

Introducción: qué es un TCG

Los **juegos de cartas coleccionables (TCG)** son un tipo de **juego de estrategia** donde los jugadores utilizan cartas para controlar **personajes, hechizos y habilidades** con el objetivo de derrotar a su oponente.

Este concepto se popularizó en la década de 1990 con el lanzamiento de “**Magic: The Gathering**”, de *Wizards of the Coast*, y desde entonces ha sido adoptado por muchas otras franquicias como **Pokémon, Yu-Gi-Oh!** y juegos digitales como **Hearthstone**.

El término “juego de cartas coleccionables” destaca dos aspectos esenciales:

- El **coleccionismo**, en el que los jugadores buscan y adquieren distintas cartas para **mejorar su mazo**.
- El **juego estratégico**, ya que las cartas representan personajes, objetos y poderes que deben usarse de forma inteligente para ganar las partidas.

Historia

Orígenes

- **1993:** Nace el primer TCG moderno: **Magic: The Gathering (MTG)**, creado por *Richard Garfield* y publicado por *Wizards of the Coast*.
Fue revolucionario porque combinó:
 - Estrategia tipo **ajedrez con azar**.
 - **Coleccionismo** similar a los cromos deportivos.
 - **Torneos organizados** que impulsaron el juego competitivo.

Magic generó el “**boom**” de los **TCG** a mediados de los 90.

Años 90 – Edad de Oro

- **1996: Pokémon TCG**, por *Media Factory* y *Wizards of the Coast*, se convirtió en un **fenómeno global**, especialmente entre niños.
- **1999: Yu-Gi-Oh! TCG**, basado en el manga/anime, se volvió enorme en Asia y luego conquistó el mercado internacional.

- Otros TCG icónicos de la época: **Vampire: The Eternal Struggle (1994)**, **Legend of the Five Rings (1995)**, **Star Wars CCG (1995)**.

2000 – 2010

- Consolidación de las “**big three**”: **Magic**, **Yu-Gi-Oh!** y **Pokémon**.
- Surgen los **TCG digitales**:
 - **Magic Online (2002)**
 - **Urban Rivals (2006)**
 - **Hearthstone (2014)** (más un CCG digital que un TCG físico).

2015 – Presente

- Auge de los **TCG híbridos (físico + digital)** y del **mercado secundario de cartas**.
- **Pokémon TCG** volvió a crecer en popularidad gracias a streamers, coleccionistas y subastas récord (ejemplo: **Charizard 1ª edición PSA 10** vendida por más de **\$400,000 USD**).
- Nuevos juegos notables: **Flesh and Blood (2019)**, **One Piece Card Game (2022)**, **Disney Lorcana (2023)**.

Mecánicas

Aunque cada juego tiene sus propias reglas, la mayoría comparte ciertas **mecánicas básicas**:

- Cada jugador **arma su propio mazo** (deck) con una **cantidad fija de cartas** (por ejemplo, 60 en Pokémon o Magic), buscando sinergias con su **estrategia y estilo de juego**.
- Las cartas se **coleccionan, compran o intercambian** (de ahí “trading”).
- Durante la partida, los jugadores **roban cartas**, las **juegan en el campo** y usan sus **efectos, criaturas o habilidades** para derrotar al oponente.
- Normalmente existe un **sistema de recursos** (energía, maná, etc.) para poder jugar cartas más poderosas.

Ejemplo de flujo de juego – Pokémon

El **Pokémon TCG** muestra bien estas dinámicas:

- **Robo de carta:** al inicio de cada turno se roba la carta superior del mazo.
- **Fase de preparación:** se coloca un Pokémon básico en la posición de activo, boca abajo, antes de iniciar la partida.
- **Energía:** solo se puede unir **una carta de Energía** por turno a un Pokémon.
- **Objetos y estadios:** se pueden usar desde el primer turno, incluso si el jugador va primero.
- **Evolución:** se coloca una carta de evolución sobre un Pokémon que ya haya estado en juego al menos un turno.
- **Retirada:** se puede retirar un Pokémon del puesto activo siempre que se pague el coste de energía indicado.

(Para más detalles, se pueden consultar las guías básicas oficiales o recursos en línea como Wikipedia y Suki Desu.)

Tipos de cartas comunes

- **Cartas de criatura / personaje:** atacan o defienden.
- **Cartas de energía o recursos:** permiten usar cartas más poderosas.
- **Cartas de hechizo o habilidad:** producen efectos especiales.
- **Cartas de objeto o equipamiento:** mejoran personajes o dan ventajas.
- **Cartas de campo o estadio:** modifican las condiciones del juego.

Aspecto coleccionable y economía

- Las cartas se distribuyen en **sobres** que contienen cartas **comunes, raras, ultra raras o especiales**.
- Algunas cartas poseen **alto valor económico o de colección** por su rareza, utilidad competitiva, nostalgia o estado de conservación.
- Ejemplo célebre: **Black Lotus (MTG)**, subastada por más de **\$800,000 USD**.
- Existe una **comunidad activa de intercambio, coleccionismo y torneos**, lo que mantiene el valor de las cartas.

- Un TCG vive tanto por su **juego competitivo** como por su **mercado coleccionista**.

Qué hace atractivos a los TCG

- **Mezcla de estrategia, azar y colección** en un mismo producto.
- Posibilidad de **personalizar el mazo** según el estilo de juego del jugador.
- **Arte ilustrado y lore** (historia del mundo del juego) muy ricos.
- Fomentan **comunidad y competencia** en torneos locales e internacionales.

Juegos principales actualmente

- **Magic: The Gathering** – pionero, muy profundo y competitivo.
- **Yu-Gi-Oh!** – dinámico, con combos explosivos.
- **Pokémon TCG** – accesible y muy coleccionable.
- **Flesh and Blood** – orientado a juego competitivo físico.
- **One Piece TCG** – rápido crecimiento desde 2022.
- **Disney Lorcana** – gran éxito entre familias y coleccionistas.

Por qué importan

- Son **juegos de estrategia de alto nivel**, comparables al ajedrez pero con azar controlado.
- Crean una **comunidad global** con tiendas locales, torneos y campeonatos mundiales.
- Tienen **valor cultural y artístico**, con ilustraciones icónicas y cartas que se vuelven símbolos históricos.