

PROJECT: SEELENKERN – THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

4.1- BESONDERE REGEL & MECHANIK



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



Core Deck Karten - Besondere Regel :

- Jede **Core Deck Karte** mit der gleichen **Serial-Number** darf max 2x im **Core Deck** gespielt werden.
- Eine **Core Deck Karte** vom **Rang S++ (Omega)** darf nur **1x im Deck** gespielt und nur auf dem **Back-Up** Feld platziert werden.
Ein Spieler verliert kein **DP**, sollte während der **Battle Phase** ein **Core Deck Karte** vom **Rang S++ (Omega)** auf seinem **Upload Slot** sein.
- Eine **Core Deck Karte** vom C-Typ **Avatar** darf nur **1x im Deck** gespielt nur auf der **Bench Rang-A** Feld platziert werden.
- Jeder Effekt einer **Core Deck Karte** kann nur **1x pro Runde** aktiviert werden, so lange die **Karte** offen auf dem Spielfeld liegt. Die **Core Deck Karte** wird wieder **aktiviert**, sollte sie vom **Data-Abyss** offen auf dem **Spielfeld** platziert oder wieder aufgedeckt werden.
- Verdeckte **Core Deck Karten** haben keine Effekte, werden aber aufgedeckt, wenn sie auf die **Bench** gelegt werden. Eine **Core Deck Karte** kann nur im **Upload Slot** verdeckt werden (Die **Karte** ist Temporär deaktiviert).
- Nach der aktivierung eines Effektes wird die **Core Deck Karte** **um 180° gedreht**. Der Effekt der Karte wird dann **deaktiviert**.
- Jedes mal, wenn eine **Core Deck Karte** auf dem **Upload Slot** gelegt wird folgt eine kurze **Upload Phase-Main**, bevor es mit der **Main-Phase** des aktuellen Spielers weiter geht.
- Keine **Core Deck Karte** kann regulär vom **Data-Abyss** auf den **Back-Up** platziert werden! Ausser ein Effekt lässt dies zu.



Nur eine Aktion pro Spielzug :

Jeder Spieler kann in seinem Zug **nur eine** der folgenden **Aktionen durchführen**, dann ist der nächste Spieler drann

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

- 1. Data-Archive Karten aktivieren/** - Der Zugspieler spielt eine **Data-Archive Karte** aus seiner Hand. Die Karte wird auf den **Download Slot** platziert
- 1.11 Main-Phase Effekt aktivieren** Oder er aktiviert einen **Main-Phase** Effekt einer **Core Deck-Karte**.
- 2. Auf eine Karte Reagieren** - Sobald eine **Data-Archive Karte** Effekt aktiviert wurde, kann der Gegenspieler mit einer **Data-Archive Karte** darauf reagieren.
++ **Core Deck Karten** können darauf nicht reagieren.

Wichtig: Der Effekt der zuletzt gespielten **Karte** wird zuerst ausgeführt. Anschliessend **endet der Zug**.

Wichtig: **Core Deck Karten** Effekte werden immer **nach dem Result** der **Data-Archive Karten** aktiviert.
+ Die **Core Deck Karte** muss sich beim aktivieren offen auf dem **Upload-Slot** befinden.

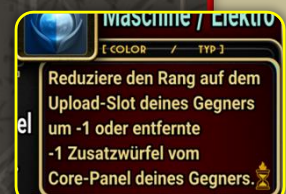
- 3. Zug passen / Karte abwerfen** - Statt eine **Data-Archive Karte** zu aktivieren oder zu reagieren, kann der Zugspieler auch den **Zug passen** oder eine **Data-Archive Karte** auf den **Data-Abyss** abwerfen.

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 zusammengetan und gemischt, anschließend wird das **Main Deck** verdeckt auf das **Spielfeld** gelegt, der Effekt wird nun weiter ausgeführt.

„Outlast“ Zustand:



Hat ein Spieler weniger **Defense-Points (DP)** als sein Gegner, haben seine **Karten** zusätzlich ein **Outlast** effekt.
Der Effekt Ist Optional !



Synchrostatus (S-Status) - Basis Rang zu beachten

Der **Basis Rang-B** ist der Kern eines Teams, die aktivierung der **Core Deck Karten** Effekte sind oft davon abhängig, welcher Typ und ob überhaupt der Platz belegt ist.

- Synchron

Mindestens ein Typ der **Core Deck Karten** passt mit dem **Basis Rang-B** überein, **der Platz muss belegt sein!**

- De-Synchron (D-Synchron)

Kein Typ der **Core Deck Karte** passt mit dem **Basis Rang-B** überein, **der Platz muss belegt sein!**

- Omni-Synchron (O-Synchron)

Keine übereinstimmung nötig, **der Platz kann auch leer sein.**



Core-Exchange (Core-Ex) - Zusatz Karte:

Ein **Spieler** kann **einmal pro Runde** einen **Core-Ex Effekt** ausführen.

Jeder **Core-Ex Effekt** kann nur einmal pro Runde, während der **Main-Phase** aktiviert werden.

Wird der Effekt von einem Spieler genutzt, zählt es als „**Data-Archive Karte**“ aktiviert und der Gegner hat die möglichkeit mit einer **Data-Archive Karte** zu reagieren oder den Effekt ausführen zu lassen.

Der **Zug endet** nach der Ausführung des Effekts.

- Data-Recovery

Wirf eine zufällige Karte aus deiner Hand ab, ziehe anschließend eine Karte vom Main Deck.



Phasen Mechanik der Core Deck Karten Effekte - Kurz Übersicht (Eigens erfundene Mechanik):

Der Effekt wird / kann **während der Phase** aktiviert werden.

Der **Zug Endet** nur bei den **Main-Phase** Effekten der **Core Deck Karten** nach der aktivierung.

(Bei den anderen Phasen aktivierungen Endet der Zug NICHT)

- **Draw-Phase**
- **Upload-Phase-Start**
- **Main-Phase** (Wird ein **Main-Phase-Effekt** von einer Karte ausgeführt, **endet der Zug** als „**Data-Archive Karte** aktiviert“).
- **Upload-Phase-Main** (Wirkt **NICHT** in der **Gateway-Phase** sowie in der **Battle-Phase**)
- **Gateway-Phase**
- **Battle-Phase** **Dice-Phase**
- **Delete-Phase**
- **ReBoot- Phase**

