

PROJECT: SELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

2.2- PHASEN ABFOLGE



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.



Phasen Mechanik (Gilt für jede Runde):

0 Vor dem Start einer Runde

Beide Spieler **können** bis zu **2 Gateway Karten** dem **Gateway Deck** hinzufügen, dann würfeln beide Spieler jeweils ein **Würfel**, der mit dem grösseren Ergebniss wird in der Runde der **Zugspieler**. Der Verlierer der vorherigen Runde, wird in der folgenden Runde zum **Zugspieler**.



1 - Draw-Phase:

Beide Spieler ziehen so lange **Karten** vom **Data-Archive Deck/Main Deck**, bis jeder **4 Data-Archive Karten** in seiner Hand hat. Der **Zugspieler** muss zuerst ziehen.

Wenn eine **Core Deck Karte** einen **Draw-Phase Effekt** hat, kann er jetzt aktiviert und ausgeführt werden.



2 - Upload-Phase-Start:

Core Deck Karten des niedrigsten Rang, beider Spieler, werden offen auf dem **Upload Slot** platziert.

Wenn eine **Core Deck Karte** einen **Upload-Phase-S Effekt** hat, kann er jetzt aktiviert und ausgeführt werden.



3 - Main-Phase:

Der Zugspieler kann seinen **Zug passen**, eine **Core Deck Karte** aktivieren (**Main-Phase Effekt**) oder eine **Data-Archive Karte** aktivieren/abwerfen, sein **Zug endet** dann.

3.1 - Download-Phase:

Aktivierung einer **Data-Archive Karte**, die werden auf den **Download Slot** platziert, oder Aktivierung einer **Core Deck Karte** (**Main-Phase Effekt**)

3.2 - Reaktion-Phase:

Der Gegner darf während der **Main-Phase**, wenn eine **Data-Archive Karte** aktiviert wird, immer mit einer **Data-Archive Karte** reagieren und sie aktivieren.

3.3 - Data-Archive-Result-Phase: (Effekte der Data-Archive Karten werden ausgeführt)

Der Effekt der zuletzt gespielten **Karte** wird zuerst ausgeführt.



3.1.1 - Upload-Phase-Main:

Bei jedem Upload einer **Core Deck Karte** auf den **Upload Slot**, kann der Effekt sofort aktiviert werden. Der **Upload-Phase-M Effekt**, kann nur während der **Main-Phase** aktiviert werden.,



3.1.1 Core-Result-Phase: Folgt immer nachdem ein Effekt einer Core Deck Karte aktiviert wurde!

Die **Core Deck-Karten** Effekte bilden nach jeder **Data-Result-Phase** eine neue Kette, (Die Effekte der **Core Deck Karte** werden immer nach dem Result einer **Data-Archive Karte** ausgeführt) Der **Zug Endet nicht**, nach der Aktivierung einer Karte mit einem **Upload-Phase-M Effekt**.



3.4 - Ende der Main-Phase: Wenn beide Spieler ihren Zug hintereinander passen und/oder eine Karte abwerfen, endet die Main-Phase, es beginnt dann die Gateway-Phase.

4 - Gateway-Phase:

Die oberste Karte vom **Gateway Deck Karte** wird aufgedeckt.

4.1 - Gateway-Core-Phase: (Effekte der Core Deck Karten werden ausgeführt)

Erst wird der **Gateway-Phase Effekt** einer **Core Deck Karte** aktiviert und ausgeführt.

4.2 - Gateway-Scan-Phase: (Effekte der Gateway Karten werden ausgeführt)

Dann werden dem **Core-Panel** des Spielers, die **Zusatzwürfel** durch ein Gateway-Match hinzugefügt. Anschließend wird der Effekt der **Gateway Karte** aktiviert und ausgeführt.



5 - Battle-Phase:

Wenn eine **Core Deck Karte** einen **Battle-Phase Effekt** hat, kann er ihn vor dem würfeln aktivieren und ausführen.

5.1 - Dice-Boot-Phase:

Beide Spieler legen ihre **Würfel** bereit, bevor sie würfeln. die **Würfel** werden hier gezählt.

5.2 - Dice-Phase: (Effekte der Core Deck Karten werden ausgeführt)

Beide Spieler würfeln hintereinander ihr ganzen **Würfel**, der Zugspieler zuerst. **Noch kein Endergebniss.**

5.3 - Dice-Result-Phase:

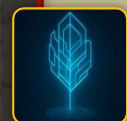
Die **Ergebnisse** werden verglichen. Dem Verlierer wird **-1 DP** abgezogen. Bei Gleichstand wieder **Battle-Phase**.



6 - Delete-Phase:

Wenn eine **Core Deck Karte** einen **Delete-Phase Effekt** hat, kann er ihn jetzt aktivieren und ausführen.

Dann legen beide Spieler ihre **Core Deck Karten** in den **Data-Abyss**, falls noch ein oder mehr auf der **Bench** sind.



7 - ReBoot-Phase:

Die **Gateway Deck Karte** wird unter das **Gateway Deck** gelegt, entferne alle **Würfel** aus deinem **Core-Panel**. Alle **Core-Deck Karten** werden wieder aktiviert und aufgedeckt, auch die **Core-Ex Karte**.



Neue Runde: 1 - Draw-Phase:

Phasen, kurze Übersicht:

0 Vor dem Start einer Runde

1 - Draw-Phase

2 - Upload-Phase-Start

3 - Main-Phase

3.1 - Download-Phase

3.2 - Reaktion-Phase

3.3 - Data-Archive-Result-Phase (Effekte der *Data-Archive Karten* werden ausgeführt)

3.1.1 - Upload-Phase-Main

3.1.1 Core-Result-Phase: Folgt immer nachdem ein Effekt einer Core Deck Karte aktiviert wurde!
(Die Effekte der *Core Deck Karte* werden immer nach dem Result einer *Data-Archive Karte* ausgeführt)

3.4 - Ende der Main-Phase

4 - Gateway-Phase

4.1 - Gateway-Core-Phase (Effekte der *Core Deck Karten* werden ausgeführt)

4.2 - Gateway-Scan-Phase (Effekte der *Gateway Karten* werden ausgeführt)

5 - Battle-Phase

5.1 - Dice-Boot-Phase

5.2 - Dice-Phase (Effekte der *Core Deck Karten* werden ausgeführt)

5.3 - Dice-Result-Phase

6 - Delete-Phase

7 - ReBoot-Phase

Neue Runde: 1 - Draw-Phase