





x Juan Ruocco



La naturaleza social de Magic: The Gathering



El TCG creado por Richard Garfield no es sólo un excelente juego sino que además resulta una fuente inagotable de vínculos y prácticas sociales.

Aunque en general no le damos bola, es en la segunda parte del nombre del archifamoso TCG donde reside la clave de su éxito. **Magic: The Gathering** no es sólo un excelente juego –el mejor de todos, si me apuran– sino que además es una fuente inagotable de vínculos sociales. Eso que los profetas del marketing digital hoy engloban bajo la elusiva, sajona y pasteurizada categoría de “comunidad”.

Desde los torneos en patios de comidas en la época del Y2K a la proliferación de negocios especializados e intercambios vía grupos de Facebook, [el juego de cartas creado por Richard Garfield en 1993](#) y comercializado por Wizards of the Coast (hoy subsidiaria de Hasbro) goza de excelente salud en la ciudad de Buenos Aires, a pesar de estos treinta años repletos de crisis, ajustes e inflación. ¿Cómo es posible que un juego dolarizado siga vigente en nuestro país? Es que **Magic** sigue siendo un espacio de socialización atravesado por el ocio.

The Gathering

Antes que nada, entonces, **Magic** es un juego social. La existencia de miles de cartas, cientos de competencias y decenas de formatos hace que cualquiera que se acerque al juego necesite de otros para armar sus mazos. Y si bien esa experiencia se profesionalizó, al punto de existir negocios dedicados casi exclusivamente a la compra-venta de **Magic**, el factor humano no mermó. La necesidad de al menos otro jugador para armar un partido, conseguir los faltantes para un mazo o colecciónar cartas específicas hace del juego una experiencia colectiva.

El juego más “competitivo” u “organizado”, [a través de la red de tiendas WPN](#), también obliga a socializar. Pese al prejuicio que puede existir alrededor del juego de cartas y su comunidad de virgos, su inevitable naturaleza social lo mantiene vigente. Y esa sociabilidad no está confinada a su juego organizado ni a las tiendas.

El núcleo de **Magic** siempre fue el juego casual, entre amigos o conocidos, en casas particulares, sin más pretensiones que

las de pasar un buen rato. Desde mazos armados así nomás, hasta mesas de Commander, Cubo y Draft, lo vuelven una reunión, como bien dice su nombre. **Magic** florece como un juego sin centro específico, en juntadas, asados y demás excusas para reunirse a jugar.

En mi caso, juego desde el 2000, pero fue recién en los últimos años cuando más gente conocí jugando de forma casual: [un draft entre amigos](#), un Commander de a cuatro, [un cubo con porro y asado de por medio](#). En mi humilde opinión, la mejor combinación posible y la forma más divertida de jugar.

Los formatos de los jugadores

Mazos de al menos 60 cartas, con cuatro copias máximas de cada una. Es bastante notable que las reglas actuales del juego para sus formatos más conocidos hayan sido reglas que la propia comunidad estableció a medida que **Magic** ganaba popularidad en sus primeros tiempos.

En la etapa de maduración del juego y de la escena competitiva, ese origen pareció quedar algo olvidado al ser la propia Wizards of the Coast la que corregía sus reglas a medida que **Magic** iba creciendo o aparecían cartas nuevas. Pero con la popularización de internet, el surgimiento de las comunidades online y la multiplicación de la velocidad de circulación de información, los jugadores volvieron a recuperar esa capacidad de crear nuevas reglas. [O, directamente, formatos nuevos.](#)

Es así que muchos de los formatos que hoy más se juegan en el país fueron creados por usuarios: nacieron en internet, se juegan en casi todas las tiendas y suelen ser los que más convocan. Como Commander, formato casual orientado a partidas de cuatro jugadores, con mazos de 100 cartas que incluyen una especial, un “Comandante” que determina ciertas características y mecánicas del deck en general. O también Pauper y sus mazos que sólo utilizan cartas de rareza común. O el más nuevo: Premodern, con cartas que van de Cuarta Edición hasta Azote.



Torneo en Dima Games, CABA, en 2016

Incluso del lado de los formatos de tipo Limitado (Draft, Sellado) podemos pensar en Cubo, que básicamente es una colección de determinadas cartas que se draftean para armar competencias de seis a ocho jugadores. En mi opinión, uno de los formatos más completos, divertidos y exigentes del juego.

Compra-venta de Magic: el caso argentino

Tiendas físicas, digitales, envíos a todo el país o el mundo, grupos de Facebook, Marketplace. [La compra-venta de cartas de Magic, sean nuevas, clásicas o de colección,](#) es una actividad económica legítima que se practica en diferentes niveles y escalas. Con

precios que van desde centavos de dólar a cientos de miles, las cartas de **Magic** son algo así como un commodity dentro del siempre líquido mercado del coleccionismo. Eso mantiene vivo al juego y es intrínseco a la experiencia del mismo.

También es notable cómo el mercado argentino ha sabido crear sus propios anticuerpos, pese a las recurrentes crisis económicas, cepos y devaluaciones; lo que en principio debería haber matado a un juego cuyos insumos fundamentales están siempre dolarizados.

Así, de los gloriosos días de oro cuando **Magic** era tan popular que se jugaba en los comedores de los colegios, a la escena actual donde treintaños y cuarentones nos arrojamos criaturas, instantáneos y conjuros por la cabeza

entre medio de vacíos jugosos y sativas bien curadas, el mercado argentino de **Magic** ha sabido adaptarse a la época y resistir los embates de los fallidos planes económicos actuales y de antaño.

El videojuego MTG Arena

Durante muchísimos años, la experiencia digital de jugar **Magic** fue difícil. Desde **Magic Shandalar** de 1994, a [la interfaz tosca y complicada del aún vigente Magic Online](#), que requiere además conocer el sistema de compra-venta interno a través de bots, y un largo etcétera que hace que sólo aquellos realmente muy manijas puedan jugar.

Pero la llegada de [MTG Arena, o simplemente Arena, simplificó la exposición digital al juego](#). Los de siempre contaron con algo parecido a un videojuego, y los que habían dejado pudieron volver sin necesidad de gastar un fangote de guita. Esto hizo que una enorme base de jugadores que durante años había permanecido dormida o en estado de hibernación volviera a **Magic**, y luego al juego en papel.

Las eras geológicas

La base de jugadores de **Magic** obedece a una lógica de acumulación por estratos. Los de épocas pasadas continúan jugando, así como los que abandonaron y volvieron. Más los nuevos que recién se incorporan. Todo se acumula. Nadie se va definitivamente de **Magic**: todos volvemos de una forma u otra. **Magic** es algo que está dentro del espectro de las adicciones.

Por lo tanto, si bien su base de jugadores se compone en su mayoría de personas bien entradas en los 30 o 40 años más que en adolescentes, cada nuevo jugador es un adepto que se quedará (junto a su poder adquisitivo) en la escena y en la comunidad. Esta lógica de acumulación le permite a **Magic** resistir el paso del tiempo y mantener su relevancia a lo largo de las décadas.

Hoy, varias generaciones de –mayormente– varones argentinos encuentran en las mecánicas y el lore de **Magic** un lugar para expresar facetas de su personalidad, hacer amigos, colecciónar objetos y pasar un lindo rato. Como si la vida pudiera ser esos 15 minutos de oro en el comedor del colegio.



WIZARD

Convertite en Wizard para que **421** siga creciendo.

Suscríbete



Magic para el pueblo: formatos de MTG creados por la comunidad

Commander, Pauper y Premodern surgieron de entre los jugadores, revivieron a Magic: The Gathering y ahora son abrazados por Wizards of the Coast.



x Juanma La Volpe





Solve Et Coagula es una frase en latín que viene de la alquimia. De hecho, es uno de sus principios. En una forma muy breve de explicar, sería “disolver y coagular”, pero en esencia significa tomar algo que funciona de cierta manera y romperlo para hacerlo funcionar de otras. O de la misma pero con menos pasos.

Que lo llore **Richard Garfield**, que lo llore **Wizards of the Coast** y que lo llore **Hasbro**, pero [Magic: The Gathering](#) es de los jugadores desde hace años. Y si bien muchos aceptan las reglas provistas por **WOTC** en cuanto a juego, formatos y productos, siempre hay gente que por curiosidad, necesidad o rebeldía hace alquimia con las piezas de **Magic** y crea nuevos juegos y formatos. Acá vamos a repasar **EDH/Commander**, **Pauper** y **Premodern**.

Commander: de los dragones legendarios al formato más jugado

Elder Dragon Highlander (EDH), que después sería conocido como **Commander**, es el primer formato surgido de la comunidad de jugadores. Creado en la segunda mitad de los ‘90 por **Adam Staley**,



El ciclo de dragones ancianos del set *Legends*, de 1994

el formato tiene una historia pictoresca alrededor de la película *Highlander*: hace obvia referencia a su nombre, pero además una frase del film, “There Can Be Only One”, fue el motivo para hacer este formato **battle royale multijugador**. Los primeros comandantes usados fueron los **dragones ancianos** del set *Legends*, de 1994, y por eso también son parte del nombre.

Los primeros años de **EDH/Commander** fueron contemporáneos a otras versiones de reglas similares, como *Battle Royale*, una caja que sacó **Wizards of the Coast** en 1999, para jugar de a cuatro; o como su hermano raro de la comunidad, el llamado **Canadian Highlander**.

El formato es **multijugador**. La mesa ideal es de cuatro, pero se puede hacer 1vs1 o en mesas de tres, o de más de cuatro. Cada jugador tiene un mazo construido alrededor de una **criatura legendaria** – originalmente, los mencionados dragones ancianos que tenés acá arriba– que nos da lo que se conoce como **identidad de color**: sólo podremos usar cartas en nuestro mazo si coinciden con los colores de nuestro **comandante**, o si son incoloras.

La otra regla importante es que es un **formato singleton de 100 cartas**; esto significa que, salvo las tierras básicas, sólo podemos usar una copia de cada carta. Al final tendremos un deck de 99 cartas, y la 100^a será nuestro comandante, que estará en la **zona de comando**, un lugar en el exilio desde dónde podemos jugarlo como si fuera una carta de nuestra mano. Si el comandante

muere, vuelve a esta zona y sale 2 maná de cualquier color extra jugarlo por cada vez que murió. Más allá de eso, se juega con las reglas básicas de **MTG**, con la diferencia de que se parte con 40 vidas, en vez de 20, y es un formato **al mejor de 1**.

Commander se hizo muy popular en la comunidad por varias razones. En principio, se empezó a jugar mucho en torneos y eventos entre quienes esperaban su turno para participar de alguna partida. Pero el motor principal de su popularidad radica en cómo el formato [conversa con la comunidad](#). Construir mazos alrededor de cartas específicas es divertido, punto. No hay con qué darle.

Esto nos permite meternos en rabbit holes zarpados de **creación de decks** y también, a diferencia de jugar un mazo competitivo en un formato oficial, donde tenemos que jugar

Partida de Commander que jugué con mi mono white Elesh Norn





Los clásicos mazos de Commander preconstruidos que vende Hasbro

meta o lo mejor que hay, acá podemos ser creativos y hasta darle nuestro toque a los decks que creemos. El mazo de **Commander** dice mucho de su jugador, los **colores** que le gustan y las **cartas** que elige. Hay algo de

crear una identidad real que fusiona juego y jugador que no hay en otro formato de **Magic**.

Commander es uno de los formatos más jugados en tiendas, y revalorizó muchas cartas que no se usan en otro lado. Tal es así que **WOTC** hoy saca mucho material para el formato, desde **mazos preconstruidos** hasta cartas en sus sets estándar, que son obvias para jugar acá. También cuenta con versiones alternativas, desde su hermano mayor **CEDH** (competitivo donde se juega alrededor de cartas y combos muy, muy poderosos) o versiones en las que se limitan las cartas por época o rareza, como **Pauper Commander**.

Hoy en día, **Magic** es más **Commander** que otra cosa. De hecho hace poco, después de algunas polémicas, el formato pasó a ser **oficial para WOTC** (antes había un comité independiente) y cuenta con baneos y



Relic of Progenitus	Cast Down	Lightning Bolt	Nihil Spellbomb	Great Furnace										
Artifact	Instant	Instant	Artifact	Artifact Land										
<p>Target player removes a card in his or her graveyard from the game.</p> <p>1. Remove Relic of Progenitus from the game. Remove all graveyards from the game. Draw a card.</p> <p><i>Elves believe the leyda-god Progenitus sleeps beneath Naya, feeding on forgotten magics.</i></p>	<p>Destroy target nonlegendary creature.</p> <p><i>Your life is finished, your name lost, and your myth forgotten. It is as though Moxvara never existed.</i></p> <p><i>-Chainer's Torment</i></p>	<p>Lightning Bolt deals 3 damage to target creature or player.</p>	<p>Sacrifice Nihil Spellbomb: Exile all cards from target player's graveyard.</p> <p>When Nihil Spellbomb is put into a graveyard from the battlefield, you may pay Φ. If you do, draw a card.</p>	<p><i>Great Furnace isn't a spell.</i></p> <p><i>Add Φ to your mana pool.</i></p> <p><i>Kaldetha, molten spring of molten metal, temple of the goblin hordes.</i></p>										
(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)										
Relic of Progenitus	Cast Down	Lightning Bolt	Nihil Spellbomb	Great Furnace										
POPULARITY* 100%	COPIES/DECK 2.41	DECKS 24648	POPULARITY* 87%	COPIES/DECK 2.45	DECKS 21509	POPULARITY* 86%	COPIES/DECK 3.77	DECKS 21091	POPULARITY* 84%	COPIES/DECK 1.93	DECKS 20677	POPULARITY* 82%	COPIES/DECK 3.34	DECKS 20290
Play trend: 0%	Play trend: -1%	Play trend: -3%	Play trend: 0%	Play trend: -3%										

Cast into the Fire	Gorilla Shaman	Galvanic Blast	Counterspell	Blue Elemental Blast										
Instant	Creature — Ape Shaman	Instant	Instant	Instant										
<p>Choose one —</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cast into the Fire deals 1 damage to each of up to two target creatures. • Exile target artifact. <p><i>"But for Gollon, I could not have destroyed the Ring. So let us forgive him! For the Quest is achieved, and now all is over."</i></p> <p><i>—Frodo</i></p>	<p>Gorilla Shaman</p> <p>Instant</p> <p>Choose one —</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destroy target noncreature artifact with converted mana cost X. <p><i>"Frankly, destruction is best left to professionals."</i></p> <p><i>—Jaya Ballard, task mage</i></p>	<p>Galvanic Blast deals 2 damage to target creature or player.</p> <p><i>Metalcraft — Galvanic Blast deals 4 damage to that creature or player instead if you control three or more artifacts.</i></p> <p><i>Mirrodin kuu huu'inga, but it certainly has lightning.</i></p>	<p>Counterspell</p> <p>Counter target spell.</p> <p><i>The pyromancer summoned up her mightiest onslaught of fire and rage. Face feigned interest.</i></p>	<p>Blue Elemental Blast</p> <p>Choose one —</p> <ul style="list-style-type: none"> • Counter target red spell. • Destroy target red permanent. <p><i>Nothing escapes a sharp mind.</i></p>										
(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)	(Click to view prices & decks)										
Cast into the Fire	Gorilla Shaman	Galvanic Blast	Counterspell	Blue Elemental Blast										
POPULARITY* 82%	COPIES/DECK 2.48	DECKS 19475	POPULARITY* 81%	COPIES/DECK 2.10	DECKS 19877	POPULARITY* 79%	COPIES/DECK 3.83	DECKS 19394	POPULARITY* 73%	COPIES/DECK 3.82	DECKS 18002	POPULARITY* 72%	COPIES/DECK 3.09	DECKS 17779
Play trend: 2%	Play trend: -5%	Play trend: -5%	Play trend: 8%	Play trend: 6%										

decisiones centralizadas para el formato. Pero podemos no darles bola porque **Commander** es nuestro.

Pauper: las comunes de unos, el tesoro de otros

Es difícil rastrear el comienzo de **Pauper**, pero se dice que arrancó en **Magic: The Gathering Online** durante 2007, cuando un grupo de jugadores armó una liga donde se desafiaban a jugar mazos con diferentes métodos de construcción. En febrero de ese año, el reto fue de Standard Pauper Decks. Luego tuvo una evolución en lo que se llamó temporalmente Common Legacy ("Legacy de comunes"), hasta que se terminó definiendo como **Pauper** una vez que **MTGO** lo sumó como parte de los formatos jugables y estableció su propia lista de bans.

Pauper es un formato competitivo donde jugamos con mazos construidos de **60 cartas que sólo pueden ser de rareza comunes** de cualquier época o set. Incluso, aunque hayan sido editadas antes o después en otra rareza, podemos jugarlas mientras hayan sido comunes alguna vez. Esto permite que cartas que salieron en sets especiales, que no pertenecen a Standard, puedan ser usadas, dando sinergias completamente nuevas a cartones que, al ser usados en su formato específico, no las tendrían.

Por otro lado, al ser cartas de rareza común, el formato es **super barato y accesible** para entrar, haciéndolo muy jugado en países como el nuestro, por las constantes crisis económicas que nos azotan y nos impiden gastar en el vicio. **Pauper** es de hecho un formato muy jugado en Argentina, con una comunidad muy grande de gente a la que, en buena parte, sólo le interesa jugar esto.

Pauper te da la posibilidad de jugar cartas de todas las épocas, por lo cual si sos un nostálgico hay **cartones super poderosos** que con los años no mueren, como los viejos *Counterspell*, *Lightning Bolt* o *Dark Ritual*. También cuenta con **combos muy rotos** por las sinergias de cartas que “no deberían” compartir espacio. Pero no está de más entender que su meta cambia poco y que suelen ser **partidas largas** por el power level. Sin embargo, tiene **mazos muy divertidos** para jugar en arquetipos que a todos nos gustan, como Mono Black Control, Mono Blue Tempo, Elfos, Rakdos Sacrificio...

Premodern: tradición y valores de la vieja escuela

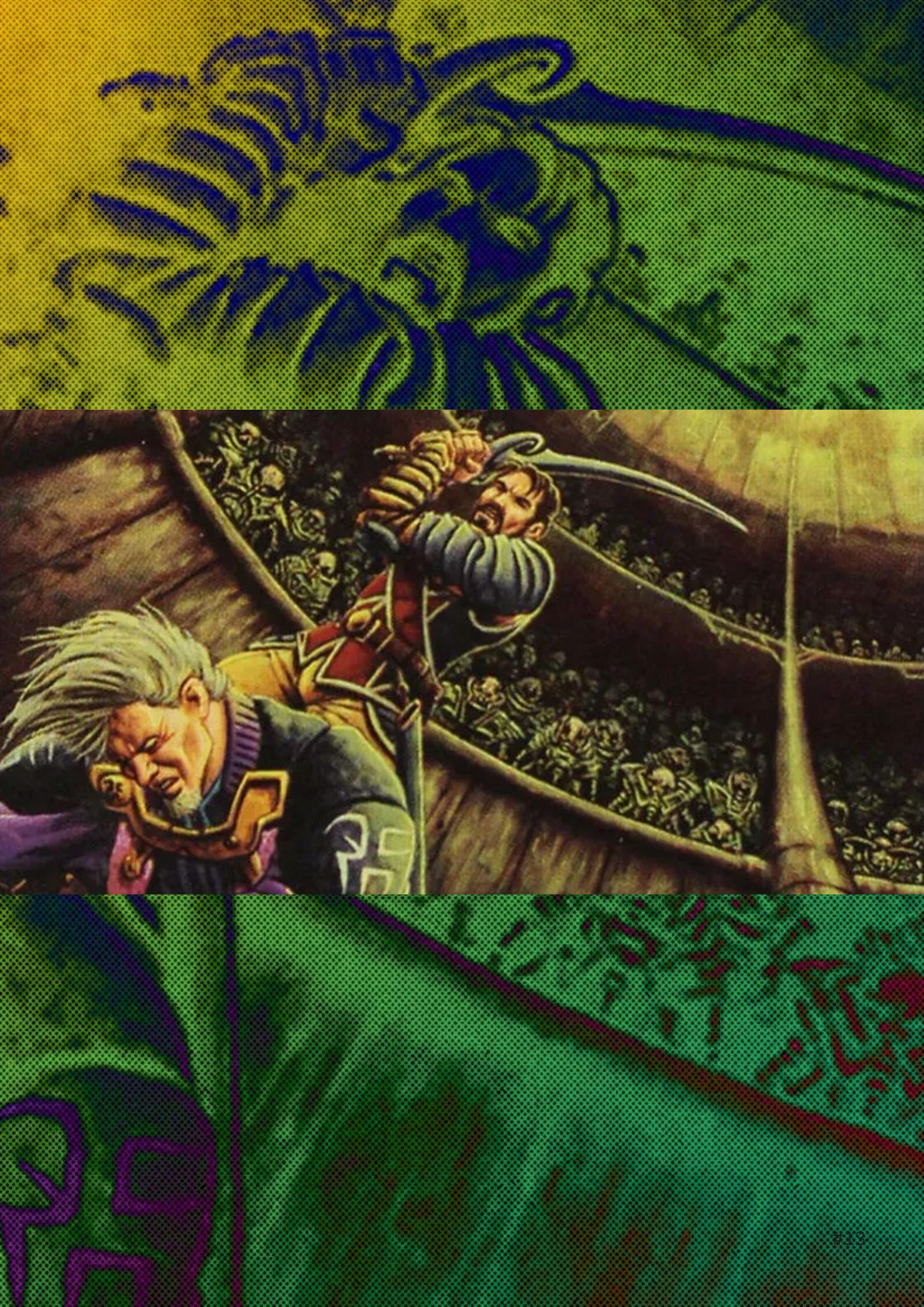
Si sos un jugador de *Magic* que tuvo sus primeras partidas por los ‘90, el juego

ahora te puede resultar desde raro hasta repugnante, con sus **Universes Beyond** y sus reglas que parecen en algunos casos más pensadas para **MTG Arena** que para la vida real. No te preocunes, un grupo de viejos jugadores armaron un formato para recordar los buenos tiempos y que puedas meterle una buena Swords to Powshares a un *Hypnotic Specter*.

Premodern fue creado por **Martin Berlin** en 2012, buscando justamente recobrar la tradición del viejo *Magic* y encontrarse con esas cartas que hoy ya no se usan más, pero que nos mueven el cerebro cada vez que las vemos porque a esta altura esos cartones tienen que ver más con nosotros que con el meta.

Este formato se juega con reglas de **mazos construidos de 60 cartas**, con el diferencial de que sólo se pueden usar **sets oficiales que hayan salido entre 4th Edition y Scourge**,





justo antes del cambió de diseño del frame de las cartas, y desde donde comienza Modern. Estamos hablando de mazos que en su arsenal van a tener **cartas de entre 1995 y 2003**, la primera época dorada del juego, con expansiones como *Tempest*, *Urza's Saga* o *Nemesis*. Volver a encontrarse con estos mazos es un placer si jugaste durante los '90. Y si eras un niño pobre como yo en ese tiempo, y no podías acceder a cartas, ahora tenés una revancha y podés jugar con ese mazo The Rock que siempre quisiste.

Es importante aclarar dos cosas de **Premodern**. No es barato, ni tampoco el formato más caro, aunque se permita usar copias de cartas con borde dorado (que suelen ser reimpresiones viejas que venían en los mazos de campeones de los '90); y si bien hay una comunidad atrás armando

mazos, el meta no va a cambiar a menos que haya bans, porque **no ingresan cartas nuevas al formato**.

Para destacar, la comunidad de **Premodern** es muy ferviente, organizada y activa, se generan eventos y torneos constantes y en Argentina hay una movida intensa que va ganando terreno. Es un formato para la **experiencia vieja escuela**, usando las cartas que tenías guardadas. Un formato para pasarla bien tirándole un *Mana Leak* a un *Cursed Scroll*.

Hay más formatos creados por la comunidad, de hecho tenemos [un artículo hermoso sobre Cubo](#) escrito por **Lucas De Paoli** para **421**. Dejamos afuera los más raros, pero vamos a retomar el tema e indagar en los más bizarros.

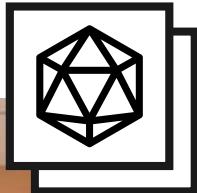


Fiesta Nacional del Cubo, la mejor forma de jugar Magic: The Gathering

Con 32 jugadores de Argentina, Chile y Uruguay, fue un éxito la primera edición del torneo que busca propagar el formato Cubo por todo el país.



x Lucas De Paoli



El domingo 20 de abril, mientras en todo el mundo se celebraba el día global del culto al cannabis, en la localidad de Caseros hubo 32 jugadores de [Magic: The Gathering](#) que decidieron posponer la ingesta de huevos de chocolate y rosas de Pascua dominguera en pos de celebrar un hito mayor, una fecha fundacional en la historia de los gordos magueros del suelo argentino: la primera edición de la [Fiesta Nacional del Cubo](#).

El espíritu que convocó a los presentes estaba imbuido del amor por el juego, pero ante todo por el disfrute del formato en sí: el **Cubo** es un formato creado por entusiastas del [Magic limitado, aka Draft](#) –consistente en elegir cartas de distintos packs entre 8 jugadores y armar en el momento un mazo para jugar–, que a lo largo de sus casi 20 años de existencia solo ha generado una avalancha creciente de popularidad [en el corazón de la comunidad](#), cautivando tanto a viejos veteranos del **Magic** noventoso como a nuevos jugadores que están descubriendo este TCG desde su PC, gracias a [MTG Arena](#).

Lo que comenzó como el ejercicio de construir un set para draftear que reúna “[las 360 mejores cartas de Magic](#)” según la comunidad de jugadores, terminó siendo la forma definitiva para muchos de relacionarse con este juego, principalmente por su [filosofía de diseño](#) que mezcla el proceso creativo de la selección de cartas durante el draft con el nivel de las cartas



Los jugadores esperando el primer draft
Foto: Antonio Savasta Alsina

que forman un cubo, resultando en **mazos con estrategias definidas** que recuerdan la jugabilidad de decks de formato construido que evocan distintas épocas y **combinaciones poderosas** de la historia del juego. Con el paso del tiempo, y a la par de los caprichos y preferencias de cada persona, vale decir que existe un cubo particular por cada grupo de amigos que se juntan a diseñarlo y jugarlo.

Es que **Cubo** es un formato en constante evolución. [Citando a Parker Lamascus en su rol de historiador del formato](#), “el draft de Cubo no es un monolito; es un tapiz. Un formato de **Magic** creado por los fans del juego que se reinventa constantemente, entrelazando los pasos en falso y las genialidades de los diseñadores y jugadores que colectivamente lo han moldeado. Estos hilos de diseño de juego contribuyen a la expresión diversa del formato, cada uno de formas distintas y, a la vez, igualmente importantes de amar y disfrutar **Magic**, creando un entretejido que define, restringe y enriquece el formato que todos amamos”.

“El mejor juego de todos”

En 2007 tuve la suerte de leer [este artículo de Evan Erwin](#), que arrancaba con la premisa de traer una “alegría incommensurable, como nunca has vivido jugando **Magic**”. Hasta entonces venía siendo un entusiasta del juego, pero sin participar activamente. La crisis del 2001 había obliterado todo intento de competir con cartas físicas y sólo se sostuvo la pulsión maguera jugando en la PC con mi hermano y leyendo artículos en internet. En ese texto, Erwin sentenciaba: “*El draft de Cubo es el mejor juego de todos. Para muchos jugadores de Magic, es el único modo de jugarlo que existe. Muchos veteranos han vuelto a jugar Magic solo para jugar al Cubo*”. Y piqué el anzuelo.

Conocer el **Cubo** marcó un antes y un después rotundo en mi relación con el juego: hizo que volviera a visitar locales de **Magic** en busca de las cartas que me faltaban para llegar a armar un cubo propio, me volvió un evangelizador [creando contenido para popularizar el formato](#), reclutando amigos



Comienzan los primeros enfrentamientos | Foto: Antonio Savasta Alsina

que habían dejado hace años las ***Magic*** y nuevas amistades entre jugadores activos. Todo para formar un grupo de **8 jugadores**, el capital más importante para que funcione el formato. El **Cubo** nos dio una excusa, con mi hermano, para encender de nuevo la **pasión por el juego**.

Persiguiendo la misma certeza de que el **draft de Cubo** representa lo mejor de juntarse a jugar ***Magic***, Nacho Barbero y Juan “Juanro” Rodríguez decidieron construir desde cero la **Fiesta Nacional del Cubo** para darle un marco formal al encuentro de entusiastas del formato: sacar a los acólitos del **draft de Cubo** de sus cuevas y ofrecer un punto de encuentro, un dojo neutral donde cualquier jugador pueda experimentar la adrenalina de encontrarse con nuevos cubos que no habían jugado antes y batallar con (conocer a) otros jugadores fanáticos del formato para ratificar dos cosas: que no existe mejor forma de jugar ***Magic: The Gathering*** y que no están solos en el sentimiento.

Cómo fue la primera Fiesta Nacional del Cubo

La catedral elegida para la primer edición del evento fue [Bazaar of Baghdad \(o Bazaar a secas\)](#). Nacho cuenta: “Era ideal porque tiene capacidad para 70 personas, es de las tiendas más lindas del país, tiene buena comida y es muy limpia y prolíja. Y sobre todas las cosas, el dueño (Fer González) es amigo y mega fanático de **draft de Cubo**”. Elegida la santa sede, [pusieron en órbita el sitio web](#) y crearon un [servidor de Discord](#) de su proyecto piloto, invitando a todos los fieles del formato a celebrar esta edición inaugural de la Fiesta con capacidad máxima para **40 jugadores**. A razón de 8 jugadores por cubo, era necesario la presencia de cinco cubos.

Bajo el mantra “Si lo construyes, vendrán”, Nacho y Juanro ofrecieron las piedras basales para construir el tótem: [Nacho aportó su cubo basado en capitalizar sinergias](#) entre cartas particulares; atención al apartado de introducción y estructura del cubo, todo un manifiesto/manual de



TOP 8 de la Fiesta Nacional del Cubo

Foto: Antonio Savasta Alsina

instrucciones prodigiosamente construido por su dueño. Y [Juanro ofreció el Cubinson Cuvani](#), un cubo fuera de serie que contiene arquetipos tan excéntricos como divertidos. ¿Alguna vez jugaste rojo/azul timbero lanzando monedas? ¿O drafteaste un mazo tribal de ardillas?

Los organizadores invitaron en el llamado a que otros jugadores pusieran su cubo para el evento, y así nutrir colectivamente al mejor encuentro posible. El llamado superó el marco nacional, atravesando el Río de la Plata y la Cordillera: cinco amigos magiqueiros de la república oriental del Uruguay organizaron un encuentro con otros dos chilenos en Buenos Aires, exclusivamente para participar de la **primera edición de la Fiesta Nacional**. O ya más bien Internacional, si hasta uno de ese grupo llegó a la final.

También en otros grupos de chat en los que estoy, creados para el agite ocasional de juntarse a jugar **Cubo**, hizo eco el anuncio. “¿Vieron lo de la **Fiesta Nacional**? ¡Se puede proponer tu propio cubo para participar!”. La banda “Buen Fulbo”, nacida de los jugadores más activos de la movida porteña de **Pauper** (formato casual donde solo se juega con cartas comunes) [postuló su cubo honrando la tradición del formato Pauper](#), obsesivamente curado y perfeccionado durante los años



La primera final queda para la historia | Foto: Antonio Savasta Alsina

de pandemia, cuando juntarse a draftear por **Cockatrice** fue la mejor resistencia al encierro y la locura. Por otro lado, la pandilla de amigos de Caballito que se juntan (casi) todos los domingos a celebrar la amistad con ricas flores postularon [su cubo Vintage con las cartas más picantes del juego](#), a merced de generar partidas épicas en la **Fiesta Nacional**.

Quiso el destino (o la falta de postulantes) que ambos cubos con los que juego con amigos hace años fueran los seleccionados por la organización para coronar el evento.

Madrugados, a las 8:30 am caímos en caravana con todas las cartas mezcladas y listas para arrancar lo que terminarían siendo **más de 12 horas de alegría magiquera pura**: dos instancias de drafts entre los 4 cubos presentes, donde cada jugador podía rankear en orden de preferencia para jugar el que le pareciera más interesante o divertido.

Hacer un reporte de mis partidos individuales y mi experiencia en el torneo es innecesario (* ver nota al pie) porque era palpable que todos los presentes estaban

en el summum del disfrute y la emoción competitiva. Entre rondas, las rivalidades en partidos se transformaron en **nuevos lazos de camaradería** con el espíritu fraternal de compartir una pasión (y el fuego de los porros que se pasaron entre los gladiadores, en pleno festejo 4/20). Para el final del evento, ya teníamos mutuamente agendados a jugadores de otros grupos con la promesa de juntarnos en un futuro para probar sus propios cubos o llenar **un octavo asiento vacío** en la próxima juntada.

Luego de jugarse 6 rondas, se coronó el **Top 8** y fue el momento de sacar a jugar a la diva del evento, el clásico **cubo Vintage de 360 cartas**, formado sólo las cartas más filosas alguna vez impresas. Así, el slogan “Ahora si estas jugando con Poder” de la Super Nintendo se manifiesta en forma de naipes de cartón.

La primera página de la historia de la celebración colectiva del **draft de Cubo** en suelo argentino ya fue escrita. Unos días después les pregunto a Nacho y Juanro si ya hay engranajes puestos en marcha para una segunda edición: “Todavía no tenemos nada muy definido, pero barajamos la posibilidad de hacer una edición en primavera. Mientras entremos en Bazaar, ése será nuestro hogar”.

Lo que está claro es que el roadmap de esta misión ya está trazado: “Estamos

convencidos de que las cartas **Magic** son el mejor juego que inventó la Humanidad hasta ahora, que su futuro es comunitario y que **Cubo** es el formato que mejor expresa ese porvenir. Por estas convicciones sentimos el deber generacional de convertirlo en un fenómeno de masas en la Argentina, y que desde acá también marquemos hitos en la historia de este juego y formato. Así como a principios del siglo XX algunos tipos se dieron cuenta de que patear una pelota de a 22 estaba buenísimo y decidieron armar clubes alrededor de eso, nosotros nos dimos cuenta de que mirar 15 cartitas, quedarse una, pasar el resto y recibir 14 es lo mejor que hay. **Nos toca armar las comunidades que lo sostengan**”.

Por mi parte, quedé contento y ansioso de que haya una segunda edición de la **Fiesta Nacional**, y quiero invitar a la comunidad de **421**, a los que hayan jugado **Magic** hace años y les pica el bicho de tanto en tanto, de volver a jugar. A los gladiadores que juegan **Cubo** regularmente con sus amigos, a los que están copados con **MTG Arena** pero nunca jugaron en persona con cartas físicas, los invito a alistarse a la **comunidad de Discord** de la **Fiesta Nacional**, para sumarse con su cubo o su presencia cuando se haga la próxima edición. Les prometo la alegría incommensurable de jugar el mejor juego jamás inventado.



Mercado y precios en Magic: The Gathering: guía definitiva para vender tus cartas

Un tutorial teórico-práctico para el relevamiento de precios, el manejo de colecciones y la compraventa de cartas Magic en el mercado secundario.



x Luis Paz



El de **Magic: The Gathering** es uno de los mercados secundarios más importantes no sólo entre [juegos de cartas y otros colecciónables](#) sino en la historia de la cultura popular. Y esto es aún más llamativo porque el núcleo de ese tejemaneje son las **cartas**, los propios elementos del juego; y no derivados como juguetes, películas, series o merch.

Esta es, entonces, una **guía teórico-práctica para la compra-venta de cartas Magic**. Es un acercamiento a sus productos oficiales, las dinámicas de su **mercado secundario**, y una propuesta de estrategia para ordenar, seleccionar, **cotizar y vender cartas**.



De dónde salen las cartas Magic

En **Magic** no hay un modo oficial de conseguir una carta puntual. Es precisamente eso lo que las vuelve colecciónables y da origen a su gigantesco **mercado p2p trasnacional**, que al año genera millones de transacciones entre jugadores, coleccionistas, tiendas y dealers. Esto es una parte fundamental de [la capa social de Magic](#). Y también es la causa de la inversión especulativa en el TCG creado por **Richard Garfield** en 1993 y distribuido por **Wizards of the Coast**, propiedad de **Hasbro** desde el 2000.

No importa que tengas la plata para la mítica más cara. Si el fabricante no la vende suelta y ningún holder la quiere largar, cagaste. Sólo se consiguen cartas en **sobres** o comprándoselas a alguien que haya abierto un sobre, corta. A veces el que los abre es una tienda, a veces las tiendas les

compran las cartas a otros jugadores, pero el origen es siempre el pack, el **booster**.

Estos paquetes solían traer una tierra básica, una carta rara, tres infrecuentes y diez comunes, al azar dentro de sus parámetros de rareza y su **expansión o set**, como se llaman las distintas tandas de cartas oficiales. Cada colección que aparece aporta más hechizos –que cambian la correlación de fuerzas entre los distintos tipos de mazos–, presenta **locaciones inexploradas** y suma **capas de lore** al multiverso lúdico-narrativo de **Magic**.

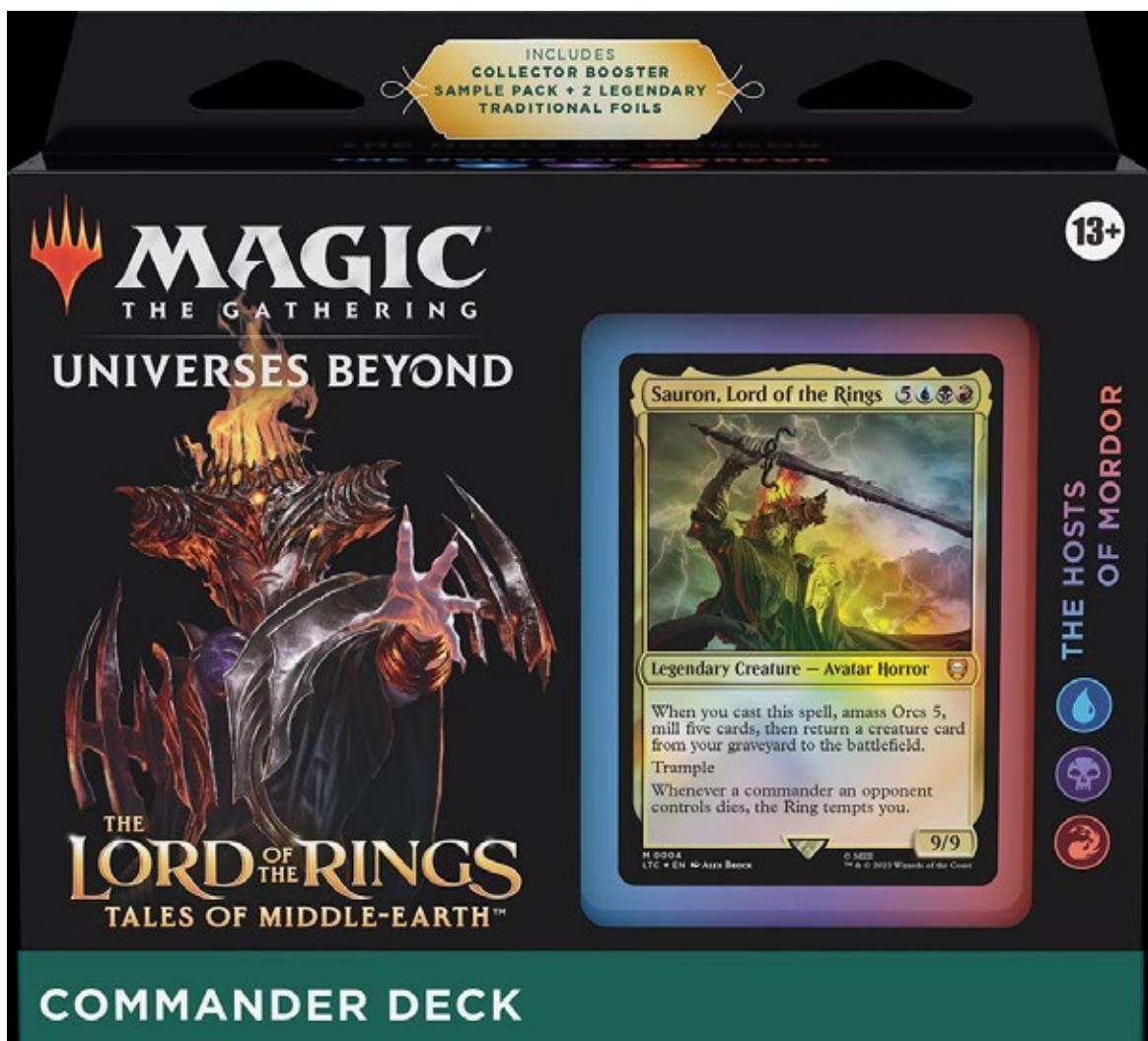
Tipos de sobres o boosters

Por dos décadas, el **Booster Pack** fue el paquete por defecto. En 2019 fueron reemplazados por un desdoblamiento entre **Draft Booster**, **Set Booster** y **Collector Booster**, con distintas ratios de cartas por rareza. En 2024, los de Draft y Set se discontinuaron para dar paso a los [Play Boosters](#), con menos comunes y hasta cuatro raras. Estos son los packs que se usan [para jugar Draft y Sealed](#). Desde el set Aetherdrift, vienen en cajas o **booster boxes** de 30 sobres (antes 36), que cuestan unos 120/140 USD en su lanzamiento y luego se suelen estabilizar en los 100/110 USD.

Los que sobrevivieron fueron los [Collector Boosters](#), con entre cuatro y ocho raras o míticas, más otras de menor rareza. Pero lo que más los distingue es la variedad en los tipos de presentación de estas cartas: **foil, extended art, borderless, showcase**. Vienen en cajas de 12 sobres y salen 200 a 300 USD. Son puro y duro **Magic premium**.

Cajas, bundles y mazos prearmados

Además de las cajas de **30 play boosters** o **12 collector boosters**, existe otro empaque divino, el **Bundle** (antes Fat Pack), con 8 o 9 play boosters, un dado especial y una tanda de tierras comunes, foil y/o full art. Además traen una contenedora rígida fachera, colecciónable en sí misma. Pero al igual que



COMMANDER DECK

con todos los sobres oficiales de *Magic*, es imposible saber su contenido, ya que los packs se arman **al azar**, como las figuritas.

Los que sí tienen previsibilidad son los **mazos preconstruidos** que se venden de fábrica. Decks de 100 cartas listos para jugar **EDH / Commander**, con reimpresiones de cartas difíciles de conseguir y otras flamantes que pueden terminar siendo muy buscadas en el **mercado secundario**. Y finalmente, ya sin utilidad por fuera de aprender a jugar *Magic*, están los **Starter Decks**. Los mazos de Commander y Starter son los únicos preconstruidos oficiales actualmente, y suelen salir con cada expansión del juego.

Mercado saturado de cartas premium

Por intermedio de **Wizards of the Coast**, Hasbro lanza cada vez más **productos premium** a una frecuencia cada vez mayor, lo que se volvió su principal estrategia comercial. Tiene sentido: sale lo mismo imprimir una tierra básica berreta que la misma tierra en edición limitada (como las básicas meme con el texto de reglas completo del **Secret Lair**), pero el rendimiento que le saca la empresa a ese cartón entintado es mucho mayor.

Secret Lair es una línea de productos de **edición limitada** que consiste en packs de



unas pocas cartas predefinidas, entre 3 y 7, en un mix de clásicas y otras más nuevas que se volvieron staples o son icónicas. Pueden compartir temática o tipo, haber sido ilustradas por un mismo artista o ser colaboraciones especiales. El distintivo de las **Secret Lair** es su **arte alternativo** con ilustraciones únicas, y pueden venir en variantes foil, arte extendido o borderless. Su precio varía entre los 70 y los 140 USD.

Universes Beyond, por último, es un segmento “feat”, donde los personajes, la historia y el entorno de otras franquicias e IP entran a la jugabilidad de **Magic: The Gathering**. O sea, un modo de tener un TCG de altísima calidad de otro

ecosistema cultural, como *Street Fighter*, *Warhammer 40,000*, *Evil Dead*, *Dungeons & Dragons*, *El Señor de los Anillos*, *Jurassic Park*, *Marvel*, *Monty Python*, *Hatsune Miku*, *Godzilla*, *Fallout* o *Final Fantasy*, [uno de los últimos en sumarse](#).

DISCLAIMER: el rediseño constante del contenido de los boosters y el rebranding esquizoide de **Magic** vía Hasbro trajeron **hipersegmentación** en los productos oficiales y bardos de **precios y stock en el mercado p2p**. Sin contar que, además, este acostumbramiento a soltar cartas en distintas versiones le agrega [capas extra de exigencia cognitiva](#) al juego. Ya no sólo hay que reconocer una versión de una carta sino tres o cuatro variaciones estéticas o más, contando cartas obsequio o promo. Jamás hubo tantas variantes de un mismo hechizo ni tanto quilombo para saber qué te están jugando. Imaginate al venderlas.

Escasez, estado y utilidad: el valor de una carta Magic

De todo lo escrito se desprenden algunas cosas, como ser que el **sistema de rareza** de cartas determina su **escasez**. Si bien con los play y collector boosters

TRATAMIENTOS DE IMPRESIÓN

Los tratamientos de impresión se usan para hacer que las increíbles ilustraciones de Magic destaquen y brillen con esplendor. Estos tratamientos incluyen las cartas foil grabadas, de tinta de néon y muchas más.

ARTE ALTERNATIVO

Las cartas con arte alternativo añaden un giro esculpiente al panorama de Magic. Estas interpretaciones con estilo propio te encantaran con su originalidad y le darán un toque inesperado a tu colección.

MARCOS ESPECIALES

Los marcos especiales añaden una estética única a los diseños de las cartas. Los marcos resaltados, las Obras Maestras y muchos otros marcos estilizados también ahondan el vínculo entre las cartas y el Multiverso de Magic en general.

la cantidad de raras que se abren por paquete se multiplicó entre cuatro y ocho veces, sigue vigente la lógica de que existen menos míticas que raras, menos raras que infrecuentes y menos infrecuentes que comunes. Además, los **tratamientos especiales** y las **versiones promo** generan distintos tipos de escasez para una misma carta. De una mítica borderless foil, capaz que en todo CABA se abren seis copias.

El **estado de conservación** de una carta también es clave en su precio. La diferencia entre una casi intacta (near mint) de 5 USD y una copia de esa carta con los bordes gastados puede ser de centavos, pero para cartas que valen cientos o miles de dólares, la rebaja se vuelve significativa.

Ahora bien, ni la rareza ni el estado de una carta determinan tanto su precio como su **utilidad y versatilidad en el juego**. Cartas requeridas por mazos muy populares, o por muchos decks, tienen alta demanda. Si se juegan en múltiples formatos, más. Y ahí entra la dinámica de todo mercado: si encima la oferta es baja porque es una carta escasa, si nadie quiere venderla o si tuvo una sola impresión hace muchos años, entonces el precio puede llegar a subir muchísimo.

Demanda: por qué buscamos esa carta

Buscamos ciertas cartas **Magic** para ganar más a menudo, como aquellas que ofrecen **poder, inevitabilidad y dominio** sobre las del oponente; o para divertirnos más al jugar, como algún **engine** para un mazo combo absurdo. A veces son criaturas o **planeswalkers** espectaculares y a veces una simple común que hace algo chiquito pero que, puesta en el mazo correcto, resulta letal. Entonces, lo primero que tenemos es la demanda por el **valor funcional** de una carta, relacionado a su **relevancia** en el meta y a su **versatilidad** para encajar en varios decks o formatos.

Estos puntos están en permanente tensión debido a que **todo el tiempo salen cartas** que cambian el meta: un **removal** más eficiente, un **lord** que origina un mazo tribal inexplorado. Por el contrario, los **baneos** juegan en la demanda negativamente, al bajar la búsqueda de esas cartas. Y después está la competencia interna entre las **distintas versiones de una carta**, entre foils, reimpresiones, borderless, showcase y promos.

En paralelo hay otra capa de demanda que tiene que ver con factores fuera del

Top Winners				
+1.86 ↑	畏	Terror of the Peaks	\$ 25.89	+8%
+1.49 ↑	Ⓜ	Heritage Reclamation	\$ 1.98	+302%
+1.34 ↑	Ⓜ	Swamp 289	\$ 7.33	+22%
+1.15 ↑	⚡	Etali, Primal Conqueror	\$ 17.37	+7%
+1.12 ↑	生命力	Timeless Lotus	\$ 15.52	+8%
+1.05 ↑	★	Twinflame Tyrant	\$ 23.94	+5%
+0.95 ↑	⊖	Phyrexian Obliterator	\$ 10.43	+10%
+0.92 ↑	Ⓜ	Auroral Procession	\$ 1.52	+152%
+0.91 ↑	书	Moonshaker Cavalry	\$ 13.14	+7%
+0.87 ↑	Ⓜ	Plains 277	\$ 1.22	+249%

Top Losers				
-24.06 ↓	Ⓜ	Nature's Rhythm	\$ 8.47	-74%
-21.60 ↓	Ⓜ	Mox Jasper	\$ 61.98	-26%
-18.31 ↓	Ⓜ	Smile at Death	\$ 11.07	-62%
-17.71 ↓	Ⓜ	All-Out Assault	\$ 12.50	-59%
-15.10 ↓	Ⓜ	Clarion Conqueror	\$ 5.92	-72%
-11.46 ↓	Ⓜ	Perennation	\$ 9.64	-54%
-10.58 ↓	Ⓜ	Death Begets Life	\$ 6.55	-62%
-9.63 ↓	Ⓜ	Teval, Arbiter of Virtue	\$ 9.74	-50%
-8.88 ↓	Ⓜ	Call the Spirit Dragons	\$ 26.23	-25%
-8.58 ↓	Ⓜ	Windcrag Siege	\$ 2.86	-75%



juego: cartas buscadas por **colecciónismo**, por haber sido ilustradas por determinado artista, ser un **missprint** o parte de un **ciclo**. O por motivos de **especulación**, ya sea por estar en la **Reserved List**, porque no hay reimpressions o porque se viene un set de temática afín. Y estas fuentes de demanda vienen no sólo del circuito de **Magic** sino también desde afuera, como en el caso de las copias estándar de *The One Ring*, que sumó la demanda del fandom de Tolkien.

Oferta: qué tan fácil es conseguirla

Del otro lado tenemos la oferta, las **cartas disponibles**. Y el primer vértice de la oferta es la **escasez**: cuántas copias de una carta hay en los catálogos de los locales y las tiendas online, en las carpetas de jugadores y dealers. Y no sólo eso, sino de qué **edición**, en qué **estado**, en cuál **idioma**. Y, ojo, porque pueden haber salido de imprenta millones de copias de una carta, pero el **circulante real** sólo se determina por la apertura de sobres.

La oferta de cartas en el mercado secundario (tiendas, grupos en redes, canje p2p, marketplaces) obviamente depende de la **rareza in-game**. A veces las más raras

bajan de precio porque hay una reimpresión que agranda el suministro o porque ya no las usa nadie; y a veces las comunes suben porque aparece un nuevo mazo que las usa y quien las tiene no está dispuesto a venderlas porque valen dos mangos. Sitios como **MTG Stocks** facilitan el trabajo llevando [los movimientos de precios diarios de cada carta](#).

Los formatos y la ventaja del jugador

Por estar expuestos a los **formatos** qué más dependen de nuevos sets, los jugadores de **Draft** y **Standard** pueden acopiar mucha data sobre lo que pasa en el mercado secundario, además de saber las escalas de precio de los **productos oficiales** y –esto es lo más importante– tener **conocimiento del meta**, de “lo que se está jugando” y las tácticas eficientes en cada formato. También pueden identificar cartas que resuelven un problema o que podrían ver resignificada su utilidad si sale un set con temática afín, y a partir de eso subir de precio. Pasa también con jugadores de [formatos creados por la comunidad](#) como **Pauper**, **Pre Modern** o **Commander**, aunque en su caso suelen tener un pool de cartas más sectorizado, por época, colores o mecánicas.



Black Lotus (Not Tournament Legal)

International Edition • English
Non-foil

NM **\$2999.99**
Out of stock

NOTIFY ME

Black Lotus

Unlimited • English
Non-foil

NM **\$17999.99**
Out of stock

NOTIFY ME

Black Lotus

Alpha • English
Non-foil

NM **\$119999.99**
Out of stock

NOTIFY ME

Black Lotus

Beta • English
Non-foil

NM **\$34999.99**
Out of stock

NOTIFY ME

MTGGoldfish HOME DECKS METAGAME STORE LOGIN

MTGGoldfish is supported by its audience. When you buy through links on our site, we may earn a commission.

Browse Home Decks Metagame Modern Standard | Modern | Pioneer | Historic | Explorer | Timeless | Alchemy | Pauper | Legacy | Vintage | Penny Dreadful | Duel Commander | Commander | Brawl Tabletop MTGO

Modern Metagame

Deck	META %	Tabletop
Grinding Station	15.9% (686)	\$ 1,564
Eldrazi Ramp	11.1% (480)	\$ 539
Boros Energy	10.8% (467)	\$ 863
Amulet Titan	7.0% (303)	\$ 934
Orzhov Midrak	6.1% (263)	\$ 826
Temur Breach	5.4% (235)	\$ 1,611
Domain Zoo	5.0% (216)	\$ 750
Dimir Murkld	3.5% (150)	\$ 790
Ruby Storm	2.4% (104)	\$ 453
MILL	2.4% (103)	\$ 482

Show decks from the last Deck Search Advanced Search Options

Tournament Search Advanced Tournament Search Options

Recent Decks Modern League 2025-03-18 on 2025-03-18

Pl.	Deck	Player	Price
5 - 0	Dimir Murkld	ETBJesus	\$ 848
5 - 0	Sinic Midrange	neptune10101	\$ 789
5 - 0	Amulet Titan	NoClickero	\$ 852
5 - 0	Ruby Storm	Eter89	\$ 302
5 - 0	Rakdos Midrange	magichlibrary	\$ 511
5 - 0	WB	jdmoyer17	\$ 868
5 - 0	Crashing Footfalls	joe113	\$ 729
5 - 0	Boros Energy	bystannis	\$ 1,015

[View All 23 Decks](#)

Modern y **Pioneer** tienen metas muy dinámicos que también se ven afectados por las cartas de los nuevos sets, pero en menor medida porque son **formatos sin rotación**. Si bien algunos mazos pueden quedar obsoletos de una semana a la otra, también pueden regresar después de un baneo, una reimpresión o una carta nueva que sale. Por otro lado, los principales cimbronazos en **Modern** suelen venir de sets específicos para el formato, como **Modern Masters** o el más reciente **Modern Horizons**.

Cómo vender tus cartas *Magic: The Gathering* en 6 simples pasos

Cada jugador de **Magic** tiene su manual de juego, de estilo y de diplomacia comercial. Hay muchas formas de vender cartas sueltas, pero la mayoría caen en el

tryhard. En una época me manejaba con **seis solapas de Brave**, cruzando stock, precio, meta, spoilers. ¿Para qué? ¿Por cartas de 12 USD o que podían subir un par de mangos? Nunca más. Te van a decir que tenés que hacerle **scalping** a una carta de 0.25 USD, vos dejá que hablen y entregate a lo elemental: **tu objetivo es conseguir el 80 por ciento de lo que valen tus cartas pero con el 20 por ciento del esfuerzo**. Eso es lo que intenta esta guía. Chill de cartones.

Paso 1: ordenar

Liberá, limpiá y secá la mesa más grande que haya en tu casa y poné todas las cartas que quieras vender. Hay quien las acomoda por color, coste de maná o tipo de carta. La posta es separarlas por set, así es más fácil navegar los precios. Si son muchas, separá por color dentro de cada set.

Standard • Pioneer • Modern • Legacy / Vintage • Magic Arena Exclusives • Special Sets •					
Ⓐ Aetherdrift					
Mythic		Nowhere to Run	\$ 1.30	Deadly Cover Up	\$ 0.60
Brightglass Gearhulk	\$ 11.04	Sheltered by Ghosts	\$ 3.66	Doorkeeper Thrull	\$ 2.45
Chandra, Spark Hunter	\$ 7.87	Unintimate Malfunction	\$ 2.28	Doppelgang	\$ 0.88
Coalstone Gearhulk	\$ 1.00	Withering Torment	\$ 2.00	Elegant Parlor	\$ 8.56
Hazoret, Godseeker	\$ 1.25	Common		Forensic Gadgeteer	\$ 2.00
Ketramose, the New Dawn	\$ 33.41	Swamp [27]	\$ 0.68	Hedge Maze	\$ 15.07
Loot, the Pathfinder	\$ 2.22	Sealed Product		Leyline of the Guildpact	\$ 4.74
March of the World Ooze	\$ 3.86	Bundle		Lush Portico	\$ 8.51
Mimeoplasm, Revered One	\$ 0.60	Collector Booster ...		Meticulous Archive	\$ 19.00
Mu Yanling, Wind Rider	\$ 0.99	Collector Booster ...		Outrageous Robbery	\$ 0.50
Oildeep Gearhulk	\$ 2.81	Nightmare Bundle	\$ 98	Proft's Elidetic Memory	\$ 3.00
Pryewood Gearhulk	\$ 1.10	Play Booster Box	\$ 150	Raucous Theater	\$ 9.94
Radiant Lotus	\$ 8.91	Play Booster Pack	\$ 5	Shadowy Backstreet	\$ 23.00
Riptide Gearhulk	\$ 9.82	Prerelease Pack	\$ 32	Thundering Falls	\$ 11.10
Sab-Sunen, Luxa Embodied	\$ 3.99	Bloomburrow		Undercity Severs	\$ 25.54
Salvation Engine	\$ 2.80	Mythic		Underground Mortuary	\$ 16.14
The Arterspark	\$ 32.00	Beza, the Bounding Spring	\$ 9.71	Warkador's Call	\$ 6.99
The Last Ride	\$ 0.86	Dragonhawk, Fate's Tempest	\$ 4.04	Ⓟ Phyrexia: All Will Be One	
The Speed Demon	\$ 3.62	Eluge, the Shoreless Sea	\$ 2.77	Uncommon	
Thunderous Velocipede	\$ 2.85	Glarb, Calamity's Asur	\$ 3.45	All Will Be One	\$ 2.58
Valor's Flagship	\$ 1.48	Helga, Skittish Seer	\$ 1.77	Aftermath Analyst	\$ 0.94
Rare		Hugs, Grisly Guardian	\$ 1.36	Crime Novelist	\$ 0.79
Agonasaur Rex	\$ 0.99	Kitsa, Otterball Elite	\$ 10.00	Insidious Roots	\$ 1.76
Bleachbone Verge	\$ 7.64	Lumra, Bellow of the Woods	\$ 12.59	No More Lies	\$ 0.54
Bloodghast	\$ 1.00	Maha, Its Feathers Night	\$ 9.66	Common	
Cryptcaller Chariot	\$ 0.65	Ral, Crackling Wit	\$ 6.32	Slime Against Humanity	\$ 2.03
Demonic Junker	\$ 0.54	Rottenmouth Viper	\$ 5.63	Sealed Product	
District Mascot	\$ 0.50	Season of Gathering	\$ 5.37	Retail	
Draconautics Engineer	\$ 0.95	Season of Loss	\$ 2.00	Murders at Karlov Ma...	\$ 45
Full Throttle	\$ 2.79	Season of Weaving	\$ 4.42	Murders at Karlov Manor ...	\$ 232
Gonti, Night Minister	\$ 0.50	Season of the Bold	\$ 0.90	Murders at Karlov Manor ...	
Howlsquad Heavy	\$ 1.29	Season of the Burrow	\$ 2.99	Murders at Karlov Manor ...	
Lumbering Wirkwagen	\$ 0.51	Stormsplitter	\$ 3.00	Lost Caverns of Ixalan	
Marketback Walker	\$ 1.00	The Infamous Cruelclaw	\$ 2.25	Mythic	
Mendicant Core, Guidelight	\$ 0.91	Warren Warleader	\$ 2.90	Aclazotz, Deepest Betrayal	\$ 7.49
Monument to Endurance	\$ 10.00	Ygra, Eater of All	\$ 11.00	Bloodletter of Aclazotz	\$ 34.99
Muraganda Raceway	\$ 1.36	Rare		Bonehoard Dracosaur	\$ 11.57
Oviya, Automech Artisan	\$ 1.09	Artist's Talent	\$ 5.37	Common	

Paso 2: seleccionar

Hay dos formas rápidas de identificar cartas de precios relevantes en un set. Una es ver el [listado de singles de cada expansión en Star City Games](#) y ordenarlo por precio descendente, pero tenés que andar filtrando foils y además SCG tiene precios fixeados para cartas de poca circulación. La mejor es revisar la [lista de cartas destacadas y precios de MTG Goldfish](#), que discrimina por formato y set y solamente lista las cartas a tomar en cuenta por su costo. Cruzando los datos de estas webs con tus cartas sobre la mesa, vas a identificar las vendibles de cada set.



las más habituales) y guiarte con ella para ver precios a la hora de publicar una carta a la venta o que alguien te pregunte su valor en un torneo.

Paso 3: desmalezar

En *Magic* y muchos TCG se conoce como **bulk** a las cartas que ni tienen un precio relevante ni son muy jugadas ni son atesorables por fines de colección o especulación. Ahí cae casi todo lo que no figure en los listados del Paso 2. Estas cartas se pueden vender en lote en marketplaces (Mercado Libre o el de Facebook) o a dealers y tiendas que las usan para armar mazos de cortesía o iniciales. Se pagan muy poco, y tal vez convenga venderlas como cartón en chatarrerías, pero aún así salvan unos mangos. Hay quienes se las regalan a los nuevos jugadores o las usan para hacer **tokens** o **proxies**. Al sacar el bulk, te van a haber quedado sobre la mesa las cartas con **value**, las que están por sobre el **nivel de precio** de su rareza. Y ojo que también hay value en cartas baratas de gran utilidad, escasas o en versiones alternativas, pero esa revisión viene después.

Paso 4: cotizar

Si bien usar *MTG Goldfish* para sondear cartas vendibles resuelve un montón, nadie toma en cuenta ese precio al tradear. *Goldfish* es más un indicador de **demand** **activa** que un valor de **referencia de precio**. Conviene ver qué plataforma se usa como referencia en tu área (Star City Games, [Card Kingdom](#) y [TCG Player](#) son

Paso 5: encarpetar

Acomodá las cartas con value en una **carpeta**, por color. Hay quienes acomodan por set, color y número de carta, o por tipo de hechizo. Al pedo. Con ponerlas **por color**, el 95% de los jugadores lo van a agradecer. Hay variedad de carpetas de distintas calidades y tamaños, y todo el mundo de accesorios de *Magic* es un negocio en sí mismo, pero hasta la carpeta más básica alcanza. Ponele esmero en acomodarla bien y tenés un gran plus.

Paso 6: vender

Ya sabés qué tiene valor, ya lo ordenaste y lo encarpetaste; ahora, a hacer guitarra. En el mundo físico, podés ir a puntos donde haya compradores: tiendas ([mi favorita siempre fue La Batikueva](#)), torneos, lugares donde hay mucho juego casual (en su época, los shoppings de Caballito y Villa del Parque), dealers de galerías y [espacios verdes como el Parque Rivadavia](#). Sé educado, esperá a ofrecer tu carpeta entre rondas, llegá temprano cuando muchos buscan cartas para terminar sus mazos, o quedate hasta terminar el evento. Muchos te van a ofrecer tradear, evaluá si te sirve o negate, nadie se va a ofender.

Ahora bien, en el mundo digital, podés vender publicando en redes y marketplaces. En mi experiencia, lo que mejor funciona online son los grupos de Facebook. Algunos

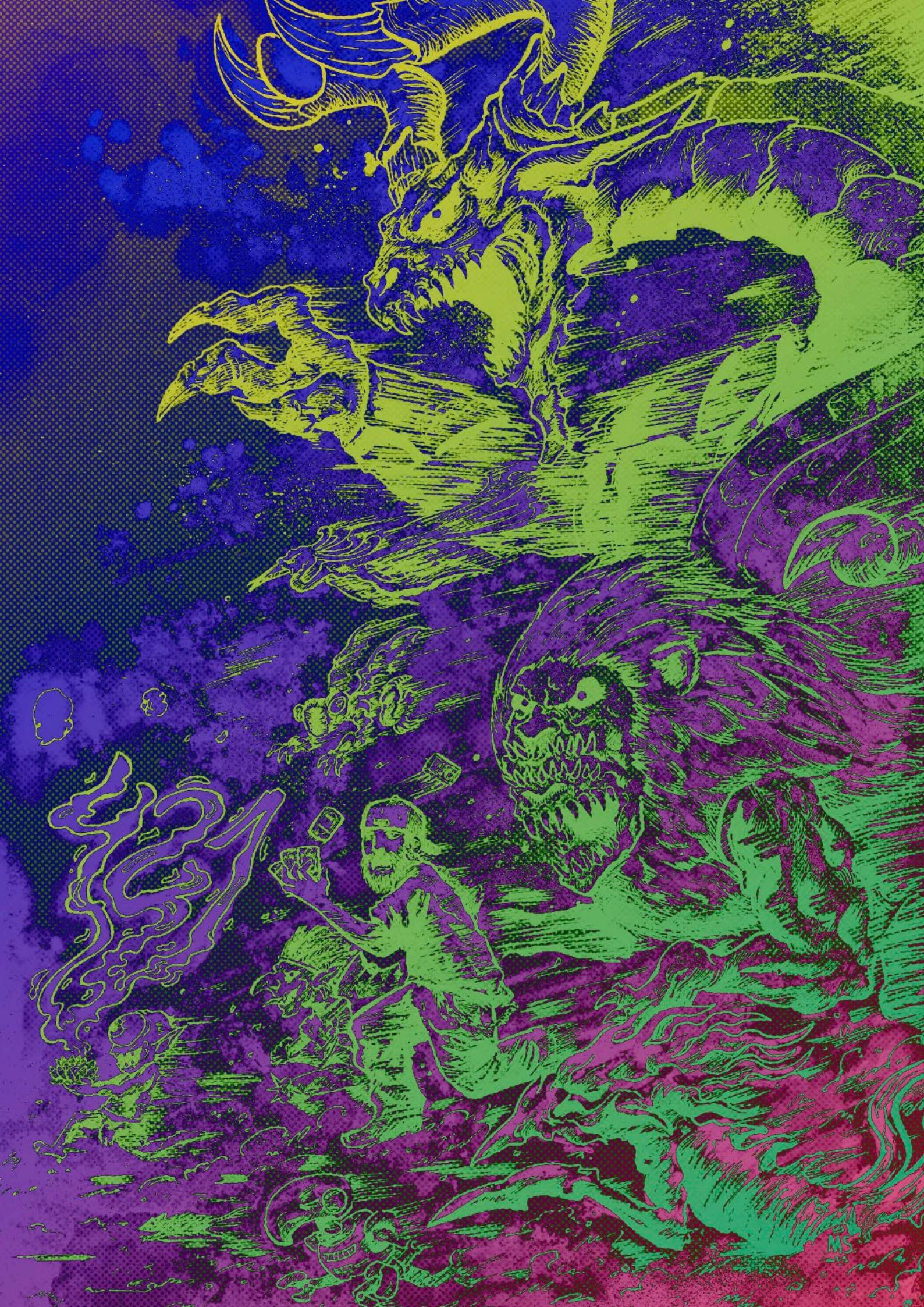


como [Magic the Gathering Argentina](#), [Tradeo/Compra/Venta de cartas Magic entre jugadores](#), [MTG Tradeo Argentina](#), [MTG! casual, tradeo y mas!](#), y muchos otros, tienen una gran comunidad de jugadores activos.

Todo vuelve a empezar

Regresás a casa con guita nueva y cartas viejas. O sin ninguna venta. No te preocupes. **Magic** es un juego híper dinámico, como cripto. Mañana va a subir el precio de lo que vendiste ayer (pasa siempre), pasado va a

explotar el de lo que no pudiste vender (pasa muy cada tanto, pero pasa). Si no estás en el agite del día a día, no te preocupes por eso. Ya tenés una carpeta, cartas que sabés que tienen valor, una caja con bulk para terminar de hacerte otros mangos y un gran pool de cartas con las que no vas a saber qué carajo hacer: esas que son útiles o lindas o coleccionables pero no tienen hoy un precio relevante. No pasa nada, las guardás en una caja. En unos meses, volvés a empezar el ciclo. Bull market, bear market, correcciones, rallies. Ya tu sabés. Es **Magic: The Gathering**, el juego más fascinante de todos los tiempos, pero no deja de ser un mercado: **no fomées, no tryhardées**.





cuatroveintiuno.com

