

Divided Loyalties : Édition Épique Master

Jouer en ligne : https://game.ywesee.com/parados/divided_loyalties_fr.html

Téléchargez l'app 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>

Description du jeu

Peut-être le Puissance 4 le plus fou de tous les temps. Pour bien comprendre tous les détails nécessaires, regardez aussi la vidéo.

Deux joueurs · 40–80 minutes. Beaucoup de coups sont à la fois offensifs et défensifs, et chacun a des conséquences. C'est un puissance 3 ou 4 — mais avec six couleurs. Votre couleur vous est toujours fidèle, celle de l'adversaire ne l'est jamais. Et les quatre autres ? Parfois elles le sont, parfois non. Les tuiles peuvent même être fidèles dans une direction et déloyales dans une autre.

Introduction

Avant de commencer à jouer, il est important d'assimiler comment les six couleurs de la roue chromatique sont liées entre elles. Les couleurs voisines sont appelées « Couleur + ». Par exemple, Rouge + désigne le rouge, l'orange et le violet ; Vert + désigne le vert, le bleu et le jaune.

Un joueur est le bleu, l'autre le jaune. Divided Loyalties se joue en trois ou quatre manches. À chaque manche, le joueur bleu reçoit quatre pierres bleues, trois violettes, deux vertes, deux rouges et une orange. Le joueur jaune reçoit quatre pierres jaunes, trois oranges, deux vertes, deux rouges et une violette.

Les dilemmes

Les dilemmes surviennent à presque chaque coup. Ils proviennent principalement des loyautés divisées des couleurs secondaires. Par exemple, chaque fois que vous posez une tuile verte en apparence pour créer un pont pour vous-même, vous aidez en même temps votre adversaire, qui peut utiliser cette tuile pour créer son propre pont dans une autre direction — voire poser ce pont avant le vôtre et, dans le pire des cas, qui arrive assez souvent, bloquer la rangée que vous vouliez créer.

Poser une tuile Rouge + à l'intérieur de votre rangée est encore plus risqué. Toute rangée ayant une tuile Rouge + à l'intérieur risque d'être coupée par un pont rouge dans une autre direction. Toutes les rangées diagonales sont particulièrement en danger, car une rangée diagonale Rouge + peut les couper sans même avoir de cases en commun. Ces ponts doivent être défendus immédiatement, sinon ils seront inévitablement coupés.

Une autre façon de l'expliquer : dans votre dotation de 12 pierres, il y en a 9 que vous pouvez utiliser pour créer vos rangées, 3 que votre adversaire peut utiliser pour créer les siennes, et 6 que chacun de vous peut utiliser pour créer des rangées Rouge + afin de se menacer

mutuellement. Tout cela parce que la majorité des couleurs ont des loyautés divisées, et la loyauté de chaque couleur est divisée d'une manière différente.

Les règles (version épique)

1. Groupes de couleurs (Couleur +)

Chaque joueur utilise une « Couleur + » composée de teintes voisines sur la roue chromatique :

- **Bleu +** : Bleu, Violet, Vert.
- **Jaune +** : Jaune, Orange, Vert.
- **Rouge + (Destruction)** : Rouge, Violet, Orange.

2. Construction des ponts et score

- **Points de pont** : les rangées de 3 pierres valent 1 point (pont de 3), les rangées de 4 pierres valent 2 points (pont de 4).
- **Bonus de région** : chaque pont qui est votre dans une région (un plateau comme S1, G4 ...) donne 1 point supplémentaire — mais seulement si le pont couvre entièrement une cellule de ce plateau (les extrémités ne comptent pas, car la ligne ne les couvre qu'à moitié).
- **Affichage séparé** : les points de pont et les points de région sont affichés séparément — additionnez-les vous-même à la fin.
- **Important** : deux couleurs identiques ne peuvent pas se trouver directement l'une à côté de l'autre.
- Un pont doit être posé dans le même tour que la pierre qui complète la rangée.
- **Les ponts ne peuvent pas être prolongés par la suite !** — Walter. Un nouveau pont ne peut pas partager avec un pont existant (non coupé). Cela empêche non seulement de faire passer plus tard un 3 en 4, mais aussi de superposer des ponts de 3 le long de la même ligne (p. ex. l'existant + le nouveau — cela ressemblerait à un 4 et est donc interdit). Une seule pierre partagée n'est autorisée qu'en tant que — la pierre partagée doit être l' d'au moins l'un des deux ponts (un éventail, un L ou un T, ou deux ponts de 3 bout à bout le long d'une ligne ne partageant que la pierre centrale). Un pont passant tout droit un autre (un +/x avec la pierre partagée au milieu des deux) n'est autorisé — voir la règle 3 : personne ne couvre ni ne traverse un autre pont. Si à la place vous ajoutez seulement une quatrième pierre à une rangée (sans pont de 3 préalable), l'option d'un pont de 4 direct reste ouverte — mais vous risquez alors que l'adversaire coupe entre les deux.
- **Comment poser un pont** : (ou double-tapez) sur la première pierre de la rangée, puis sur la dernière pierre. Si la rangée est valide (3 ou 4 pierres, toutes dans votre groupe de couleurs ou toutes rouges, sans deux couleurs identiques consécutives), le pont est tracé. Un second double-clic sur la même pierre annule à nouveau la sélection.
- **Si vous posez sur un point (cellule hors plateau), la pierre est seulement posée — aucun pont n'est tracé automatiquement.** Vous formez vous-même le pont souhaité par double-clic, exactement comme n'importe quel autre pont. Ainsi vous gardez le plein contrôle sur pont est créé (p. ex. un 3 plus court au lieu d'un 4 qui traverserait un pont existant). Un point ne s'allume — et n'accepte une tuile — que là où au moins un pont valide est possible.
Règle hors plateau : une pierre sur un point n'est valide que si un pont la traverse effectivement ce tour-là ; si vous terminez votre tour sans la relier par un pont, la pierre est

reprise et la tuile rendue à votre dotation.

3. Ponts rouges et coupe (« Cut »)

- Les ponts rouges servent à la défense.
- Quand un pont rouge traverse des ponts bleus/jaunes, de ceux qu'il traverse perd sa valeur — le rouge les coupe tous lors de cette pose, pas seulement le premier.
- **Personne ne traverse un pont existant** : les ponts bleus ou jaunes traverser rétroactivement un pont rouge (ou tout autre) — ils doivent le contourner. Un pont rouge ne peut couper un pont qui marque que ; une fois sur le plateau, le rouge verrouille sa ligne pour tout le monde (Walter, 2026-05-27).
- **Le rouge ne peut pas couper le rouge** : un nouveau pont rouge est refusé s'il traverserait un pont rouge existant — sinon aucune structure défensive ne serait possible (Walter).
- **Géométrie** : les ponts ne peuvent être coupés qu'au niveau de leurs cellules ; les extrémités sont immunisées.
- Un croisement ne se produit qu'au niveau d'une cellule ou entre les cellules — jamais à une extrémité (là, les ponts se rencontrent simplement : une jonction autorisée). Seul le rouge peut croiser ainsi, et il coupe ; un pont rouge est également refusé si son trajet traverserait un autre rouge un pont déjà coupé.
- **Les ponts coupés restent sur le plateau** : un pont coupé est tracé en gris et en pointillés — il perd à la fois ses points de pont et ses points de région, mais reste physiquement en jeu et continue de bloquer tout ce que vous voudriez construire au travers (qu'il s'agisse d'un pont qui marque ou d'un pont rouge).

4. Cellules hors plateau et plateaux

- **Points (•)** : les petits points marquent les cellules situées en dehors des plateaux. Les pierres ne peuvent être posées sur de telles cellules-points si elles .
- **Plusieurs pierres d'une rangée peuvent se trouver hors plateau** — tant que chacune a été posée en complétant son propre pont. Une rangée ultérieure peut donc passer par deux ou trois pierres « sur points ».
- Andres Kuusk (champion du monde de jeux abstraits) appelle cette règle « une excellente règle » :-)

5. Trois Sets (réserve)

- Chaque joueur ne reçoit pas les 36 pierres d'un coup, mais en **trois Sets de 12**.
- **Bleu** : 4 bleues, 3 violettes, 2 vertes, 2 rouges, 1 orange — par Set.
- **Jaune** : 4 jaunes, 3 oranges, 2 vertes, 2 rouges, 1 violette — par Set.
- Dès qu'un joueur a posé ses 12 pierres, il reçoit automatiquement le Set suivant. Le nombre de Sets dépend de la position : les « jeux à 4 manches » se déroulent sur 4 Sets (l'affichage indique « Set 1/4 ... 4/4 »), les « jeux à 3 manches » sur 3. Le décompte actuel est affiché au tour du joueur.
- Conseil de fin de partie : chaque changement de Set (après le coup 12, 24, ...) modifie sensiblement la tactique — ce qui reste en réserve après le dernier Set décide souvent la partie.

6. Fin de la partie

- Lorsque toutes les tuiles ont été posées, la partie est terminée. Parfois, si chaque joueur a

une ou deux tuiles restantes et qu'il ne semble y avoir aucune possibilité pour l'un ou l'autre de poser ou de couper un pont, on peut décider de terminer la partie à ce moment-là.

- Les points de pont et de région sont affichés séparément pour chaque joueur, sous les pierres disponibles. Il suffit de les additionner pour déterminer qui a gagné la partie.

7. Annuler et enregistrer

- **Annuler le coup** : chaque clic sur ce bouton annule une action — pierre remise dans l'inventaire, pont retiré, tour du joueur rétabli. Appuyez-y autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'au tout début de la partie.
- **Sauvegarde automatique** : la partie en cours est automatiquement enregistrée dans le navigateur. Lorsque vous fermez la page et la rouvrez plus tard, « » Reprendre la dernière partie » apparaît en haut du menu de démarrage.
- **Enregistrer / Charger** : téléchargez l'état de la partie sous forme de fichier JSON ou chargez un fichier précédemment enregistré.
- **Partager sur WhatsApp (en haut)** : envoie un lien vers la position actuelle. Avec l'option « Inclure la position en CSV », la position de départ est aussi jointe sous forme de fichier CSV afin que le destinataire puisse charger la même position.

Toutes les règles de jeu 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 \(ES\)](#)
- [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 \(UA\)](#)