

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD



GUÍA PRÁCTICA · 4 MOVIMIENTOS · PROMPTS LISTOS

CONVERTÍ OPUS 4.8 EN FABLE 5.

Deadline

8 JUL 2026

Movimientos

4

Recreado

~80%

Costo

\$0

El 8 de julio Fable 5 sale de los planes Pro y Max y pasa a créditos de uso. Pero lo que hace especial a Fable no es magia: son hábitos de razonamiento. Y los hábitos se copian. Esta guía te da los 4 movimientos, con prompts listos para pegar, para que Opus 4.8 trabaje como Fable — gratis, dentro de tu plan.

CONTEXTO Qué pasa exactamente el 8 de julio

MOV. 01 El playbook robado (caduca hoy)

MOV. 02 Las 4 reglas en tu CLAUDE.md

MOV. 03 El loop que no se rinde

MOV. 04 Ultrathink y ultracode

LETRA CHICA Lo que el clon NO puede copiar

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

CONTEXTO

Qué pasa el 8 de julio

Anthropic anunció que Fable 5 deja de estar incluido en los planes de suscripción y pasa a un esquema de pago por uso. No es que el modelo muera: es que deja de ser "gratis" dentro de tu plan.

HASTA 7 JUL	Fable 5 incluido en Pro, Max y Team, dentro de tus límites normales
DESDE 8 JUL	Fable 5 solo por créditos de uso, aparte de tu suscripción
PRECIO	\$10 entrada / \$50 salida por millón de tokens (el doble que Opus 4.8)
ESTADO	Temporal según Anthropic: vuelve a los planes cuando haya capacidad

LA JUGADA

Tenés dos opciones: pagar créditos por el original, o clonar sus hábitos en Opus 4.8 — el modelo que sigue incluido en tu plan. Esta guía es la segunda opción. Un movimiento caduca hoy; los otros tres son permanentes.

Verificado contra la documentación de precios de Anthropic y coberturas independientes de BleepingComputer, TechTimes y PCWorld.

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

MOVIMIENTO 01 · SOLO HOY

El playbook robado

Antes de medianoche, pedile a Fable 5 que documente su propia forma de razonar y la entregue como skill reutilizable. Fable escribe el manual; Opus lo ejecuta desde mañana.

PROMPT – COPIAR Y PEGAR

Antes de irte, quiero clonarte. Generá un SKILL.md con tus reglas de razonamiento, tu checklist para [TIPO DE TAREA], tus criterios de "terminado" y tus anti-patronos.

Escribilo como instrucciones directas para el modelo que lo lea.

LA PRUEBA DE QUE FUNCIONA

Experimento público de Iwo Szapar: le pidió a Fable 5 que escribiera 6 skills de su forma de trabajar. Cargó esas skills en Opus 4.8 y corrió pruebas a ciegas contra Opus sin skills. Resultado: **Opus con las skills de Fable ganó 12 de 14 comparaciones.**

OJO CON LOS LÍMITES

Fable consume tus límites de uso ~2x más rápido que Opus. Usá la ventana de hoy para extraer el playbook, no para tareas normales.

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

MOVIMIENTO 02 · PERMANENTE

Las reglas en tu CLAUDE.md

Gran parte de lo que se siente "Fable" son cuatro comportamientos. Escríbelos en tu CLAUDE.md (o en las instrucciones de tu proyecto) y Opus 4.8 los aplica en cada sesión, para siempre.

PEGÁ ESTO EN TU CLAUDE.MD

Reglas de razonamiento

1. Planificá antes de escribir código o contenido:
listá los pasos y los riesgos primero.
2. Refutá tu propia respuesta antes de dárme la:
buscá el error más probable y corregilo.
3. Abrí con el resultado, no con el proceso.
Primero la respuesta, después la explicación.
4. No te salgas del alcance que te pedí.
Si creés que falta algo, preguntame antes.

POR QUÉ ESTAS CUATRO

Son los hábitos que los reviews independientes señalan como la diferencia perceptible de Fable: planear antes de ejecutar, auto-refutarse, abrir con el resultado y respetar el alcance. No necesitás cien reglas: necesitás estas cuatro, siempre activas.

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

MOVIMIENTO 03 · PERMANENTE

El loop que no se rinde

La mitad de la ventaja de Fable es que no se detiene en el primer intento: verifica su salida y repite hasta que pasa. Eso se replica con un loop explícito.

EL PROMPT DEL LOOP

Hacé la tarea. Después:

1. Revisá tu propia salida como si fueras un crítico externo exigente.
2. Listá las fallas que encuentres.
3. Corregilas y volvé a revisar.

Repetí hasta que la revisión no encuentre fallas.

Recién ahí entregame el resultado final.

EL DATO

Un review de XDA-Developers recreó con Opus 4.8 más agent loops **cerca del 80%** de lo que hacía con Fable 5 — al punto de que el autor escribió que dejó de extrañarlo para el trabajo diario.

En Claude Code este patrón ya existe con nombre propio: loop-until-done. En el chat normal, el prompt de arriba logra el mismo efecto.

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

MOVIMIENTO 04 · PERMANENTE

Ulthink y ultracode

En Claude Code hay dos palabras que suben el razonamiento de Opus al máximo. No son códigos secretos: están documentadas.

ULTRATHINK	Activa el presupuesto máximo de razonamiento del modelo para esa tarea
ULTRACODE	Razonamiento al máximo + workflows multiagente dinámicos (desde v2.1.154)
COSTO	Ambos queman más tokens: usalos en lo difícil, no en todo

CÓMO ATERRIZARLO

- No digas solo "ulthink": decile en qué pensar más. Ejemplo: **"ulthink: casos límite, seguridad y rendimiento antes de proponer la solución"**.
- Reservalo para arquitectura, bugs difíciles y decisiones caras. Para tareas rutinarias, las reglas del Movimiento 02 bastan.
- Combinalo con el loop del Movimiento 03 en las tareas más largas: razonamiento máximo + verificación iterativa.

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

EL STACK

Cómo se combinan los 4

Los movimientos no compiten: se apilan. Así se ve un día de trabajo con el clon completo:

SIEMPRE ON	Las 4 reglas del CLAUDE.md (Mov. 02) aplican en cada sesión sin pedirlo
POR TAREA	Cargás la skill del playbook (Mov. 01) según el tipo de trabajo del día
TAREAS LARGAS	Activás el loop (Mov. 03) para que verifique y repita hasta pasar
PICOS DIFÍCILES	Sumás ultrathink o ultracode (Mov. 04) solo donde el costo se justifica

LA REGLA DE ORO

El clon no es un prompt mágico único: es una configuración por capas. La base (reglas) es gratis en tokens; el techo (ultrathink + loop) se paga con consumo. **Escalá según la tarea, no por defecto.**

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

IMPACTO

Qué cambia para vos

SI PROGRAMÁS	Skill de código + loop en features: menos "listo" falso, más código que compila a la primera
SI CREÁS CONTENIDO	Skill de guiones + regla 3 (abrir con el resultado): borradores que parecen finales
SI EMPRENDÉS	Skill de estrategia + ultrathink en decisiones caras: análisis nivel consultor sin pagar consultor
SI TENÉS EQUIPO	El CLAUDE.md del Mov. 02 se comparte: todo tu equipo hereda los hábitos de Fable

EL COSTO REAL DE NO HACERLO

Sin el clon, mañana tenés dos caminos: pagar créditos por Fable (\$10/\$50 por millón de tokens) o volver a un Opus "de fábrica" que se siente un escalón abajo. Con el clon, el escalón casi desaparece para el trabajo diario.

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

LETRA CHICA

Lo que el clon NO copia

El dato honesto, para que no te vendas humo a vos mismo:

-
- 01 El techo de razonamiento no se copia.** En cadenas largas, agentes complejos y problemas de frontera, Fable sigue arriba de Opus aunque cargues todas las skills.
-
- 02 El ~80% es una estimación de un review,** no un benchmark oficial. Tu porcentaje depende de tus tareas.
-
- 03 La salida de los planes es temporal según Anthropic:** dicen que Fable vuelve cuando haya capacidad de cómputo. Nadie publicó fecha.
-
- 04 Cuándo sí pagar créditos:** si un proyecto puntual necesita el techo real (agente crítico, deadline caro), \$10/\$50 por millón de tokens puede valer la pena. Para todo lo demás, el clon.

Todo lo afirmado en esta guía tiene fuente verificable: el experimento de Szapar, el review de XDA, la documentación de Claude Code y las coberturas de precios listadas en el encabezado.

FUENTES: XDA-DEVELOPERS · IWO SZAPAR · BLEEPINGCOMPUTER · TECHTIMES · PCWORLD

CIERRE

Qué viene después

Escenario A: Anthropic devuelve Fable a los planes en unas semanas y tu clon queda como piso elevado permanente. Escenario B: el pago por uso se queda, y tu clon es la diferencia entre pagar o no pagar. **En ambos, clonar hoy gana.**

Y hay un efecto secundario: al escribir reglas, skills y loops, aprendés a dirigir modelos — la habilidad que sigue valiendo cuando cambie el modelo de moda.

FABLE SE VA. SUS HÁBITOS SE QUEDAN CON VOS.

El modelo era alquilado. Los hábitos son tuyos. Instálalos una vez y cobralos todos los días.

COMUNIDAD · ECOMMERCE DE HERMANOS

Si esto te sirvió, en nuestra comunidad de WhatsApp compartimos guías así, prompts que usamos operando nuestro propio e-commerce y lo que vamos aprendiendo aplicando IA al negocio real. Es gratis.

→ [EDHECOMMERCE.COM/COMUNIDAD](https://edhcommerce.com/comunidad)

SOBRE NOSOTROS

Quiénes están detrás de esta guía

Somos Tuti y Juani, hermanos y socios. Hace 10 años construimos Wayfarer: +100.000 productos vendidos, +1.700 valoraciones en Google, 2 locales y un e-commerce operado con IA conectada por API. Todo lo que publicamos en EDH sale de esa operación real.

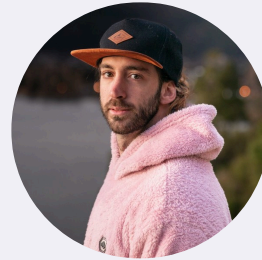


Juan Cruz "Tuti" Paneiva

CEO & Co-fundador · Estrategia e IA aplicada al e-commerce

Lic. en Comunicación Social (U. FASTA). Lidera la estrategia y la integración de IA en la operación.

@tutipaneiva ·
[linkedin.com/in/juancruzpaneiva](https://www.linkedin.com/in/juancruzpaneiva)



Juan Ignacio "Juani" Paneiva

CMO & Co-fundador · Marketing, procesos y growth

Ing. Industrial (UNMdP). Lidera marketing, procesos y el crecimiento del negocio.

@juanipaneiva ·
[linkedin.com/in/juanipaneiva](https://www.linkedin.com/in/juanipaneiva)

ECOMMERCE DE HERMANOS

IG @ecommercehermanos · TikTok @ecommercehermanos ·
[edhecommerce.com](https://www.edhecommerce.com)

COORDENADA 0

IG @Coordenada0.podcast · youtube.com/@Coordenada0.podcast

NOSOTROS

@tutipaneiva · @juanipaneiva

WAYFARER

[wayfarerarg.com](https://www.wayfarerarg.com) · IG @wayfarerarg · YouTube @wayfarerarg

Si te sirvió esta guía, seguinos en estos lugares — publicamos contenido nuevo todas las semanas.