



# ¿TIENES ESTRÉS?

Nosotros te ayudamos

Plaza Liceo, 23, 2ºD  
37002 SALAMANCA  
Teléfs.: 923 19 24 12  
626 74 86 67

www.sygpsicologos.com

## El editor salmantino de los nurikabes

Santos Rodríguez dejó la química para trabajar primero en Anaya y desde 2001 en Nowtilus, la editorial fundada por él que publica los juegos japoneses

“Estar en el momento justo en el lugar adecuado”. Esta frase, no por manida menos real, la repite Santos Rodríguez en varios momentos de la conversación con DGratis. Este salmantino nacido en 1956 es el responsable último de que los nurikabes lleguen al gran público español a través de Nowtilus, la editorial que fundó hace ya ocho años.

Por ejemplo, estuvo en el momento justo en el lugar adecuado, el día que conoció a Germán Sánchez Ruipérez, el casi mítico editor salmantino. “Después de estudiar en los Salesianos”, recuerda Santos, “me licencié en Ciencias Químicas y con algunos trabajos y clases particulares, tenía mi vida casi resuelta. La química era mi vocación y yo estaba feliz con todo aquello. Sin embargo, un buen día se cruzó en mi camino Germán Sánchez Ruipérez. Y lo hizo porque, como yo, era radioaficionado. Le ayudé a instalar una torreta en lo alto de su casa, le compré los equipos y etablamos una buena amistad. Pero yo seguía con la química,

marzo de 1982 se incorporó en Madrid a la plantilla de Ediciones Anaya. “Allí empezó una etapa apasionante. Era el nacimiento de la informática y Germán vio claro que no valía con editar libros de texto sino que había que combinarlo con las nuevas tecnologías. Con aquello creé Anaya Multimedia, que fue todo un éxito”.

Después llegaría la venta de Anaya, primero a Havas y después a Vivendi y la salida de Santos Rodríguez, que a partir de 1998 emprendió un camino profesional mucho más personal. “Después de haber aprendido todo en Anaya, monté un proyecto de comercio electrónico, otro de libros electrónicos y, en 2002, la editorial Nowtilus, con la que continúo ahora”. El nombre te lleva tanto al submarino de Julio Verne como al molusco que así se llama. “Lo del logotipo es más curioso: los creativos me ofrecieron una enorme cantidad de ellos y fue mi hijo pequeño, Nuño con sólo tres años, el que eligió el que es. “El rinoceronte”, señaló, cuando lo que allí había en realidad era una concha y un apóstrofe.

Nowtilus, “un proyecto de edición general que quiere llegar a la persona integral”, edita, además de obras de todo tipo, los juegos Nikoli, los famosos sudokus o los novedosos nurikabes que, a través de DGratis, fueron presentados semanas atrás a los salmantinos. “Conocí estos juegos en la Feria del Libro de Nueva York de hace tres años. Iba caminando sin rumbo y vi un stand muy pequeño y lleno de libros de mucho colorido. Contacté con ellos y al cabo



Santos Rodríguez, el editor salmantino fundador de Nowtilus, junto a Maki Kaji, el creador de juegos como el sudoku o el nurikabe.

del tiempo, Maki Kaji vino a Madrid. La verdad es que un encanto de hombre, un vividor en el mejor sentido de la palabra y un auténtico superdotado. Ya ha venido tres veces a España,

y a Salamanca vendrá en marzo por segunda vez”.

Precisamente, el nombre de Salamanca aparece para poner punto final al reportaje. La conjunción entre nurikabes y

de su ciudad natal, a través en este caso de DGratis, le llena, como diría aquel, de orgullo y satisfacción. “Estoy encantado con esta coincidencia tan fantástica”, concluye.

«El día que Germán

Sánchez Ruipérez me ofreció trabajo, me tocó la lotería»

hasta que un buen día me llamó y me preguntó: Santos, ¿tú qué haces?”.

Un ordenador en 1978

Aquella pregunta cambió la vida de Santos, que le habló al fundador de Anaya de la química, pero sobre todo de la informática. “Me compré un ordenador personal en el año 1978, casi antes que nadie y la verdad es que todo aquello de la informática me fascinaba”. Sánchez Ruipérez lo vio claro y a finales del año 1981 le ofreció trabajo a Santos en Anaya. “Aquel día me tocó la lotería”, recuerda Santos, quien el 1 de

Entre los logotipos propuestos para Nowtilus su hijo Nuño eligió el que se parecía a un rinoceronte



### NURIKABE

FÁCIL

		4						
			4					
	4							4
			5					1
					2			
3								3
				3		1		
1	2	3						
						3		

N3K7F- Juegos originales con garantía Nikoli © 2008 Nikoli Co. © 2008 Ediciones Nowtilus S.L.

#### TRUCOS

1. Comienza por pintar los 4 cuadros que rodean a las casillas con un 1.
2. Si hay dos números separados por una sola casilla, pintala. Si se tocan por una adyacente pinta las dos adyacentes.
3. Pinta los cuadros a los que es imposible que llegue alguna casa.
4. Cuando hay tres cuadros pintados en ángulo, el cuarto cuadro es habitación. Recuerda: prohibido rellenar 2x2.
5. Ve ampliando las casas hasta completar el número de habitaciones.

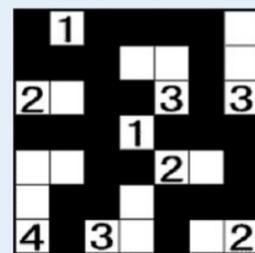


Los libros de JUEGOS NIKOLI de venta en las mejores librerías. Más ideas y juegos en www.juegosnikoli.com



RELÁJATE Y DESARROLLA TU MENTE

Rellena las casillas en blanco que no tienen ningún número de forma que vayas formando una calle única que rodea a “casas” que tienen un número de habitaciones (cuadros) igual al que indica el propio número. Todas las casillas pintadas deben formar una calle continua y única. No puede haber bloques de 2x2 casillas pintadas. Mira el ejemplo:



#### SOLUCIÓN ANTERIOR

