

Nº5

COPIA GRATUITA

zacaneWS

¡Juega gratis a
Ice Scream,
nuevo Print
and Play!

**REPORTAJE · LANZAMIENTOS · PRINT AND PLAY ·
ENTREVISTA · EASTER EGGS · ZACAJUEGOS · Y MÁS**

SUMARIO



PÁGINA
4

REPORTAJE

Descubre la historia detrás de
"PRADO".

- Texto del editor [pág.3](#)
- Reportaje: La historia detrás de PRADO [pág.4](#)
- Easter eggs [pág.7](#)
- Print and Play [pág.8](#)
- Lanzamientos [pág.11](#)
- Entrevista a Ron, autor de Avío [pág.14](#)
- Zaca+ [pág.17](#)
- Zacajuegos [pág.18](#)

Texto del editor: Sergio Viteri



TEXTO DEL EDITOR

Juegos para dos, juegos en pareja

Por Sergio Viteri (CEO y Fundador de Zacatrus)

A mí me gusta siempre ver los juegos de mesa como un elemento que une a la gente. No solo se trata de jugar, se trata de estar con amigos y con familia. Se trata de charlar, de compartir, de reírte y, por qué no, de clavarles un cuchillo en el omóplato de vez en cuando. Jugando, claro.

Me gusta verlo en grupos grandes, esos juegos “party” con los que tanto nos reímos. Me gusta con grupos más pequeños, quizá en un núcleo familiar de 3, 4 o 5 personas. Pero no hay que perder de vista los grupos de dos personas, las parejas. Dicen que los juegos para dos están de moda, pero no. Lo han estado siempre: El ajedrez, el backgammon o, más recientemente el 7 Wonders Duel, Jaipur o Patchwork. Pero, ¿por qué jugamos a menudo a dos?

Seguramente por muchas razones, la más obvia es la estadística: cuanto más grande es el grupo, más difícil es coincidir con la gente necesaria. Pero cuántas veces nos encontramos en casa con nuestra pareja o con un amigo y podemos decir eso de, ¿echamos una al (pon aquí el juego para dos que más te apetezca en este momento)? La más obvia, pero no la más importante.

Los juegos para dos jugadores ofrecen algo único: una conexión directa y profunda con la otra persona.

Son partidas en las que la atención se centra completamente en nuestro contrincante, generando una comunicación íntima a través del juego. Esta dinámica especial permite conocernos mejor, anticiparnos a movimientos, leer las intenciones del otro y desarrollar estrategias específicas.

¿Qué mejor forma hay de conocer a alguien que a través del juego y de la competición sana?

Además, jugar a dos es una manera perfecta de introducir a alguien a nuestro querido y fascinante mundo de los juegos de mesa. Un cara a cara es menos intimidante que un grupo grande; permite explicar con calma, adaptarse al ritmo de cada uno y disfrutar aprendiendo juntos.

Jugar a dos permite, también, aprovechar al máximo el tiempo libre cotidiano, a menudo limitado. No hace falta una planificación muy loca ni grandes preparativos: basta con elegir un juego, sentarse juntos y empezar la partida. Esto facilita la regularidad del juego, convirtiéndolo en una agradable rutina compartida.

Amigos, los juegos para dos no están de moda: constituyen un imprescindible en cualquier ludoteca.

LA HISTORIA DETRÁS DE: "PRADO", EL JUEGO

El arte no es algo exclusivo ni excluyente. Esta es la visión de Julio Falagán, artista y autor del nuevo juego de mesa "Prado", una propuesta innovadora que fue ganadora en el I Concurso de Creación de Juegos Zacatrus. En este reportaje te contamos toda la historia del juego, ¡sigue leyendo!



Foto: Julio Falagán en la Gala del Concurso Zacatrus

1. La idea

Julio Falagán confiesa que la inspiración llegó inesperadamente durante una visita al Museo del Prado: "Un día bajé a la tienda y vi que no existía ningún juego sobre el museo. ¡Clic! Ahí estaba el tema perfecto". Influenciado por su afición a observar visitantes tomando *selfies* frente a obras maestras en museos, Falagán creó la mecánica del juego.

En el juego "Prado", asumes el papel de un fotógrafo que tiene el encargo de captar las obras más icónicas del museo.

Aunque parece sencillo, la tarea se complica al tener que tomar las fotos rápidamente mientras esquivas cabezas y cuerpos que bloquean tu vista. ¡Y solo tienes un día para lograrlo!

2. Creación del prototipo

Falagán tardó cerca de un año en ajustar mecánicas, equilibrar el juego y asegurarse de que fuera dinámico. Para él, la diversión era prioritaria: "La capa educativa está presente pero, el juego debe ser disfrutable primero, y luego viene lo demás".

Contó con la ayuda de autores expertos como J.A.M. Toribio y Jaime López (de Chimuelo Estudio) y pudo optimizar las mecánicas con aportes de otros autores recibidos en eventos como Protos y Tipos o Meeple Factory.

El objetivo final de Falagán es claro: "acercar el arte a todas las personas, independientemente de su formación o conocimiento previo".



Foto: Prototipo de Prado

Reportaje: Prado

3. Concurso de Creación de juegos

La validación decisiva para “Prado”, llegó cuando ganó el primer premio en el I Concurso de Creación de Juegos de Zacatrus, destacando entre más de 400 participantes.

El jurado resaltó de forma unánime la originalidad y dinamismo de las mecánicas del juego, especialmente su capacidad para ofrecer una experiencia entretenida, absorbente y muy divertida.



Foto: Julio Falagán, autor de Prado, recogiendo el premio en la Gala de Zacatrus

4. Trabajo de edición

Comenzamos el trabajo de edición del juego en marzo de 2023. Para continuar con la colaboración, tuvimos que trabajar codo con codo con el equipo de Universal Music Spain, quienes llevan las licencias del Museo del Prado.

Según Julio Cano, responsable de licencias de Universal, “trabajar con el Museo del Prado y Zacatrus en este juego ha sido una oportunidad para demostrar cómo los juegos de mesa pueden convertirse en una herramienta poderosa de divulgación cultural, de la misma manera que Universal lo hace con otros formatos de entretenimiento”.



Foto: Juego Prado

Otro de los retos del proceso editorial ha sido la traducción del juego al francés, ya que se publica en ambos idiomas. No se trataba solo de traducir, sino de adaptar el lenguaje con sensibilidad para mantener su tono divulgativo. Esta tarea la llevó a cabo Séverine George, quien ya había colaborado con Zacatrus en la traducción de juegos como “Zoogitives”, “Diluvio” o “Skull Tales”.

Laura García, del equipo de Zacatrus, destaca además que este juego es también un homenaje a los fotógrafos, cuyo trabajo es esencial para difundir el arte. “Era importante disponer de imágenes de los fotógrafos del museo que estuvieran autorizadas, asegurándonos así de que cada obra fuera fiel a la realidad. Por eso, pedimos la licencia de las fotografías de las obras directamente al Museo del Prado”.

Reportaje: Prado

5. Dirección de arte

La dirección de arte ha sido desarrollada por el estudio Musgo, formado por Patri de Blas y Álvaro Corcín, conocidos por su trabajo en diseño y conceptualización artística en otros juegos de mesa como “Diluvio”.



Foto: Patricia ilustrando Prado

Desde Musgo explican que “El reto fue representar el museo con un estilo colorido y alegre, que nos recuerde que es un juego de mesa, pero sin perder el respeto por el museo y las obras, de tal forma que el jugador sienta que realmente está explorando el Museo del Prado”.

También afirman que: “El elemento principal son las obras de arte, por lo que todo gira en torno a ellas. Incluir elementos del imaginario de un museo como: las cuerdas rojas de seguridad, las paredes con marcos de diferentes tamaños, la forma del tablero a modo de mapa... ayuda a esa inmersión”.



Foto: Álvaro diseñando Prado

6. Trabajamos junto a Antonio García Villarán (@antoniocrea13)

Uno de los grandes atractivos del juego “Prado” reside en sus 35 tarjetas. Cada una de ellas cuenta, no solo con la fotografía de una de las obras del museo, sino también con información de la historia de la pieza seleccionada.

Para garantizar rigor, claridad y un estilo atractivo, la redacción ha ido a cargo del Dr. en Bellas Artes, **Antonio García Villarán**, divulgador artístico conocido en redes sociales como: @Antoniocrea13. Villarán señala que: “El Museo del Prado es mi segunda casa. Cada vez que viajo a Madrid lo visito. Así que para mí ha sido todo un honor y un regalo poder formar parte de este proyecto”.

Villarán aporta al juego su visión única, haciendo que cada descripción invite al jugador a descubrir las historias ocultas detrás de cada obra. Como él mismo comenta: “El mayor reto ha sido resumir obras de arte con tanto contenido en pocas palabras. Mi contribución ha sido apuntar hacia algo interesante de cada obra para generar curiosidad y abrir caminos nuevos que lleven hacia un conocimiento y valoración del arte más profundo”.

En definitiva, gracias a este juego, podemos divulgar las obras de una de las instituciones culturales más importantes del mundo y, esto, sin duda, nos hace mucha ilusión. Esperamos que disfrutéis del juego tanto como nosotros en hacerlo. Y, como dice su autor, ¡qué viva el arte!

EASTER EGGS

Muchas veces, los juegos de mesa esconden detalles curiosos o referencias de autores, diseñadores o ilustradores que suelen pasar desapercibidas. Estos detalles se conocen popularmente como guiños o "Easter Eggs" (término que viene de la tradición del "huevo de pascua", donde los huevos se esconden para que otros los encuentren). A continuación, te contamos algunos de estos secretos ocultos de nuestros juegos que probablemente no conocías. ¡Sigue leyendo!



Tomás Hijo (Director de arte de Mala Suerte)

"El icono del cuervo que aparece en el juego es una versión reducida de mi logotipo personal, por lo que supone una especie de firma oculta. También me gusta un detalle que aporté al logo del juego, que es ese rayo que parte la "te" de "suerte" y que acaba mostrando un número 13. Una de esas cosas que te encuentras cuando estás pensando con un lápiz en la mano y que supone una doble lectura del título del juego".

Jorge Tabanera (Director de arte de Cathood)

"Las casas están inspiradas en Portugal porque Fabio, el autor, es portugués y es un homenaje bonito. Personalmente Oporto me encanta y, qué casualidad, hay muchos gatos por la ciudad. Esto me ayudó mucho a imaginar toda la atmósfera del juego. Me he imaginado a los gatos viviendo en una colonia, saliendo todos los días a caminar por los tejados buscándose la vida".



Fabien Gridel (Autor de Timemiti)

"El título del juego 'Timemiti' es un palíndromo (se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda), siendo un guiño que representa una metáfora de cómo el tiempo puede ir hacia delante o hacia atrás. Esto es porque, en este juego, compites en una batalla contrarreloj donde puedes elegir ser Nora, una ingeniera que quiere salvar el futuro, o Aron, una inteligencia artificial empeñada en destruirlo".

Ice Scream

Print and Play!

En este número presentamos Ice Scream, un juego creado por nuestro compañero del área editorial, **Gabriel Buendía**, autor de “Hawaiki” y “Make Your Bubble Tea”. Descarga el reglamento, recorta las cartas y... ¡a jugar!

Ice Scream es un *party game* de roles ocultos en el que harás sonidos sin parar mientras intentas descubrir quién es quién en medio del caos.

Cada persona interpreta un rol secreto: el heladero busca a la Gaviota Líder que se come sus helados, la Gaviota Líder busca al heladero para lanzarse sobre su carrito cuando no está y, las demás gaviotas intentan encontrar a su líder. ¿Podrás identificar a tu objetivo entre tanto chillido... antes de que te descubran a ti?



¡Descarga
el reglamento!

Ice Scream

- | | | |
|---------------------|---------------------|--------------------------------|
| 11. Foca | 32. Ambulancia | 53. Michael Jackson |
| 12. Piano | 33. Beat Box | 54. Barriga con hambre |
| 13. Coche F1 | 34. Tren | 55. Bomba en caída |
| 14. Harry Potter | 35. Metralleta | 56. Olla exprés |
| 15. Gaviota | 36. Disparo | 61. Indiana Jones |
| 16. Helicóptero | 41. Teclado | 62. Piratas del Caribe |
| 21. Marcha imperial | 42. Claxon | 63. Tarta contra el suelo |
| 22. Alien | 43. Trapo y cristal | 64. Te toca la lotería |
| 23. Gooooool | 44. Mosquito | 65. Megafonía del supermercado |
| 24. Pato | 45. El Afilador | 66. Mi gran noche (Raphael) |
| 25. Batidora | 46. Tiritando | |
| 26. Gato | 51. Trompeta | |
| 31. Perro | 52. Tambor | |



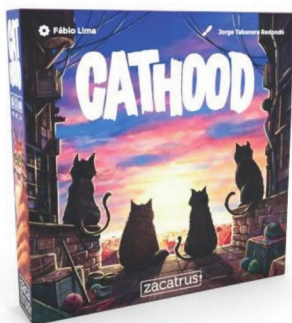




LANZAMIENTOS

AVENTURA Z - VOL 3 - PARADOX

En este juego narrativo para 1 o 2 jugadores, os pondréis en la piel de los protagonistas y os trasladaréis a una base polar donde la línea espacio-temporal empezará a cambiar. ¡Hay más de 40 mapas distintos divididos en 2 aventuras llenas de puzzles, batallas y retos por resolver!

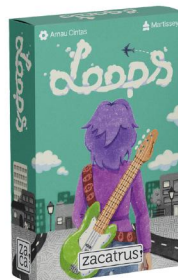


CATHOOD

En este juego de 2-4 jugadores te sumergirás en un barrio felino. Tu misión es clara: convertirte en el gato que ejerce más control sobre el vecindario. Para ello tendrás que explorar estratégicamente el barrio para conquistar sus ubicaciones clave como edificios y parques, conseguir los mejores juguetes y competir con astucia con otros gatos para acumular la mayor puntuación al final de la partida.

LOOPS

¡Loops es un juego de mesa sin libro de reglas! En este juego de 1 a 2 jugadores, acompañarás a Andrea en una original aventura por el Barrio Gris, avanzando carta tras carta mientras tomas decisiones, eliges el mejor camino, resuelves enigmas y gestionas tus recursos con inteligencia. ¡Prepárate para vivir una experiencia llena de sorpresas!



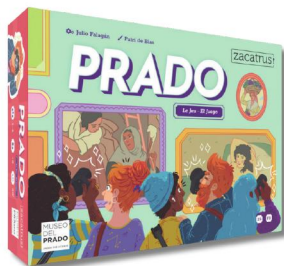
LANZAMIENTOS

MYSTRIA

En este juego abstracto y estratégico para 2 personas, tu misión es convertirte en la maga más poderosa formando triángulos del mismo color en el tablero. Pero ojo, que la energía es limitada... y cada gota que gastas se la pasas a tu rival. ¡Cada movimiento cuenta! Mueve las fichas con astucia, lucha por las mayorías y consigue más puntos que tu oponente.



PRADO



Prado es un juego de mesa familiar de 1-4 jugadores en el que te convertirás en un fotógrafo encargado de hacer un reportaje en el Museo del Prado. Las salas están llenas de gente que se interpone entre tu cámara y las obras de arte. ¿Podrás completar el encargo? ¡Solo tienes 1 día!

*Incluye 35 cartas de cuadros del Museo del Prado con descripciones elaboradas por el Doctor en Bellas Artes y artista @antoniocrea13

PRESIDENT

President es un juego de faroleo y negociación, de 3-10 jugadores, en el que tendrás que competir para conseguir la presidencia de tu partido. Pactos estratégicos, tratos turbios, difamaciones y maniobras inesperadas... ¿Hasta dónde llegarás por alcanzar el poder?



LANZAMIENTOS

THEOS

Theos es juego party de dados de 2-8 jugadores en el que te transformarás en un semidiós que tiene la misión de atrapar a las criaturas más legendarias. Apila tus dados y lanza el de más arriba. Si cae dentro de alguna de las cartas de las criaturas, ¡te la quedas! Quien tenga más criaturas, ¡ganará la partida!



ZENITH

Zenith es un juego de estrategia para 2 jugadores o 4 por equipos. En este enfrentamiento, humanos, robots y animods compiten por dominar el Sistema Solar. Tendrás que conseguir poder, diplomacia y desarrollar tu tecnología gracias al Zenithium. ¿Crees que conseguirás controlarlo antes que tu rival? ¡Acepta el desafío!



Y TAMBIÉN HEMOS RE-LANZADO NUESTRA ZONA OUTLET CON...

- ◆ Más juegos y más descuentos.
- ◆ Una gran zona exclusiva en tiendas físicas.
- ◆ Una JOYA semanal con un precio irresistible.

Entrevista: Rodrigo Gonzalo García

ENTREVISTA

Conoce a Rodrigo Gonzalo García,
autor de Avío



Entrevista: Rodrigo Gonzalo García

Hemos tenido el placer de entrevistar a Rodrigo Gonzalo, autor de "Avío" y de grandes éxitos como "Incómodos Invitados: El Caso Walton" y "ScandalOh!"

- **Cuéntanos sobre ti**

Hola, me llamo Rodrigo, soy de Madrid y tengo 44 años. Tengo la inmensa suerte de que aquello a lo que me dedico, mi pasión e incluso lo que me gusta hacer en mi tiempo libre es exactamente la misma cosa: inventar juegos.

- **Sabemos que eres matemático, ¿cómo aplicas tu experiencia en ello creando juegos?**

Efectivamente, soy licenciado en Ciencias Matemáticas. Creo que esto influye en cómo abordo los problemas que surgen cuando diseño, pero a la hora de resolver me apoyo más en el sentido común y en dar la solución más sencilla que en mis conocimientos profesionales.



- **¿Cómo surgió la colaboración Zacatrus y Megacorpín?**

Surgió cuando le enseñamos al equipo Zacatrus un prototipo de un juego de bazas en el que habíamos puesto mucho cariño pero que teníamos un tanto abandonado. Nada más terminar la partida nos preguntaron por qué no lo habíamos editado ya. Eso nos llenó de orgullo y encendió la chispa.

- **¿De dónde surgió la inspiración para crear Avío?**

La idea parte de mi gusto por los juegos de bazas: son sencillos, divertidos y de toda la vida. En concreto la pocha me hizo pasar muy buenos momentos con mis amigos de la facultad. Siempre quise diseñar un juego de bazas en el que poder cambiar de estrategia a mitad de partida que era lo único que echaba en falta en ellos.

- **¿Cuánto tiempo ha llevado desarrollar el juego?**

El concepto clave de "AViO", que es que cada carta tenga, además de un palo y un valor, un objetivo a cumplir, su avío. Esto surgió tal cual espontáneamente. Elegir cuáles podrían ser más interesantes y valorar los puntos que debían conceder llevó más dedicación, más o menos un año. Después de esta fase, el juego pasó por otros seis meses de pruebas intensivas, ajustes por parte del equipo de arte, traducción al francés y trabajo de las diferentes áreas de edición, todo ello en colaboración con Zacatrus.

Entrevista: Rodrigo Gonzalo García

- **¿Qué va antes para ti: la mecánica o la temática?**

En mi caso siempre antepongo la temática porque lo que más disfruto cuando juego es sentirme alguien que no soy haciendo cosas que no hago. Sin embargo, en el caso de "AVÍO" fue la mecánica lo que vertebró el juego.

- **¿Cuál fue el mayor reto al hacer Avío y cómo lo superaste?**

El mayor reto fue otorgar puntuaciones a los distintos avíos (los objetivos del juego). Para lograrlo me apoyé en los consejos y experiencias de todos los que me prestaron su tiempo para probarlo cuando solo era un puñado de papeles recortados dentro de fundas de cartas.

- **¿Cómo integras las opiniones de testers en la mejora de tus juegos?**

Atiendo a todos los comentarios que hacen las personas que prueban mis juegos, pero sobre todo me interesan aquellos que hacen referencia a las sensaciones que experimentan al llevar a cabo acciones. Claro que me importa que mis juegos estén equilibrados, pero primo que sean capaces de transmitir cosas (curiosidad, emoción, tensión, incertidumbre, satisfacción...)



- **¿Qué importancia tiene la relación entre el diseño y la estética visual del juego?**

En Megacorpin Games le damos mucha importancia a la estética del juego y no solo por su propio valor, sino porque es el mejor medio para empezar a explicar las reglas y facilitar a los jugadores la asimilación de las mecánicas.

- **¿Cuál es el mejor consejo que has recibido como diseñador de juegos?**

Yo me quedaría con una máxima muy minimalista que me inculcó mi buen amigo Javier y es que cuanto más sencillo, mejor.



- **¿Qué juego recomendarías, que no sea tuyo, por sus mecánicas?**

"Sherlock Holmes Detective Asesor" o "Camel Up" son dos juegos muy diferentes y que me encantaría haber diseñado yo. El primero proporciona una experiencia inmersiva increíble difícilmente igualable. El segundo transmite la emoción de las carreras con una mecánica absolutamente genial.

ZACA+

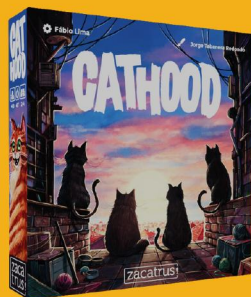
La suscripción de juegos

¿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:**



El Reyno aporta un giro a las clásicas mecánicas de roles ocultos, con una gran inmersión temática, ayudada por sus llamativas ilustraciones. Se trata de un juego de deducción ligera, alta rejugabilidad y reglas muy fáciles de aprender para adentrarte en intrigas palaciegas, conspirar en la corte y demostrar tu astucia. Las partidas son rápidas y dinámicas, manteniendo la tensión en todo momento, ya que deberás variar tu estrategia constantemente, especialmente a medida que vas descubriendo qué esconde el resto de personas.

Cathood es uno de los juegos ganadores del I Concurso de Creación de Juegos Zacatrus. Destaca por su gestión estratégica de recursos, la colección de sets, el control de áreas y el *pick-up & deliver*. Todo ello envuelto en una temática original: Conviértete en un gato y establece tu territorio en el barrio. Con mecánicas brillantes y el impresionante arte de Jorge Tabanera, no es de extrañar que se haya alzado hasta el primer puesto entre los juegos más esperados de 2025 en los listados de Board Game Geek (BGG) para ferias como la de Cannes y la de Núremberg.



¿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



LAS TRES DIFERENCIAS

Las ilustraciones de un juego de mesa a veces pasan por un cambio de look antes de su versión final. Y en “Theos”, su director de arte, Jorge Tabanera, decidió darle algunos retoques a ciertas imágenes que él mismo había hecho. En este Zacajuego, tu misión es simple, ¡pero no fácil! Observa bien y encuentra las tres diferencias entre cada ilustración (una de ellas es común en las tres!). La de la izquierda es el borrador original y la de la derecha es la versión final que está en el juego.



1-Pegaso



2-Sirena



3-Cerberero



Solución: 1-Pegaso (ojos, sonrisa y sombras de grietas exteriores) - 2-Sirena (color del pelo, pinza del pelo en forma de concha y grietas exteriores) - 3-Cerberero (ojos, sonrisas babebantes en cabeza izquierda y central; y, una vez más, grietas exteriores).

¿CUÁNDO SUCEDIÓ?

Cada carta del juego “TimemiT” representa un invento real: desde objetos cotidianos hasta descubrimientos revolucionarios. Pero, ¿sabrás decir cuándo se crearon? En este Zacajuego tu reto será ordenar las siguientes cartas de “TimemiT” en la línea del tiempo de forma correcta, escribiendo al lado de cada letra el número, siendo el 1 el que consideres más antiguo y el 9 el más moderno.



Post-it
A-



Tabla
periódica
B-



Máquina
Enigma
C-



DVD
D-



Gafas 3D
E-



Reloj de
arena
F-



Dirigible
G-



Reloj
calculadora
H-



Bicicleta
estática
I-

Solución: F-1 Reloj de arena (alrededor del s. VIII) - G-2 Dirigible (en 1852, por Henri Giffard) - B-3 Tabla periódica (en 1869, por Dmitri Mendeléyev) - C-4 Máquina Enigma (en 1918, por Arthur Scherbius) - E-5 Gafas 3D (en 1922, tal como las conocemos hoy, para la película The Power of Love) - I-6 Bicicleta estática (la versión moderna con pedales y resistencia se popularizó desde inicios de los años 60) - A-7 Post-it (creado por accidente por Spencer Silver en 1968) - H-8 Reloj calculadora (uno de los primeros modelos surgió en 1975) - D-9 DVD (los primeros discos y reproductores se lanzaron en 1996).

LOOPS

¡Un juego sin
libro de reglas!

