

# 1. Definición general

**TCG (Trading Card Game)** se traduce como *juego de cartas coleccionables o intercambiables*.

Son juegos de mesa donde los jugadores usan mazos personalizados de cartas que representan personajes, objetos, hechizos o acciones.

Cada jugador colecciona y elige sus cartas, por lo que **no todos los mazos son iguales**, y eso le da profundidad estratégica.

## Referencia:

- Wikipedia: [Juego de cartas coleccionables](#)
- Encyclopedia of Game Design (2012). *Trading Card Games*. In: Salen, K. (Ed.), MIT Press.

# 2. Características principales

- **Coleccionables:** las cartas se compran en sobres o cajas, y tienen diferentes niveles de rareza.
- **Intercambiables:** los jugadores pueden cambiar cartas entre sí.
- **Estrategia:** se debe construir un mazo equilibrado que maximice las posibilidades de ganar.
- **Actualizaciones constantes:** se lanzan nuevas expansiones o “sets” con cartas nuevas.

## Referencia:

- Garfield, R. (1993). *Magic: The Gathering* — primer juego TCG de la historia. Wizards of the Coast.
- Bierre, K. (2018). *Understanding Collectible Card Games*. Springer.

# 3. Historia del TCG

- **1993:** *Magic: The Gathering* (creado por Richard Garfield) fue el primer TCG moderno.

Benjamin Liseno-Fran Lara-Juani Fernandez-  
Juan Cruz Fernandez-Joaquin Liseno

- **1996:** *Pokémon TCG* se lanzó junto con los videojuegos, expandiendo el formato a jóvenes y niños.
- **1999:** *Yu-Gi-Oh! TCG* apareció basado en el manga/anime, convirtiéndose en un fenómeno mundial.
- Desde entonces, el formato se ha adaptado a franquicias como *Digimon*, *Dragon Ball Super Card Game* y *One Piece TCG*.

**Referencia:**

- Wikipedia: [Magic: The Gathering](#)
- Game Studies Journal (2021). "The Evolution of Collectible Card Games."
- The Pokémon Company (2024). [Pokémon TCG Official Site](#)

## 4. Elementos comunes en un TCG

- **Mazo (Deck):** conjunto de cartas que usa el jugador.
- **Cartas básicas:** criaturas, hechizos, energías, trampas, etc., según el juego.
- **Zonas de juego:** campo, pila de descarte, mano, mazo, zona activa, etc.
- **Reglas:** determinan cómo se juegan las cartas, cómo se gana o se pierde.

**Referencia:**

- Pokémon TCG Glossary: [Glosario Oficial](#)
- Konami Official Rulebook – *Yu-Gi-Oh! TCG* (última edición en su [sitio oficial](#))

5. Ejemplos populares

Juego	Año	Compañía	Características destacadas
Magic: The Gathering	1993	Wizards of the Coast	Pionero del género, enfoque competitivo, formato multicolor
Pokémon TCG	1996	The Pokémon Company	Fácil de aprender, coleccionable, enfoque infantil y juvenil
Yu-Gi-Oh!	1999	Konami	Basado en anime, con cartas de monstruos, hechizos y trampas
Digimon Card Game	2020	Bandai	Mecánicas modernas y dinámicas
One Piece Card Game	2022	Bandai	Basado en el universo del manga/anime One Piece

Referencia:

- IGN (2024). “Top 10 Most Popular Trading Card Games.”
- Cardmarket Blog (2023). “The Rise of Modern TCGs.”

6. Importancia cultural y económica

- Los TCG son una **industria multimillonaria**: solo *Pokémon TCG* generó más de 12 mil millones de dólares en ventas desde su lanzamiento.
- Fomentan **pensamiento estratégico**, **coleccionismo**, **matemática básica** (probabilidad, conteo) y **socialización**.
- Tienen comunidades globales, torneos oficiales y versiones digitales (por ejemplo, *Pokémon TCG Live*, *Magic: Arena*).

Referencia:

- Statista (2024). “Global revenue of trading card games.”
- BBC Culture (2022). “How Pokémon cards became a cultural phenomenon.”

## 7. Bibliografía

1. Garfield, R. (1995). *The Creation of Magic: The Gathering*. Wizards of the Coast.
2. Salen, K. & Zimmerman, E. (2012). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
3. Bierre, K. (2018). *Understanding Collectible Card Games*. Springer.
4. Cardmarket Blog (2023). *The Rise of Modern TCGs*.
5. [Wikipedia - Juego de cartas coleccionables](#)
6. [Pokémon TCG Official Site](#)
7. [Yu-Gi-Oh! Official Rulebook](#)
8. ChatGpt