

PROJECT: SEELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

1.1- ZIEL DES SPIELS



Überlebe einen Kampf, um stärker zu werden / **Outlast** a fight to get stronger:



“Losing battles doesn't always lead to permanent changes. Some can learn from their defeats and grow stronger, sometimes even gaining new abilities or forms as a result.”

@project.seelenkern_tcg

@rudi_kat

@CharmandaS2

For questions: projekt-seelenkern@proton.me

Outlast Symbol sowie Bilder der Seelenkerne und Daten-Archiv Karten ist erstellt von einer KI, Ideen sind von mir.



ZIEL DES SPIELS

Möglichst den **höchsten Rang** auf dem **Upload Slot** haben
und den Gegner möglichst auf dem **niedrigsten Rang** lassen.



Möglichst viele **Zusatzwürfel** sammeln
und bei Gegner möglichst viele **Zusatzwürfel** entfernen.



Reduziere die **Defense Points (DP)** des gegner **auf 0**
um das Spiel **zu gewinnen**.



Achte auf dein **Basis Rang-B**, er ist der **Kern** eines Spielers!

