



Cronología de los juegos de cartas coleccionables: así es cómo nació el mundo del *Trading Card Game (TCG)*

- *Te explicamos y resumimos qué pasó antes para que los juegos de estas cartas sean el hit de la cultura popular que son ahora.*

Ciudad de México, 21 de septiembre de 2022.- Es muy común encontrar pequeños sobres de juegos de cartas coleccionables (TCG por sus siglas en inglés por *Trading Card Game*) en tiendas de cómics, mangas, videojuegos y artículos geek. A la fecha, los TCG son muy exitosos con millones de jugadores activos, convenciones y torneos internacionales, básicamente son un fenómeno a nivel mundial.

Sin embargo, esa popularidad no siempre fue así. ¿Cuál es el **origen de los juegos de cartas coleccionables**? Todo se remonta hasta el siglo XIX entre 1870 y 1900 cuando se creó la litografía a color. Algunas empresas aprovecharon este invento para introducir tarjetas en los empaques de sus productos que no sólo añadía información comercial, sino también datos interesantes y humorísticos.

Por alguna extraña razón las personas empezaron a coleccionar esas tarjetas, intercambiarlas y hacer sus propios álbumes: así es cómo nació el formato más antiguo del TCG. Pero un deporte en específico haría de las cartas colecciones todo un furor entre la población.

A inicios de 1930, ciertas compañías de chicles y tabaco en Estados Unidos comenzaron a imprimir tarjetas de béisbol con biografías de jugadores destacados, en las cuales se leían sus récords y estadísticas de desempeño. Este aspecto de la cultura estadounidense se trasladó a otras cartas pero con estrellas de cine o celebridades del fútbol americano.

El TCG no daría una vuelta de 180° hasta la década de los 90 y todo gracias a un matemático llamado Richard Garfield, quien era un apasionado de la fantasía. Buscando crear una experiencia de cartas que no sólo fueran coleccionables sino que combinara la habilidad, la estrategia y la suerte; en 1993 Garfield diseñó [Magic:The Gathering](#), un juego en el que compiten dos personas con mazos temáticos para reducir a cero la puntuación uno del otro.

Próximo a cumplir 30 años, Magic:The Gathering sentó las bases de los juegos de cartas tradicionales modernos. Los Guinness World Records señalan que [fue el primero en su tipo](#) y que es el génesis de los TCG. El resto es historia pues desde que Magic salió al mercado, muchos de los TCG más reconocidos le deben su estructura, reglas y mecánicas a este legendario título.

Los años pasaron y una vez que estableció una industria en torno a los juegos de cartas coleccionables de forma competitiva, su siguiente paso fue entrar al mundo digital al igual que otros sectores del entretenimiento. Actualmente existen versiones de títulos de TCG para celulares, computadoras y consolas de videojuegos. Incluso el mismo Magic tiene su contraparte en línea llamada [Arena](#).



Los juegos de cartas tradicionales son increíblemente populares porque desde siempre han formado comunidades y existen con la idea de que cualquier persona puede aprender a jugar o bien sólo coleccionarlas por gusto. ¿Te entraron ganas de una partida? Ahora te toca a ti ser parte de la historia.

Acerca de HASBRO

Hasbro (NASDAQ: HAS) es una compañía global de juego y entretenimiento dedicada a crear las Mejores experiencias de Juego y entretenimiento del mundo. Desde juguetes y juegos hasta televisión, películas, juegos digitales y productos de consumo, Hasbro ofrece una variedad de formas para que el público disfrute de sus marcas emblemáticas, incluyendo NERF, MY LITTLE PONY, TRANSFORMERS, PLAY-DOH, MONOPOLY, BABY ALIVE, MAGIC: THE GATHERING y POWER RANGERS, así como sus principales marcas asociadas. A través de su sello de entretenimiento eOne, la Compañía está consolidando sus marcas a nivel mundial mediante grandes historias y contenidos para todas las pantallas. Hasbro está comprometida a hacer del mundo un lugar mejor para los niños y sus familias a través de la responsabilidad social corporativa y la filantropía. Hasbro ocupó la posición nº 13 en la lista de los "100 Mejores Ciudadanos Corporativos" de 2019 de la revista CR Magazine, y ha sido nombrada una de las Compañías Más Éticas del Mundo por el Ethisphere Institute durante los últimos ocho años. Más información en www.hasbro.com.

Contacto MX:

Rosa Torres, Sr. Account Executive
55 54 53 82 77 | rosa.torres@another.co

Salma Infante, PR Assistant
55 72 14 13 44 | salma.infante@another.co