





**TALES** FROM THE **LOOP**



ARTEN VON SZENEN	
Alltag:	Vorstellung der Kinder
Mysterium:	Einführung des Mysteriums
Mysterium:	Ärger
Mysterium:	Nachforschungen
Alltag:	Ärger
Alltag:	Geschichte
Alltag:	Erholung
Mysterium:	Der Wendepunkt
Mysterium:	Showdown
Alltag:	Erfahrung & Veränderung

SCHAUPLATZ	
Enthält	Hinweise
und/oder	möglichen Ärger (könnte Würfelwurf erfordern).
und/oder	definitiven Ärger (erfordert Würfelwurf).

HINWEISE	
Ein Hinweis offenbart etwas über das Mysterium, wie zum Beispiel:	
wohin man als nächstes gehen soll.	was passieren wird.
wer an der Sache beteiligt ist.	wo man Informationen finden kann.
was passiert ist.	wie man das Problem löst.
wie man eine Maschine bedient.	was die Kinder bedroht.
wie man mit einer Kreatur kommuniziert.	

ZUSTÄNDE	
Wähle EINEN, wenn dir ein Wurf misslingt oder du einen Wurf strapazierst:	
Aufgebracht	-1
Verängstigt	-1
Erschöpft	-1
Verletzt	-1

**GEBROCHEN > AUTOMATISCHER FEHLSCHLAG BEI ALLEN WÜRFEN**  
(tritt ein, sobald man einen Zustand erleidet, nachdem die übrigen vier Zustände bereits markiert wurden)

ERHOLUNG	
Erholung erfordert physische oder geistige Nähe.	
im Geheim-versteckt:	zwei oder mehr Kinder zusammen (Erholung von allen Zuständen)
beim Anker:	Alltagsszene mit NSC (Erholung von allen Zuständen)
ANFÜHREN-Wurf:	Szene mit einem anderen Kind (Erholung von einem oder mehreren Zuständen)

WÜRFELN	
Spieler werfen Würfel, wenn ihre Kinder Ärger bewältigen müssen. Eine Sechsen bedeutet einen Erfolg.	
ATTRIBUT + FERTIGKEIT: Grundmenge an Würfeln für Wurf	
Addiere Boni vor dem Würfelwurf	
nutze Ikonischen Gegenstand:	+2 (wenn anwendbar)
nutze Gegenstand:	+1 bis +3 (wenn anwendbar)
Hilfe von anderem Kind:	+1 (Helfende/r ist ebenfalls an Ergebnis gebunden)
Hilfe durch ANFÜHREN-Fertigkeit:	+Würfel aus dem Würfelvorrat
Hilfe durch Bonuseffekt:	+1 (wenn vorangegangener Wurf diesen begünstigt)

Erforderliche Sechsen je nach Schwierigkeit:	
Normal	1
Extrem schwierig	2
Fast unmöglich	3

NSC, Maschinen oder Kreaturen können eine Sonderattributs-Schwierigkeit zwischen 1 und 3 haben. Dies gibt an, wie viele Erfolge nötig sind, um den NSC zu überwinden, wenn das Sonderattribut zutrifft.

Würfelwürfe anpassen:	
Wurf strapazieren:	Wirf alle Würfel erneut (nicht die Sechsen). Kind erleidet einen Zustand. Nur einmal pro Wurf.
Stolz nutzen:	Automatischer Erfolg oder 1 zusätzlicher Erfolg. Darf nach einem misslungenen Wurf oder strapazierten Wurf genutzt werden. Nur einmal pro Mysterium.
Glückspunkt einsetzen:	Wirf alle Würfel erneut (nicht die Sechsen). Darf nach einem misslungenen Wurf genutzt werden. Nur einmal pro Wurf.

ERFOLG > Das Kind bewältigt den Ärger	
Bonuseffekte kaufen:	bekomme mehr, als du eigentlich beabsichtigt hattest (nutze überschüssige Sechsen über der Schwierigkeit)

FEHLSCHLAG > Etwas geht schief ...	
Die Spielleiterin entscheidet, was passiert:	
Kind erleidet einen Zustand	
Ärger eskaliert	
eine Komplikation tritt auf	
neuer Ärger entsteht	



**ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN**

<b>HERZ:</b> Freunde finden, die richtigen Leute kennen, lügen und überzeugen	
<b>ANFÜHREN</b>	Freunde dazu bringen, zusammenzuarbeiten, einem Kind helfen, sich von Zuständen zu erholen  Bilde einen Würfelvorrat für zukünftigen Ärger: 1 Erfolg: 2 Würfel 2 Erfolge: 4 Würfel 3 Erfolge: 6 Würfel  Diese werden von diesem Spieler für die Würfe anderer Kinder vergeben, die seinen Ratschlägen zuhören können.
<b>CHARME</b>	schmeicheln, lügen, sich mit jemandem anfreunden und andere dazu bringen, zu tun, was man will
<b>KONTAKT</b>	die richtige Person kennen und erreichen
<b>KÖRPER:</b> springen, laufen, kämpfen, anschleichen und klettern	
<b>BEWEGEN</b>	hoch klettern, balancieren, rennen
<b>KRAFT</b>	schwere Dinge heben, kämpfen, körperliche Belastung aushalten
<b>SCHLEICHEN</b>	verstecken, schleichen, stehlen
<b>TECHNIK:</b> Technologie verstehen, programmieren, Schlösser öffnen, Dinge bauen	
<b>PROGRAMMIEREN</b>	Computerprogramme und elektronische Geräte erstellen und manipulieren
<b>RECHNEN</b>	wissen, wie technische Objekte funktionieren und wie man sie benutzt oder beschädigt.
<b>TÜFTELN</b>	Maschinen und andere mechanische Gegenstände bauen und manipulieren

<b>VERSTAND:</b> Schwachstellen finden, Menschen, Situationen und Kreaturen verstehen, Rätsel lösen, Hinweise deuten	
<b>BEGREIFEN</b>	die richtigen Informationen haben oder in der Schulbibliothek oder an einem ähnlichen Ort finden
<b>EINFÜHLEN</b>	herausfinden, was eine Person/ein Tier/einen empfindsamen Roboter oder Androiden bewegt und wie man ihre/seine Schwäche findet <b>Erfolg:</b> Stelle zwei Fragen.
<b>UNTERSUCHEN</b>	versteckte Objekte finden, Hinweise verstehen, Rätsel lösen oder Ort/Situation überblicken <b>Erfolg:</b> Stelle zwei Fragen.

<b>PROBLEME DER KINDER</b>	
Die Spielleiterin sollte Kindern Ärger einhandeln, der mit ihren Problemen zu tun hat.	
Wird ein Problem gelöst, wählt der Spieler für die nächste Sitzung ein neues.	

<b>KIND GEGEN KIND</b>	
Die Spielleiterin entscheidet, welche Fertigkeit genutzt wird. Alle Kinder würfeln.	
Alle beteiligten Kinder dürfen ihre Würfe strapazieren.	
<b>ERFOLG &gt; Wer hat gewonnen?</b>	
Das Kind mit den meisten Erfolgen gewinnt.	
<b>GLEICHSTAND &gt; Wenn es keinen Gewinner gibt ...</b>	
Jedes Kind darf Zustände markieren. Jeder Zustand verleiht einen zusätzlichen Erfolg.	
Herrscht dann immer noch Gleichstand, unterbricht etwas die Situation.	

<b>GROSSER ÄRGER</b>	
In einem entscheidenden Moment während eines Mysteriums müssen die Kinder evtl. einen Plan schmieden und den Ärger gemeinsam bewältigen:	
<b>1. Was auf dem Spiel steht</b>	
Die Spielleiterin erklärt, was auf dem Spiel steht.	
<b>2. Bedrohungsstufe</b>	
Die Spielleiterin gibt die Bedrohungsstufe vor. Dies ist die Gesamtzahl der Erfolge, welche die Gruppe gemeinsam erreichen muss, um den Ärger zu bewältigen.	
Normal	2 x Anzahl der Kinder
Extrem schwierig	3 x Anzahl der Kinder
Fast unmöglich	4 x Anzahl der Kinder
<b>3. Einen Plan schmieden</b>	
Die Kinder entscheiden, was sie tun möchten, vereinbaren, welche Fertigkeit jeder von ihnen einsetzt und in welcher Reihenfolge sie dann handeln, um ihren Wurf abzulegen.	
<b>4. Die Szenen ausspielen</b>	
Jedes Kind handelt der Reihenfolge entsprechend und würfelt für seine Aktion.	
Erfolge zählen zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu.	
Zusätzliche Erfolge dürfen für Bonuseffekte verwendet werden, zählen aber weiterhin zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu.	
Wenn dafür genügend Zeit ist, darf ein Kind seine Aktion stattdessen nutzen, um auf <b>ANFÜHREN</b> zu würfeln, um einen Würfelvorrat zu bilden und den anderen zu helfen (diese Erfolge zählen nicht zum Erreichen der Bedrohungsstufe hinzu).	



**5. Ergebnis**

Sobald alle Szenen vorbei sind, vergleiche die Summe aller Erfolge mit der Bedrohungsstufe.

Erreicht oder übersteigt die Bedrohungsstufe:	Erfolg
Erreicht Bedrohungsstufe nicht, aber die Hälfte oder mehr:	Kompromiss
Weniger als die Hälfte der Bedrohungsstufe:	Gescheitert
<b>Erfolg:</b>	Die Kinder bewältigen den Ärger. Zusätzliche Erfolge dürfen für Bonuseffekte genutzt werden.
<b>Kompromiss:</b>	Die Kinder dürfen Zustände markieren, um die Bedrohungsstufe zu erreichen. Jeder markierte Zustand (alle Kinder zählen) addiert je 1 Erfolg. Wenn die Kinder auf diese Weise die Bedrohungsstufe erreichen, erreichen sie ihr Ziel teilweise.
<b>Gescheitert:</b>	Die Kinder scheitern und erleiden die Konsequenzen des Großen Ärgers.

**EINEN GEGENSTAND BAUEN (MITTELS TÜFTELN ODER PROGRAMMIEREN)**

Erfolg erschafft einen Gegenstand mit einem Bonus von +1. Beispiele für mögliche Voraussetzungen:

ein bestimmter Gegenstand
erfolgreich <b>RECHNEN</b>
erfolgreich <b>BEGREIFEN</b>
erfolgreich <b>TÜFTELN</b>
viel Zeit
neues Werkzeug

**BONUSEFFEKTE (JE EINER PRO ZUSÄTZLICHEM ERFOLG)**

Derselbe Bonuseffekt darf mehrmals gekauft werden, doch die maximalen Bonuswürfel insgesamt betragen +3.

<b>ANFÜHREN</b>	<b>KONTAKT</b>	<b>SCHLEICHEN</b>
Heile einen zusätzlichen Zustand.	Der Kontakt hat die richtigen Werkzeuge dabei.	Gib einem anderen Kind 1 Erfolg.
Heile einen deiner eigenen Zustände.	Der Kontakt kann einen deiner Zustände heilen.	Du findest etwas Unerwartetes.
<b>BEGREIFEN</b>	Der Kontakt bringt weitere Leute mit, die bereit sind zu helfen.	<b>TÜFTELN / PROGRAMMIEREN (BAUEN)</b>
Du erhältst zusätzliche Informationen sowie +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.	Du brauchst nicht würfeln, um den Kontakt während dieses Mysteriums wieder zu erreichen.	Das Ding ist widerstandsfähiger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.
<b>BEWEGEN</b>	Der Kontakt weiß etwas Wichtiges.	Das Ding kann mehr als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.
Gib einem anderen Kind einen Bonus von +1 (wenn dessen Wurf mit diesem zusammenhängt).	Du darfst den Kontakt einmal als Gegenstand mit einem Bonus von +1 nutzen.	Das Ding ist unauffälliger als erwartet. Addiere +1 auf den Bonus.
Du beeindruckst jemanden.	<b>KRAFT</b>	<b>TÜFTELN / PROGRAMMIEREN (MANIPULIEREN)</b>
Du wirst nicht entdeckt.	Gib einem anderen Kind 1 Erfolg.	Gib einem anderen Kind einen Bonus von +1 (wenn dessen Wurf mit diesem zusammenhängt).
<b>CHARME</b>	Beeindrucke, erschrecke oder demütige jemanden.	Du brauchst nicht zu würfeln, um später den gleichen Ärger zu bewältigen.
Sie glaubt dir auch weiterhin.	Halte deinen Gegner fest.	Es gelingt dir schnell.
Du hast eine dauerhafte Beziehung aufgebaut.	Nimm deinem Gegner etwas ab.	Es gelingt dir leise.
Sie wird Risiken eingehen, um dir zu helfen.	Dein Gegner wird bewusstlos geschlagen.	Du erhältst neue oder unerwartete Informationen.
Sie wird versuchen, andere davon zu überzeugen, dir zu glauben.	Du brauchst nicht zu würfeln, um später den gleichen Ärger zu bewältigen.	Du gibst an.
Sie ist verängstigt, verwirrt oder beeindruckt.	<b>RECHNEN</b>	<b>UNTERSUCHEN</b>
Sie schwärmt für dich.	Stelle eine zusätzliche Frage und erhalte +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.	Stelle eine zusätzliche Frage und erhalte +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.
<b>EINFÜHLEN</b>		
Stelle eine zusätzliche Frage und erhalte +1 für einen Wurf, wenn du die Informationen verwendest.		

