

GUÍA DE LECTURA

El club del Fuego Secreto 3:

EVENTYR

Diego Blanco

Presentación de la guía

El Club del Fuego Secreto

El objetivo de esta guía es proporcionar una **herramienta pedagógica de animación a la lectura**, aprovechando la experiencia de lectura de *Eventyr*, tercer episodio de la colección *El club del Fuego Secreto*, trasladando la mecánica del Juego de la Oca que se incluye con el libro al ámbito educativo, con el fin de motivar a los alumnos, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención.

Por eso, esta guía, al contrario que las anteriores, se estructura únicamente alrededor de unas nuevas reglas del Juego de la Oca, que transforman este clásico juego de mesa en una poderosa herramienta para animar a la lectura de clásicos imprescindibles para niños y jóvenes.



Ediciones Encuentro

Conde de Aranda 20, bajo B - 28001 Madrid - Tel. 915322607
info@edicionesencuentro.com

La obra

Breve descripción

En *Eventyr*, tercera entrega de *El club del Fuego Secreto*, los chicos se han quedado solos. El Museo de los cuentos ha sido destruido por los malvados secuaces del Maestro de Mentiras que han robado un tablero de la Oca que resultaba ser un mapa.



Además, el club cuenta con un nuevo miembro, Koke, un antiguo integrante de la pandilla de los populares, los mismos que se dedicaban a hacer la vida imposible a David, que no parece ser muy bienvenido por todos.

Ahora, los chicos se encuentran perdidos en una extraña estación de tren abandonada. ¿Serán capaces de descifrar los secretos del mapa para averiguar cuál debe ser su próximo paso? ¿Cruzarán al fin el umbral que lleva al mundo del *Eventyr*?

Cada vez les queda menos tiempo para descifrar los secretos del *Eventyr* y devolver al mundo el *Fuego Secreto*.

Los protagonistas

Además de a nuestros viejos amigos, David, Dany, Óscar, Paula y Koke, en esta nueva entrega conoceremos a muchos personajes nuevos, entre ellos al leal servidor del Fuego Secreto:

Charles Reding

Este afable clérigo vive en Oxbridge, una ciudad escuela, refugio de los amigos del Fuego Secreto, que es bombardeada constantemente por la aviación del Maestro de Mentiras. Charles es amigo de los tres profesores y como ellos, es íntimo amigo del *Eventyr* y conoce los secretos del mapa de la Oca. Será una ayuda inesperada en medio de la implacable persecución a la que los esbirros del enemigo están sometiendo a los chicos del club.





Diego Blanco Albarova (Zaragoza, 1976) es investigador cultural, escritor, guionista y productor de TV. Acumula galardones como el **Mirabile Dictu** promovido por el pontificio consejo para la cultura del Vaticano y el **Gabriel Award**, que la asociación de prensa de EEUU y Canadá le otorgó a la mejor película documental por **Un camino inesperado**, basado en su libro publicado por Encuentro en 2016. En abril de 2020 se emitió en Antena 3 y en A3Series su miniserie **Por muchas razones**, de la que fue creador y guionista.



¡Hola, amigos del Fuego Secreto!

Parece mentira todo lo que puede esconderse en un tablero de la Oca, pero siempre ha sido así, ¿no lo sabías? La Oca es un juego con mucha historia. Según la leyenda, durante el asedio de Troya los guerreros griegos se aburrían y para remediarlo se inventaron varios juegos, entre ellos el Juego de la Oca, obra de Palámedes, nieto del mismísimo Poseidón... Más tarde, en la Edad Media, este tablero fue redibujado y convertido por medio de sus ilustraciones de pueblos, paisajes, posadas, pozos y laberintos (además de sus ocas), en una especie de mapa del camino de Santiago.

Así que este juego, como la mayoría de los cuentos, no era simplemente una forma entretenida de pasar el rato, sino que era una herramienta para enseñar. El tablero de la Oca era una especie de método mnemotécnico. ¿Sabes lo que es eso? Un sistema sencillo que sirve para recordar algo difícil de aprender (como las tablas de multiplicar o la tabla periódica de los elementos... bufff).

Los seres humanos (especie a la que pertenecen la mayoría de mis lectores, como diría Gill) aprendemos más y mejor cuando empleamos nuestro instinto lúdico, nuestro gusto por jugar. Los juegos nos hacen aprender más rápidamente y con menos esfuerzo, por eso te propongo este nuevo Juego de la Oca. En él están representados los libros que más me marcaron cuando era un chaval como tú. He creado unas nuevas reglas para que te lo pases genial jugando y aprendiendo cosas nuevas sobre ellos. Créeme, te encantarán. Me juego lo que quieras a que al final de una o dos partidas, acabas leyéndote uno.

¿No te lo crees?

Nos vemos en Oxbridge,



Fuego Secreto

1. Competencia en comunicación lingüística.

Despertar el interés por el argumento. Ampliar el vocabulario. Vincular la novela con personajes de libros, series y películas. Observar distintos estilos y registros de la lengua. Ser conscientes de la repercusión de la lengua en otras personas.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Plantear temas sobre las relaciones del ser humano con la naturaleza y las características del entorno natural.

3. Competencia digital.

Actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos. Valorar sus fortalezas y debilidades. Respetar los principios éticos en su uso.

4. Aprender a aprender.

Fomento de la curiosidad por aprender. Sentirse protagonista del proceso y del resultado del aprendizaje.

5. Competencias sociales y cívicas.

Respeto por los derechos humanos: *bullying*. Disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Autoconocimiento y autoestima. Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas. Impulso para actuar de forma creativa e imaginativa.

7. Conciencia y expresiones culturales

Conocer el patrimonio literario y audiovisual de la sociedad. Desarrollo de la iniciativa, la imaginación y la creatividad. Valorar la libertad de expresión.



DESCRIPCIÓN DE LAS CASILLAS DEL TABLERO

Descripción de las casillas del Juego del Eventyr

ATENCIÓN

Las versiones extremadamente reducidas de cada descripción contienen *spoilers* del argumento de las novelas que, generalmente, incluyen el final.

1.- Salida

La descripción de esta casilla aparece en El club del Fuego **Secreto 3: Eventyr**. Cuando lo leas, sabrás de qué va... ;)





EL APRENDIZ DE GUERRERO

(Saga de Miles Vorkosigan)

«CUANDO LLEGA EL MOMENTO DE DAR UN SALTO DE FE, EL HECHO DE TENER LOS OJOS ABIERTOS O CERRADOS, O GRITAR O NO MIENTRAS CAES, EN REALIDAD NO SUPONE NINGUNA DIFERENCIA».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Un joven discapacitado quiere entrar en la Academia imperial y acaba liderando una flota de mercenarios espaciales.

CATEGORÍA: CIENCIA FICCIÓN (SPACE OPERA)

El aprendiz de guerrero es una novela de ciencia ficción escrita por la estadounidense Lois McMaster Bujold y publicada en 1986. Forma parte de la Saga Vorkosigan de la que constituye la cuarta parte siguiendo el orden cronológico de este universo, aunque fue la primera en ser publicada.

DESCRIPCIÓN BREVE

El aprendiz de guerrero es la primera aventura de Miles Vorkosigan, un genio de la estrategia dotado de gran inteligencia pero enclenque y debilucho a causa de una malformación durante su gestación. Debido a esta anomalía, Miles tiene que luchar y esforzarse el doble que cualquier otro recluta para llegar a ser un Vor, un guerrero del planeta Barrayar. Por suerte, cuenta con su aguda inteligencia. Aventuras, batallas espaciales, imperios galácticos... todo ello narrado con un gran sentido del humor.

SOBRE EL HUMOR

«Creo firmemente que el sentido del humor es una manera que tenemos los humanos para soportar el dolor. Y pienso que un libro totalmente carente de sentido del humor no puede ser muy realista, porque el humor se encuentra en todos los sitios en nuestra sociedad»

Lois McMaster Bujold

CURIOSIDADES

- El personaje de Tyrion Lannister, protagonista central de la saga *Juego de Tronos* está claramente inspirado en Miles Vorkosigan. Algunas de sus aventuras son muy similares a las vividas por Miles. Aunque Miles, técnicamente, no es enano y es bastante mejor persona que el personaje de George R.R. Martin.
- La autora cursó historia medieval de España en la universidad de Minnesota y de ahí nació *La maldición de Chalion*, una novela de fantasía basada en la historia de España. El personaje de Iselle está basado en Isabel la Católica y el argumento está basado libremente en los preliminares del reinado de los Reyes Católicos.

TEMAS

Discapacidad. Superación.



El Retrato de Dorian Gray

«¡Si fuese al revés! ¡Si yo me conservase siempre joven y el retrato envejeciera! Daría... ¡daría cualquier cosa por eso! ¡Daría el alma!».

Versión extremadamente resumida.

Un joven presumido nunca envejece. En su retrato se refleja toda su maldad.

Categoría: Misterio-Terror

El retrato de Dorian Gray es una novela del irlandés Oscar Wilde (1854-1900) considerada como una de las cumbres de la literatura universal. Más allá de una advertencia sobre los peligros de valorar demasiado las apariencias y descuidar la conciencia, esta novela puede ser leída como una formidable obra de misterio y de terror gótico en la que es imposible no sentirse impactado por la transformación del protagonista en el monstruo que todos conocemos.

Descripción breve

Dorian Gray, un joven extraordinariamente bien parecido e inocente es retratado por su amigo el pintor Basil Hallward. A partir de ese momento el cuadro comienza a sufrir una serie de transformaciones que reflejan los cambios del alma del protagonista, mientras su cuerpo permanece igual de joven y bello.

Sobre la belleza

«El artista es creador de belleza. Revelar el arte y ocultar al artista es la meta del arte. Quienes descubren significados ruines en cosas hermosas están corrompidos sin ser elegantes, lo que es un defecto. Quienes encuentran significados bellos en cosas hermosas son espíritus cultivados. Para ellos hay esperanza. Son los elegidos».

Oscar Wilde

Curiosidades

- A diferencia del *Fausto*, no hay un momento concreto en el que Dorian haga un pacto con el diablo. Es la forma de ver la vida de Dorian y de los que le rodean la que cumple esta función diabólica, como cuando, por ejemplo, su mentor Lord Henry afirma que: «la única forma de escapar de una tentación es dejarse arrastrar por ella».

Temas

Imagen personal. Redes sociales.



LA HISTORIA INTERMINABLE

«ME GUSTARÍA SABER, SE DIJO, 'QUÉ PASA REALMENTE EN UN LIBRO CUANDO ESTÁ CERRADO. DENTRO HAY PERSONAS QUE NO CONOZCO TODAVÍA, Y TODAS LAS AVENTURAS, HAZAÑAS Y PELEAS POSIBLES... PARA VIVIRLO HAY QUE LEERLO, ESO ESTÁ CLARO. PERO ESTÁ DENTRO YA ANTES. ME GUSTARÍA SABER DE QUÉ MODO'».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Un niño triste roba un libro. El protagonista de las aventuras es él. Hay un dragón encantador.

CATEGORÍA: FANTASÍA

La historia interminable es una novela de género fantástico escrita por el alemán Michael Ende (1929 - 1995) que ha supuesto, desde su publicación en 1979, un auténtico acontecimiento literario. En 1984 fue llevada al cine por Wolfgang Petersen (*El submarino*, *Air Force One*) convirtiéndose en un gran éxito de taquilla a pesar de las reticencias de Ende, que no quiso que su nombre apareciera en los créditos iniciales.

DESCRIPCIÓN BREVE

La Emperatriz Infantil está mortalmente enferma y su reino corre un grave peligro. La salvación depende de Atreyu, un valiente guerrero, y de Bastian, un niño tímido que lee con pasión un libro mágico. Mil aventuras les llevarán a reunirse para salvar juntos el reino de Fantasía.

SOBRE LA NOVELA

«Para encontrar la realidad hay que darle la espalda y pasar por lo fantástico. Ése es el recorrido que lleva a cabo el héroe de *La historia interminable*. Para descubrirse a sí mismo, Bastián debe primero abandonar el mundo real (donde nada tiene sentido) y penetrar en el país de lo fantástico, en el que, por el contrario, todo está cargado de significado. Sin embargo, hay siempre un riesgo cuando se realiza tal periplo; entre la realidad y lo fantástico existe, en efecto, un sutil equilibrio que no debe perturbarse: separado de lo real, lo fantástico pierde también su contenido».

Michael Ende, 1984.

CURIOSIDADES

- El texto del libro está impreso a dos colores: rojo y verde, para representar los dos mundos en los que se desarrolla la novela, el mundo real y el reino de Fantasía.
- La canción principal de la película, interpretada por Christopher "Limahl" Hamill, se ha convertido en un auténtico icono de la cultura pop, recientemente resucitado por la serie *Stranger Things*, donde cobra una especial relevancia en el último capítulo de su tercera temporada.

TEMAS

Bullying, Depresión.



Harry Potter y la piedra filosofal

«Harry, debes saber que eres un mago».

Versión extremadamente resumida

Harry se entera de que es un mago. Va al cole de magos. Sus amigos le ayudan a vencer a su archienemigo.

Categoría: Aventura

Harry Potter y la piedra filosofal es uno de los grandes fenómenos literarios de todos los tiempos, considerado el libro más leído por los jóvenes a nivel mundial, con 120 millones de ejemplares vendidos y unos ingresos estimados de 7.700 millones de dólares por las ventas de los 7 libros de la saga (522 millones de ejemplares vendidos en total).

Descripción breve

Harry Potter, un huérfano con una vida desafortunada, se entera el día de su 11º cumpleaños, que es el hijo huérfano de 2 poderosos hechiceros y que él mismo también posee poderes mágicos. En el colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, junto con otros niños con poderes mágicos, Harry se embarcará en la aventura de su vida, aprenderá todo lo necesario para ser mago y se enfrentará al enemigo del mundo mágico.

Sobre el protagonista

«Creé a un niño que intenta actuar con moralidad, que a pesar de haber sido agredido y lastimado física y mentalmente aún sigue atraído por el lado bueno de las cosas. Y es genuino y leal, y yo encuentro heroicas todas esas cosas. Y también es capaz de aceptar responsabilidades que nadie quiere asumir. Él está preparado para decir: me han dado esta responsabilidad, la cumpliré».

J.K. Rowling, 2008.

Curiosidades

- El primer libro de Harry Potter se publicó en 1998, el mismo año en que se libra la batalla final de Hogwarts.
- Aunque se trata de una saga de magia, solo aparecen cuatro hechizos en el primer libro: Wingardium leviosa, Petrificus totalus, Alohomora y Locomotor Mortis.

Temas

Racismo, Amistad, Amor, Valentía, Respeto a los diferentes.



Los Juegos del Hambre

«Me he pasado tanto tiempo asegurándome de no subestimar a mis contrincantes que se me había olvidado que sobrestimarlos es igual de peligroso».

Versión extremadamente resumida

Veinticuatro chavales se enfrentan entre ellos en una batalla a muerte. Todo el mundo lo ve por TV.

Categoría: Distópica

Los juegos del hambre es una novela de género distópico escrita por Suzanne Collins (USA, 1962) donde enlaza elementos y temas de la cultura grecolatina para plantear cuestiones como el manejo de los medios de comunicación de masas como canales de adoctrinamiento, el uso de la tecnología para fines interesados, la excesiva preocupación estética o el empleo de estrategias de miedo para el control social, en un futuro postapocalíptico. Es el primero de una trilogía, a la que recientemente se le ha añadido una precuela.

Descripción breve

En una oscura versión del futuro próximo, doce chicos y doce chicas se ven obligados a participar en un *reality show* llamado Los juegos del hambre. Solo hay una regla: matar o morir. Cuando Katniss Everdeen, una joven de dieciséis años, se presenta voluntaria para ocupar el lugar de su hermana en los juegos, lo entiende como una condena a muerte. Sin embargo, Katniss ya ha visto la muerte de cerca; y la supervivencia forma parte de su naturaleza.

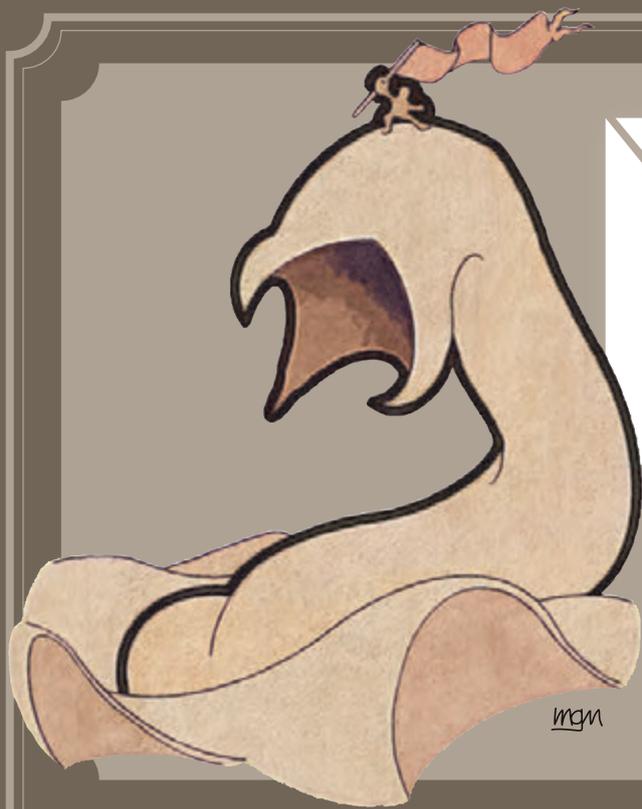
Sobre el origen de la novela

«La historia de Katniss se me ocurrió mientras cambiaba de canales entre la programación de reality shows y los informativos sobre guerras reales. Una noche estaba allí sentada pasando de un canal a otro y en uno había un grupo de jóvenes compitiendo por dinero o algo así, no me quedaba muy claro. En el siguiente, se veía un grupo de jóvenes combatiendo en una guerra verdadera. Estaba cansada y mezclé las imágenes, las líneas empezaron a desdibujarse de un modo muy perturbador, y así fue como pensé en esta historia».

Suzanne Collins, 2010.

Curiosidades

- El nombre Panem, el Estado establecido tras el colapso y desaparición de los Estados Unidos, donde se desarrolla el argumento de *Los juegos del hambre*, deriva de la expresión acuñada por el poeta romano Juvenal «Panem et circenses», que se traduce como «Pan y circo», y que hace referencia a la política implementada por los gobernantes de la antigua Roma para mantener entretenido y ocupado al pueblo con el fin de que no se dieran cuenta de los problemas de la sociedad en la cual vivían.



DUNE

«EL MIEDO MATA LA MENTE. EL MIEDO ES LA PEQUEÑA MUERTE QUE CONDUCE A LA DESTRUCCIÓN TOTAL. AFRONTAR... MI MIEDO».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Intrigas y batallas en el Imperio galáctico para conseguir el dominio total sobre la caca de unos gusanos gigantes. Un mesías.

CATEGORÍA: CIENCIA FICCIÓN

Dune (Frank Herbert, 1920-1986) es la primera novela de una saga unánimemente reconocida como la mejor serie de libros de ciencia ficción de todos los tiempos. Una obra maestra plagada de reflexiones, detalles, acción y aventura. Herbert compendia tradiciones mundiales, mitos y religión reconvirtiéndolos en una obra de alcance universal. Una biblia de la literatura.

DESCRIPCIÓN BREVE

Dune cuenta la historia de Paul Atréides, heredero de una de las casas nobles que controlan los feudos planetarios del Imperio Galáctico, un muchacho dotado de extraños poderes que está destinado a convertirse en un gobernante, un mesías y un mártir. Perseguido de cerca por sus enemigos, Paul deberá viajar al planeta más codiciado del universo para disponer de la preciosa especia melange, producida por los gigantes gusanos de arena, el bien más ambicionado de la galaxia.

UNA REFLEXIÓN DEL AUTOR

«Hemos abierto la caja de Pandora de la tecnología violenta. Estamos cerca ya del momento en el que cada cual pueda usar instrumentos de violencia iguales a los que hoy usan los gobiernos. Nuestra sociedad está atrapada por la tecnología. Ya no podemos dejarla marchar. Ya no podemos volver a la granja y ser autosuficientes».

Frank Herbert, 1981.

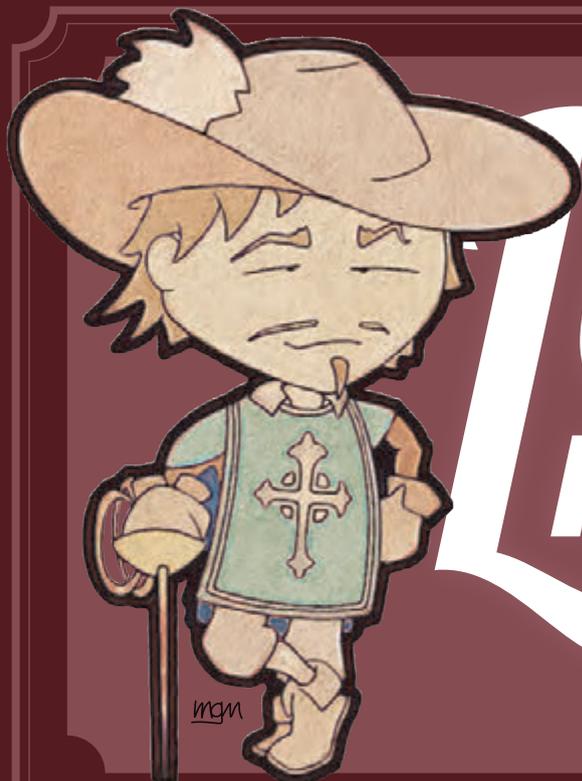
CURIOSIDADES

- *Star Wars* no existiría sin *Dune*. En los primeros borradores del guión del *Episodio IV Una nueva esperanza*, la historia de un planeta desértico, un emperador malvado y un niño con un destino galáctico también incluía casas nobles enfrentadas y una princesa que custodiaba un cargamento de algo llamado «Especia del Aura». El universo de *La Guerra de las Galaxias* está plagado de toda clase de préstamos de *Dune*, desde los poderes mentales de los Jedi, similares a los de las Bene Gesserit, hasta la minería y la «agricultura de humedad» en Tatooine, el planeta natal de Luke Skywalker.

- Herbert sabía que había sido ampliamente plagiado y veía sus ideas en la franquicia de Lucas, con la que el director se estaba haciendo millonario. Herbert y varios colegas del campo de la ciencia ficción fundaron una organización llamada *We're Too Big to Sue George Lucas Society* (Somos demasiado grandes para demandar a la Sociedad George Lucas).

TEMAS

Medio ambiente, política, religión.



Los tres mosqueteros

«Uno para todos, todos para uno».

Versión extremadamente resumida

Servir al rey, enfrentarse al cardenal, defender el honor de la reina, luchar con espadas, enamorarse de la persona equivocada.

Categoría: Aventura

Adaptada innumerables veces al cine y la televisión, *Los tres mosqueteros* es la novela más famosa de Alejandro Dumas padre, publicada inicialmente por entregas en el periódico *Le Siècle* de marzo a julio de 1844. Es la primera parte de una trilogía seguida por *Veinte años después* (1845) y *El vizconde Bragelonne* (1847). Fue tal el éxito en su época que el mismo Dumas se encargó de realizar su adaptación teatral.

Descripción breve

La novela narra las aventuras de un joven llamado d'Artagnan después de dejar su casa para viajar a París, con el fin de unirse a los mosqueteros de la Guardia. Allí se hará amigo de Athos, Porthos y Aramis, mosqueteros del rey Luis XIII que viven bajo el lema «uno para todos, todos para uno». Los cuatro se opondrán al Primer Ministro, el Cardenal Richelieu, y sus agentes, incluido el malvado Conde de Rochefort y la bella y misteriosa Milady de Winter, para salvar el honor de la Reina de Francia Ana de Austria.

Sobre la vida y la literatura

«La historia de tu vida es una novela. Y las personas, aunque aman las novelas encuadernadas entre dos cubiertas de papel amarillo, son extrañamente suspicaces hacia las que les llegan en papel demasiado vistoso».

Alejandro Dumas.

Curiosidades

- Dumas otorga a los cuatro protagonistas de la novela en conjunto las cualidades que deben caracterizar a un verdadero caballero de leyenda: d'Artagnan, la valentía; Athos, la nobleza de espíritu; Aramis, la inteligencia y Porthos la fuerza.
- En España, es habitual confundir los nombres de los protagonistas y cambiarlos por los de d'Artacan, Pontos, Dogos y Amis, protagonistas de la conocida serie de dibujos animados D'Artacan y los tres mosqueperros.
- A pesar de la creencia popular, esta serie no es española sino japonesa y su título original es *Wanwan Sanjushi*. En este enlace puede escucharse la canción de cabecera en japonés, muy diferente de la archiconocida «Eran uno, dos y tres, los famosos mosqueperros...»: <https://www.youtube.com/watch?v=XhCyljghb6E>
- Aunque los personajes y las aventuras de *Los tres mosqueteros* ocupan un lugar privilegiado en la cultura popular mundial, son muy pocos los que, en realidad, han leído los libros. De los que lo han hecho, un altísimo porcentaje no ha leído la novela original, sino alguna de sus adaptaciones.

Temas

Amistad, fidelidad, política, honor.



El Monte de las ánimas

«Esta noche..., esta noche, ¿a qué ocultarlo?,
tengo miedo».

Versión extremadamente resumida

Una joven cruel y escéptica reta a su enamorado a ir a un lugar terrorífico solo por capricho. Ambos mueren de miedo.

Categoría: Terror

El monte de las ánimas es una de las famosas *Leyendas* de Gustavo Adolfo Bécquer (1836- 1870). Publicada el 7 de noviembre de 1861 en el diario madrileño *El Contemporáneo*, probablemente sea la obra más representativa del autor, considerado el máximo exponente del posromanticismo español.

Descripción breve

La noche de los difuntos la campana de la capilla del monte de las ánimas suena sola y los espíritus de los muertos en viejas batallas se levantan para luchar de nuevo. Beatriz echa en falta una banda azul que iba a regalar a su primo Alonso y que se ha dejado en el monte de las ánimas. A pesar del terror que le produce ir a ese monte en la noche de difuntos, lo hace por mostrar su valentía ante su caprichosa prima.

Sobre la belleza

«La imaginación de los muchachos es un corcel, y la curiosidad, la espuela que lo agujonea y lo arrastra a través de los proyectos más imposibles».

Gustavo Adolfo Bécquer

Curiosidades

- Desde hace muchos años existe la tradición de adentrarse en el Monte de las ánimas, en Soria, la noche de difuntos, el 1 de noviembre, y leer *in situ* la leyenda. En la actualidad El festival de las ánimas (www.festivaldelasanimas.com) conserva esta tradición preparando pasacalles de esqueletos, estandartes, títeres, monjes templarios y pirotecnia por las calles más antiguas, las ruinas y los monumentos de la ciudad, entre otras muchas actividades.
- Horas antes de morir, Bécquer le pidió a un amigo que publicase su obra diciendo: «Si es posible, publicad mis versos. Tengo el presentimiento de que muerto seré más y mejor conocido que vivo».



EL RETORNO DE LOS DRAGONES

«LA NOCHE ES DEMASIADO OSCURA PARA CAMINAR CON
LOS OJOS CERRADOS».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Un grupo de aventureros se reencuentran en una posada después de muchos años. Llegan los malos. Comienza la aventura.

CATEGORÍA: FANTASÍA

El retorno de los dragones es la primera de las novelas que conforman las *Crónicas de la Dragonlance*, trilogía que da inicio al universo de la Dragonlance, creado por Margaret Weis y Tracy Hickman y desarrollado más adelante por otros muchos autores en formato de novela, cómic, juegos de mesa y juegos de rol.

DESCRIPCIÓN BREVE

Tras cinco años separados, un semielfo, un enano, un guerrero, un mago, un caballero y un kender vuelven a encontrarse en un momento en el que los dragones han regresado y las tinieblas de la guerra y la destrucción amenazan con apoderarse del mundo. Una Vara con una gema azul en manos de una hermosa mujer bárbara será una promesa de esperanza que les obligará a convertirse en héroes y embarcarse en la peligrosa misión de encontrar la legendaria lanza Dragonlance.

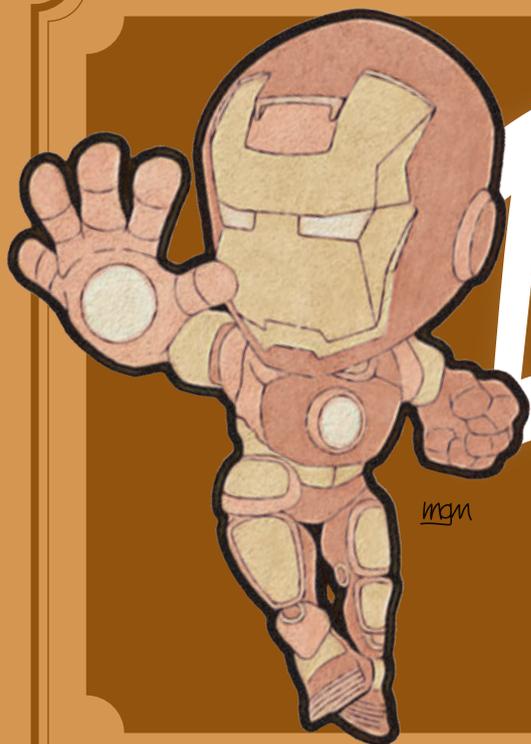
SOBRE LA RELACIÓN ENTRE FANTASÍA Y REALIDAD

«Tenemos lectores que tienen entre ocho y noventa años. Presentamos muchos temas adultos a nuestros lectores. Nos ocupamos del alcoholismo, los prejuicios religiosos, la intolerancia racial, el abuso, el asesinato, la muerte, la sexualidad. Les pedimos a los lectores que piensen, ¡sin importar su edad! Es que la fantasía en general presenta historias que tratan sobre los problemas de los jóvenes, sobre la ética y la madurez. Nuestras historias ciertamente abordan estos temas».

Margaret Weis y Tracy Hickman, 2009.

CURIOSIDADES

- La saga de la Dragonlance nació como una serie de aventuras creadas para jugar a *Dungeons & Dragons*, el primer juego de rol de la historia, por un grupo de trabajadores de TSR, la compañía que desarrolló este juego, entre los que se encontraban Weis y Hickman.
- Tracy Hickman, coautor junto a Margaret Weis de las *Crónicas de la Dragonlance*, no es una mujer (como puede parecer por su nombre), sino un hombre. Tracy, en inglés, puede ser usado para ambos géneros, aunque prevalece su uso en el femenino.



IRON MAN

«LA ARMADURA Y YO SOMOS UNO».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Genio, billonario, mujeriego, filántropo, superhéroe, vengador.

CATEGORÍA: CÓMIC

Iron man nació en 1963, con la guerra de Vietnam como telón de fondo. Stan Lee deseaba que su nuevo héroe fuera un rico hombre de negocios, en la tradición del playboy consentido que se remontaba a la Pimpinela Escarlata y que su acérrimo competidor, DC Comics, ya había implementado con éxito con el personaje de Bruce Wayne, alter ego de Batman, 25 años atrás.

DESCRIPCIÓN BREVE

En su primera historia, Tony Stark era un industrial millonario que diseñaba armas para el ejército de EE UU, pero su corazón quedó seriamente dañado tras ser capturado por los comunistas. Tras su liberación, Stark diseñó su armadura de Iron Man y al hacerlo se convirtió en una fuerza irrefrenable. Su reinención en cine siguió el mismo esquema (con afganos en lugar de comunistas) pero se centró en el modo en el que Stark pretende limpiar su nombre después de descubrir que fabricar y vender armas no es algo tan maravilloso como pretendía su padre.

SOBRE EL PERSONAJE

«El personaje nació a la altura de la guerra de Vietnam. Si había una cosa que odiaban nuestros jóvenes lectores era la guerra, el ejército, y las grandes corporaciones industriales. Así que hicimos un héroe que representaba todo aquello que odiaban hasta la enésima potencia. Era un fabricante de armas, un empresario sin escrúpulos que proporcionaba armas para el Ejército, era rico... Pensé que sería divertido tomar el tipo de personaje que a nadie le gustaría, y hacerle luchar contra todo lo que representaba: la guerra, el crimen corporativo, el terrorismo y finalmente el alcoholismo».

Stan Lee, 2008

CURIOSIDADES

- La primera armadura de Iron Man era gris, pero los problemas de impresión hicieron que, en su segunda aparición, fuera de color dorado.
- Otro icono de Marvel Comics, Hulk, también comenzó siendo gris pero tuvo que cambiar al verde al enfrentarse a los mismos problemas de impresión.
- En el cómic *Iron Man*, nº 128, Tony Stark comienza a afrontar una de las batallas más complicadas de su vida, esta vez contra su adicción al alcohol. Este fue el momento en el que el personaje entró definitivamente en los corazones de nuevas generaciones, ganándose su cariño al hacerse verdaderamente humano.

TEMAS

Adicciones, Tecnología, Ética empresarial, Dinero.



EL JUEGO DE ENDER

«NO HAY MÁS MAESTRO QUE EL ENEMIGO. SÍ LO EL ENEMIGO TE ENSEÑA TUS PUNTOS DÉBILES. SÍ LO EL ENEMIGO TE ENSEÑA TUS PUNTOS FUERTES».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Un niño es lo que la humanidad necesita para vencer a una civilización alienígena hostil. Lo hará jugando.

CATEGORÍA: CIENCIA FICCIÓN

El juego de Ender, ganadora de los prestigiosos premios Hugo y Nebula, es una novela del estadounidense Orson Scott Card (Washington, 1951). Nació como un cuento del mismo nombre, publicado en 1977 en una revista de ciencia ficción. En 1985 se publicó la novela y desde entonces se ha convertido en un referente imprescindible para la ciencia ficción de todos los tiempos.

DESCRIPCIÓN BREVE

Andrew «Ender» Wiggin, un niño de 6 años, es separado de su familia en la Tierra para ser trasladado a una academia militar orbital, la Escuela de batalla, con el fin de ser entrenado de cara a una guerra extraterrestre que se avecina. Para Ender, un genio inadaptado obligado a vivir entre algunos de los adolescentes prodigios más aterradores del mundo, sobrevivir a los otros cadetes será tan difícil como dirigir batallas en gravedad cero.

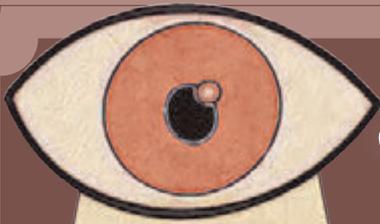
SOBRE LA NOVELA

«Lo que hace que *El juego de Ender* funcione es la forma en la que el protagonista construye una comunidad. Hay un grupo dispar de niños que podrían ser rivales pero él es capaz de unirlos poniéndose a su servicio, por medio de su lealtad y confianza. Saben que nunca los despreciará ni los explotará para su propio beneficio».

Orson Scott Card, 2013

CURIOSIDADES

- Puede decirse sin temor a equivocarse que esta novela predijo la aparición de Internet con un asombroso grado de exactitud. También predijo que tan pronto como la web se abriera al público, las redes sociales se volverían políticamente importantes, volviendo a acertar.
- Se ha convertido en una lectura recomendada para muchas organizaciones militares, incluida la Infantería de Marina de los Estados Unidos.
- También se considera pionera del aprendizaje basado en juegos.



1984

«Al final, el Partido anunciaría que dos y dos son cinco y habría que creerlo. Era inevitable que llegara algún día al dos y dos son cinco. La lógica de su posición lo exigía. Su filosofía negaba no sólo la validez de la experiencia, sino que existiera la realidad externa. La mayor de las herejías era el sentido común».

mgn

Versión extremadamente resumida

Todos los ciudadanos están obligados a amar y ofrecer su lealtad incondicional al Gran Hermano. ¿Distopía?

Categoría: Distópica

1984 es una de las obras más icónicas del siglo XX. En ella, su autor, George Orwell (1903 - 1950) explora eficazmente los temas del control de los medios de comunicación, la vigilancia del gobierno, el totalitarismo y la manera en la que un dictador puede manipular y controlar la historia, los pensamientos y la vida de tal manera que nadie pueda escapar.

Descripción breve

En un mundo de absoluta maldad, en el que los que controlan el gobierno se mantienen en el poder mediante la fuerza bruta, distorsionando la verdad, reescribiendo continuamente la historia e hipnotizando a los ciudadanos, el protagonista, Winston Smith, comienza una sutil rebelión contra el partido al llevar un diario de sus pensamientos secretos, que es un crimen mental castigado con la muerte.

Sobre la libertad de expresión

«Conozco todos los argumentos que se esgrimen contra la libertad de expresión y de pensamiento, argumentos que sostienen qué no debe o qué no puede existir. Yo, sencillamente, respondo a todos ellos diciéndoles que no me convencen y que nuestra civilización está basada en la coexistencia de criterios opuestos desde hace más de 400 años».

George Orwell, 1944

Curiosidades

- En la actualidad, todavía existe este tipo de culto al líder en Corea del Norte. Allí, Kim Jong-un, al igual que su padre y su abuelo, son adorados como dioses. La propaganda del gobierno proclama que los ciudadanos tienen alimentos, ropa, e incluso vida, solo por la «voluntad» de sus amados líderes.
- Este es otro de los libros ampliamente citados y utilizados pero muy poco leídos en realidad.

Temas

Totalitarismo, verdad, libertad.



TINTÍN

«—¡ORNITORRINCO!...¡BEBE-SIN-SED!...¡BACHIBUZUC!...¡AN-TROPÓFAGO!...¡CERCOPITECO!...¡ESQUIZOFRÉNICO!...¡ZOPENCO!
—NO LE OYE, CAPITÁN. ESTÁ DEMASIADO LEJOS.».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Un periodista con tupé, un marino alcohólico y un fox terrier recorren el mundo viviendo aventuras.

CATEGORÍA: CÓMIC

Tintín es un mito inigualable del cómic. Creado en 1929 por Georges Remi (Hergé), en el diario católico *Le Vingtième Siècle*, sus aventuras pretendían aleccionar a los jóvenes belgas en asuntos que la dirección del periódico consideraba importantes. Tras la invasión de Bélgica en la 2ª Guerra Mundial, *Tintín* evoluciona en contenidos y estilo, llegando a ser una de las series de cómics más famosas, cuestionadas, admiradas, estudiadas y copiadas del mundo.

DESCRIPCIÓN BREVE

Durante veintidós álbumes que le llevan a recorrer el mundo entero, lugares inventados e incluso la misma luna, el joven reportero *Tintín*, su inseparable *Milú* y el genial capitán *Haddock*, viven una serie de aventuras que comprenden una gran variedad de géneros: desde relatos de capa y espada hasta *thrillers*, tramas de misterio, suspense político o ciencia ficción. Destaca la cuidadosa ambientación de los lugares visitados por los personajes.

FRAGMENTO DE UNA ENTREVISTA

P. ¡*Tintín* es un tenaz *boy-scout*!

R. ¿Y por qué no? ¿A usted le parece ridículo hacer una buena acción, amar y respetar la naturaleza y a los animales y esforzarse en ser fiel a la palabra dada?

Hergé

CURIOSIDADES

- *Tintín* es periodista, pero solo escribe un artículo a lo largo de todos los álbumes. Es en *Tintín en el país de los Soviets*, el primero de los álbumes, y no queda claro si llega a entregarlo en la redacción del periódico para el que trabaja.
- Los editores estadounidenses obligaron a Hergé a retocar la edición para EE UU de *El cangrejo de las pinzas de oro* (1939) porque un capitán blanco y un marinero negro aparecían hablando en la misma viñeta, ya que eso no era tolerable en la América de la segregación racial.



La Bella Durmiente

«Cuando la princesa cumpla quince años se pinchará con un huso y caerá muerta».

Versión extremadamente resumida

Un hada malvada se venga por no haber sido invitada a un bautizo. El príncipe rompe la maldición.

Categoría: Cuentos de hadas

La Bella Durmiente es un cuento de hadas clásico transmitido por tradición oral desde tiempo inmemorial y recogido por escrito por los grandes recopiladores europeos: Giambattista Basile en 1634, Perrault en 1697, los hermanos Grimm en 1857 y Andrew Lang en 1891. Desde entonces forma parte del imaginario colectivo mundial desgranándose en innumerables versiones literarias y audiovisuales, muchas de las cuales suponen severas modificaciones de su argumento e intención original.

Descripción breve

Tras ser desairada por la familia real, un hada malévolas lanza una maldición sobre una princesa que, gracias a los dones que le han otorgado tres hadas buenas, solo un príncipe puede romper.

Sobre los cuentos

«En la literatura infantil lo que verdaderamente enriquece y satisface son los cuentos de hadas, ya que en ellos se puede aprender de los problemas internos de los seres humanos y de las soluciones a sus dificultades en cualquier sociedad».

Bruno Bettelheim

Curiosidades

- Después de *La Bella Durmiente*, Disney tardó 30 años en estrenar otra película de princesas: *La Sirenita*.
- El nombre Aurora proviene de la versión francesa. En la italiana, la princesa se llama Talía y en sus *Cuentos de la infancia y del hogar*, los Grimm decidieron llamarla Rosa Espinosa (Dornröschen)
- El ruso Tchaikovsky compuso la música para un ballet sobre *La Bella Durmiente*. En su tercer acto, durante la celebración de las bodas de Aurora con el príncipe, otros personajes de cuentos de hadas como el Gato con botas, Caperucita, Cenicienta, o la Bella y la Bestia, bailan para ellos una mazurca.



El extraño caso del Doctor Jekyll y el señor Hyde

«Reconozco que soy el más encenagado de los pecadores, pero soy también el más desdichado entre todos los que sufren».

Versión extremadamente resumida

Un científico crea una poción capaz de dividir la parte buena del lado más oscuro de una persona. Se convierte en ambos. Ambos mueren.

Categoría: Terror

En *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* (R.L. Stevenson, 1850 – 1894) el autor busca comprender las fuerzas del bien y del mal presentes en la naturaleza humana. Con un poderoso fondo alegórico, es también una reflexión sobre las complejidades del lado oscuro de la ciencia.

Descripción breve

El doctor Jekyll ha descubierto una poción que permite la fragmentación de la personalidad en sus componentes: buena y mala. Bajo la acción de esta poción se transforma en Hyde, su malvado alter ego, que no se arrepiente ni acepta la responsabilidad de sus malvadas acciones y crímenes. Jekyll intenta controlarlo, pero poco a poco, va abandonándose a los instintos más bajos, llegando incluso al asesinato. Cada vez se le hace más difícil controlar el desdoblamiento, llegando a ser incapaz de dominar la situación.

Sobre la novela

«Jekyll y Hyde significa que el ser humano puede estar constituido por dos seres, uno bueno y otro malo. Pero el tema es que el hombre no puede convertirse en sujeto de la historia puesto que mientras que el mal no se preocupa del bien, el bien sí que debe preocuparse por el mal. En otras palabras, el hombre no puede escapar de Dios, puesto que el bien es Dios en el hombre».

G.K. Chesterton

Curiosidades

- Stevenson quemó el primer borrador de la novela cuando su mujer, tras haberlo leído, le realizó varias críticas por la índole sexual de algunas de las fechorías de Hyde. Escribió el nuevo borrador en tres días.
- Marvel Comics creó un supervillano llamado Mr. Hyde, a quien también una pócima transforma en una criatura del tamaño de Hulk. El Mr. Hyde de Marvel es enemigo de Thor. Este personaje aparece en la segunda temporada de la serie Agentes de S.H.I.E.L.D. interpretado por Kyle MacLachlan.



Asesinato en el Orient Express

«Sospecho de todo el mundo hasta el último minuto».

Versión extremadamente resumida

Un muerto, doce puñaladas. Hércules Poirot tiene que trabajar hasta en vacaciones.

Categoría: Policiaca

Asesinato en el Orient Express es la novela más conocida de la reina del misterio, Agatha Christie (Gran Bretaña, 1890 – 1976). El crimen es investigado por Hércules Poirot, su personaje más famoso; un detective retirado vanidoso, maniático, obsesionado con la simetría y pedante pero al que no le falta trabajo y que busca resolver misterios que le atraigan por su complejidad intelectual. Como la mayoría de obras de Christie, la novela fue un éxito absoluto.

Descripción breve

El elegante tren Orient Express, donde Hércules Poirot, el famoso detective belga viaja de regreso a Londres desde Oriente Medio, está obligado a detenerse a causa una fuerte nevada. Se descubre un asesinato y todos los viajeros parecen ser sospechosos.

Sobre Poirot

«¿Por qué? ¿Por qué tuve que dar vida a esta pequeña criatura detestable, grandilocuente y tediosa? Sin embargo, confieso que Hércules Poirot ha vencido. Ahora siento un cierto afecto que, aunque me cueste, no puedo negar».

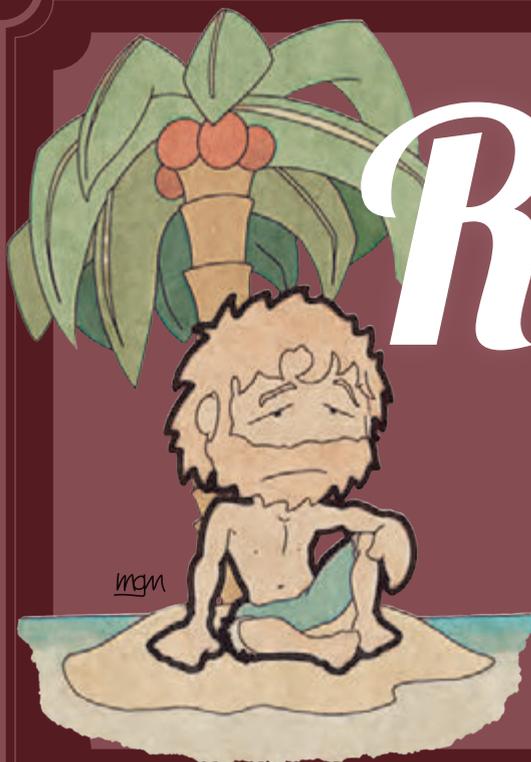
Agatha Christie

Curiosidades

- A pesar de su carácter maniático y pedante, la figura de Poirot representa y simboliza una idea moral de la justicia. El belga deja libres a los criminales de la novela, poniéndose de su parte y comprendiendo sus motivos ya que considera que se ha hecho justicia con el crimen.
- El detective es, a su vez, un símbolo de la búsqueda de la verdad, lo cual se representa por una de sus frases: «La verdad tiene la costumbre de revelarse».
- La obra de teatro de Christie *La ratonera*, lleva presentándose en Londres, de forma ininterrumpida, desde 1952. Se calcula que ha sido vista por más de 60 millones de personas.

Temas

Justicia, verdad, ley, venganza.



Robinson Crusoe

«Ahora empezaba a darme cuenta de cuánto más feliz era esta vida, con todas sus miserias, que la existencia sórdida, maldita y abominable que había llevado en el pasado»

Versión extremadamente resumida

Un naufragio arroja a un hombre a una isla desierta. Debe sobrevivir.

Categoría: Aventura

Robinson Crusoe es una novela de Daniel Defoe (Gran Bretaña 1660 - 1731), considerada como uno de los máximos exponentes de la novela de aventuras. Marcó el comienzo de la ficción realista como género literario. Su éxito dio lugar a muchos imitadores y las novelas de naufragos se hicieron muy populares en la Europa de los siglos XVIII y XIX. La mayoría de estas obras se han olvidado, pero otras, como *Los robinsones suizos*, que tomó prestado el nombre de Crusoe para su título, siguen siendo muy conocidas y han inspirado otros productos de la cultura pop como *Perdidos en el espacio*, recientemente convertida en una serie de Netflix.

Descripción breve

El libro se presenta como una autobiografía del personaje principal, un naufrago que pasa 28 años en una remota isla tropical desierta, obligándose a sobrevivir mientras se encuentra con caníbales, presos y amotinados, antes de ser finalmente rescatado.

Reflexión

«Robinson lo ha perdido todo y, a partir de lo que puede salvar, intenta construirse una vida plena en una isla desierta. Nosotros, estos últimos meses, hemos dejado a un lado cosas básicas, como libertad de movimientos, contactos físicos, encuentros con los que queremos, en aras de la supervivencia. En breve nos preguntaremos qué es la vida plena para nosotros, a qué estamos dispuestos a renunciar y a qué no, y en eso Robinson Crusoe siempre nos acompañará»

Raúl Garrigasait (Editor)

Curiosidades

- Aunque la novela es conocida como *Robinson Crusoe*, en realidad, su título original es bastante más largo e incluye *spoilers*. Se reproduce a continuación:

Vida y extrañas y sorprendentes aventuras de Robinson Crusoe, marinero de York que vivió veintiocho años solo por completo en una isla deshabitada en la costa de América, cerca de la desembocadura del gran río Orinoco, tras ser arrojado a tierra en un naufragio en el que perecieron todos los hombres menos él. Con un relato de cómo al fin fue extrañamente rescatado por piratas. Escrito por él mismo.

Temas

Superación, soledad, pandemia, confinamiento.



Blancanieves

«Si tan solo pudiera tener un hijo blanco como la nieve, rojo como la sangre y negro como la madera de este marco...».

Versión extremadamente resumida

Una reina caníbal que odia a su hijastra. Enanitos, manzanas y príncipes.

Categoría: Cuentos de hadas

Blancanieves es un cuento europeo transmitido oralmente desde muy antiguo y recopilado por primera vez por Jacob y Wilhem Grimm en *Cuentos de la infancia y del hogar*, siendo su versión más conocida la de la edición de 1857.

Descripción breve

La malvada madrastra de Blancanieves no puede soportar que la belleza de la joven sea superior a la suya y decide acabar con su vida. Blancanieves consigue refugiarse en una cabaña del bosque en la que habitan siete enanos. A pesar de todo, la cruel madrastra consigue dar con su paradero y tras varios intentos consigue envenenarla con una manzana. El veneno sumirá a la joven en un sueño eterno del que tan solo un príncipe podrá despertarla.

Sobre el final feliz

«Mucho más importante es el consuelo del Final Feliz. Casi me atrevería a asegurar que así debe terminar todo cuento de hadas que se precie. La eucatástrofe (el final feliz) es la verdadera manifestación del cuento de hadas y su más elevada misión. Ahora bien, el consuelo de estos cuentos, la alegría de un final feliz o, más acertadamente, de la buena catástrofe, ese repentino y gozoso 'giro', toda esta dicha, que es una de las cosas que los cuentos pueden conseguir extraordinariamente bien, no se fundamenta ni en la evasión ni en la huida. En el mundo de los cuentos de hadas (o de la fantasía) hay una gracia súbita y milagrosa».

J.R.R. Tolkien

Curiosidades

- La historia de la rivalidad entre una niña hermosa e inocente y su bella y cruel madre se ha repetido y remodelado sin cesar en todo el mundo. En Suiza, se cuenta la historia de siete enanos que acogen a una niña, solo para ser asesinados por ladrones. En Armenia, una madre ordena a su marido que mate a su hija porque la luna la ha declarado «la más bella de todas». La misma historia aparece en el folclore de Egipto, Japón y la India.

Temas

Temas: Imagen personal, RRSS, relaciones tóxicas.



SUPERMAN

« ¿ES UN PÁJARO, ES UN AVIÓN? ».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Un superhéroe llega de las estrellas, es criado por humanos y asume la misión de salvar a los afligidos y hacer el bien.

CATEGORÍA: CÓMIC

Superman se ha convertido en un auténtico icono de la cultura pop de fama mundial. Ha protagonizado películas, series de televisión, musicales de Broadway, seriales radiofónicos y ha sido el juguete favorito de los niños durante generaciones. Bien puede decirse que Superman fue el primer superhéroe tal como lo entendemos hoy o, al menos, que fue el que afianzó el arquetipo y tipificó sus características.

DESCRIPCIÓN BREVE

Superman nació en el planeta Krypton. Cuando era bebé, sus padres lo enviaron a la Tierra en una pequeña nave espacial momentos antes de que Krypton fuera destruido en un cataclismo natural. Su nave aterrizó en EE UU, cerca de la ciudad de Smallville. Fue encontrado y adoptado por dos granjeros. El niño fue desarrollando varias habilidades sobrehumanas, como superfuerza o capacidad de volar. Sus padres adoptivos le aconsejaron que usara estos superpoderes en beneficio de la humanidad. Así es como decidió luchar contra el crimen como un justiciero.

IDENTIFICARSE CON SUPERMAN

«Esta es una de las claves que hizo de Superman lo que es. Joe y yo teníamos ciertas inhibiciones que nos llevaron a expresar nuestros anhelos a través de la ciencia ficción por medio de nuestros cómics. De ahí surgió el concepto de identidad dual y los problemas de Clark Kent con Lois. Me imagino que hay mucha gente en este mundo que está igualmente frustrada. Joe y yo nos sentíamos así en el instituto, y él supo plasmar esa sensación en dibujos. La mayoría de los adolescentes lo pasan mal con las chicas, por eso digo que es un tema universal y que muchas personas podrían identificarse con él».

Jerry Siegel

CURIOSIDADES

- Originalmente, Superman fue concebido como un villano. Era calvo y se parecía mucho al Lex Luthor. De hecho, el dibujo se inspiró en el actor Terry Savalas.
- Los nazis estaban convencidos de que Superman era judío (de hecho sus creadores lo eran) y en 1940 Joseph Goebbels denunció públicamente a Superman y a su creador Jerry Siegel en el semanario de las SS, Das Schwarze Korps. En él se refirió a Siegel como «un tipo circuncidado intelectual y físicamente».

TEMAS

Derechos y deberes, héroes y villanos, responsabilidad, inmigración, relaciones personales.



EL NOMBRE DEL VIENTO

«HE ROBADO PRINCESAS A REYES AGÓNICOS. INCENDIÉ LA CIUDAD DE TREBÓN. HE PASADO LA NOCHE CON FELURIAN Y HE DESPERTADO VIVO Y CUERDO. HE HABLADO CON DIOSSES, HE AMADO A MUJERES Y HE ESCRITO CANCIONES QUE HACEN LLORAR A LOS BARDOS. ME LLAMO KVOTHE. QUIZÁ HAYAS OÍDO HABLAR DE MÍ».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Un posadero cuenta su vida de leyenda. Espera la muerte.

CATEGORÍA: FANTASÍA

El nombre del viento es una novela de narrativa fantástica escrita por Patrick Rothfuss (EE UU, 1973) que ha sabido situar al género en el centro de la tendencia literaria mundial. Soberbiamente escrita y con una trama cuya calidad nada tiene que envidar a las de los más grandes, es la primera de una trilogía de la cual, actualmente, solo ha visto la luz su continuación *El temor de un hombre sabio*, y una novela breve *La música del silencio*, que no continúa directamente la trama principal.

DESCRIPCIÓN BREVE

Desde su infancia en una compañía de actores ambulantes, pasando por los años en que fue un huérfano casi salvaje en una ciudad asolada por el crimen, hasta su atrevido intento de entrar en una legendaria escuela de magia, la historia sigue a Kvothe, un personaje inolvidable en una pequeña obra maestra.

SOBRE LA FANTASÍA

«Pienso que la fantasía puede ser un refugio, porque a veces el mundo puede ser muy, muy duro. Especialmente en estos días que parece que hay muchas cosas que van mal, que son demasiado oscuras demasiado a menudo y se hace difícil enfrentarse a él diariamente. Creo que la fantasía ofrece un refugio donde puedes entrar y estar tranquilo y del cual puedes salir con otro punto de vista, sintiéndote más fresco y descansado. Es como un descanso para la mente».

Patrick Rothfuss

CURIOSIDADES

- Rothfuss ha afirmado en varias ocasiones que para que un texto quede definitivo le hace 200 revisiones aproximadamente.
- Tal vez esta sea la razón por la que el tercer libro de la trilogía, *Las puertas de piedra*, lleva un retraso de 10 años respecto a la fecha de publicación prevista.

TEMAS

Música, muerte, pedagogía, aventura.



Pesadillas

«Aquí estaba, encerrado con un monstruo en esta vieja biblioteca espeluznante, ¡y me preocupaba que me regañaran por llegar tarde a cenar!».

Versión extremadamente resumida

Los chicos nuevos del barrio son recibidos por monstruos espeluznantes.

Categoría: Terror

La serie *Pesadillas* es una serie de novelas de ficción de terror para niños, aunque su autor, R.L. Stine (EE UU, 1943) se refiere a ella como como «libros de miedo que también son divertidos». Stine dice que la muerte no aparece en sus historias y que los niños protagonistas de sus novelas nunca llegan a encontrarse en situaciones que se considerarían demasiado graves. Atribuye el éxito de sus libros a la ausencia de drogas, perversión y violencia.

Descripción breve

La serie suele presentar a niños (generalmente que acaban de mudarse a un nuevo vecindario o que acaban de llegar para quedarse con unos familiares) que se enfrentan a situaciones horribles y aterradoras en las que habitualmente aparecen monstruos y criaturas horripilantes. Los protagonistas se ven obligados a usar de su ingenio e imaginación para escapar de ellas y terminar triunfando sobre el mal.

Sobre el terror

«Creo que a todos nos gusta que nos asusten, si sabemos que estamos a salvo al mismo tiempo. Nos gusta tener aventuras virtuales y escalofriantes. Nos hace sentir como si tuviésemos el control sobre las cosas que nos dan miedo en el mundo. También creo que hay una conexión muy cercana entre el terror y el humor. Si escuchas a la gente que se sube en una montaña rusa, los oírás reír y gritar al mismo tiempo. Estas son reacciones básicas y viscerales que creo que son fáciles de poner sobre el papel».

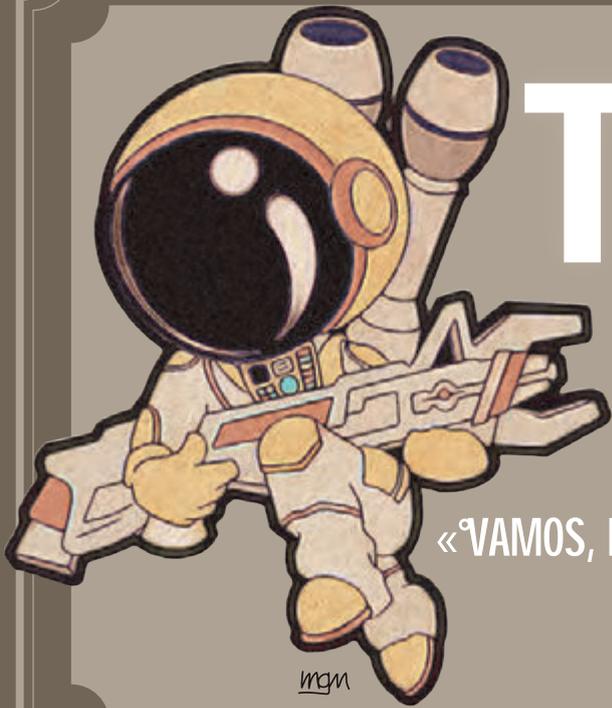
RL Stine

Curiosidades:

- Los libros de Stine tienen la reputación de entusiasmar a los niños con la lectura, de lo que el escritor está muy orgulloso.
- Es la segunda serie de libros más vendida de la historia, después de *Harry Potter*.
- La mayoría de los libros cuentan con un giro inesperado en forma de final sorpresa, lo que se ha convertido en la marca característica de la serie.

Temas

Terror, valentía.



TROPAS DEL ESPACIO

«VAMOS, MICOS! ¿ACASO QUER...IS VIVIR PARA SIEMPRE?»

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Alístate en la Infantería Móvil. Verás galaxias, matarás extraterrestres arácnidos.

CATEGORÍA: CIENCIA FICCIÓN

Tropas del espacio es una novela de ciencia ficción militar escrita por el estadounidense Robert A. Heinlein (1907-1988), ganador de cuatro premios Hugo y un Nebula, a la que se atribuye la popularización de la idea de armadura motorizada, una especie de exoesqueleto propulsado, que desde entonces se ha convertido en una característica recurrente en los libros y películas de ciencia ficción, así como en un objeto de investigación científica.

DESCRIPCIÓN BREVE

La historia se desarrolla en una sociedad futura gobernada por un gobierno interestelar humano dominado por una élite militar, conocida como la Federación Terrana. La narración en primera persona sigue a Johnny Rico a través de su servicio militar en la Infantería Móvil. Rico progresa de recluta a oficial en el contexto de una guerra interestelar entre humanos y una especie alienígena conocida como «Arácnidos» o «Chinches».

SOBRE LA HUMANIDAD

«Un ser humano debe ser capaz de cambiar pañales, planear invasiones, despiezar cerdos, navegar barcos, diseñar edificios, escribir sonetos, contabilizar saldos, levantar paredes, gestionar fracturas, dar consuelo a los moribundos, recibir órdenes, dar órdenes, cooperar, actuar solo, resolver ecuaciones, analizar nuevos problemas, palear estiércol, programar computadoras, cocinar bien, luchar eficientemente, morir con gallardía. La especialización es para los extraterrestres».

Robert A. Heinlein

CURIOSIDADES

- La versión cinematográfica de 1997 dirigida por Paul Verhoeven busca satirizar lo que el director vio como aspectos fascistas de la novela.
- La novela sugiere que la sociedad norteamericana había criado una generación de jóvenes caprichosos e indisciplinados ya que en los años cincuenta existía una auténtica preocupación por una propagación sin precedentes de la delincuencia juvenil.

TEMAS

Belicismo, delincuencia, libertad individual, totalitarismo, democracia.



La Bella y la Bestia

«Oh, Bestia, Bestia...¿por qué has tenido que morir? Te amo»

Versión extremadamente resumida

La belleza está en el interior. Muy en el interior.

Categoría: Cuentos de hadas

La Bella y la bestia es un cuento de hadas tradicional europeo explicado en múltiples variantes cuyo origen podría remontarse a una historia de Apuleyo, incluida en su libro *El Asno de Oro*. Conocida sobre todo por la versión de 1756 de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. Metáfora sobre la capacidad del amor para crear belleza a partir de lo feo y vulgar y condena del culto de la apariencia en detrimento de los valores éticos objetivos, sus páginas siguen tocando el corazón de los lectores.

Descripción breve

Bella, hija de un rico mercader, por azares del destino ha de irse a vivir al castillo de una Bestia que pretende matarla. Sin embargo, Bestia se enamorará perdidamente de Bella y no solo le perdonará la vida, sino que le propondrá matrimonio.

Sobre la autora

Jeanne Marie Leprince nació en 1711 en la ciudad de Rouen, en el seno de una familia distinguida y culta. Después de su fracasado matrimonio con el señor de Beaumont, pasa a Inglaterra, donde durante 17 años ejerce como institutriz y profesora. La experiencia con los niños le hace ver la necesidad de darles a estos lecturas apropiadas para su edad. Leprince escribe cuentos para sus alumnas y sus propios hijos, cuyo juicio tiene muy en cuenta. El objetivo de Mme. Leprince es educativo, quiere formar en sus niñas un espíritu conforme a los medios de la religión y el imperio de la razón. Las virtudes y los vicios son el tema principal de sus cuentos; por eso la moraleja al final de los cuentos es imprescindible y el cuento, en cierto modo, es el ejemplo, la amplificación de la idea moral contenida en la moraleja.

Curiosidades

- Historias como la de *King-Kong*, *Nuestra Señora de París*, *Eduardo manostijeras* o *El Fantasma de la Ópera*, están basadas en este cuento.
- Los antropólogos creen que la historia tiene más de 4.000 años. Pero en las pinturas rupestres de la cueva de Chauvet (Francia), de hace más de 30.000 años ya aparece la figura de un hombre-bisonte abrazado a una mujer. Parece ser un cuento tan antiguo como el mundo.

Temas

Matrimonio, belleza y fealdad, culto al cuerpo, valores.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

«AHORA, EN CIRCUNSTANCIAS EXTREMAS, HEMOS DE ELEGIR UN CAMINO DIFÍCIL, UN CAMINO IMPREVISTO. ESA ES NUESTRA ESPERANZA, SI HAY ESPERANZA: IR HACIA EL PELIGRO, IR A MORDOR. TENEMOS QUE ECHAR EL ANILLO AL FUEGO».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

El tssssoooooo es lo peor. Hay que destruirlo.

CATEGORÍA: FANTASÍA

El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien (1892 - 1973) es un punto de inflexión en la historia de la literatura y de la cultura universal. La popularidad de Tolkien explica por sí misma su influencia en el arte. Hoy por hoy no es posible rodar una película o escribir una novela que finja que la creación de Tolkien no existe. Los creadores deben decidir cómo abrazar o rechazar su influencia. Tolkien es parte del mundo actual y cualquier cosa que pueda compararse con Tolkien, será comparada con Tolkien.

DESCRIPCIÓN BREVE

En un tiempo muy antiguo, Sauron, el Señor Oscuro, forjó el Anillo Único. Pero le fue arrebatado, y aunque lo buscó por toda la Tierra Media nunca pudo encontrarlo. Al cabo de muchos años fue a caer casualmente en manos del hobbit Bilbo Bolsón. Durante la celebración de su centesimodecimoprimer cumpleaños, dejará a Frodo a cargo del Anillo, y con una peligrosa misión por delante: atravesar la Tierra Media, internarse en las sombras del País Oscuro y destruir el Anillo arrojándolo en las Grietas del Destino.

SOBRE EL SIGNIFICADO DE LA FANTASÍA

«Todo intento de explicar el contenido de un mito o de un cuento de hadas, debe recurrir al lenguaje alegórico. Y, por supuesto, cuanta más vida tiene un cuento, más susceptible será de interpretaciones alegóricas. Es imposible, supongo, escribir una historia que no sea alegórica en la proporción en que cobre vida».

J.R.R. Tolkien

CURIOSIDADES

- Tolkien dejó por escrito en su testamento que, si alguna vez se realizaban adaptaciones cinematográficas de alguna de sus obras, Disney no podría formar parte del proyecto.
- También dio su bendición a Christopher Lee para que, si en algún momento se realizaban adaptaciones de sus novelas, él fuera el intérprete de Gandalf. Finalmente, Peter Jackson le ofreció el papel de Saruman.

TEMAS

Codicia, valor, amistad, victoria.



La Princesa Prometida

«Hola. Me llamo Íñigo Montoya. Tú mataste a mi padre. Prepárate a morir».

Versión extremadamente resumida

Navegar por los acantilados de la locura. Combatir contra roedores de aspecto gigantesco. Enfrentarse a la tortura en el pozo de la desesperación. El amor verdadero no es una broma.

Categoría: Aventura

La princesa prometida es una novela de fantasía romántica escrita por William Goldman (1931 – 2008) y publicada en 1973. La novela se presenta como obra del escritor de Florin Simon Morgenstern, resumida y comentada por William Goldman. Fue adaptada al cine en 1987 por Rob Reiner y aunque fue un modesto éxito de taquilla, pronto se convertiría en un clásico de culto que ha resistido la prueba del tiempo a través de varias generaciones.

Descripción breve

Un cuento clásico de amor y aventura en el que la bella Buttercup, prometida al odioso príncipe Humperdinck, es secuestrada y retenida contra su voluntad para iniciar una guerra. Westley, el novio de su infancia, que ahora ha regresado como el temible pirata Roberts, emprende su búsqueda.

Sobre el argumento

«Hay una dulzura entrañable en la historia y un impulso encantador que cautivará al más cínico. Goldman no solo nos regaló una historia excelente, sino que construyó un puente entre padres e hijos, humanizó las fantasías heroicas y nos hizo creer a todos que también podríamos ser el temible pirata Roberts o un gigante con un corazón de... bueno, tal vez no de oro, pero al menos de plata».

Brandon Katz (Crítico de cine)

Curiosidades

- William Goldman escribió *La princesa prometida* después de preguntar a sus hijas sobre qué les gustaría que escribiera una historia. Una respondió «una princesa» y la otra «una novia».
- El guion de la película, escrito también por Goldman, está considerado como uno de los 100 mejores guiones de la historia del cine.
- Si *La princesa prometida* tuviera alguna vez una secuela, se llamaría *El hijo de Buttercup* y Stephen King la escribiría, tal como indicó Goldman en las últimas ediciones de la novela.



Sherlock Holmes

«Una vez descartado lo imposible, lo que queda, por improbable que parezca, debe ser la verdad».

Versión extremadamente resumida

Gorra, pipa y violín. Temblad, criminales.

Categoría: Policiaca

Sherlock Holmes es ya, más que un personaje, una marca. Creada por Sir Arthur Conan Doyle a fines de la década de 1880, la marca Sherlock Holmes ha demostrado ser atemporal y multiplataforma. Es posiblemente el fenómeno de la cultura pop más antiguo del mundo. Pastiches, parodias y fanfics se multiplican desde la década de 1890. Las películas de Holmes han existido casi desde el mismo momento en que nació el cine. El detective de Baker Street es también la estrella de juegos de mesa, videojuegos y programas de dibujos animados.

Descripción breve

Sherlock Holmes es un detective privado que trabaja en su casa de Baker Street, en el centro de Londres. Entregado por completo al estudio del crimen, cree fervientemente en los poderes de observación y el razonamiento deductivo. Tiene una personalidad obsesiva y trabaja impetuosamente en todos sus casos. Cuando nada estimula su inteligencia sufre periodos de depresión. Toca un violín Stradivarius que compró en Tottenham y realiza experimentos de química en su tiempo libre para consternación tanto del Dr. Watson como de su casera, la Sra. Hudson.

Lo que hace que funcione

«El interés más intenso de una buena novela de detectives no depende en absoluto de lo que ocurre en la misma. Los relatos de Sherlock Holmes son un buen modelo de misterio popular. Y la clave de los mismos rara vez es la propia historia. Lo mejor de ellos es la comicidad de las conversaciones entre Holmes y Watson».

G.K. Chesterton

Curiosidades

- Afirmando que Holmes lo distraía de cosas mejores, Conan Doyle mató a su personaje en *El problema final* (1893) durante una violenta lucha en las cataratas Reichenbach de Suiza. Fue tal el clamor popular contra su desaparición que los hombres llevaban bandas negras de luto, la familia real británica estaba angustiada y más de 20.000 lectores cancelaron sus suscripciones a la popular revista *Strand*, en la que Holmes aparecía regularmente. A causa de esta demanda popular, Conan Doyle resucitó a su detective en la historia *La aventura de la casa vacía* (1903).
- Dos de los distintivos del detective, la pipa de espuma de mar y el sombrero de cazador de ciervos, no son originales de los escritos de Conan Doyle, sino añadidos de Hollywood.
- Tampoco lo es la conocida frase «Elemental, querido Watson», que nunca aparece en los escritos de Conan Doyle.

Temas

Búsqueda de la verdad.



Hansel y Gretel

«Mira qué banquete -dijo Hansel-. Me comeré un pedazo de techo. Ve comiéndote la ventana, Gretel, parece muy dulce».

Versión extremadamente resumida

Dos hermanos perdidos en un bosque tenebroso encuentran una acogedora casa de chocolate. ¿Qué podría salir mal?

Categoría: Cuentos de hadas

Hansel y Gretel, es otro de los cuentos de tradición oral, en este caso recopilado en Italia y Alemania, y que no cuenta con versión francesa. Su equivalente en los cuentos de Perrault sería *Pulgarcito*. Es un típico ejemplo de narración de transición a la madurez y su importancia educativa no ha pasado desapercibida a lo largo de los años.

Descripción breve

Hansel y Gretel son dos hermanos abandonados en un bosque, donde caen en manos de una bruja que vive en una casa hecha de pan de jengibre, dulces y pasteles. La bruja pretende engordar a los niños para comérselos, pero Gretel consigue engañarla y acabar con ella.

Donde nace la narración

«Uno cambia levemente debido a que le está hablando a un niño, y el niño se transforma levemente porque un adulto le está hablando. Se crea así una comunidad, una personalidad compuesta, y es aquí de donde surge la historia».

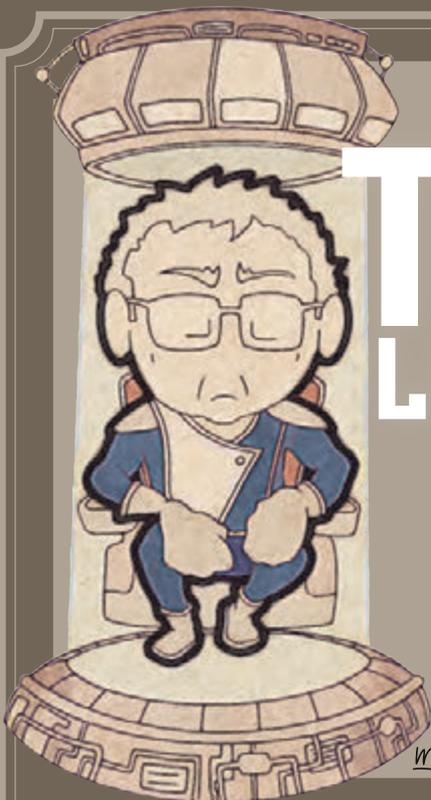
C.S. Lewis

Curiosidades

- Hansel y Gretel no tenían nombre en el primer borrador de los *Cuentos de la infancia y del hogar* de los Grimm. Ambos nombres fueron inventados por ellos.
- A la entrada del famoso parque Güell de Barcelona, obra del genial Antonio Gaudí, pueden verse dos pabellones que evocan la casita de chocolate de la bruja. De hecho, un pabellón se llama Hansel y el otro Gretel.
- El origen oral del cuento puede situarse en la gran hambruna que azotó Europa en el siglo XIV. Era un momento de desesperación en el que a menudo se hacían cosas aterradoras para poder sobrevivir.

Temas

Adolescencia, peligros, droga, paso a la edad adulta.



TRILOGÍA DE LA FUNDACIÓN

«LA VIOLENCIA ES EL ÚLTIMO RECURSO DEL INCOMPETENTE».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Dos fundaciones en extremos opuestos de la galaxia intentarán preservar la sociedad tras la caída del Imperio Galáctico.

CATEGORÍA: CIENCIA FICCIÓN

El nombre de Isaac Asimov (1920 – 1992) es ya clásico en la literatura de ciencia ficción. Su amplia cultura técnica y matemática, sociológica, económica y política le permite abordar distintos temas con idéntica profundidad de pensamiento y brillantez de exposición. *Fundación*, pese a la profundidad de los temas tratados, es una lectura fácil y amena que interesa al lector desde la primera página al ver cómo los destinos individuales pueden interferir o colaborar con el destino histórico de toda la humanidad.

DESCRIPCIÓN BREVE

Fundación narra el comienzo de la decadencia del Imperio Galáctico y la creación, en un lejano planeta, de una fundación científica destinada a preservar el saber de una humanidad extendida por toda la galaxia. Cada capítulo de este y los otros libros de la trilogía constituyen relatos autónomos, formando en su conjunto la obra de ciencia ficción por excelencia.

SOBRE EL PUNTO DE VISTA DEL AUTOR

«El universo que yo describo en *Fundación* es medieval, con nobles, reyes, dictaduras... Y la razón por la que escribí esa obra es porque estaba leyendo *Decadencia y caída del Imperio romano*. Mis cuentos no tienen por qué reflejar mi punto de vista pero también pienso que no se debe evitar que el pasado de uno mismo intervenga en lo que se escribe. Yo soy judío y pasé mi adolescencia en la época de Hitler. No puedo evitar que mis libros sean antirracistas. Además mis historias son, habitualmente, muy intelectuales, es decir: los héroes que yo describo no lo son porque sean más rápidos disparando, sino porque pueden pensar más inteligentemente y, una vez más, ahí estoy yo. Si tuviera que ganar peleando o disparando, perdería, de forma que estoy a favor de las victorias que son posibles para mí».

Isaac Asimov

CURIOSIDADES

- En 1966, Asimov ganó el Premio Hugo de ciencia ficción por esta trilogía, que además se otorgó por primera y única vez dentro de la categoría de «Mejor serie de ciencia ficción de todos los tiempos» derrotando al mismo Tolkien (al que Asimov admiraba profundamente) cuyos editores habían presentado *El Señor de los Anillos* a concurso.
- Asimov poseía una rigurosa formación académica (comenzó a leer a los cuatro años de forma autodidacta) lo que dotó a sus narraciones de una gran verosimilitud. También creó las famosas tres leyes de la robótica. De hecho, inventó la palabra «robótica», un neologismo reconocido por el Oxford English Dictionary.

TEMAS

Cultura, barbarie, civilización, historia.



Los Tres Cerditos

«Soplaré y soplaré... ¡y tu casa derribaré!».

Versión extremadamente resumida

Tres hermanos construyen sus casas. Llega el lobo.

Categoría: Cuentos de hadas

Los tres cerditos es uno de los cuentos preferidos de la tradición anglosajona, siendo la versión más famosa la recopilada por el folclorista Joseph Jacobs en su *English fairy tales*, de 1890. Disney lo convirtió en un icono inmortal en 1933.

Descripción breve

Tres cerditos salen al mundo para buscar fortuna y cada uno construye una casa para vivir. Los dos pequeños construyen sus casas de paja y madera y el lobo las derriba. El mayor, que ha sufrido las burlas de sus hermanos por construir su casa de ladrillo, los acoge para que no se los coma.

Sobre la autora

«Una auténtica obra de arte debe significar muchas cosas; cuanto más verdadero sea su arte, más cosas significará. Si, por el contrario, el dibujo de un caballo está tan lejos de ser una obra de arte que es necesario que debajo se escriba 'Esto es un caballo', ¿qué importa que ni tú ni tu hijo sepáis lo que significa? Está ahí no tanto para transmitir un significado sino para despertar interés. Si ni siquiera consigue eso, entonces deséchalo. Puede que el significado esté ahí, pero no es para ti. Si no reconoces un caballo cuando lo ves, el nombre escrito debajo no te servirá de mucho. En cualquier caso, la misión del pintor no es enseñar zoología».

George MacDonald, 1864

Curiosidades

- La emblemática versión de Disney se estrenó durante la Gran depresión, un momento especialmente trágico de la historia de los EE UU. Parte del gran éxito del cortometraje estribó en que los espectadores pudieron identificarse con el mensaje. El lobo feroz parecía representar la brutal crisis económica y los cerditos a la gente común que luchaba por sobrevivir. La cinta era una llamada a ayudarse unos a otros para superar las dificultades y adversidades provocadas por el lobo hambriento y a trabajar duro para salir de la crisis.

Temas

Acogida, compañerismo, economía, trabajo, ocio, esfuerzo.



La Isla del Tesoro

«Quince hombres sobre el cofre del muerto, ¡Yo, ho, ho!
¡Y una botella de ron! La bebida y el diablo se encargaron del resto, ¡Yo, ho, ho! ¡Y una botella de ron!».

Versión extremadamente resumida

Un mapa conduce a un naufragio, a un motín de piratas y a peleas con espadas. Ah, y también a un tesoro.

Categoría: Aventura

La isla del tesoro, segunda de las novelas de R.L. Stevenson que aparece en este tablero, nació como una serie por entregas publicada en el *Young folks magazine*, en 1882. Al año siguiente fue editado como novela. Su éxito fue extraordinario y convirtió a la novela en un auténtico fenómeno literario.

Descripción breve

Jim Hawkins es un niño que vive en la posada de sus padres. Un viejo capitán de barco llamado Billy Bones muere en la posada a causa de la mancha negra, un veredicto pirata. Al abrir el cofre de Billy, Jim y su madre encuentran un mapa y se ven obligados a huir con él antes de que los piratas saqueen la posada. En seguida se dan cuenta de que el mapa conduce al enorme tesoro que el infame pirata Capitán Flint dejó enterrado en una isla lejana.

¿Y quién no?

«Cualquier persona se enfadará si le dices que su padre fue un ladrón, pero se jactará un poco si descubre que su bisabuelo era un pirata».

Bernard Williams (Filósofo)

Curiosidades

- La historia tuvo un origen curioso. Durante las vacaciones de verano Stevenson observó a su hijo dibujando con acuarelas el mapa de una isla. El escritor comenzó a poner nombre a los lugares del dibujo y la llamó *La isla del Tesoro*. Conforme inventaba los nombres, iba contando a su hijo dónde estaba enterrado el tesoro o dónde solían desembarcar los piratas. Tanto se entusiasmaron que, al día siguiente, Stevenson ya había escrito el primer capítulo de *La isla del tesoro*. Desde ese momento, como una actividad de vacaciones, cada día leía un nuevo capítulo a la familia que lo enriquecía con sus propuestas.

- Stevenson pasó los últimos años de su vida en Samoa, una isla de Pacífico Sur. Los aborígenes de aquel lugar lo llamaron Tusitala, que significa «El que cuenta historias».



ASTÉRIX Y OBÉLIX

«ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Julio César no logró conquistar toda la Galia por culpa de una extraña poción mágica.

CATEGORÍA: CÓMIC

Las aventuras de Astérix el galo y Obélix, creados por el guionista René Goscinny (1926-1977) y el dibujante Albert Uderzo (1927-2020), son mucho más que un cómic; han llegado a convertirse en símbolos para un imaginario colectivo necesitado de referentes. Sus aventuras están llenas de valores positivos como la amistad, el compañerismo, la lucha contra la injusticia y la defensa de una vida sencilla frente a una cultura que intenta imponerse por la fuerza.

DESCRIPCIÓN BREVE

Los habitantes del último pueblo sin conquistar de la Galia utilizan una poción mágica para mantener su independencia de los invasores romanos. Dos amigos inseparables, el astuto Astérix y el gigante Obélix, vivirán mil aventuras en todos los rincones del mundo antiguo.

LA RESISTENCIA

«La resistencia no tiene el mismo sentido hoy que en la época en que nació Astérix. Surgió justo después de la guerra y todavía estaba el recuerdo de la resistencia al ocupante. Hoy en día es una resistencia más bien a la globalización».

Jean-Yves Ferri (Guionista actual de Astérix)

CURIOSIDADES

- En el 60 aniversario de la publicación de la primera historieta, la estación Rome del metro de París fue rebautizada como «Están locos estos romanos», y decorada con páginas del cómic en lugar de los habituales anuncios publicitarios. Además, se distribuyó poción mágica en la estación Gare de Lyon.
- En 2017 se publicó «Astérix en Italia» donde en plena carrera, un piloto de cuádrigas romano llamado **Coronavirus** (que finalmente resulta ser Julio César enmascarado) es vencido por Astérix y Obélix.
- Tras cada nombre se esconde un secreto. Astérix recibe su nombre del símbolo tipográfico (*), *astérisque* en francés y Obélix del símbolo tipográfico (†) que viene del francés *obélisque* (obelisco) y que suele utilizarse para indicar una segunda nota al pie, en caso de que la primera haya sido indicada con un asterisco.

TEMAS

Resistencia, cultura, amistad, historia.



Padre Brown

«Los más difíciles de imaginar no son los grandes crímenes, sino los pequeños».

Versión extremadamente resumida

Un sacerdote que sabe más por diablo que por viejo resuelve crímenes en la Inglaterra rural.

Categoría: Policiaca

El padre Brown es la aproximación al género de novela negra del gran G.K. Chesterton, plasmada en 53 relatos. El genial personaje, quizá el más cercano al pensamiento de su autor, es un anodino sacerdote que resuelve los crímenes más por su conocimiento de la naturaleza humana, adquirido en horas de confesionario, que por la cerebral ciencia de la deducción.

Descripción breve

El padre Brown es un sacerdote católico bajo y rechoncho, de aire miope, semblante poco distinguido, que viste con ropa clerical más bien raída y que posee una asombrosa visión del mal humano. Sus métodos le llevan a ponerse en el lugar del criminal hasta comprender sus planes y motivaciones, lo cual le lleva a descubrir a los criminales por intuición en un proceso más relacionado con la filosofía y las verdades espirituales que con los detalles científicos.

Desde el interior

«Sherlock Holmes es el detective 'protestante' que encuentra el fin de la madeja criminal partiendo del exterior, apoyándose en la ciencia, en el método experimental, en la inducción. El padre Brown es el sacerdote católico que a través de las refinadas experiencias psicológicas que ofrece la confesión y la casuística moral de los padres, sin descuidar la ciencia y la experimentación, sino apoyándose especialmente en la introspección, derrota totalmente a Sherlock Holmes, lo hace parecer como un niño pretencioso, muestra su estrechez y mezquindad».

Antonio Gramsci (Teórico marxista)

Curiosidades

- El actor Alec Guinness que interpretó a Obi Wan Kenobi en la primera trilogía de *Star Wars* relata que su conversión al catolicismo se produjo mientras estaba rodando la película del Padre Brown, en la cual interpretaba al sacerdote y detective aficionado. Caminando de vuelta al hotel donde se alojaba, llevando todavía la sotana de su personaje, un niño pequeño, un completo desconocido, se acercó a él y le cogió la mano diciéndole «¡padre!» y le acompañó por el camino sin dejar de charlar. El asombro ante esta confianza le llevó a hacerse católico.

Temas

Verdad, intuición, naturaleza humana, maldad.



Capitanes Intrépidos

«Harvey, que no era indiferente, ni mucho menos, a los grandes espectáculos de la naturaleza, empezó a aprender el lenguaje de las olas».

Versión extremadamente resumida

Un insoportable niño rico aprende el sentido de la vida a bordo de un barco de pesca.

Categoría: Aventura

Capitanes intrépidos es una novela de aprendizaje escrita por el premio Nobel Rudyard Kipling (1865 – 1936) y considerada como uno de sus mejores trabajos.

La novela aborda con acierto las claves de la educación y de la relación entre padres e hijos sin caer en lo sentimental y de un manera sumamente entretenida.

Descripción breve

Harvey Cheyne, un niño malcriado e hijo de un multimillonario, cae al mar desde la cubierta de un lujoso vapor y es recogido por un barco de pescadores. Los tripulantes y el trabajo duro serán para él un maravilloso proceso educativo. En el barco se irá transformando, poco a poco, en una persona nueva y diferente.

Sobre la educación

«La educación ayuda a la persona a aprender a ser lo que es capaz de ser».

Hesíodo

Curiosidades

- Theodore Roosevelt (26º presidente de los EE UU) elogió el libro en su ensayo *Lo que podemos esperar del chico americano* (*What we can expect of the american boy*), por describir de la mejor manera «lo que un niño debería ser y hacer». Sin embargo, como ejemplo contrario, puso otro libro de Kipling: *Stalky & Co*. Una historia que, según Roosevelt «nunca debió ser escrita» ya que «apenas hay una sola forma de mezquindad que no parezca ensalzar, o de mala gestión escolar que no parezca aplaudir».

- La famosa canción del «pescadito» que el personaje de Manuel Fidelio (interpretado por Spencer Tracy, ganador del Óscar por ello) canta al protagonista en la versión cinematográfica de la novela, no aparece en el libro sino que es un añadido de Hollywood. Sus autores se inspiraron en una canción popular catalana: *El noi de la mare*, creyendo que *mare* significaba mar y no madre, como significa en realidad.

Temas

Paciencia, humildad, agradecimiento, educación, constancia, lealtad, trabajo, preocupación por los demás, generosidad.



ESCUADRÓN

«SIEMPRE ME HA PARECIDO QUE UN COBARDE ES UNA PERSONA QUE SE PREOCUPA MÁS POR LO QUE DICE LA GENTE QUE POR LO QUE ES CORRECTO».

VERSIÓN EXTREMADAMENTE RESUMIDA

Cómo entrenar a tu dragón, pero con naves espaciales.

CATEGORÍA: CIENCIA FICCIÓN

Escuadrón es una novela de ciencia ficción escrita por Brandon Sanderson (EE UU, 1975), considerado por muchos como el heredero de Tolkien y el mejor escritor de fantasía del siglo XXI. La novela cuenta con todos los componentes de un clásico: una heroína de leyenda, adorables criaturas espaciales, malvados extraterrestres, aventuras, explosiones, humor, y más libros por venir.

DESCRIPCIÓN BREVE

El mundo lleva siglos en guerra; la humanidad está atrapada en un planeta atacado sin cesar por unos alienígenas decididos a destruirla. Los pilotos son los únicos héroes dispuestos a combatir el enemigo. Spensa es una joven que siempre ha soñado convertirse en piloto y defender la Tierra. Pero su destino se cruza con el de su padre, un piloto que hizo algo imperdonable.

SOBRE LA IDEA ORIGINAL

«Esta historia está inspirada en los cuentos que me encantaban de niño: cuando alguien encontraba un huevo de dragón y luego lo criaba para poder volar en él. *Escuadrón* realmente no cobró vida hasta que volví a imaginar este tipo de historia en un escenario de ciencia ficción, dando mi propio giro a la idea: una nave espacial en lugar de un dragón, para llevarla a una nueva dirección. Era como si yo, al igual que Spensa, la protagonista de *Escuadrón*, hubiera encontrado una nave espacial averiada en una caverna, y no pudiera descansar hasta que supiera lo que se sentía al volar en ella».

Brandon Sanderson

CURIOSIDADES

- Sanderson se entrevistó con pilotos de combate del ejército de los Estados Unidos con el fin de conseguir que las batallas estelares descritas en el libro fueran lo suficientemente reales para hacerlas creíbles, dotándolas, al mismo tiempo, de tecnología de ciencia ficción.
- Universal Studios ha adquirido los derechos televisivos y cinematográficos de la saga para adaptarla a la pantalla.
- Sanderson trabaja con un equipo de diez personas, algunas de las cuales se ocupan de comprobar que se mantiene la continuidad y coherencia en sus novelas, ya que el autor no se permite ningún error. Según ha declarado, quiere ofrecer a sus lectores la calidad que merecen por la inversión de tiempo que supone leer sus novelas y, además, sus millones de lectores comentan y teorizan constantemente en las redes sobre cualquier aspecto de su universo, por pequeño que sea.



El Corredor del Laberinto

«Sígueme y corre como si tu vida dependiera de ello».

Versión extremadamente resumida

La suma de *El señor de las moscas*, *Perdidos* y un laberinto.

Categoría: Distópica

El corredor del laberinto es una novela distópica del subgénero postapocalíptico, que en la línea de *Los juegos del hambre* parece haberse apoderado de los estantes de las librerías en los últimos años. Está escrito por James Dashner (EE UU, 1972) y cuenta con una adaptación cinematográfica de éxito. Es el primer libro de una trilogía.

Descripción breve

La historia se sitúa en un futuro lejano, en el que un grupo de adolescentes es teletransportado misteriosamente a un gigantesco laberinto de piedra. No solo se les ha borrado la memoria, sino que tampoco tienen ningún indicio de la razón por la que están allí y de qué pueden hacer para escapar.

Películas

«Las películas abren el lado creativo de mi mente y me motivan a escribir. Me encanta contar historias, en cualquier forma, y las películas son la mejor forma, la más inmediata y visceral de experimentar una historia completa. Piensa en todas las cosas que puedes aprender en dos horas: trama, ritmo, diálogo, desarrollo del personaje, estructura de la historia, etc. Siempre que me bloqueo, una película es la mejor cura».

James Dashner

Curiosidades

- Dashner ha confirmado que la mayoría de los personajes de la saga llevan los nombres de grandes descubridores y científicos: Thomas (Edison), Newt (Isaac Newton), Alby (Albert Einstein), Chuck (Charles Darwin), Gally (Galileo).
- El autor siente terror a los laberintos desde que en *El resplandor*, de Stephen King, leyó la escena en la que Jack persigue a su hijo por el jardín-laberinto.



Drácula

«He cruzado océanos de tiempo para encontrarte».

Versión extremadamente resumida

Un vampiro enamorado recorre las calles del Londres victoriano.

Categoría: Terror

Drácula (Bram Stoker, 1847 -1912), fue descrita por un crítico tras su publicación en 1897 como «el más extraño de los cuentos extraños». La novela presenta el contraste entre tradición y modernidad, utilizando la figura del vampiro como una metáfora apenas disimulada de muchos de los temores que acechaban al fin de siglo victoriano. *Drácula* sugiere que la modernidad puede tener sus límites y, ante la figura sobrenatural del Conde, teme que esos límites se hayan alcanzado.

Descripción breve

La novela narra el intento de *Drácula* de trasladarse de Transilvania a Inglaterra para poder encontrar nueva sangre y propagar la maldición de los muertos vivientes, y la batalla entre *Drácula* y un pequeño grupo de personas dirigidas por el profesor Abraham Van Helsing.

Por qué inventar

«Una de las preguntas que hace a menudo la gente es: ¿por qué inventar cosas terribles cuando ya hay tanto horror auténtico en el mundo? La respuesta parece ser que inventamos horrores ficticios para ayudarnos a soportar los reales. Aprovechando la infinita inventiva de la humanidad asimamos los elementos divisivos y destructivos de nuestra existencia e intentamos convertirlos en herramientas... que nos permitan desmontarlos».

Stephen King

Curiosidades:

- Toda la novela se presenta en forma de cartas, diarios y recortes de periódico.
- Oscar Wilde opinaba que *Drácula* era «la novela más hermosa jamás escrita».
- Stoker no explica en la novela cómo se convirtió en vampiro el conde *Drácula*.
- Según la serie *Drácula* de Netflix, la razón por la cual el conde (y los vampiros por extensión) tienen miedo a la cruz es porque esta representa la valentía de Jesús durante la crucifixión, que es el coraje para morir que le falta a *Drácula*, ya que su debilidad fundamental, y la razón de su ser monstruoso, es el miedo a la muerte.



Jack y las Judías Mágicas

*«Me pregunto dónde terminará
—dijo Jack a su madre—. Creo que subiré
a echar un vistazo».*

Versión extremadamente resumida

Cambiar una vaca por unas judías nunca fue tan rentable.

Categoría: Cuentos de hadas

En el folclore inglés, el personaje de Jack es una figura genérica, un arquetipo, similar al Jaimito de nuestros chistes. En esta ocasión, Jack protagoniza un cuento en la antigua tradición de niños que roban a los monstruos. Un concepto que remite a la idea de los dragones míticos que resguardaban un tesoro y al que el héroe debía enfrentarse para recuperarlo. Esta idea puede encontrarse también en leyendas como la de san Jorge y el dragón, en la que el tesoro que guarda el monstruo es la hija del rey.

Descripción breve

Jack, un pobre campesino, cambia la vaca de la familia por un puñado de judías mágicas que crecen hasta convertirse en un enorme tallo de judías que llega hasta las nubes. Jack trepará por el tallo y llegará al castillo de un gigante poco amistoso.

¿Maniqueísmo?

«La narrativa simple del bien y el mal típica de los cuentos de hadas ayuda a los niños a lidiar con la incertidumbre. Es la incertidumbre lo que hace que los niños se pongan nerviosos. Al establecer esta clara dicotomía desde el principio y seguir esta regla básica en todo momento, sea cual sea la historia, los cuentos de hadas ayudan a los niños a sentirse seguros y cómodos con la historia a medida que se desarrolla. Entonces, incluso si el héroe o la heroína experimenta dificultades en el camino, los niños pueden sentirse seguros de que van en la dirección correcta. Las malvadas madrastras, brujas, trolls, lobos y ogros que, en general, dificultan la vida de todos, proporcionan otra importante lección de vida. Saber que hay personas malvadas en el mundo no es necesariamente algo malo para los niños».

Sally Goddard Blythe (Psicóloga y autora)

Las Aventuras de Tom Sawyer



«Se sintieron héroes al instante. Era una gloriosa apoteosis. Los echaban de menos, vestían de luto por ellos; se acongojaban todos y se vertían lágrimas por su causa; había remordimientos de conciencia por malos tratos infligidos a los pobres chicos; había inútiles y tardíos arrepentimientos; y lo que valía más aún: eran la comidilla de todo el pueblo y la envidia de todos los muchachos, al menos por aquella deslumbrante notoriedad. Era muy agradable. Desde luego, valía la pena ser pirata».

Versión extremadamente resumida

Tumbarse desnudo bajo un árbol, fumando una pipa, a orillas del Mississippi. Otro tipo de infancia.

Categoría: Aventura

Las aventuras de Tom Sawyer (1876) es una novela de Mark Twain sobre un niño que crece junto al río Mississippi. La novela tiene elementos de humor, sátira y crítica social; características que convirtieron a Twain en uno de los autores más importantes de la literatura estadounidense. El autor incluye en ella algunos eventos autobiográficos.

Descripción breve

Tom es un niño imaginativo y travieso que vive con su tía Polly y su hermanastro, Sid, en un pueblo a orillas del Mississippi. Después de hacer novillos en la escuela el viernes para ir a pescar y ensuciar su ropa en una pelea, a Tom le obligan a encalar la valla como castigo. Este será el inicio de sus aventuras, muchas de las cuales las vivirá con su inseparable amigo Huckleberry Finn.

Del prefacio de Las aventuras de Tom Sawyer

«A pesar de que destino este libro a pasatiempo de muchachos, espero que no lo despreciarán los hombres ni las mujeres, ya que en parte está compuesto con la idea de despertar recuerdos del pasado en los adultos, y exponer cómo sentían pensaban y hablaban, y en qué raras empresas se enfrentaban».

Mark Twain

Curiosidades

- El verdadero nombre del autor era Samuel Langhorne Clemens. Adoptó el seudónimo Mark Twain de una expresión utilizada comúnmente en el Mississippi que significa que hay dos brazas de profundidad en el río, la mínima necesaria para poder navegar por él.
- *Las aventuras de Huckleberry Finn*, secuela de *Tom Sawyer*, es uno de los raros casos en los que la continuación supera al primer libro. En efecto, *Huckleberry Finn* es considerado una obra maestra de la literatura estadounidense.
- Tom Sawyer, originalmente, supuso un fracaso comercial, pero terminó siendo la más vendida de todas las obras de Twain durante su vida.
- Fue una de las primeras novelas que se escribió en una máquina de escribir.
- Twain patentó tres inventos pero con el que obtuvo mayores beneficios fue un álbum para recortes autoadhesivo. Utilizaba un adhesivo seco en las páginas que solo necesitaba ser humedecido antes de su uso. Se vendieron más de 25.000 unidades.

Los Tres Investigadores

«‘Investigamos todo’

? ? ?

Primer investigadorJupiter Jones
Segundo investigador.....Pete Crenshaw
Tercer investigador.....Bob Andrews».

Versión extremadamente resumida

Los verdaderos inBESTigators.

Categoría: Policiaca

Los tres investigadores es una serie de libros de detectives juveniles publicada por primera vez como «Alfred Hitchcock y los tres investigadores». Fue creada por Robert Arthur Jr. (EE UU, 1909 - 1969). La mayoría de los misterios trataban sobre fenómenos desconcertantes (momias que susurraban o cráneos que parecían hablar). Alfred Hitchcock apareció en los treinta primeros títulos aportando los prólogos y epílogos de cada libro y también ocasionalmente como personaje, actuando como mentor de los protagonistas, ayudando durante el curso de la investigación de un misterio.

Descripción breve

Tres adolescentes, Jupiter Jones, Pete Crenshaw y Bob Andrews, crean la agencia Los Tres Investigadores para resolver los acertijos, enigmas y misterios que se les presenten. Su lema es «Investigamos todo». Viven en Rocky Beach, California, un pequeño municipio en la costa del Océano Pacífico a pocas millas de Hollywood. Pete y Bob viven con sus padres. Júpiter vive con sus tíos, propietarios de *El patio salvaje*, un fabuloso depósito de chatarra donde se puede encontrar casi cualquier cosa.

Un mensaje de Alfred Hitchcock

«El jefe, Jupiter Jones, se distingue por su lógica, serena decisión y resistencia a permitir que un acertijo le venza. El segundo investigador, Pete Crenshaw, extraordinario atleta, pone su destreza muscular al servicio de la empresa en los momentos de peligro. Y el tercero, el más estudioso miembro del grupo, Bob Andrews, se cuida del registro de los casos y de buscar en los archivos».

Curiosidades

- El verdadero Alfred Hitchcock tuvo poco que ver con la creación de estos libros. Simplemente se le pagó un buen porcentaje por el uso de su nombre e imagen. Sin embargo, Hitchcock se reservó el derecho de aprobar la portada de cada libro incluso cuando su imagen no aparecía en ella.
- La serie, actualmente agotada en los EE UU, tuvo un enorme atractivo mundial y se ha publicado en más idiomas y países que cualquier otra serie juvenil estadounidense. En Alemania, la serie aún sigue viva con decenas de títulos nuevos y un éxito incomparable. También en España se han publicado cuatro títulos propios.



**REGLAS DEL JUEGO
DEL EVENTYR**

EL JUEGO DEL EVENTYR

EL EVENTYR

Juego para 2 a 5 equipos de jugadores.

OBJETIVO

Llegar al centro del tablero, el jardín del Eventyr, y vencer al dragón.

PARA EMPEZAR...

1. Coloca las fichas de los personajes en la primera casilla.

NOTA: La orientación del tablero es en VERTICAL. Colócala de modo que pueda leerse correctamente «Nolite timere a tenebris». La primera casilla es, pues, en la que aparecen tres edificios y los números 2 y 10.

2. Comienza el grupo con el jugador más joven, el más viejo, el más sabio o el equipo que saque la tirada más alta con un dado de seis caras. El resto le seguirán en el sentido de las agujas del reloj.

REGLAS DE MOVIMIENTO

Las fichas avanzan tantas casillas como indique la tirada del dado.

El jardín del Eventyr solo se puede alcanzar con el número exacto de casillas, si estás cerca y sacas más en los dados retrocederás contando cada uno de los movimientos.

Tienes que mover siempre todas las casillas que te marque el dado.

Dos o más fichas de equipo SÍ QUE PUEDEN ocupar la misma casilla.

CASILLAS COMUNES

Las casillas comunes (puente, posada, etc) actúan igual que en el Juego de la Oca tradicional, es decir:



MARIPOSA (OCA): Si caes en una de estas casillas, avanzarás o retrocederás hasta la siguiente casilla en la que haya una mariposa, dependiendo de la dirección hacia la que esté mirando la mariposa. Luego, vuelves a tirar.



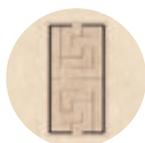
PUENTE: Si caes en una de estas casillas avanzas o retrocedes hasta la otra y no vuelves a tirar.



POSADA: Al caer en esta casilla perderás un turno.



POZO: Si caes aquí, no podrás volver a jugar hasta que otro jugador pase por esta casilla y te rescate.



LABERINTO: Si caes en esta casilla, permanecerás dos turnos sin jugar.



CÁRCEL: Aquí tendrás que permanecer tres turnos sin jugar.



DADOS: Si caes en una de estas casillas deberás sumar la tirada de tu dado con el número de la casilla (26 o 53) y avanzar tanto como resulte.



MUERTE: Si caes aquí, deberás volver a empezar en la casilla 1.

EL OSCURO

Después de que cada equipo haya tirado por lo menos una vez, el profesor o uno de vosotros colocará **la ficha del oscuro en la primera casilla y tirará por él.**

Si el *oscuro* cae en una casilla ocupada por la ficha de un jugador, se la **comerá**. La ficha comida volverá a la **primera casilla** del tablero.

En las casillas comunes (puentes, laberintos, etc) **no es posible comer** y por tanto podrá haber dos fichas, la del jugador y la del *oscuro*.

Se tirará por el *oscuro* **una vez por cada turno**, después de los movimientos de los jugadores.

El *oscuro* obedecerá las normas generales de movimiento (ocas, puentes, etc), pero no estará sometido a las penalizaciones (cárcel, laberinto...).

Si el *oscuro* llega a una casilla donde hay dos o más jugadores **no podrá comer a ninguno** ya que sin soledad o aislamiento los *oscuros* no tienen ningún poder. En caso de que el *oscuro* llegue a la última casilla continuará recorriendo las casillas en sentido inverso.

Si un jugador es comido por **tercera vez** por el *oscuro*, deberá permanecer **tres turnos** en el hospital (casilla Posada) recuperándose del susto.

PRUEBAS

Al caer en cada **casilla no común** (las dedicadas a libros), los equipos deberán intentar superar la prueba.

Si la tirada que le ha llevado a esa casilla ha sido 2, 3, 4 ó 5 el equipo deberá realizar el tipo de prueba que indique el número (ver Pruebas generales).

Si ha sacado 1 ó 6 deberá pagar un tributo (ver Tributos).

Si el equipo supera la prueba, vuelve a tirar para continuar por el tablero. Si no, pasa el turno.

NOTA: *Los profesores sois libres de elegir el nivel de dificultad de las pruebas en atención a las características de los diferentes grupos, a sus edades, etc. El enunciado de las pruebas propondrá diferentes alternativas a este respecto también para poder jugar al Eventyr más de una vez.*

PRUEBAS GENERALES

Número 2; MÍMICA

Tiempo: 30s.

Un jugador del equipo deberá conseguir que sus compañeros adivinen mediante la mímica algo relacionado con el libro. El título, algún objeto representativo (la varita o la escoba de Harry Potter, un coco en Robinson Crusoe, etc.), un personaje, el final del libro...

Consulta el Anexo Ejemplos mímica para obtener alguna idea.

Número 3; AHORCADO

Tiempo: Hasta el final del juego.

Se trata de adivinar el autor de cada libro. El jugador encargado de dibujar el ahorcado dibujará en la pizarra tantas líneas como letras tenga el nombre del autor del libro de la casilla. Se puede dar o no una pista, según el grado de dificultad deseado.

Cuando el autor ya esté claro o sea muy conocido, se puede jugar a adivinar un personaje del libro, la editorial que lo ha publicado, etc.

Número 4; CUÉNTAMELO

Tiempo: 30s.

Uno de los equipos rivales deberá elegir una de las casillas del tablero y decírsela al jugador. Además, escogerán cuatro palabras que este no podrá usar. El jugador deberá narrar la historia de la casilla elegida, sin usar esas palabras, a sus compañeros de equipo para que la adivinen. No se podrá usar el nombre de ningún personaje ni del autor.

Número 5; MEMORIA

Tiempo: 30s.

Con los ojos tapados, el jugador deberá decir cuáles son las tres (u otro número) casillas siguientes (o anteriores) a su posición, en orden y correctamente.

NOTA: Conforme vaya avanzando el juego, se pueden hacer preguntas sobre diferentes libros que ya hayan aparecido, o sobre los autores de los mismos, etc.

TRIBUTOS POR CASILLA

C2 Aprendiz de guerrero

El protagonista de la novela es muy bajito así que **durante su siguiente turno** todo el grupo deberá jugar en cuclillas.

C3 El retrato de Dorian Grey

Los miembros del equipo deberán dibujarse a sí mismos en la pizarra tal como decidan el resto de equipos (como superhéroes, como animales, como robots, etc.).

C4 La historia interminable

Los miembros del equipo deberán gritar «¡¡FUJUR!!» antes de tirar el dado en cada turno **mientras dure la partida**.

C7 Harry Potter y la piedra filosofal

Llegas tarde a clase de pociones. El profesor Snape te castiga. Vuelve a la casilla de salida.

C8 Los juegos del hambre

Un miembro del equipo deberá silbar el canto del sinsajo antes de tirar el dado en cada turno **mientras dure la partida**.

C10 Dune

Los gusanos de arena te llevan por un túnel hasta la casilla del laberinto. Permanece allí dos turnos sin jugar.

C11 Los tres mosqueteros

El equipo se verá obligado a responder «Todos para uno», al unísono cada vez que alguien diga «uno para todos», en cualquier momento, situación o sea quien sea quien lo diga. Este tributo se desactivará al **final de una ronda completa** (o hasta que el caos sea incontrolable).

C13 El monte de las ánimas

Te quedas muerto del susto. Literalmente. Tira **dos dados** y retrocede tantas casillas como puntos obtengas.

C15 El retorno de los dragones

Te encuentras con tus compañeros de aventuras después de muchos años ¡y eso os pone muy contentos! Como estáis tan contentos de estar juntos, a partir de ahora deberéis tirar el dado todos a la vez, muy unidos **durante dos turnos**. Aseguraos de que todas las manos tocan al menos una parte del dado antes de tirar.

C16 Iron man

Tu corazón mecánico puede darte una alegría o un disgusto. Tira un dado.

- 1.- El corazón se apaga. Vuelve a la casilla de salida.
- 2, 3 o 4.- El corazón te está fallando, debes recargar. 1 turno sin jugar.
- 5.- Falsa alarma, tu corazón está perfectamente. No ocurre nada.
- 6.- Ves a Pepper Potts y te da un subidón: avanzas hasta la siguiente casilla en la que aparezca un personaje de cómic (Tintín).

C17 El juego de Ender

Tu escuadra ha perdido el juego en la sala de Batalla. Retrocede cuatro casillas.

C20 1984

No has demostrado tu amor hacia el Gran Hermano, ciudadano. Eso es bueno, porque demuestra que no estás loco, pero es malo porque te han pillado. Avanzas hasta la casilla de la cárcel, pero deberás esperar allí 3 turnos sin jugar.

C21 Tintín

¡Te has olvidado a Milú! Vuelve a la casilla de salida a ver si lo encuentras.

C22 La bella durmiente

El beso que das a Aurora te deja dormido a ti. Retrocede 10 casillas.

C24 El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde

¡Qué dualidad! Si eliges al Dr. Jekyll avanza 5 casillas. Si eliges a Mr. Hyde escoge el equipo que quieras y hazle retroceder 6 casillas.

C25 Hércules Poirot

Te has dejado la loción para el bigote en la posada. Vuelve allí y espera un turno sin jugar.

C28 Robinson Crusoe

Qué aburrido es estar solo en una isla desierta. Avanza o retrocede hasta la casilla más próxima ocupada por otro jugador.

C29 Blancanieves

Echas de menos al príncipe. Avanza hasta el pozo a ver si lo encuentras allí. No podrás volver a jugar hasta que otro jugador pase por esta casilla y te rescate. (Si ya no hay nadie que pueda pasar por allí, tira un dado al comienzo de cada turno. Podrás salir con un **5**)

C30 Superman

Estás hecho todo un héroe, defensor de los débiles y los oprimidos. Tira un dado. El equipo que vaya en último lugar avanzará tantas casillas como el resultado. Y tú, te quedas con él en la casilla a donde haya llegado. Si tú eres el equipo que va en último lugar, ponte junto al equipo que va justo antes de ti.

C33 El nombre del viento

Pobre Kvothe, ¡nunca tienes dinero para pagar la matrícula de la universidad! Si cantas una canción y logras que te aplaudan podrás ganar lo suficiente como para avanzar 3 casillas. Si no, deberás retroceder otras 3.

C34 Pesadillas

Slappy no está *happy*. Ve al pozo. No podrás volver a jugar hasta que otro jugador pase por esta casilla y te rescate. (Si ya no hay nadie que pueda pasar por allí, tira un dado al comienzo de cada turno. Podrás salir con un **5**).

C35 Tropas del espacio

No hay nada como la Infantería Móvil. Tu salto en el hiperespacio te coloca en la siguiente casilla de ciencia ficción (Fundación).

C37 La bella y la bestia

Como hizo Bella con su padre, deberás cambiarte por el siguiente jugador que caiga o vaya a la cárcel e ir tú en su lugar.

C38 El Señor de los Anillos

El *oscuro* se ha convertido en un Jinete negro. ¡Y quiere el Anillo! Tira el dado por ti y que el profe tire por el oscuro. Si la tirada del *oscuro* es más alta, te come: vuelve a la casilla de salida. Si ganas tú, avanza 5 casillas.

C39 La princesa prometida

Qué bueno es ser el pirata Roberts. Avanza hasta la siguiente casilla en la que veas un pirata (La isla del tesoro).

C40 Sherlock Holmes

El portavoz de tu equipo deberá decir «Elemental» antes de tirar el dado **durante el resto de la partida**.

C43 Hansel y Gretel

Oh, oh. Resulta que detrás del chocolate y las golosinas había una bruja malvada. Vuelve con Blancanieves, que ella sabe bastante de brujas.

C44 Fundación

La psichistoria es una ciencia que puede predecir el futuro. Pero para qué vas a imaginarlo si puedes vivirlo. Avanza hasta el padre Brown.

C46 Los tres cerditos

¡Que viene el lobo! Es hora de saber de qué está hecha tu casita. Tira un dado:

1-2: de paja. Retrocede hasta la casilla de salida.

3-4: de madera. Retrocede hasta La bella durmiente.

5-6: de ladrillo. Avanza cinco casillas.

C47 La isla del tesoro

La de un pirata es la vida mejor. Puedes robarle el puesto a cualquier jugador del tablero. Si vas el primero, avanza 10 casillas.

C48 Astérix y Obélix

Panorámix ha olvidado la receta de la poción mágica. Retrocede hasta la casilla de Harry Potter para que te enseñe a hacerla.

C49 El padre Brown

Este sacerdote es tan buena gente que te concede inmunidad frente al siguiente tributo o casilla desfavorable en la que caiga tu equipo.

C51 Capitanes intrépidos

Te has pasado de intrépido (y de chulito) y no te has dejado rescatar por los marineros del We're Here. Retrocede hasta la casilla de Robinson Crusoe.

C55 Escuadrón

Consigues descubrir los secretos de la nave que has encontrado en la cueva. Tira un dado y avanza tantas casillas como el resultado.

C56 El corredor del laberinto

Bueno, es obvio, ¿verdad? Retrocede hasta la casilla del laberinto y permanece dos turnos sin jugar.

C57 Drácula

Qué mala gente que sois los vampiros. Puedes morder (literariamente) a cualquier jugador y hacerle retroceder hasta la Posada.

C60 Jack y las judías mágicas

La planta mágica te lleva hasta el jardín del Eventyr.

C61 Tom Sawyer

Justo antes del final suele ser cuando todo se viene abajo. Como Tom, caes en la tentación de la pereza y ya no te preocupa más que descansar y hacer el vago. Tira un dado al comienzo de cada turno. Solo podrás continuar si sacas un **1**.

C62 Los tres investigadores

¡Oh no! Los tres investigadores son acusados falsamente de un delito que no han cometido. Deberán esperar en la cárcel hasta que demuestren su inocencia, que será cuando saquen una tirada de **1** o **6** al tirar el dado al comienzo de cada turno.

LA PRUEBA FINAL

Cuando un equipo llegue al jardín del Eventyr deberá vencer al dragón para ganar la partida.

El resto de los equipos preparará una pregunta sobre cualquier libro o personaje del tablero y se la hará al equipo que está en el jardín. Si este acierta, gana la partida. Si no, permanece allí hasta su siguiente turno donde deberá responder otra pregunta para ganar.

ATENCIÓN: Los que hacen la pregunta deben conocer la respuesta, de no ser así, la pregunta no resulta válida.

ANEXO

Ejemplos mímica

A continuación proponemos algún ejemplo que puedes utilizar para la prueba de mímica. Hemos intentado abarcar diferentes rangos de edad.

2 Aprendiz de guerrero

- Nave espacial
- Hiperespacio
- Ejército

3 El retrato de Dorian Grey

- La escena final. Dorian muerto en el suelo y muy feo. El retrato en la pared, representando a un joven muy apuesto
- Maldad. Malo
- Inocente

4 La historia interminable

- Bastian
- Pantano de la tristeza. Tristeza
- Librería

7 Harry Potter y la piedra filosofal

- Quidditch
- Varita
- Voldemort

8 Los juegos del hambre

- Katniss
- Escondarse
- Luchar

10 Dune

- Desierto
- Noble
- Gusano

11 Los tres mosqueteros

- Cardenal
- Amistad. Amigo
- Héroe

13 El monte de las ánimas

- Fantasma
- Huir
- Miedo

15.-El retorno de los dragones

- Mago
- Dragón
- Hacha

16 Iron man

- Mayordomo (Jarvis)
- Ordenador
- Dinero

17 El juego de Ender

- Batalla
- Bullying
- Niño prodigio

20 1984

- Policía
- Esclavo
- Espía

21 Tintín

- Periodista
- Luna
- Haddock

22 La bella durmiente

- Hada
- Príncipe
- Espinas

24 El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde

- Poción
- Dr. Jekyll
- Mr. Hyde

25 Hércules Poirot

- Investigar
- Asesinato
- Robo

28 Robinson Crusoe

- Coco
- Refugio
- Balsa

29 Blancanieves

- Mocososo
- Sabio
- Gruñón

30 Superman

- Héroe
- Super-visión
- Inmunidad a las balas

33 El nombre del viento

- Laúd
- Carro de caballos
- Pelirrojo

34 Pesadillas

- Desván
- Monstruo de Frankenstein
- Profesor vampiro

35 Tropas del espacio

- Extraterrestre
- Tirarse en paracaídas
- Curar a un herido

37 La bella y la bestia

- Rosa
- Transformación de Bestia en príncipe
- Gastón

38 El Señor de los Anillos

- Gollum
- Gandalf
- Frodo

39 La princesa prometida

- Esgrima
- Veneno
- Resucitar

40 Sherlock Holmes

- Disfraz
- Inteligencia
- Moriarty

43.-Hansel y Gretel

- Chocolate
- Bosque
- Jaula

44 Fundación

- Calculadora
- Matemáticas
- Planeta

46 Los tres cerditos

- Ladrillo
- Madera
- Paja

47 La isla del Tesoro

- Mapa
- Pata de palo
- Cañón

48 Astérix y Obélix

- Menhir
- Julio César
- Francia

49 El padre Brown

- Bicicleta
- Cotilla
- Té

51 Capitanes intrépidos

- Chulería
- Pescar
- Aprender

55 Escuadrón

- Enseñar
- Pilotar una nave
- Perder

56 El corredor del laberinto

- Despertarse
- Amistad
- Estar perdido

57 Drácula

- Sol
- Crucifijo
- Ataúd

60 Jack y las judías mágicas

- Ogro
- Gallina de los huevos de oro
- Vaca

61 Tom Sawyer

- Pipa
- Río
- Pirata

62 Los tres investigadores

- Chófer
- Monstruo falso
- Desguace. Chatarrería.



El Club del
Fuego Secreto

Para realizar sus pedidos:

pedidos@edicionesencuentro.com

www.edicionesencuentro.com

