

COPIA GRATUITA

zacaneWS



Conoce a los
5 finalistas
del II Concurso de
Creación de
Juegos de mesa!

**RECOMENDACIONES · PRÓXIMOS LANZAMIENTOS
ENTREVISTAS · Y MUCHO MÁS**

SUMARIO



EN PORTADA

4

REPORTAJE:

Ajedrez, apertura a una nueva vida

Descubre el origen de "Ajedrez con Merybliya", nuestro siguiente lanzamiento de la línea de clásicos.

RESTO DE CONTENIDOS

- Texto del editor - 03
- Recomendaciones - 08
- Entrevista Núria Aparicio - 11
- Próximos lanzamientos - 14
- **Finalistas II Concurso de Creación de Juegos - 18**
- Juega a Diáspora - 19

TEXTO DEL EDITOR

Todo esto es solo un paso más hacia nuestro sueño dorado: que disfrutes jugando.

Por Sergio Viteri (CEO)

Sí, lo sé, te estás preguntando por qué otra revista.

¿Era necesario? Es más, ¿por qué %&#^*# se mete Zacatrus a hacer revistas?

Es porque nos tomamos nuestra misión muy en serio. En esta épica batalla nuestra contra el aburrimiento y enemigos implacables como el sofá o las pantallas, queremos ser nosotros los que ponemos las armas.

Primero hicimos una categorización de los juegos en base a tres grandes pilares: tus gustos, mecánica y temática. También creamos un canal de YouTube donde explicamos prácticamente la totalidad de los juegos que salen al mercado. Incluso hemos creado un recomendador en la página principal de zacatrus.es. Es una sofisticada IA de cerebro positrónico (aunque nosotros preferimos llamarle Toby), que ha viajado desde un futuro lejano para guiarte a través de nuestros tres pilares para conducirte a tu juego ideal. *Bueno, en realidad no es un cerebro positrónico ni ha viajado del futuro, pero sí recomienda bastante bien.*

Y, por supuesto, abrimos tiendas físicas para que sean nuestros expertos los que te hagan las recomendaciones.

A Toby se le acaba cogiendo cariño, pero nuestros compañeros de tiendas son insuperables en trato, conocimiento de juegos y, sobre todo en empatía.

Pero ahora, querido amigo, queremos que estés al día. Queremos que sepas qué está pasando en nuestro amado universo de los juegos de mesa: qué es lo que se lleva, lo que más gusta y lo que más juegan otros lectores como tú. Queremos ofrecerte toda información sobre las últimas novedades y seleccionar los mejores juegos, esos que estamos seguros de que te van a gustar o que puedes regalar sin miedo a equivocarte.

¡Nos vemos jugando!



AJEDREZ, APERTURA A UNA NUEVA VIDA

Una estantería llena de juegos contemporáneos no es sinónimo de “renegar de los grandes clásicos”. Sobre todo porque ellos son la base de lo que llega cada semana a nuestras tiendas.

Por lo tanto, si aún no te has animado a darle una oportunidad al ajedrez, es posible que haya llegado tu momento.



Reportaje: Ajedrez con Merybliya

Desde hace unos meses, hemos tenido el placer de trabajar codo con codo con María Rodrigo Yanguas, Doctora en Psicología, maestra FIDE de Ajedrez, presidenta de la Comisión Mujer y Ajedrez de la FEDA y autora de nuestro próximo lanzamiento:

Ajedrez con Merybliya.

Siempre ha compartido que su vida ha sido toda una serendipia. Desde que jugó por primera vez con cinco años, el ajedrez le ha ido guiando en muchas de las decisiones importantes de su vida. Su compromiso con el juego es tal que trabaja incansablemente para promocionarlo, tanto de manera online como presencial.

A María se le ocurrió la idea de hacer juegos alternativos con el tablero de ajedrez gracias a su tesis doctoral. Estuvo realizando su trabajo de campo en el Hospital Puerta de Hierro durante años, con pacientes del área de psiquiatría. Al principio jugaban al ajedrez convencional, pero poco a poco fue experimentando con sus nuevas propuestas.

“Todos los retos que aparecen en Ajedrez con Merybliya se crearon por y para estas terapias (...) fueron testados durante más de 5 años así que estoy muy contenta de que se hayan podido materializar y más personas los vayan a disfrutar” confiesa.

Los mini retos favoritos de la autora son: **Cazatrus**, por el porcentaje de azar y estrategia que “*igualaba mucho las partidas entre jugadores de distinto nivel*” y **Desafío Final**, un memory de cartas que “*hace que el jugador sea muy consciente de su progreso. En mis pacientes podía ver cómo en un mes conseguían grandes resultados*”.

María estuvo compitiendo a nivel nacional e internacional hasta finales de 2022 y recuerda el detonante que le animó a dejarlo: “*Vi la película de “Patch Addams”. En ella su protagonista revoluciona la medicina tradicional incorporando el poder de hacer reír a la gente en sus terapias. En ese momento, algo me hizo clic en la cabeza y me di cuenta de que lo que yo quería era tratar de promocionar el ajedrez. Entrenaba todos los días 2 o 3 horas de media, cada vez que me iba a un torneo me pasaba 9 días fuera de casa, así era imposible sacar algo de tiempo...*”.

Actualmente, hace directos en su propio canal de Twitch y para Chess.com y Chess Kids, viaja por toda España para jugar a pie de calle, es entrenadora de alto rendimiento en sub 08-10 de la FEDA y no le dice que no a ningún nuevo reto que se le ponga por delante.

Reportaje: Ajedrez con Merybliya

También ha trabajado como asesora de guion y en el rodaje de *Menudas Piezas*, el próximo largometraje de Nacho G. Velilla. Diseñó las partidas que aparecen en la película y lo tuvo muy complicado con los actores, porque muchos de ellos tuvieron que aprender a jugar desde cero y a contrarreloj. La primera persona a la que asesoró fue Francesc Orella: *“memorizaba los movimientos, pero no parecía saber lo que hacía. Tuve que enseñarles a todos para que parecieran verdaderos ajedrecistas”*. Asegura que el ambiente que se generó en el rodaje fue mágico y que incluso *“muchos técnicos querían aprender y jugaban en sus ratos libres”*.

En breve, la podremos ver en su primer papel como actriz en *Hoy es todavía* (Manuel Serrano), *“tuve la suerte de grabar una escena en mi pueblo, Fitero, y haciendo lo que más me gusta”*.

Además, es la autora de *“No te enroques. Psicoajedrez para mejorar tu vida”* y próximamente, sacará su segundo libro con el psicólogo deportivo Carlos Martínez: una guía para madres y padres de jóvenes ajedrecistas.

Actualmente, es muy difícil calcular la cantidad exacta de jugadores que hay en el mundo, pero las Naciones Unidas estiman que son más de 605 millones de personas las que lo hacen regularmente.

Por lo que no hay excusa para encontrar un contrincante, *“y más ahora que se puede jugar online. Es maravilloso que puedas hacerlo contra una persona que se encuentra en*



Reportaje: Ajedrez con Merybliya

China, India o EEUU. Hay muchísimas plataformas que te permiten hacerlo. Además, cada vez está más de moda ir a un bar o club de ajedrez” comparte María. Una de las mejores opciones que tienes si no sabes por dónde empezar, pero sientes que este mundillo ya te ha cautivado, es apuntarte a un club o escuela. Eso sí, informándote previamente para ver cuál te encaja más. María recomienda Ajedrez Con Cabeza (Madrid) y Club de Ajedrez Monteolivete (Valencia), porque trabaja estrechamente con ellos y sabe que “su filosofía es muy buena”.

A pesar de la cantidad de ajedrecistas que compiten en el mundo, tan solo un 16,1% son mujeres (de acuerdo con los datos de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE)). No obstante, en los últimos años ha sido un porcentaje que ha ido variando y augura un futuro más inclusivo. Uno de los motivos fue el estreno de Gambito de Dama, “el ajedrez siempre se había visto como un deporte de hombres. Por primera vez, se pudo ver en muchas casas como una mujer empoderada iba a torneos y no había rival que le ganara” defiende María.

“Está ocurriendo como en otros deportes, cada vez se nos abren más puertas. Todas las mujeres que me ven jugando en las calles se quedan alucinando. (...) Por eso es tan necesario crear nuevos referentes”.



Otra ajedrecista que también hace bastante activismo es la Gran Maestra Sabrina Vega, pero en el ámbito más competitivo. María reivindica que está muy presente por la cantidad de proyectos variados en los que participa, **“pero no todas pueden sin que se les dé una oportunidad”.**

La autora se quedó en dos ocasiones a tres preguntas de aprobar el PIR y asegura que si así hubiera sido, a lo mejor, estaría en un hospital público trabajando. Insiste en que sin su tutor del doctorado tampoco hubiera conocido el ajedrez terapéutico. Todas las casualidades le han llevado a estar donde está. “Lo que sí sé es que soy muy feliz ahora mismo y me encanta lo que hago” asegura. “No hay que tener miedo a lo desconocido (...) olvidad los tabús, no es un juego para listos e inteligentes. Ayuda a cuidar de nuestras emociones y nuestra mente. Dadle una oportunidad y probadlo”.

RECOMENDACIONES

¡4 juegos para la cena de Navidad!
Te proponemos juegos para toda la familia: fáciles y rápidos de explicar, pequeños para transportarlos bien de tu casa a la casa a la que vayas, para bastantes personas y, además... ¡os harán reír a carcajadas!



Ver más juegos party

Recomendaciones: Cena de Navidad

LISTILLO

¿Crees que eres la persona más graciosa o la enciclopedia con patas del grupo?

En Listillo tienes dos opciones: escribir la respuesta que suena más correcta o poner algo gracioso y sacar una carcajada a los demás. Las dos estrategias son válidas para sumar puntos.



COUP X

¿Y si te dijéramos que te encuentras en una ciudad gobernada por animales corruptos que harán lo posible por dominar las calles?

En este juego de roles ocultos todo vale para conseguir influencia y vencer: manipular, engañar, sobornar e incluso asesinar. ¡Tú decides!



Recomendaciones: Cena de Navidad

ALAKATRUS

¿Crees que sabes lo suficiente sobre magia como para no repetir curso?

En Alakatrus tienes que demostrar que puedes utilizar distintos hechizos elementales mucho mejor que el resto. Enfrentate a tus compañeros a través de distintos duelos mágicos y gana el máximo número posible de gemas.



THREE WISHES

Es un juego de intuición y empatía ideal para toda la familia. Si solo pudieras cumplir un deseo, ¿qué elegirías? ¿Tener a Papá Noel como amigo? ¿Un clon de ti mismo? ¿Un reloj para parar el tiempo? Adivina los verdaderos deseos del resto de jugadores y consigue la mayoría de puntos para ganar la partida.



ENTREVISTA

Conoce a Núria Aparicio,
la ilustradora del juego más viscoseteado
de nuestro catálogo.



Hace unos meses Núria aceptó el desafío y se puso manos a la obra para ilustrar todo el contenido de Boomie Busters: un juego de cartas competitivo y familiar en el que tendrás que conseguir las colecciones de boomies más valiosas.

Cuéntanos un poco sobre ti

Hola! Me llamo Núria Aparicio y en redes sociales podéis encontrarme como La Pendeja. Soy ilustradora y estoy especializada en el mundo editorial de los libros infantiles. Pero también soy diseñadora de personajes, animadora 2D, autora de có-mics y desde hace poco estoy haciendo mis primeros pinitos en el mundo del tattoo.

Tienes un estilo muy especial, ¿cuáles son tus mayores influencias?

Creo que sobre todo se basan en las series que veía de pequeña, que eran animes muy ochenteros como Dragon Ball, Dr. Slump, Chicho Terremoto, Banner y Flappy o Heidi... esa clase de dibujos que se hacían entonces. Pero diría que todo lo que he ido viendo y todo en lo que he ido trabajando a lo largo de mi vida, y por supuesto, una gran fuente de inspiración es para mí Instagram, que está repleto de ilustradores y de autores con un talento increíble de los que siempre puedo aprender algo.



Entrevista: Núria Aparicio (La Pendeja)

¿En qué te inspiraste para hacer los Boomie Busters?

Pues como bien decíais en el briefing que me enviasteis este juego tenía que ser muy 90's, así que sobre todo me basé en unos cromos que se daban con un producto de bollería industrial en mi infancia: los cromos Toi. No me inspiré tanto gráficamente pero sí a nivel cromático.

¿De todo el proceso, qué fue lo que más disfrutaste?

Yo siempre disfruto de todas las fases, desde el momento en el que creo los bocetos hasta cuando ya estoy puliendo el archivo final. Estos juegos que son tan familiares y con una gráfica tan sencilla a mí me dan la vida entera.



Y por último, ¿qué juego te habría encantado ilustrar?

Podéis llamarme clásica pero desde siempre he querido ilustrar un tablero del juego de la oca. Me encantan esos tan antiguos que son típicos de las casas de los abuelos, siempre me ha fascinado tanto que me quedo un buen rato mirando cada dibujo de cada casilla. Otro de mis juegos favoritos desde siempre es el Memory, guardo uno que me trajo el Ratoncito Pérez como oro en paño, así que también me haría bastante ilusión.

Pero sin duda, me encantaría poder ilustrar una expansión de **Dixit** como esas tan chulas que tiene.

Puedes descubrir mucho más sobre ella en nuria-aparicio.com

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Tenemos que reconocer que no hay nada que nos haga más felices que anunciar un nuevo juego. Detrás de cada uno de ellos hay muchos profesionales que durante meses han podido formar parte de una aventura que por fin se materializa. Se empapan de sus temáticas, se encariñan con sus protagonistas y sueñan con el momento en el que vosotros podáis jugarlos. Y ese día está cada vez más cerca, porque estos son los títulos que saldrán a la venta en el primer trimestre de 2024.

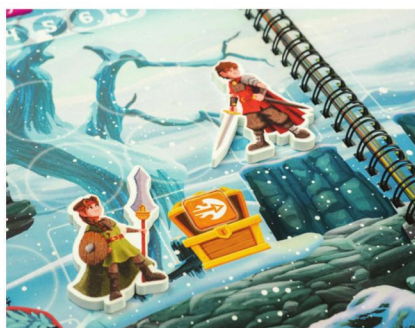
MONSTERVANIA

+8 / 1-2 jugadores / 15 min

PVP: por determinar

Prepárate para vivir una épica aventura a lo largo y ancho del Bosque Prohibido de Vania. Ponte en la piel de Marta o Lucas y viaja por los distintos mapas, lucha contra monstruos de lo más peligrosos e intenta rescatar de las garras de Mordekai al Caballero Defensor. Sé que suena un poco fuerte, pero Sura será tu fiel escudera y te ayudará en todo lo que pueda.

Monstervania es un juego cooperativo de acción y plataformas para uno o dos jugadores, diseñado por **Silvestre Pastor** (*Aventura Z: Lovecraft* y *Héroes*) e ilustrado por Alberto Cernuda (*Listillo* y *Av.Z: Héroes*) y Alexander Zahorulko.



DILUVIO

+8 / 3-4 jugadores / 30 min

PVP: por determinar

Escoge qué especie animal quieres salvar del próximo diluvio universal y lucha contra tus contrincantes por conseguirle el mayor número de asientos en el arca. Tendrás que evitar empujones, tentáculos y la subida del nivel del mar si no quieres terminar a la deriva.

Diluvio fue el ganador del *Premio del Público* de nuestra primera edición del concurso de creación de juegos de mesa. Es un juego competitivo y familiar diseñado por **J. Bardallo, A. Cruz, M. Martín** e ilustrado por Patricia de Blas (*Pequeños detectives de monstruos* y *Jumble Jam*). Y además propone 3 modalidades extra: diluvio express, modo para 2 jugadores y modo por equipos.

BOOMIE BUSTERS

+8 / 3-5 jugadores / 20 min

PVP: 11,95

El mundo está plagado de boomies, pero que no te confunda su aspecto adorable y rechoncho ¡son mucho más difíciles de conseguir de lo que parece! Deberás usar sabiamente todo tu viscosete y herramientas para hacerte con la mejor colección.

Boomie Busters es un juego competitivo de subastas para toda la familia, diseñado por **Diego Burgos** (*Alaktrus*) e ilustrado por Núria Aparicio (*Ratzzia* y *Savernake Forest*). Ya puedes reservarlo en nuestra web o en tu tienda más cercana.



KRYPTEX

+8 / 2 jugadores / 20 minutos

PVP: por determinar

Tu maestro Leonardo te ha seleccionado junto con otro de sus aprendices para probar su último invento en primicia: el kryptex. A través del curioso instrumento deberás descubrir la palabra oculta de tu compañero antes de que él adivine la tuya.

Kryptex fue uno de los cinco finalistas de nuestra primera edición del concurso de creación de juegos de mesa. Es un juego competitivo de deducción y tipo puzzle diseñado por **José Joaquín Bernal** (*Meeple Company*, *Ghost at home*, *Pole position*) e ilustrado por Brer Ballesteros (*Arre Unicornio* y *Bizarre Bid*). Contiene una modalidad para jugar en solitario.

LA BARAJA

Contenido: 40 cartas

PVP: por determinar

¡Disfruta de los juegos de siempre pero como nunca!

Sergio Ortiz (*Paradise, Morada Maldita y Desplumados*), director de arte de este proyecto, ha mantenido la esencia y los colores tradicionales de la baraja española pero con un estilo mucho más actual y renovado.

Incluye un código QR que enlaza con las reglas de distintos juegos y sus vídeos explicativos, esencial si necesitas aprender o recordar.



ZOOGITIVES

+10 / 3-6 jugadores / 20 - 30 min

PVP: por determinar

Hace ya más de un mes desde que participaste en el robo del Gran Casino de Montecarlo. La policía está buscando a todos los sospechosos día y noche sin descanso, pero sin mucho éxito. El casino, a la desesperada, ha ofrecido la amnistía total al animal que entregue al resto de sus cómplices. ¿Serás capaz de descubrir sus nuevos nombres, apariencias y paraderos antes de que alguno de ellos te delate?

Zoogitives fue el ganador del Premio del Jurado Externo de nuestra primera edición del concurso de creación de juegos de mesa. Es un juego competitivo de deducción diseñado por **Alberto Millán** (*Viaje al centro de la tierra, Paradox University, Kapadokya...*) e ilustrado por José Soto (*Delicats, Mediterráneo, Jet Lag...*).



5 FINALISTAS

II CONCURSO DE CREACIÓN DE JUEGOS DE ZACATRUS

Entre ellos se encuentran los próximos ganadores al Premio del Público, Premio del Jurado Externo y Premio del Jurado Zacatrus.

TSUKIMI: un juego para dos que te llevará a la luna en el evento más emocionante del año. En este desafío espacial, tu misión será asegurarte de que tu clan de conejos disfruta de la fiesta comiendo mochis, pero... ¡mantén tus orejas alerta! El bando contrario podría arrebatarte tu sitio.

DADOSIA: es un emocionante juego competitivo de 2 a 6 jugadores donde librarás épicas batallas llenas de fantasía para alcanzar la gloriosa meta de 7 puntos de victoria. ¡Prepara tus dados, coloca a tus aliados en la posición más estratégica y lucha por el dominio de Dadosia!

CAUSEWAY: un juego de colocación de losetas en el que tendrás que formar patrones recreando la famosa Calzada de los Gigantes de Irlanda. Enfrentate a este curioso rompecabezas y adapta el tablero a tus necesidades para cumplir con tus objetivos. Puede que con tus decisiones beneficies a tus rivales así que intenta sacarle el máximo partido a cada turno.

THEOS: es un fiestón de dados de 2 a 8 jugadores que te adentrará en una aventura mitológica de locura. Tendrás que ponerte en la piel de un semidiós y usar tus superpoderes para atrapar las criaturas más alucinantes. Pero, ojo, que Medusa, Pegaso y compañía no te lo van a poner nada fácil. ¡Prepárate para vivir una fiesta legendaria de dados con Theos!

LA TRAMPA: un juego de cartas ilustradas al estilo pixart que no necesita manual de instrucciones. En esta experiencia narrativa para 1 o 2 personas, encarnarás a Andrea en su camino hacia su local de ensayo, pero, cuidado... una serie de giros inesperados harán que el trayecto se complique más de lo esperado. ¿Crees que podrás no caer en la trampa?

Los ganadores se dirán en la Gala de Intercio en marzo, que será la misma fecha en la que se abre la próxima convocatoria.

Si quieres enterarte de todo, no te pierdas nuestra web:
<https://zacatrus.es/concurso-creacion-juegos.html>

Fecha estelar
2019.1.1.1

Nos dijeron que no podíamos llevar
nada más que lo imprescindible
Que aquel viaje sería el último...
pero también el primero.

Más allá de las estrellas, otros
mundos, otras vidas. Hable con
unos y otros. A todos les
enseñé el tablero magnético,
las piezas.

Eran inteligentes, estaban
preparados. Sabían lo que
debían hacer cuando llegaran
al nuevo mundo.

Sin embargo, ninguno de
ellos sabía jugar al ajedrez.

Descubre el código oculto en la
ilustración y envíalo a
diaspora@estasjugando.com
con el formato:
:CODIGO: (por ejemplo :1234:)
Si necesitas pistas envía la fecha estelar
:2019.1.1.1:

LA BARAJA

Un homenaje a los clásicos



**¡PRÓXIMAMENTE
EN TIENDAS!**