

## LOS LADRONES DE BAGDAD

Érase una vez, en la ciudad de Bagdad, un criado que servía a un rico mercader. Un día, muy de mañana, el criado se dirigió al mercado para hacer la compra. Pero esa mañana no fue como todas las demás, porque esa mañana vio allá a la Muerte y porque la Muerte le hizo un gesto.

Alterado, el criado volvió a la casa del mercader.

- Amo- le dijo- déjame el caballo más veloz de la casa. Esta noche quiero estar muy lejos de Bagdad. Esta noche quiero estar en la remota ciudad de I spahán.



- Pero, ¿por qué quieres huir?

- Porque he visto a la Muerte en el mercado y me ha hecho un gesto de amenaza.

El mercader se compadeció de él y le dejó el caballo, y el criado partió con la esperanza de estar por la noche en I spahán.



Por la tarde, el propio mercader fue al mercado y, como le había sucedido al criado, también él vio la Muerte.

- Muerte- le dijo acercándose a ella- ¿por qué le has hecho un gesto de amenaza a mi criado?

- ¿Un gesto de amenaza?- contestó la Muerte- No, no ha sido de amenaza, ha sido de asombro. Me ha sorprendido verlo aquí, tan lejos de I spahán, porque esta noche debo llevarme en I spahán a tu criado.

El criado llegó a I spahán con las primeras estrellas y comenzó a llamar de casa en casa, pidiendo amparo. Pero aquella gente se atemorizaba al oír la palabra Muerte y le cerraban las puertas.

El criado recorrió durante tres, cuatro, cinco horas las calles de Ispahán, llamando a las puertas y fatigándose en vano. Poco antes del amanecer, llegó a casa de un hombre que se llamaba Kalbum Dahabin.

- La Muerte me ha hecho un gesto de amenaza esta mañana en el mercado de Bagdad y vengo huyendo de allí. Te lo ruego, dame refugio.

- Si la muerte te ha amenazado en Bagdad -le dijo Kalbum Dahabin- no se habrá quedado allí. Te ha seguido a Ispahán, tenlo por seguro. Estará ya dentro de nuestras murallas, porque la noche toca a su fin.

- Entonces, ¡estoy perdido!- exclamó el criado.

- - No desesperes todavía -contestó Kalbum Dahabin- Si la Muerte ha decidido llevarte esta noche y no consigue su propósito nunca más podrá arrebatarte. Esta es la ley.

- Pero, ¿qué debo hacer? -preguntó el criado.

- Vamos cuanto antes a la tienda que tengo en la plaza -le ordenó Kalbum Dahabin, cerrando tras de sí la puerta de la casa-. Has tenido suerte de encontrarme. De esta casa parte una cueva que puede ser tu salvación. No te aseguro la vida pero al menos tendrás tu oportunidad.



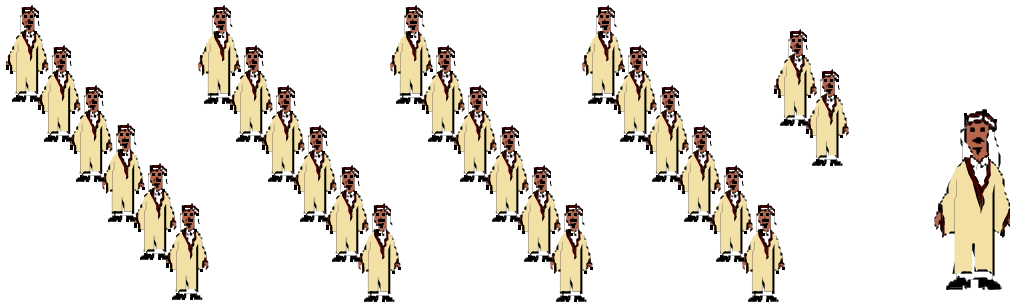
Mientras tanto, la Muerte se acercaba a las puertas de la muralla de Ispahán. El cielo de la ciudad empezaba a clarear.

- La aurora llegará de un momento a otro -pensó la Muerte-. Tengo que darme prisa, de lo contrario perderé al criado.

Entró por fin en Ispahán y husmeó entre los miles de olores de la ciudad buscando a los que quería llevarse. Enseguida descubrió el escondite

del criado: estaba en la tienda de Kalbum Dahabin. Un instante después ya corría hacia el lugar.

Mientras, el criado entró en la cueva y se encontró allí con 26 personas más, que huían de la Muerte como él.



De la cueva partían **tres caminos**: uno de ellos conducía al exterior en una hora. Si conseguían encontrar este camino estaban salvados. Los dos restantes no tenían salida, si entraban por uno de ellos volvían a la cueva en 2 días, si lo hacían por otro volvían en tres días.

Como no llevaban ninguna luz y la cueva estaba oscura y llena de obstáculos, habrían de elegir al azar, en cada intento de salida, uno de los tres caminos.

La Muerte llegó a la tienda de Kalbum Dahabin. Abrió la puerta de repente y... en su rostro se dibujó una extraña mueca, mezcla de rabia y satisfacción. En aquella tienda vio la cueva cuya entrada le estaba prohibida. No se llevaría a todos, pero sabía que quien entraba en ella, si no daba con la salida antes, moría de hambre, sed y desesperación al cabo de 5 días y medio. Algunos se presentarían voluntariamente ante la Muerte y le ahorrarían el trabajo de buscarlos.



¿Cuántas de las 27 personas que están en la cueva crees que se salvarán?. Más claramente: ¿Cuál es el número más probable de personas que se salvarán?

Para responder a esta pregunta vamos a simular el problema utilizando 27 fichas (cada ficha representa a una persona). El movimiento de cada ficha-persona no terminará hasta que quede libre o se muera.

- De las 27 personas, ¿cuántas es de esperar que vayan por cada uno de los tres caminos? Mueve a la posición correspondiente las fichas.
- Analiza ahora de igual modo, pero separadamente, cada grupo de fichas-personas.

Las personas que han ido por el camino A, que conduce a la salida en 1 hora, se han salvado.

Las personas que han ido por el camino B vuelven a la cueva al cabo de 2 días. De ellas es de esperar que vayan por el camino A ....., por el B ..... y por el C.....

- ¿Cuántos es de esperar que se salven si fueran 18? ¿Y si fuesen 54?
- Si hubiera un número cualquiera de personas, ¿qué proporción de ellos es de esperar que se salve?
- ¿Qué probabilidad tendría el criado de salvarse si lo encuentra la Muerte? ¿Qué probabilidad tiene de salvarse al haber entrado en la cueva?

### NECESITAS

27 fichas, un tablero de juego, un lápiz y una hoja en blanco