Libro de reglas

DEVIR

ÍNDICE

Objetivo del juego 3
Descripción general del juego 3
Componentes 3
Preparación 4
    Cartas de búsqueda 5
Secuencia de juego 6
    Libro de Cuentos 6
Fase de movimiento 7
    Lugares de poder 7
Fase de encuentro 8
    Cartas de encuentro 8
    Cartas de encuentro de personaje
    y cartas de encuentro de terreno 8
    Cartas de encuentro de ciudad 9
    Encuentros en lugares de poder 9
Resolución de los encuentros 9
    Descubre con quién
    o con qué te has encontrado 9
    Tablas de encuentro 10
    Elige tu reacción 10
    Determina tu sino 10
    Lee el párrafo de resultado 11
Habilidades 12
    Habilidades de maestro 13
    Pérdida de habilidades 13
Cómo resolver un encuentro 3
Estados 14
    Efectos de los estados 14
Riqueza 14
Venta de tesoros 14
Muerte 14
Fin de la partida 15
Respuestas a preguntas habituales 15
    Movimiento 15
    Puntos de sino e historia negativos 15
Reglas opcionales 15
    Partidas más cortas 15
    ¡Hay más formas de jugar! 15
Un apunte para los lectores occidentales 16
Créditos 17
Biografías 18

Tales of the Arabian Nights TM & Copyright
© 1985, 1999, 2009 by Eric Goldberg
All Rights Reserved.
F2Z Entertainment Inc. Authorized User.

En Las mil y una noches *eres el héroe o heroína de una historia de aventura y fantasía, ¡como aquellas que Sherezade contaba a su embelesado sultán! Viajarás por los territorios buscando tu propio sino y fortuna. Aprenderás historias y ganarás en sabiduría por compartirlas con otros. ¿Serás el primero en cumplir tu destino? ¡Eres el siguiente en contar tu historia!*

Hay, desde luego, un ganador en Las mil y una noches, *¡pero la verdadera diversión del juego se encuentra en disfrutar, revelar y contar una gran historia!*

OBJETIVO DEL JUEGO

Si eres el primer jugador en reunir los puntos de sino e historia del objetivo que has seleccionado y vuelves sin incidentes a Bagdad, ganas la partida.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

Las mil y una noches es un ***juego de mesa basado en párrafos***. ¿Qué significa esto? Durante la partida, tú y el resto de jugadores os encontraréis con todo tipo de eventos, seres y criaturas, a cuál más extraño. Cada encuentro remitirá a una ***matriz de reacción,*** la cual te ofrecerá varias opciones sobre cómo afrontar el encuentro. Tu elección te llevará a un párrafo del ***Libro de Cuentos*** y este te revelará el resultado de dicho encuentro. Las ***habilidades*** y ***estados*** de tu personaje pueden afectar al resultado, para bien o para mal.

COMPONENTES

Cada copia de ***Las mil y una noches*** incluye:

Un tablero de juego

Tres planchas con fichas de cartón

Un libro de reglas (que estás leyendo ahora mismo)

Un ***Libro de Cuentos*** (¡no lo leas aún!)

Un cuaderno con las matrices de reacción

Seis referencias del jugador

Seis figuras de personaje y sus peanas

Un mazo de cartas de encuentro

Un mazo de cartas de tesoro

Un mazo de cartas de estado

Un mazo de cartas de búsqueda

Un dado especial de sino
(con los símbolos «+», «–» y caras en blanco)

Dos dados normales

PREPARACIÓN

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Cada jugador coge una **referencia del jugador** (tablero personal), elige una de las seis **figuras de personaje** y un conjunto de seis **fichas de jugador** del color coincidente. Coloca la ficha de **identidad del jugador** en tu tablero personal y coge también las tres fichas de búsqueda del mismo color.
2. Coloca tu **figura de personaje** en el tablero, en la casilla de Bagdad.
3. Coloca tus fichas de **sino** y de **historia** en las casillas «Sino» e «Historia», respectivamente.
4. Coloca tu ficha de **riqueza** en la casilla **«Pobre»** del tablero.
5. Deja a un lado tus fichas de **origen** y **destino** para su uso posterior.
6. Baraja el mazo de **cartas de búsqueda** y da una carta de búsqueda boca arriba a cada jugador. Coloca el resto del mazo boca abajo, cerca del tablero (lee el texto encuadrado referente a las cartas de búsqueda en la siguiente página).
7. Baraja el mazo de **cartas de encuentro** y sitúalo a un lado. Coloca la **ficha de mañana** junto al mazo. Cuando no haya más cartas en el mazo, baraja los descartes y vuelve a conformar un nuevo mazo. Además, sustituye la ficha de mañana por la **ficha de mediodía**. Si tienes que formar un nuevo mazo por segunda vez, sustituye la ficha de mediodía por la **ficha de noche**. Si necesitas crear el mazo por tercera vez, deja la ficha de noche (ya no se sustituye).
8. Baraja las **cartas de tesoro** y colócalas boca abajo, cerca del tablero.
9. Clasifica las **cartas de estado** por tipo y sitúalas boca arriba, cerca del tablero.

INICIO DE LA PARTIDA

Decide tu fórmula de la victoria. ¡Tienes que decidir cuántos **puntos de sino** y cuántos **puntos de historia** necesitarás para ganar! La única restricción es que la suma de ambos números debe ser exactamente 20.

Indica la fórmula por la que has optado robando **fichas de victoria** según el número y tipo apropiados y escondiéndolas bajo tu referencia del jugador (por ejemplo, podrías decidir que necesitas 12 puntos de sino y 8 puntos de historia, o 7 puntos de sino y 13 puntos de historia, etc.). Mantén las fichas que robes en secreto, ocultas al resto de jugadores.

Cada jugador tira los dos dados normales. Repetid la tirada en caso de empate. El jugador que haya obtenido la tirada más alta juega primero y le seguirán el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

Elige tus habilidades. Primero, clasifica las fichas de habilidad por tipo para crear una reserva de habilidades. Cada jugador, por turno, elige una ficha de habilidad.

Repite este paso dos veces más, de tal forma que cada jugador tenga tres habilidades diferentes (si todos los jugadores lo prefieren, las habilidades pueden asignarse aleatoriamente; en este caso, cambiad cualquier habilidad duplicada, de modo que, al final, cada jugador posea tres habilidades diferentes).

Cada ficha de habilidad está impresa por ambos lados, con un lado que representa el nivel de aprendiz y el reverso que representa el nivel de maestro.

Nivel de aprendiz

Nivel de maestro

Al principio de la partida, todas vuestras habilidades se encuentran a nivel de aprendiz; así, colocad las fichas en la mesa con el lado de aprendiz boca arriba. Durante la partida, tus habilidades pueden incrementarse a nivel de maestro; si eso ocurre, voltea la ficha para que muestre el lado de maestro.

Mañana Mediodía Noche

CARTAS DE BÚSQUEDA

Las cartas de búsqueda te dan razones adicionales para viajar por el mundo. Algunas búsquedas requieren que visites varias localizaciones, que indicarás mediante las fichas de búsqueda de tu personaje. Para reclamar una ficha debes permanecer en la casilla después de que hayas tenido allí un encuentro.

Es importante destacar que no es necesario que estas búsquedas se cumplan de forma lineal y, ni siquiera, completa. Una vez que hayas completado (o perdido) una búsqueda, roba otra y elimina cualquiera de tus fichas de búsqueda del tablero. Si se agota el mazo de búsqueda, no crees un nuevo mazo.

SECUENCIA DE JUEGO

Las mil y una noches se juega en turnos. En tu turno, completarás las siguientes fases por este orden:

1) PASA EL LIBRO DE CUENTOS

Como tu turno acaba de comenzar, entrega el ***Libro de Cuentos*** al jugador a tu izquierda, que será el **lector** en tu turno. El cuaderno con las **matrices de reacción** se da al jugador a tu derecha, quien será el lector de matrices en tu turno. En una partida a dos jugadores, el mismo jugador lee tanto el ***Libro de Cuentos*** como las matrices de reacción.

2) COMPRUEBA TESOROS Y ESTADOS

Si tienes cualquier tesoro o estado, anuncia sus efectos antes de mover.

3) MUEVE A TU PERSONAJE

Puedes mover a tu personaje tantas casillas como permita su **nivel de riqueza**.

4) RESUELVE TU ENCUENTRO

Después de mover a tu personaje (u optar por dejarlo en su localización), tendrás un encuentro. Roba la carta superior del **mazo de encuentro** y resuelve el encuentro indicado en la carta.

5) JUEGA CARTAS Y RESUELVE BÚSQUEDAS

Tras resolver tu encuentro, realiza las siguientes acciones especiales:

1) **Jugar carta:** si estás en una ciudad, puedes jugar una **carta de encuentro de ciudad** que sea coincidente.
2) **Comprueba si has completado los requerimientos de tu búsqueda.** Si los cumples, coge la recompensa que se muestra en la carta y roba una nueva **carta de búsqueda**.

COMPRUEBA LA VICTORIA

Si estás en Bagdad y cumples (o superas) las condiciones de tu objetivo secreto, declara que puedes ganar. El resto de jugadores tendrá un turno más.

LIBRO DE CUENTOS

El ***Libro de Cuentos*** es el corazón de ***Las mil y una noches***.

POR FAVOR, ¡NO LO LEAS!

Si lo haces, puedes limitar el disfrute del juego.

El jugador a tu izquierda actúa como el **lector** durante tu turno. Cuando tengas un encuentro, el lector tendrá que leer un párrafo después de que se haya resuelto tu reacción y se haya tirado el **dado de sino**. El lector leerá en voz alta los resultados de tu encuentro, de tal forma que el resto de jugadores pueda disfrutar de las aventuras de tu personaje.

LOS CONTINENTES

ARABIA está formada por todas las casillas que no tienen ningún número impreso.

EUROPA está formada por todas las casillas situadas al norte y al oeste de Arabia, a partir de la ciudad de los búlgaros y el bosque «5» al este de Yalta. Todas las casillas del Mediterráneo se consideran de Europa.

ÁFRICA incluye la casilla de bosque entre Damasco y Alejandría y todas las casillas terrestres situadas al sur y al oeste de esa.

INDIA empieza, por el oeste, en la ciudad de Shiraz y el bosque «2» entre Shiraz y Hamadán y contiene todas las casillas terrestres al sur del nombre «INDIA» del mapa, incluyendo Serendip y P'an P'an.

ASIA incluye todas las casillas terrestres al este de Europa y el norte de la India, incluyendo Samarcanda, Lhasa y las casillas montañosas al oeste de Herat.

MOVIMIENTO TERRESTRE

MOVIMIENTO MARÍTIMO

MARCADOR DE RIQUEZA

FASE DE MOVIMIENTO

Observa el **marcador de riqueza** del tablero. La capacidad de movimiento terrestre está impresa bajo cada casilla del marcador y, justo debajo, lo está la capacidad de movimiento marítimo. Ambas capacidades de movimiento están determinadas por la casilla que ocupe tu **ficha de riqueza**.

Puedes mover a tu personaje por el mapa, como máximo, el número de casillas indicado por tu capacidad de movimiento o, incluso, puedes decidir no moverlo. El movimiento es terrestre si se realiza entre dos casillas que estén conectadas por una ruta terrestre (representada por una línea de puntos), y se considera que es marítimo si las casillas están conectadas por una ruta marítima (representada por una línea continua).

Puedes combinar los dos tipos de movimiento, es decir, puedes moverte en el mismo turno por tierra y mar. La distancia total recorrida por tu personaje no puede exceder la **más alta** de tus dos capacidades de movimiento y, además, por lo que respecta al tipo de movimiento con capacidad **más baja**, no puedes superar este límite.

EJEMPLO. Sinbad tiene actualmente una riqueza «Opulento», por lo que tiene una capacidad de movimiento marítimo de 5 y una capacidad de movimiento terrestre de 3. Así, puede mover un máximo de 5 casillas (la capacidad más alta), pero, de estas, no más de 3 de pueden ser por tierra (la capacidad más baja). Igualmente, Zumurrud es «Mendigo», por lo que tiene una capacidad de movimiento terrestre de 3 y una capacidad de movimiento marítimo de 2; puede mover un máximo de 3 casillas, de las cuales no más de 2 pueden ser por mar.

LUGARES DE PODER

El mapa muestra diez **lugares de poder**, cada uno de los cuales tiene una flecha que apunta hacia **afuera**. Dado que estas localizaciones asombrosas están ocultas, no puedes entrar en un lugar de poder desplazando simplemente a tu personaje mediante su movimiento normal. Durante tus aventuras puedes tener un encuentro que te revele uno de estos misteriosos lugares. Algunos encuentros del ***Libro de Cuentos*** te recompensarán con una «oportunidad de entrar» en un lugar de poder concreto. Si obtienes una de estas oportunidades, coloca tu **ficha de destino** en el lugar de poder mencionado en el ***Libro de Cuentos***. Mientras tu ficha de destino se encuentre en un lugar de poder, podrás moverte a este mediante tu movimiento normal, como si fuera una casilla común (siguiendo la flecha en sentido contrario). Si utilizas esta oportunidad para entrar en un lugar de poder, tu movimiento finaliza inmediatamente para ese turno y debes retirar del tablero tu ficha de destino.

Nota: ¡solamente puedes tener una ficha de destino en el tablero a la vez! Si descubres otra «oportunidad de entrar» para un lugar de poder distinto, deberás desplazar tu ficha a la nueva localización, ¡y habrás perdido tu antigua oportunidad! Si te ves obligado a mover tu ficha de destino por cualquier razón, pierdes cualquier oportunidad anterior, incluso si la ficha de destino se desplaza como consecuencia de un estado.

Algunos encuentros te contarán que debes moverte directamente a un lugar de poder. Mueve a tu personaje a ese lugar de poder (sin importar la distancia) y resuelve un encuentro allí inmediatamente.

Tan pronto como resuelvas tu encuentro en un lugar de poder, mueve a tu personaje a la casilla indicada por la flecha (a menos que el encuentro indique que debes moverte a cualquier otro sitio). No puedes terminar tu turno en un lugar de poder.

FASE DE ENCUENTRO

Al final de tu movimiento debes comprobar cuál será tu encuentro (incluso si no moviste a tu personaje). Roba la carta superior del **mazo de encuentro**.

Importante: si terminas tu movimiento en un lugar de poder, no robas una carta; en su lugar, el lector se dirige directamente al párrafo correspondiente a ese lugar de poder.

Un encuentro te puede otorgar un movimiento gratuito (por ejemplo, «mueve a cualquier casilla costera») o un transporte mágico a otra casilla; en este caso, no compruebes si tienes un segundo encuentro a no ser que la nueva casilla sea un lugar de poder. Si te desplazas a un lugar de poder, el lector continúa en el párrafo de ese lugar de poder.

Cuando tengas un encuentro, te enfrentarás con una oportunidad o desafío y tendrás que decidir cómo reaccionar. Tu elección, junto con tus habilidades y estados, determinarán cómo te afectará el encuentro.

LAS CARTAS DE ENCUENTRO

Hay tres clases de cartas en el mazo de encuentro: **encuentros de personaje, encuentros de ciudad** y **encuentros de terreno**. La carta que robes determinará con quién o qué te encontrarás. Las cartas de personaje y terreno se descartan después de resolver el encuentro, pero si tienes un encuentro de ciudad, puedes optar por guardar la carta para jugarla en un turno posterior.

CARTA DE ENCUENTRO DE PERSONAJE

CARTAS DE ENCUENTRO DE PERSONAJE Y DE TERRENO

El tipo de carta de encuentro robada determina cómo se resolverá el encuentro.

Si robas una **carta de encuentro de personaje,** te debes remitir a la ficha del mazo (mañana, mediodía o noche). La carta de encuentro indicará al lector varios párrafos del ***Libro de Cuentos*** y deberá ir al que corresponda según sea mañana, mediodía o noche.

Si robas una **carta de encuentro de terreno,** debes determinar en qué tipo de terreno se encuentra tu personaje (debes remitirte a la **leyenda de terrenos** que se muestra en la última página de este libro de reglas). En la parte inferior de la carta encontrarás un número de párrafo para cada tipo de terreno y el lector debe buscar el párrafo correspondiente en el ***Libro de Cuentos***.

Nota: un tipo de terreno de cada carta de encuentro de terreno te remitirá a la ***matriz de reacción N*** en lugar de a un párrafo numerado. Ves directamente a la matriz de reacción si estás en ese tipo de terreno. La ilustración solamente se aplica cuando el encuentro ocurre en ese tipo de terreno.

(Mencionamos esto para que no te sorprendas cuando robes una carta de **Rinoceronte** y no aparezca ninguno.)

CARTA DE ENCUENTRO DE TERRENO

Ejemplo: Sinbad ocupa una casilla de mar; su jugador roba la carta «Montaña magnética» y, por tanto, el lector acudiría al párrafo 2. Si Sinbad estuviese en una casilla de montaña cuando se robó esta carta, el lector de matrices consultaría en su lugar la fila «Montaña magnética» de la matriz de reacción N.

CARTA DE ENCUENTRO DE CIUDAD

CARTAS DE ENCUENTRO DE CIUDAD

Las **cartas de encuentro de ciudad** te dan la oportunidad de ganar recompensas especiales si puedes llegar a una ciudad concreta durante tus viajes.

Si robas un encuentro de ciudad, te debes dirigir inmediatamente al párrafo impreso en la parte inferior de la carta para tener un encuentro. La carta de encuentro de ciudad también nombra una ciudad y muestra una lista de resultados numerados del **1** al **6**. Puedes optar por guardar la carta de encuentro de ciudad para jugarla después o puedes optar por descartarla.

Si guardas la carta de encuentro de ciudad y estás en la ciudad referida al final de una fase de encuentro posterior, puedes jugar la carta. Cuando la juegues, tira un dado; el resultado indica la recompensa que recibes. Aplica el resultado de inmediato y después descarta la carta.

En ocasiones, el resultado de una carta de encuentro de ciudad mencionará otro encuentro. Estos encuentros especiales, o bien indicarán el número de un párrafo del *Libro de Cuentos* o bien mostrarán una letra de una tabla de la matriz de reacción. Si juegas una carta de encuentro de ciudad y obtienes uno de estos resultados, debes remitirte al *Libro de Cuentos* o a la matriz de reacción, según se indique. Debes resolver este encuentro de ciudad especial, incluso si ya habías tenido un encuentro normal en el mismo turno.

Ejemplo: *Aladino roba Bantúes. Inmediatamente se encuentra con algo en el párrafo 8. Después decide guardar esta carta.*

En un turno posterior, Aladino va a Bantúes y juega esta carta. Tira un dado; con un resultado de 2, gana 2 niveles de riqueza.

ENCUENTROS EN LUGARES DE PODER

Si estás en un lugar de poder, ¡no robes una carta! En vez de eso, busca el número de párrafo impreso en la casilla de lugar de poder del tablero. El lector debe buscar el número de párrafo que se muestra en el *Libro de Cuentos*.

RESOLUCIÓN DE LOS ENCUENTROS

En cada encuentro deben ejecutarse los cuatro pasos siguientes:

1) DESCUBRE CON QUIÉN O QUÉ TE HAS ENCONTRADO
2) ELIGE TU REACCIÓN
3) DETERMINA TU SINO
4) RESUELVE EL ENCUENTRO

1. DESCUBRE CON QUIÉN O QUÉ TE HAS ENCONTRADO

Normalmente, el primer párrafo al que el lector debe dirigirse es una **tabla de encuentro**. Cada tabla de encuentro muestra doce entradas numeradas. Tira un dado y suma:

- el resultado de la tirada,
- el número impreso en la gema o icono de ciudad en la que se encuentra tu personaje, si lo hubiese, y
- +1, si tienes 3 o 4 puntos de sino, o +2, si tienes 5 o más (a modo de recordatorio, estas adiciones están impresas en el marcador de sino del tablero).

Cualquier resultado por encima de 12 se considera un 12.

El lector busca el resultado de la tirada modificada en la tabla de encuentro y lee la descripción que está junto al número.

TABLAS DE ENCUENTRO

Esta es una típica tabla de encuentro:

4	
1	Mercader perdido (L)
2	Bruja perversa (C)
3	Esclavo loco (D)
4	Tritón amigable (I)
5	Tormenta leve (F)
6	Tritón malicioso (I)
7	Tritón malicioso (I)
8	Capitán temeroso (I)
9	Bajío precioso (F)
10	Bajío traicionero (F)
11	Capitán loco (I)
12	Tormenta terrible (F)

Ejemplo: Alí Babá tiene 9 puntos de sino. El encuentro ocurre en una casilla particularmente peligrosa, con un «4» impreso en la gema. Tira un dado y saca un 6, por lo que obtiene un resultado de 12 (6 + 4 por el número de la gema, +2 por su total de puntos de sino). El lector busca el párrafo 4 y le cuenta que un 12 implica que se ha encontrado con una tormenta terrible; después especifica que la matriz de reacción será la «F».

2. ELIGE TU REACCIÓN

La tabla de encuentro indica al lector de matrices cuál es la **matriz de reacción** que debe consultar de las 15 posibles (cada una indicada con una letra de la «A» a la «O»). Algunas tablas de encuentro emplean una única matriz en toda la tabla, en cuyo caso la letra de la matriz se muestra junto al número de párrafo. Otras tablas te remiten a diferentes matrices, dependiendo de la tirada, y la letra de la matriz está junto a cada resultado de la tabla (*véase arriba*).

Además, la carta de encuentro te puede remitir directamente a una matriz de reacción.

Una vez hayas localizado la matriz de reacción correspondiente, busca el adjetivo mostrado en la tabla de encuentro (en el ejemplo anterior, el lector de matrices debe buscar la palabra «**Terrible**», por «**Tormenta terrible**»).

En la parte superior de la matriz se muestran diversas reacciones. Ahora debes elegir una de estas opciones como reacción al encuentro. El lector de matrices lee todas las opciones en voz alta y debes elegir cómo reaccionarás frente a la persona, evento o criatura con la que tienes el encuentro (en la **referencia del jugador** tienes los detalles de las reacciones posibles de cada matriz). Cada opción tiene un número de párrafo por cada línea de la matriz y ese número coincide con uno de los párrafos del *Libro de Cuentos*.

Nota: ¡solamente puedes elegir la opción **«Cortejar»** si tu personaje es del sexo opuesto al de la persona con la que te has encontrado!

Este es un fragmento de la matriz de reacción «F» (la usada en el ejemplo anterior):

F	Rezar	Evitar	Esperar	Gritar	Beber	Examinar	Viajar	Esconderse
Terrible	703	2171	701	2174	2183	713	2189	699

3. DETERMINA TU SINO

Cada opción de reacción de la matriz de reacción tiene tres posibles **párrafos de resultado**. Una vez que hayas elegido tu reacción, el lector de matrices anota o recuerda el número y tiras el **dado de sino**. Si obtienes:

- **– (menos):** resta uno del número de párrafo y el lector se remite a ese párrafo del *Libro de Cuentos*.
- **Blanco:** el lector busca en el *Libro de Cuentos* el párrafo con el número que muestra la matriz.
- **+ (más):** añade uno al número de párrafo y el lector se remite a ese párrafo del *Libro de Cuentos*.

Ejemplo: tras observar la tabla superior, Alí Babá decide que la piedad es la mejor posibilidad para sobrevivir; por tanto, elige «Rezar» como reacción. En este punto, Aladino, su lector de matrices, le pide que tire el dado de sino y después da el resultado a Zumurrud, su lector.
Si Alí obtiene un símbolo –, entonces Zumurrud lee el párrafo 702.
Si Alí obtiene una cara en blanco, entonces Zumurrud lee el párrafo 703.
Si Alí obtiene un símbolo +, entonces Zumurrud lee el párrafo 704.

4. LEE EL PÁRRAFO DE RESULTADO

El lector lee en voz alta el párrafo de resultado al resto de jugadores. Os recomendamos que aprovechéis estas oportunidades para leer de manera teatral, interpretar, imitar voces, etc. ¡El caso es que os lo paséis bien con la lectura!

La mayoría de párrafos de resultado incluyen párrafos adicionales precedidos por el nombre de algunas habilidades, que explicaremos en el apartado siguiente. Por ahora, mirad el final del párrafo y fijaos en el código entre corchetes. Aquí tenéis un ejemplo:

[S2 / H1 / R+1 (máx.: Pobre) / Narración / *Respetado*]

El número impreso junto a la «**S**» es el número de **puntos de sino** obtenidos (o perdidos, si es un número negativo). En este ejemplo, el personaje ganaría 2 puntos de sino.

El número después de la «**H**» es el número de **puntos de historia** que se ganan (o pierden, si es un número negativo). En este ejemplo, el personaje obtendría 1 punto de historia.

La «**R**» se refiere al número de **niveles de riqueza** obtenidos o perdidos y también se indica el nivel máximo o mínimo que este premio puede otorgar. En el ejemplo, ganarías un nivel de riqueza, pero esta no podría incrementarse por encima de «**Pobre**».

Además, también pueden aparecer **habilidades** y **estados** (estos últimos escritos en cursiva), los cuales se obtienen inmediatamente. En el ejemplo, el premio te concedería la habilidad «**Narración**» y el estado «**Respetado**».

Las habilidades se reciben a nivel de **aprendiz**, a menos que se especifique otra cosa. Si ya tenías esa habilidad, voltea la ficha para indicar que ahora tienes la habilidad a nivel de **maestro**.

Algunos párrafos te indican que «ganas un nivel» de una habilidad. Si no tienes esa habilidad, recibes la habilidad a nivel de aprendiz. Durante la partida, si no tenéis suficientes fichas de habilidad o cartas de estado para todos, anotad quién tiene cada habilidad o estado y seguid jugando. Quedarse sin fichas o cartas no implica que no obtengáis una determinada habilidad o estado.

A veces tu premio incluirá un **tesoro** (escrito en negrita dentro de los corchetes). Se puede mencionar un tesoro en concreto (como las **gemas jónicas**) o uno al azar (**tesoro**). Si se te premia con un tesoro determinado, busca en el mazo para encontrar la carta apropiada y colócala boca arriba delante de ti. Si alguien ya tenía ese tesoro, róbaselo... ¡mala suerte para él!

Si se te premia con un tesoro al azar, roba sin mirar una carta del mazo y colócala delante de ti. Cuando obtengas un tesoro, lee la carta de tesoro en voz alta. Siempre que seas el propietario del tesoro, recibirás el beneficio descrito en la carta.

Otras veces el párrafo de resultado indica unos efectos adicionales especiales. Simplemente, haz lo que el párrafo te ordena. Así, por ejemplo, un párrafo de resultado podría enunciar:

[S2 / H1 / Deja que otro jugador te coloque a cuatro casillas de la Fortaleza enjoyada]

En este caso, ganas 2 puntos de sino y 1 punto de historia; además, eliges a otro jugador para que coloque a tu personaje en cualquier sitio del mapa a cuatro casillas de la **Fortaleza enjoyada**.

EL OTRO

A continuación, un apunte sobre la palabra *otro* en el *Libro de Cuentos*. Dado que muchos párrafos se refieren a encuentros con muchas personas o criaturas, la persona o criatura concreta, por lo general, no se suele mencionar. En su lugar, se emplea la palabra *otro*.

Imagínate que, tras un encuentro con un ifrit, se te ha dirigido al párrafo de resultado 328, en el cual se indica:

Tras tus palabras, el otro dice «Si de verdad quieres honrarme, deberías concederme tu ayuda.»

SIN HABILIDAD: La tarea que el otro te solicita está más allá de tus habilidades; no puedes ayudar, pero la historia de su condenado noviazgo es una poderosa y memorable lección. [H1]

*CORTESÍA: El otro pronto se va a casar con otro de alta condición, pero está falto en nociones de protocolo. Tus distinguidas habilidades sirven de ayuda al otro. En gratitud, la pareja recién casada te otorga un maravilloso regalo. [S1 / H1 / **Tesoro**]*

PERSPICACIA: Con gran ingenio, tejes una compleja artimaña para ganar justo lo que el otro necesita. Impresionado y agradecido, el otro comparte contigo un secreto arcano que aprendió muchos años atrás. [S1 / H1 / Puedes perder un estado a tu elección]

Dado que te has encontrado con un ifrit, debería leerse como sigue:

Tras tus palabras, el ifrit dice «Si de verdad quieres honrarme, deberías concederme tu ayuda.»

SIN HABILIDAD: La tarea que el ifrit te solicita está más allá de tus habilidades; no puedes ayudar, pero la historia de su condenado noviazgo es una poderosa y memorable lección. [H1]

*CORTESÍA: El ifrit pronto se va a casar con otra de alta condición, pero está falto en nociones de protocolo. Tus distinguidas habilidades sirven de ayuda al ifrit. En gratitud, la pareja recién casada te otorga un maravilloso regalo. [S1 / H1 / **Tesoro**]*

PERSPICACIA: Con gran ingenio, tejes una compleja artimaña para ganar justo lo que el ifrit necesita. Impresionado y agradecido, el ifrit comparte contigo un secreto arcano que aprendió muchos años atrás. [S1 / H1 / Puedes perder un estado a tu elección]

HABILIDADES

Muchos párrafos de resultado están divididos en varios apartados.

Uno de ellos está indicado como **SIN HABILIDAD** y el resto contiene una habilidad, estado o nombres de tesoro. Cuando seas el lector, comienza leyendo solamente la primera parte del párrafo (antes de la lista de habilidades, etc.). Después, lee una por una la lista de habilidades, estados y tesoros. ¡Pero no leas aún el texto que sigue a las habilidades! El otro jugador debe elegir qué habilidades (si las tuviese) va a emplear antes de conocer cuál ha sido el resultado de su elección.

- Si no tienes ninguna de las habilidades, estados ni tesoros que se indican, o no quieres emplear ninguna de tus habilidades, debes optar por la sección **SIN HABILIDAD**. El lector lee en voz alta ese apartado y obtienes los premios o penalizaciones correspondientes.
- Si tienes una o más de dichas habilidades, puedes elegir emplear **UNA** de ellas o puedes optar por no emplear ninguna. El lector lee el apartado apropiado y se te conceden los premios o penalizaciones correspondientes.
- **Habilidades obligatorias:** a veces un apartado aparece remarcado como **«obligatorio»**. En tal caso, debes elegir ese apartado si tienes cualquiera de las habilidades, estados o tesoros que se indican, aunque haya otras opciones disponibles.

HABILIDADES DE MAESTRO

Si tienes habilidades a nivel de **maestro**, puedes controlar tu propio sino en mayor medida. En el momento de determinar tu párrafo de resultado, no tires el dado de sino; en su lugar, el lector comprueba primero los tres párrafos posibles, para ver si en ellos se menciona alguna de tus habilidades de maestro.

Si no se menciona ninguna, resuelve el encuentro de la manera normal (tira el dado, comprueba las habilidades apropiadas, etc.).

Si una de tus habilidades de maestro aparece en cualquiera de los tres posibles párrafos, puedes optar por ese párrafo directamente (empezando por la primera parte y leyendo después el apartado de la habilidad de maestro), sin tener que tirar el dado (si lo prefieres, puedes tirar el dado en lugar de leer ese apartado).

Nota: ¡el lector no te debe decir si alguna de estas habilidades es **obligatoria**! Dado que la mayoría de párrafos **obligatorios** son perjudiciales para ti, saber que una elección es obligatoria podría animarte a evitarla.

Ejemplo: Alí Babá se ha encontrado un fuego místico y, por tanto, el lector se ha dirigido al párrafo número 728. Alí Babá tiene su habilidad «Piedad» en su nivel de maestro.

El lector examina los párrafos 727, 728 y 729, y se percata de que el párrafo 728 muestra «Piedad» como habilidad. Pregunta a Alí Babá si le gustaría emplear su habilidad «Piedad», o si preferiría tirar el dado de sino. El lector no cuenta qué ocultan los números de párrafo, a menos que haya más de una opción a elegir por el jugador.

PÉRDIDA DE HABILIDADES

Determinados párrafos te obligarán a perder una habilidad concreta. Si tienes esa habilidad a nivel de aprendiz, devuélvela a la reserva de habilidades. Si tienes la habilidad a nivel de maestro, voltea la ficha para que muestre su lado de aprendiz.

Las habilidades también se pueden perder debido a efectos derivados de un estado, aunque tales pérdidas son temporales. Coloca las fichas de habilidad afectadas en la parte inferior de la carta de estado apropiada; cuando pierdas el estado, recuperarás las habilidades.

CÓMO RESOLVER UN ENCUENTRO

Imagínate que debes dirigirte al párrafo 328:

-328-

Tras tus palabras, el otro dice «Si de verdad quieres honrarme, deberías concederme tu ayuda.»

SIN HABILIDAD: La tarea que el otro te solicita está más allá de tus habilidades; no puedes ayudar, pero la historia de su condenado noviazgo es una poderosa y memorable lección. [H1]

*CORTESÍA: El otro pronto se va a casar con otro de alta condición, pero está falto en nociones de protocolo. Tus distinguidas habilidades sirven de ayuda al otro. En gratitud, la pareja recién casada te otorga un maravilloso regalo. [S1 / H1 / **Tesoro**]*

PERSPICACIA: Con gran ingenio, tejes una compleja artimaña para ganar justo lo que el otro necesita. Impresionado y agradecido, el otro comparte contigo un secreto arcano que aprendió muchos años atrás. [S1 / H1 / Puedes perder un estado a tu elección]

El lector comienza leyendo el texto situado antes del apartado **SIN HABILIDAD**, y después te pregunta si tienes «**Cortesía**» o «**Perspicacia**».

Si no tienes ni «Cortesía» ni «Perspicacia», el lector lee el apartado **SIN HABILIDAD** y obtienes 1 punto de historia.

Si tienes «Cortesía» y decides emplearla, el lector lee el párrafo CORTESÍA y obtienes 1 punto de sino, 1 punto de historia y un tesoro al azar.

Si tienes «Perspicacia» y has decidido emplearla, el lector lee el último párrafo y ganas 1 punto de sino, 1 punto de historia y puedes perder uno de tus estados a tu elección.

Si tienes ambas habilidades, puedes elegir cuál de las dos deseas emplear.

También puedes optar por no emplear ninguna habilidad que pudieras tener y escoger en su lugar el resultado de **SIN HABILIDAD**.

ESTADOS

Cuando a tu personaje le sucede algo fuera de lo común (como transformarse en un simio o convertirse en el objeto de deseo de alguien), recibes un estado.

EFECTOS DE LOS ESTADOS

Debes obedecer en todo momento las instrucciones de cualquier **carta de estado** que tengas, no solo en el primer turno que adquiriste el estado.

Debes estar pendiente del resto de jugadores y, si tienes cualquier estado en juego, tienes que recordárselo al lector. Si un jugador realiza una acción que ignora los efectos de un estado, y el resto de jugadores no percibe el error antes del final del turno, entonces será demasiado tarde para corregirlo y la acción se confirmará.

Ejemplo: Maruf se ha vuelto loco (esto es, tiene la carta de estado «Loco»). Como consecuencia, debe permitir a otro jugador que elija las reacciones de todos sus encuentros. Pero en su afán por rezar, olvida su locura y elige su propia reacción. Ninguno de los otros jugadores se percata de este error, de modo que la reacción se acaba resolviendo y el turno de Maruf termina, por lo que se confirma su acción de rezo.

CARTA DE TESORO

RIQUEZA

Tu nivel de riqueza representa cuán rico eres.

- Tu riqueza nunca puede exceder «**Fabuloso**». En el caso de que tengas una riqueza «Opulento» y poseas cualquier Tesoro, la próxima vez que obtengas un nivel de riqueza, sin importar el máximo beneficio indicado, te conviertes en fabulosamente rico. No puedes tener la riqueza «Fabuloso» si no tienes, además, un tesoro, tal como se indica en el marcador de riqueza del tablero.
- Si tienes una riqueza «Fabuloso» (y, por tanto, al menos un tesoro) y pierdes tu único tesoro, tu nivel de riqueza desciende automáticamente a «Opulento».
- Tu nivel de riqueza nunca puede descender por debajo de «**Mendigo**». Si eres un mendigo, cualquier orden que implique rebajar un nivel de riqueza se ignora. Desde luego, no puedes optar por gastar voluntariamente un nivel de riqueza si eres un mendigo.

VENTA DE TESOROS

Puedes vender cualquier tesoro que poseas siempre que termines tu turno en cualquier ciudad, después de tus encuentros (si los tuvieses) o después de jugar una carta de encuentro de ciudad (si la tuvieses). Si vendes un tesoro, ganas la riqueza indicada en la carta de tesoro, concretamente el máximo nivel de riqueza que está impreso en la parte inferior de la carta. Después, devuelve la carta al mazo.

MUERTE

Puede suceder que tu personaje muera durante la partida... así son las cosas en el mundo de *Las mil y una noches*. No temas, sin embargo, ya que el hermano o hermana de tu personaje asumirá sus búsquedas por ti.

Si tu personaje muere, vuelve a situarlo en Bagdad. Además, quita del tablero tus fichas de origen, búsqueda y destino; reduce tu nivel de riqueza a «Pobre» y deshazte de todos tus estados y tesoros. No obstante, mantén tus habilidades, puntos de historia y puntos de sino.

Nota: si habías obtenido tu condición secreta de victoria, puedes declarar que vas a ganar (véase «Fin de la partida»).

Fin de la partida

Si has reunido suficientes puntos de sino e historia para cumplir tu objetivo secreto (robado al principio de la partida), debes volver a Bagdad para ganar.

Una vez que hayas llegado a Bagdad (y permanecido allí después de sobrevivir a un encuentro), declara que vas a ganar.

Cada uno de los otros jugadores tiene un último turno para tratar de completar sus objetivos y llegar a Bagdad. Al final de este último turno, cualquier jugador que esté en Bagdad y que cumpla con sus condiciones de victoria también puede ganar la partida, por lo que es posible que varios jugadores estén en plena carrera por la victoria hasta el final.

Si solo hay un jugador que pueda ganar al final de ese último turno, será proclamado vencedor y el resto se deshará en alabanzas. Si al final del último turno hay en Bagdad más de un jugador con suficientes puntos de sino e historia para completar su objetivo, de entre los jugadores empatados gana el que tenga más estados. Si persiste el empate, el jugador que haya empatado y que tenga más habilidades, gana. En caso de que aún persista el empate, entonces vuestra gesta será todavía más grande y, vuestra victoria, compartida.

Respuestas a preguntas habituales

Movimiento

Si tu ficha de destino se encuentra en un lugar de poder y un tesoro u otro efecto te permiten mover a cualquier casilla «normal», puedes optar por moverte al lugar de poder que tenga la ficha de destino como si fuera una casilla normal.

Puntos negativos de sino e historia

Los puntos de sino e historia se pueden perder. Sin embargo, nunca puedes descender por debajo de los cero puntos en ninguna categoría.

Si se te ofreciese una posibilidad que implicase perder más puntos de sino o historia de los que posees en ese momento, no podrías elegir perder esos puntos.

Reglas opcionales

Partidas más cortas

Podéis alargar o acortar la partida si acordáis un total de puntos de victoria distinto de 20.

Si queréis una partida más rápida, podéis jugar con el límite de un estado para cada personaje. En ese caso, si entre las recompensas para un personaje se enumera más de un estado, solamente se ganará el último de la lista. Por ejemplo, si la lista de recompensas comprende ***Herido / Sultán***, el personaje obtendría «Sultán». Si «Herido» se encontrase en segundo lugar, recibiría «Herido».

Si el personaje ya tenía un estado cuando ganas otro, pierdes el anterior y obtienes el nuevo en su lugar.

Ejemplo: en el último turno conseguiste el estado «Bendito» y, en un encuentro del turno actual, recibes los estados «Despreciado» y «Enfermo». Debes descartar «Bendito» y «Despreciado» (este es el orden en el cual los recibes), ya que solo puedes tener un estado; en este caso, te quedas con «Enfermo».

¡Hay más formas de jugar!

Visita la página web de Z-Man Games para encontrar más reglas opcionales, como la variante de narración, la variante en solitario y la variante del mercader.

www.zmangames.com

UN APUNTE PARA LOS LECTORES OCCIDENTALES

Las mil y una noches es una de las colecciones de cuentos más famosas del mundo. Estas historias o cuentos son una mezcla de influencias árabes y persas, cuentos populares indios y pequeños toques chinos. A grandes rasgos, los cuentos describen un mundo de tesoros extraordinarios, pasiones terrenales y una ética sencilla, habitado por criaturas fabulosas, desde el enorme roc, pasando por poderosos hechiceros hasta el omnipresente ifrit (también conocido como *yinn* o *genio*). Lo que la distingue de otras mitologías es que incluso el barbero cotidiano, el mendigo o el jorobado son descritos con cierto sentido fantástico. Es esta visión intimista de una cultura extraña la responsable de que estos cuentos se consideren como la obra árabe más popular en el mundo occidental y que haya sido encumbrada a la categoría de clásico universal.

Los occidentales que hayan tenido poco contacto con el mundo árabe o el Islam pueden quedar algo confusos con los valores y cultura que descubrirán en el *Libro de Cuentos*. A pesar de su ambientación fantástica, el mundo de *Las mil y una noches* traduce una cultura totalmente real, exótica, vitalista y sofisticada. Simplemente, los valores sociales son diferentes: por ejemplo, nuestros héroes verían con indiferencia matar a alguien para obtener algún pequeño premio, siempre y cuando ese alguien fuera un infiel.

La única libertad de diseño que me tomé fue el retrato de las mujeres en el juego. La mujer era, sin duda, el sexo inferior en la Arabia medieval. Es más, en los relatos se muestra como la mayoría de «heroínas» están demasiado ocupadas seduciendo y traicionando al hombre más cercano; el resto de virtuosas mujeres tiene, generalmente, la angustiosa costumbre de morir para probar su bondad esencial. Sin embargo, en el juego hemos representado a los personajes femeninos como las mejores, más valientes y más afortunadas de estas heroínas.

Los libros que se enumeran a continuación han sido de gran utilidad para la creación de este juego, y los recomendamos a todos aquellos que deseen leer los cuentos:

Tales from the Thousand and One Nights (Penguin Classics), de N. J. Dawood, es una versión resumida, publicada en 1949. Dawood, traductor iraqui, redactó la traducción inglesa moderna que es a la vez la más fiel al material de origen y la más fácil de leer. Su estilo narrativo es directo, desde los diálogos a la descripción de las pasiones, lo que provoca que su lectura pueda ser inapropiada para niños pequeños.

The Arabian Nights' Entertainments or the Thousand and One Nights (Livres de France y East-West Publications), de E. W. Lane, es probablemente la traducción al inglés más conocida de los cuentos, publicada inicialmente en 1840. Lane y sus contemporáneos ingleses del siglo XIX introdujeron *Las mil y una noches* en la literatura popular del mundo occidental, aunque fueron implacables censores de los cuentos. Esta versión emplea un lenguaje abarrocado y florido, además de estar convenientemente podada de los elementos menos edificantes para los lectores de la época.

En contraste, ***The Book of the Thousand Nights and a Night,*** de Richard Burton y publicada en 1884, es la compilación definitiva en lengua inglesa, aunque también la más procaz. Burton fue el primer no musulmán en visitar La Meca y fue un aventurero por excelencia, tan fascinante como cualquier personaje de *Las mil y una noches*. Su redacción está bastante subida de tono, pero la prosa es tan densa que a los lectores modernos les suele costar enfrentarse al texto de Burton.

Para los lectores y jugadores de la edición en español, podemos señalar algunas traducciones de *Las mil y una noches.* La primera versión directa, literal e íntegra, es la de Rafael Cansinos Assens, publicada en México en 1955. Más rigurosas son la de Juan Vernet (Planeta, 1964) y la de Juan Antonio Gutiérrez-Larraya y Leonor Martínez (Argos, 1965; Atalanta, 2014); también cabe destacar la más reciente de Dolors Pinós y Margarita Castells (Austral, 1997), con un lenguaje más sencillo y realizada a partir del manuscrito más antiguo conocido. Además, ha habido diversas traducciones, completas o parciales, pero a partir de otras ediciones, generalmente francesas, especialmente de la primera de todas, de A. Galland.

An Historical Atlas of Islam, de E.J. Brill y editado por William Brice, fue el punto de partida para diseñar el mapa. La geografía es, como mucho, una cuestión secundaria en los cuentos; las localizaciones en *Las mil y una noches* se suelen mencionar como un viaje a caballo de muchos días, de tal o cual orientación desde Bagdad. Nuestros héroes llegan a los Lugares de Poder e islas después de una fiera tormenta, o por una bestia mágica o cualquier cosa que los ha lanzado tan lejos que no tienen ni idea de dónde están. La interpretación final del mapa combina cartografía real con un cierto sentido histórico.

El lector estará de acuerdo con nosotros en que, sin lugar a dudas, *Las mil y una noches* son unas fábulas magníficas. Pero los cuentos son más que simples fantasías agradables: son un reflejo muy fiel del tiempo y lugar en los cuales fueron concebidos. Con Arabia y el Islam en pleno resurgimiento, ***Las mil y una noches*** aún nos pueden enseñar, a la vez que entretener.

ERIC GOLDBERG
Nueva York, 1985

CRÉDITOS

REGLAS DE LA TERCERA EDICIÓN

(Primera edición publicada por West End Games, 1985; segunda edición publicada por Edition Erlkönig, 1999)

Creación del juego
Eric Goldberg

Redacción y desarrollo de la primera edición
Doug Kaufman y Ken Rolston

Edición de la primera edición
Grez Costikyan y Paul Murphy

Consejos y pruebas de juego de la primera edición
Steve Gilbert, B.C. Milligan, Nick Quane, Mike Rothschlid, Carl Skutsch y Robert Tuftee

Redacción y desarrollo de la segunda edición
Kevin J. Maroney

Redacción adicional de la segunda edición
Brad Freeman

Consejos y seguimiento de la segunda edición
John Astell, Paul Jaquays, Michael Massimilla, Damon Osgood, Dan Raspier y Mike Siggins

Redacción, desarrollo y revisión de la tercera edición
Anthony J. Gallela y Zev Shlasinger

Redacción de la tercera edición y edición de las reglas
William Niebling

Redacción adicional de la tercera edición
Dave Chalker, Travis B. Eneix, Alex Jurkat, Seth Morrigan, C.A. Suleiman y Ben Wintersteen.

Diseño gráfico, mapa, caja, libros y componentes
Peter Gifford (www.UniversalHead.com)

Ilustraciones del frontal de la caja y del «Genio» del libro de reglas
René Bull (1872-1942)

Ilustraciones de cartas, personajes y libro de reglas
Dan Harding

Agradecimientos especiales de la tercera edición
Sterling Babcock, Joshua Kronengold y Jason Levine

Z-MAN games
© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.zmangames.com

DEVIR
Traducción: Nacho Góngora
Revisión de textos: Marc Figueras y Marià Pitarque
Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

Devir Iberia S.L.
Calle Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

BIOGRAFÍAS

ALADINO

El obstinado y holgazán hijo de un sastre chino, Aladino, fue escogido por un adivino africano para ayudarle en una estratagema del hechicero. Haciéndose pasar por el tío del chico, llevó a Aladino a un lugar fuera de la ciudad y le dio un anillo que le permitiría andar con seguridad por la Cueva de las Maravillas. Estando en eso Aladino, entre un bosque de árboles que sujetaban esmeraldas, diamantes y gemas en lugar de fruta, el único tesoro que su «tío» buscaba era una lámpara de aceite. Pero, traicionado por su falso tío y atrapado en la cueva, Aladino descubrió que dentro del anillo vivía un poderoso yinn, quien lo liberó y lo llevó de vuelta a casa, donde descubrió a otro yinn, aún más grande, que vivía dentro de la lámpara.

Aladino empleó los poderes del anillo y la lámpara para enriquecerse, a sí mismo y a su madre. Después de algún tiempo, contempló a la bellísima hija del sultán de China y se quedó completamente enamorado. A pesar de la traición del visir de esas tierras y de la vuelta del adivino (que nunca paró de urdir tretas para recuperar la lámpara), Aladino, gracias a su valentía, inteligencia y dedicación, llegó a ganar la mano de la princesa y se convirtió en el hijo favorito del sultán. Y así vivió en la dicha por muchos años.

ALÍ BABÁ

Un humilde leñador de los bosques de Persia, Alí Babá se cruzó de casualidad con el secreto más asombroso: en una cueva, escondido tras una puerta mágica, se encontraba el tesoro oculto de una banda de ladrones, tras décadas de robos y guardado únicamente por una contraseña: «¡Ábrete, Sésamo!»

Alí se contentó con unas pocas bolsas de oro; pero cuando su hermano Casim descubrió la fuente de la nueva riqueza de Alí, pidió que le revelase su secreto. Lleno de envidia, Casim intentó robar a los propios bandidos, pero llevado por la avaricia olvidó las palabras mágicas y se quedó atrapado en la cueva hasta que volvieron los ladrones, que lo asesinaron de la manera más horripilante. Alí Babá temió por su propia vida cuando llegaron a la ciudad buscando al compinche de Casim, pero su cocinera, Morgiana, de gran astucia, descubrió su plan y actuando con prontitud los despachó, y así terminó para siempre con su amenaza. Alí Babá se retiró rico gracias al botín de la cueva y Morgiana, que fue liberada por su valentía, se casó con el hijo de Alí y vivieron felizmente.

MARUF

Maruf, zapatero remendón de El Cairo, fue maldito al casarse con una bruja, que nunca lo satisfacía y siempre deseaba más. Huyendo de las artimañas de su esposa, encontró refugio en una casa embrujada por un espíritu que estaba allí atrapado durante dos siglos, o más, quien le transportó a un lugar donde su esposa nunca le oiría. Encontrándose en Tartaria, actuó como un rico mercader para cortejar a la hija del rey; sin embargo, al final, fue forzado a confesar sus orígenes humildes. Pero por su honestidad y trabajo duro, Alá (El que todo perdona) le permitió encontrar un anillo enterrado en una granja, un anillo con el que ató a su servicio al sultán de los yinn. Con la magia del anillo, Maruf presentó un enorme cofre lleno de oro como dote. El visir conspiró para robarle el anillo y la princesa, pero gracias a la inteligencia de esta y a una patada en la barriga, recuperó el anillo. Maruf se convirtió en sultán, en sustitución de su suegro, perdonó a su vieja esposa y todos vivieron muchos años, felices hasta su muerte.

SHEREZADE

En las tierras entre la India y la China gobernaba un rey llamado Shariar, quien estaba convencido de la perversión de todas las mujeres. En su obsesión, cada noche reclamaba como esposa a todas las bellas hijas de su reino, las llevaba a su alcoba y por la mañana aparecían decapitadas para garantizar que nunca pudieran traicionarle.

Después de un millar de tales depravaciones, Sherezade, hija del visir, se presentó voluntaria como esposa, con un osado plan para terminar con la furia y locura del rey: para pasar su última noche viva, deseaba contar historias a su querida hermana, Dunazade. El rey accedió y juntos se sentaron en el lecho, mientras Sherezade comenzó a contar la historia del mercader y el yinn. Cuando llegó el amanecer, el rey había caído cautivado por la historia y accedió a dejar vivir a Sherezade para que continuara la historia la siguiente noche.

Y la noche siguiente, el rey volvió a verse envuelto por la historia de tal forma que accedió a perdonarle la vida para que continuara su cuento. Y así continuó Sherezade, noche tras noche, contando historias a Dunazade con el beneficio de Shariar, sabiendo que si alguna noche perdía la atención del rey, a la mañana siguiente sería asesinada y su hermana se convertiría en la siguiente novia del rey.

La noche se convertía en día y este en noche, transcurriendo entre cuento y cuento. Las historias se amontonaban sobre las historias y dentro de estas surgía un océano de palabras y hechos, y Sherezade nunca tropezó ni cayó. Al final de mil y una noches, Sherezade, que había sido una esposa buena y fiel así como madre de sus dos hijos, confesó que había acabado. Por la evidencia de su propia virtud, rescató al rey de su locura y juntos gobernaron en paz hasta que, siendo ancianos, fueron reclamados por «El que termina todas las historias». Como, finalmente, acabaremos todos.

SIMBAD

El aventurero por excelencia, Simbad fue un mercader que surcó por siete veces los mares, desde su hogar en Basora y se adentró en los océanos que rodean el mundo. Sus viajes le llevaron desde la India hasta las oscuras aguas de las islas de la especia, pasando por las selvas de África y la lejana Catai.

En la zona más salvaje de la Tierra se encontró con un gigante negro que ensartaba a los hombres y los asaba como si fuesen corderos; un vil hombre-mono que cabalgó sobre los hombros de Simbad como si fuera un caballo y no le dejaba escapar; con los nidos de un roc, un ave tan grande que sus alas abarcaban el cielo entero; y con el cementerio de elefantes, donde los colmillos formaban torres de marfil más altas que el más grande de los castillos.

Así, habiendo sorteado todo el peligro, Simbad se retiró finalmente de los mares, tan generoso en su riqueza como valiente en su obtención.

ZUMURRUD

Zumurrud fue una joven esclava de Samarcanda que, gracias a su inteligencia, consiguió que la comprase el apuesto Alischar, en su día un hombre rico que perdió su fortuna. ¡Ella misma le dio la bolsa de monedas para que la pudiese comprar! Cosía cortinas para que Alischar las vendiese en el mercado, hasta que un día uno de sus clientes la secuestró y se la llevó muy lejos. A través del disfraz y la astucia, Zumurrud escapó y llegó a la ciudad de los kurdos, donde el rey acababa de morir. Debido a una extraña costumbre de esas tierras, al ser la primera persona que atravesaba las puertas de la ciudad después de la muerte del monarca, Zumurrud se convirtió en la nueva reina. Empleando sus habilidades como adivina con el ábaco, descubrió al hombre que la secuestró y lo ejecutó por sus crímenes. Mientras, Alischar, que nunca cesó en su búsqueda, llegó a la ciudad y Zumurrud lo sedujo a modo de juego, nuevamente usando su habilidad con los disfraces. Finalmente, Zumurrud se descubrió a Alischar para así volver a unirse como feliz pareja.

Disfrutamos cuando somos transportados lejos de personajes, situaciones e incidentes triviales y comunes; de la cruda realidad que nos rodea en el mundo cotidiano, de una vida de comer y beber, de dormir y despertarse, de luchar y amar, a una sociedad y un entorno que sospechamos que puede existir aunque sepamos que no es así.

capitán sir Richard Francis Burton, 1886

LEYENDA

CIUDADES

MONTAÑAS

MAR

DESIERTO

BOSQUE

ISLA