



Elementos constitutivos del juego

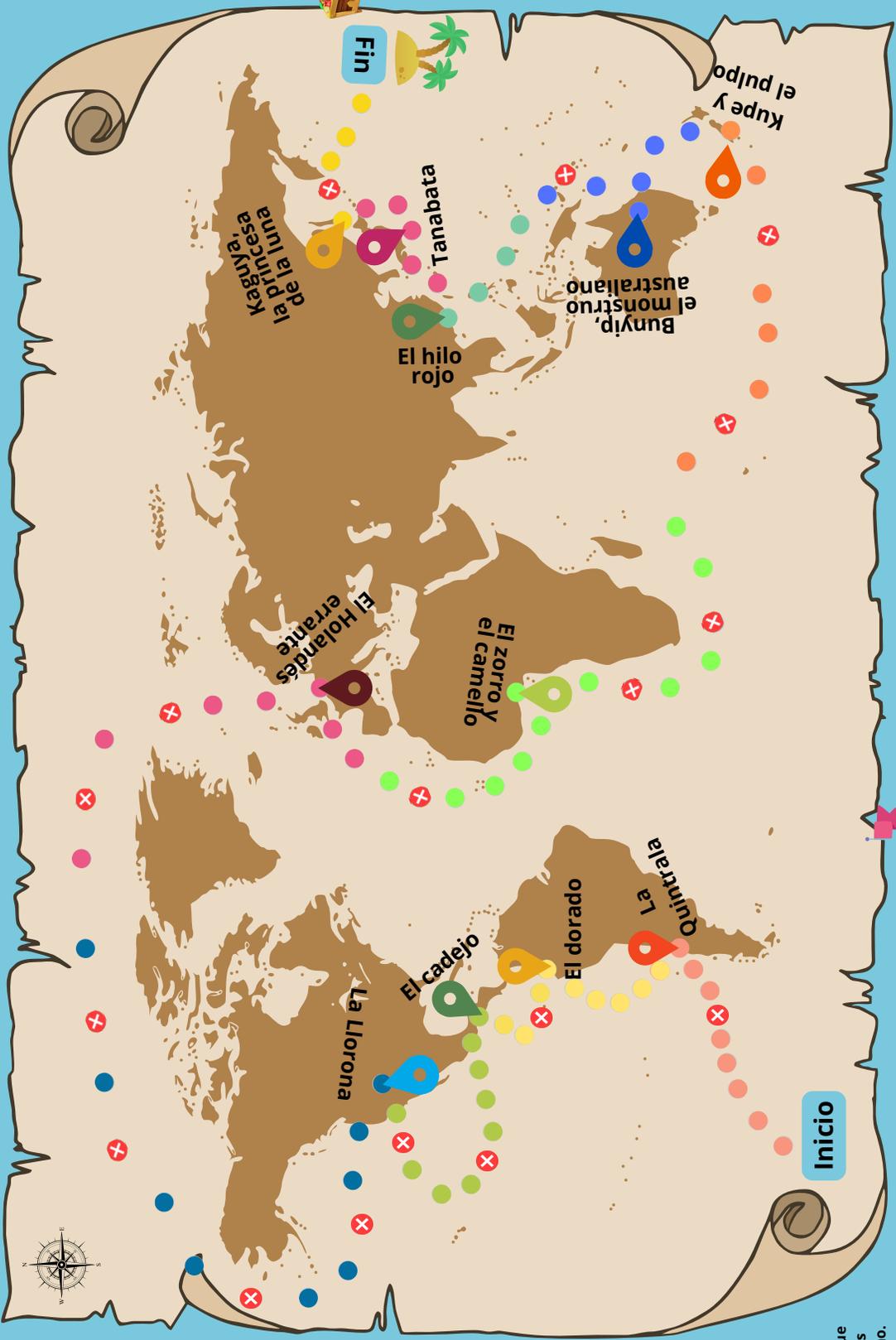
3 Fichas para participantes



1 Dado



1 Tablero



Tu barco está dañado, debes volver a la costa más cercana por la que pasaste para arreglarlo.



Has llegado a la isla del tesoro, cuenta cuántas tarjetas de leyendas pudiste juntar a lo largo del viaje.



Te topaste con una sirena mágica, avanza 4 espacios.

Te topaste con el faro que guía tu navegar, puedes recibir ayuda en un turno.



 sacas tarjeta misteriosa

Te topaste con el calamar gigante, estás retenido un turno.



11 Tarjetas con leyendas

América

Cara posterior



Cara anterior

La Quintrala

Tenía el pelo rojo como el quintral, por ello le llamaban la Quintrala. Su nombre, doña Catalina de los Ríos y Lisperguer. Hermosa y caprichosa, figura entre los más temibles criminales del siglo XVII. En su hacienda de La Ligua y los alrededores dejó una leyenda de horror, atribuyéndose pactos con el diablo. Desenfrenada, fue indomable para su marido -que vivió poco tiempo- quien se convirtió en cómplice de su perversidad. En la zona se cuentan los maltratos que propinaba a los indios de la hacienda, quienes debían fugarse hacia los montes. La Quintrala presidía los castigos sin conmoverse ante el dolor ajeno. Acusada por sus crímenes fue apresada y juzgada por el comisionado de la Audiencia, quien la encontró culpable de parricidio y del asesinato colectivo de su servidumbre.



La Llorona

Se dice que la Llorona decidió vengarse de los malos tratos e infidelidades de su marido asesinando a sus hijos. Incapaz de aguantar el peso de sus actos, la Llorona se pasea como alma en pena, tratando de convencer a otras madres para que cometan su mismo pecado, de forma que le tomen el relevo. Existe otra versión en donde se retrata a la Llorona como una madre irresponsable que dejó a su bebé durmiendo junto al río para irse a bailar. Cuando volvió descubrió horrorizada que el río había crecido y que se había llevado con él a su hijo. Desde entonces, la Llorona deambula por la orilla de los ríos, preguntando por su niño.



El Cadejo

Las historias sobre perros infernales también tienen su hueco entre las tenebrosas leyendas latinoamericanas en donde se asusta a los niños con el Cadejo, un can endemoniado que avisa de su presencia con el ruido de unas cadenas invisibles que se arrastran. A pesar de su inquietante aspecto- colmillos enormes, pelo hirsuto y ojos inyectados en sangre-, no es un mal bicho y, según la leyenda, se encarga de que los borrachos lleguen sanos y salvos a su casa, protegiéndoles de otros seres naturales que sí tienen muy mala intención. Se dice que existen dos tipos de Cadejo, el blanco y el negro. El primero viene de antiguas tradiciones precolombinas que se basan en la idea de que todo ser humano tiene un animal de compañía que le acompaña haciendo las veces de ángel de la guarda. El negro, en cambio, es un augurio de muerte y mala suerte.



El Dorado

Una vez al año, en la Laguna de Guatavita, los indígenas ofrecían sacrificios a sus dioses en los cuales reunían un gran número de joyas y tesoros para ser llevados hasta la mitad de la laguna por el sabio cacique que iba cubierto por una capa de oro. Según la historia, éste era el cacique dorado, quien tiraría todo el tesoro al agua. Cada vez que se posicionaba un nuevo cacique, los Muisca organizaban una gran ceremonia. El decidido heredero, quien antes de esto se había purificado ayunando durante seis años en una cueva donde no podía ver el sol, ni comer alimentos con sal, ni ají. Luego este era conducido a la vera de la larga laguna donde los sacerdotes lo desvestían, untaban su cuerpo con una resina pegajosa, lo rociaban con polvo de oro, le entregaban su nuevo cetro de cacique y lo hacían seguir a una balsa de juncos con sus ministros y los jeques o sacerdotes, sin que ninguno de ellos, por respeto, lo mirara a la cara.



Cara posterior



Cara anterior

● **El holandés errante**

Una leyenda que se remonta al siglo XVII, donde un fuerte capitán holandés llamado Hendrik Van Der Decken hacía un viaje en barco con rumbo a la India. En eso, una enorme tormenta azota su barco, a lo que el determinado capitán se resistió con fuerza. Esto desafió la autoridad de Dios, quien condenó al capitán a vagar, junto con su barco, sin rumbo por todo el océano. Desde entonces, cuenta la leyenda que el fantasma del holandés errante se aparece a media noche junto con otras almas en pena. Su aparición es además sinónimo del mal augurio para los capitanes que lo avistan.



Cara posterior



Cara anterior

Tanabata

Orihime era hija de de Tentei, el señor del Cielo. A este último le encantaba la ropa que Orihime tejía; pero ella, en cambio, se encontraba desanimada porque gracias a su duro trabajo, no había tenido la oportunidad de enamorarse. Tentei, preocupado, le presenta a Hikoboshi, de quien se enamoró perdidamente. Al casarse, ambos dejaron de cumplir con los mandatos de Tentei, con lo cual el señor del Cielo termina por separarlos.

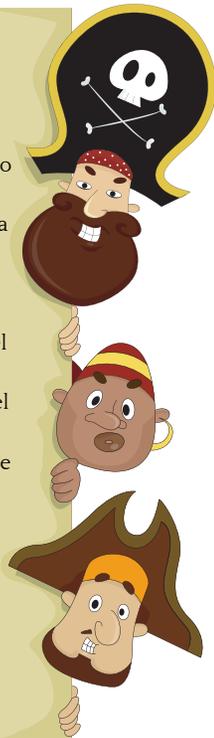
Ante las lágrimas de la triste Orihime, Tentei les permitió encontrarse al séptimo día, una vez terminadas sus responsabilidades (por eso el nombre de Tanabata, que significa "Noche del séptimo"). Pero para esto tenían que atravesar un largo río donde no había puente. Ella lloró desesperadamente tanto tiempo que una bandada de urracas se acercó para hacer de puente con sus alas. Actualmente, existe un festival en Japón que se llama Tanabata, o Festival de la Estrella. Según la leyenda este es el día en que los amantes que han sido separados se reencuentran.



Kaguya

Kaguya es una hermosa pequeña que nace dentro del tallo de un bambú y que es criada por una pareja de campesinos que la acogen como si se tratase de su propia hija. Con el pasar de los años, la niña crece a una velocidad vertiginosa, y el bosque mismo se encarga de suplir a sus padres con todos los elementos necesarios para su manutención, además de arrojar pistas acerca del futuro por el que debe transitar.

Es pretendida por muchos hombres de la élite, incluido el emperador. Pero la triste princesa estará sumida en la pena por no vivir en libertad. Es así como la familia decide marcharse a la ciudad, donde Kaguya cumplirá con la tarea de convertirse en una princesa.



El hilo rojo

Cuenta una vieja leyenda china, que un astuto anciano que vive en la luna, cada noche sale a buscar a recién nacidos para atarles un hilo rojo de forma que en algún momento posterior de sus vidas puedan encontrarse, con esto, estas dos personas quedarían destinadas a tener un lazo efectivo. El hilo rojo existe independientemente del momento de la vida en que se conozcan y al ser fuerte no puede romperse en ningún caso, aunque a veces se tense, pero es, siempre, una muestra del vínculo que existe y existirá entre los dos.



Cara posterior

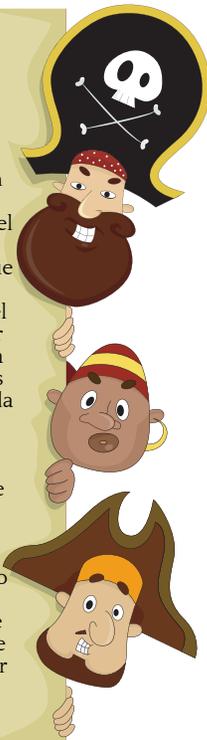


Cara anterior

El zorro y el camello

En esta leyenda corta proveniente de África, un zorro y un camello se hacen amigos y deciden cruzar un río para comer los alimentos disponibles en la otra orilla. Para ello, el zorro se sube a la espalda del camello, y este cruza aprovechando su peso para resistir la corriente. Una vez que llegan a la otra orilla, ambos animales se separan y el camello va a comer a un campo de cebada, mientras que el zorro va a comer insectos. Pero el zorro termina de comer antes, y satisfecho por sentirse saciado, empieza a cantar a viva voz. Estos gritos llaman la atención de los campesinos que cuidan el campo de cebada, los cuales van a examinar la zona y se encuentran al camello.

Cuando el zorro va en busca de su amigo, se lo encuentra tendido en el suelo, dolorida por la paliza que le acaban de dar los campesinos. "¿Por qué has hecho tanto ruido?", pregunta el camello. El zorro le responde que tiene la costumbre de cantar tras comer insectos. "Ya veo. Pues si eso es todo, volvamos". Al cruzar el río de vuelta, el camello empieza a bailar con medio cuerpo sumergido en el agua. "¿Qué haces? ¡No sé nadar!" dice el zorro, aterrado. "Es que tengo la costumbre de bailar tras comer cebada", responde el camello, mientras el zorro cae al agua y es arrastrado por la corriente.



Cara posterior



Cara anterior

Kupe y el pulpo

Según las tradiciones comunes a todas las actuales tribus maoríes de Nueva Zelanda, se cuenta que Kupe competía con su paisano Muturangí por cazar un pulpo gigantesco que atemorizaba a pescadores del lugar y ahuyentaba a los bancos de peces. Un día, el pulpo mordió el anzuelo de Kupe y comenzó entonces una feroz lucha entre el pescador y su presa.

Kupe, junto con su tripulación, trató día y noche de capturar al cefalópodo (pulpo), pero el inteligente monstruo marino le alejó de la costa y se internó en aguas profundas. El pescador no se amedrentó y persiguió al pulpo durante interminables jornadas.

Varias semanas después, arrastrada por fuertes corrientes, su gran canoa llegó hasta la isla de la gran nube blanca -en maorí Aoetearoa, que fue como la llamó Kuramarotini, la esposa de Kupe, al ver una fumarola de erupción volcánica sobre el cielo- y allí, en el Estrecho de Raukawakawa (actual Estrecho de Cook), Kupe dio por fin caza al pulpo gigante

Aprovechando el descubrimiento de aquel impresionante e intacto territorio, Kupe y su tripulación exploraron sus costas e idearon una suerte de carta náutica de transmisión oral para poder regresar algún día.



Bunyip

La mitología australiana cuenta historias de terribles monstruos que acechan en la oscuridad, pero el Bunyip es uno de los más temidos. Para algunos, es un monstruo marino de color marrón, con cabeza de canguro y cuello de cisne; y tan grande como un buey.

Para los más escépticos, eran simples herbívoros que habitaban en los pantanos o ladrones cubiertos de lodo y maleza que se escondían y producían sonidos escalofriantes para mantener alejadas a las personas.

Aún en la actualidad, el Bunyip, que en las lenguas aborígenes significa "demonio", sigue siendo un misterio. Algunos aseguran que acecha en los ríos, en los pantanos y en las ciénagas; atentos a matar a los que se atreven a invadir su territorio.



55 Tarjetas con preguntas acerca de las leyendas

América

La Quintrala

Cara posterior

Cara anterior





Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir a **La Quintrala**?

- a) Amable y dulce
- b) Caprichosa y malvada
- c) Empática y considerada
- d) Gentil y seria

CAPRICHOSA Y CONSIDERADA



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"Tenía el pelo rojo como el quintral, por ello le llamaban la Quintrala. Su nombre, doña Catalina de los Ríos y Lisperguer. Hermosa y caprichosa, figura entre los más temibles criminales del siglo XVII."



CAPRICHOSA

La llorona

Cara posterior

Cara anterior



¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

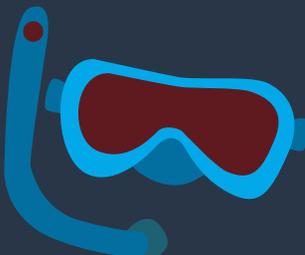
- Durmiendo
- Hermosa
- Malvada
- Vengativa



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Vengarse
- Irresponsable
- Infidelidades
- Bailar

IRRESPONSABLE



Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.

LENTES ACUÁTICOS



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir a **La Llorona**?

- a) Hermosa y confiable
- b) Generosa y agradable
- c) Vengativa e irresponsable
- d) Triste y agradable

DURMIENDO



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"Existe otra versión en donde se retrata a la Llorona como una madre irresponsable que dejó a su bebé durmiendo junto al río para irse a bailar."



IRRESPONSABLE

El Cadejo

Cara posterior

Cara anterior



¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Negro
- Mala
- Intención
- Enormes

INTENCIÓN



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Tenebrosa
- Perros
- Asusta
- Colmillo



TENEBROSA



Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.



CONEJO



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir al **Cadejo**?

- a) Tranquilo y amoroso
- b) Travieso y amable
- c) Tierno e irresponsable
- d) Endemoniado y protector



ENDEMONIADO Y PROTECTOR



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"A pesar de su inquietante aspecto- colmillos enormes, pelo hirsuto y ojos inyectados en sangre-, no es un mal bicho y, según la leyenda, se encarga de que los borrachos lleguen sanos y salvos a su casa.",



PELO HIRSUTO

El Dorado

Cara posterior



Cara anterior



¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Desvestían
- Tesoro
- Sacrificio
- Dorado

DORADO



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Posicionaba
- Pegajosa
- Resina
- Cacique

PEGAJOSA



Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.

ORO



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir al **Cacique**?

- a) decidido y sabio
- b) agradable y temeroso
- c) extraño y pequeño
- d) indomable y tranquilo



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"Según la historia, éste era el cacique dorado, quien tiraría todo el tesoro al agua"



GORADO

Europa

El holandés errante

Cara posterior



Cara anterior

¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Cobardía
- Valiente
- Osado
- Determinado



COBARDIA



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Misterio
- Almas
- Asusta
- Intrépido



INTRÉPIDO



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir al **capitán**?

- a) Hermoso y amigable
- b) Grande y vengativo
- c) Astuto y fuerte
- d) Fuerte y determinado

FUERTE Y DETERMINADO



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

" En eso, una enorme tormenta azota su barco, a lo que el determinado capitán se resistió."



ENORME

Asia

Tanabata

Cara posterior

Cara anterior



¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Largo
- Duro
- Desesperadamente
- Enamorarse

ENAMORARSE



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Noche
- Lágrimas
- Duro
- Tejía

durra



Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.

LANA



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir a **Orihime**?

- a) Malcriada y hábil
- b) Desanimada y triste
- c) Inteligente y fuerte
- d) Enamoradiza y contenta

desanimada y triste



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

" pero ella, en cambio, se encontraba desanimada porque gracias a su duro trabajo, no había tenido la oportunidad de enamorarse "



DESANIMADA

Kaguya

Cara posterior

Cara anterior



¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Triste
- Solitaria
- Hermosa
- Bondadosos



TRISTE



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Tristeza
- Emperador
- Libertad
- Solitaria



SOLITARIA



Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.



BAMBÚ



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir a **Kaguya**?

- a) Inteligente y amable
- b) Generosa y agradable
- c) Triste y hermosa
- d) Contenta y fiel



triste y hermosa



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"Kaguya es una hermosa pequeña que nace dentro del tallo de un bambú y que es criada por una pareja de campesinos"

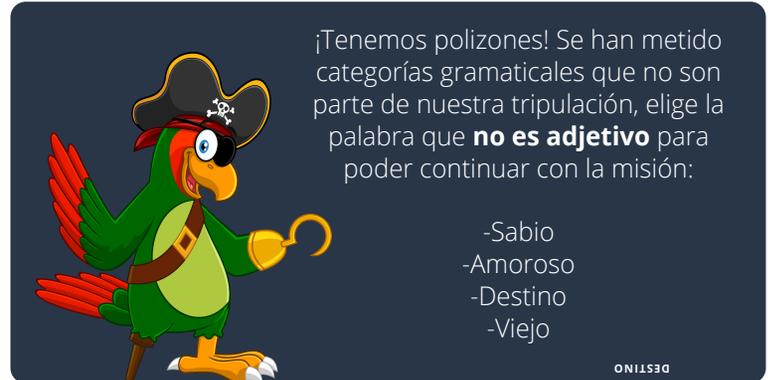


HERMOSA

El hilo rojo

Cara posterior

Cara anterior



¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Sabio
- Amoroso
- Destino
- Viejo

DESTINO



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Enamorado
- Casamiento
- Amor
- Libertad

ENAMORADO



ANILLO

Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir al **anciano**?

- a) Unidor y romántico
- b) Ingenuo y agradable
- c) Travieso e irresponsable
- d) Enamoradizo y agradable

unidor y romántico



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, encontrar el **adjetivo** en el extracto de la leyenda debes reconocer...

"Cuenta una vieja leyenda china, que un anciano que vive en la luna..."



VEJA

África

El zorro y el camello

Cara posterior

Cara anterior



¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Bailar
- Satisfecho
- Presumido
- Travieso

BAILAR



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Astuto
- Dormir
- Cantar
- Campesinos



ASTURO



Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.

CHINITA/MARIQUITA



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir al **camello**?

- a) Peludo y confiable
- b) Hambriento y cantor
- c) Vengativo e insaciable
- d) Astuto y bailarín



asturo y bailarín



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"Cuando el zorro va en busca de su amigo, se lo encuentra tendido en el suelo, dolorida por la paliza que le acaban de dar los campesinos."



DOLORIDA

Kupe y el pulpo

Cara posterior

Cara anterior




¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Tenaz
- Intrépido
- Interminable
- Amedrentar

AMEDRENTAR




¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Cefalópodo
- Paisano
- Audaz
- Tripulante

AUDAZ




Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.

VOLCÁN




Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir a **Kupe**?

- a) Perseverante y audaz
- b) Generoso y hermoso
- c) Vengativo e irresponsable
- d) Valiente y alto

perseverante y audaz



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"Trató día y noche de capturar al cefalópodo (pulpo), pero el inteligente monstruo marino le alejó de la costa y se internó en aguas profundas."



INTELIGENTE

Bunyip

Cara posterior



Cara anterior

¡Tenemos polizones! Se han metido categorías gramaticales que no son parte de nuestra tripulación, elige la palabra que **no es adjetivo** para poder continuar con la misión:

- Amenazador
- Acechar
- Tenebroso
- Escalofriante



ACECHAR



¡La embarcación de la armada se ha llevado a una persona de nuestra tripulación! **Detecta el adjetivo** dentro de las diferentes palabras para poder recuperarlo:

- Monstruo
- Misterio
- Temido
- Pantano



TEMIDO



Solo tú eres capaz de mirar por el catalejo, debes contarle a la tripulación qué es lo que estás viendo, para ello debes **describir el objeto** hasta que tus compañeros adivinen. El jugador que adivina y tú obtienen el mismo puntaje.

CISNE



Debes mandar un mensaje al puerto describiendo al personaje principal de esta leyenda. ¿Qué grupo de adjetivos utilizarías para describir a **Bunyip**?

- a) Escamoso y verde
- b) Respetuoso y confiable
- c) Misterioso y aterrador
- d) Pantanoso y divertido

MISTERIOSO Y ATERRADOR



Si la bendición del pirata para esta misión quieres tener, **el adjetivo que falta subrayar** en este extracto debes reconocer...

"Para algunos, es un monstruo marino de color marrón..."



COLOR MARRÓN

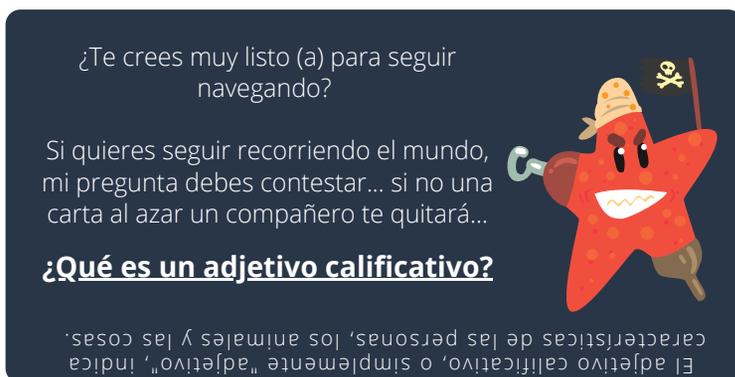
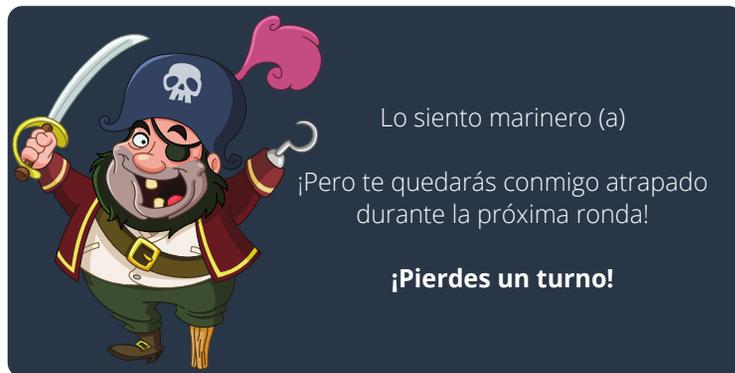
21 Tarjetas con preguntas misteriosas

Tres de cada una

Cara posterior



Cara anterior





Te topaste con el faro que guía tu navegar, puedes recibir ayuda en un turno.



Te topaste con el calamar gigante, estás retenido un turno.



Te topaste con una sirena mágica, avanza 4 espacios.



Tu barco está dañado, debes volver a la costa más cercana por la que pasaste para arreglarlo.

