

Nº4

COPIA GRATUITA

zacaneWS

¡Juega gratis a
Câilù, nuestro
Print and Play!

**ENTREVISTAS · PRÓXIMOS LANZAMIENTOS
ZACAJUEGOS · PRINT AND PLAY · Y MUCHO MÁS**

SUMARIO



PÁGINA
13

ENTREVISTA

Conoce a Nico Cardona,
autor de Mala Suerte y Panots

- Texto del editor p.3
- Reportaje: Así se crea un juego p.4
- Print and play Câilù p.8
- Novedades p.11
- Entrevista a Nico de Too Bad Games p.13
- Blog p.16
- Zacajuegos p.17
- Zaca+ p.19



TEXTO DEL EDITOR

El poder de las coediciones

Por Sergio Viteri (CEO y Fundador de Zacatrus)

Me lo han preguntado muchas veces este año. Y muchas veces la pregunta me ha hecho reflexionar: “¿Qué es una coedición?” La primera vez me costó explicarlo. Ahora siempre digo que “las coediciones son los padres” y me siento muy gracioso. Luego tengo que pedir perdón por el chiste malo, claro. Pero en el fondo, no deja de tener algo de verdad.

Las coediciones no son una fórmula exacta, ni algo fijo e inmutable. En realidad, una coedición es simplemente un acuerdo entre dos o más editoriales para publicar un proyecto en conjunto, que en nuestro caso es un juego. Y esto nos encanta.

La esencia de una coedición está en que cada parte aporta lo mejor de sí misma para, juntos, crear el mejor juego posible y lograr que llegue al mayor número de personas. Porque, seamos honestos, ¿conocéis a alguien que haga todo bien a parte de vuestro cuñado? Nosotros no. Por eso creemos en el trabajo en equipo y en el poder de las alianzas.

Hasta la fecha, hemos tenido la oportunidad de trabajar en coedición varias veces. Junto a nuestros amigos de Brainpicnic hemos lanzado éxitos

como Misión Cumplida, Unánimo o Draftosaurus. Con Cerebrer sacamos el fantástico ¡Arre Unicornio! Y también hemos abordado proyectos complejos, como Skull Tales, de la mano de Eclipse Editorial.

Cada colaboración ha sido única, con su propio estilo y dinámica de trabajo. En cada una, las partes han aportado sus especialidades y un enfoque distintivo, y de cada una nos llevamos una experiencia enriquecedora y juegos que, estamos seguros, permanecerán en el mercado por mucho tiempo.

Pero, además de los juegos, estas colaboraciones nos han brindado la oportunidad de conocer a personas extraordinarias con las que hemos trabajado codo a codo. Así que, desde aquí, un enorme agradecimiento a Manu Palau (Brainpicnic), Brer Ballesteros (Cerebrer) y Luis Hernández (Eclipse Editorial).

En este número, nos gustaría presentaros a Nico Cardona de Too Bad Games, con quien hemos estado trabajando estos últimos meses en dos títulos: Panots y Mala Suerte. Ustedes juzgarán, nosotros no podemos estar más orgullosos del trabajo realizado.

ASÍ SE CREA UN JUEGO:

El viaje desde la idea hasta tu mesa

Crear un juego de mesa es una aventura fascinante que combina creatividad y mucha pasión. En Zacatrus no solo publicamos juegos, sino que también colaboramos estrechamente con autores, diseñadores, ilustradores, fábricas, distribuidores y jugadores para dar vida a ideas únicas. ¡Sigue leyendo si quieres saber cómo es este proceso!

1. El autor: donde todo comienza

Todo juego de mesa nace de una idea que cobra vida gracias al trabajo de la persona que crea el juego. Su papel es esencial, ya que es quien diseña la base del juego, creando un reglamento inicial que define las mecánicas principales y, en muchos casos, también la temática.

Alberto Millán, autor de juegos como Zoogitives, señala que *“siempre me gusta decir que no va primero ni la temática ni la mecánica. El concepto por el que yo empiezo es la experiencia que quiero crear. Por ejemplo, en Zoogitives, empecé utilizando un componente de una forma distinta a la habitual: es un juego de dados donde no hay que tirar dados”*.

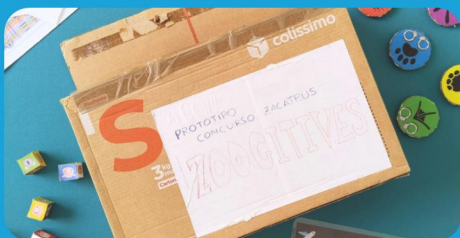


Foto: Prototipo de Zoogitives (Alberto Millán)

Para hacer el prototipo, normalmente quienes crean los juegos utilizan materiales básicos y, una vez diseñada esta primera versión, realizan las pruebas (conocidas como testeos) con amigos, familiares o grupos de jugadores. Estas pruebas son cruciales para ajustar lo que no funciona bien. Es aquí donde el juego empieza a tomar forma: se afinan las reglas, se eliminan elementos innecesarios y se introducen mejoras que hacen la experiencia más fluida y divertida.



Foto: Prototipo de Cathood (Fabio Lima)

Este proceso de refinamiento inicial de la autora o autor es solo el punto de partida. Una vez que el juego está listo para presentarse, empieza una nueva etapa de colaboración con la editorial.

2. Selección de prototipos

Para encontrar las ideas más originales, en Zacatrus organizamos el **Concurso de Creación de Juegos de Mesa**, una iniciativa que permite que cualquier persona, sin importar su experiencia, pueda presentar su propuesta.

Reportaje:

Sergio Viteri, CEO y fundador de Zacatrus, explica que la principal motivación de este concurso es impulsar la creatividad del sector y brindar a los creadores una oportunidad para mostrar su talento, sin restricciones de formato o temática.



Foto: 10 Finalistas en la Gala del Concurso en Interocio

Una vez seleccionado un juego, la persona autora firma un contrato con la editorial, manteniendo siempre sus derechos de autor. Viteri destaca que “Nuestro objetivo es cuidar el talento y asegurar que la creatividad tenga su lugar en la industria”.



Foto: Julio Falagán, autor de Shooting Prado
(Ganador Premio Zacatrus I Concurso)

3. Trabajo de edición

Esta etapa es liderada por el área editorial de Zacatrus y, tal y como nos cuenta Gabriel Buendía, integrante de este departamento: “Durante el desarrollo, trabajamos de manera colaborativa con el autor del juego. Siempre buscamos un punto en el que quien crea el juego esté plenamente satisfecho con su obra y, a la vez, el juego quede optimizado para el público”.

Además, si la temática no está bien definida, el equipo editorial trabaja junto al autor para establecerla con claridad. Por ejemplo, el juego de Boomie Busters al principio era abstracto y, según destacan desde el área editorial de Zacatrus, “hicimos un trabajo junto al autor para crear un universo temático atractivo que aportó personalidad al juego: fantasmillas rechonchetas llamados Boomies”.



Foto: Prototipo de Boomie Busters

Este departamento también lidera el testeo final y se encarga de ajustar los reglamentos, asegurándose de que sean claros y accesibles para todos.

Y, por último, se definen los componentes. Aunque el autor suele proponer unos componentes iniciales, el equipo de la editorial trabaja junto a él para revisar estos elementos, asegurándose de que cada detalle mejore la experiencia de juego.

Reportaje:

En esta etapa, se evalúan aspectos clave como la **funcionalidad**: ¿los componentes son cómodos de usar y cumplen bien su función dentro del juego?; la **accesibilidad**: ¿son comprensibles para todo tipo de jugadores?; la **estética**: ¿reflejan los componentes la temática y el universo del juego?; y el **coste de producción**: ¿se pueden fabricar de forma eficiente?

En algunos casos, los componentes se modifican para mejorar la experiencia. Por ejemplo, en Listillo la idea inicial era una urna por persona para votar, pero finalmente se hizo un tablero de puntuación con el fin de que no supieras a quién habías votado y poder saber qué puntos tienes en todo momento.



Foto: Tablero de puntuación de Listillo

Una vez que el juego está listo, se toma una decisión fundamental: ¿En qué países queremos que se juegue? Según Caroline, responsable de internacionalización de Zacatrus, “este paso no solo implica traducir los textos, sino también asegurar que el mensaje, humor y mecánicas sean disfrutados en distintas culturas. Es un desafío emocionante que conecta a jugadores de todo el mundo”.

Además, no podemos olvidar otra de las partes esenciales: la **dirección de arte**, ya que es la que define su identidad visual y asegura que todos los aspectos estén alineados con la experiencia que se quiere transmitir.

En cada juego, un director de arte coordina todos los aspectos visuales, desde la estética hasta el diseño final. Alberto Cernuda, director de arte de Monstervania, señala que “para diseñar un juego hay que comenzar creando un moodboard, una especie de tablero de inspiración que reúne imágenes, colores, texturas y referencias visuales que guiarán el estilo y la atmósfera del juego”.



Foto: Página del Moodboard de Monstervania

Una vez definida esta visión general, el director de arte trabaja con diseñadores, maquettadores e ilustradores que se encargan de crear los personajes, objetos y escenarios, adaptando el estilo gráfico a lo que el juego requiere.

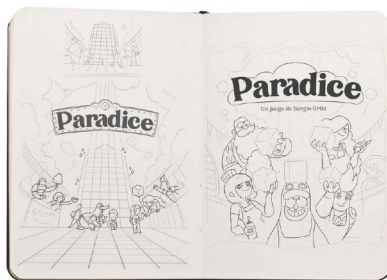


Foto: Bocetos de Paradise (Isaac Murgadella y Sergio Ortiz)

Jorge Tabanera, director de arte de Cathood, afirma que “normalmente la portada es un escaparate a ese momento en el que te imaginas jugando, así que

Reportaje:

hay mucha responsabilidad ahí, pero luego hay que cumplir las expectativas creadas encima de la mesa.”

4. Producción: convertir la idea en realidad

Una vez que el diseño está listo, comienza la fabricación. Trabajamos con fábricas especializadas que nos envían diferentes muestras: la primera es el *white sample* (una primera versión en blanco para comprobar los componentes) y después otras dos muestras (el *sample digital* y el *mass sample*) según se va avanzando con el trabajo. Cada una se revisa para garantizar la calidad y, por supuesto, se vuelve a jugar. Sí, jugar es parte de nuestro trabajo.



Foto: Fabryka Kart

5. Logística y distribución:

Una vez fabricados los juegos, llegan a nuestro almacén y, aquí, nuestro equipo de logística se encarga de verificar que todos los juegos cumplan con los estándares esperados. Se lleva un control del inventario y se clasifican y almacenan estratégicamente para facilitar la preparación de los pedidos. Esto incluye separar los envíos según su destino: nuestras tiendas físicas, el Ecommerce y las tiendas distribuidoras externas.



Foto: Almacén de Zacatrus

Cada vez que se recibe un pedido, el equipo de almacén lo selecciona, empaqueta y lo deja listo para que el equipo de transportes lo recoja y lo entregue a su destino.

6. Marketing: dar vida al juego

Este es el momento en que toda la magia creada durante meses (o incluso años) se empaqueta con cuidado y se comparte con el mundo. El equipo de marketing se asegura de que cada juego reciba la atención y el cariño que merece, creando todo el contenido visual, las descripciones y las distintas campañas promocionales.

Finalmente, todo este contenido se publica en nuestras plataformas, se presenta en las ferias y se enseña a través de colaboradores.



Foto: Equipo de Zacatrus en Análisis Parálisis

¡Podemos decir que es un trabajo en equipo que cobra vida cuando llega a tus manos!

Print and play: Câilù

CÂILÙ

Print and play!

En este número tenemos el orgullo de presentar la primera versión de Câilù, el emocionante adelanto de un juego creado por nuestro compañero del área editorial, **Gabriel Buendía**, autor de títulos como Hawaiki.

Cuando Gabriel nos propuso incluir este juego en la Zacanews, no dudamos ni un segundo. Nos pareció una oportunidad increíble poder ofreceros esta primera versión en formato Print & Play.

El arte ha ido a cargo de **Sejo Mora**. A Sejo le conocimos porque se presentó como autor a nuestro concurso de prototipos y, desde entonces, nos tiene impresionados. ¿Podemos decir que ha hecho el diseño del mejor Print & Play de la historia? No vamos a decir que no... porque probablemente lo sea.

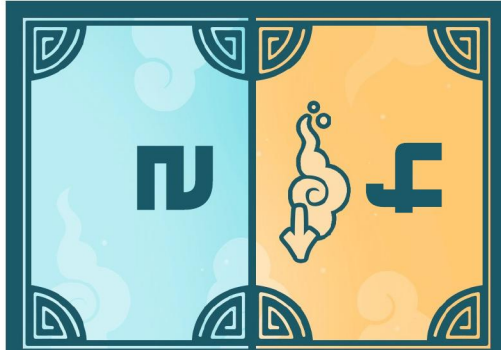
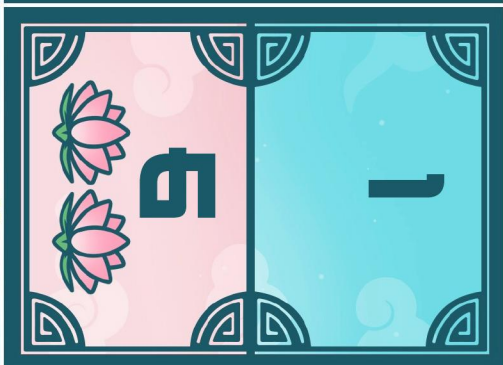
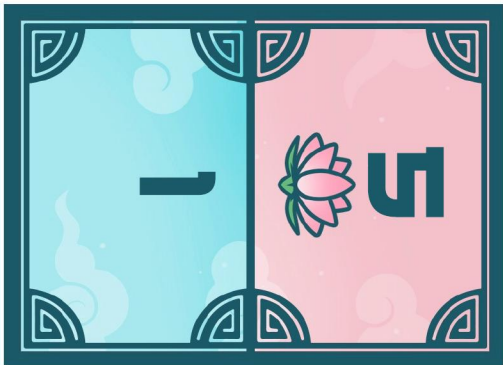
La palabra "Câilù" en chino significa "**camino de colores**", un nombre que no podría encajar mejor con el espíritu del juego. Câilù es un dragón de colores que reparte suerte y alegría allá donde va. En su recorrido, tiene la habilidad de moverse entre las nubes y brillar en la oscuridad para llenar la ciudad de felicidad.

¿Qué tienes que hacer? Descarga el PDF con el reglamento, imprime tantas hojas de ciudad como personas seáis, recorta las cartas... ¡y a jugar!



¡Descárgalo!





REFERENCIA

Mover el punto antes de marcar las casas.

Sumar o restar 1 al valor del número.

Volver a marcar una casa o entrar por el lado opuesto de la ciudad.

Tacha una flor de loto.

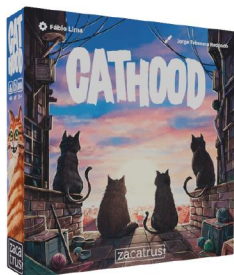
Gana una vida.



NOVEDADES

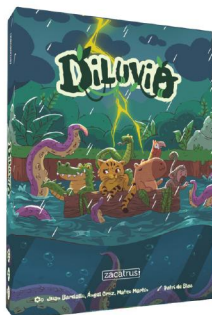
CATHOOD (27,95 €)

En Cathood te convertirás en un entrañable gato en busca de la fama felina. Tu misión consiste en establecer tu territorio de manera estratégica, explorando parques, conquistando edificios, interactuando con humanos, recolectando juguetes y compitiendo con otros gatos para acumular esos codiciados puntos de prestigio. ¿Serás el gato más influyente del vecindario?



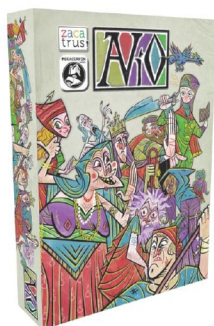
DILUVIO (24,95 €)

En Diluvio tendrás que escoger qué especie animal quieres salvar del próximo diluvio y luchar contra tus contrincantes por conseguir el mayor número de asientos en la balsa. Tendrás que evitar empujones, tentáculos y la subida del nivel del mar si no quieres terminar a la deriva.



AVÍO (11,95 €)

AVÍO es un emocionante juego de bazas románico para 2-6 participantes, inspirado en la Edad Media. No te dejes engañar por los edificios robustos, esculturas sacras y pinturas murales de la época; en este juego, el verdadero desafío es cumplir con el avío* que dicta tu última carta. Cada partida te sumerge en un mundo medieval lleno de personajes fascinantes como La Reina, El Ermitaño y El Loco. ¿Crees que podrás cumplir con tu avío y demostrar tu astucia para alcanzar la victoria? (*) Avío: Conveniencia, interés o provecho personal.



TIMEMIT (19,95 €)

TimemiT es un juego competitivo para dos personas en el que tendrás que enfrentarte en una carrera contrarreloj. Te pondrás en la piel de Nora (una ingeniera que quiere salvar el mundo) o de Aron (una IA que quiere destruirlo). Tu misión será manipular el tiempo con astucia pero, ¡cuidado! Podrías quedar atrapado en una paradoja temporal... para siempre.



ENTREVISTA

Conoce a Nico Cardona,
autor de Mala Suerte y Panots



Entrevista: Nico Cardona

En Zacatrus llevamos más de un año trabajando con Nico Cardona en una coedición de sus tres primeros juegos. ¡Esperamos que os guste su historia y la de sus juegos tanto como a nosotros!

- **Cuéntanos sobre ti**

Soy Nico Cardona, tengo 26 años, soy ibicenco y vivo en Barcelona. Después de estudiar ingeniería descubrí mi pasión por diseñar juegos de mesa. Me considero muy empático, apasionado y algo cabezón. En mi tiempo libre soy una persona muy inquieta, me gusta mucho el deporte, sobre todo el pádel y conocer nueva gente.

- **¿Cómo surgió la oportunidad de colaborar con Zacatrus?**

Cuando terminé de crear Mala Suerte, la primera editorial que contacté fue Zacatrus, y no fue una casualidad. Había varias razones que me llevaron a hacerlo y una de ellas es que Coup fue el juego que me introdujo en este mundillo. ¡Tengo que decir que es posible que le haya echado miles de partidas! Además, siempre me encantaron los videos de Masivi explicando juegos y me atraía mucho su línea editorial.



Aunque en ese momento no pudimos colaborar, no me desanimé. Decidí seguir trabajando en el juego por mi cuenta, impulsado por mi pasión por crear, diseñar y dar vida a nuevas ideas. Tras un tiempo, en un evento de Protos y Tipos, tuve la oportunidad de mostrar mis juegos a parte del equipo Zacatrus, y a todos les encantaron. Así es como nació la colaboración Too Bad Games x Zacatrus, en la que trabajamos juntos en una coedición: una alianza donde ambos unimos fuerzas para desarrollar, producir y distribuir el juego.

- **¿Por qué empezaste a crear juegos de mesa?**

Un día, mientras hacía mi Trabajo de Fin de Grado junto a mi amigo Albert, le comenté una idea de un juego de mesa que había tenido. A la semana siguiente, ¡me trajo una copia del juego que le había contado! Mi amigo era profesor y como tenía que entretener a sus alumnos decidió que era buena idea contarles mi idea. Fueron ellos mismos quienes se motivaron tanto, que en una semana tenían un juego completamente jugable... ¡hicieron el prototipo en la hora del patio en tan solo una semana! Y, si bien es verdad que no era el mejor juego del mundo... ¡fue gracias a ellos por lo que mis juegos existen! Fue este momento en el que me dije a mi mismo que yo también podía diseñar juegos...

Entrevista: Nico Cardona

• ¿Cómo fue el proceso de dirección de arte de los juegos?

Soy una persona muy perfeccionista y una de las cosas que más valoro en un juego es la dirección de arte y la calidad de las ilustraciones. Me gusta optar por ilustradores que no siguen el camino convencional, sino que son artistas con visiones únicas.

Para Mala Suerte, decidí trabajar junto a **Tomás Hijo**. Tomás se caracteriza por carvar a mano sus obras, primero empieza con un boceto en papel. Luego lo redibuja y refina varias veces. Una vez decidida la ilustración, talla la plancha de manera completamente artesanal, como lo hacían en la antigüedad. Es un proceso muy laborioso, pero que le da un toque único, diría que hasta un poco medieval. Le presenté mi idea, le di unas pautas y... ¡el resultado es increíble! Tomás no solo entendió lo que quería, sino que llevó el arte del juego a otro nivel gracias a su técnica...



La idea del arte de Panots surgió de una casualidad sorprendente. Mi amigo Pol me dijo: "Tengo a la persona ideal para ilustrarlo". Y así fue como descubrí que **Joan Juncosa** es arquitecto, su arte tiene influencias de grafiti y, entre otras cosas... ¡pinta y crea panots reales! De este modo, trabajamos juntos para crear un juego que reflejara la esencia de la ciudad de Barcelona de una forma muy especial.

• ¿Qué va primero: la mecánica o la temática?

No me considero maniático, a veces diseño a partir de una temática loca que se me ha ocurrido, otras por una mecánica interesante. Intento pasar de la idea al prototipo lo más rápido posible para poder tener una versión jugable y poder empezar a iterar y testear mucho los juegos. La única manía que diría que tengo es que cuando tengo una idea en mente, no la suelto hasta acabarla completamente. Por ejemplo, la idea de Panots nació de una de esas pequeñas observaciones cotidianas, que pasan desapercibidas, pero que son las más originales. Un día, al salir de casa en Barcelona, vi las baldosas del suelo con sus patrones que, de vez en cuando, cambiaban. ¡Y ahí fue cuando supe que había encontrado el tema perfecto!

• ¿Tienes alguna filosofía o lema personal que te inspire a seguir creando juegos?

Me apasiona pensar que mis juegos pueden llenar una noche de magia, sacar carcajadas de tus seres queridos, crear momentos que recordar con los amigos y generar experiencias que perduren en la memoria de quien los jueguen. Con eso me conformo y no es poco.

BLOG

Aprendizaje Basado en Juegos

El juego de mesa ha dejado de ser solo entretenimiento para convertirse en una poderosa herramienta de aprendizaje. Desde las aulas hasta las empresas, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) está revolucionando la forma en que adquirimos habilidades. Hablamos con tres expertas en educación, inclusión y recursos humanos que nos confirman su impacto: desde mejorar la concentración y la creatividad hasta fomentar el trabajo en equipo y la inteligencia emocional. Juegos como El Portero Baldomero, Listillo, Ikonikus o Draftosaurus ya están cambiando la forma de enseñar y conectar con los demás.

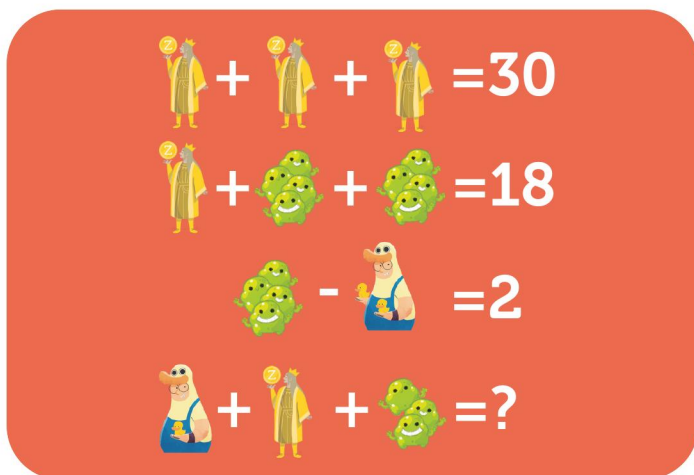
¿Quieres descubrir cómo aplicar el ABJ en tu entorno? No te pierdas nuestro reportaje en el nuevo blog de Zacatrus en el que Raquel de Diego (@elbauldelosrecursos) nos cuenta cómo el juego rompe barreras en el aula y se adapta a la diversidad del alumnado, Sara Suárez-Manzano (@profesarauja) destaca su impacto en la educación y la formación de futuros docentes, y Ángela Periañez (@piensaconangela) revela cómo los juegos pueden transformar la dinámica laboral y potenciar la inteligencia emocional en las empresas. Escanea el QR y sumérgete en el fascinante mundo del aprendizaje a través del juego y descubre como, jugando a juegos de mesa... ¡siempre ganas!

Sigue leyendo en
el blog de Zacatrus



ACERTITRUS!

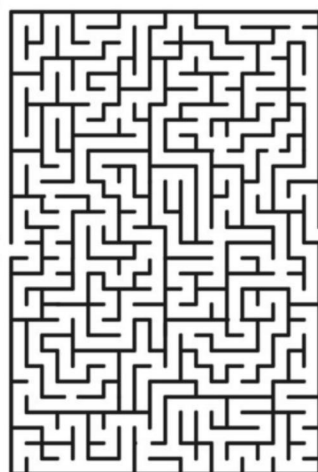
Los personajes de los juegos Zacatrus se han infiltrado en esta adivinanza. Si consigues resolver el código, tendrás un descuentillo en Zacatrus hasta el 31/09/25. Cuando tengas la solución... ¡añádela como un código descuento dentro del carrito de compra para ver si es correcto! Escribe la palabra ZACANEWS junto al número que te dé. Por ejemplo, si fuera 6 el resultado, tendrías que poner ZACANEWS6.



PISTA: No metas la PATA y fíjate en los detalles

EL CAMINO DE PAJARRACOS

Pajarracos se ha escapado de "Pajarracos Party" y, en esta ocasión, te pide que le ayudes a encontrar el camino que le permita comerse la fruta. Primero dile que se dé la vuelta, que por el otro lado es complicado... ¿Le ayudarás?



PREGUNTA A BALDOMERO

A Baldomero le ha llegado la correspondencia del mes, aquí resolvemos algunas de las preguntas que le han hecho:



Carta 1 (Pablo T.)

Estoy muy preocupado, Baldomero. Mi chica me dice que siempre tardo mucho en pensar mis jugadas. El otro día incluso me regaló un reloj de arena. Para variar, no paro de darle vueltas. ¿Qué puedo hacer?

Respuesta de Baldomero:

Querido analista del turno eterno, quizás te recomendaría cambiar de pareja. Es broooma. Te aconsejo que os adentréis en juegos cooperativos donde penséis la estrategia de forma conjunta. Probad los dos volúmenes de Aventura Z. Y si el problema persiste... no quiero ser cruel, pero te recuerdo que tanto Lovecraft como Héroes se pueden jugar en solitario.

Carta 2 (Antonio C.)

Estimado Baldomero, últimamente parece que la suerte me ignora por completo. No soporto perder. Me frustra tanto que, cuando me pasa, me largo a mi casa... ¿Qué puedo hacer?

Respuesta de Baldomero:

Querido jugador malaventurado... Entiendo tu frustración. Quién sabe, igual no es que las cartas jueguen en tu contra, sino que... ¡tú juegas en contra de las cartas! Pero bueno, ya que insistes, considera cambiar de juego a uno donde ser el más desafortunado te dé la victoria. ¡Como Mala Suerte!

Carta 3 (Caroline B.)

Hola Baldomero. Lo reconozco: cuando juego, siempre intento colar alguna trampita. ¿Será un don que tengo? Ya lo sé, no está bien, pero el caso es que... ¡me pillan cada vez que lo intento! He probado de todo, pero no hay forma. ¿Habré perdido mis superpoderes?

Respuesta de Baldomero:

Querida tramposilla... Si siempre te pillan, igual es que tienes una conexión especial con tus amigos. ¿Has probado algún juego en el que eso sea lo más importante? Quizás así no te haga falta hacer trampas. ¡Te recomiendo Three Wishes!

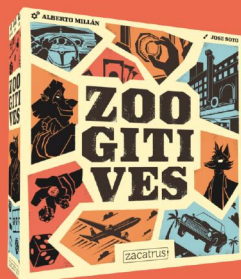
Envía tu pregunta escaneando el QR y Baldomero responderá a las mejores. ¡Y solo por participar, entrarás en el sorteo de una Tarjezaca de 30 €!



ZACA+

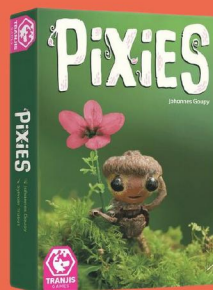
La suscripción de juegos

¿Cuál es el mejor juego de la temporada? En Zacatrus nos hemos propuesto rebuscar entre todas las novedades que salen al mercado y preguntar a todas las editoriales para hacer nuestra propia apuesta. ¿Y qué hemos hecho con los dos mejores juegos? Los hemos metido en una caja. Pero no en cualquier caja. En una que hemos decidido llamar Zaca+. Y ahora queremos contaros el por qué de nuestra elección de los juegos de la temporada pasada:



Zoogitives destaca por su innovadora propuesta que reinventa las mecánicas clásicas de deducción. Con una experiencia de juego que combina dados de una forma muy diferente —usándolos como herramientas estratégicas en lugar de lanzarlos—, este juego ha capturado la atención de expertos y aficionados por igual. No solo estuvo entre los 5 finalistas del primer Concurso de Creación de Juegos Zacatrus, sino que también ganó el premio del Jurado Externo compuesto por Análisis Parálisis, Juegocondriacos, La mesa de Dam y La Mazmorra de Pacheco. Además, destaca el esmero en su dirección de arte, a cargo de Sergio Ortiz, y las magníficas ilustraciones de José Soto.

Pixies se ha coronado como el juego de la temporada, la combinación de profundidad estratégica y originalidad visual eleva a Pixies como uno de los juegos más memorables. Sus ilustraciones son en realidad fotografías reales hechas por el artista Sylvain Trabut, quien da vida a estas criaturas utilizando materiales naturales en escenarios que él mismo hace. La mecánica del juego, creada por Johannes Goupy, se aprende en pocos minutos, pero te permite tomar muchas decisiones tácticas, manteniendo la emoción en cada partida. Sin duda, Pixies es una joya que engancha tanto a los que se están iniciando como a los más experimentados.



¿Quieres vivir la experiencia Zaca+?

Una experiencia semestral que incluye dos novedades seleccionadas por Zacatrus y otras sorpresas.



Te enviamos la caja a tu casa de forma gratuita.
¡A tu ritmo! Pausa o date de baja en un clic..



Ver más



TIMEMIT

Manipula el tiempo con astucia pero, ¡cuidado de no quedar atrapado en una paradoja temporal!



¡YA DISPONIBLE!