar más importante tanto en la vida cotidiana de las personas como en el ámbito profesional de la traducción. Sin embargo, si hay algo que escapa a la traducción automática es el humor. La traducción nunca debería reducirse a la transposición de un texto en una lengua a otra, ya que no se trata exclusivamente de la correspondencia de términos, sino de la correspondencia de significado que albergan; y el significado, entendido como el conjunto del uso denotativo y connotativo que se esconde tras un término, varía enormemente dependiendo de la lengua. El caso de la traducción del humor es, quizás, el más evidente, pues ya no estaríamos hablando simplemente de que una traducción no cause el mismo efecto en el público original que el que recibe la traducción debido a diferencias en cuanto a matices de significado, sino que estaríamos hablando de la pérdida total de sentido. Para el estudio de este tema se ha escogido el videojuego *Animal Crossing: New Horizons*, ya que, además del innegable interés personal por esta saga de videojuegos, su traducción llama la atención. Como podemos ver reflejado en numerosos sitios web en los que se reseña el videojuego, este aspecto no pasa desapercibido. A continuación, se muestra un fragmento del análisis realizado por David Martínez en el año 2020 para el sitio web *HobbyConsolas*:

Mención especial para la traducción del juego, que sigue siendo uno de los aspectos más notables. Los animales no «hablan», pero emiten un curioso ¿gorjeo? ¿ronroneo? que se traduce en frases muy divertidas y con rimas —tan malas que son buenas— con cada captura. En general el trabajo de Nintendo con la localización de sus juegos es sobresaliente, pero es que *Animal Crossing* les permite lucirse.

Por este motivo, consideramos que el amplio repertorio de juegos de palabras que aparecen en el videojuego lo convierten en un corpus lo suficientemente sustancioso para analizar y reflexionar sobre la traducción del humor y la comicidad basada en el propio uso de la lengua.

## 2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar en este trabajo son los siguientes:

- Exponer las características específicas de la traducción audiovisual y de la localización de videojuegos.

- Señalar los principales problemas que entraña la traducción de contenido humorístico, así como de los juegos de palabras.
- Analizar los casos seleccionados en el videojuego *Animal Crossing: New Horizons* y comprobar si reflejan los distintos procedimientos posibles de la traducción de los juegos de palabras.
- Analizar los recursos lingüísticos que operan en la producción de comicidad de cada juego de palabras y cómo condicionan la traducción de este.
- Comparar los resultados obtenidos entre la localización inglesa y la española para extraer conclusiones sobre las posibilidades de traducción.

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. IDENTIFICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO: LOS JUEGOS DE PALABRAS

En los siguientes apartados se procederá a analizar el objeto de estudio seleccionado: los juegos de palabras dentro del videojuego *Animal Crossing: New Horizons*. Para delimitar qué entendemos por el objeto de estudio, en el marco teórico desarrollamos las propuestas de Delabastita (1996, p. 128) y Quesada (1999, p. 168), que nos servirán de modelo para identificar los juegos de palabras en el corpus.

La extracción de los juegos de palabras se ha llevado a cabo mediante la consulta de las *wikis* del videojuego tanto en inglés como en español. En estas páginas aparecen listados con todas las especies posibles que se pueden capturar, sus características y datos de interés para el jugador, así como el juego de palabras correspondiente. Estos juegos de palabras aparecen en pantalla después de que el personaje que controla el jugador pesque un pez o atrape un bicho o criatura marina, pues en esta nueva entrega de la saga existe también la modalidad de pesca submarina, es decir, la posibilidad de que el personaje se sumerja en el mar y capture criaturas como mejillones, ostras o estrellas de mar, entre otras. De esta forma, el objeto de estudio está compuesto por 200 fichas que conforman las 80 especies de peces, las 80 especies de bichos y las 40 especies de criaturas marinas existentes dentro del universo del videojuego y que están incluidas como anexo. Cabría suponer que, puesto que son 200 especies las que se han estudiado, también son 200 los juegos de palabras obtenidos a partir de las mismas. Sin embargo, se deben tener dos factores en cuenta: en primer lugar, puesto que se ha estudiado el juego de palabras en inglés y en español de cada especie, el número de juegos de palabras

duplicaría al número de fichas. En segundo lugar, existen casos en los que el juego de palabras de una especie cambia en función de diversos factores, siendo la meteorología, más concretamente la lluvia, el más común. Por este motivo, aunque el número de fichas coincida con el número de especies analizadas, el número real de juegos de palabras que se han tenido en cuenta asciende a 410: los 400 juegos de palabras que suman las 200 especies y 10 juegos de palabras adicionales que responden a cuestiones de meteorología (7 en inglés y 3 en español); es el caso del calamar (11A), la tortuga de caparazón blando (77A), la cigarra común (10B), la cigarra gigante (11B), la cigarra oriental (13B) y la cigarrilla (14B). Asimismo, es necesario mencionar que se ha tomado como modelo de ficha el que utiliza Rodríguez Díaz (2020) para estudiar los juegos de palabras de esta saga de videojuegos, al que se le han realizado las modificaciones oportunas. Estos cambios han consistido en la inclusión de celdas dedicadas a la numeración de la ficha y al recurso lingüístico explotado en el juego de palabras que corresponde a la especie. Cada ficha se nombra por un número entre 1 y 80, seguido de una letra: *A* si la especie es un pez, *B* si se trata de un bicho o *C* si se trata de una criatura marina.


El modelo de ficha, ya con las modificaciones incorporadas, que se ha seguido para el estudio de cada especie es el siguiente:

Numeración	
[Fotografía de la especie]	
Nombre de la especie en inglés	Nombre de la especie en español
Juego de palabras en inglés	Juego de palabras en español
Procedimiento de traducción	
Recurso utilizado para el humor en inglés	Recurso utilizado para el humor en español
Explicación del juego de palabras en inglés	
Explicación del juego de palabras en español	

Por un lado, para determinar el procedimiento de traducción que se ha llevado a cabo en cada caso se han utilizado las posibles técnicas de traducción que establece Delabastita (1996, pp. 134-135), mencionadas posteriormente en el apartado 4.5 de este trabajo. Por otra parte, para clasificar el juego de palabras según el recurso utilizado para el humor, también se ha tenido en cuenta la clasificación que hace Delabastita de los juegos de palabras, pero solo según su estructura lingüística, recogida en el apartado 4.3 de este trabajo, y no su estructura formal,

ya que, siguiendo la definición de Delabastita, todos los juegos de palabras que conforman el corpus son horizontales y no consideramos determinante este parámetro para nuestro estudio.

A continuación, se ofrece un ejemplo del modelo de ficha aplicado a una especie:

1A	
	
Bitterling	Amarguillo
I caught a bitterling! It's mad at me, but only a little.	¡He pescado un amarguillo! Pero no le noto el saborcillo...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Morfología y semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>bitter</i>, sinónimo de <i>mad</i>. Ambas palabras hacen referencia al adjetivo «enfadado». Por otra parte, el nombre del pez contiene la partícula <i>-ling</i>, que en inglés es un sufijo diminutivo. Por eso, el personaje dice que está enfadado, pero solo un poco (<i>only a little</i>).</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que se podría ver que está compuesto por el término «amargo», relacionado con el campo semántico de los sabores, seguido del sufijo <i>-illo</i>. Además, hay rima consonante en <i>-illo</i>.</p>	

### 3.2. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN

#### 3.2.1. RECURSOS UTILIZADOS PARA EL HUMOR

Como ya se ha mencionado, para el análisis de los juegos de palabras que conforman nuestro objeto de estudio, se ha utilizado la clasificación de los juegos de palabras que hace Delabastita según su estructura lingüística, es decir, el recurso lingüístico explotado dentro del juego de palabras para el humor. Para poder clasificar de una forma más eficiente los juegos de palabras, se ha optado por acotar las categorías que propone Delabastita en los siguientes casos:

- Los juegos de palabras basados en la homografía, homofonía y paronimia de términos y expresiones se han clasificado y agrupado bajo la denominación de «paronimia», pues

este término agrupa en mayor o menor medida los fenómenos anteriores<sup>1</sup>. Aunque se haya tomado esta decisión, en las fichas se explica cada caso detenidamente.

- Los juegos de palabras basados en la polisemia se han clasificado bajo la denominación de «semántica», ya que, aunque la polisemia sea un fenómeno perteneciente al campo de la semántica, creemos que el término elegido abarca más matices que, quizás, el uso de «polisemia»<sup>2</sup>. Aunque se haya tomado esta decisión, cada caso se explica detenidamente.

El resto de las categorías se han mantenido tal y como propone Delabastita, lo que significa que, además de *paronimia* y *semántica*, encontramos las categorías de juegos de palabras basados en la *morfología*, *sintaxis* y *expresiones idiomáticas*.

Es necesario mencionar la creación propia de dos nuevas categorías: juegos de palabras basados en la *rima* y juegos de palabras basados en la *pragmática* o *uso de referencias intertextuales*. Estas dos nuevas categorías se han añadido con el fin de explicar más en profundidad algunos juegos de palabras. Por un lado, la rima, como veremos más adelante, es el recurso más utilizado dentro de la localización española y tiene otros matices que escapan a la paronimia: no se trata de un término con una grafía o una pronunciación similar a otro con una carga semántica determinada, sino que son términos distintos con una secuencia similar de fonemas en la parte final del término que crean musicalidad. Además, la rima es un recurso lingüístico que menciona Delabastita a modo de ejemplo dentro de lo que implica traducir un juego de palabras aplicando una *estrategia retórica relacionada*. Por otro lado, se ha creído necesaria la creación de la categoría de *pragmática*, ya que, aunque no tenga que ver con la estructura lingüística de las palabras, el contexto en ocasiones altera el significado de ciertos términos, dirigiendo la atención hacia unos matices de significado u otros y, por lo tanto, operando en la producción de comicidad. Pese a que la creación de esta última categoría no era estrictamente necesaria, se ha creído conveniente su inclusión para explicar más exhaustivamente algunos juegos de palabras que hacen alusiones a mecánicas del juego, referencias intertextuales a otros videojuegos de la compañía de Nintendo o a otras especies, entre otros<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Véanse a modo de ejemplo los casos en inglés recogidos en las fichas 4A y 6A, en los que se ve un caso de paronimia en la escritura y otro de homofonía.

<sup>2</sup> Véanse a modo de ejemplo los casos recogidos en la ficha 4B, en el que en inglés se hace referencia al significado del término, mientras que en español se utiliza la sinonimia. En el caso recogido en la ficha 26C, vemos que en inglés se utiliza la polisemia.

<sup>3</sup> Véanse a modo de ejemplo los casos en inglés recogidos en las fichas 11A y 18A.

Finalmente, y como era de esperar, cabe mencionar que la clasificación de estos juegos de palabras no es excluyente entre sí, es decir, existe la posibilidad de que en un mismo juego de palabras estén presentes varios fenómenos lingüísticos. Esta característica también se ha tenido en cuenta para los resultados, pero no aparece expresamente en las fichas: la forma en la que se puede comprobar si esta característica está presente en una ficha es a través de la coexistencia de categorías en la celda correspondiente a «recurso utilizado para el humor en inglés/español».

### **3.2.2. PROCEDIMIENTOS DE TRADUCCIÓN**

Los procedimientos de traducción que propone Delabastita para la traducción de los juegos de palabras son siete. Sin embargo, y al igual que sucede con los recursos lingüísticos, hay casos que escapan a esta clasificación.

En numerosas ocasiones, los juegos de palabras en la localización española del videojuego emplean la rima como único recurso lingüístico. Puesto que Delabastita encasilla la rima dentro de *estrategia retórica relacionada*, se ha considerado como tal solo aquellos juegos de palabras en los que la rima es el único recurso lingüístico que opera en la producción de comicidad; aquellos que, además de la rima, contienen algún otro recurso se han considerado como *juego de palabras*<sup>4</sup>. Siguiendo esta lógica, aunque el número de casos de juegos de palabras que exploten solo la rima como único recurso lingüístico en la localización inglesa sea ínfimo, se ha creído oportuno la creación del procedimiento *estrategia retórica relacionada* → *estrategia retórica relacionada* por cuestiones de coherencia: si el recurso lingüístico explotado en el juego de palabras de la localización inglesa es el mismo que el de la localización española no tiene ningún sentido que la clasificación indique lo contrario.

## **4. MARCO TEÓRICO**

### **4.1. LA TRADUCCIÓN Y EL TEXTO AUDIOVISUALES**

Para empezar a indagar en el campo temático que nos atañe debemos entender cuáles son las especificidades de la traducción audiovisual, es decir, en qué se diferencia de otros tipos de traducción. Según Roberto Mayoral Asensio (2001, pp. 33-46), la principal característica y, sin duda, la más significativa de la traducción audiovisual es que la comunicación se produce a

---

<sup>4</sup> Véase a modo de ejemplo los casos recogidos en la ficha 12B y 57B.

través de múltiples canales (auditivo y visual) y a través de diferentes tipos de señales (imagen en movimiento, imagen fija, texto, diálogo, narración, música y ruido). Esto conlleva inevitablemente que el traductor esté sujeto a la necesidad de sincronización entre todos estos diferentes tipos de señales y canales.

Cabe destacar que, dentro de la traducción audiovisual, existen varias modalidades: la subtitulación, las voces superpuestas o *voice-over*, la interpretación simultánea y la traducción de textos multimedia, como páginas web o videojuegos (Agost, 1999). Sin embargo, son muchos los profesionales, como Juan Pedro Rica Peromingo (2016) que amplían esta clasificación al incluir la sobretitulación, el subtítulo para sordos (SPS) o la audiodescripción (AD) dentro de la traducción audiovisual.

Para una mayor comprensión de la traducción audiovisual, es necesario también delimitar lo que es el texto audiovisual. Según Zabalbeascoa (2001, pp. 113-126) el texto audiovisual «se caracteriza por la presencia simultánea y combinada de dos códigos de signos, el verbal y el no verbal, y dos canales de comunicación, el acústico y el óptico (*audio* y *visual*, desde la perspectiva perceptiva)». La combinación existente dentro del texto audiovisual de distintos códigos de significación aumenta la complejidad de este tipo de traducción: a la hora de traducir cualquier tipo de texto siempre se deben tener en cuenta, además de unos parámetros lingüísticos, unos parámetros culturales. Sin embargo, en la traducción audiovisual el espectador recibe una gran cantidad de información a través del canal auditivo y visual, por lo que también será necesario tener en cuenta los elementos paralingüísticos (como los gestos de los personajes) que pueden tener un valor semiótico no lingüístico, pero que condicionan el texto; en otras palabras, son elementos «traducibles».

Zabalbeascoa, refiriéndose a este fenómeno, habla sobre la noción de «separabilidad» entre los diferentes tipos de signos (verbal y no verbal) que conforman el texto audiovisual y sostiene que verlos de forma separada durante el proceso de traducción podría afectar a la producción de sentido de la traducción. Afirma que:

El texto audiovisual prototípico es el que emplea todos sus signos de tal manera que forman un entramado que es el que da coherencia al texto, y se hace imposible, desde este punto de vista, analizar ningún elemento separado de los demás componentes textuales (Zabalbeascoa, 2001, p. 120).

Cabe destacar que él mismo señala que esta subordinación del texto al medio varía en función del tipo de texto audiovisual. De hecho, pone el ejemplo de un noticiario televisivo en

donde califica como alto el grado de «redundancia» entre imagen y palabra, es decir, el código verbal del canal acústico presenta un grado de subordinación a la imagen mucho menor que en otros productos audiovisuales, pues la imagen simplemente estaría ilustrando el componente verbal del texto audiovisual.

#### **4.2. LA TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: LOCALIZACIÓN**

La traducción de videojuegos, también llamada localización, es un sector relativamente reciente. GALA (Globalization and Localization Association) señala la década de 1970 como el inicio de la industria de localización de *software*, pero no fue hasta principios de la década de los 2000 con la revolución digital que la localización de videojuegos se profesionalizó. (Bernal-Merino, 2015, pp. 161-167).

La localización de videojuegos presenta una serie de características que nos llevan a situarla bajo el paraguas de la traducción audiovisual. Para continuar con este apartado temático es conveniente definir dos conceptos principales: la internacionalización y la localización. Heather Maxwell Chandler y Stephanie O'Malley Deming (2012) definen, por un lado, la internacionalización como el proceso cuyo objetivo es facilitar la localización, es decir, que el diseño del código base, el conjunto de rasgos esenciales y la interfaz de usuario del videojuego sean lo suficientemente genéricas como para satisfacer las necesidades de traducción a cualquier lengua. Por otro lado, definen la localización como el proceso de traducir un videojuego a otras lenguas. Añaden que, si el producto ha sido internacionalizado adecuadamente, el videojuego no necesitará funciones adicionales para adaptarse a las necesidades de otras lenguas.

No obstante, la localización de videojuegos abarca más allá de la traducción del propio videojuego en sí (si esta se entiende como la traducción del texto que se muestra en pantalla, es decir, la narración, tutoriales o mensajes de error); también engloba la cinemática y *voice-over*, la traducción de la página web oficial, los artículos de promoción comercial, la corrección posterior de errores no detectados en el proceso de prueba y las actualizaciones periódicas descargables (Bernal-Merino, 2015, p. 108).

Según Bernal-Merino (2015, p. 97) la traducción de videojuegos presenta una característica única respecto a otras modalidades de traducción audiovisual: la interactividad. Para él, este rasgo, junto con la función de entretenimiento y otros aspectos técnicos de los videojuegos, le llevan a proponer el término TMIES para la traducción de videojuegos (aspectos

lingüísticos y culturales). TMIES responde a *Translation of multimedia interactive entertainment software* (Traducción de *software* multimedia interactivo de entretenimiento) y da las siguientes razones para acuñar este término:

1. *Traducción*, porque es el nombre de estudio de nuestra disciplina académica y, aunque pueda ser utilizado en otras disciplinas, desde la genética hasta la ingeniería, el término siempre abarca dos puntos: interpretación y recreación para un objetivo específico diferente, en nuestro caso, dos sistemas comunicativos.
2. *Software*, porque la interactividad se sitúa en el centro de todas las aplicaciones informáticas y los videojuegos son solo un ejemplo de ello. La forma en que se crean los programas informáticos dicta la forma en que se traducen y corrigen.
3. *Multimedia*, porque destaca la presencia de múltiples canales que caracteriza a los videojuegos, entrelazando el legado de medios anteriores como novelas, cómics y películas para dar lugar a un producto nuevo que combina muchas de sus características y desafíos de traducción.
4. *Interactivo*, porque cambia la posición tradicional de lector o espectador pasivo a la de jugador, un agente activo que interactúa directamente con el universo del videojuego para el desarrollo de la historia.
5. *Entretenimiento*, porque la inherente naturaleza creativa y cultural de su contenido lúdico se suman a las prioridades que rigen otras prácticas de traducción. Los videojuegos pueden contener una gran variedad de tipos de texto, ya sean técnicos, legales o promocionales, pero el objetivo principal es entretener.<sup>5</sup>

Dentro de los videojuegos se crea una realidad ficticia de la que el jugador forma parte activamente; es decir, la interactividad, como comentábamos con anterioridad, desempeña un papel fundamental. Con el fin de que la experiencia sea totalmente inmersiva debe existir una coherencia para que ese mundo imaginario sea lo más creíble posible. Por ello, el texto debe contribuir, como el resto de los elementos que conforman la pieza audiovisual, a sumergir al jugador dentro de la experiencia de juego. Además de la oralidad prefabricada que caracteriza a la mayoría de los textos audiovisuales, encontramos otros elementos que ayudan a desarrollar la relación entre el jugador y el videojuego. Un ejemplo de estos elementos puede ser la presencia de apelativos hacia el jugador, que pueden ir desde el uso de la segunda persona hasta la posibilidad de caracterizar el personaje con el que se juega (elección de nombre, sexo,

---

<sup>5</sup> Traducción propia.

características físicas, etc.). Sin embargo, la aproximación hacia la cultura meta dentro del texto es también esencial:

Localization helps gamers simply comprehend the game's content (primarily through translation), but culturalization helps gamers to potentially engage with the game's content at a much deeper, more meaningful level<sup>6</sup> (Maxwell Chandler & O'Malley Deming, 2012, p. 20).

En otras palabras, no son solo los elementos lingüísticos los que ayudan a establecer una conexión entre el jugador y el videojuego, sino que los elementos culturales también desempeñan un papel fundamental.

### 4.3. EL CHISTE Y LOS JUEGOS DE PALABRAS

Para continuar con el objeto de estudio del presente trabajo es necesario diferenciar previamente algunos conceptos dentro del ámbito del humor que se utilizarán de aquí en adelante. Para ello, recurriremos las definiciones que ofrece Kurt Spang (1986, p. 290):

Lo cómico es aquel fenómeno, circunstancia o artefacto que incita a la risa y la comicidad es la calidad de lo cómico [...]. La gracia es aquel ingrediente de lo cómico que se dirige al intelecto [...]. Por risa entiendo el resultado o el efecto de lo cómico. [...] De modo que defino el chiste como expresión o formulación de lo cómico intelectual.

A continuación, cabría preguntarse qué es lo que provoca que un chiste sea cómico y que, por consiguiente, nos resulte gracioso, a lo que Kurt Spang (1986, p. 290) responde que «su comicidad es fruto de una desproporción o disociación» y que, por lo tanto, «la estructura básica del chiste es la paradoja, el choque entre una realidad y el procedimiento con el que se aborda», es decir, hay un factor sorpresa, presente también en los juegos de palabras.

Kurt Spang (1986, pp. 289-298) hace una clara diferenciación desde el punto de vista de su estructuración sintáctica: el chiste puramente verbal, en el que la comicidad reside únicamente en el componente lingüístico, y el chiste de contenido, en el que la comicidad se desliga de su elaboración lingüística. Añade que un criterio clave para la distinción de estos es que el chiste de contenido no pierde gracia al formularlo de forma diferente o al traducirlo a

---

<sup>6</sup> «La localización ayuda a los jugadores a comprender el contenido del videojuego (principalmente a través de la traducción), pero la culturalización ayuda a los jugadores a vincularse con el contenido del videojuego a un nivel mucho más profundo y significativo» (Maxwell-Chandler y O'Malley-Deming, 2012, p. 20). [Traducción propia].

otro idioma, a diferencia de lo que ocurre en los chistes verbales. Aunque no de forma exclusiva, esta última característica nos lleva a situar los juegos de palabras en la categoría de los chistes verbales, puesto que su traducción, de la que se hablará en apartados posteriores, es especialmente compleja debido a la localización del componente cómico en la estructura lingüística del chiste.

Para continuar con el principal objeto de estudio, los juegos de palabras, es necesario establecer una definición. Según J. D. Quesada (1999, p. 168), podríamos definir un juego lingüístico o de palabras como «la manipulación deliberada del código lingüístico para fines lúdicos». Sin embargo, nos quedaremos con la definición de Delabastita (1996, p. 128), ya que es una de las más completas:

Wordplay is the general name of the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.<sup>7</sup>

Ahora que hemos esclarecido qué es un juego de palabras, es conveniente delimitar lo que sí podemos considerar tal y lo que no. Quesada (1999, pp. 168-169) establece tres aspectos de los juegos de palabras que dejan fuera otras estructuras lingüísticas que, en primera instancia, comparten ciertas similitudes. En primer lugar, existe una actitud consciente del hablante, lo que implica que la disparidad en cuanto a abundancia o frecuencia respecto de otras lenguas se debe más bien a los hablantes de una lengua más que a la estructura de la misma. En segundo lugar, esa existencia de actitud consciente conlleva que el juego de palabras disponga del elemento de «actualidad»; es decir, el «marco», o lo que Quesada denomina «patrones formales», puede mantenerse, pero el contenido debe renovarse. Esto permite diferenciar claramente el juego de palabras de fraseologismos o refranes, puesto que en estos últimos los componentes sintácticos y léxicos (marco y contenido) permanecen inalterables. En tercer lugar, «la esencia del juego es metalingüística», lo que implica que la carga de significado reside, principalmente, en la forma y no tanto en el contenido, lo que posiciona el componente cómico en la disonancia entre forma lingüística y significado.

---

<sup>7</sup> «Juego de palabras es el nombre general con el que se designan los diversos fenómenos textuales en los que se utilizan las características estructurales de la(s) lengua(s) para crear una confrontación significativa a nivel comunicativo entre dos (o más) estructuras lingüísticas más o menos similares en su forma y significados más o menos distintos». [Traducción propia].

Esta disonancia es fundamental en el efecto sobre el receptor. Freud (1905, p. 45), según recoge Martínez Tejerina (2012, p. 158), habla del «desplazamiento del acento psíquico» para referirse a la desviación del proceso mental hacia un tema distinto del inicial. Asegura que cuanto mayor sea la distancia entre los dos círculos de representación conectados por la palabra, mayor será ese desplazamiento y, por lo tanto, mayor será el placer producido por el juego de palabras. Esta distancia entre los círculos de representación en los juegos de palabras se explica en la disonancia entre forma lingüística y significado.

Una vez visto qué son los juegos de palabras, conviene clasificarlos según sus características para poder realizar un análisis más profundo de los mismos. Pese a haber diversas clasificaciones, nos centraremos en la de Delabastita (1996, pp. 128-131) por su completitud, ya que tiene en cuenta tanto el plano formal como el plano lingüístico. Por un lado, en cuanto a la forma, Delabastita clasifica los juegos de palabras entre *verticales* y *horizontales*. Afirma que se produce un juego de palabras vertical cuando «dos estructuras lingüísticas similares difieren en significado aun estando presentes en la misma porción de texto»<sup>8</sup>, es decir, la disonancia queda recogida en una única palabra, por ejemplo, un doble sentido. Por el contrario, un juego de palabras horizontal ocurre cuando las dos estructuras lingüísticas «en relación de contigüidad se suceden una tras otra en el texto»<sup>9</sup>, es decir, para que exista esa disonancia es necesaria la presencia de un segundo elemento que entre en conflicto con el primero para la creación del juego de palabras. Por otro lado, en cuanto a su estructura lingüística, Delabastita establece siete subcategorías:

- Juegos de palabras basados en rasgos fonológicos y grafológicos de la lengua, es decir, la *homofonía*, *homografía* y la *paronimia*.
- Juegos de palabras basados en la *polisemia*.
- Juegos de palabras basados en la *morfología*.
- Juegos de palabras basados en la *sintaxis*.
- Juegos de palabras basados en *expresiones idiomáticas*.

#### **4.4. PERSPECTIVAS Y TENDENCIAS EN LA TRADUCCIÓN DEL HUMOR**

Enfoques traductológicos anteriores como el prescriptivista, fundamentado en principios como la visión del texto original (TO) como texto sagrado y la identidad como característica

---

<sup>8</sup> Traducción propia.

<sup>9</sup> Traducción propia.

intrínseca de la traducción, calificarían el humor de «intraducible», ya que solo se consideran traducciones correctas aquellas idénticas al texto original, siendo la lengua la única diferencia entre ambos textos (Martínez, 2016, pp. 103-104).

En contraposición, autores como Nida y Taber introducen el concepto de «equivalencia dinámica», abogando por la importancia del sentido del texto sobre la forma, es decir, la transmisión del «espíritu» del texto. Según recoge Moya (2004, p. 52), afirman que:

En vez de forzar la estructura formal de una lengua con elementos ajenos a la misma, el buen traductor está dispuesto a hacer todos los cambios formales que sean necesarios para reproducir el mensaje de acuerdo con las formas estructurales propias de la lengua receptora (Nida y Taber, 1986, p. 19).

Y, por lo tanto, se da esta equivalencia dinámica cuando «los receptores del mensaje en la lengua receptora reaccionan ante él prácticamente del mismo modo que quienes lo recibieron en la lengua original» (1986, p. 29), en Moya (2004, p. 63).

Las teorías traductológicas de Nida y Taber influyeron en teorías posteriores como la teoría del *skopos* (del griego *σκοπός*, que significa «fin» u «objetivo») de Reiss y Vermeer, ubicada dentro de las teorías funcionalistas, en las que la función del texto adquiere un papel protagonista. Comulgan con que «el principio dominante de toda traslación es su finalidad» (Reiss & Vermeer, 1996, p. 80), como se recoge también en Moya (2004, p. 89). De esta forma, y pese a que la traducción siga sirviendo principalmente al TO, queda también condicionada por «la realidad cultural ya dada, por las circunstancias exteriores del momento, por las condiciones sociales y personales de los interlocutores y por su relación mutua» (Reiss & Vermeer, 1996, p. 13), en Moya (2004, p. 89). A partir de esta declaración, se infiere que la función de la traducción ya no procederá únicamente de la función del TO, sino de la finalidad de la comunicación, con la posibilidad de que exista una divergencia entre la función del TO y su traducción, aunque Reiss y Vermeer afirman que el principio dominante de cualquier traducción «es el *skopos* del original» (en Moya, 2004, pp. 88-89).

La traducción del humor es especialmente compleja si la comparamos con otros tipos de traducción. Esto se debe principalmente a que el humor presenta un marcado carácter cultural: el chiste, normalmente, se compone de elementos o referencias propias de la cultura y lengua del TO, es decir, los círculos de representación de información mencionados anteriormente pueden ser familiares únicamente para los receptores del TO y, por lo tanto, el chiste será también únicamente cómico para ellos. Es por esto por lo que el efecto perlocutivo, entendido

como el efecto que tiene un enunciado sobre el receptor, aunque resulte importante independientemente de la tipología textual, en la traducción del humor es esencial, puesto que es necesaria la transmisión de la intención humorística original.

También es necesario tener en cuenta el carácter globalizado de la sociedad actual en la que vivimos, ya que gracias a Internet nos encontramos más en contacto con otras culturas y la información resulta más accesible. Los países siguen manteniendo su identidad cultural, pero es innegable que, a nivel internacional, la permeabilidad cultural se ha visto afectada en mayor o menor medida. Tanto las redes sociales como las plataformas de *streaming* favorecen este trasvase de información independientemente de la etnia o edad. Pese a este fenómeno relativamente reciente que condiciona la forma que tenemos de relacionarnos con el entorno, continúan existiendo elementos que presentan dificultad a la hora de traducir. Según Martínez Sierra (2021, pp. 181-182), estos son algunos elementos que podrían suponer un problema durante el proceso de traducción de contenido humorístico:

1. Elementos referenciales, es decir, elementos culturales o intertextuales arraigados en una cultura que resultan desconocidos para otras.
2. Elementos de preferencia, es decir, elementos cuya temática es más popular en ciertas culturas que en otras. A diferencia de la característica anterior, se trata de una cuestión de preferencia, por lo que no existe una barrera cultural a la hora de trasladar estos elementos.
3. Elementos lingüísticos, es decir, características lingüísticas que pretenden producir un efecto cómico.
4. Elementos paralingüísticos, especialmente importantes en los textos audiovisuales (por ejemplo, los silencios pueden utilizarse para crear situaciones cómicas).
5. Elementos visuales, es decir, las imágenes potencialmente cómicas que podemos ver en pantalla.
6. Elementos gráficos, que abarca cualquier mensaje insertado en pantalla que genere comicidad.
7. Elementos acústicos, es decir, sonidos o música que puedan resultar cómicos.
8. Elementos no necesariamente humorísticos, es decir, elementos que no podemos encasillar en las anteriores categorías, pero que resultan potencialmente humorísticos.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Traducción propia.

#### 4.5. TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN DE LOS JUEGOS DE PALABRAS

Delabastita (1996, pp. 134-135) establece un amplio abanico de posibilidades en cuanto a las soluciones para la traducción de los juegos de palabras:

- Juego de palabras → Juego de palabras: el juego de palabras en la lengua origen (LO) se traduce como un juego de palabras en la lengua meta (LM) que puede diferir en mayor o menor medida del original en cuanto a su forma, estructura semántica o función textual.
- Juego de palabras → Ausencia de juego de palabras: el juego de palabras se traduce como una frase no humorística que, por un lado, puede salvar ambos sentidos del juego de palabras, pero no en una combinación humorística o, por otro lado, cabe elegir uno de los sentidos a costa del otro.
- Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada: se sustituye el juego de palabras por algún mecanismo retórico relacionado (repetición, aliteración, rima, ironía, paradoja, etc.) que pretende recuperar el efecto del juego de palabras en la LO.
- Juego de palabras → Omisión: la porción de texto que contiene el juego de palabras se elimina.
- Ausencia de juego de palabras → Juego de palabras: el traductor incorpora un juego de palabras en una posición del texto en la que no había ningún juego de palabras en el original. El fin es compensar juegos de palabras anteriores que no se han podido traducir.
- Nada → Juego de palabras: se incorpora material textual completamente nuevo que contiene un juego de palabras y que no tiene justificación o precedente aparente en el TO, más allá que como mecanismo compensatorio.
- Técnicas editoriales: notas al pie de página o notas del traductor en prólogos son otras soluciones complementarias.<sup>11</sup>

Delabastita añade que estas técnicas no son excluyentes, es decir, se pueden combinar de múltiples formas: por ejemplo, *juego de palabras* → *ausencia de juego de palabras* y explicar con una nota a pie de página que se ha optado por suprimir dicho elemento en la traducción por el motivo oportuno. Además, puntualiza que la traducción de los juegos de palabras será más fácil de solucionar entre lenguas próximas históricamente, pues comparten rasgos lingüísticos similares trasladables al plano humorístico.

---

<sup>11</sup> Traducción propia.

#### 4.6. CONTEXTUALIZACIÓN DE *ANIMAL CROSSING*

*Animal Crossing* (en japonés どうぶつの森, «Dōbutsu no Mori», que significa «Bosque de los animales») es una serie de videojuegos, dentro de la categoría de simulación de vida, de la compañía Nintendo creada por los diseñadores de videojuegos Katsuya Eguchi y Hisashi Nogami en el año 2001. Esta serie cuenta con un total de siete entregas, entre las que destacan los videojuegos *Animal Crossing: Wild World*, lanzado en 2005 para Nintendo DS; *Animal Crossing: New Leaf*, lanzado en 2013 para Nintendo 3DS; y, por último, *Animal Crossing: New Horizons*, lanzado en 2020 para Nintendo Switch y del que tomaremos los elementos que se analizarán en los siguientes apartados.

En estas entregas el jugador adopta el papel de un personaje humano, cuyo nombre, género y características físicas están sujetas a elección personal, que se muda a una aldea en la que habitan animales antropomorfos que pasarán a ser sus vecinos. Al tratarse de un juego abierto, los objetivos no son definidos. No obstante, hay una serie de actividades en torno a las que gira el videojuego: pescar peces, cazar bichos o desenterrar fósiles para completar el museo de la aldea son solo algunas de estas actividades y dependen del azar, lo que implica cierta constancia por parte del jugador si quiere «coleccionar» todas las especies y fósiles. También nos encontramos con otras ocupaciones dentro de este universo como pueden ser pagar la hipoteca de la vivienda del avatar con la divisa del videojuego (las bayas, en inglés *bells*) y decorarla, plantar flores o socializar con los vecinos. Otra característica por destacar es el uso del calendario y del reloj dentro del videojuego, sincronizados con los de la consola para simular el paso del tiempo real, es decir, los eventos que transcurren dentro del videojuego coinciden con los de la realidad. De esta forma, nos encontramos con que no solo amanece y anochece en función de la zona horaria donde se encuentre el jugador, sino que el escenario natural cambiará en función de la estación y el jugador podrá celebrar eventos como el Día de Acción de Gracias, Halloween, Nochevieja o carnaval entre otros, al mismo tiempo que estos tienen lugar en el mundo real.

##### 4.6.1. TRADUCCIONES DE *ANIMAL CROSSING*

La localización en español de *Animal Crossing: New Horizons* se hizo utilizando la localización inglesa del videojuego como pivote, mientras que esta, a su vez, se tradujo a partir del videojuego original, es decir, del japonés.

Es necesario destacar que, aunque haya audio en las interacciones de los personajes para simular una conversación, estos hablan una lengua inventada: lo que escuchamos son sonidos ininteligibles y solo varía el tono de la voz en función del personaje, no de la situación comunicativa. Esto significa que en este trabajo de localización no entra en juego el doblaje, ya que toda interacción verbal aparece escrita en pantalla. Sin embargo, la banda sonora y las expresiones de los personajes durante las conversaciones aportan gran cantidad de información.

La traducción de este videojuego es conocida por el sorprendente trabajo llevado a cabo por los traductores del equipo a cargo de la localización española y, por este motivo, se cree oportuna la mención de los mismos. Participaron en esta nueva entrega de la saga Ainhoa Bernad Hurtado, Álex Hernández-Puertas, Alfonso Díaz Jiménez, Alicia Vega Lamela, Ariel del Rio de Angelis, Blanca Hueso Taulés, Cristina Solà Picas, Elizabeth Sánchez León, Enrique Sánchez Rosa y Raúl Guerrero Plaza, según se recoge en *Nintendo Wiki* (2024).

En la traducción destaca, por un lado, la originalidad de los nombres de los personajes, pues normalmente hacen referencia a alguna característica física o de su personalidad y, por otro lado, destacan los juegos de palabras y rimas que aparecen en pantalla tras pescar un pez, cazar un bicho o atrapar alguna criatura marina y que serán nuestro objeto de estudio.

## 5. ANÁLISIS

### 5.1. RECURSOS LINGÜÍSTICOS EN LA LOCALIZACIÓN INGLESA: RESULTADOS CUANTITATIVOS

En cuanto a la cantidad de recursos lingüísticos utilizados para el humor dentro de un mismo juego de palabras, observamos que el número de juegos de palabras que utilizan varios fenómenos lingüísticos es superior al de los juegos de palabras que explotan solamente uno.

Los datos exactos aparecen reflejados en la siguiente tabla:


	N.º de veces	Frecuencia
Fenómeno único	93	44,9 %
Coexistencia de fenómenos	114	55,1 %

En cuanto a la frecuencia de los fenómenos lingüísticos presentes en los juegos de palabras destaca por encima del resto, con diferencia, el de la semántica, presente en el 69,1 % de los casos, seguido del de morfología, presente en el 25,6 % de los casos.


Los datos exactos aparecen reflejados en la siguiente tabla:

	N.º de veces	Frecuencia
Morfología	53	25,6 %
Semántica	143	69,1 %
Paronimia	39	18,8 %
Rima	9	4,3 %
Pragmática y referencias	47	22,7 %
Expresión idiomática	35	16,9 %
Sintaxis	2	0,9 %


A continuación, se expone un ejemplo que refleja estos resultados. Es una ficha que pertenece a una especie cuyo juego de palabras presenta cuatro de los recursos lingüísticos más comunes:

16A	
	
Coelacanth	Celacanto
Blast from the past! I caught a coelacanth! Think positive! Be a coela-CAN!	¡Ostras! ¡He pescado un celacanto! Es viejo, pero tiene encanto...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Expresión idiomática, pragmática, semántica y morfología	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace referencia a la antigüedad de esta especie, ya que se creía extinta desde el período Cretácico hasta que a principios del siglo XX se encontró un ejemplar en la costa oriental de Sudáfrica. Esto se consigue a través del uso de la expresión idiomática <i>blast from the past</i>, utilizada para referirse de forma desenfadada a una canción o moda que recuerdan a un tiempo pasado. Además, se utiliza el verbo <i>can</i> («poder» en español) contenido en el nombre de la especie y se relaciona con la capacidad de pensar de forma positiva (se rescata la idea de que todo es posible).</p>	
<p>En español también se rescata el matiz de que esta especie es muy antigua y se enlaza con el uso de rima consonante en -anto.</p>	

A continuación, un caso de paronimia, otro recurso utilizado también en numerosas ocasiones:


28C	
	
Tiger prawn	Langostino tigre
I got a tiger prawn!	¡Un langostino tigre!
I ain't lion!	Qué miedo, ¡mejor que emigre!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Paronimia y semántica	Semántica, pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>tiger</i> («tigre» en español) y el término <i>lion</i> («león» en español). Ambos mamíferos pertenecen al género <i>Panthera</i> de la familia <i>Felidae</i>. El personaje dice que no miente al decir que ha atrapado esta especie y, por cuestiones de paronimia y semántica, sustituye la forma verbal <i>lying</i> («mientiendo» en español) por <i>lion</i>.</p>	
<p>En español se rescata la idea de «tigre» como un mamífero peligroso. Por otro lado, los langostinos migran, por eso el personaje utiliza el verbo «emigrar» en lugar de cualquier otro que también implique desplazamiento. Además, hay rima consonante en -igre.</p>	

Destacamos también uno de los casos en los que la sintaxis opera como recurso lingüístico en la producción de comicidad. El otro caso en el que aparece este recurso se encuentra en la ficha 13B.

33B	
	
Rosalia batesi beetle	Escarabajo rosalia batesi
I caught a rosalia batesi beetle!	¡Un escarabajo rosalia batesi!
That's easier to do than say!	¿Me lo quedo? ¡Creo que sí!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	

Expresión idiomática y sintaxis	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie. Existe la expresión idiomática <i>easier said than done</i> que se podría traducir literalmente como «es más fácil decirlo que hacerlo», pero el personaje cambia el orden sintáctico de esta oración para que signifique «es más fácil hacerlo que decirlo», ya que el nombre de la especie es largo y complicado de pronunciar.	
En español se opta por el uso de rima asonante en -e y en -i.	

Finalmente, un caso en el que la rima aparece como recurso lingüístico para el humor:

29A	
	
Dace	Leucisco
I caught a dace! Hope I have some space!	¡He pescado un leucisco! ¡Y parece un poco arisco!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Pragmática y rima	Rima
En inglés se rescata la idea de que el espacio que tiene el personaje para almacenar objetos en los bolsillos, que sirven a modo de inventario, es limitado. Además, hay rima consonante en -ace.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -isco.	

## 5.2. RECURSOS LINGÜÍSTICOS EN LA LOCALIZACIÓN ESPAÑOLA: RESULTADOS CUANTITATIVOS

En cuanto a la cantidad de recursos lingüísticos utilizados para el humor dentro de un mismo juego de palabras, observamos que el número de juegos de palabras que utilizan un solo fenómeno lingüístico es superior al de los juegos de palabras que explotan varios.

Los datos exactos aparecen reflejados en la siguiente tabla:


	N.º de veces	Frecuencia
Fenómeno único	116	57,1 %
Coexistencia de fenómenos	87	42,9 %

En cuanto a la frecuencia de los fenómenos lingüísticos presentes en los juegos de palabras destaca por encima del resto, con diferencia, el uso de la rima, presente en el 95,1 % de los casos, seguido del de semántica, presente en el 33,5 % de los casos.


Los datos exactos aparecen reflejados en la siguiente tabla:

	N.º de veces	Frecuencia
Morfología	4	1,9 %
Semántica	68	33,5 %
Paronimia	3	1,5 %
Rima	193	95,1 %
Pragmática y referencias	19	9,3 %
Expresión idiomática	5	2,4 %
Sintaxis	0	0 %


En la siguiente ficha podemos ver un ejemplo del caso más común, es decir, el uso de la rima como único recurso lingüístico para el humor:

44A	
	
Surgeonfish	Pez cirujano
I caught a surgeonfish! Scalpel! Forceps! Fish hook!	¡He pescado un pez cirujano! ¡El esfuerzo no ha sido en vano!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés el nombre de esta especie contiene el término <i>surgeon</i> (en español «cirujano»), por lo que el personaje hace referencia a instrumentos médicos, <i>scalpel</i> y <i>forceps</i> («bisturí» y «fórceps», respectivamente), de la misma forma que un cirujano en la sala de operaciones pide que le den dichos instrumentos solo diciendo su nombre. Al final de la frase el personaje exclama <i>fish hook</i> («anzuelo» en español), un término perteneciente al término de la pesca, como si fuera otro instrumento médico.</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima consonante en -ano.</p>	

A continuación, vemos un ejemplo en el que está presente otro de los recursos más frecuentes, la semántica:


44B	
	
Walking leaf	Insecto hoja
I caught a walking leaf! It seems to be taking it in stride!	¡He atrapado un insecto hoja! ¿Un animal vegetal? ¡Qué paradoja!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre la especie y la expresión <i>to take it in stride</i> («tomárselo con calma» en español), que contiene el término <i>stride</i> («zancada» en español) y pertenece al mismo campo semántico que el término <i>walking</i> («caminante» en español), contenido en el nombre de la especie. El personaje dice que esta especie parece que está tomándose las cosas con calma, ya que estos bichos se caracterizan por tener una actividad muy pausada, como si fueran movidos por el viento, como una hoja.</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «hoja», un órgano presente en casi todas las plantas para realizar la fotosíntesis. Como bien dice el personaje, es una paradoja que una especie del reino animal tenga aspecto y nombre de algo relacionado con el reino vegetal. Además, hay rima consonante en -oja.</p>	

En la siguiente ficha vemos un caso en el que también aparece la pragmática como recurso lingüístico:


40C	
	
Scallop	Vieira
I got a scallop! It otter be savored.	¡Una vieira! ¿Sabrá bailar la muñeira?

Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática y paronimia	Semántica, pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el verbo <i>ought to</i> y el término <i>otter</i> («deber» y «nutria» en español respectivamente), ya que presentan relación de paronimia. Esto se debe a que, cuando se captura esta especie, aparece Pascal, una nutria que a cambio obsequia al personaje con algún mueble o prenda de vestir. Por eso, el personaje, al decir que «hay que saborearla» ( <i>it ought to be savored</i> ), sustituye la forma verbal <i>ought to</i> por <i>otter</i> .	
En español se establece una relación entre Galicia y el marisco, ya que, debido a su situación geográfica, este tipo de alimento es habitual en esa zona de España. Esta relación se crea mediante la mención a la «muñeira», una danza popular de origen gallego. Además, hay rima consonante en -eira.	

Destacamos un caso en el que aparecen los recursos lingüísticos menos frecuentes, la paronimia y la morfología:

24C	
	
Flatworm	Gusano policlado
I got a flatworm! Guess it forgot its spareworm.	¡Un gusano policlado! Y también es polisílabo...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Morfología y paronimia
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>flat</i> (puede significar «deshinchado» en español). Cuando una rueda se pincha se denomina <i>flat wheel</i> y se necesita la rueda de repuesto ( <i>spare wheel</i> ). Por eso, el personaje dice que esta <i>flatworm</i> (literalmente «gusano pinchado») seguramente haya olvidado su «spareworm» (término inventado que literalmente se traduciría como «gusano de repuesto»).	
En español se hace un juego de palabras con la estructura formal, concretamente con el número de sílabas, del nombre de la especie. Además, existe relación de paronimia entre los términos «polisílabo» y «policlado».	

Finalmente, un caso especial en el que la especie cuenta con tres juegos de palabras alternos tanto en inglés como en español. Además, contiene tres de los cinco casos en los que se ha hecho uso de una expresión idiomática para el humor:

11A	
	
Squid	Calamar
I caught a squid! Do they not actually "bloop"?	¡He pescado un calamar! ¡Es de armas tomar!
I caught a squid! It's off the hook!	¡He pescado un calamar! ¡Arriba esos tentáculos!
I caught a squid! I had an inkling I might!	¡He pescado un calamar! ¡No me ando con medias tintas!
Juego de palabras → Juego de palabras Juego de palabras → Juego de palabras Juego de palabras → Juego de palabras	
1. Pragmática 2. Pragmática y expresión idiomática 3. Pragmática y semántica	1. Rima y expresión idiomática 2. Semántica y expresión idiomática 3. Semántica y expresión idiomática
<p>1. En el primer caso se hace referencia a uno de los enemigos más famosos de la saga de videojuegos <i>Super Mario</i> de Nintendo, los <i>bloopers</i>, que tienen forma de calamar.</p> <p>2. En el segundo caso se juega con la expresión idiomática <i>off the hook</i> (en español «estar fuera de peligro»), pues esta expresión contiene el término <i>hook</i> («anzuelo» en español) que pertenece al campo semántico de la pesca. Además, podemos observar de nuevo una referencia a otro videojuego de Nintendo, en este caso a <i>Splatoon 2</i>, en donde <i>Off the hook</i> es el nombre de un dúo musical.</p> <p>3. En el tercer caso se hace un juego de palabras con el término <i>inkling</i> («presentimiento» en español), ya que contiene el sustantivo <i>ink</i> («tinta» en español) que pertenece al campo semántico de los calamares. En este caso también podríamos ver una referencia a la saga de videojuegos de <i>Splatoon</i>, puesto que <i>inkling</i> es el término utilizado para designar a la especie de los principales protagonistas de esta saga de videojuegos: son humanoides capaces de transformarse en calamares.</p>	

1. En el primer caso se opta por el uso de la rima consonante en -ar mediante el uso de la expresión «ser de armas tomar».
2. En el segundo caso se combina la expresión idiomática «¡Arriba las manos!» y se sustituye por el equivalente a extremidades de la especie, los tentáculos.
3. En el tercer caso se juega la expresión idiomática «Andarse con medias tintas», ya que la tinta es una sustancia que expulsan los calamares como método de defensa.

### 5.3. PROCEDIMIENTOS DE TRADUCCIÓN: RESULTADOS CUANTITATIVOS


En este apartado se procederá a realizar un análisis cuantitativo sobre la frecuencia de los 207 procedimientos llevados a cabo en la traducción de los juegos de palabras. Como mencionábamos con anterioridad, se han utilizado para el análisis las soluciones que propone Delabastita. De entre los siete posibles métodos que diferencia, solo se han observado tres, además del procedimiento creado para recoger algunos casos específicos. Son los siguientes:

- *Juego de palabras* → *Juego de palabras*, al que nos referiremos como «método 1».
- *Juego de palabras* → *Estrategia retórica relacionada*, al que nos referiremos como «método 2».
- *Juego de palabras* → *Omisión*, al que nos referiremos como «método 3».
- *Estrategia retórica relacionada* → *Estrategia retórica relacionada*, al que nos referiremos como «método 4».


Los datos exactos aparecen reflejados en la siguiente tabla:

	N.º de veces	Frecuencia
Método 1	94	45,4 %
Método 2	107	51,7 %
Método 3	4	1,9 %
Método 4	2	0,9 %

A continuación, se ofrece un ejemplo de caso en el que se ha aplicado el método 1:


17A	
	
Barred knifejaw	Dorada japonesa
I caught a barred knifejaw! They must have a hard time eating!	¡He pescado una dorada japonesa! ¡Konnichiwa, princesa!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el término <i>barred</i> (del verbo en inglés <i>bar</i> , «obstruir» u «obstruido» en español) contenido en el nombre de la especie. Por eso, el personaje dice que seguramente sea difícil comer para este pez.	
En español se hace un juego de palabras introduciendo el saludo en japonés <i>kon'nichiwa</i> , en relación con el nombre de la especie. Además, se hace uso de la rima consonante en <i>-esa</i> .	

A continuación, se ofrece un ejemplo de caso en el que se ha aplicado el método 2:


29C	
	
Moon jellyfish	Medusa luna
I got a moon jellyfish! Now to find a sun peanutbutterfish.	¡Una medusa luna! ¡Como ella no hay ninguna!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie. El personaje dice que tras esta captura buscará un «sun peanutbutterfish», es decir, una especie inventada formada por términos que son los antónimos de los términos que conforman el nombre original de la especie: por un lado, tenemos los términos <i>moon</i> y <i>sun</i> («luna» y «sol» en español respectivamente) y, por otro <i>jelly</i> y <i>peanutbutter</i> («mermelada» y mantequilla de cacahuete en español respectivamente). La relación de antonimia entre estos dos últimos términos se debe al famoso sándwich en Estados Unidos, conocido como «PB&J», a base de estos dos ingredientes.	

En español se opta por el uso de la rima consonante en -una.

Destacamos el hecho de que el método 3 solo se da en casos de bichos, por lo que el ejemplo será obligatoriamente B:

14B	
	
Evening cicada	Cigarrilla
I caught an evening cicada! Better than an odding cicada...	¡He atrapado una cigarrilla! Cuando llueve, se encasquilla.
I caught an evening cicada! This time it's WETTER than an odding cicada.	
Juego de palabras → Juego de palabras Juego de palabras → Omisión	
1. Semántica y morfología 2. Paronimia y pragmática	Semántica y rima
1. En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>evening</i> (en español «noche», pero una de las acepciones de <i>even</i> es «par»). Por otra parte, <i>odd</i> significa «impar», por eso el personaje hace referencia a una especie que no existe, «odding cicada», imitando el nombre de la especie original.	
2. En inglés se hace un juego de palabras entre el adjetivo <i>better</i> («mejor» en español y el adjetivo <i>wet</i> («mojado» en español), cuya forma comparativa de superioridad es <i>wetter</i> . Cabe destacar que este chiste se produce cuando el día es lluvioso dentro del videojuego. Además, se hace referencia al chiste alternativo de esta especie («odding cicada»).	
En español se rescata la idea de que la actividad de las cigarras disminuye con la lluvia. Además, hay rima consonante en -illa.	

Destacamos el hecho de que el método 4 solo se da en 2 casos (30A y 35A) y ambos son de peces, por lo que el ejemplo será obligatoriamente A:

30A	
	
Loach	Locha
I caught a loach! It's...looking at me with reproach.	¡He pescado una locha! ¡Esto es la repanocha!
Estrategia retórica relacionada → Estrategia retórica relacionada	
Rima	Rima
En inglés se opta por el uso de la rima consonante en -oach.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ocha.	

#### 5.4. ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS RECURSOS LINGÜÍSTICOS EN INGLÉS Y EN ESPAÑOL

A continuación, procederemos a comparar la frecuencia de los recursos lingüísticos utilizados dentro de los juegos de palabras en la localización inglesa y española del videojuego, así como la coexistencia de estos en el mismo juego de palabras. Con motivo de facilitar la lectura de las siguientes tablas, los datos aparecerán reflejados únicamente en porcentajes.

Frecuencia del número de recursos lingüísticos utilizados en el mismo juego de palabras:

	Inglés	Español
Fenómeno único	44,9 %	57,1 %
Coexistencia de fenómenos	55,1 %	42,9 %

Frecuencia de los recursos lingüísticos explotados en los juegos de palabras:

	Inglés	Español
Morfología	25,6 %	1,9 %
Semántica	69,1 %	33,5 %
Paronimia	18,8 %	1,5 %
Rima	4,3 %	95,1 %
Pragmática y referencias	22,7 %	9,3 %
Expresión idiomática	16,9 %	2,4 %
Sintaxis	0,9 %	0 %

En cuanto a la coexistencia de fenómenos lingüísticos podemos ver una gran diferencia entre las dos localizaciones del videojuego estudiadas. Mientras que en inglés la frecuencia con la que aparecen juegos de palabras que solo exploten un recurso lingüístico es ligeramente inferior que la de los juegos de palabras que explotan varios, en español es justo a la inversa. Estas cifras cobran sentido si se tiene en cuenta nuestra otra clasificación, en la que se puede observar que la frecuencia de los recursos está considerablemente descompensada. En inglés, al haber más variedad en cuanto al número de recursos utilizados dentro del mismo juego de palabras, encontramos también más variedad de recursos pese a haber un predominio del uso de la semántica, es decir, hay un cierto equilibrio. Por el contrario, en el caso de la localización española el predominio de la rima se solapa con la abundancia de juegos de palabras con un solo recurso presente (la rima, en la mayoría de los casos), lo que incide en el resto de las categorías.

Estas características dotan a los juegos de palabras de la localización inglesa de una riqueza ausente, quizás, en la localización española. Por una cuestión de estadística el jugador de la localización española asumirá que la comicidad del juego de palabras que aparezca en pantalla al pescar un pez o atrapar un bicho o criatura marina residirá en el uso de la rima. En el caso de la localización inglesa, el jugador podrá asumir que se hará un juego de palabras basado en la semántica, pero al ser un campo con un número de posibilidades considerablemente mayor en cuanto a la creación de chistes, la sorpresa y, por tanto, la comicidad —si nos basamos en la teoría del desplazamiento del acento psíquico de Freud— será superior por lo general. No obstante, la rima también da lugar a la sorpresa en cuanto a la elección del término con el que se hará: entre los juegos de palabras «¡He atrapado una mariposa bianor! La trataré con amor»<sup>12</sup> y «¡He pescado un gallo! Si canta, yo me callo...»<sup>13</sup> observamos que la rima en ambos casos despierta, si no la risa, la simpatía del jugador, siendo mayor el efecto producido cuando esta coexiste con otros recursos lingüísticos, como se aprecia en el segundo ejemplo en el que la semántica está presente. Sin embargo, la presencia de la rima en el 95,1 % de los casos en español y la musicalidad derivada de la misma la convierten en el recurso lingüístico protagonista y, cuando coexiste con otros, acapara prácticamente toda la

---

<sup>12</sup> Recogido en la ficha 60B.

<sup>13</sup> Recogido en la ficha 21A.

atención, por lo que el jugador podría percibir que la rima es el único recurso presente en los juegos de palabras en español.

## 6. CONCLUSIÓN

Tras la realización de este trabajo consideramos que se han cumplido los objetivos establecidos al comienzo, que podríamos dividir en dos grupos: los relacionados con la reflexión sobre la naturaleza de la modalidad de traducción a la que pertenece nuestro corpus, y los relacionados con el análisis de este. En el marco teórico se han podido sentar unas bases adecuadas para el análisis del corpus seleccionado, en el que hemos podido comprobar que la clasificación escogida refleja la realidad de nuestros juegos de palabras y que, para su correcta clasificación en cuanto a los procedimientos de traducción, es necesario examinar los recursos lingüísticos presentes en los juegos de palabras, es decir, que estos interfieren en mayor o menor medida en dichos procedimientos. Consideramos que la decisión de ampliar y modificar las clasificaciones escogidas ha enriquecido el trabajo llevado a cabo, pues ha permitido una profundidad, coherencia y rigor mayores en los resultados obtenidos a raíz del análisis del corpus, además de reflejar las especificidades de la traducción audiovisual y localización de videojuegos.

Podemos ver que la pragmática desempeña un papel importante en la producción de comicidad, pues en muchos casos deja ver la importancia del componente visual, propio de la traducción audiovisual y localización de videojuegos, y la apelación a la realidad del jugador dentro del universo del videojuego. El contexto es un factor importante en el humor, pero, en este caso, ejemplifica extraordinariamente las limitaciones y las formas de condicionar el texto que trae consigo esta modalidad de traducción. Asimismo, se desprende del análisis la variedad de posibilidades de la traducción de humor y el fin último de esta —y de cualquier tipo de traducción—: la reproducción del efecto perlocutivo. Observamos cómo, aunque los recursos lingüísticos utilizados en los juegos de palabras difieren en la localización inglesa y española, el efecto que producen en el jugador es similar, es decir, pueden ser más o menos sorprendentes, pero, *grosso modo*, llamarán la atención del jugador. Del mismo modo, incluso apreciamos una predominancia de recurso lingüístico en cada localización: en el caso de la localización inglesa, la semántica; en el caso de la española, la rima.

En definitiva, y rescatando la mención de la traducción automática al comienzo de este trabajo, la traducción del humor dista increíblemente de la idea de traducción como

transposición de un texto en una lengua a otra. Las traducciones de los juegos de palabras que se han analizado jamás podrían haberse realizado mediante el uso de traducción automática, pues se habría perdido completamente el sentido, dando lugar a secuencias de palabras incomprensibles para el jugador, pese a encontrarse en la lengua conocida. De este trabajo se concluye la necesidad y la prevalencia de la sensibilidad que requiere la labor de traducir. No solo es necesario conocer la lengua, sino que también es necesario saber trasladar el mensaje y conocer el público al que va dirigido con el fin de adecuarlo a su realidad.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### 7.1. BIBLIOGRAFÍA PRIMARIA

Kyogoku, A. (2020). *Animal Crossing: New Horizons* (switch version). Nintendo.

### 7.2. BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA

Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Editorial Ariel.

Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Routledge.

Delabastita, D. (1996). *Wordplay and Translation: Special Issue of «The Translator» 2/2*. Routledge.

Fandom (2024). *Nintendo* wiki.  
[https://nintendo.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_New\\_Horizons/credits#NOE\\_Translation](https://nintendo.fandom.com/wiki/Animal_Crossing:_New_Horizons/credits#NOE_Translation)


Martínez Sierra, J. J. (2021). Audio describing humour: seeking laughter when images do not suffice. En M. Dore, *Humour translation in the age of multimedia* (pp. 177-195). Routledge.

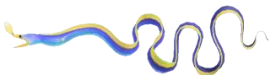
Martínez Tejerina, A. (2012). La interacción de los códigos en doblaje: Juegos de palabras y restricciones visuales. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 155-180.

Martínez Tejerina, A. (2016). *El doblaje de los juegos de palabras*. Editorial UOC.

- Martínez, D. (2020, 16 de marzo). Análisis de Animal Crossing New Horizons para Nintendo Switch. *HobbyConsolas*. <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-animal-crossing-new-horizons-nintendo-switch-596257>
- Maxwell Chandler, H., & O'Malley Deming, S. (2012). *The game localization handbook*. Jones & Bartlett Learning.
- Mayoral Asensio, R. (2001). El espectador y la traducción audiovisual. En R. Agost, & F. Chaume, *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 33-46). Universitat Jaume I.
- MediaWiki. (2023). Animal Crossing Enciclopedia. <https://animalcrossing.wikidex.net/wiki/Portada>
- MediaWiki. (2023). *Nookipedia*. [https://nookipedia.com/wiki/Main\\_Page](https://nookipedia.com/wiki/Main_Page)
- Moya, V. (2004). *La selva de la traducción: Teorías traductológicas contemporáneas*. Cátedra.
- Quesada, J. D. (1999). Algunos juegos de palabras en español: Muestra y análisis estructural. *Lexis*, 23(1), 167-180.
- Rica Peromingo, J. P. (2016). *Aspectos lingüísticos y técnicos de la traducción audiovisual*. Peter Lang.
- Rodríguez Díaz, A. (2020). *Los juegos de palabras en la localización de Animal crossing: New Horizons*. Departament de Traducció i Comunicació, Universitat Jaume I.
- Spang, K. (1986). Aproximación semiótica al chiste. *Rilce. Revista De Filología Hispánica*, 2(2), 289-298.
- Zabalbeascoa, P. (2001). El texto audiovisual: Factores semióticos y traducción. En J. D. Sanderson, *¡Doble o Nada!* (pp. 113-126). Editorial Universitat d'Alacant.

## 8. ANEXO

1A	
	
Bitterling	Amarguillo
I caught a bitterling! It's mad at me, but only a little.	¡He pescado un amarguillo! Pero no le noto el saborcillo...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Morfología y semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>bitter</i>, sinónimo de <i>mad</i>. Ambas palabras hacen referencia al adjetivo «enfadado». Por otra parte, el nombre del pez contiene la partícula <i>-ling</i>, que en inglés es un sufijo diminutivo. Por eso, el personaje dice que está enfadado, pero solo un poco (<i>only a little</i>).</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que se podría ver que está compuesto por el término «amargo», relacionado con el campo semántico de los sabores, seguido del sufijo <i>-illo</i>. Además, hay rima consonante en <i>-illo</i>.</p>	

2A	
	
Ribbon eel	Anguila de listón azul
I caught a ribbon eel! Can it tie itself into a bow?	¡He pescado una anguila de listón azul! ¡Es tan ligera que parece tul!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *ribbon* («cinta» en español). Por eso, el personaje pregunta si esta especie puede atarse haciendo un lazo (*bow*).

En español se opta por el uso de rima consonante en -ul.

3A



Arowana

Arowana

I caught an arowana!  
I'd make a joke, but I don't wana'.

¡He pescado un arowana!  
¡El acontecimiento de la semana!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Morfología y paronimia

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie mediante el cambio de la forma verbal *want to* a *wana'* (en lugar de *wanna'*) para que coincida con la última sílaba del nombre del pez.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ana.

4A



Tuna

Atún

I caught a tuna!  
It's a little off-key!

¡He pescado un atún!  
En estas aguas no es muy común...

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Paronimia

Rima

En inglés se hace un juego de palabras basado en la paronimia entre el nombre de la especie, *tuna*, y el término *tune* («atún» y «melodía» en español respectivamente).

Aunque este último término no está presente, encontramos la expresión *to be off-key*, que significa «desafinar».

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ún.

5A



Sweetfish

Ayu

I caught a sweetfish!

¡He pescado un ayu!

Hope it's not artificially sweet!

¡Hoy ya no ayu-no!

Juego de palabras → Juego de palabras

Morfología y semántica

Morfología

En inglés se hace un juego de palabras con el término *sweet* («dulce» en español), contenido dentro del nombre de la especie. Puesto que algo puede ser dulce forma natural o artificial, el personaje dice que espera que no sea dulce de esta última forma.

En español, al igual que en inglés, se hace un juego de palabras con un término que incluye el nombre del pez, en este caso «ayuno».

6A



Betta

Betta

I caught a betta!

¡He pescado un betta!

I betta' not drop it!

Quién tuviera esas aletas...

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Morfología y paronimia

Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y el adjetivo *better*, ya que se pronuncian de forma similar. Además, se modifica la ortografía de este adjetivo de modo que también sean similares en este aspecto.

En español se opta por el uso de rima consonante en -ta.

7A



Saddled bichir

Bichir ensillado

Wow!

¡Rayos!

A saddled bichir!

¡Un bichir ensillado!

And me without my tiny riding crop...

¡Quién lo hubiera pensado!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *saddle* («silla de montar» en español) relacionado con la hípica. Por eso, el personaje menciona que no tiene su *riding crop* («fusta» en español), otro término perteneciente al campo semántico de la hípica.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ado.

8A



Anchovy

Boquerón

I caught an anchovy!

¡He pescado un boquerón!

Stay away from my pizza!

Es pequeño pero matón.


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el hecho de que el boquerón o la anchoa es un ingrediente que al personaje no le gusta en la *pizza*.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ón.

9A	
	
Sea horse	Caballito de mar
I caught a sea horse! But... where's its sea jockey?	¡He pescado un caballito de mar! Pero no creo que pueda cabalgar...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>horse</i> («caballo» en español) y un término del campo semántico de la hípica, <i>jockey</i> («jinete» en español). Puesto que la traducción del nombre de esta especie es «caballo de mar», el personaje pregunta dónde está su «sea jockey» (literalmente «jinete de mar» en español).</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y el mamífero équido con que el que sí se podría usar el verbo «cabalgar». Además, encontramos el uso de la rima consonante en -ar.</p>	

10A	
	
Pale chub	Cacho
I caught a pale chub! That name seems a bit judgy...	¡He pescado un cacho! ¡Pues de la lista lo tacho!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés los términos que conforman el nombre de la especie, <i>pale</i> y <i>chub</i>, pueden emplearse como insultos en el lenguaje coloquial (en español podrían traducirse como</p>	

«mediocre» y «vago»). Por eso, el personaje dice que el nombre de la especie parece «prejuicioso» (*judgy*).

En español se opta por el uso de la rima consonante en -acho.


11A





Squid	Calamar
I caught a squid! Do they not actually "bloop"?	¡He pescado un calamar! ¡Es de armas tomar!
I caught a squid! It's off the hook!	¡He pescado un calamar! ¡Arriba esos tentáculos!
I caught a squid! I had an inkling I might!	¡He pescado un calamar! ¡No me ando con medias tintas!
<p>Juego de palabras → Juego de palabras                      Juego de palabras → Juego de palabras                      Juego de palabras → Juego de palabras</p>	
<p>1. Pragmática                      2. Pragmática y expresión idiomática                      3. Pragmática y semántica</p>	<p>1. Rima y expresión idiomática                      2. Semántica y expresión idiomática                      3. Semántica y expresión idiomática</p>
<p>1. En el primer caso se hace referencia a uno de los enemigos más famosos de la saga de videojuegos <i>Super Mario</i> de Nintendo, los <i>bloopers</i>, que tienen forma de calamar.                      2. En el segundo caso se juega con la expresión idiomática <i>off the hook</i> (en español «estar fuera de peligro»), pues esta expresión contiene el término <i>hook</i> («anzuelo» en español) que pertenece al campo semántico de la pesca. Además, podemos observar de nuevo una referencia a otro videojuego de Nintendo, en este caso a <i>Splatoon 2</i>, en donde <i>Off the hook</i> es el nombre de un dúo musical.                      3. En el tercer caso se hace un juego de palabras con el término <i>inkling</i> («presentimiento» en español), ya que contiene el sustantivo <i>ink</i> («tinta» en español) que pertenece al campo semántico de los calamares. En este caso también podríamos</p>	


ver una referencia a la saga de videojuegos de *Splatoon*, puesto que *inkling* es el término utilizado para designar a la especie de los principales protagonistas de esta saga de videojuegos: son humanoides capaces de transformarse en calamares.


1. En el primer caso se opta por el uso de la rima consonante en -ar mediante el uso de la expresión «ser de armas tomar».
2. En el segundo caso se combina la expresión idiomática «¡Arriba las manos!» y se sustituye por el equivalente a extremidades de la especie, los tentáculos.
3. En el tercer caso se juega la expresión idiomática «Andarse con medias tintas», ya que la tinta es una sustancia que expulsan los calamares como método de defensa.

12A	
	
Crawfish	Cangrejo de río
I caught a crawfish!	¡He pescado un cangrejo de río!
Or else it's a lobster and I'm a giant!	¡De esas pinzas no me fío!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y pragmática	Semántica y rima
<p>El juego de palabras se fundamenta en la similitud física entre esta especie y una langosta, destacándose la diferencia de tamaño entre ambas especies como único distintivo. Además, se plantea la posibilidad de que el personaje sea un gigante, algo imposible.</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima asonante en -ío.</p>	

13A	
	
Mitten crab	Cangrejo de Shanghái
I caught a mitten crab! One more and I'm ready for winter!	¡He pescado un cangrejo de Shanghái! ¡Qué crustáceo más guay!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el término <i>mitten</i> («manopla» en español), contenido en el nombre de la especie. Las manoplas son una prenda de ropa que se utiliza en invierno, por eso el personaje dice que si pesca otro ejemplar estará preparado cuando llegue esta estación.</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima asonante en -ai, aunque el sonido vocal -i difiera entre la grafía de ambas palabras.</p>	

14A	
	
Carp	Carpa
I caught a carp! If I catch another, they can carpool!	¡He pescado una carpa! ¡Le he echado encima la zarpa!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología y paronimia	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, contenido en el término <i>carpool</i> (en español significa «viaje compartido» o «compartir coche»). Por eso, el personaje dice que si pesca otra carpa podrán «compartir coche».</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima consonante en -arpa.</p>	

15A	
	
Crucian carp	Carpín
I caught a crucian carp! My skills are sharp!	¡He pescado un carpín! ¡Me lo quedo de botín!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y rima	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>crucian</i>, parónimo de <i>crucial</i> («decisivo» en español). El personaje dice que sus habilidades son muy buenas (<i>sharp</i>), pues ha atrapado a la «carpa decisiva». Además, hay rima consonante en -arp.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -ín.</p>	

16A	
	
Coelacanth	Celacanto
Blast from the past! I caught a coelacanth! Think positive! Be a coela-CAN!	¡Ostras! ¡He pescado un celacanto! Es viejo, pero tiene encanto...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Expresión idiomática, pragmática, semántica y morfología	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace referencia a la antigüedad de esta especie, ya que se creía extinta desde el período Cretácico hasta que a principios del siglo XX se encontró un ejemplar en la costa oriental de Sudáfrica. Esto se consigue a través del uso de la expresión idiomática <i>blast from the past</i>, utilizada para referirse de forma desenfadada a una</p>	

canción o moda que recuerdan a un tiempo pasado. Además, se utiliza el verbo *can* («poder» en español) contenido en el nombre de la especie y se relaciona con la capacidad de pensar de forma positiva (se rescata la idea de que todo es posible).

En español también se rescata el matiz de que esta especie es muy antigua y se enlaza con el uso de rima consonante en -anto.

17A



Barred knifejaw

Dorada japonesa

I caught a barred knifejaw!

¡He pescado una dorada japonesa!

They must have a hard time eating!

¡Konnichiwa, princesa!

Juego de palabras → Juego de palabras

Semántica

Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el término *barred* (del verbo *bar* en inglés, «obstruir» u «obstruido» en español) contenido en el nombre de la especie. Por eso, el personaje dice que seguramente sea difícil comer para este pez.

En español se hace un juego de palabras introduciendo el saludo en japonés *kon'nichiwa*, en relación con el nombre de la especie. Además, se hace uso de la rima consonante en -esa.

18A



Dorado

Dorado

I caught a dorado!


¡He pescado un dorado!


♪I say "Dorado", you say "Doraydo."♪


¡Un ejemplar de mucho cuidado!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Morfología y pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras mediante la introducción de una referencia cultural anglosajona: se produce un símil entre la estructura del juego de palabras y la canción de 1937 de los hermanos Gershwin, <i>Let's call the whole thing off</i> , en cuyos versos se compara la pronunciación británica y americana de algunas palabras: « <i>You like tomato and I like tomahto</i> ».	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ado.	


19A	
	
Pond smelt	Eperlano
I caught a pond smelt! Whoever smelt it dealt it!	¡Pesqué un eperlano! ¡Suen a nombre de humano!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia y expresión idiomática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el término <i>smelt</i> , que puede significar «eperlano» y el participio del verbo <i>smell</i> («oler» en español). Además, se utiliza la expresión idiomática <i>whoever smelt it dealt it</i> , que contiene el mismo término y que se utiliza cuando una persona se queja del olor de una flatulencia para disimular que es suya. En español, un equivalente sería «el que lo huele debajo lo tiene».	
En español se hace uso de la rima consonante en -ano.	


20A	
	
Sturgeon	Esturión
I caught a sturgeon! Wonder if it can perform sturgery...	¡He pescado un esturión! Me merezco una ovación.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología y paronimia	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y los sustantivos en inglés <i>surgeon</i> y <i>surgery</i> («cirujano» y «cirugía» en español respectivamente) por su similitud a nivel gráfico y fonológico. Por eso, el personaje se pregunta si este pez podría realizar una cirugía (<i>sturgery</i>).</p>	
<p>En español se opta por la rima consonante en -ión.</p>	

21A	
	
Dab	Gallo
I caught a dab! Not bad!	¡He pescado un gallo! Si canta, yo me callo...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras mediante la transposición de las letras del nombre de la especie, dando como resultado el adjetivo <i>bad</i> para formar la frase <i>Not bad!</i> («¡No está nada mal!» en español). Esto se conoce como anagrama.</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie y el ave con el mismo nombre que sí que canta. Además, se hace uso de la rima consonante en -allo.</p>	

22A	
	
Freshwater goby	Gobio de río
I caught a freshwater goby! Time to go bye-bye!	¡Pesqué un gobio de río! ¡Qué aspecto más sombrío!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>goby</i> , y la expresión <i>go bye-bye</i> («irse» o «irse a dormir» en español), ya que la preposición <i>by</i> y la interjección <i>bye</i> se pronuncian igual.	
En español se opta por el uso de la rima asonante en -ío.	

23A	
	
Guppy	Gupi
I caught a guppy! Welcome to the team, newbie!	¡He pescado un gupi! ¡Qué pequeñito, yupi!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
En inglés se juega con el tamaño del pez y el adjetivo <i>newbie</i> («novato» o «principiante» en español), ya que, por lógica, los novatos dentro de un equipo suelen ser los más jóvenes y, por lo tanto, los de menor estatura.	
En español se opta por el uso de rima consonante en -upi.	

24A	
	
Horse mackerel	Jurel
I caught a horse mackerel! Of course, mack...er...el.	¡He pescado un jurel! ¡No le di cuartel!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Paronimia y pragmática	Expresión idiomática y rima
En inglés se hace un juego de palabras mediante el uso de la paronimia entre las palabras <i>horse</i> y <i>of course</i> . Parte del chiste reside también en los puntos suspensivos, ya que podrían hacer alusión a que al personaje no se le ocurre ningún juego de palabras.	
En español se opta por el uso de de la rima consonante en -el a través de la expresión idiomática «dar cuartel».	

25A	
	
Giant trevally	Jurel gigante
I caught a giant trevally! Yeah, I'm pretty well-trevalled	¡He pescado un jurel gigante! ¡Vaya bicho más despampanante!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología y paronimia	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>trevally</i> y la expresión <i>well-travelled</i> , un adjetivo que se utiliza para referirse a una persona que ha viajado mucho. Debido a que <i>trevally</i> y <i>travelled</i> son parónimos, el personaje altera el orden de las vocales en la expresión para que coincida con el nombre de la especie, dando como resultado <i>well-trevalled</i> .	

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ante.

26A



Killifish	Killi
I caught a killifish! The streams are safe again.	¡He pescado un killi! ¿Será pariente de Pili y Mili?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Morfología y expresión idiomática	Pragmática y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *kill-i* («matar» en español). Por otra parte, *killi* se parece al término *killer* («asesino» en español) en su pronunciación. En inglés existe la expresión *the streets are safe* para indicar que las calles están libres de criminales. En este caso, el personaje sustituye el término *streets* («calles» en español) por *streams*. Finalmente, *stream* significa «río», por eso el personaje dice que los ríos están de nuevo a salvo, ya que ha capturado al *killifish*, que podría traducirse siguiendo el juego de palabras como «asesino de peces».


En español se opta por el uso de la rima consonante en -ili. Además, se hace referencia a dos personajes del videojuego: las hermanas Pili y Mili.


27A




Koi	Koi
I caught a koi! I don't know why it's so shy... or such a bad speller...	¡He pescado un koi! ¡Hay que ver cómo estoy hoy!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el adjetivo <i>coy</i> (en español «tímido») y el nombre de la especie, puesto que se pronuncian igual, pero se escriben de forma distinta. Es por esto por lo que el personaje dice que no sabe por qué es tan tímido y por qué tiene mala ortografía.</p>	
<p>En español, aunque la grafía difiere entre las dos palabras, se opta por el uso de rima asonante con el sonido -oi.</p>	

28A	
	
Mahi-mahi	Lampuga
<p>I caught a mahi-mahi! It's all mahine-mahine.</p>	<p>¡He pescado una lampuga! Cuidado que no se dé a la fuga.</p>
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y el pronombre posesivo <i>mine</i> («mío» en español), alterando la grafía de este para asemejarlo al nombre de la especie.</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima consonante en -uga.</p>	

29A	
	
Dace	Leucisco
<p>I caught a dace! Hope I have some space!</p>	<p>¡He pescado un leucisco! ¡Y parece un poco arisco!</p>

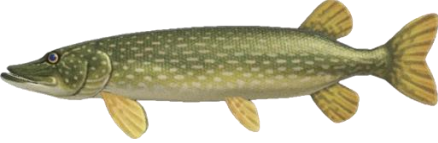
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Pragmática y rima	Rima
En inglés se rescata la idea de que el espacio que tiene el personaje para almacenar objetos en los bolsillos, que sirven a modo de inventario, es limitado. Además, hay rima consonante en -ace.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -isco.	


30A	
	
Loach	Locha
I caught a loach! It's...looking at me with reproach.	¡He pescado una locha! ¡Esto es la repanocha!
Estrategia retórica relacionada → Estrategia retórica relacionada	
Rima	Rima
En inglés se opta por el uso de la rima consonante en -oach.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ocha.	

31A	
	
Sea bass	Lubina
I caught a sea bass! No, wait—it's at least a C+!	¡He pescado una lubina! Pues mejor que una sardina...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y C+, ya que el término <i>sea</i> («mar» en español) y la letra -c en inglés se pronuncian de forma similar	

al igual que *bass* («lubina») y el signo «+» (escrito como *plus*). Por otra parte, en Estados Unidos las notas no son numéricas, sino que se representan con letras, de modo que una *C+* es una nota más alta que una *C*.

En español se opta por el uso de la rima consonante en *-ina*.

32A	
	
Pike	Lucio
I caught a pike! Think a swordfish would be up for a duel?	¡He pescado un lucio! ¡Y no está nada sucio!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie. <i>Pike</i> también puede significar «pica», un arma de asta, y el pez espada contiene en su nombre un término que hace referencia a un arma también. Puesto que el nombre de ambos peces hace referencia a armas, se bromea con la posibilidad de que tenga lugar un duelo entre ambos.</p>	
En español se opta por el uso de la rima consonante en <i>-ucio</i> .	

33A	
	
Sea butterfly	Mariposa marina
I caught a sea butterfly! Try not to confuse it for a sea moth!	¡He pescado una mariposa marina! ¡Qué criatura más divina!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *butterfly* («mariposa» en español), y otra criatura marina llamada *seamoth* (en español «pez dragón») que también hace pensar en un insecto, pues *moth* significa «polilla». Puesto que los nombres de ambas especies hacen referencia al campo semántico de los insectos, el personaje advierte de la posibilidad de confundir ambas especies marinas.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ina.

34A



Moray eel

Morena

I caught a moray eel!

¡He pescado una morena!

When you're in love, that's a moray!

Aunque no le veo la melena...


Juego de palabras → Juego de palabras


Pragmática y paronimia


Semántica y rima


En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie mediante el uso de una referencia a la canción de 1953 *That's Amore* de Dean Martin: «When the Moon hits you eye like a big pizza pie, *that's amore*» El término italiano *amore* («amor» en español) se parece en pronunciación a *a moray*.

En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que, normalmente, «morena» se utiliza como un adjetivo para designar a una persona con el pelo o la piel oscura. Además, se consigue la presencia de rima consonante en -ena.

35A	
	
Red snapper	Pargo rojo
I caught a red snapper! It looks pretty dapper!	¡He pescado un pargo rojo! Creo que me mira de reojo...
Estrategia retórica relacionada → Estrategia retórica relacionada	
Rima	Rima
En inglés se opta por el uso de la rima consonante en -apper.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ojo.	

36A	
	
Black bass	Perca
I caught a black bass! The most metal of all fish!	¡He pescado una perca! ¡Da impresión verla de cerca!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que <i>bass</i> también puede significar «bajo», un instrumento que se utiliza dentro del género musical <i>heavy metal</i> . Además, el nombre de la especie contiene el término <i>black</i> («negro» en español), un color muy presente en la estética que acompaña a este género musical. Cabe destacar que existe un subgénero extremo del <i>heavy metal</i> llamado <i>black metal</i> .	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -erca.	

37A	
	
Yellow perch	Perca amarilla
I caught a yellow perch! Those yellow birds have to sit somewhere!	¡He pescado una perca amarilla! ¡Le pasa por acercarse a la orilla!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que <i>perch</i> también significa «percha para pájaros». Por eso, el personaje dice que los pájaros amarillos se tienen que posar en algún lado, es decir, en una percha amarilla (<i>yellow perch</i>).</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima consonante en -illa.</p>	

38A	
	
Angelfish	Pez ángel
I caught an angelfish! That other fish told me to do it!	¡He pescado un pez ángel! ¡Es difícil echarle el guante!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>angel</i> («ángel» en español). En los productos audiovisuales es común la referencia al ángel y al demonio cuando un personaje tiene que tomar una decisión. Aparecen representados cada uno en un hombro del personaje, simbolizando el bien y</p>	

el mal. Por eso el personaje dice que el otro pez (refiriéndose al demonio) le ha dicho que atrape a este pez, es decir, al ángel.

En español se opta por el uso de la rima asonante en las vocales -a y -e.

39A



Rainbowfish

Pez arcoíris

I caught a rainbowfish!

¡He pescado un pez arcoíris!

Where's my pot of goldfish?

Cuántos colores... ¿Será hippy?


Juego de palabras → Juego de palabras


Pragmática

Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *rainbow* («arcoíris» en español). En el folclore y mitología irlandeses existe la leyenda de que al final del arcoíris hay un caldero lleno de oro que constituye el tesoro de algún *leprechaun*, unas criaturas similares a hombrecillos vestidos de verde. Por eso, el protagonista se pregunta después de haber pescado el pez arcoíris dónde está su caldero lleno de *goldfish* («pez dorado» en español y cuya traducción literal sería «pez de oro»).

En español se rescata la idea de la abundancia de colores dentro de la estética *hippy*. Además, hay rima asonante en el doble sonido vocálico -i, pese a que la grafía de este sonido en las palabras que conforman el juego de palabras sea distinta.

40A	
	
Football fish	Pez balón
I caught a football fish! Some countries call it a soccer fish!	¡He pescado un pez balón! ¡Podré hacer una competición!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que <i>football</i> y <i>soccer</i> (ambos términos significan «fútbol» en español) hacen referencia al mismo deporte, pero el primero se utiliza en la variante británica del inglés y el segundo en la estadounidense. Por eso, el personaje dice que en algunos países este pez tiene una denominación distinta, aunque no sea verdad. Cabe destacar que el término <i>football</i> se utiliza en la variante estadounidense, pero para designar otro deporte, el fútbol americano.</p>	
<p>En español se rescata la relación entre el término «balón» y los deportes y se hace una rima consonante en -ón.</p>	

41A	
	
Giant sneakhead	Pez cabeza de serpiente
I caught a giant snakehead! Um...but I asked for a medium?	¡He pescado un pez cabeza de serpiente! ¡No es nada corriente!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el adjetivo <i>giant</i> (en español «gigante»), contenido en el nombre de la especie, y el adjetivo <i>medium</i> («mediano» en español),</p>	

ambos relacionados con el campo semántico del tamaño. Así, el personaje ha pescado un *giant sneakhead*, pero dice que ha pedido uno mediano.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -iente.

42A



Barreleye

Pez cabeza transparente

I caught a barreleye!

¡He pescado un pez cabeza transparente!

Like eyeing fish in a barrel!

¡Madre mía, si parece un ente!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Morfología y expresión idiomática

Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, compuesto por los términos *barrel* y *eye* («tonel» y «ojo» en español respectivamente) y la expresión idiomática *like shooting fish in a barrel* (en español el equivalente sería «es pan comido»), que también contiene el término *barrel*. En la siguiente frase se utiliza el término *eye* como verbo dando lugar a la oración que forma el juego de palabras y que podría traducirse literalmente como «como ver a un pez en un tonel».

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ente.

43A



Gar

Pez caimán

I caught a gar!

¡He pescado un pez caimán!

Yar! It's a gar! Har Har!

¡No me muerdas, rufián!


Juego de palabras → Juego de palabras


Pragmática, morfología y rima

Semántica y rima


En inglés se hace un juego de palabras mediante la introducción de la interjección *yar*, propia de la jerga pirata. Además, se añade una -r a *ha ha* para producir rima consonante entre el nombre de la especie y la interjección.


En español, la especie contiene el término «caimán» y se rescata la idea de que los caimanes atacan mordiendo. Además, está presente la rima consonante en -án.

44A	
	
Surgeonfish	Pez cirujano
I caught a surgeonfish! Scalpel! Forceps! Fish hook!	¡He pescado un pez cirujano! ¡El esfuerzo no ha sido en vano!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
<p>En inglés el nombre de esta especie contiene el término <i>surgeon</i> (en español «cirujano»), por lo que el personaje hace referencia a instrumentos médicos, <i>scalpel</i> y <i>forceps</i> («bisturí» y «fórceps», respectivamente), de la misma forma que un cirujano en la sala de operaciones pide que le den dichos instrumentos solo diciendo su nombre. Al final de la frase el personaje exclama <i>fish hook</i> («anzuelo» en español), un término perteneciente al término de la pesca, como si fuera otro instrumento médico.</p>	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ano.	

45A	
	
Nibble fish	Pez doctor
I caught a nibble fish! Come to think of it, I could use a bite!	¡He pescado un pez doctor! ¡Ya me siento mucho mejor!
Juego de palabras → Juego de palabras	

Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras entre los términos <i>nibble</i> y <i>bite</i> , pues tienen significados similares (ambos significan en español «mordisco»).	
En español se rescata la idea de ir al médico (o al «doctor») con sentirse mejor en cuanto a salud. Además, hay presencia de rima consonante en -or.	

46A	
	
Goldfish	Pez dorado
I caught a goldfish! It's worth its weight in fish!	¡He pescado un pez dorado! ¡Aunque está un poco colorado!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Expresión idiomática y morfología	Pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>gold</i> («oro» en español), y la expresión idiomática <i>worth its weight in gold</i> (en español «valer su peso en oro»), pero se sustituye el término <i>gold</i> por <i>fish</i> («pez» o «pescado» en español).	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ado.	

47A	
	
Puffer fish	Pez erizo
I caught a puffer fish! I thought you would be tougher, fish!	¡He pescado un pez erizo! ¡Los pinchos no son postizos!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y rima	Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *puffer* (*puff* se puede traducir en español como «soplido» o «bocanada») en contraposición al adjetivo *tough* («duro» en español).

En español se rescata la idea de que esta especie presenta espinas sobre el cuerpo. Además, hay rima consonante en -izo.

48A



Blue Marlin

Pez espada

I caught a blue marlin!

¡He pescado un pez espada!

Listen to this fish. It's got a point.

Espero que no esté mellada...


Juego de palabras → Juego de palabras


Semántica y expresión idiomática

Semántica y rima


En inglés se hace un juego de palabras entre la característica física evidente de esta especie (los huesos nasales de la mandíbula superior se prolongan formando una especie de arpón) y la expresión *to got a point* (en español «tener algo de razón»). La clave está en que una de las acepciones del término *marlin* es «aguja» y una de las acepciones de *point* puede ser «punta», es decir, ambos términos se pueden relacionar con la característica física más evidente de esta especie. Por eso, el personaje dice que escuchemos al pez porque tiene razón (*got a point*).


En español se opta por el uso de la rima consonante en -ada. Además, se rescata el concepto de «espada» como arma.

49A	
	
Blowfish	Pez globo
I caught a blowfish! I'm blown away!	¡He pescado un pez globo! ¿Saldrá volando si lo dejo solo?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Expresión idiomática y semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el término <i>blow</i>, contenido dentro del nombre de esta especie. El término <i>blow</i> puede significar «soplo» o «volarse», sin embargo, la expresión <i>to be blown away</i> puede significar «estar impresionado», de modo que se juega con el doble sentido.</p>	
<p>En español se rescata la acepción del término «globo», contenido dentro del nombre de esta especie, como el receptáculo lleno de gas que sirve de juguete para los niños y decoración de fiestas y que, como dice el personaje, puede salir volando. Además, hay rima asonante en el doble sonido vocálico de la -o.</p>	

50A	
	
Zebra turkeyfish	Pez león
I caught a zebra turkeyfish! Land, air, water—make up your mind!	¡He pescado un pez león! Pero ¿dónde está su melenón?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que contiene el nombre de tres animales distintos: la cebra, el pavo y el pez, es decir, un mamífero, un ave y un animal acuático. Por eso, el personaje dice «tierra, aire, agua, ¡decídetel!», ya que cada uno de esos animales pertenece a un medio diferente.</p>	

En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que contiene el término león. Se aprovecha la característica física de los machos de esta especie de mamíferos, es decir, la melena, y se hace uso de rima consonante en -ón.

51A	
	
Ocean sunfish	Pez luna
I caught an ocean sunfish! Good thing I'm wearing ocean sunscreen!	¡He pescado un pez luna! ¡Lo digo sin modestia alguna!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>sun</i> («sol» en español) y la necesidad de utilizar protector solar ( <i>sunscreen</i> ) para protegernos del sol.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -una.	

52A	
	
Butterfly fish	Pez mariposa
I caught a butterfly fish! Did it change from a caterpillar fish?	¡He pescado un Pez mariposa! ¡Qué mezcla más curiosa!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>butterfly</i> («mariposa» en español) y el término <i>caterpillar</i> («oruga» en español). Se hace referencia al proceso por el que pasan estos insectos hasta convertirse	

en mariposas, por eso el personaje se pregunta si esta especie antes de ser un pez mariposa era un «pez oruga» («caterpillar fish»).

En español se rescata la idea de que el nombre de la especie está compuesto por términos que hacen referencia a animales distintos y se opta por el uso de la rima consonante en -osa.

53A



Hammerhead shark

Pez martillo

I caught a hammerhead shark!

¡He pescado un pez martillo!

I hit the nail on the head!

¡Será útil llevarlo en el bolsillo!

Juego de palabras → Juego de palabras

Semántica y expresión idiomática

Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *hammer* («martillo» en español) y la expresión idiomática *to hit the nail on the head* («dar en el clavo» en español), que contiene el término *nail* («clavo» en español), perteneciente al mismo campo semántico que «martillo».

En español se rescata la idea de «martillo» como herramienta, ya que el personaje dice que será útil llevarlo en el bolsillo. Además, hay rima consonante en -illo.

54A



Napoleonfish

Pez napoleón

I caught a Napoleonfish!


¡He pescado un Pez Napoleón!

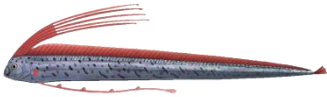
It's not as big as it thinks!


Tiene aspecto de campeón.

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término «Napoleón» y una referencia a este personaje histórico. Napoleón era de baja estatura, algo que se opone directamente a la magnitud de sus ambiciones. Por eso, el personaje dice «no es tan grande como se piensa».	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -eón.	


55A	
	
Clown fish	Pez payaso
I caught a clown fish!	¡He pescado un pez payaso!
How many can fit in a carfish?	¡El rey del humor, abran paso!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>clown</i> («payaso» en español). El personaje pregunta cuántos caben en un coche de peces, haciendo referencia al truco en el que de un coche salen muchos más payasos de los que podrían caber en realidad. Además, se crea el término «carfish», que se podría traducir literalmente como «coche de peces», y se sustituye por <i>clown car</i> , es decir, un coche de payasos.	
En español también se rescata la figura del payaso, en este caso mediante la mención al humor. Además, se hace uso de rima consonante en -aso.	

56A	
	
Oarfish	Pez remo
I caught an oarfish! I hope I catch morefish!	¡He pescado un pez remo! ¿Le gustará el deporte extremo?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Paronimia y morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>oar</i> («remo» en español) y el adverbio <i>more</i> («más» en español), ya que se pronuncian de forma similar. Por eso, el personaje crea el término «morefish».</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «remo», un deporte bastante exigente a nivel físico. Además, se hace uso de rima consonante en -emo.</p>	

57A	
	
Saw shark	Pez sierra
I caught a saw shark! You could call it a sea saw!	¡He pescado un pez sierra! ¡Menudos dientes, qué fiera!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>saw</i> («sierra» en español) y su aspecto físico, similar a una sierra por la disposición de los dientes en el rostro. Por eso, el personaje dice que se le puede llamar «sierra de mar» (<i>sea saw</i>).</p>	

En español se rescata la idea de la presencia de dientes en una sierra. Además, hay rima consonante en -iera.

58A	
	
Bluegill	Pez sol
I caught a bluegill! Do you think it calls me "pinklung"?	¡He pescado un pez sol! ¡Ya no necesitaré farol!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, compuesto por los términos <i>blue</i> y <i>gill</i> («azul» y «branquia» en español). Puesto que las branquias son los órganos respiratorios de los peces, el personaje se pregunta si esta especie le llamará «pinklung», que podríamos traducir literalmente como «pulmón rosa», ya que los pulmones son nuestros órganos respiratorios y son de este color.</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «sol», es decir, un elemento que emite luz al igual que un farol. Además, se hace uso de rima consonante en -ol.</p>	

59A	
	
Pop-eyed goldfish	Pez telescopio
I caught a pop-eyed goldfish! It looks so...surprised!	¡He pescado un pez telescopio! ¡Para ver las estrellas es lo propio!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que *pop-eyed* es un adjetivo que significa «con los ojos saltones» o «abiertos». Sin embargo, también se utiliza este término para indicar sorpresa. Por eso, el personaje dice que esta especie parece muy sorprendida (*surprised*).

En español se hace un juego de palabras con el nombre del pez, que contiene el término «telescopio», un instrumento utilizado para observar cuerpos celestes. Además, se hace uso de rima consonante en -opio.

60A



Piranha

Piraña

I caught a piranha!

¡He pescado una piraña!

Sure hope it was the only one!

¡Cuidado, es un pez que engaña!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Pragmática

Rima

En español se hace un juego de palabras con la especie en sí. El personaje dice que espera que sea la única que encuentre, ya que estos peces carnívoros suelen atacar a sus presas en grupo.

En español se opta por el uso de rima consonante en -aña.

61A



Arapaima

Pirarucú

I caught an arapaima!


¡He pescado un Pirarucú


How did it get here? Arapaiknow!

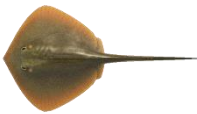
¡Es inmenso, mira tú!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Morfología y paronimia	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y la expresión <i>how would I know?</i> (se podría traducir en español como «¿cómo lo iba a saber?»), ya que se podrían pronunciar de forma que sonaran similar. El personaje se pregunta cómo ha llegado este pez al lugar en el que se encuentra y él mismo se responde que no puede saberlo.	
En español se opta por el uso de la rima asonante asonante en -ú.	

62A	
	
Frog	Rana
I caught a frog! Or it's a new neighbour... and I have some apologizing to do.	¡He pescado una rana! ¡Qué verde y qué lozana!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí. En la isla donde vive el personaje los vecinos son animales, entre los que se encuentran las ranas. Por eso, el personaje dice que no sabe si es una rana o un vecino y que quizás tenga que disculparse.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ana.	

63A	
	
Ranchu goldfish	Ranchú
I caught a ranchu goldfish! But I prefer balsamicu goldfish!	¡He pescado un ranchú! ¿Le gustará el tiramisú?
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el el nombre de la especie, que incluye el término <i>ranchu</i> . <i>Ranch</i> es un tipo de aderezo, por eso el personaje dice que prefiere «balsamicu goldfish», ya que <i>balsamic</i> es otro tipo de aderezo.	
En español se opta por el uso de la rima asonante en -ú.	

64A	
	
Ray	Raya
I caught a ray! A few more and I'll have a tan!	¡He pescado una raya! ¡Me merezco una medalla!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, pues <i>ray</i> también puede significar «rayo». El personaje dice que si captura más se bronceará ( <i>tan</i> significa «bronceado»), en el sentido de estar expuesto a los rayos del sol.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -alla, aunque la grafía sea distinta.	

65A	
	
Suckerfish	Rémora
I caught a suckerfish! I thought it was a shark! Oh, wait - now I get it. "Sucker"...	¡He pescado una rémora! En cuanto te despistas se te engancha la muy traidora.
Juego de palabras – Juego de palabras	
Semántica	Pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>sucker</i> (en español una de las acepciones de este término es «embaucar»). Las rémoras presentan unos discos de succión mediante los que se adhieren a los tiburones, creando una relación simbiótica. Cabe destacar que, dentro del videojuego, la rémora es el único pez, además de los tiburones, cuya aleta sobresale por encima del agua. Por eso el personaje dice que pensaba que había pescado un tiburón, pero atribuye la confusión al nombre de esta especie.	
En español se rescata la idea de que esta especie se adhiere a otra mediante los discos de succión. Además, hay rima consonante en -ora.	

66A	
	
Tadpole	Renacuajo
I caught a tadpole... It's just a tad small.	¡He pescado un renacuajo! ¡Hay que ver qué desparpajo!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el adverbio *tad* («un poco» en español). El personaje dice que esta especie es un poco pequeña utilizando el adverbio contenido en el nombre de la misma.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ajo.

67A



Olive flounder

Rodaballo

I caught an olive flounder!

He pescado un gallo...

That's not the pits!

¿Eh? Ah, no, ¡que es un rodaballo!

Juego de palabras → Juego de palabras

Expresión idiomática y semántica

Pragmática y rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *olive* («aceituna» en español) y la expresión idiomática *the pits* (se dice para indicar que algo es desagradable). Las aceitunas tienen hueso y una de las acepciones de *pit* es esta misma.

En español se opta por la rima consonante en -allo mediante el uso de una referencia a otro pez de aspecto y nombre similares.

68A



Salmon

Salmón

I caught a salmon!

¡He pescado un salmón!

It's all upstream from here!

¡No te me escapes, bribón!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Semántica


Rima

En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí, ya que *upstream* significa «contracorriente», dirección en la que nada esta especie hasta su lugar de nacimiento para aparearse.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ón.

69A	
	
Cherry salmon	Salmón japonés
<p>I caught a cherry salmon! It's the perfect topper for a marlin sundae!</p>	<p>¡He pescado un salmón japonés! ¡Otro pez para mi palmarés!</p>
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y morfología	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>cherry</i> («cereza» en español) y el término <i>sundae</i>, un postre de origen estadounidense que consiste en helado cubierto con una salsa dulce y otros ingredientes o <i>toppings</i>, entre los que es común la cereza. Además, el personaje dice que es el ingrediente perfecto para su «marlin sundae», que se traduciría literalmente como <i>sundae</i> de marlín.</p>	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -és.	

70A	
	
King salmon	Salmón real
WOO-HOO! I caught a king salmon! Checkmate!	¡Chachiiii! ¡He pescado un salmón real! ¡Fíjate qué porte más señorial!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>king</i> («rey» en español) y la expresión <i>checkmate</i> («jaque mate» en español), utilizada en el ámbito del ajedrez para hacer referencia a que la figura del rey está amenazada y no hay movimientos legales posibles para cambiar esta situación.</p> <p>En español se rescata la idea de realeza mediante el adjetivo señorial, perteneciente al mismo campo semántico. Además, se opta por el uso de la rima consonante en -al.</p>	

71A	
	
Catfish	Siluro
I caught a catfish! I'm more of a dogfish person...	¡He pescado un siluro! Qué pez más raro y oscuro...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología y semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>cat</i> («gato» en español). En inglés es habitual el uso de la expresión <i>to be a cat/dog person</i> para indicar si se prefiere a los perros o a los gatos como mascota. Puesto que el nombre del pez es <i>catfish</i>, el personaje sustituye este término por «dogfish» para hacer el chiste.</p>	

En español se opta por el uso de la rima consonante en -uro.

72A



Stringfish	Taimén
OH MY GOSH! I caught a stringfish! Five more and I'll have a guitarfish!	¡NO ME LO PUEDO CREER! ¡He pescado un taimén! ¡Ahora será mi rehén!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>string</i> (una de las acepciones de este término en español es «cuerda») y la guitarra ( <i>guitar</i> en inglés), un instrumento musical de la familia de los cordófonos que, generalmente, tienen seis cuerdas. Por eso, el personaje dice que si pesca cinco ejemplares más de esta especie tendrá un «guitarfish», que se podría traducir literalmente como «pez guitarra».	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -én.	

73A

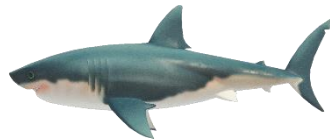


Neon tetra	Tetra neón
I caught a neon tetra! Wasn't hard to track.	¡He pescado un tetra neón! ¡Tiene nombre de canción!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>neon</i> («neón» o «fluorescente» en español). El personaje dice que no ha sido	

difícil seguirlo (*track*), haciendo referencia a que este tipo de colores son muy llamativos a la vista.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ón.

74A



Great White shark

Tiburón

I caught a great white shark!

¡He pescado un tiburón!

Watch out for its jaws!

¡Casi me desmayo de la impresión!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí. Los tiburones son animales carnívoros con una característica dentadura, por eso el personaje dice que hay que tener cuidado (*watch out*) con esta (*jaws*).

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ón.

75A



Whale shark

Tiburón ballena

Thar she blows!

¡Repámpanos!

I caught a whale shark!

¡He pescado un tiburón ballena!

I'm tellin' ya, it was thiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiis big!

¡Podéis darme la enhorabuena!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Pragmática y semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *whale* («ballena» en español) mediante el uso de una expresión utilizada por

marineros al avistar uno de estos cetáceos. Las ballenas, al tener pulmones, necesitan salir a la superficie para respirar. Cuentan con un espiráculo en la cabeza por el que inhalan y exhalan el aire (en inglés se utiliza *blow*, ya que es como un soplido): en este momento, debido a la condensación y las gotas que de agua que cubren este orificio, parece que expulsan vapor de agua. Además, se modifica la ortografía del determinante *this* para enfatizar el adjetivo *big* («grande» en español), puesto que son animales de gran tamaño.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ena.

76A



Tilapia

Tilapia

I caught a tilapia!

¡He pescado una tilapia!

It makes me happy-a!

Espero que no necesite terapia.


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Morfología y rima

Rima


En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie mediante la modificación morfológica del adjetivo *happy* («contento» en español) añadiendo la vocal -a de modo que rime con el nombre de la especie de forma consonante en -apia, aunque la grafía de este sonido sea distinta en ambas palabras.


En español se opta por el uso de la rima consonante en -apia.

77A	
	
Soft-shelled turtle	Tortuga de caparazón blando
I caught a soft-shelled turtle! I should take a shellfie!	¡Una tortuga caparazón blando! ¡Mira que es lenta nadando!
I caught a soft-shelled turtle! It's more sensitive than other turtles.	¡Una tortuga de caparazón blando! Creo que no va a salir pitando...
Juego de palabras → Juego de palabras Juego de palabras → Juego de palabras	
1. Morfología y semántica 2. Semántica	1. Semántica y rima 2. Semántica y rima
<p>1. En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie que contiene el término <i>shell</i> («caparazón» en español) y el término <i>selfie</i>. Se modifica la grafía de <i>selfie</i> a «shellfie» para que guarde relación con el animal.</p> <p>2. En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie que contiene el adjetivo <i>soft</i> («blando» en español) y el adjetivo <i>sensitive</i> («sensible» en español), que comparten la acepción de «delicado». Por eso, el personaje dice que esta tortuga es más sensible que otras.</p> <p>En español se rescata la idea de que las tortugas se mueven de forma lenta y se hace uso de rima consonante en -ando en ambos casos.</p>	


78A	
	
Snapping turtle	Tortuga mordedora
I caught a snapping turtle! How can it snap without fingers?	¡Bien! ¡He pescado una tortuga mordedora! ¡Cuidado con los dedos, que los devora!


Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>snap</i> (una de las acepciones de este término en español es «chasquear los dedos»). Por eso, el personaje se pregunta cómo puede chasquear los dedos este animal si no tiene.	
En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie que contiene el adjetivo «mordedora». Por eso, el personaje advierte que hay que tener cuidado con los dedos. Además, se hace uso de rima consonante en -ora.	


79A	
	
Char	Trucha
I caught a char!	¡He pescado una Trucha!
Now I'm gonna sit on it!	¡Qué cosa más flacucha!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y el término <i>chair</i> («silla» en español), ya que son parónimos y podrían pronunciarse de forma parecida. Por eso, el personaje dice que se va a sentar sobre ella.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ucha.	

80A	
	
Golden trout	Trucha dorada
I caught a golden trout!	¡He pescado una trucha dorada!
But the real treasure? Friendship.	Parece muy avispada.

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Expresión idiomática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el adjetivo <i>golden</i> («dorado» en español) y la idea de que un tesoro contiene oro o es dorado. Además, esta idea del tesoro se enlaza con la amistad (<i>friendship</i>) es el verdadero tesoro: el equivalente en español sería «quien tiene un amigo tiene un tesoro».</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima consonante en -ada.</p>	

1B	
	
Honeybee	Abeja melífera
<p>I caught a honeybee! Ah, sweet success!</p>	<p>¡He cazado una abeja melífera! No es dulce por dentro ni por fuera.</p>
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí y el adjetivo <i>sweet</i> («dulce» en español). El personaje dice que capturar este bicho ha sido un logro dulce. Las abejas producen miel, un fluido de sabor muy dulce. Cabe destacar que el nombre de la especie contiene el término «miel» (<i>honey</i>).</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras, al igual que en inglés, mediante el uso del adjetivo «dulce» para hacer referencia a la miel, ya que el nombre de la especie contiene el adjetivo «melífero», dicho de algo que tiene miel. Además, hay rima consonante en -era.</p>	

2B	
	
Spider	Araña
I caught a spider! I spied 'er first!	¡He cazado una araña! ¡Es que me doy mucha maña!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia y morfología	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y el verbo <i>spy</i> («espiar» o «avistar» en español), cuya forma verbal en pasado es <i>spied</i>. El pronombre personal <i>she</i> («ella» en español) pasa a <i>her</i> («la» en español) por su función en la oración como complemento directo. El personaje dice que la ha visto primero antes de capturarla. Además, en el discurso oral es habitual aspirar algunas consonantes como ocurre en este caso, de modo que <i>spied her</i> aparece escrito como <i>spied 'er</i>, una construcción verbal muy similar en pronunciación y grafía al nombre de la especie.</p>	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -aña.	

3B	
	
Wasp	Avispa
I caught a wasp! That's gotta sting...	¡He atrapado una avispa! Me quería picar... ¡pues va lista!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre la característica principal de la especie, el aguijón situado en la parte posterior del abdomen con el que atacan y se defienden, y la expresión idiomática <i>that's gotta sting</i> («eso ha tenido que doler» en español), que</p>	

se puede utilizar de forma figurada, es decir, cuando se hiere el orgullo de otra persona. Puesto que existe la concepción de que las avispas son vengativas por su carácter territorial, el personaje dice que ha tenido que «dolerle» que la hayan atrapado. Además, esta expresión contiene el término *sting*, que puede traducirse como «aguijón» o como «picar».

En español, al igual que en inglés, se rescata la idea de que las avispas pican. Además, hay rima asonante en la -i y en la -a.

#### 4B



Hermit crab

Cangrejo ermitaño

I caught a hermit crab!

¡He atrapado un cangrejo ermitaño!

I think it wanted to be left alone!

Parece bastante huraño...


Juego de palabras → Juego de palabras


Semántica


Semántica y rima


En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *hermit* («ermitaño» en español). El personaje dice que cree que esta especie quería que la dejaran a solas (*to be left alone*), puesto que *hermit* es un término que se puede utilizar para designar a una persona que vive en soledad. Cabe destacar que esta especie se esconde dentro de su concha para no ser percibido.

En español, al igual que en inglés, se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «ermitaño», mediante el uso de su sinónimo «huraño». Además, hay rima consonante en -año.

5B	
	
Snail	Caracol
I caught a snail! It's...not much to brag about.	¡He atrapado un caracol! Que no le dé mucho el sol...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática	Pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí. Los caracoles se caracterizan por desplazarse despacio, por lo que atraparlos no es difícil. Por eso, el personaje dice que no hay nada de los que presumir ( <i>brag</i> ).	
En español también se hace un juego de palabras con la especie en sí. Los caracoles se caracterizan por ser visibles normalmente cuando llueve o hay humedad, no en días soleados. Además, también hay rima consonante en -ol.	


6B	
	
Stinkbug	Chinche
I caught a stinkbug! It lives up to its name!	¡He atrapado una chinche! Se habrá pillado un berrinche...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>stink</i> («oler mal» o «hedor» en español). El personaje dice que está a la altura ( <i>to live up to</i> ) de su nombre, ya que las chinches liberan una combinación de sustancias que se caracterizan por emitir un olor fuerte cuando se sienten amenazadas.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -inche.	


7B	
	
Giant water bug	Chinche acuática gigante
I caught a giant water bug! It should've stayed in the water!	¡Una chinche acuática gigante! Que se chinche y no se soliviente.
Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el comportamiento de la especie, puesto que solo se la puede cazar cuando se acerca a la orilla. Por eso, el personaje dice que debería haberse quedado en el agua.</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y la repetición de este, pero como verbo: «chincar» significa «molestar» o «jorobar» en el registro coloquial. Además, hay rima consonante en -ante.</p>	


8B	
	
Man-faced stink bug	Chinche con rostro humano
I caught a man-faced stink bug! Reminds me of my uncle!	¡Una chinche con rostro humano! Recuerda a cierto aldeano...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>man-faced</i> («con cara de hombre» en español) debido a que el cuerpo del</p>	


animal parece que tenga dibujado un rostro humano. Por eso, el personaje dice que le recuerda a su tío (*uncle*).


En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie y su característica física más llamativa, comentada con anterioridad. En la aldea donde tiene lugar la acción del juego solo existe un humano (el jugador), el resto de los aldeanos son animales antropomorfos. Además, hay rima consonante en -ano.

9B	
	
Centipede	Ciempies
I caught a centipede!	¡He atrapado un ciempies!
99 more and I'll have a dollarpede!	No pienso contarlos, ¡qué estrés!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, un latinismo formado por las raíces <i>cent-</i> (del latín <i>centum</i>, «cien» en español) y <i>-ped</i> («pie» en español). A su vez, <i>cent</i> significa «centavo» en español, por eso el personaje dice que si atrapa 99 más tendrá un «dollarpede», ya que 100 centavos equivalen a un dólar.</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie y el hecho de que contar las patas de este animal supondría un gran esfuerzo. Además, hay rima consonante en -és.</p>	

10B	
	
Walker cicada	Cigarra común
<p>I caught a walker cicada! Pffft... I walk all the time and no one calls me "Walker &lt;Player&gt;.</p>	<p>¡He atrapado una cigarra común! ¡Me acerco con la red y catapum!</p>
<p>I caught a walker cicada! It must hate getting its feet wet.</p>	
<p>Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada Juego de palabras → Omisión</p>	
<p>1. Semántica y pragmática 2. Semántica y pragmática</p>	Rima
<p>1. En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>walker</i> («caminante» en español). En el videojuego, el personaje que jugamos camina o corre a todas partes, por eso dice que él también camina y nadie le llama «&lt;nombre del jugador&gt; caminante».</p> <p>2. En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>walker</i> («caminante» en español). El personaje dice que cuando llueve seguramente esta especie odie mojarse las patas al caminar. Cabe destacar que este chiste se hace cuando el día es lluvioso dentro del videojuego.</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima asonante en -u.</p>	

11B	
	
Giant cicada	Cigarra gigante
I caught a giant cicada! I guess it's PRETTY big...	¡He atrapado una cigarra gigante! Hace buen tiempo, ¡que cante!
I caught a giant cicada! Guess it doesn't feel like singing in the rain!	
Juego de palabras → Juego de palabras Juego de palabras → Omisión	
1. Semántica 2. Semántica y pragmática	Semántica y rima
<p>1. En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>giant</i> («gigante» en español) y el término <i>pretty</i> (en español «bonito» o «bastante» si funciona como adverbio). De esta forma <i>pretty big</i> es sinónimo de <i>giant</i>.</p> <p>2. En inglés se hace un juego de palabras rescatando la idea de que las cigarras «cantan» en verano, cuando las temperaturas son cálidas. Por eso, el personaje dice que supone que no le apetecerá cantar cuando llueve. Esto también se puede interpretar como una referencia a la película de 1952, <i>Singin' in the Rain</i>. Cabe destacar que este chiste se hace cuando el día es lluvioso dentro del videojuego.</p>	
<p>En español se rescata la idea de que las cigarras «cantan» cuando la temperatura es cálida, es decir, en verano, y se hace uso de rima consonante en -ante.</p>	


12B	
	
Brown cicada	Cigarra marrón
I caught a brown cicada! Now it probably feels blue, cicada.	¡He atrapado una cigarra marrón! ¡Qué subidón!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>brown</i> («marrón» en español), y el término <i>blue</i> («azul» en español). Sin embargo, <i>to feel blue</i> significa «sentirse triste», por eso el personaje dice que seguramente ahora la cigarra se sienta así, ya que la ha atrapado.</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima consonante en -ón.</p>	

13B	
	
Robust cicada	Cigarra oriental
I caught a robust cicada! It DOES seem pretty lively!	¡He atrapado una cigarra oriental! Pues me parece genial.
I caught a robust cicada! Not so energetic in the rain, huh?	
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Juego de palabras → Omisión	
1. Semántica y sintaxis 2. Semántica y pragmática	Rima
<p>1. En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>robust</i> (una de sus acepciones es «enérgico» en español) y el término <i>lively</i></p>	

(«lleno de vida» en español), ya que son sinónimos. Además, el personaje sustituye la -s correspondiente a la tercera persona del singular en el verbo por el auxiliar *does* para enfatizar más este aspecto.

2. En inglés se hace un juego de palabras rescatando la idea de que las cigarras «cantan» en verano, cuando las temperaturas son cálidas. Por eso, el personaje dice que no está tan animada (*energetic* es sinónimo de *robust*, contenido en el nombre de la especie) cuando llueve. Cabe destacar que este chiste se hace cuando el día es lluvioso dentro del videojuego.

En español se opta por el uso de rima consonante en -al.

14B	
	
Evening cicada	Cigarrilla
I caught an evening cicada! Better than an odding cicada...	¡He atrapado una cigarrilla! Cuando llueve, se encasquilla.
I caught an evening cicada! This time it's WETTER than an odding cicada.	
Juego de palabras → Juego de palabras Juego de palabras → Omisión	
1. Semántica y morfología 2. Paronimia y pragmática	Semántica y rima
<p>1. En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>evening</i> (en español «noche», pero una de las acepciones de <i>even</i> es «par»). Por otra parte, <i>odd</i> significa «impar», por eso el personaje hace referencia a una especie que no existe, «odding cicada», imitando el nombre de la especie original.</p> <p>2. En inglés se hace un juego de palabras entre el adjetivo <i>better</i> («mejor» en español y el adjetivo <i>wet</i> («mojado» en español), cuya forma comparativa de superioridad es</p>	

*wetter*. Cabe destacar que este chiste se produce cuando el día es lluvioso dentro del videojuego. Además, se hace referencia al chiste aliterno de esta especie («*odding cicada*»).

En español se rescata la idea de que la actividad de las cigarras disminuye con la lluvia. Además, hay rima consonante en *-illa*.

15B



Pill bug

Cochinilla

I caught a pill bug!

¡He atrapado una cochinilla!

That's a tough act to swallow!

¡No seas tímida, chiquilla!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica y expresión idiomática

Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *pill* («pastilla» en español) y la frase idiomática *a tough act to follow* (el equivalente en español sería «poner el listón alto», literalmente «un acto difícil de superar»). El verbo de la frase idiomática se sustituye por el verbo *swallow* («tragar» en español), perteneciente al mismo campo semántico que el término *pill*.

En español se opta por el uso de rima consonante en *-illa*.

16B



Wharf roach

Cochinilla de arena

I caught a wharf roach!


¡He atrapado una cochinilla de arena, así


This water-loving roach has no pier!


como suena!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica, paronimia y expresión idiomática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>wharf</i> («muelle» en español), y la expresión idiomática <i>to have no peer</i> (utilizada para señalar que algo es inigualable), que contiene el término <i>peer</i> («compañero» en español). Sin embargo, el personaje sustituye este término por el parónimo <i>pier</i> (también «muelle» en español) para que haya relación semántica con <i>wharf</i> .	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ena.	

17B	
	
Cyclommatus stag	Escarabajo ciervo cyclommatus
I caught a cyclommatus stag! Those mandibles are a mouthful!	¡Un escarabajo ciervo cyclommatus! ¡Es un bicho de alto estatus!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que es largo y complicado de decir. El término <i>mouthful</i> puede significar «trabalenguas». Además, contiene el término <i>mouth</i> («boca»), que hace referencia a la misma zona del cuerpo que <i>mandible</i> («mandíbula» en español).	
En español se opta por el uso de rima consonante en -atus.	

18B	
	
Horned atlas	Escarabajo astado atlas
I caught a horned atlas! I didn't even need a map!	¡Un escarabajo astado atlas! ¡Tiene cara, astas y alas!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Morfología
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término atlas, y el término <i>map</i> («mapa» en español), ya que ambos pertenecen al campo semántico de la cartografía. Por eso, el personaje dice que no ha necesitado siquiera un mapa para encontrarlo.</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que juntando y suprimiendo algunas letras podemos encontrar los términos «(es)cara(bajo)», «asta(do)» y «a(t)las».</p>	

19B	
	
Horned elephant	Escarabajo astado elefante
I caught a horned elephant! I think it's too small to ride...	¡Un escarabajo astado elefante! ¿La trompa es lo de delante?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el término de la especie, que contiene el término <i>elephant</i> («elefante» en español). Por eso el personaje dice que es muy pequeño como para montarlo ( <i>ride</i> ).	
En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «elefante». Además, los machos de esta especie presentan un cuerno en la cabeza con función defensiva en el que el personaje ve parecido con la trompa de un elefante.	

20B	
	
Horned hercules	Escarabajo astado hércules
I caught a horned hercules! Guess I was stronger!	¡Un escarabajo astado hércules! Es verdad, ¡no digo embustes!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>hercules</i> . Hércules es un héroe de la mitología griega cuyo atributo principal es la fuerza física. Es por eso por lo que el personaje dice que supone que él ha sido más fuerte, ya que ha conseguido atrapar a esta especie.	

En español se opta por el uso de la rima asonante en -u y en -e.

21B



Horned dynastid

Escarabajo astado japonés

I caught a horned dynastid!  
I'd hate to hear it honk that schnoz!

¡Un escarabajo astado japonés!  
Lo trataré como a un marqués.

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica y pragmática

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el aspecto físico de la especie. El término *honk* se puede traducir como «tocar la bocina» o «pitar», mientras que el término *schnoz* se puede traducir como «nariz». Puesto que esta especie presenta un cuerno muy prominente que parece una trompa o nariz, el personaje dice que no le gustaría escucharle hacer ruido con esa parte del cuerpo, pues por su aspecto parece que haría mucho ruido.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -és.

22B



Rainbow stag

Escarabajo ciervo arcoíris

I caught a rainbow stag!  
Its rainbow armor is so shiny!

¡Un escarabajo ciervo arcoíris!  
El color depende de cómo lo mires...

Juego de palabras → Juego de palabras

Semántica

Semántica

En inglés se hace un juego de palabras con el físico de esta especie. Los escarabajos presentan un exoesqueleto que sirve a modo de armadura (*armor*). Además, es brillante y refleja muchos colores, como un arcoíris (*rainbow*).

En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «arcoíris». Un arcoíris es un fenómeno meteorológico que causa la aparición de un arco multicolor debido a la refracción de la luz en las gotas de agua suspendidas en la atmósfera. Como dice el personaje, los colores que podemos apreciar en él depende del ángulo desde el que lo veamos, debido a que la luz puede variar.

23B



Giant stag

Escarabajo ciervo gigante

Whoaaa!

¡Alucina!

I caught a giant stag!

¡Le he echado el guante a un escarabajo

I'm gonna need way bigger pockets...

ciervo gigante!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica

Rima


En inglés se hace un juego de palabras con el término de la especie, que contiene el término *giant* («gigante» en español). Por eso, el personaje dice que va a necesitar bolsillos mucho más grandes (*way bigger pockets*) para poder guardarla.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ante.


24B




Giraffe Stag	Escarabajo ciervo jirafa
I caught a giraffe stag! Does that make it a longhorn?	¡Un escarabajo ciervo jirafa! Tres animales en uno, ¡cómo se pasa!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene los términos <i>giraffe</i> («jirafa» en español) y <i>stag</i> («venado» en español). Existe la clasificación <i>longhorn</i> para algunas especies de animales con cuernos o antenas muy prominentes. Si entendemos en nombre de la especie de forma literal, puede evocar en la mente del jugador un ciervo con una cornamenta larga. Por eso, el personaje pregunta si es un <i>longhorn</i> .	
En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, puesto que contiene el nombre de tres animales distintos. Además, hay rima asonante en la -a.	


25B	
	
Miyama stag	Escarabajo ciervo miyama
I caught a miyama stag! Its mandibles are jaw-dropping!	¡Un escarabajo ciervo Miyama! ¡Es cierto, así se llama!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el físico de esta especie. <i>Mandible</i> «mandíbula» en español) y <i>jaw</i> (también «mandíbula» en español) son sinónimos. Las mandíbulas de los machos de esta especie están muy desarrolladas, por lo que el personaje dice que son increíbles, te dejan boquiabierto ( <i>jaw-dropping</i> se traduce como «increíble», pero las palabras que conforman el término evocan la imagen del gesto facial que hacemos cuando algo nos sorprende, es decir, abrir mucho la boca).	


En español se opta por el uso de la rima consonante en -llama, aunque la grafía del sonido -ll- difiera entre ambos términos.

26B	
	
Saw stag	Escarabajo ciervo sierra
I caught a saw stag! Now I can't unsee it!	¡Un escarabajo ciervo sierra! La cornamenta me aterrera...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>saw</i>, que significa «sierra», pero que también es el participio del verbo <i>see</i> («ver» en español). Por eso, el personaje dice que, después de capturarlo no puede «no verlo» (<i>unsee</i>).</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «ciervo». Los machos de esta especie de mamíferos cuentan con una gran cornamenta como consecuencia de dimorfismo sexual. Además, hay rima consonante en -erra.</p>	


27B	
	
Golden stag	Escarabajo ciervo tornasol
Woooooow! I caught a golden stag! Does this mean I can retire?	¡Qué pericia! ¡Qué control! ¡Un escarabajo ciervo tornasol!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con lo que supone el evento de capturar esta especie, ya que es una de las especies de bichos más caras dentro del videojuego. Por eso, el personaje se pregunta si ya puede jubilarse ( <i>retire</i> ).	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ol.	


28B	
	
Earth-boring dung beetle	Escarabajo geotrúpido
I caught an earth-boring dung beetle! It's not boring at all!	¡Un escarabajo geotrúpido! Suena mal, pero no está pútrido.
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Paronimia y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>earth-boring</i> ( <i>bore</i> puede significar «aburrir» o «taladrar», como en este caso) y el adjetivo <i>boring</i> («aburrido» en español). Por eso, el personaje dice que este bicho no es nada aburrido.	
En español se hace un juego de palabras con la relación de paronimia entre los términos «pútrido» y «geotrúpido». Además, hay rima consonante en -útrido.	

29B	
	
Jewel beetle	Escarabajo joya

I caught a jewel beetle! It's a real gem!	¡He atrapado un escarabajo joya con unos colores que se te va la olla!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>jewel</i> («joya» en español) y el término <i>gem</i> («gema» en español), ya que pertenecen al mismo campo semántico. Una gema es un mineral o producto orgánico que al ser pulido puede utilizarse para la confección de joyas, por lo que pertenecen al mismo campo semántico.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -olla, aunque la grafía del sonido -ll- difiera en ambas palabras.	

30B	
	
Diving beetle	Escarabajo nadador
I caught a diving beetle! Now I'm making a splash!	¡He atrapado un escarabajo nadador! ¿Dónde tiene el bañador?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>diving</i> («buceo» o «bucear» en español) y la expresión <i>make a splash</i> («llamar la atención» en español), que contiene el término <i>splash</i> («salpicar» o «chapuzón» en español), es decir, ambas pertenecen al mismo campo semántico.	
En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie que contiene el término «nadador» y el término «bañador», por lo que ambos pertenecen al mismo campo semántico. Además, se hace uso de rima consonante en -ador.	

31B	
	
Scarab beetle	Escarabajo oro
I caught a scarab beetle! It's just a dung beetle with better hobbies.	¡He atrapado un escarabajo oro! ¡A la colección lo incorporo!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí. Se trata de una especie de escarabajo pelotero. En el antiguo Egipto, a este tipo de escarabajos se los asociaba a Jepri, el dios egipcio asociado al Sol naciente, a quien se creía responsable de la aparición del Sol cada día después del ocaso debido a que la bola de estiércol que rueda el escarabajo pelotero es esférica como el sol. Por eso, el personaje dice que esta especie tiene mejores pasatiempos (<i>hobbies</i>) que el escarabajo pelotero, pues rueda el sol en vez de una bola de estiércol.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -oro.</p>	

32B	
	
Dung beetle	Escarabajo pelotero
I caught a dung beetle! This species likes feces!	¡He atrapado un escarabajo pelotero! ¡Famoso en el mundo entero!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y rima	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí, ya que su característica más llamativa es que reúne estiércol formando porciones esféricas para alimentar a sus larvas. Además, el nombre de la especie contiene el término <i>dung</i> («estiércol») en</p>	

español) y el personaje dice que a esta especie le gustan los excrementos (*feces*), es decir, pertenecen al mismo campo semántico. Además, hay rima consonante entre los términos *species* y *feces*.

En español se opta por el uso de la rima consonante en -ero.

33B



Rosalia batesi beetle

Escarabajo rosalia batesi

I caught a rosalia batesi beetle!

¡Un escarabajo rosalia batesi!

That's easier to do than say!

¿Me lo quedo? ¡Creo que sí!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Expresión idiomática y sintaxis

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie. Existe la expresión idiomática *easier said than done* que se podría traducir literalmente como «es más fácil decirlo que hacerlo», pero el personaje cambia el orden sintáctico de esta oración para que signifique «es más fácil hacerlo que decirlo», ya que el nombre de la especie es largo y complicado de pronunciar.

En español se opta por el uso de rima asonante en -e y en -i.

34B



Tiger beetle

Escarabajo tigre

I caught a tiger beetle!


¡He atrapado un escarabajo tigre!


I pounced first!

¡Un bicho de gran calibre!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>tiger</i> («tigre» en español). El personaje dice que él ha «asaltado» ( <i>pounce</i> ) primero, como hacen los felinos.	
En español se opta por el uso de la rima asonante en -i y en -e.	

35B	
	
Drone beetle	Escarabajo verde japonés
I caught a drone beetle! Shouldn't you have more propellers?	¡Un escarabajo verde japonés! Verde de la cabeza a los pies.
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>drone</i> . En español puede traducirse como «zumbido», pero también como «dron». En el juego de palabras se rescata esta segunda acepción, por eso el personaje dice que debería tener más hélices ( <i>propellers</i> ).	
En español se hace un juego de palabras con la característica principal de esta especie: es completamente verde. Además, hay rima consonante en -es.	


36B	
	
Violin beetle	Escarabajo violín
I caught a violin beetle! Apparently I'm as fit as a fiddle!	¡He atrapado un escarabajo violín! ¡Es un bicho de postín!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y expresión idiomática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>violin</i> («violín» en español) y la expresión <i>to be as fit as a fiddle</i> («estar en forma» en español), que contiene el término <i>fiddle</i> , que también significa «violín».	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ín.	


37B	
	
Scorpion	Escorpión
I caught a scorpion! It was a sting operation!	¡He atrapado un escorpión! ¡Cuidado con el aguijón!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y pragmática	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el término <i>sting</i> («aguijón» en español), la característica principal de esta especie, y el término <i>sting operation</i> («operación encubierta» en español), que contiene también el mismo término. También se hace referencia a la mecánica del juego: es necesario acercarse lentamente a esta especie para que no ataque de vuelta.	
En español, al igual que el inglés, está presente la idea del aguijón, la característica principal de esta especie. Además, hay rima consonante en -ón.	

38B	
	
Goliath beetle	Goliat

I caught a goliath beetle! Am I a legend or what?	¡He atrapado un goliat! Yo tan joven, ¡a mi edad!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>goliath</i> («goliat» en español). Según la narración bíblica, Goliat era una gigante de la ciudad de Gat y paladín del ejército filisteo que durante cuarenta días asedió a los ejércitos del Reino de Israel. Fue asesinado por David, un joven pastor, con una honda y una piedra. Por eso, el personaje se pregunta si después de atrapar a esta especie se ha convertido en una leyenda como David.</p>	
<p>En español, al igual que en inglés, se rescata la narración bíblica de David contra Goliat. Puesto que David era un pastor muy joven, el personaje hace referencia a su propia edad. Además, hay rima asonante en -a.</p>	

39B	
	
Blue weevil beetle	Gorgojo azul
I caught a blue weevil beetle! It's the lesser of blue weevils!	¡He atrapado un gorgojo azul! No hacía nada el muy gandul...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia y expresión idiomática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y la expresión <i>the lesser of two evils</i> («el menor de los males» en español). Puesto que <i>blue weevil</i> y <i>two evils</i> se pronuncian de forma similar, el personaje altera la expresión idiomática para que coincida con el nombre de esta especie.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -ul.</p>	

40B	
	
Bell cricket	Grillo campana
I caught a bell cricket! It would make a great bellhop!	¡He atrapado un grillo campana! Me lo quedo porque me da la gana.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>bell</i> («campana» en español) y el término <i>bellhop</i> («botones» en español, en su acepción referente a la persona encargada de transportar el equipaje del cliente desde su vehículo hasta el hotel). A su vez, este término está formado por <i>bell</i>, contenido también dentro del nombre de la especie, y <i>hop</i> («salto» en español). Finalmente, podemos relacionar el término <i>bellhop</i> con el nombre de la especie por el término compartido, por el hecho de que los grillos saltan y porque a los botones se les llama utilizando una campana.</p>	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ana.	

41B	
	
Mole cricket	Grillo cebollero
I caught a mole cricket! I really dug it!	¡He atrapado un grillo cebollero! Y me lo guardo porque quiero.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *mole* (una de sus acepciones es «topo» en español) y el verbo *dug* (pasado del verbo *dig*, en español «cavar», aunque en el registro coloquial también puede significar «gustar»). Los topos son animales que cavan madrigueras y tienen una vida prácticamente subterránea, por lo que los términos con los que se hace el juego de palabras forman parte del mismo campo semántico.

En español se opta por el uso de rima consonante en -ero.

42B



Cricket

Grillo común

I caught a cricket!

¡He atrapado un grillo común!

What a chirp thrill!

¡Sigue aún con su runrún!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Pragmática, paronimia y expresión  
idiomática

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con la expresión *cheap thrill* (literalmente «entretenimiento barato» en español), ya que la recompensa por esta especie es baja. Además, se sustituye el término *cheap* por *chirp*, el canto de los grillos en inglés.


En español se opta por el uso de rima consonante en -ún.


43B	
	
Ant	Hormiga
I caught an ant! TELL ME WHERE THE QUEEN IS!	¡He atrapado una hormiga! ¡Espero que sea mi amiga!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con la especie en sí. Las hormigas forman colonias caracterizadas por la división del trabajo, donde la mayoría son hembras estériles sin alas (estas castas se denominan «obreras») y una o varias hembras fértiles, las «reinas» (<i>queen</i> en inglés). Estas últimas tienen una gran importancia, puesto que son las únicas que ponen huevos para aumentar el número de individuos que conforman la colonia. Por eso, el personaje insiste en saber dónde está la reina de la colonia a la que pertenece esta especie.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -miga.</p>	


44B	
	
Walking leaf	Insecto hoja
I caught a walking leaf! It seems to be taking it in stride!	¡He atrapado un insecto hoja! ¿Un animal vegetal? ¡Qué paradoja!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre la especie y la expresión <i>to take it in stride</i> («tomárselo con calma» en español), que contiene el término <i>stride</i> («zancada» en</p>	

español) y pertenece al mismo campo semántico que el término *walking* («caminante» en español), contenido en el nombre de la especie. El personaje dice que esta especie parece que está tomándose las cosas con calma, ya que estos bichos se caracterizan por tener una actividad muy pausada, como si fueran movidos por el viento, como una hoja.

En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «hoja», un órgano presente en casi todas las plantas para realizar la fotosíntesis. Como bien dice el personaje, es una paradoja que una especie del reino animal tenga aspecto y nombre con algo relativo al reino vegetal. Además, hay rima consonante en -oja.

45B	
	
Walking stick	Insecto palo
I caught a walking stick! Check out its walking schtick! Look, these are the jokes, OK?	¡He atrapado un insecto palo! Y ahora toca un chiste malo...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Paronimia y pragmática	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>stick</i> («palo» en español), y el término <i>schtick</i> (una de sus acepciones se puede traducir como el «talento» o «maestría» de una persona para una actividad concreta). Los insectos palo se caracterizan, además de por su aspecto peculiar, por la forma en la que se mueven, balanceándose de un lado a otro. Por eso, el personaje menciona su «talento para caminar» (<i>walking schtick</i>). Además, el personaje utiliza la ironía para ridiculizar el juego de palabras que acaba de hacer.</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras utilizando la dinámica general del juego en la que después de atrapar cualquier especie animal se hace un chiste o juego de palabras. Además, hay rima consonante en -alo.</p>	

46B	
	
Rice grasshopper	Langosta
I caught a rice grasshopper! I've been looking for a gluten-free alternative...	¡He atrapado una langosta! ¡La busqué de costa a costa!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>rice</i> («arroz» en español). El personaje dice que había estado buscando una alternativa sin gluten ( <i>gluten-free</i> ), ya que el arroz es un cereal que no contiene esta proteína.	
En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, pues también existe un animal marino con la misma denominación. Además, hay rima consonante en -osta.	

47B	
	
Long locust	Langosta alargada
I caught a long locust! Or, as I call it, a loooooocust.	¡He atrapado una langosta alargada! ¡No se me escapa nada!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>long</i> («largo» en español). Por eso, el personaje modifica el sustantivo que	

conforma el nombre de la especie para que la forma de este vaya acorde con el significado del adjetivo.

En español se hace uso de rima consonante en -ada.

48B



Migratory locust

Langosta migratoria

I caught a migratory locust!  
Things just went south for this guy!

¡He cazado una langosta migratoria y me  
he quedado en la gloria!


Juego de palabras → Juego de palabras


Semántica y expresión idiomática

Expresión idiomática y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *migratory* («migratorio» en español) y la expresión idiomática *things go south* (se utiliza para hacer referencia a que la situación ha empeorado), que contiene el término *south* («sur» en español). Ambos términos pertenecen al mismo campo semántico. El personaje dice que la situación no es favorable para esta especie, ya que acaba de atraparla.

En español hay rima consonante en -oria mediante el uso de la expresión idiomática «quedarse en la gloria»

49B	
	
Darner dragonfly	Libélula caballito del diablo
I caught a darner dragonfly! It better watch its mouth!	¡He atrapado una libélula caballito del diablo! ¿Se ha escapado de su establo?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>darner</i> (en español <i>darn</i> se puede traducir como «maldito»). Puesto que puede ser una palabra malsonante, el personaje dice que mejor no diga palabrotas (<i>watch its mouth</i>).</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término «caballito» y un término perteneciente al campo semántico de otro animal con el mismo nombre, el caballo. Además, hay rima consonante en -ablo.</p>	

50B	
	
Damsely	Libélula damisela
I caught a damsely! Now it's a damsely in distress!	¡He atrapado una libélula damisela! ¡Una señorita de la vieja escuela!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y pragmática	Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *damsel* («damisela» en español). Puesto que el personaje ha atrapado a esta especie, dice que ahora es «una damisela en apuros» (*damsel in distress*).

En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término damisela. Antiguamente, una damisela era una señorita con ínfulas de dama, por eso el personaje dice que es una «señorita de la vieja escuela». Además, hay rima consonante en -ela.

51B



Red dragonfly

Libélula roja

I caught a red dragonfly!

¡He atrapado una libélula roja!

Didn't even have to roll for initiative!

¡Cazo cuanto bicho se me antoja!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Semántica


Rima


En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que *red dragon* es un tipo de dragón en el universo de *Dungeons & Dragons*, un juego de rol de fantasía. En este juego, cuando comienza un evento o combate, tiene lugar una tirada de iniciativa para saber el orden de acción de los jugadores. Puesto que el personaje ha atrapado esta especie fácilmente, dice que no ha necesitado de esta dinámica.

En español se opta por el uso de rima consonante en -oja.


52B	
	
Banded dragonfly	Libélula tigre
I did it! Did you see that? I caught a banded dragonfly!	¡He atrapado una libélula tigre! Es una hazaña increíble.
Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras rescatando la idea de que esta especie es más difícil de atrapar que otras porque es más rápida.</p>	
<p>En español, al igual que en inglés, se rescata la idea de que esta especie es más rápida que otras y, por lo tanto, más de difícil de atrapar. Además, hay rima asonante en -i y en -e.</p>	


53B	
	
Citrus long-horned beetle	Longicornio asiático
I caught a citrus long-horned beetle! Orange you happy for me?	¡He atrapado un longicornio asiático! Y me ha caído simpático.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y paronimia	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>citrus</i> («cítrico» en español). Puesto que la naranja (<i>orange</i>) es una fruta cítrica, el personaje sustituye la forma verbal <i>aren't</i> por <i>orange</i>, ya que son parónimos.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -ático.</p>	

54B	
	
Firefly	Luciérnaga
I caught a firefly! I'm on fire now!	¡He atrapado una luciérnaga! ¡Igual brilla que se apaga!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>fire</i> («fuego» en español) y la expresión idiomática <i>to be on fire</i> , que contiene este mismo término y que se utiliza cuando alguien se muestra muy entusiasmado por algo o para indicar que se está en racha.	
En español se hace un juego de palabras con la característica principal de esta especie: la bioluminiscencia. Además, hay rima consonante en -aga.	

55B	
	
Orchid mantis	Mantis orquídea
I caught an orchid mantis! Our friendship is blooming!	¡He atrapado una mantis orquídea! Mira qué quieta se queda...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Paronimia
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>orchid</i> («orquídea» en español) y el verbo <i>bloom</i> («florecer» en español). Ambos términos pertenecen al mismo campo semántico.	

En español se hace un juego de palabras mediante la relación de paronimia presente en el término «orquídea» y el verbo «quedarse».

56B	
	
Mantis	Mantis religiosa
I caught a mantis! Man, 'tis so cool!	¡He atrapado una mantis religiosa! Es una bicha famosa.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia y morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie. El personaje modifica el determinante <i>this</i> para que la grafía concuerde con parte del nombre de la especie (-tis).	
En español se opta por el uso de rima consonante en -osa.	

57B	
	
Great purple emperor	Mariposa emperador japonés
I caught a great purple emperor! Its purple reign is over now!	¡He atrapado una mariposa emperador japonés! Yo diría «emperatriz», ¿cómo lo ves?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Morfología y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>emperor</i> («emperador» en español). Por eso, el personaje después de cazarla	

dice que su reinado morado (*purple reign*) ha acabado. Ambos términos forman parte del mismo campo semántico.

En español se hace un juego de palabras entre el género del sustantivo «mariposa», que es femenino, y el género del sustantivo «emperador», que es masculino y su forma femenina es «emperatriz». Además, hay rima consonante en -es.

58B



Rajah Brooke's birdwing

Mariposa alas de brooke

I caught a Rajah Brooke's birdwing!

¡Una mariposa alas de Brooke en toda su

Nothing else I'd rajah be doing!

magnitud!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Paronimia y morfología

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *rajah*. El personaje modifica la siguiente frase sustituyendo el adverbio *rather* («en lugar de» en español) por *rajah*, ya que son parónimos.

En español se opta por el uso de la rima asonante en -u, aunque la grafía difiera en ambas palabras, pues el diptongo -oo- en inglés se pronuncia como una -u-.

59B



Queen Alexandra's birdwing

Mariposa alas de pájaro


I caught a Queen Alexandra's birdwing!


¡Una mariposa alas de pájaro!


That's a feather in my cap!

¡Vaya colores, son un escándalo!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y expresión idiomática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene <i>bird</i> («pájaro» en español). En inglés existe la expresión <i>a feather on one's cap</i>, que se utiliza cuando alguien se siente orgulloso por un logro. Además, esta expresión contiene el término <i>feather</i> («pluma» en español), perteneciente al mismo campo semántico que «pájaro».</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima asonante en -a y en -o.</p>	

60B	
	
Peacock butterfly	Mariposa bianor
<p>I caught a peacock butterfly! Now it's my turn to strut my stuff!</p>	<p>¡He atrapado una mariposa bianor! La trataré con amor.</p>
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y expresión idiomática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>peacock</i> («pavo real» en español). Los pavos reales machos presentan una cola vistosa que exhiben durante el cortejo y por eso se les asocia con la belleza y la confianza. Además, en inglés existe la expresión <i>strut your stuff</i>, que hace referencia a «enseñar tus habilidades» y contiene el verbo <i>strut</i> («presumir» o «pavonearse» en español).</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -or.</p>	

61B	
	
Emperor butterfly	Mariposa celeste
I caught an emperor butterfly! It's not your average monarch!	¡He atrapado una mariposa celeste! Espero que no le moleste...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>emperor</i> («emperador» en español), y la mariposa monarca ( <i>monarch</i> ), pues el nombre de ambas especies contiene un término del mismo campo semántico.	
En español se opta por el uso de rima consonante en -leste.	

62B	
	
Yellow butterfly	Mariposa colias
I caught a yellow butterfly! Shouldn't all BUTTERflies be yellow?	¡He atrapado una mariposa colias! ¡La amas o la odias!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que el término <i>butterfly</i> contiene la palabra <i>butter</i> («mantequilla» en español). Puesto que el nombre de esta especie contiene el término <i>yellow</i> («amarillo» en español) y la mantequilla es de este color, el personaje sugiere que todas las mariposas deberían ser amarillas.	
En español se opta por el uso de rima asonante en -o, en -i y en -a.	

63B



Paper kite butterfly

Mariposa cometa de papel

I caught a paper kite butterfly!

¡Una mariposa cometa de papel!

Do I read it, fly it, or spread it on toast?

¡La sumo a mi plantel!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que contiene los términos *paper*, *kite* y *butter(fly)* («papel», «cometa» y «mantequilla» en español). Por eso, el personaje pregunta si debe leerla, volarla o untarla en una tostada.

En español se opta por el uso de rima consonante en -el.

64B



Common butterfly

Mariposa común

I caught a common butterfly!

¡He atrapado una mariposa común!

They often flutter by!

Iba revoloteando al tuntún.

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Paronimia y semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, compuesto por el término *common* («común» en español) y *butterfly* («mariposa» en español). El personaje dice que comúnmente (*often*) revolotean (*flutter by*). Por un lado, podemos relacionar a través de la semántica los términos *common* y *often* y, por otro lado, *flutter by* y *butterfly* se pronuncian de forma muy similar.

En español se opta por el uso de rima consonante en -ún.

65B



Monarch butterfly

Mariposa monarca

I caught a monarch butterfly!  
Guess the butterflies are a democracy  
now!

¡He atrapado una mariposa monarca!  
Con ese color, ¡se desmarca!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *monarch* («monarca» en español) y el término *democracy* («democracia» en español), pertenecientes al mismo campo semántico. Puesto que en una monarquía es el rey quien gobierna, el personaje dice que a partir de ahora el sistema de gobierno de las mariposas será la democracia, ya que ha atrapado al monarca.

En español se opta por el uso de rima consonante en -arca.

66B



Agrias butterfly

Mariposa narciso

I caught an agrias butterfly!  
I wonder if it finds me disagrias-able?

¡He atrapado una mariposa narciso!  
¡Bajé la red en el instante preciso!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Paronimia y morfología

Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *agrias*, y el término *agree*, de pronunciación parecida al anterior. El personaje se pregunta si le parecerá desagradable (*disagreeable*) a esta especie, pero se modifica este adjetivo para que contenga el término del nombre de la mariposa («disagrias-able»).

En español se opta por el uso de rima consonante en -iso.

67B



Tiger butterfly

Mariposa tigre

I caught a tiger butterfly!

¡He atrapado una mariposa tigre!

I've earned my stripes!

¡No hay bicho que no peligre!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Semántica y expresión idiomática


Rima


En inglés se hace un juego de palabras entre la característica principal de esta especie, las alas rayadas, y la expresión idiomática *to earn one's stripes*, que contiene el término *stripe* («raya» en español) y que se utiliza para decir que alguien ha logrado algo gracias a su duro trabajo.


En español se opta por el uso de rima consonante en -igre.


68B	
	
Common bluebottle	Mariposa triángulo azul
I caught a common bluebottle! I'll put it in a rare green jar!	¡Una mariposa triángulo azul! Bonita, ¡vas al baúl!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que se puede traducir como «botella azul común». Por eso, el personaje dice que la va a guardar en un tarro verde raro ( <i>rare green jar</i> ).	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ul.	

69B	
	
Ladybug	Mariquita
I caught a ladybug! Sorry to disturb you, ma'am.	¡He atrapado una mariquita! ¡Su belleza es exquisita!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>lady</i> («señora» en español). Por eso el personaje se refiere a ella con el vocativo <i>ma'am</i> (también «señora» en español).	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ita.	

70B	
	
Fly	Mosca
I caught a fly! I was just wingin' it...	¡He atrapado una mosca! Ve la red y no se cosca.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y expresión idiomática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el hecho de que las moscas tienen alas ( <i>wings</i> ) y la expresión idiomática <i>wing it</i> («improvisar» en español), que contiene el término <i>wing</i> («ala» en español).	
En español se opta por el uso de rima consonante en -osca.	

71B	
	
Mosquito	Mosquito
I caught a mosquito! It's itching for a fight!	¡He atrapado un mosquito! Por si tenía apetito...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el hecho de que los mosquitos pican ( <i>itch</i> ) y la expresión idiomática <i>itch for a fight</i> (podría traducirse como «ganas de pelea»), que contiene el término <i>itch</i> , perteneciente al campo semántico de los mosquitos.	
En español se rescata la idea, al igual que en inglés, que los mosquitos perforan la piel de los mamíferos y succionan la sangre para alimentarse. Además, hay rima consonante en -ito.	

72B	
	
Cicada shell	Muda de cigarra
I found a cicada shell! I'm glad the little guy came out of it!	¡He atrapado una muda de cigarra! La dejó y se fue de farra.
Juego de palabras → Juego de palabras	
Expresión idiomática	Pragmática y rima
En inglés existe la expresión <i>come out of the shell</i> (literalmente «salir del caparazón»), que se utiliza para hacer referencia a que alguien es menos tímido de lo que solía ser. El personaje dice que se alegra por este «pequeñín» ( <i>little guy</i> ).	
En español se rescata la idea, al igual que en inglés, que esta especie muda la piel. Además, hay rima consonante en -arra.	

73B	
	
Bragworm	Oruga bolsón
I caught a bagworm! Guess I'm a bragworm!	¡He atrapado una oruga de bolsón! Me subyuga, ¡qué emoción!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia y morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>bag</i> («bolsa» en español), y el término <i>brag</i> («presumir» en español), ya que	

se pronuncian de forma similar. Por eso, el personaje, tras atrapar esta especie, modifica el nombre de la especie y se denomina a sí mismo «bragworm».

En español se opta por el uso de rima consonante en -ón.

74B



Moth

Polilla

I caught a moth!  
And I had a ball doing it!

¡He atrapado una polilla!  
La he atraído cual bombilla...

Juego de palabras → Juego de palabras

Semántica y expresión idiomática

Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y la expresión idiomática *to have a ball* («pasarlo muy bien» en español), que contiene el término *ball* («bola» en español). Debido al orden en el que se encuentran estos dos términos, encontramos el término *mothball* («bola de naftalina» en español), perteneciente al mismo campo semántico que «polilla».

En español se hace un juego de palabras rescatando la idea de que, a ciertos insectos como las polillas, les atrae la luz. Además, hay rima consonante en -illa.

75B




Atlas moth


Polilla atlas


I caught an Atlas moth!  
I bet it never gets lost!

¡He atrapado una polilla atlas!  
No se pierde, ¡va con mapa!

Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y rima	Semántica
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término atlas y, puesto que este hace referencia por definición a una colección de mapas, el personaje dice que está seguro de que esta especie nunca se pierde. Además, hay rima asonante en -o.	
En español, al igual que en inglés, se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término atlas, perteneciente al campo semántico de la cartografía, igual que el término «mapa».	

76B	
	
Madagascan sunset moth	Polilla crepuscular
I caught a Madagascan sunset moth! Wow, you're not from around here!	¡Una polilla crepuscular! ¡Que belleza singular!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>Madagascan</i> («malgache» en español). Por eso, el protagonista dice que esta especie no es de la zona.	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ular.	

77B	
	
Flea	Pulga
I caught a flea! The curse is lifted.	¡He atrapado una pulga! Pero mejor si la noticia no se divulga...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática	Pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el evento de captura de esta especie, ya que solo se atrapa cuando un vecino en la isla está infestado. Una vez el personaje usa la red sobre la cabeza del vecino, este queda libre de pulgas. Por eso, el personaje dice que lo ha liberado de la maldición ( <i>lift a curse</i> ).	
En español se hace un juego de palabras rescatando la relación entre la aparición de pulgas y la falta de higiene. Además, hay rima consonante en -ulga.	

78B	
	
Grasshopper	Saltamontes
I caught a grasshopper! They're a grass act!	¡He atrapado un saltamontes! ¡Mi red no conoce horizontes!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia y expresión idiomática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>grass</i> («hierba» en español), y la expresión idiomática <i>grass act</i> («espectacular» en español). Puesto que estos términos se pronuncian de forma	

parecida, el personaje sustituye *class* por *grass* para que coincida con el nombre de la especie.

En español se opta por el uso de rima consonante en -ontes.

79B



Tarantula

Tarántula

I caught a tarantula!

¡He atrapado una tarántula!

This situation just got hairy!

¡Ya no se la ve tan fatua!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Semántica y expresión idiomática

Rima

En inglés se hace un juego de palabras entre la característica más llamativa de esta especie, la presencia de pelo urticante, y la expresión idiomática *hairy situation*. El adjetivo *hairy* significa «peludo», sin embargo, a *hairy situation* se utiliza para indicar que una situación es peligrosa.

En español se opta por el uso de rima asonante en -u y -a.

80B



Pondskater

Zapatero

I caught a pondskater!


¡He atrapado un zapatero!


Wonder if it can do a pond ollie...

¿Cómo trabajará el cuero?


Juego de palabras → Juego de palabras


Semántica y morfología	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>skater</i> («patinador» en español, aunque también es frecuente el uso de <i>skater</i> ), y el término <i>ollie</i> , que es el nombre que recibe un truco aéreo de este deporte. Por eso, el personaje se pregunta si podrá hacer un «pond ollie» (literalmente un «ollie de estanque»)	
En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que «zapatero» también designa a una persona que por oficio arregla o vende zapatos y que, por lo tanto, trabajan con cuero. Además, hay rima consonante en -ero.	


1C	
	
Abalone	Abulón
I got an abalone! Why do I want a sandwich now?	¡Un abulón! ¡Es redondo como un balón!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el hecho de que esta especie se utiliza para la elaboración de un tipo de sándwich.	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ón.	

2C	
	
Seaweed	Alga wakame
I got some seaweed! I couldn't kelp myself.	¡Un alga wakame! ¡Es mía, que nadie la reclame!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	

Paronimia y semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras basado en la paronimia entre los términos <i>help</i> y <i>kelp</i> («alga» en español), este último perteneciente al mismo campo semántico que <i>seaweed</i> (también «alga» en español). En inglés existe la expresión <i>to cannot help oneself</i> («no ser capaz de controlarse o evitar algo» en español), pero el personaje sustituye <i>help</i> por <i>kelp</i>.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -ame.</p>	

3C	
	
Sea anemone	Anémona
<p>I got a sea anemone! The enemy of my anemone is my afrenome!</p>	<p>¡Una anémona! Mírala qué mona...</p>
<p>Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada</p>	
Pragmática, paronimia y morfología	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras basado en la paronimia de los términos <i>anemone</i> y <i>enemy</i> («anémona» y «enemigo» en español respectivamente), mediante el uso del proverbio árabe «el enemigo de mi enemigo es mi amigo». Lo que dice el personaje es que «el enemigo de mi anémona es mi amigo», pero modifica morfológicamente el término <i>friend</i> («amigo» en español) para que se asemeje a <i>anemone</i>, dando lugar al término «afrenome».</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -mona.</p>	

4C	
	
Spotted garden eel	Anguila jardinera
I got a spotted garden eel! Was it un-spotted before I saw it?	¡Una anguila jardinera! ¿Vendrá con podadera?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Morfología y semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>spotted</i> debido a la presencia de manchas redondas en el cuerpo (<i>spot</i> significa «punto» o «lunar» en español). Sin embargo, este término puede traducirse también como «detectar» o «descubrir» por lo que el personaje se pregunta si antes de avistar a esta especie era <i>un-spotted</i> (en inglés, el prefijo <i>un-</i> se utiliza para la creación de antónimos).</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras mediante la mención a una herramienta perteneciente al campo de la jardinería. Además, hay rima consonante en <i>-era</i>.</p>	

5C	
	
Sea slug	Babosa de mar
I got a sea slug! It's kinda salty about that.	¡Una babosa de mar! ¡Parece vestida de Carnaval!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras mediante el uso del término <i>salty</i> («salado» en español), ya que guarda relación semántica con el mar. Sin embargo, otra acepción de</p>	

este término dentro del registro informal es «resentido», es decir, el personaje piensa que esta especie le guarda resentimiento por haberla capturado.

En español se hace un juego de palabras con el aspecto colorido de la especie, que recuerda a los trajes y disfraces que aparecen en los desfiles de esta celebración. Además, hay rima asonante en -a.

6C



Acorn barnacle

Bellota de mar

I got an acorn barnacle!

¡Una bellota de mar!

Will it grow into an oak barnacle?

Me pregunto si la podré plantar...

Juego de palabras → Juego de palabras

Semántica y morfología

Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *acorn* («bellota» en español) y *barnacle* («percebe» en español). Puesto que la bellota es el fruto del roble (*oak*), el personaje se pregunta si al plantarlo se convertirá en, literalmente, un «percebe de roble».

En español, al igual que en inglés, se rescata la idea de plantar una bellota. Además, hay rima consonante en -ar.

7C



Lobster

Bogavante

I got a lobster!


¡Un bogavante!


Objective complete.

¡Qué aspecto más amenazante!


Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada


Morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras mediante la modificación del término <i>objective</i> («objetivo» o «misión» en español) a «lobjective» de modo que se asemeje al nombre de la especie.	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ante.	


8C	
	
Whelk	Buccino
I got a whelk! Happy snails to ya.	¡Un buccino! ¡Yo alucino!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia, semántica y expresión idiomática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el género de esta especie, los caracoles marinos, y la expresión idiomática <i>happy trails</i> , utilizada para desear un feliz viaje a alguien. El personaje sustituye el término <i>trail</i> por <i>snail</i> («caracol» en español), pues se pronuncian de forma similar, para crear una relación semántica con la especie.	
En español se opta por el uso de la rima consonante en -ino.	


9C	
	
Dungeness crab	Buey del pacífico
I got a Dungeness crab! Dun dun duuuun...geness.	¡Un buey del Pacífico! Es un cangrejo magnífico.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	


Paronimia, pragmática y morfología	Rima
En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie y la típica melodía dramática para generar suspense y que, cuando se intenta imitar verbalmente, se pronuncia tres veces el mismo fonema, que casualmente coincide con la primera sílaba del nombre de la especie.	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ífico.	

10C	
	
Firefly squid	Calamar luciérnaga
I got a firefly squid! More like a glowswim squid.	¡Un calamar luciérnaga! Es de agua, no de ciénaga.
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie que contiene el término <i>firefly</i> («luciérnaga» en español) que se compone de los términos <i>fire</i> y <i>fly</i> («fuego» y «volar» en español respectivamente). Puesto que esta especie, gracias a unos órganos fotóforos brilla para atraer a sus presas, el personaje dice que más bien es un calamar «glowswim» ( <i>glow</i> significa «brillo» y <i>swim</i> , «nadar») para crear una relación semántica con las características físicas de la especie, ya que los calamares no vuelan, nadan.	
En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, ya que las luciérnagas habitan en lugares cálidos como podría ser una ciénaga, pero al tratarse de un calamar habita en el agua. Además, hay rima consonante en -naga.	

11C	
	
Vampire squid	Calamar vampiro
I got a vampire squid! A lot was at stake.	¡Un calamar vampiro! Si veo colmillos, me piro
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con la expresión idiomática <i>a lot is at stake</i> («hay mucho en juego» en español), que contiene el término <i>stake</i> (una de sus acepciones es «estaca» en español), ya que esta especie es un calamar vampiro y a los vampiros, según las leyendas, solo se les consigue matar clavándoles una estaca (<i>stake</i>) de madera.</p> <p>En español se rescata la idea de que los vampiros tienen colmillos que clavan en el cuerpo de su víctima para succionarle la sangre. Además, hay rima consonante en <i>-iro</i>.</p>	

12C	
	
Sweet shrimp	Camarón boreal
I got a sweet shrimp! It's being very considerate.	¡Un camarón boreal! ¡Tiene un color ideal!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>sweet</i> («amable» o «dulce» en español). Por eso, el personaje dice que esta especie es muy considerada (<i>considerate</i>).</p> <p>En español se opta por el uso de la rima consonante en <i>-eal</i>.</p>	

13C	
	
Venus' flower basket	Canasta de flores de venus
I got a Venus' flower basket!	¡Una canasta de flores de Venus!
Why was she picking flowers here?	¿Marte la echará de menos?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término Venus, haciendo referencia a la diosa del amor y la fertilidad en la mitología romana. El personaje se pregunta por qué estaba cogiendo flores en ese lugar, debido a que el nombre de la especie es, literalmente, «canasta de flores de Venus».</p>	
<p>En español, al igual que en inglés, se rescata la idea de Venus como la diosa del amor y la fertilidad en la mitología romana. En este caso mediante la mención a Marte, dios de la guerra y amante de Venus en la mitología romana.</p>	

14C	
	
Red king crab	Cangrejo boreal
I caught a red king crab!	¡Un cangrejo boreal!
It's royally flushed.	¿Verá la aurora bajo el mar?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>king</i> («rey» en español), y el adverbio <i>totally</i> («totalmente» en español) que el personaje sustituye por <i>royally</i> (del adjetivo <i>royal</i>, «real» o «regio» en español) para decir es que esta especie es completamente de color rojizo (<i>flushed</i>), creando una</p>	

relación semántica con el nombre y el aspecto físico de la especie. Cabe destacar que también se hace referencia al póquer: en este juego de cartas la mano más alta es la escalera real (*royal flush*), que consiste en una combinación de las cinco cartas más altas del mismo palo. Entre estas cartas tiene que estar el rey (*king*) que, en el caso de los diamantes y corazones, es de color rojo (*red king*) por el color de estos palos.

En español se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término «boreal», y la mención al fenómeno luminiscente, la aurora (boreal). Además, hay rima asonante en -a.

15C



Snow crab

Cangrejo de nieve

I got a snow crab!

¡Un cangrejo de nieve!

It's giving me the cold shoulder.

¿Qué le pasará si llueve?


Juego de palabras → Juego de palabras


Semántica y expresión idiomática

Semántica y rima


En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *snow* («nieve» en español), y la expresión idiomática *to give the cold shoulder* («dar la espalda» o «comportarse de manera fría» en español), que contiene el término *cold* («frío» en español), es decir, *snow* y *cold* guardan relación semántica.


En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «nieve», un fenómeno meteorológico que consiste en precipitaciones en forma de pequeños cristales de hielo, que se derriten en caso de lluvias. Además, hay rima consonante en -eve.

16C	
	
Gazami crab	Cangrejo gazami
I got a gazami crab! What a gripping find!	¡Un cangrejo gazami y es todo para mí!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el término <i>gripping</i> («apasionante» en español) que contiene el término <i>grip</i> («agarrar», también «apretón de manos» en español) y que se relaciona con la característica física más evidente de esta especie: las pinzas.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -mi.</p>	

17C	
	
Spider crab	Cangrejo gigante japonés
I got a spider crab! Water bugs can rest easy.	¡Un cangrejo gigante japonés! Espero que no dé muchos puntapiés.
Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática y semántica	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>spider</i> («araña» en español). Puesto que las arañas se alimentan de insectos (<i>bugs</i>) y el personaje ha cazado a esta especie, este dice que los insectos marinos pueden relajarse, pues ya no hay peligro.</p>	

En español se hace referencia al aspecto físico de la especie, pues llama la atención la longitud de sus patas, y la posibilidad de tropezarse por este motivo. Además, hay rima consonante en -és.

18C	
	
Horseshoe crab	Cangrejo herradura
I got a horseshoe crab! I hope it's lucky!	¡Un cangrejo herradura! ¡Suerte segura!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática	Pragmática y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>horseshoe</i> («herradura» en español). Puesto que las herraduras se consideran un amuleto para atraer la buena fortuna, el personaje dice que espera que esta especie tenga suerte ( <i>luck</i> ).	
En español, al igual que en inglés, se rescata la idea de que las herraduras atraen la buena suerte. Además, hay rima consonante en -ura.	

19C	
	
Turban shell	Caracola espinosa
I got a turban shell! It's totally TURB...ular!	¡Una caracola espinosa! Qué pinta más peligrosa...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Morfología y paronimia	Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el término *tubular*, que en el registro informal se utiliza como «guay», y se modifica morfológicamente de modo que se asemeje al nombre de la especie.

En español se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término «espinosa» y las espinas son peligrosas. Además, hay rima consonante en -osa.

20C



Sea pig

Cerdo de mar

I got a sea pig!

¡Un cerdo de mar!

What's next? Air pigs?

Sin ánimo de insultar...

Juego de palabras → Juego de palabras

Semántica

Semántica y rima

En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *pig* («cerdo» en español). Puesto que el cerdo es un mamífero terrestre y esta especie se traduce como «cerdo de mar», el personaje pregunta con cierta ironía si también habrá cerdos de aire.

En español se hace un juego de palabras mediante la acepción del término «cerdo», contenido dentro del nombre de esta especie, como un insulto. Además, hay rima consonante en -ar.

21C



Sea urchin

Erizo de mar


I got a sea urchin!


¡Un erizo de mar!


Wasn't even 'earchin for it.

Pues no me quiero pinchar...

Juego de palabras → Juego de palabras	
Morfología y paronimia	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>urchin</i> («erizo» en español). Este término y la forma verbal <i>searching</i> («buscando» en español) se pronuncian de forma parecida. Además, el personaje altera la grafía de la forma verbal para que se asemeje a la grafía del nombre de la especie, suprimiendo la s- inicial y la -g final.	
En español se rescata la idea de que los erizos pinchan debido a las púas móviles que presentan en el caparazón. Además, hay rima consonante en -ar.	


22C	
	
Slate pencil urchin	Erizo lápiz de pizarra
I got a slate pencil urchin! Its handwriting is gorgeous.	¡Un erizo lápiz de pizarra! ¡Pincha el bichejo de marras!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>slate pencil</i> («pizarrín» en español). Puesto que antiguamente el pizarrín se utilizaba para practicar la escritura en una tablilla, el personaje dice que esta especie tiene una letra ( <i>handwriting</i> ) muy bonita ( <i>gorgeous</i> ).	
En español se rescata la idea de que los erizos pinchan debido a las púas móviles que presentan en el caparazón. Además, hay rima consonante en -arra.	


23C	
	
Sea star	Estrella de mar
I got a sea star! Is a group called a constellation?	¡Una estrella de mar! Me pregunto si será fugaz...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>star</i> («estrella» en español). Por eso, el personaje se pregunta si un conjunto de ejemplares de esta especie se denomina «constelación».	
En español, al igual que en inglés, se rescata la idea de estrella como un cuerpo celeste, en este caso el de «estrella fugaz». Además, hay rima asonante en -a.	


24C	
	
Flatworm	Gusano policlado
I got a flatworm! Guess it forgot its spareworm.	¡Un gusano policlado! Y también es polisílabo...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Morfología y paronimia
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>flat</i> (puede significar «deshinchado» en español). Cuando una rueda se pincha se denomina <i>flat wheel</i> y se necesita la rueda de repuesto ( <i>spare wheel</i> ). Por eso, el personaje dice que esta <i>flatworm</i> (literalmente «gusano pinchado») seguramente haya	

olvidado su «spareworm» (término inventado que literalmente se traduciría como «gusano de repuesto»).

En español se hace un juego de palabras con la estructura formal, concretamente con el número de sílabas, del nombre de la especie. Además, existe relación de paronimia entre los términos «polisílabo» y «políclado».

25C	
	
Giant isopod	Isópodo gigante
GAAAAH! I got a giant isopod! It's the crustodian of the sea.	¡Puaj! ¡Un isópodo gigante! Es como un fósil andante...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>giant</i> («gigante» en español). El personaje dice que es el guardián (<i>custodian</i>) del mar, haciendo referencia al tamaño de esta especie. Sin embargo, modifica el término <i>custodian</i> fusionándolo con el término <i>crustacean</i> («crustáceo» en español), para formar el término «crustodian» y acercar así el campo semántico de las criaturas marinas.</p>	
<p>En español se hace referencia a que esta especie es considerada como una de las más antiguas del océano. Además, hay rima consonante en -ante.</p>	

26C	
	
Spiny lobster	Langosta espinosa
I got a spiny lobster! It's got a lot of backbone!	¡Una langosta espinosa! No parece muy amistosa...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>spiny</i> («espinoso» en español) y que se parece al término <i>spine</i> («columna vertebral» en español). El personaje dice que esta especie tiene agallas (<i>backbone</i>), utilizando un término que puede significar también «columna vertebral», es decir, que podría pertenecer al mismo campo semántico que <i>spine</i>.</p>	
<p>En español se rescata la idea de que las espinas son peligrosas, es decir, se genera una relación de antonimia con el término «amistosa». Además, hay rima consonante en -osa.</p>	

27C	
	
Mantis shrimp	Langosta mantis
I got a mantis shrimp! Shrimply amazing!	¡Una langosta mantis! La he pillado in fraganti...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología y paronimia	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras mediante la modificación del adverbio <i>simply</i> («simplemente» en español). Se sustituye este adverbio por «shrimply» que contiene <i>shrimp</i>, uno de los términos que forman el nombre de la especie.</p>	

En español se opta por el uso de la rima consonante en -anti.

28C



Tiger prawn	Langostino tigre
I got a tiger prawn!	¡Un langostino tigre!
I ain't lion!	Qué miedo, ¡mejor que emigre!
Juego de palabras → Juego de palabras	
Paronimia y semántica	Semántica, pragmática y rima

En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término *tiger* («tigre» en español) y el término *lion* («león» en español). Ambos mamíferos pertenecen al género *Panthera* de la familia *Felidae*. El personaje dice que no miente al decir que ha atrapado esta especie y, por cuestiones de paronimia y semántica, sustituye la forma verbal *lying* («mientiendo» en español) por *lion*.


En español se rescata la idea de «tigre» como un mamífero peligroso. Por otro lado, los langostinos migran, por eso el personaje utiliza el verbo «emigrar» en lugar de cualquier otro que también implique desplazamiento. Además, hay rima consonante en -igre.


29C




Moon jellyfish	Medusa luna
I got a moon jellyfish!	¡Una medusa luna!
Now to find a sun peanutbutterfish.	¡Como ella no hay ninguna!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	

Semántica	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie. El personaje dice que tras esta captura buscará un «sun peanautbutterfish», es decir, una especie inventada formada por términos que son los antónimos de los términos que conforman el nombre original de la especie: por un lado, tenemos los términos <i>moon</i> y <i>sun</i> («luna» y «sol» en español respectivamente) y, por otro <i>jelly</i> y <i>peanutbutter</i> («mermelada» y «mantequilla de cacahuete» en español respectivamente). La relación de antonimia entre estos dos últimos términos se debe al famoso sándwich en Estados Unidos, conocido como «PB&amp;J», a base de estos dos ingredientes.</p>	
<p>En español se opta por el uso de la rima consonante en -una.</p>	

30C	
	
Mussel	Mejillón
<p>I got a mussel! It's been working out</p>	<p>¡Un mejillón! Huele a marisco un montón.</p>
<p>Juego de palabras → Juego de palabras</p>	
Paronimia y semántica	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie (<i>mussel</i>) y <i>muscle</i> («músculo» en español), ya que se pronuncian de forma parecida. Por eso, el personaje dice que esta especie ha estado haciendo ejercicio (<i>work out</i>).</p>	
<p>En español se menciona el término marisco, el hipónimo de mejillón. Además, hay rima consonante en -ón.</p>	

31C	
	
Chambered nautilus	Nautilo
I got a chambered nautilus! Is it on the naughty list?	¡Un nautilo! ¡Me gusta su estilo!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Paronimia	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de especie, que contiene el término <i>nautilus</i> («nautilo» en español) y que guarda relación de paronimia con el término <i>naughty list</i> («la lista de traviesos» en español). Existe la idea de que Santa Claus tiene una lista de niños buenos (<i>nice list</i>) y otra de niños malos (<i>naughty list</i>). Debido a la semejanza del nombre de la especie con el nombre de esta lista, el personaje se pregunta si estará en ella.</p>	
En español se opta por el uso de rima consonante en -ilo.	

32C	
	
Oyster	Ostra
I got an oyster! It's a little shellfish.	¡Una ostra! Apreciada de costa a costa.
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Morfología, semántica y pragmática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el hecho de que las ostras dentro guardan una perla. El personaje quiere decir que esta especie es un poco egoísta (<i>selfish</i>), pero</p>	

utiliza el término *shellfish* («marisco» en español) para que tenga relación semántica con la especie.

En español se opta por el uso de rima asonante en -o y en -a.

33C



Pearl oyster

Ostra perlera

I got a pearl oyster!

¡Una ostra perlera!

Aw, shucks. Don't clam up now!

¡No es una ostra cualquiera!

Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada

Pragmática y semántica

Rima

En inglés se hace un juego de palabras con el hecho de que las ostras están cerradas. El personaje utiliza el verbo *to clam up* («callarse» en español), que contiene el término *clam*, perteneciente al mismo campo semántico que *oyster* («almeja» y «ostra» en español respectivamente). Puesto que la perla se encuentra dentro de la ostra si esta se «calla» no puede coger la perla.

En español se opta por el uso de rima consonante en -era.

34C



Sea cucumber

Pepino de mar

I got a sea cucumber!

¡Un pepino de mar!

It's a bit cumbersome...

¡Vaya animal más vegetal!


Juego de palabras → Juego de palabras


Morfología


Semántica y rima

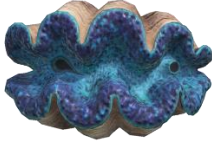
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término *cucumber*. El personaje, después de capturarlo dice que es un poco pesado utilizando el término *cumbersome*, que comparte la secuencia de morfemas *-cumber-* con el otro término.


En español se rescata la idea de «pepino» como fruto de una planta, es decir, se hace una contraposición entre el reino animal y vegetal. Además, hay rima asonante en *-a*.

35C	
	
Sea pineapple	Piña de mar
I got a sea pineapple! Your move, sea pizzas.	¡Una piña de mar! La pizza se va a mojar...
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y morfología	Pragmática, semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras rescatando la idea de la piña como ingrediente para la <i>pizza</i>. Puesto que el personaje ha atrapado una piña de mar (<i>sea pineapple</i>), dice de forma desafiante que ahora es el turno de las «sea pizzas», que se traduciría literalmente como «<i>pizzas</i> de mar».</p>	
<p>En español se hace un juego de palabras mediante la asociación de la piña como un ingrediente de la <i>pizza</i>. Además, hay relación semántica entre el verbo «mojar» y el término «mar». Finalmente, encontramos rima consonante en <i>-ar</i>.</p>	

36C	
	
Octopus	Pulpo
I got an octopus! It can give four hugs at once!	¡Un pulpo! De atraparlo no me culpo...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Pragmática y semántica	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con la característica física más llamativa de los pulpos, sus ocho patas. Puesto que para dar un abrazo ( <i>hug</i> ) se necesitan dos brazos, o en este caso patas, el personaje dice que puede dar cuatro abrazos a la vez.	
En español se opta por el uso de rima consonante en <i>-ulpo</i> .	


37C	
	
Umbrella octopus	Pulpo paraguas
I got an umbrella octopus! Too bad I'm already soaked.	¡Un pulpo paraguas! ¡Me enamoran sus miradas!
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>umbrella</i> («paraguas» en español). Para atrapar a esta especie el personaje debe sumergirse completamente en el agua y bucear. Por eso, el personaje después de capturarla dice que es una pena porque ya se ha empapado ( <i>soaked</i> ) y los paraguas sirven para evitar mojarse.	
En español se opta por el uso de rima consonante en <i>-as</i> .	

38C	
	
Gigas giant clam	Taclobo gigante
I got a gigas giant clam! It's kind of a big deal.	¡Un taclobo gigante! Vaya un nombre extravagante...
Juego de palabras → Estrategia retórica relacionada	
Semántica y pragmática	Rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras con el nombre de la especie, que contiene el término <i>giant</i> («gigante» en español). El personaje utiliza la expresión <i>big deal</i>, que contiene el término <i>big</i> («grande» en español), perteneciente al campo semántico del tamaño también, para referirse a que la captura de esta criatura es un evento importante, pues es bastante difícil.</p>	
<p>En español se opta por el uso de rima consonante en -ante.</p>	

39C	
	
Sea grapes	Uva de mar
I got some sea grapes! Can't let these go sour.	¡Una uva de mar! ¿Ahí abajo se podrá vendimiar?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Semántica y expresión idiomática	Semántica y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el nombre de la especie, que contiene el término <i>grapes</i> («uva» en español) y la expresión idiomática <i>sour grapes</i>, utilizada para</p>	

designar a una actitud envidiosa. Lo que el personaje quiere decir es que no puede dejar que estas uvas se pongan malas (*go bad*), pero sustituye *bad* por *sour* para hacer referencia a esta expresión idiomática.

En español se hace un juego de palabras mediante el uso del verbo «vendimiar», relacionado semánticamente con las uvas. Además, hay rima consonante en -ar.

40C	
	
Scallop	Vieira
I got a scallop! It otter be savored.	¡Una vieira! ¿Sabrá bailar la muñeira?
Juego de palabras → Juego de palabras	
Pragmática y paronimia	Semántica, pragmática y rima
<p>En inglés se hace un juego de palabras entre el verbo <i>ought to</i> y el término <i>otter</i> («deber» y «nutria» en español respectivamente), ya que presentan relación de paronimia. Esto se debe a que cuando se captura esta especie, aparece Pascal, una nutria que a cambio obsequia al personaje con algún mueble o prenda de vestir. Por eso, el personaje, al decir que «hay que saborearla» (<i>it ought to be savored</i>), sustituye la forma verbal <i>ought to</i> por <i>otter</i>.</p>	
<p>En español se establece una relación entre Galicia y el marisco, ya que, debido a su situación geográfica, este tipo de alimento es habitual en esta zona de España. Esta relación se crea mediante la mención a la «muñeira», una danza popular de origen gallego. Además, hay rima consonante en -eira.</p>	