

PROJECT: SELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

1.2- SPIELFELD ÜBERSICHT



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.



Spielfeld Erklärt:



1 - Defense Points (DP): Hier wird ein **Würfel** platziert, der die **Lebenspunkte** anzeigt.

2 - Data-Archive Deck(Main Deck): Hier wird ein festes **50 Karten Deck** für beide Spieler platziert.

3 - Gateway Deck: Ein Portal zu einem anderen Gebiet, hier liegen die **Gateway Deck Karten** für beide Spieler.

Core Deck: Ein Deck mit **7 Core Deck** Karten, die Karten werden auf der **Bench/Back-Up** platziert (Der Rang der Karte gibt an, wo die Karte auf dem Feld platziert werden darf/muss).

4 - Bench (Bank): **Core Deck Karten**, die nicht aktiv in der Arena kämpfen, werden hier gemäß ihren Rang platziert (**Rang-B bis Rang-S**).

Die folgenden **Karten** können **nicht** auf der **Bench** platziert werden:
-DotBit, -Rang-S+ -Rang-S++, -Kernbild, -Ausrüstung, -Würfel-Fragmente

5 - 1x Slot - Rang-B: Hier kann nur eine **Core Deck Karte** vom **Rang-B** platziert werden. Wird auch **DotByte** oder **Digital-Assistent/Digital-Fighter-B** genannt.

6 - 3x Slot - Rang-A: Hier kann nur jeweils eine **Core Deck Karte** vom **Rang-A** platziert werden. Wird auch **Seelenkern** oder **D-Fighter** genannt.

7 - 1x Slot - Rang-S: Hier kann nur eine **Core Deck Karte** vom **Rang-S** platziert werden. Wird auch **Seelenkern-Z (Zigma)** oder **D-Fighter-S** genannt.

8 - 2x Back-Up Slots: Jede **Karte** kann hier **vor Beginn des Spiels** platziert werden.

Core Deck Karte - Rang-S++: Eine **Core Deck Karte** vom **Rang-S++** kann **1x pro Deck** gespielt und nur auf dem **Back-Up** platziert werden. Wird auch **Seelenkern-O (Omega)** oder **D-Fighter-S++** genannt.

Core Deck Karte - Avatar: Eine **Core Deck Karte** vom C-Typ **Avatar** kann **1x pro Deck** gespielt und nur auf der **Bench** platziert werden.

9 - Data-Abyss (Trash): **Data-Archiv Karten** die aktiviert worden sind oder **Karten** die abgeworfen/gelöscht werden (**inklusive Core Deck Karten**) werden anschließend hier platziert.

9.1 Data-Abyss 2.0 - Zusatz für die „TableTopia“ Version: Wegen der Spielmechanik werden die **Core Deck Karten** hier platziert.

10 - Upload Slot: Hier werden die **Core Deck Karten** von der **Bench/Back-Up/Data-Abyss** auf das **aktive Spielfeld** übertragen, sie werden in die Arena hochgeladen.

11 - Download Slot: Hier werden die **Data-Archiv Karten** zum aktivieren platziert.

12 - Core-Panel: Hier werden die **Zusatzwürfel/Negativwürfel** abgelegt/registriert. Der **Marker** für den **Zugspieler** kann hier platziert werden.

13 - Outlast Anzeige: Der **Marker**, wenn sich jemand im **Outlast** Status befindet.

14 - Dice-Box: Hier werden alle **Würfel** ect. für das Spiel abgelegt.

15 - Core-Exchange (Core-Ex) Karten Slot: Hier wird **vor dem Spiel** eine **Core-Ex Karte** platziert.



