



PULSE FASTPLAY

escrito e produzido por
ENCHO CHAGAS

PULSE FASTPLAY

Game Design / Texto
Vinicius Encho Chagas

Edição / Revisão
Margaret Marinho

Distribuído sob a licença
Creative Commons 3.0 - CC BY-SA 3.0 BR
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/br/>

Você tem o direito de:

- Compartilhar** — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato
- Adaptar** — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar os **devidos créditos**, fornecer um link para a licença e **indicar se mudanças foram feitas**. Você pode fazer isso de qualquer maneira razoável, mas não de forma a sugerir que o licenciante endorsa você ou o seu uso da obra.

Compartilhar Igual — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a **mesma licença** que o original.



INDICE

Fases de Jogo	6
1. Início de Jogo	7
Elementos	8
Fato Central	8
Desenhando Pulsos	9
Ordem de Eventos	9
2.1 Investigação	10
2.2 Conjecturas	10
2.3 Ponto de Luz	11
2.4 Verificar Sobrecarga	11
2.5 Resumo de História	12
3. Conclusão de Jogo	12
Regras Opcionais	13

O JOGO

PULSE é um jogo onde uma história vai ser contada pelos jogadores. No início ninguém conhece seu enredo, quais os personagens, lugares, ou acontecimentos relevantes. Porém ao longo da partida os jogadores combinam suas idéias, dando asas à imaginação, incentivados pelos desenhos dos **Pulsos**.

Ele pode ser jogado por **3 a 5 jogadores** de **qualquer idade**. Cada partida dura cerca de **uma ou duas horas**.

Este é um jogo que **não possui vencedores**. O objetivo é criar juntos uma história para ver o que acontece. A diversão está em misturar a criatividade de seus amigos e as loucuras que essa combinação pode gerar. PULSE é como um RPG, mas você não precisa interpretar papéis, evoluir personagens, etc. Todos os jogadores são igualmente responsáveis pela criação da história. Considere este jogo como uma ferramenta de brainstorm controlado, voltada para produção de enredos.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR?

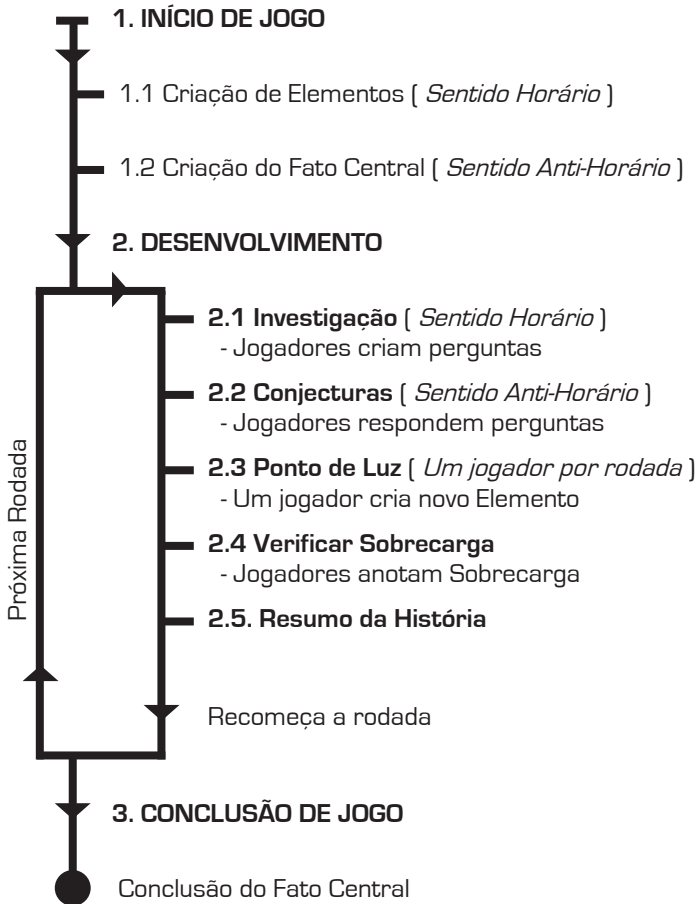
1. Canetas coloridas, pelo menos duas cores para cada jogador e uma preta que pode ser usada por todos.
2. Dados especiais de RPG: D4, D6, D8, D10, D12.
3. Um papel bem grande. O ideal é uma folha de cartolina ou papel formato A2.
4. Este manual de regras ou o livro básico redondo de PULSE.

COMO FUNCIONA?

Cada jogador será responsável por um dos **Elementos** da história, representados por uma cor e um dado. Os jogadores se reunirão ao redor de uma folha de papel aonde farão desenhos de círculos que representarão a passagem de tempo de cada Elemento. Quando círculos de cores diferentes, logo, de Elementos diferentes se cruzam os jogadores podem determinar como eles se relacionam na história. Quanto mais distantes do centro do papel cada acontecimento está, mais distantes também estão no passado dos eventos narrados.

Cruzando estas informações, questionando cada decisão dos jogadores, a história cresce gradativamente. A cada novo Elemento na história, mais possibilidades surgem e o enredo pode tomar rumos inesperados. É teoricamente impossível haver duas partidas idênticas de PULSE, mesmo jogando com os mesmos jogadores.

FASES DE JOGO



Uma partida de PULSE possui 3 etapas: **Início**, **Desenvolvimento** e **Conclusão**. Durante o Início os jogadores irão criar os Elementos sobre os quais a história irá se basear e montar a primeira cena do jogo, o **Fato Central**, de onde se iniciarão as investigações.

A etapa de Desenvolvimento é onde o jogo realmente acontece. Cada rodada é dividida em fases: **Investigação**, **Conjecturas**, **Ponto de Luz**, **Verificar Sobrecarga** e finalmente eles realizam um **Resumo da História**, reunindo tudo que já foi criado até então e finalmente iniciando uma nova rodada.

Em algum momento os jogadores atingirão os requisitos para a **Conclusão de Jogo**, aonde eles precisam chegar em um veredicto sobre o que realmente aconteceu no Fato Central e encerrar a partida.

1. INICIO DE JOGO

No Início de Jogo os jogadores se preparam para a criação da história. Eles se sentarão ao redor do papel ainda em branco e cada jogador receberá: **uma caneta colorida**, cuja cor representará seu Elemento; e **um dado diferente**. O primeiro jogador receberá um D4, o segundo um D6 e assim sucessivamente. Isso significa que em um jogo de três pessoas o maior dado será o D8, no de quatro pessoas será o D10 e com cinco pessoas o maior será o D12. Cada jogador usará apenas aquele dado até o fim da partida.

É importante que os jogadores estejam sentados em ordem ao redor do papel, que a partir de agora chamaremos de **Mapa de Pulsos**. Isso significa que à esquerda do jogador com o D4 estará o jogador com o D6, e à sua esquerda estará o jogador com o D8, etc. Por fim à direita do jogador com o D4 estará o jogador com o maior dado. É importante que eles mantenham essa posição até o fim do jogo.

A caneta preta é utilizada para demarcar os Pulsos do Fato Central, que é localizado no centro do papel, e posteriormente anotar sobrecarga. É importante dizer que os Pulsos pretos não estão atrelados a nenhum Elemento ou evento específico no jogo, eles apenas marcam a passagem de tempo. As regras sobre como devem ser desenhados os Pulsos, sejam do Fato Central ou dos Elementos, estão no capítulo “Desenhando Pulsos”.

1.1 Criação de Elementos: A partir do jogador com o menor dado, em sentido horário, cada um irá criar seu Elemento principal. As regras mais detalhadas para criação de Elementos estão no capítulo “Elementos”, mais à frente.

1.2 Criação do Fato Central: Assim que todos os jogadores já tenham criado seus Elementos começa a etapa de preparação do Fato Central. A partir do jogador com o maior dado, ou seja, o último a ter criado um Elemento, os jogadores irão, em sentido anti-horário, inserir seu Elemento no Fato Central. As regras mais detalhadas para Preparação do Fato Central estão no capítulo “Fato Central”, mais à frente.

Além de inserir seu Elemento no Fato Central, o jogador deve rolar seu dado para descobrir seu **ponto de partida** no jogo. Nós sempre contaremos o número de Pulsos do centro dos círculos para fora. Conte aquele número rolado em Pulsos à partir do Fato Central e deixe seu dado sobre qualquer ponto do círculo encontrado. O dado marca a sua posição atual, e aquele ponto escolhido será de onde você começará suas investigações na primeira rodada da etapa de Desenvolvimento.

ELEMENTOS

Os Elementos são todas as coisas presentes em uma história. Personagens, lugares, coisas. Porém, em termos de jogo, tratamos como Elementos apenas aqueles que estão sendo investigados pelos jogadores, ou seja, os **Elementos principais** criados por cada um e os **Elementos secundários**, chamados de **Pontos de Luz**, que são criados durante o jogo.

Para organizar os Elementos em jogo anote-os na lateral do Mapa de Pulsos com uma caneta da cor utilizada para representá-los. Todo Elemento possui uma cor que o identifique.

Seja um Elemento principal ou Ponto de Luz as **Regras para Criação** são as mesmas: Um Elemento pode ser qualquer coisa. Uma pessoa, um animal, um lugar, um objeto. Mas ela precisa ser algo físico, que você poderia ver em uma cena de filme, por exemplo. Seja específico e econômico em sua descrição, descrevendo apenas uma característica que seja crucial para defini-lo, como uma ação que ele esteja executando ou um único adjetivo. Tente se limitar a uma ou duas palavras apenas. O interessante aqui não é tentar definir um background logo que um Elemento é criado, isso deve ser explorado durante o jogo. Exemplos: *Uma estação espacial, um carro sem rodas, uma casa nas cores de uma bandeira, Jarvis o mordomo.*

Os Elementos dos jogadores não precisam ser interligados ou parecidos. Podem até ser de épocas diferentes. Se um jogador quer criar uma nave espacial e outro criou um guerreiro samurai medieval, não há problema. As razões para o porquê de termos Elementos tão distintos dentro de um mesmo enredo serão reveladas ao longo do jogo, na história.

FATO CENTRAL

O Fato Central é uma única cena envolvendo todos os Elementos principais criados pelos jogadores, representado por **um ponto no centro do Mapa de Pulsos**. Este é o ponto mais recente a que temos acesso em nossa história, por isso dizemos que ele é também o final do nosso enredo. **Quanto mais distante do Fato Central mais distante no passado.**

Inserir seu Elemento no Fato Central significa dizer **o que aconteceu com seu Elemento no Fato Central**, interligando-o a pelo menos um outro Elemento. O que quer que seja determinado neste momento não poderá mais ser alterado ao longo do jogo. Claro, informações implícitas, que não tenham sido declaradas, podem ser alteradas. A própria cena pode ser completamente reinterpretada futuramente desde que as afirmações iniciais se mantenham verdadeiras. Por exemplo se os Elementos pareciam ser medievais mas de repente se revela que a história se passa em um futuro distante isso pode ser feito, desde que ninguém tenha determinado algo do tipo na preparação.

Não há necessidade alguma de estabelecer lógica ou contexto nesta cena. Se algo parecer extremamente estranho deixe para que seja explicado durante o jogo. Exemplos: *Jarvis tenta consertar o carro sem rodas, o carro está estacionado no quintal da casa, a estação na verdade caiu na atmosfera há alguns km da casa.*

DESSENHANDO PULSOS

Pulsos são círculos concêntricos com o mesmo intervalo de espaço separando-os. Sua cor determina qual Elemento representa, ou no caso dos Pulsos pretos do Fato Central, determina a passagem do tempo. Sempre que um jogador for obrigado a desenhar Pulsos ele deve começar **do centro para fora**, desenhando os círculos interiores primeiro e então um por um de dentro para fora até atingir o número desejado.

Intervalo entre os Pulsos: O primeiro Pulso pode estar a **qualquer distância** de seu ponto central. Porém esta distância deve ser mantida para cada próximo Intervalo entre seus Pulsos. Ou seja, se você desenhou o primeiro Pulso com um raio de 2cm, o próximo obrigatoriamente deverá ter 4cm, e o próximo 6cm, mantendo o Intervalo de 2cm para todos.

Durante a fase de Investigação: O centro dos Pulsos desenhados é sempre o ponto em que o dado daquele jogador se encontra. O primeiro Pulso precisa ser desenhado ao redor da atual posição do dado.

Durante a fase de Ponto de Luz: O jogador deve rolar o dado sobre o Mapa e **onde ele cair** o jogador vai desenhar **um único círculo**, centralizado no Fato Central, com raio igual à distância deste ponto até o centro.



Ponto Inicial



1 Pulso



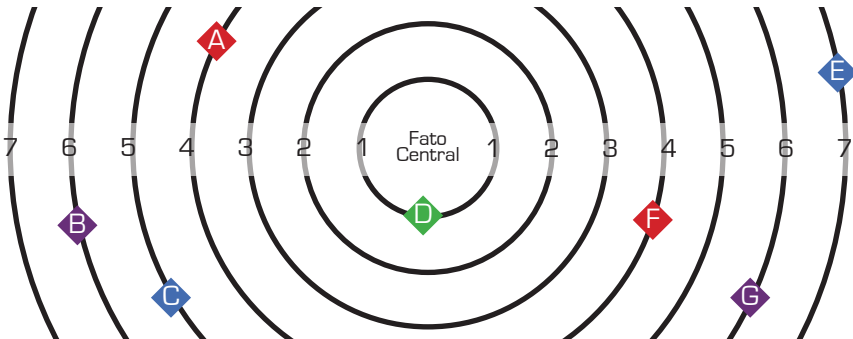
2 Pulsos



3 Pulsos

ORDEM DE EVENTOS

Quanto mais distantes do Fato Central mais antigos são aqueles eventos na história. Cada intervalo pode representar a passagem de segundos, horas, anos ou até eras. Os jogadores irão descobrir qual a escala de tempo durante o jogo.



No exemplo acima os acontecimentos assinalados por letras estão organizados na seguinte ordem cronológica:

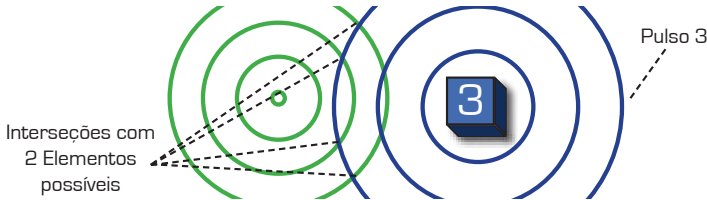
E ► B e G ► C ► A e F ► D



2.1 INVESTIGAÇÃO

A primeira fase da rodada é chamada de Investigação, aonde joga apenas **um jogador por vez** e seguindo **em Sentido Horário**, a partir do jogador com o menor dado, D4. É importante que **os dados nunca sejam retirados** de cima do Mapa. O ponto em que o jogador posicionou seu dado na rodada passada é o mesmo de onde começará os desenhos de seus Pulsos nesta rodada.

O jogador deve rolar o dado e o valor resultante será o número de Pulsos que ele terá de desenhar a partir daquela posição inicial. No exemplo abaixo, após rolar 3 em seu dado, o jogador desenha 3 novos Pulsos ao redor da posição em que seu dado estava no início do turno. Ele deve **escolher um ponto** no último Pulso desenhado (Pulso 3, no caso) para deixar seu dado e fazer **uma nova pergunta**.

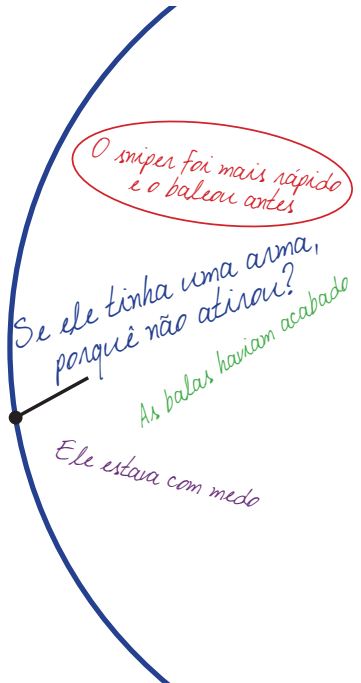


Um jogador apenas pode fazer perguntas sobre **Elementos presentes no ponto escolhido**, ou seja, sobre uma interseção com os Pulsos de outro Elemento ele pode fazer uma pergunta sobre qualquer um dos dois Elementos. Caso ele consiga uma interseção com mais Elementos ele pode até **incluir-los todos em uma mesma pergunta**. Anote a pergunta próxima ao ponto escolhido ou trace uma linha até ele para identificá-lo.

2.2 CONJECTURAS

Cada jogador, a partir do com o maior dado e seguindo em Sentido Anti-Horário, irá **responder uma pergunta** qualquer no Mapa de Pulsos. Podem ser escolhidas inclusive perguntas já previamente respondidas ou feitas pelo próprio jogador anteriormente.

O jogador deve **escrever a resposta próxima à pergunta** desejada em silêncio. Então os outros devem decidir se concordam ou não com a resposta. **Qualquer jogador tem o poder de veto**, ou seja, a decisão deve ser unânime. Caso não for vetada, circule-a. Ela agora é considerada um Fato e não pode ser modificada. Caso um jogador decida responder novamente esta pergunta ele precisa dar um jeito de fazê-lo sem alterar os Fatos já determinados, acrescentando novas informações.



2.3 PONTO DE LUZ

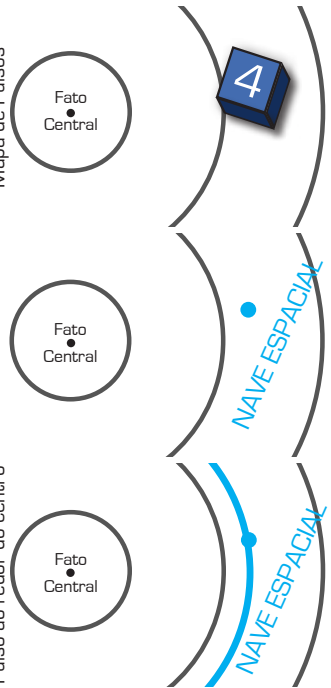
Essa fase é bem distinta do restante do jogo, então é necessário prestar atenção. **Durante a fase de Ponto de Luz apenas UM jogador cria um novo elemento.** Na primeira vez que os jogadores chegarem nesta fase apenas o jogador com o D4 irá criar um novo Elemento. Na próxima rodada apenas o com o D6, e assim adiante.

O jogador deve **rolar seu dado sobre o Mapa de Pulsos.** **Onde o dado cair será criado um novo Elemento.** Faça um ponto para marcar a posição e com uma caneta de outra cor escreva qual será este Elemento. Esta cor deverá ser usada somente para este Ponto de Luz, ou seja, cada um deles terá uma cor diferente.

Pontos de Luz são Elementos secundários que só foram relevantes para a história em um único momento, por isso eles possuem apenas um único Pulso orbitando o Fato Central. Desenhe este Pulso com a cor que representará este novo Elemento e mantendo como raio a mesma distância do ponto aonde o dado caiu até o centro.

Jogadores que cruzarem esta linha com seus Pulsos podem fazer perguntas que o envolvam, como com qualquer outro Elemento.

1. Role o dado sobre o Mapa de Pulsos
2. Crie um novo Elemento
3. Desenhe um único Pulso ao redor do centro



2.4 VERIFICAR SOBRECARGA

Apenas jogadores com Elementos que **não estavam sobrecarregados** nesta rodada participam. Nesta fase os jogadores anotam o valor atual de cada dado sobre o Mapa de Pulsos. Os valores anotados em todas as rodadas até aquele momento de cada jogador são somados e, caso algum atinja o valor máximo de seu dado, seu Elemento principal é sobrecarregado. Como valor máximo entende-se **o maior valor possível** de cada dado: No caso do D4 o limiar é 4, no caso do D6 o limiar é 6, e por aí vai.

Um jogador sobrecarregado **não joga** durante a próxima fase de Investigação e seus Elementos **não podem ser citados** em Investigações por jogadores. O jogador perde sua Sobrecarga imediatamente assim que perde sua vez na fase de Investigações. O jogador sobrecarregado imediatamente risca (ou apaga) todas as anotações de rolagens anteriores, zerando o contador.

Ao lado, a forma sugerida para anotar contadores de Sobrecarga:

CONTADORES DE SOBRECARGA

D4	1	1	4	2
D6	5	2	3	1
D8	3	8	8	
D10	2	7	4	1
D12	12	3	1	10

2.5 RESUMO DE HISTÓRIA

A última fase de cada rodada é a de Resumo de História. Nesta fase os jogadores tentam em conjunto lembrar todos os acontecimentos e descobertas até então, em ordem cronológica a partir do ponto mais distante do centro até o Fato Central.

Esta fase é importante para que todos os jogadores tentem conversar sobre como concluir a história, o que eles ainda precisam investigar, o que parece ainda muito confuso ou que parte da história precisa de mais resoluções. Os jogadores podem combinar quais perguntas pretendem fazer no próximo turno ou até já resolver possíveis conflitos.

PULSE não é um jogo sobre sair da sua zona de conforto, é sobre tentar encontrá-la em meio a um enredo aparentemente caótico. Criar e tentar inserir novas idéias na história é importante mas também é necessário saber ouvir e deixar que os outros criem também, dando chance para que o jogo te surpreenda. Durante esta fase tente ouvir o que cada um tem a dizer e tente levar o jogo para um final que misture todas essas idéias, um amálgama dos objetivos e desejos de todos.

Caso os jogadores em conjunto entendam que a história já está concluída, eles podem decidir encerrar prematuramente a partida e seguir para a Conclusão de Jogo.

3. CONCLUSÃO DE JOGO

Existem duas formas de **encerrar** uma partida de PULSE:

Conclusão por máximo de Pontos de Luz (padrão): Assim que uma rodada entre na fase de Ponto de Luz mas todos os jogadores já criaram seus Elementos, o jogo termina. Tente aproveitar a última rodada para finalizar todos os ganchos em aberto.

Decisão de grupo: Todos os jogadores chegama um consenso de que a história já está completa e finalizada, logo não precisa de uma nova rodada.

Quando os jogadores decidem cooperar e trabalhar em grupo desde o início é normal que a história seja concluída muito mais rapidamente e até de formas mais inesperadas.

No livro básico de PULSE as regras indicam que você pode continuar jogando mesmo após essa rodada final, até ficarem todos satisfeitos. É possível fazer isso, porém o Mapa de Pulsos fica cada vez mais poluído e as histórias complexas e confusas. Não é algo recomendado a todos os grupos.

REGRAS OPCIONAIS

Após jogar PULSE algumas vezes é normal os jogadores mais experientes optarem por fazer mudanças nas regras. Eu reservei este capítulo para sugerir algumas alterações.

Dados fixos para cada jogador: É muito diferente jogar PULSE com um D4 ou com um D12. O jogador com o D4 estatisticamente sobrecarrega mais vezes e menos jogadores cruzam com seus Pulsos devido à pequena área que ele ocupa, porém ele tem 25% de chance de tirar 1 e determinar exatamente aonde quer que seu Pulso passe, além de ser o primeiro a perguntar e o último a responder, o que lhe dá maior capacidade de decisão. É interessante jogar PULSE assumindo diferentes posições e experimentar cada dado, mas ainda assim alguns jogadores preferem uma partida mais equilibrada. Duas opções: Todos os jogadores utilizarem o D8, pois é o dado mais equilibrado e que gera um volume bom de pulsos; OU no início de cada rodada os jogadores passam seus dados para o jogador à direita, começando seu próximo turno em uma posição diferente mas, obviamente, mantendo a mesma cor de Pulso referente a seu Elemento principal.

Pontos de Luz: Existem grupos que detestam o Ponto de Luz devido ao nível de caos que ele gera a uma determinada altura do jogo aonde tudo já parecia estar praticamente decidido. Duas opções: remover inteiramente os Pontos de Luz, apenas pulando a fase (combina bem se usado com a dica anterior, mudando os dados de mão); OU ao invés de criar novos Elementos os jogadores criam novos Eventos, acontecimentos que aconteceram exatamente naquele momento único. Gera um fator de caos mas também pode ser utilizado para organizar a ordem em que as coisas aconteceram.

Sobrecarga: Essa é uma das regras mais polêmicas, mas ela é um equilíbrio natural para conter o volume de desenhos no mapa. Jogadores que desenharam mais Pulsos acabam tendo mais oportunidades e um turno fora é um bom controle. Opção: Jogar sem sobrecarga. Eu costumo fazer isso principalmente quando jogando com crianças, para facilitar o raciocínio no jogo e manter o foco no que importa.

Cenários: Os jogadores podem decidir utilizar um Cenário fixo antes de iniciar a partida. Isso significa limitar as decisões a uma ambientação específica, para criar uma aventura medieval, ou futurista, ou qualquer que seja a opção do grupo. Existem também Cenários vendidos separadamente que oferecem não apenas ambientações mas também novos modos de jogo e regras adaptadas.

PULSE é um jogo de se contar histórias. Através dos desenhos dos Pulsos os jogadores combinam sua criatividade e idéias para juntos criarem um enredo incrível.

Para você que já tem a versão original redonda, PULSE Fast Play é a edição definitiva para te acompanhar durante suas partidas. Texto completamente refeito, focado na compreensão das regras, jogabilidade e consulta rápida.

Para você que não tinha a grana para pagar a versão original incrível, esta é a versão baixa renda perfeita para seu bolso. Mais leve, menos páginas, mais fácil de manusear.

- **Campeão Mundial do Game Chef 2013**
- **Prêmio Dragão de Papel - Melhor RPG Nacional 2012-2013**



3 a 5 Jogadores



1 a 2 hs de Duração



Para todas as idades



encho indie studio
onde criamos coisas juntas