

PROJECT: SEELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

3.1- RUNDENABLAUF



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 Ki, Ideen sind von mir.



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

3.1.1 - Upload Phase-Main

3.1.1 - Core-Result-Phase

3.4 - Ende der Main-Phase

4 - Gateway Phase

4.1 - Gateway-Core-Phase

4.2 - Gateway-Scan-Phase

5 - Battle-Phase

5.1 - Dice-Boot-Phase

5.2 - Dice-Phase

5.3 - Dice-Result-Phase

6 - Delete-Phase

7 - ReBoot Phase

0 Vor dem Start einer Runde, vorbereitung

LillyByte (Grün) kämpft gegen AndroByte (Blau). Jeder hat seine Core Deck Karten, Core-Ex Karte sowie Würfel platziert.

Jeder Spieler fügt noch bis zu 2 zusätzliche Gateway Karten dem Gateway Deck hinzu.

LillyByte wird zum Zugspieler

Zugspieler

LillyByte Core-Deck Karten:

- Rang-B: DotSeedByte
- Rang-A_1: LillyByte v1.8
- Rang-A_2: LillyByte v1.8
- Rang-A_3: BasiliByte v1.8
- Rang-S: BasiliByte-Z
- Back-Up_1: LillyByte-A
- Back-Up_2: LillyByte-Kernbild
- Core-Ex: Data-Recovery

AndroByte Core-Deck Karten:

- Rang-B: MicroByte
- Rang-A_1: AndroByte v1.8
- Rang-A_2: AndroByte v1.8
- Rang-A_3: MalamuByte v1.8
- Rang-S: MalamuByte-Z
- Back-Up_1: AndroByte-A
- Back-Up_2: AndroByte-Kernbild
- Core-Ex: Data-Recovery



1 – Draw-Phase:

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

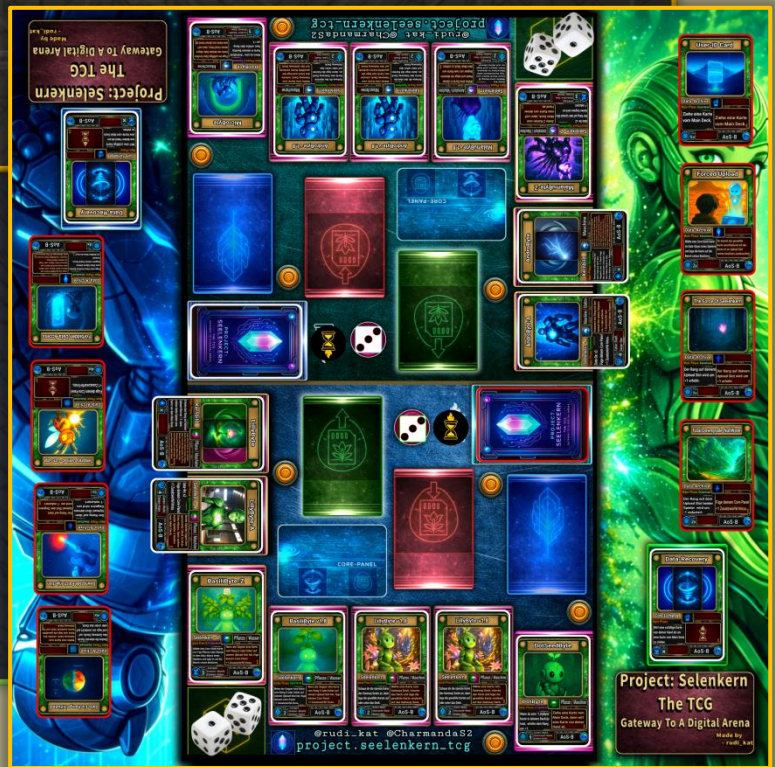


LillyByte Karten gezogen:

- User-ID Card
- Forced Upload
- The Force Of Seelenkern
- Fatal Downgrade-NullWave

AndroByte Karten gezogen:

- Data-Exchange Initiated
- Downgrade Patch Injection
- Temporary Overload-Core Surge
- Forbidden Data Access



2 – Upload-Phase-Start(Upload-PhaseS):

LillyByte laden „DotSeedByte“ auf dem Upload-Slot hoch und **AndroByte** ladet „MicroByte“ hoch.

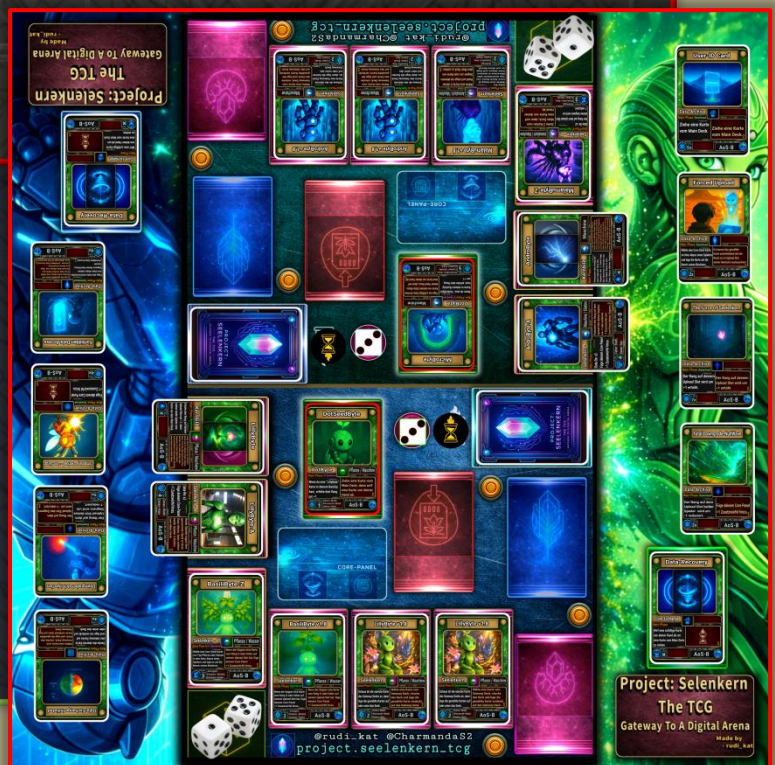


LillyByte:

Da „DotSeedByte“ den niedrigsten Rang hat Wird es auf dem Upload-Slot hochgeladen.

AndroByte:

Da „MicroByte“ den niedrigsten Rang hat, wird es auf dem Upload-Slot hochgeladen.



3 - Main-Phase: (Notitz)

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.

Zusatz „Emergency Reboot“: Wenn **keine Karten** mehr im **Main Deck** vorhanden sind, aber ein Effekt verlangt, das eine Karte im **Main Deck** vorhanden sein muss (B. ziehen), dann werden alle **Data-Archive Karten** von den **Data-Abyss** beider Spieler zusammengetragen und gemischt, anschließend wird das **Main Deck** verdeckt auf das **Spielfeld** gelegt, der Effekt wird nun weiter ausgeführt.



3.1 – Download-Phase:

LillyByte aktiviert den Main-Phase Effekt von „DotSeedByte“, die Karte wird um 180° gedreht.



3.2 – Reaktion-Phase:

AndroByte reagiert mit der Data-Archive Karte „Temporary Overload-Core Surge“, er platziert die Karte auf seinen Upload-Slot.



Effekt DotSeedByte:

Phase: Main-Phase

Synchro-Status: O-Synchron

/Effekt:

Wenn du eine „LillyByte“ Karte in deinem BackUp hast, erhöhe dein Rang um +1.

Outlast:

Ziehe eine Karte vom Main Deck, dann wirf eine Karte von deiner Hand ab.

Effekt Temporary Overload-Core Surge:

/Effekt:

Füge deinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Outlast:

-



3.3 – Data-Archive-Result-Phase:

Der Effekt der Karte „Temporary Overload-Core Surge“ wird zuerst ausgeführt



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

Der Effekt von der Karte „DotSeedByte“ wird anschließend ausgeführt.

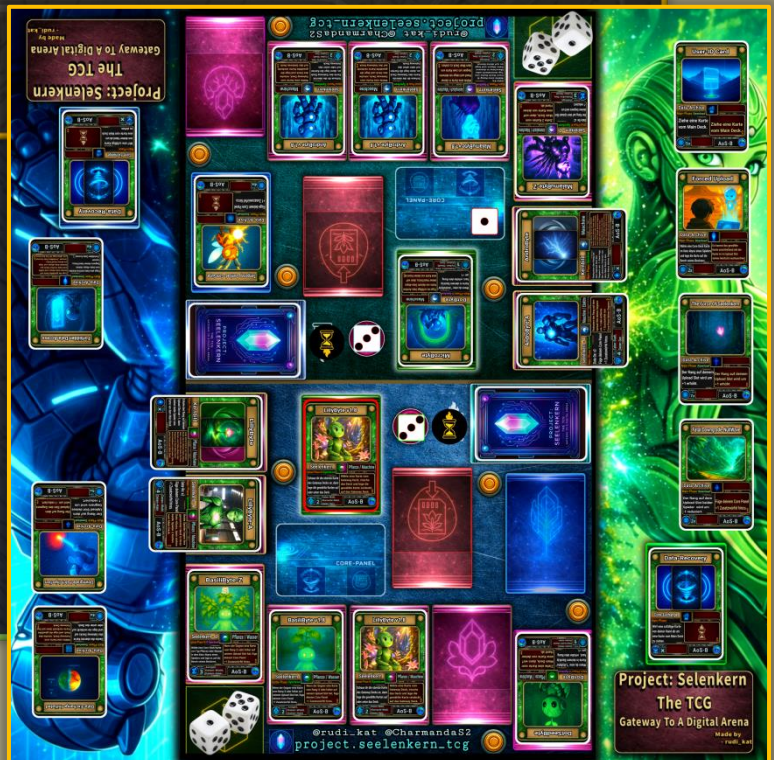


Auflösung der Effekt:

1. Wird AndroByte durch den Effekt von „Temporary Overload-Core Surge“ seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzugefügt.

2. Wird der Rang im Upload-Slot von LillyByte, durch den Effekt von „DotSeedByte“ um +1 erhöht, es wird „LillyByte v1.8“ hochgeladen.

Notiz: „LillyByte v1.8“ hat einen Upload-Phase-M Effekt.



3.1.1 - Upload-Phase-Main(Upload-Phase-M)

Nach dem erfolgreichen Upload von „LillyByte v1.8“ wird sofort der Upload-Phase-M Effekt von ihr aktiviert, nachdem alle Effekte der Data-Archive und Core-Deck Karten ausgeführt worden sind, indem die Karte um 180° gedreht wird. Es wird eine neue Kette gebildet.

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

Es wird der Effekt von „LillyByte v1.8“ ausgeführt, **LillyByte** ist weiter am Spielzug.

„LillyByte v1.8“ wird um 180° gedreht

Effekt von LillyByte v1.8:

Phase: Upload-Phase-M

Synchro-Status: Synchron

/Effekt:

Schaue dir die oberste Karte des Gateway Decks an, dann lege die gewählte Karte auf oder unter das Deck.

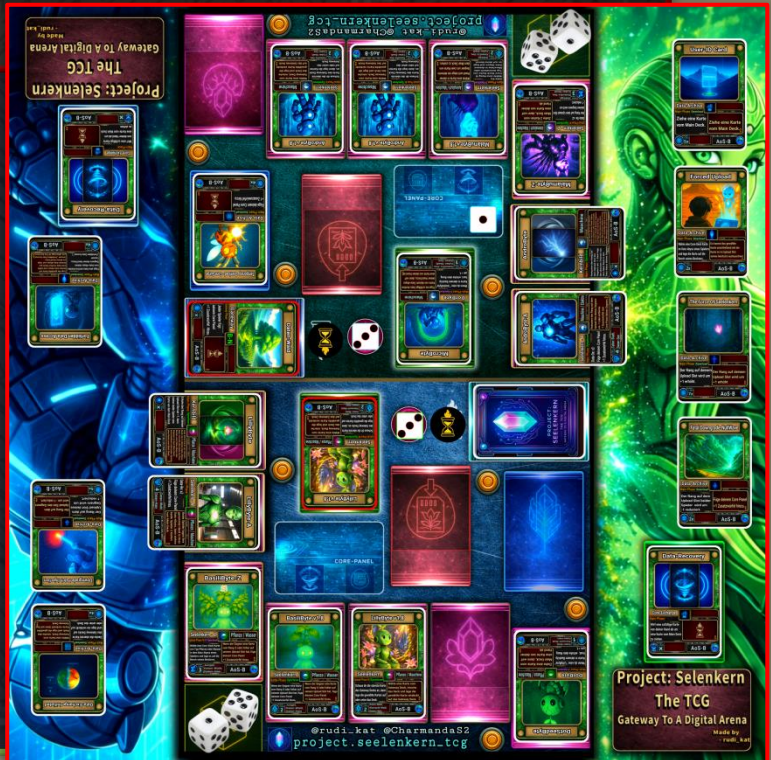
Outlast:

Wähle eine Karte vom Gateway Deck, mische das Deck und lege die gewählte Karte verdeckt auf das Gateway Deck.

Der Effekt von „LillyByte v1.8“ deckt die Gateway Karte „Daten-Wald“ auf und legt die Karte wieder verdeckt auf das gateway Deck. LillyByte ist anschließend am Spielzug.

Notitz:

Da **AndroByte** zuletzt eine Data-Archive Karte aktiviert hat, kann er jetzt keine weitere Spielen, bis **LillyByte** eine Data-Archive Karte oder einen Main-Phase Effekt einer Core-Deck Karte aktiviert hat.



3.4- Ende der Main-Phase -> 4 - Gateway-Phase:

Kein Spieler hat in dem Fall eine Handkarten mehr und passen ihren Zug, die Main-Phase wird beendet. Die oberste Karte vom Gateway Deck, der „Daten-Wald“ wird aufgedeckt.

4.1 - Gateway-Core-Phase:

Keine Core-Deck Karte kann einen Effekt aktivieren, somit passiert hier nichtsweiter.

4.2 - Gateway-Scan-Phase:

LillyByte bekommt jetzt +1 Zusatzwürfel wegen dem Gateway-Match hinzu, da auf der Karte „LillyByte-A“ der „Daten-Wald“ aufgelistet ist. **AndroByte** mit der Karte „AndroByte-A“ bekommt hier kein Zusatzwürfel. Als nächstes bekommen beide Spieler +1 Zusatzwürfel, wegen dem Effekt von der Karte „Daten-Wald“ hinzu.

Effekt von Daten-Wald:

/Effekt:

Jeder Spieler fügt seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Effekt von LillyByte-A:

Phase: Main-Phase

/Effekt: Data-Re: x2

Füge deinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Outlast:

Beide Spieler legen ihre gesamte Hand in ihren Data-Abyss, dann ziehen beide Spieler 2 Karten vom Main Deck.

Effekt von AndroByte-A:

Phase: Main-Phase

Synchro-Status: Synchron

/Effekt: Data-De: x3

Füge deinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Outlast:

Reduziere den Rang auf dem Upload-Slot deines Gegners um -1 oder entferne -1 Zusatzwürfel vom Core-Panel deines Gegners.



5 - Battle-Phase (Notiz):

Wenn eine **Core Deck Karte** einen **Battle-Phase Effekt** hat, kann der Spieler ihn jetzt vor dem Würfel aktivieren und ausführen.



5.1 - Dice-Boot-Phase:

LillyByte hat insgesamt 7 Würfel (4x durch ihren Rang + 1x durch ihren Main-Effekt + 1x durch den Gateway-Match + 1x durch den Effekt von „Daten-Wald“)

AndroByte hat insgesamt 7 Würfel (4x durch seinen Rang + 1x durch seinen Main-Effekt + 1x durch die Karte „Temporary Overload-Core Surge“ + 1x durch den Effekt von „Daten-Wald“)



5.2 - Dice-Phase:

Beide Spieler würfeln hintereinander ihr ganzen Würfel, **LillyByte** zuerst, dann **AndroByte**.
Noch kein Endergebniss.



5.3 - Dice-Result-Phase:

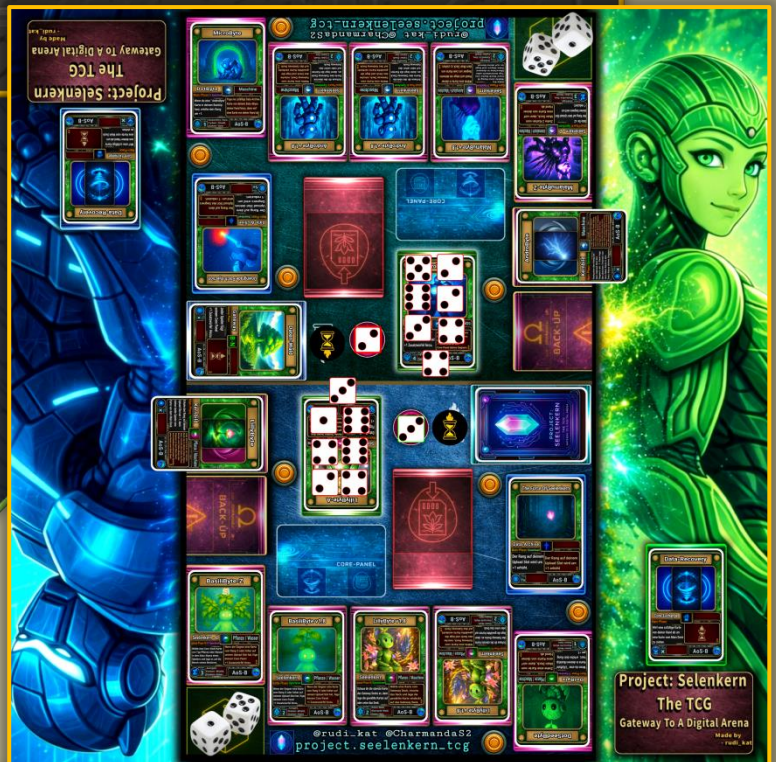
Die Ergebnisse werden verglichen. **LillyByte** hat ein Ergebniss von 27 **AndroByte** hat ein Ergebniss von 26. Da **AndroByte** ein kleineres Ergebniss hat, wird ihm -1 DP abgezogen.
(Bei Gleichstand währe wieder Battle Phase.)

LillyByte 7 Würfel:

Da **LillyByte** den Würfelwurf mit einem Ergebniss von 27 gewonnen hat, bleibt ihre DP bei 3.

AndroByte 7 Würfel:

Da **AndroByte** den Würfelwurf mit einem Ergebniss von 26 verloren hat, fällt seine DP auf 2.
Durch die Niederlage wird er nun zum Zugspieler. Er befindet sich zudem ab jetzt im Outlast Status, alle seine Karten können den Outlast Effekt nutzen, so lange er im Outlast Sstatus ist.



6 - Delete-Phase:

LillyByte und **AndroByte** legen ihre aktiven Core Deck Karten in den Data-Abyss.

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



LillyByte:

Die Core Deck Karte „LillyByte-A“ wird in den Data-Abyss Von LillyByte gelegt.

Notiz: Da „LillyByte-A“ einen S+ Rang hat, kann er regulär nicht wieder auf den Back-Up platziert werden.

AndroByte:

Die Core Deck Karte „AndroByte-A“ wird in den Data-Abyss von AndroByte gelegt.

Notiz: Da „AndroByte-A“ einen S+ Rang hat, kann er Regulär nicht wieder auf den Back-Up platziert werden.

7 - ReBoot-Phase:

Die Gateway Deck Karte wird unter das Gateway Deck gelegt, es werden alle Würfel aus deinem Core-Panel entfernt. Alle Core Deck Karten werden wieder aktiviert und aufgedeckt, auch die Core-Ex Karte. Anschließend beginnt wieder eine **Neue Runde** und die Draw-Phase beginnt.

Da **AndroByte** Zugspieler ist, zieht er zuerst Karten vom Main Deck, bis er 4 Data-Archive auf der Hand hat, dann zieht **LillyByte** Karten vom Main Deck, bis sie 4 Data-Archive auf der Hand hat.

