

4to Informático
Instituto P-029 “Del Carmen”

RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE TCG

ÍNDICE

1. Introducción
2. Información de “Magic: The Gathering”
3. Información de Pokémon
4. Síntesis de ambos juegos
5. Estructura de los manuales de juego
6. Conclusión
7. Bibliografía

INTRODUCCIÓN

Los juegos de cartas coleccionables, conocidos como TCG por sus siglas en inglés (Trading Card Games), son un tipo de juego en el que los jugadores utilizan mazos de cartas personalizables para competir entre sí. Cada carta tiene características, habilidades y efectos únicos que permiten crear estrategias variadas y dinámicas. A lo largo del juego, los participantes buscan combinar sus cartas de manera efectiva para superar al oponente, ya sea reduciendo sus puntos de vida, cumpliendo objetivos específicos o controlando el tablero. Además, la naturaleza coleccionable de estas cartas permite que los jugadores intercambien, compren o vendan cartas, haciendo de los TCG tanto un juego estratégico como una actividad social y de colección.

INFORMACIÓN DE “MAGIC: THE GATHERING”

¿Qué es Magic: The Gathering?

Magic: The Gathering (o simplemente Magic) es un juego de cartas coleccionables para dos o más jugadores. Cada jugador construye su propio mazo (de al menos 60 cartas) y usa criaturas, hechizos, tierras y otros elementos mágicos para reducir la vida del oponente de 20 a 0.

Objetivo del juego

- Ganas cuando reduces las vidas de tu oponente a 0.
- También puedes ganar por otras formas especiales, pero esta es la más común.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 6/10/25



4to Informático **Instituto P-029 “Del Carmen”**

Partes básicas del juego

1. El mazo

- Debe tener al menos 60 cartas.
- Incluye tierras (para generar maná) y hechizos (criaturas, conjuros, instantáneos, etc.).

2. Las vidas

- Cada jugador empieza con 20 vidas.
- Puedes usar un dado, papel o app para llevar la cuenta.

3. El campo de batalla

- Es la mesa donde pones tus cartas jugadas.
- Aquí estarán tus tierras, criaturas, artefactos, etc.

Tipos de cartas

Tipo	¿Qué hace?
Tierras	Producen maná (energía mágica). Puedes jugar una por turno.
Criaturas	Atacan y defienden. Tienen fuerza/resistencia (ej. 2/2).
Conjuros	Hacen algo y van al cementerio. Solo se lanzan en tu turno.
Instantáneos	Como los conjuros, pero se pueden lanzaren cualquier momento, incluso en el turno del oponente.
Artefactos	Objetos mágicos. Muchos son incoloros (no necesitan color específico de maná).
Encantamientos	Efectos duraderos o auras que se "pegan" a otras cartas.
Planeswalkers	Aliados poderosos con habilidades especiales (usas sus "lealtades").

¿Qué es el maná?

- Es la energía mágica que necesitas para lanzar cartas.
- Hay 5 colores:
 - Blanco (W) → Llanura
 - Azul (U) → Isla
 - Negro (B) → Pantano
 - Rojo (R) → Montaña

4to Informático
Instituto P-029 "Del Carmen"

- Verde (G) → Bosque
- Cada tierra básica produce 1 maná de su color cuando la giras (los pones de lado).

¿Cómo es un turno?

Cada turno tiene estas fases (en orden):

1. Fase inicial
 - a. Enderezas todas tus cartas giradas.
 - b. Robas 1 carta.
2. Primera fase principal
 - a. Puedes jugar una tierra.
 - b. Puedes lanzar criaturas, artefactos, encantamientos o conjuros (si tienes maná).
3. Fase de combate
 - a. Declaras atacantes: giras las criaturas que quieras usar para atacar.
 - i. No puedes atacar con criaturas que acabas de jugar (a menos que tengan "Prisa").
 - b. Tu oponente declara bloqueadores: usa sus criaturas para defenderse.
 - c. Se resuelve el daño:
 - i. Las criaturas atacantes y bloqueadoras se hacen daño al mismo tiempo.
 - ii. Si una criatura recibe daño \geq su resistencia, se destruye.
 - iii. Las criaturas no bloqueadas hacen daño directo al oponente.
4. Segunda fase principal
 - a. Puedes lanzar más hechizos (pero no puedes jugar otra tierra si ya jugaste una).
5. Fase final
 - a. Se cura todo el daño de tus criaturas (pero no vuelven si fueron destruidas).

Combate (lo más importante)

- Atacar: giras tus criaturas para atacar al oponente (o a un planeswalker).
- Bloquear: el oponente puede usar sus criaturas para detener el ataque.
- Daño: cada criatura hace daño igual a su fuerza.
- Destrucción: si una criatura recibe daño \geq su resistencia, va al cementerio.

Ejemplo: Un Oso 2/2 ataca y no es bloqueado → el oponente pierde 2 vidas.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 6/10/25



4to Informático
Instituto P-029 “Del Carmen”

INFORMACIÓN DE “POKÉMON”

¿Cómo se juega Pokémon (TCG)?

Objetivo

Ganar 6 cartas de Premio al poner KO a los Pokémon de tu oponente.

Paso 1: Armar tu mazo

Tu mazo tiene 60 cartas: Pokémon, Energía y Entrenadores.

Al empezar, pones 1 Pokémon Básico en juego como tu Pokémon Activo.

Puedes tener hasta 5 Pokémon más en tu banca (como refuerzos).

Paso 2: Tu turno (resumido)

Roba 1 carta.

Juega cartas:

- Pon Pokémon en banca.
- Adjunta 1 carta de Energía a 1 Pokémon (por turno).
- Usa cartas de Entrenador (como Pociones, Revivir, etc.).
- Ataca (si tu Pokémon activo tiene la Energía necesaria).
- Termina tu turno.

Ejemplo con Pikachu

Imagina que tienes esta carta (versión básica común):

- Pikachu
- Tipo: Rayo
- PS: 60
- Ataque 1: Cola Voltio – Costo: 1 Energía Rayo → Hace 30 de daño.
- (Si no tienes Energía Rayo, no puedes usarlo)

Turno 1: Juegas Pikachu como tu Pokémon activo.

Turno 2: Adjuntas 1 Energía Rayo a Pikachu.

Turno 3: ¡Puedes atacar! Haces 30 de daño al Pokémon activo del oponente.

Si el Pokémon rival tiene 60 PS o menos, ¡queda KO! Y tú robas 1 carta de Premio.

Ejemplo con Charizard

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 6/10/25



4to Informático

Instituto P-029 “Del Carmen”

- Charizard (versión común en mazos de inicio)
- Tipo: Fuego
- PS: 120
- Ataque: Llamada – Costo: 3 Energía Fuego + 1 Energía cualquiera → Hace 120 de daño.
- (¡Muy poderoso, pero cuesta mucho!)

Charizard no es un Pokémon Básico: evoluciona de Charmander → Charmeleon → Charizard. Necesitas varios turnos para evolucionarlo.

Cuando lo tengas listo y con 4 Energías, ¡puedes hacer 120 de daño!

Si el rival tiene un Pokémon con 120 PS o menos... ¡KO en un solo golpe!

¿Cómo ganas?

- Cada vez que pones KO a un Pokémon rival, robas 1 carta de Premio.
- Hay 6 cartas de Premio al inicio del juego.
- ¡Ganas cuando robas las 6!

También puedes ganar si:

- El oponente no tiene Pokémon en juego y no puede poner uno.
- El oponente se queda sin cartas al robar.

SÍNTESIS DE AMBOS JUEGOS

Estructura del mazo

- Ambos juegos requieren un mazo de 60 cartas como estándar.
- Los mazos están compuestos por tipos de cartas especializadas que cumplen funciones distintas:
 - Recursos (tierras en MTG, energía en Pokémon)
 - Unidades activas (criaturas en MTG, Pokémon en PTCG)
 - Apoyo o efectos (hechizos/encantamientos en MTG, entrenadores en Pokémon)

Sistema de recursos

- Ambos usan un sistema de generación de recursos para jugar cartas:
- MTG: maná generado por tierras (1 por turno).
- Pokémon: energía adjuntada a Pokémon (1 por turno).
- Los recursos son limitados por turno.

Fase de turno estructurada

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 6/10/25



4to Informático **Instituto P-029 “Del Carmen”**

Ambos tienen turnos divididos en fases claras con acciones permitidas en momentos específicos.

En general: robar carta → jugar recursos → jugar unidades → atacar → finalizar.

Combate como eje central

- El combate es la vía principal para ganar.
- Se basa en estadísticas numéricas (fuerza/resistencia en MTG, PS y daño en Pokémon).
- El daño puede eliminar unidades (criaturas/Pokémon) o afectar directamente al oponente.

Condiciones de victoria múltiples (pero una principal)

Ambos tienen una victoria principal:

- MTG: reducir vida del oponente a 0.
- Pokémon: obtener 6 cartas de Premio.
- También permiten victorias alternativas (ej. oponente sin cartas, sin unidades jugables).

Zonas de juego definidas

- Ambos usan áreas específicas en la mesa:
- Campo de batalla / Zona activa y banca
- Cementerio / Pila de descartes
- Mazo / Biblioteca

ESTRUCTURA DE LOS MANUALES DE JUEGO

1. Introducción / Definición del juego

Contextualizan qué es el juego, de qué se trata y/o el objetivo del manual.

Ejemplos:

"Magic: The Gathering es un juego de cartas coleccionables para dos o más jugadores..."

"Cómo se juega el juego de cartas Pokémon..."

2. Objetivo del juego

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 6/10/25



4to Informático

Instituto P-029 “Del Carmen”

Se establece claramente cómo se gana. Incluye la victoria principal y, a veces, victorias alternativas.

Ejemplos:

MTG: "Ganas cuando reduces las vidas de tu oponente a 0."

Pokémon: "Ganar 6 cartas de Premio al poner KO a los Pokémon de tu oponente."

3. Componentes básicos del juego

Se presentan los elementos fundamentales con los que interactúa el jugador. Se organizan en listas o secciones con títulos claros.

Ejemplos:

El mazo, Las vidas, El campo de batalla (MTG)

Mazo de 60 cartas: Pokémon, Energía, Entrenadores (Pokémon)

4. Tipos de cartas y sus funciones

Se explica qué hace cada tipo de carta y cómo se usa. Suele incluir una tabla o lista con el nombre de la carta y su función.

Ejemplos:

MTG: Tierras, Criaturas, Instantáneos, etc.

Pokémon: Pokémon (básicos/evoluciones), Energía, Entrenadores.

5. Sistema de recursos

Se explica cómo se generan y usan los recursos para jugar cartas.

Ejemplos:

MTG: Maná y tierras (1 por turno)

Pokémon: Energía (1 por turno, se adjunta a un Pokémon)

6. Fases del turno / Flujo de juego

Se muestra el orden de acciones en un turno típico. Es el núcleo operativo del manual.

Ejemplos:

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 6/10/25



4to Informático

Instituto P-029 “Del Carmen”

MTG: Fase inicial → Principal 1 → Combate → Principal 2 → Final

Pokémon: Robar → Jugar cartas → Atacar → Finalizar

7. Mecánica central: Combate

Se detalla cómo funciona el ataque, defensa y resolución de daño. Incluye reglas clave como bloqueo, daño simultáneo, PS, etc.

Ejemplos:

MTG: Declarar atacantes → bloqueadores → daño simultáneo

Pokémon: Atacar si tienes energía → daño según ataque → KO si PS ≤ 0

8. Ejemplos concretos

Por último se ilustran las reglas con casos prácticos usando cartas reales o representativas. Ayuda a conectar la teoría con la práctica.

Ejemplos:

MTG: Un Oso 2/2 ataca y no es bloqueado → oponente pierde 2 vidas.

Pokémon: Pikachu con 1 Energía Rayo hace 30 de daño → KO si el rival tiene ≤60 PS.

9. Condiciones adicionales de victoria (opcional)

Se mencionan formas secundarias de ganar (por agotamiento, imposibilidad de jugar, etc.).

Ejemplos:

MTG: "También puedes ganar por otras formas especiales..."

Pokémon: "Ganas si el oponente no tiene Pokémon en juego o se queda sin cartas."

CONCLUSIÓN

En los juegos de cartas coleccionables, la estructura y mecánica comparten una base común que define este tipo de entretenimiento estratégico.

En cuanto a la estructura, todos los TCG se organizan en torno a un mazo personalizado, compuesto por distintos tipos de cartas que cumplen funciones

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 6/10/25



4to Informático

Instituto P-029 “Del Carmen”

específicas: personajes, recursos, habilidades o efectos especiales. Cada jugador diseña su mazo para reflejar una estrategia particular, lo que convierte a la construcción del mazo en una parte esencial del juego. Además, existen puntos de vida, energía o premios, que sirven como indicadores del progreso o la derrota, y un campo de juego dividido donde se colocan las cartas activas, las reservas y los descartes.

Respecto a la mecánica, todos los TCG combinan estrategia, azar y administración de recursos. Los jugadores deben gestionar energías o maná para activar sus cartas, tomar decisiones sobre cuándo atacar o defender, y anticiparse a las jugadas del oponente. La secuencia de turnos está bien estructurada, con fases específicas (inicio, acción, combate y final), lo que da ritmo y equilibrio al juego.

En conclusión, los TCG como Magic: The Gathering y Pokémon comparten una lógica común basada en la planificación, la gestión de recursos y la interacción táctica, pero se diferencian en su ambientación y estilo de combate. Estas características hacen que los TCG sean juegos profundos, competitivos y creativos, donde tanto la suerte como la habilidad estratégica determinan el resultado final.

BIBLIOGRAFÍA

Wikipedia contributors. (s.f.). Juego de cartas coleccionables. Wikipedia. [Juego de cartas coleccionables - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)

Tarify. (2023). El origen de los juegos de cartas coleccionables. [El origen de los juegos de cartas coleccionables](#)

CardPrintPros. (2024). 5 factores clave para el éxito de los TCG coleccionables. [5 factores clave a tener en cuenta para el éxito de los TCGs coleccionables | CPPS](#)

Wizards of the Coast. (2014). Reglas básicas de Magic: The Gathering. Magic: The Gathering. [SP M15 QckStrtBklt LR Crop.pdf](#)

The Pokémon Company International. (s.f.). Reglas del Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. Pokémon.com. [par rulebook es.pdf](#)