

PROJECT: SELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

2.1- VORBEREITUNG



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





1. Jeder Spieler legt ein **Würfel** mit **3 Defense-Points (DP)** auf sein DP-Platz.
Das sind die **3 Lebenspunkte**.



2. Jeder Spieler legt seine **Würfel** auf sein **Würfel-Feld**.
Es werden folgende **Würfel** für das Spiel benötigt
-> 4 Normale Würfel (Rang Würfel)
-> 4-6 Zusatzwürfel
-> 2-4 Negativwürfel



3. Das **Data-Archive Deck/Main Deck**, bestehend aus 50 **Data-Archive Karten**, wird verdeckt auf das **Spiefeld** platziert.



4. Das **Gateway Deck**, bestehend aus **11 (Datenwelt)** oder **12 (Neuronal-Seed-System)** **Gateway Karten**, es wird verdeckt auf das **Spiefeld** platziert.

5. Vor Beginn kann jeder Spieler bis zu **2 Gateway Karten** von außerhalb des Spiels, dem **Gateway Deck** hinzufügen, anschließend wird das **Gateway Deck** gemischt.



6. Das **Core Deck** besteht aus **7 Core Deck Karten**, sie werden alle offen auf das **Spiefeld** platziert.
(DotBit/DotByte/Seelenkern/Kernbild/D-Fighter/Ausrüstung/Avatar/Würfel-Fragment)

7. **Core Deck Karten** haben in der Regel **1 von 5 Ränge**, von **B** bis **S++**. **B -> A -> S -> S+ -> S++**
Jeder Spieler platziert vor dem Spiel, seine **7 Core Deck Karten (Core Deck)** offen auf die **Bench/Back-Up**.
Für das Spiel müssen alle **Felder** belegt werden, kein **Feld** darf vor dem Spiel leer sein.

Rang 0	= 0 Würfel	Back-Up
Rang B	= 1 Würfel	Bench-B
Rang A	= 2 Würfel	Bench-A
Rang S	= 3 Würfel	Bench-S
Rang S+/S++	= 4 Würfel	Back-Up
Alle Core Deck Karten (Mit Ausnahme vom C-Typ Avatar)		Back-Up



8. Jeder Spieler legt ein **Core-Ex Karte** offen neben seinem **Spiefeld**, dem **Core-Ex Feld**.

9. Jeder Spieler legt einen **Outlast-Marker** verdeckt auf seine **Spiefeld** Seite.



10. Beide Spieler würfeln ein **Würfel**, der mit dem höheren Ergebnis wird zum **Zugspieler** und legt einen **Zugspieler-Marker** auf seine **Spiefeldseite**.

