

Nº6

COPIA GRATUITA

zacaneWS

RECORTA Y
JUEGA A:
Let's go to the
beach!

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



SUMARIO



PÁGINA ENTREVISTA

14

Entrevista a Ricardo Cavolo,
ilustrador de Dèjà vu.
Portada del juego.

- Texto del editor [pág.3](#)
- Reportaje: la historia detrás de “Zenith” [pág.4](#)
- Easter eggs [pág.7](#)
- Print and Play [pág.8](#)
- Lanzamientos [pág.11](#)
- Entrevista: Ricardo Cavolo, ilustrador de “Dèjà vu” [pág.14](#)
- Zaca+ [pág.17](#)
- Zacajuegos [pág.18](#)

Texto del editor: Sergio Viteri



TEXTO DEL EDITOR

Crea tus colecciones

Por Sergio Viteri (CEO y Fundador de Zacatrus)

Hay una pregunta que nos hacemos mucho en Zacatrus: ¿qué pasa con los juegos cuando no están sobre la mesa? Porque jugar es el momento estrella, claro. Pero, antes y después... antes está la ilusión, las ganas, el descubrimiento y después está el recuerdo, la colección, ese pequeño orgullo de mirar la estantería y pensar: estos son mis juegos.

Todos tenemos una relación muy personal con nuestra ludoteca. Juegos que ya son parte de la familia, juegos que queremos con todas nuestras fuerzas pero todavía no han llegado a casa, juegos que nos encantan y otros que reservamos para una ocasión muy concreta. Hasta ahora, muchas de esas sensaciones se quedaban en la cabeza... o en una *WishList* que se quedaba un poco corta.

En Zacatrus hemos estado trabajando en una nueva funcionalidad de zacatrus.es pensada para algo muy concreto: ayudarte a ordenar tu relación con los juegos. No solo lo que quieres comprar, sino lo que ya tienes, lo que te flipa, lo que sueñas con jugar y cómo te gusta tenerlo organizado.

Hemos creado un espacio personal donde puedes guardar tus juegos, marcarlos como favoritos, indicar si ya los tienes o si están en tu lista de deseos. Un lugar donde puedes ordenar

tu colección a tu manera, mover juegos arriba y abajo, filtrarlos según lo que buscas en ese momento y añadir comentarios solo para ti... o para compartirlos.

Porque una colección no es solo una lista. Es una historia. Además, si te apetece, puedes hacerla pública. Tener tu propio perfil, con tu nombre, tu URL personalizada y mostrar al mundo tus juegos favoritos. Para inspirar a otros, para presumir un poquito (con cariño) o simplemente para decir: "esto es lo que me gusta".

Queríamos que fuese algo vivo, cómodo, intuitivo. Que entres, arrastres un juego, lo marques como favorito y sigas con tu vida. En el fondo, esta funcionalidad nace de la misma idea que nos mueve desde el principio: los juegos no son solo productos. Son experiencias, momentos compartidos, recuerdos y tu colección es el reflejo de todo eso.

Esperamos que este nuevo espacio se convierta en tu rincón personal dentro de Zacatrus. Un sitio donde volver, ordenar, descubrirte y, por qué no, dejarte tentar por el próximo juego que acabará formando parte de tu historia.

Nos vemos en la mesa.
Y ahora también en tu colección.

LA HISTORIA DETRÁS DE: "ZENITH", EL JUEGO

El sello de excelencia de "The Dice Tower".

La recomendación en la *Longlist* del *Kennerpiel des Jahres*.

Nominación como "Juego del Año" del Jurado Independiente *JdA*.

Nominación en la categoría "Réflexion" de *Flip Éditeurs*.

Nominación al *As d'Or - Intermedio*.

Y presencia en los *UK Independent Toy Awards*.

Para un juego que no nació pensando en premios ni en cifras, la lista impresiona. Pero la historia de Zenith empieza mucho antes: en prototipos descartados, cartas eliminadas y noches enteras dedicadas a probar una idea hasta que, por fin, encajó. Sigue leyendo para conocer toda la historia de este juego.



Foto: Despliegue de Zenith

Zenith no nació en una sala de reuniones, nació en un entorno mucho más cotidiano: la casa de Grégory Gard, autor de otros grandes éxitos como: *Castle Combo* o *Pistas Cruzadas*.

Tal y como recuerda Mathieu Roussel, coautor del juego y profesor de primaria, aquellos primeros meses estuvieron marcados por sesiones intensas de trabajo compartido: "Son recuerdos de días y noches trabajando en casa de Greg, durmiendo en un colchón en su salón y bebiendo demasiado café. Esos momentos mágicos en los que no existe nada más durante 48 horas son los que quiero recordar hoy".



Foto: Jugando a Zenith

En un inicio, *Zenith* fue concebido como un juego exclusivamente para dos jugadores. Sin embargo, durante las pruebas, los autores vieron rápidamente que la experiencia podía ampliarse a cuatro personas.

Tras muchos ensayos, fue finalmente Ludovic Maublanc, autor de juegos como *Cyclades* o *Draftosaurus*, quien aportó la regla que lo cambió todo: eliminar el orden de turno.

Esta decisión obligaba a los compañeros de equipo a comunicarse y tomar decisiones conjuntas,

Reportaje: Zenith

reforzando el juego en equipo sin añadir más complejidad.

Desde el principio, Roussel tuvo claro que su aproximación al diseño era eminentemente mecánica. Las ideas de Zenith nacen de conceptos abstractos, de combinaciones de sistemas y de pruebas mentales que luego buscan una coherencia temática. En este caso, la idea de cinco “tira y afloja” con una condición de victoria fulminante fue el detonante de todo el proyecto.

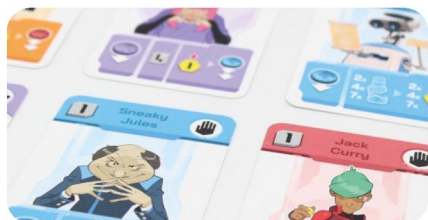


Foto: Cartas de Zenith

El camino hasta el Zenith que conocemos ahora, estuvo lejos de ser sencillo. El propio Mathieu reconoce que el trabajo fue largo y exigente, primero entre los dos autores y más adelante junto a Thomas Provoost y Antoine Bauza (fundadores de PlayPunk). “Trabajamos mucho, primero solo los dos, y después con Thomas y Antoine”, explica.

Esta forma de trabajar responde a una filosofía muy concreta. Según explica Antoine Bauza, “el objetivo es hacer pocos juegos, pero darles el máximo de oportunidades (...)”

“La idea de cinco “tira y afloja” con una condición de victoria fulminante fue el detonante de todo el proyecto.”

llevamos más de veinte años trabajando en juegos y estamos convencidos de que hay que dar a cada proyecto todo el tiempo posible para pulirlo. Hacer pruebas una y otra vez y cuestionar continuamente nuestro trabajo a la luz de esos tests con el público”.

“El objetivo es hacer pocos juegos, pero darles el máximo de oportunidades”

Para Bauza, si hubiera que destacar un único factor clave en el éxito de un juego, sería la rejugabilidad. Pero no es el único: una idea fuerte y clara, una jugabilidad pulida y precisa, un reglamento bien estructurado, una ergonomía cuidada y una dirección artística de calidad forman parte de un equilibrio delicado que solo se consigue con mucho trabajo.

Esa misma reflexión conecta con la visión de futuro de los propios autores. Roussel percibe una tendencia hacia el minimalismo, impulsada por el aumento de costes, aunque reconoce que **no diseña pensando en modas: crea los juegos que le apetece jugar.**



Foto: Cómo se juega

Reportaje: Zenith

Desde el punto de vista editorial, Thomas Provoost, psicólogo de formación y cofundador de Repos Production antes de embarcarse en PlayPunk junto a Bauza, compara la situación actual del sector con la del mundo del cómic: una sobreproducción constante que dificulta que los juegos se mantengan en el tiempo. Para él, pulir cada detalle es la estrategia más sensata.

“Trabajar la jugabilidad y la rejugabilidad no es una opción, sino una necesidad si se quiere que los juegos vuelvan a la mesa una y otra vez”.

Esa obsesión por el detalle se refleja también en decisiones de producción que, a primera vista, pueden pasar desapercibidas en mesa. En el caso de Zenith, el uso del material RE-Wood para los componentes no responde únicamente a una cuestión estética, sino a una elección consciente dentro del proceso editorial.



Foto: Material RE-Wood de Zenith

Para Thomas Provoost, apostar por materiales como el **RE-Wood**, un compuesto fabricado a partir de fibras de madera y materiales reciclados, con

una apariencia y tacto muy cercanos a la madera, refleja una forma de entender la edición de juegos más responsable y sostenible. Un detalle más que no busca llamar la atención por separado, sino contribuir de forma silenciosa a que el juego funcione y perdure en el tiempo.

En Zacatrus estamos muy ilusionados de poder traer tanto Zenith como Captain Flip a España, dos juegos muy distintos en sensaciones pero unidos por una misma forma de entender el diseño.

Así es como Zenith propone un enfrentamiento tenso y estratégico, en el que cada decisión cuenta y la comunicación entre jugadores se vuelve clave, mientras que Captain Flip apuesta por una experiencia más ligera, directa y sorprendente, pensada para disfrutar desde la primera partida sin renunciar a la rejugabilidad.

Nos entusiasma apostar por títulos que no buscan un impacto fugaz, sino que están pensados para crecer con cada partida y encontrar su lugar en la mesa aunque pasen los años. Para nosotros, acompañar juegos creados con esta filosofía, cuidada, honesta y exigente, es también una manera de reforzar nuestro compromiso con el juego de mesa como experiencia cultural.

Así que, esta no es solo la historia de Zenith como un juego exitoso, sino la de una forma de crear: **diseñar despacio, probar sin descanso y apostar por juegos que no buscan brillar un instante, sino quedarse para siempre.**

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!

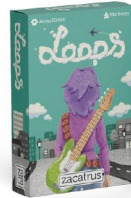


Bernardo Ballesteros, diseñador de Kryptex

"El texto que aparece de fondo en la ilustración de la caja, que a simple vista parece una rúbrica inconexa, en realidad está basado en el reglamento del juego, pero escrito en latín y con la tipografía inspirada en los manuscritos de Leonardo da Vinci, además está invertido en forma de espejo. No es legible a simple vista y, hasta ahora, solo yo sabía ese secreto".

Arnau Cintas Grau, autor de Loops

"Hay una referencia a una canción infantil que cantaba de muy pequeño que se llama Escarbat Bum Bum (en realidad es "escarabat" o "escarabajo", pero mucha gente, yo incluido, dice "escarbat", y así es como lo he puesto en Loops)".



Fabien Gridel, autor de TimemiT

"En TimemiT hay 2 cartas que se complementan: una dentro del juego que es la Máquina Enigma que utilizaban los nazis para enviar mensajes secretos y, por otro lado, incluimos una carta promo: la máquina de Turing, que se utilizó para descifrar estos mensajes".

Fabio Lima, autor de Cathood

"Los gatos que aparecen son los míos. Al principio tenían nombres y los quitamos. Pero hemos mantenido la raza".



CREA TUS "COLECCIONES" EN ZACATRUS

Crea una colección con tus juegos favoritos ★, los que quieres ❤️ y los que tienes 🏠.

Rankea tus juegos favoritos y comparte tu lista.

Descubre los juegos de tus amigos.



Descubre la
colección de
Zacatrus

PRINT AND PLAY: LET'S GO TO THE BEACH!

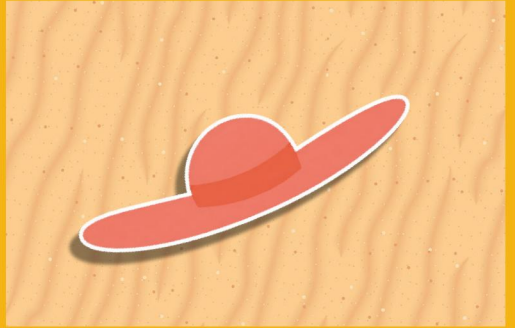
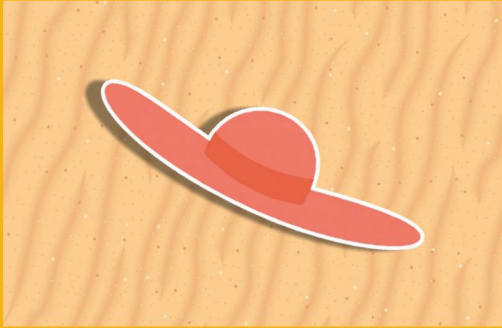
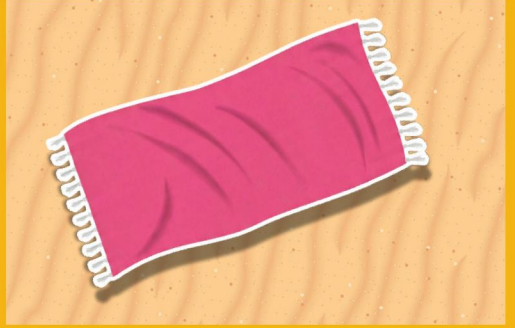
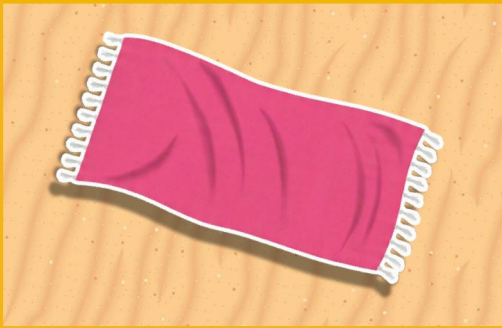
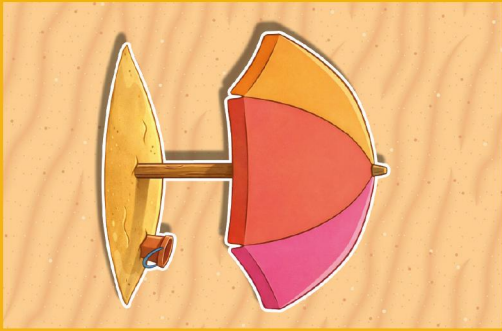
"Let's go to the BEACH" es un juego de memoria y apuestas creado por nuestro compañero del área editorial, Gabriel Buendía.

Tu objetivo es preparar tu bolsa de playa antes que nadie. Roba flotadores, toallas, sombreros, ¡sin olvidar la sombrilla! Deduce y memoriza el rastro sin perderte. En tu turno puedes arriesgarte a declarar qué accesorios hay exactamente en juego. Si aciertas, te adelantas al resto. Si fallas... puede que te quedes sin playa, ¡vaya, vaya!

Descarga el reglamento, recorta las cartas y... ¡a jugar!



¡Descarga
el reglamento!





LANZAMIENTOS

AVENTURA Z – VOL 3 – PARADOX

Aventura Z: Paradox es un juego narrativo para 1 o 2 jugadores, en el que 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!



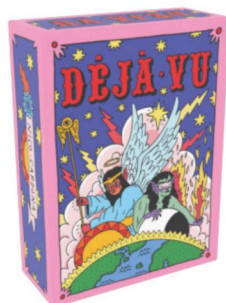
CAPTAIN FLIP Y SU EXPANSIÓN: ISLA BOMBA

Captain Flip es un juego de 2 a 5 jugadores. Te convertirás en un capitán pirata y tu misión será reclutar la mejor tripulación y llenar tus arcas de oro. Planea bien tus elecciones para sumar más monedas que tus adversarios. ¿Conseguirás ser el capitán con el mayor botín?

La **expansión Isla Bomba** incluye 4 nuevos tableros de Aventura y 5 nuevos Mapas del Tesoro. Cada partida será una experiencia distinta.

DÉJÀ VU

Déjà Vu es un juego de cartas para 2 en el que tu memoria será tu mejor aliada... o tu peor enemiga. Encuentra números repetidos, confía en tus corazonadas y roba puntos a tu rival antes de que la partida se esfume. ¿Tienes la seguridad de no haber visto ya ese número? ¿O es solo un... Déjà vu?



LANZAMIENTOS

FAKE ZEBRA

Fake Zebra es un juego de roles ocultos de 3 a 8 jugadores, donde el engaño y la deducción decidirán quién gana. ¿Conseguirán las cebras montar la mejor fiesta del año antes de que sea medianoche o los leones disfrazados sabotearán todo sin levantar sospechas? Memoriza, engaña y vota con cabeza... ¿Detectarás a tiempo a la cebra falsa o darán las doce?



LISTILLO: EXPANSIÓN

Listillo: Expansión es un juego de 4 a 6 jugadores. Amplía tus partidas de Listillo con nuevas preguntas y una mecánica extra: ¡las Acusaciones! Ahora no solo tendrás que escribir respuestas ingeniosas, también podrás intentar adivinar quién ha escrito qué... ¡y ganar puntos por ello! Observa, acusa bien y demuestra que eres quien mejor conoce al grupo. ¿Te atreves a señalar con el dedo?

PRESIDENT

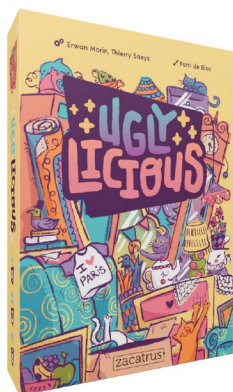
President es un juego de faroleo y negociación, de 3 a 10 jugadores, en el que tendrás que competir para conseguir la presidencia de tu partido. Pactos estratégicos, tratos turbios, difamaciones y maniobras inesperadas... ¿Hasta dónde llegarás por alcanzar el poder?



LANZAMIENTOS

TSUKIMI

Tsukimi es un juego de tablero para 2 jugadores. Esta noche los clanes de conejos se han subido a la Luna para darse un festín de mochis en la gran celebración del año. Coloca tus conejos con astucia, gana los mejores dulces y evita que el clan rival se quede con los más sabrosos. ¡La estrategia, el descarte y la colocación marcarán la diferencia! ¿Conseguirás que tu clan sea quien más mochis devore?



UGLYLICIOUS

Uglylicious es un juego de cartas de 2 a 5 jugadores en el que la rapidez y la astucia son la clave. En este mercadillo callejero tu objetivo es conseguir la mejor colección de objetos *vintage* antes que nadie. Pero, ¡cuidado! tendrás que tener buenos reflejos y buen ojo para evitar las trampas del mercadillo. ¿Tendrás la rapidez suficiente para montar la colección más *uglylicious* del mercadillo?



**DESCUBRE MÁS
DE NUESTROS
LANZAMIENTOS**

14

Entrevista: Ricardo Cavolo

ENTREVISTA

Conoce a Ricardo Cavolo



Entrevista: Ricardo Cavolo

Entrevistamos al ilustrador y artista Ricardo Cavolo, director de arte del juego “Déjà Vu”. Considerado uno de los creadores visuales españoles con mayor proyección, su trabajo se reconoce al instante: fuego, corazones, símbolos y referencias al mundo del tatuaje que construyen una narrativa muy personal, casi un lenguaje propio. Él mismo define su obra así: «*Mi arte es como un fuego, la chispa necesaria para encender el amor y el ánimo en los corazones de cada ser humano, sin importar la distancia, la raza o la cultura*».

- **Cuéntanos sobre ti**

Soy Ricardo Cavolo, nacido en Salamanca. Soy artista profesional desde hace unos 20 años y sobre todo hago trabajos de ilustración tanto para el sector editorial como para marcas, publicidad... También pinto murales y creo mi propia obra pictórica. Me interesa mucho hablar de la cara B de la sociedad.

- **¿Cuándo supiste que querías dedicarte al arte de forma profesional?**

Siempre he querido dedicarme a esto. Mi padre también es artista, fue él quien me enseñó. Solo recuerdo querer hacer lo mismo desde siempre.

- **Tu estilo es muy reconocible y personal. ¿En qué momento sentiste que habías encontrado tu propio lenguaje visual?**

No hubo una búsqueda consciente. Los primeros años simplemente “jugaba” al estilo que me apasionase en cada momento. Así estuve unos 10 años haciendo cosas de diferentes maneras hasta que poco a poco fui conformando una voz más personal con todo lo que había adquirido pasando por esos estilos.

- **¿Cómo es tu proceso de trabajo a la hora de ilustrar?**

Soy bastante rápido en el proceso. Normalmente encuentro el camino haciendo otras cosas cotidianas de la vida y, una vez que encuentro la idea, suelo ejecutar bastante rápido en el estudio.



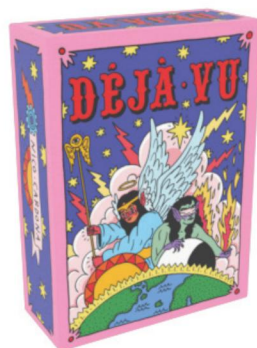
Entrevista: Ricardo Cavolo

- *Has trabajado en soportes muy distintos como: murales, ilustración editorial, moda o publicidad y recientemente también en Déjà Vu. ¿Ha sido muy diferente adaptar tu obra a un formato lúdico?*

A mí me encanta cambiar de formato, porque cada nuevo formato tiene sus reglas y entenderlas y hacerlas mías es un reto muy divertido. Ya había trabajado en un formato similar a cartas de juego, así que en este caso no hubo un gran choque.

- *Mirando Déjà Vu en conjunto, ¿hay algún elemento del juego del que te sientas especialmente orgulloso a nivel artístico?*

Lo que cuentan las ilustraciones, todo lo que sucede en el marco de las cartas con esa pelea entre el bien y el mal.



- *Sueles definir tu estilo como una mezcla de folk art, cultura del tatuaje, iconografía religiosa y artes tribales. ¿Cuáles han sido tus principales influencias?*

Cómic, cartoons, arte de fantasía medieval, arte románico, arte folk, arte brut, outsider art y la imaginería de diversas mitologías.

- *¿En qué proyectos estás trabajando actualmente o qué te gustaría explorar artísticamente en el futuro?*

Estoy terminando un cómic y preparando una nueva baraja de Tarot con alguna sorpresa que pronto veremos...

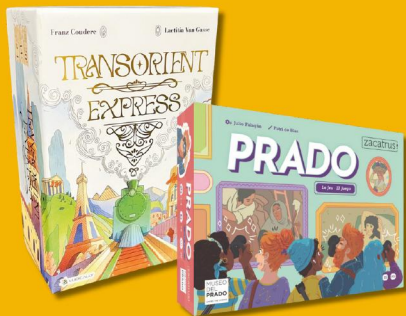
«Mi arte es como un fuego, la chispa necesaria para encender el amor y el ánimo en los corazones de cada ser humano, sin importar la distancia, la raza o la cultura».



ZACA+

La suscripción de juegos

¿Cuáles son los juegos que realmente merecen quedarse en mesa? Cuando dimos con los que mejor representaban esa idea, decidimos reunirlos en un mismo lugar. Así nació Zaca+: una selección pensada para poner el foco en juegos que nos han convencido por su diseño, su experiencia en mesa y su capacidad para perdurar en el tiempo. Hoy queremos contaros por qué estos fueron los juegos más destacados de la temporada pasada.



Para la caja "Familiar" hemos elegido Transorient Express y Prado porque representan dos ejemplos sobresalientes de juego familiar bien diseñado. **Transorient Express** ofrece una experiencia estratégica accesible, fácil de entender y con un diseño muy cuidado. **Prado**, por su parte, destaca por su originalidad temática, combinando mecánicas sencillas con una propuesta cultural cuidada que convierte cada partida en una experiencia distinta.

En la "caja Para 2" hemos elegido dos juegos diseñados para brillar en pareja, por un lado, **Mystría**, que destaca por su profundidad estratégica, invitando a anticipar y adaptarse constantemente al rival, mientras que **Distop-ia** propone un duelo muy tenso en el que hay que tomar decisiones constantes.



¿Quieres vivir la experiencia Zaca+?

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

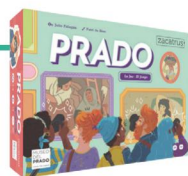


Te enviamos la caja a tu casa de forma gratuita.
¡A tu ritmo! Pausa o date de baja en un clic.

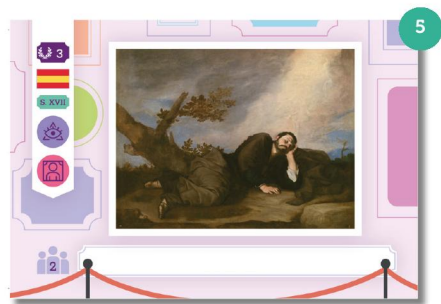
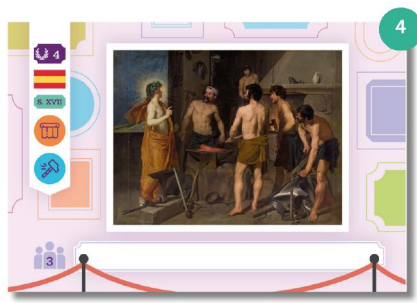
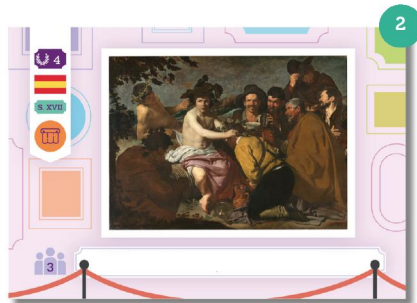
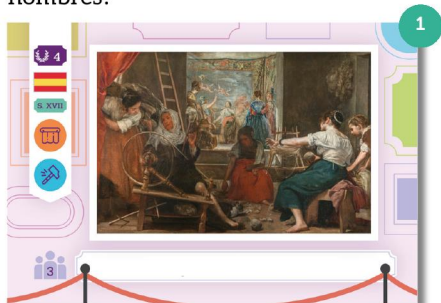


Ver más

¿CUÁNTO SABES DE ARTE?



En el juego "Prado", serás un reportero encargado de fotografiar una serie de obras según la época, temática o nacionalidad del pintor. En este juego, queremos poner a prueba cuánto sabes de algunas de las 35 obras que aparecen. ¿Conoces sus nombres?



Solución: 1- Las hilanderas o la fábula de Aracne. 2- Los borrachos o El triunfo de Baco. 3- La maja desnuda. 4- La fragua de Vulcano. 5- El sueño de Jacob. 6- El 3 de mayo en Madrid o "Los fusilamientos".

TU JUEGO FAVORITO

Anota la letra que más se repita en tus respuestas y descubre en la solución cuál puede ser el próximo **juego favorito**  de tu colección. ¡Y recuerda que puedes guardarlo en tus Colecciones de Zacatrus!

1. Cuando te sientas a jugar, lo que más disfrutas es...

- A- Echar un buen rato de tranquis con familia o amigos.
- B- Jugar a tu rollo sin que nadie te pregunte las reglas tres veces seguidas.
- C- Un juego exclusivo a dos personas. ¿Para qué más?
- D- Sacar un juego rápido y “quemarlo” de tantas partidas que jugáis.
- E- Partidas en grupo... ¡que la gente se venga arriba desde el minuto 0!

2. En un juego, lo primero que te llama la atención suele ser...

- A- Que sea fácil de sacar a mesa, ¡que nadie me lo tire a la cabeza!
- B- Que prometa un reto interesante para un pro como yo.
- C- Que transmita tensión desde la primera partida, ¡cuidado con las descargas!
- D- Que me quepa en el bolsillo (en el del móvil no, en el otro).
- E- Que genere debate y sospechas hasta del vecino.

3. Cuando terminas una partida, lo que más valoras es...

- A- Haber compartido risas, piques sanos y buenos momentos.
- B- Esa satisfacción silenciosa de haber resuelto un reto como un campeón.
- C- La sensación de haber tomado mejores decisiones que tu rival (y que lo sepa).
- D- Las ganas de jugar una y otra vez al mismo juego.
- E- Recordar frases absurdas y momentazos que se comentarán durante semanas.

4. ¿En qué te fijas a la hora de escoger un juego?

- A- Que tenga componentes llamativos y un punto de caos divertido en mesa.
- B- Que proponga un universo o una historia que apetezca descubrir.
- C- Que haya competición dura para poder decir al final “soy el mejor”.
- D- Que tenga una mecánica divertida, y si es de bazas mejor.
- E- Que saque el lado más gamberro del grupo y nadie salga ileso (emocionalmente).

5. Al abrir la caja de un juego nuevo, ¿qué te apetece hacer primero?

- A- Probarlo sin miedo y ver sobre la marcha si eres un genio, o solo un valiente...
- B- Leer las reglas con calma y probarlo a solas.
- C- Entender cómo se gana y tramar un plan digno de un villano.
- D. Barajar, repartir y ver cómo demonios gestionar las cartas de tu mano.
- E. Hablar, bromear y crear ambiente antes de que alguien diga “empiezo yo”.



PRESIDENT

Compite para conseguir la presidencia de tu partido. Pactos estratégicos, tratos turbios, difamaciones y maniobras inesperadas... ¿Hasta dónde llegarás por alcanzar el poder?

