

MAGIC The Gathering® ARCHENEMY™

Cada pack de juego de *Archenemy* contiene un mazo de 60 cartas y 20 cartas de plan.

PSVP: \$19.99

Fecha de lanzamiento: 18 de junio de 2010

Producto disponible sólo en inglés.

El formato de *Archenemy* enfrenta a uno contra varios: ¡Tus amigos y tú se ensazan en una lucha brutal por el destino del Multiverso! Un jugador asume el rol de archienemigo, un tirano despiadado que quiere dominarlo todo. Los otros jugadores forman un equipo dedicado a detener a este archienemigo a cualquier precio. Para equilibrar la balanza, el archienemigo usa las nuevas cartas de **planes** (scheme), retorciendo de una forma nueva y divertida las reglas de juego de varios jugadores de **Magic: The Gathering**.

Comenzando

Cada jugador necesita un mazo Construido tradicional de cartas normales de **Magic**. Además, el jugador que toma el papel de archienemigo necesita un mazo de planes de 20 cartas (construido con cartas sobredimensionadas de planes). Si cada jugador tiene un pack de juego de *Archenemy*, pueden ir en orden cambiando de juego a juego el papel del archienemigo y así que el protagonista emplee su propio mazo de planes. ¡Ya están listos para la batalla! Si quieres personalizar tu mazo de planes, hay sólo dos reglas a seguir: el mazo debe tener al menos 20 cartas de planes y no puedes incluir más de dos copias de una misma carta.

Cada jugador baraja su mazo tradicional. El archienemigo también baraja su mazo de planes. El archienemigo mantiene su mazo de planes boca abajo y no puede mirar ni reordenar las cartas en él, al igual que su biblioteca.

El archienemigo comienza con 40 vidas; cada jugador comienza con 20 vidas. Cada jugador roba una mano inicial de siete cartas. Los jugadores pueden luego hacer mulligan. En un juego de varios jugadores, la primera vez que un jugador hace un mulligan roba una nueva mano de siete cartas en lugar de seis, pero en posteriores mulligan la mano se achica en una carta como siempre. El archienemigo va primero y roba una carta durante su paso de robar.



El turno del archienemigo

El turno del archienemigo se juega como cualquier turno de un juego de **Magic**, con las siguientes reglas adicionales:

En cuanto comienza la primera fase principal del turno del archienemigo, ese jugador **pone en marcha un plan** dando vuelta boca arriba la primera carta de su mazo de planes. La mayoría de las cartas de planes tienen habilidades que se disparan “Cuando pones en marcha este plan”. El archienemigo y sus oponentes tienen una oportunidad de responder a estas habilidades lanzando hechizos o activando habilidades.

Si el plan puesto en marcha dice **continuo** (ongoing) en su línea de tipo, la carta de plan permanece boca arriba hasta que un efecto hace que sea **abandonado** (puesto al fondo de su mazo de planes). Fíjate en que los planes continuos no están en el campo de batalla; no son permanentes, y no pueden ser destruidos. Los planes que no son continuos simplemente se colocan en el fondo del mazo de planes una vez que sus habilidades se resuelven o son contrarrestadas (por ejemplo por no tener objetivos legales).

El turno del equipo oponente

En la variante Archenemy, todo el equipo oponente del archienemigo toma turnos en conjunto en vez de que lo hagan los jugadores separadamente. Cada uno de los miembros del equipo endereza sus permanentes durante el paso de enderezar de su equipo, cada uno roba una carta cuando comienza el paso de robar del equipo, etcétera. Cada compañero de equipo puede jugar una tierra durante la fase principal del equipo.

Cada compañero de equipo elige cuál o cuáles de sus criaturas atacará al archienemigo o a un planeswalker que el archienemigo controla, y luego todas esas criaturas atacan al mismo tiempo. No puedes atacar a tus compañeros de equipo.

Los jugadores oponentes del archienemigo necesitan trabajar en equipo si quieren tener la oportunidad de acabar con el ansia de poder del archienemigo. Pero no pueden compartir cartas u otros recursos. Por ejemplo, no es posible dar maná a un compañero para que lance hechizos.

Si un miembro de la alianza se ve obligado a dejar el juego porque es derrotado, el resto del equipo continúa luchando. Sin embargo, se aplican las reglas normales para lo que sucede cuando un jugador deja un juego de varios jugadores: Todos los permanentes y otras cartas de las que ese jugador es propietario dejan el juego, cualquier hechizo o habilidad controlada por ese jugador deja de existir y termina cualquier efecto que hacía que ese jugador ganara el control de un permanente del cual no es propietario.

Ganar el juego

El archienemigo gana el juego derrotando a cada miembro del equipo oponente. El equipo oponente gana derrotando al archienemigo. Cada jugador en ese equipo gana el juego, incluso los jugadores que dejaron el juego antes de que terminase.

Recuerda, los jugadores pierden el juego cuando su total de vidas es reducido a 0 o menos, cuando tienen que robar una carta de una biblioteca vacía, cuando tienen diez o más contadores de veneno o cuando un efecto dice que ese jugador pierde el juego o que un oponente gana el juego. Si el archienemigo fuera a perder al mismo tiempo que el último miembro del equipo oponente, el juego es un empate.

Magic: The Gathering y su logotipo, Magic, Archenemy, y el aspecto distintivo de los personajes, son propiedad de Wizards of the Coast, LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2010 Wizards.