

Lealtades Divididas: Epic Master Edition

Jugar en línea: https://game.ywesee.com/parados/divided_loyalties_es.html

Consigue la app de Parados:

iOS / Mac: <https://apps.apple.com/us/app/parados/id6760842713>

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ywesee.parados>

Windows: <https://apps.microsoft.com/detail/9N7RTWZQQ0K7>

Descripción del juego

Quizás el Cuatro en Raya más disparatado de la historia. Para entender del todo los detalles necesarios, mira también el vídeo, por favor.

Dos jugadores · 40–80 minutos. Muchas jugadas son ofensivas y defensivas a la vez, y cada una tiene consecuencias. Es conectar 3 o 4 — pero con seis colores. Tu color siempre te es leal; el de tu oponente nunca lo es. ¿Y los otros cuatro? A veces lo son y a veces no. Las fichas incluso pueden ser leales en una dirección y desleales en otra.

Introducción

Antes de empezar a jugar, es importante interiorizar cómo se relacionan entre sí los seis colores del círculo cromático. A los colores vecinos se les llama "Color +". Por ejemplo, Rojo + se refiere a rojo, naranja y morado; Verde + se refiere a verde, azul y amarillo.

Un jugador es azul y el otro amarillo. Lealtades Divididas se juega a lo largo de tres o cuatro rondas. En cada ronda el jugador azul recibe cuatro piedras azules, tres moradas, dos verdes, dos rojas y una naranja. El jugador amarillo recibe cuatro amarillas, tres naranjas, dos verdes, dos rojas y una morada.

Los dilemas

Los dilemas surgen prácticamente en cada jugada. Principalmente provienen de las lealtades divididas de los colores secundarios. Por ejemplo, cada vez que colocas una ficha verde en apariencia para crear un puente propio, al mismo tiempo estás ayudando a tu oponente, que puede usar esa ficha para crear un puente para sí mismo en otra dirección; posiblemente incluso colocando ese puente antes que el tuyo y, en el peor de los casos, que ocurre con bastante frecuencia, bloqueando la fila que pretendías crear.

Colocar una ficha Rojo + dentro de tu fila es aún más peligroso. Cualquier fila que tenga una ficha Rojo + en su interior es vulnerable a ser cortada por un puente rojo en otra dirección. Todas las filas diagonales corren especial peligro, ya que una fila diagonal Rojo + puede cortarlas sin tener siquiera casillas en común. Estos puentes deben defenderse de inmediato; de lo contrario serán cortados inevitablemente.

Otra forma de explicarlo: en tu reserva de 12 piedras hay 9 que puedes usar para crear tus filas, 3 que tu oponente puede usar para crear las suyas y 6 que cualquiera de los dos puede usar para crear filas Rojo + con las que amenazarse mutuamente. Todo esto porque la mayoría de los colores tienen lealtades divididas, y la lealtad de cada color está dividida de una manera diferente.

Las reglas (versión épica)

1. Grupos de colores (Color +)

Cada jugador usa un "Color +" formado por tonos vecinos del círculo cromático:

- **Azul +:** Azul, Morado, Verde.
- **Amarillo +:** Amarillo, Naranja, Verde.
- **Rojo + (Destrucción):** Rojo, Morado, Naranja.

2. Construcción de puentes y puntuación

- **Puntos de puente:** las filas de 3 piedras valen 1 punto (puente de 3), las filas de 4 piedras valen 2 puntos (puente de 4).
- **Bonus de región:** cada puente que sea el tuyo en una región (un tablero como S1, G4 ...) da 1 punto extra, pero solo si el puente cubre por completo una casilla de ese tablero (los extremos no cuentan porque la línea solo los cubre a medias).
- **Visualización separada:** los puntos de puente y de región se muestran por separado; súmalos tú mismo al final.
- **Importante:** dos colores idénticos no pueden estar directamente uno al lado del otro.
- Un puente debe colocarse en el mismo turno que la piedra que completa la fila.
- **¡Los puentes no se pueden ampliar después!** — Walter. Un puente nuevo no puede compartir con ningún puente existente (no cortado). Esto impide no solo convertir un 3 en un 4 más tarde, sino también solapar puentes de 3 a lo largo de la misma línea (p. ej., el existente + el nuevo : parecería un 4 y por eso está prohibido). Compartir una sola piedra solo se permite como : la piedra compartida debe ser el de al menos uno de los dos puentes (un abanico, una L o T, o dos puentes de 3 extremo con extremo a lo largo de una línea que comparten solo la piedra del medio). Un puente que atraviesa a otro (una +/× con la piedra compartida en el medio de ambos) está permitido; véase la regla 3: nadie cubre ni cruza otro puente. Si en cambio solo añades una cuarta piedra a una fila (sin un puente de 3 previo), la opción de un puente de 4 directo sigue abierta, pero entonces te arriesgas a que el oponente corte en medio.
- **Cómo colocar un puente:** (o doble toque) en la primera piedra de la fila y luego en la última. Si la fila es válida (3 o 4 piedras, todas de tu grupo de colores o todas rojas, sin dos colores idénticos seguidos), se traza el puente. Un segundo doble clic en la misma piedra cancela la selección de nuevo.
- **Si colocas sobre un punto (casilla fuera del tablero), la piedra solo se coloca: no se traza ningún puente automáticamente.** Tú mismo formas el puente que quieres con doble clic, igual que cualquier otro puente. Así mantienes el control total de puente se hace (p. ej. un 3 más corto en lugar de un 4 que cruzaría un puente existente). Un punto solo se ilumina, y solo acepta una ficha, donde es posible al menos un puente válido. **Regla de fuera del tablero:** una piedra sobre un punto solo es válida si realmente pasa un puente por ella ese turno; si terminas tu turno sin haberla unido con un puente, la piedra se retira y la ficha vuelve a tu reserva.

3. Puentes rojos y corte ("Cut")

- Los puentes rojos se usan para defenderse.

- Cuando un puente rojo cruza puentes azules/amarillos, uno que cruza pierde su valor: el rojo los corta todos en esa colocación, no solo el primero.
- **Nadie cruza un puente existente:** los puentes azules o amarillos cruzar retroactivamente un puente rojo (ni ningún otro); deben rodearlo. Un puente rojo solo puede cortar uno que puntúa ; una vez en el tablero, el rojo bloquea su línea para todos (Walter, 2026-05-27).
- **El rojo no puede cortar al rojo:** un puente rojo nuevo se rechaza si fuera a cruzar un puente rojo existente; de lo contrario no serían posibles las estructuras defensivas (Walter).
- **Geometría:** los puentes solo pueden cortarse en sus casillas ; los extremos son inmunes.
- Un cruce solo ocurre en una casilla o entre casillas, nunca en un extremo (allí los puentes simplemente se encuentran: una unión permitida). Solo el rojo puede cruzar así, y corta; un puente rojo también se rechaza si su trayecto fuera a cruzar otro rojo un puente ya cortado.
- **Los puentes cortados permanecen en el tablero:** un puente cortado se dibuja en gris y a trazos; pierde tanto sus puntos de puente como los de región, pero sigue físicamente en juego y continúa bloqueando cualquier cosa que quisieras construir a través de él (ya sea de puntuación o rojo).

4. Casillas fuera del tablero y tableros

- **Puntos (•):** los pequeños puntos marcan casillas fuera de los tableros. Las piedras pueden colocarse en esas casillas con punto si .
- **Varias piedras de una fila pueden estar fuera del tablero,** siempre que cada una se haya colocado completando un puente propio. Por tanto, una fila posterior puede pasar por dos o tres piedras "con punto".
- Andres Kuusk (campeón mundial de juegos abstractos) llama a esta regla „una regla excelente":-)

5. Tres tandas (reserva)

- Cada jugador no recibe las 36 piedras de una vez, sino en **tres tandas de 12**.
- **Azul:** 4 azules, 3 moradas, 2 verdes, 2 rojas, 1 naranja — por tanda.
- **Amarillo:** 4 amarillas, 3 naranjas, 2 verdes, 2 rojas, 1 morada — por tanda.
- En cuanto un jugador ha colocado sus 12 piedras, recibe automáticamente la siguiente tanda. El número de tandas depende de la posición: los "Juegos de 4 rondas" duran 4 tandas (la pantalla muestra „Tanda 1/4 ... 4/4"), los "Juegos de 3 rondas" duran 3. El recuento actual se muestra en el turno del jugador.
- Consejo para el final: cada cambio de tanda (tras la jugada 12, 24, ...) modifica notablemente la táctica; lo que quede en la reserva tras la última tanda a menudo decide la partida.

6. Fin de la partida

- Cuando se han colocado todas las fichas, la partida termina. En ocasiones, si a cada jugador le quedan una o dos fichas y no parece haber posibilidad de que ninguno coloque o corte un puente, se puede decidir terminar la partida en ese momento.
- Los puntos de puente y de región se muestran por separado para cada jugador, debajo de las piedras disponibles. Basta con sumarlos para determinar quién ha ganado la partida.

7. Deshacer y guardar

- **Deshacer jugada:** cada clic en este botón deshace una acción: la piedra vuelve al inventario, se elimina el puente, se restaura el turno del jugador. Púlsalo tantas veces como

quieras, hasta llegar al inicio de la partida.

- **Guardado automático:** la partida actual se guarda automáticamente en el navegador. Cuando cierras la página y la vuelves a abrir más tarde, aparece „» Reanudar la última partida" en la parte superior del menú de inicio.
- **Guardar / Cargar:** descarga el estado de la partida como archivo JSON o carga un archivo guardado previamente.
- **Compartir en WhatsApp (arriba):** envía un enlace a la posición actual. Con la opción „Incluir la posición como CSV", la posición inicial también se adjunta como archivo CSV para que el destinatario pueda cargar la misma posición.

Todas las reglas en PDF

GitHub: <https://github.com/zdavatz/parados/tree/main/docs/rules>

- [Capovolto \(DE\)](#)
- [Capovolto \(CN\)](#)
- [Capovolto \(EN\)](#)
- [Capovolto \(ES\)](#)
- [Capovolto \(FR\)](#)
- [Capovolto \(IT\)](#)
- [Capovolto \(JP\)](#)
- [Capovolto \(KO\)](#)
- [Capovolto \(PT\)](#)
- [Capovolto \(UA\)](#)
- [Democracy in Space \(DE\)](#)
- [Democracy in Space \(CN\)](#)
- [Democracy in Space \(EN\)](#)
- [Democracy in Space \(ES\)](#)
- [Democracy in Space \(FR\)](#)
- [Democracy in Space \(IT\)](#)
- [Democracy in Space \(JP\)](#)
- [Democracy in Space \(KO\)](#)
- [Democracy in Space \(PT\)](#)
- [Democracy in Space \(DE, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(CN, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(EN, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(ES, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(FR, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(IT, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(JP, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(KO, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(PT, Remote\)](#)

- [Democracy in Space \(UA, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(UA\)](#)
- [Divided Loyalties \(DE\)](#)
- [Divided Loyalties \(CN\)](#)
- [Divided Loyalties \(EN\)](#)
- [Divided Loyalties \(FR\)](#)
- [Divided Loyalties \(IT\)](#)
- [Divided Loyalties \(JP\)](#)
- [Divided Loyalties \(KO\)](#)
- [Divided Loyalties \(PT\)](#)
- [Divided Loyalties \(DE, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(CN, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(EN, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(ES, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(FR, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(IT, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(JP, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(KO, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(PT, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(UA, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(UA\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(EN\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(CN\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(DE\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(ES\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(FR\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(IT\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(JP\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(KO\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(PT\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(UA\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(DE\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(CN\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(EN\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(ES\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(FR\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(IT\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(JP\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(KO\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(PT\)](#)

- [The Impatient Kangaroo \(UA\)](#)
- [MAKA LAINA \(EN\)](#)
- [MAKA LAINA \(CN\)](#)
- [MAKA LAINA \(DE\)](#)
- [MAKA LAINA \(ES\)](#)
- [MAKA LAINA \(FR\)](#)
- [MAKA LAINA \(IT\)](#)
- [MAKA LAINA \(JP\)](#)
- [MAKA LAINA \(KO\)](#)
- [MAKA LAINA \(PT\)](#)
- [MAKA LAINA \(EN, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(CN, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(DE, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(ES, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(FR, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(IT, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(JP, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(KO, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(PT, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(UA, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(UA\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(DE\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(CN\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(EN\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(ES\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(FR\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(IT\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(JP\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(KO\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(PT\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(DE, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(CN, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(EN, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(ES, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(FR, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(IT, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(JP, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(KO, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(PT, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(UA, Remote\)](#)

- [Rainbow Blackjack \(UA\)](#)