

Divided Loyalties: Edizione Epica Master

Play online: https://game.ywesee.com/parados/divided_loyalties_it.html

Get the Parados app:

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>

Descrizione del gioco

Forse il Forza Quattro più folle di sempre. Per comprendere appieno tutti i dettagli necessari, guarda anche il video.

Due giocatori · 40–80 minuti. Molte mosse sono allo stesso tempo offensive e difensive, e ognuna ha delle conseguenze. Questo è forza 3 o 4 — ma con sei colori. Il tuo colore ti è sempre fedele, quello dell'avversario non lo è mai. E gli altri quattro? A volte lo sono, a volte no. Le tessere possono persino essere fedeli in una direzione e sleali in un'altra.

Introduzione

Prima di iniziare a giocare, è importante assimilare come i sei colori della ruota dei colori siano collegati tra loro. I colori vicini vengono chiamati "Colore +". Per esempio, Rosso + indica rosso, arancione e viola; Verde + indica verde, blu e giallo.

Un giocatore è il blu, l'altro il giallo. Divided Loyalties si gioca su tre o quattro round. In ogni round il giocatore blu riceve quattro pietre blu, tre viola, due verdi, due rosse e una arancione. Il giocatore giallo riceve quattro pietre gialle, tre arancioni, due verdi, due rosse e una viola.

I dilemmi

I dilemmi si presentano praticamente a ogni mossa. Nascono soprattutto dalle lealtà divise dei colori secondari. Per esempio, ogni volta che posi una tessera verde apparentemente per creare un ponte per te stesso, stai al tempo stesso aiutando l'avversario, che può usare quella tessera per creare un proprio ponte in un'altra direzione — magari posando quel ponte prima del tuo e, nel caso peggiore (che accade abbastanza spesso), bloccando la fila che intendevi creare.

Posare una tessera Rosso + all'interno della tua fila è ancora più rischioso. Qualsiasi fila che abbia una tessera Rosso + all'interno è esposta al rischio di essere tagliata da un ponte rosso in un'altra direzione. Tutte le file diagonali sono particolarmente in pericolo, poiché una fila diagonale Rosso + può tagliarle senza avere nemmeno una casella in comune. Questi ponti vanno difesi immediatamente, altrimenti verranno inevitabilmente tagliati.

Un altro modo di spiegarlo: nella tua dotazione di 12 pietre ce ne sono 9 che puoi usare per creare le tue file, 3 che l'avversario può usare per creare le sue e 6 che entrambi potete usare per creare file Rosso + con cui minacciarvi a vicenda. Tutto ciò perché la maggior parte dei colori ha lealtà divise, e la lealtà di ogni colore è divisa in modo diverso.

Le regole (versione epica)

1. Gruppi di colori (Colore +)

Ogni giocatore usa un "Colore +" composto da tinte vicine sulla ruota dei colori:

- **Blu +:** Blu, Viola, Verde.
- **Giallo +:** Giallo, Arancione, Verde.
- **Rosso + (distruzione):** Rosso, Viola, Arancione.

2. Costruzione dei ponti e punteggio

- **Punti ponte:** le file di 3 pietre valgono 1 punto (ponte da 3), le file di 4 pietre valgono 2 punti (ponte da 4).
- **Bonus regione:** ogni ponte che è il tuo in una regione (una tavola come S1, G4 ...) dà 1 punto extra, ma solo se il ponte copre completamente una cella di quella tavola (gli estremi non contano, perché la linea li copre solo a metà).
- **Visualizzazione separata:** i punti ponte e i punti regione sono mostrati separatamente: sommalì tu stesso alla fine.
- **Importante:** due colori identici non possono trovarsi direttamente uno accanto all'altro.
- Un ponte deve essere posato nello stesso turno della pietra che completa la fila.
- **I ponti non possono essere estesi in seguito!** — Walter. Un nuovo ponte non può condividere con un ponte esistente (non tagliato). Questo impedisce non solo di far crescere in seguito un 3 in un 4, ma anche di sovrapporre ponti da 3 lungo la stessa linea (es. l'esistente + il nuovo — sembrerebbe un 4 ed è quindi vietato). Una singola pietra condivisa è ammessa solo come : la pietra condivisa deve essere l' di almeno uno dei due ponti (un ventaglio, una L o una T, oppure due ponti da 3 uniti estremo a estremo lungo una linea, che condividono solo la pietra centrale). Un ponte che passa dritto un altro (un +/× con la pietra condivisa al centro di entrambi) è ammesso — vedi regola 3: nessuno copre o attraversa un altro ponte. Se invece aggiungi soltanto una quarta pietra a una fila (senza un ponte da 3 precedente), l'opzione di un ponte da 4 diretto resta aperta, ma allora rischi che l'avversario tagli nel mezzo.
- **Come posare un ponte:** fai (o doppio tocco) sulla prima pietra della fila, poi sull'ultima pietra. Se la fila è valida (3 o 4 pietre, tutte nel tuo gruppo di colori o tutte rosse, senza due colori identici consecutivi), il ponte viene disegnato. Un secondo doppio clic sulla stessa pietra annulla di nuovo la selezione.
- **Se posi su un punto (cella fuori tavola), la pietra viene solo posata: nessun ponte viene disegnato automaticamente.** Formi tu stesso il ponte che desideri con un doppio clic, esattamente come qualsiasi altro ponte. Così mantieni il pieno controllo su ponte viene creato (es. un 3 più corto invece di un 4 che attraverserebbe un ponte esistente). Un punto si illumina — e accetta una tessera — solo dove è possibile almeno un ponte valido. **Regola fuori tavola:** una pietra su un punto è valida solo se in quel turno vi passa effettivamente un ponte; se termini il turno senza collegarla con un ponte, la pietra viene ritirata e la tessera restituita alla tua dotazione.

3. Ponti rossi e taglio ("Cut")

- I ponti rossi si usano per la difesa.
- Quando un ponte rosso attraversa ponti blu/gialli, di quelli attraversati perde il proprio valore: in quella posa il rosso li taglia tutti, non solo il primo.
- **Nessuno attraversa un ponte esistente:** i ponti blu o gialli attraversare a posteriori un

ponte rosso (o qualsiasi altro): devono aggirarlo. Un ponte rosso può tagliare un ponte da punteggio solo ; una volta sulla tavola, il rosso blocca la sua linea per tutti (Walter, 2026-05-27).

- **Il rosso non può tagliare il rosso:** un nuovo ponte rosso viene rifiutato se attraverserebbe un ponte rosso esistente, altrimenti non sarebbe possibile alcuna struttura difensiva (Walter).
- **Geometria:** i ponti possono essere tagliati solo nelle loro celle ; gli estremi sono immuni.
- Un attraversamento avviene solo in una cella o tra le celle, mai in un estremo (lì i ponti si limitano a incontrarsi: una giunzione consentita). Solo il rosso può attraversare in questo modo, e taglia; un ponte rosso viene rifiutato anche se il suo percorso attraverserebbe un altro rosso un ponte già tagliato.
- **I ponti tagliati restano sulla tavola:** un ponte tagliato viene disegnato in grigio e tratteggiato — perde sia i punti ponte sia i punti regione, ma resta fisicamente in gioco e continua a bloccare qualsiasi cosa tu voglia costruire attraverso di esso (da punteggio o rosso che sia).

4. Celle fuori tavola e tavole

- **Punti (•):** i piccoli punti indicano le celle esterne alle tavole. Le pietre possono essere posate su tali celle-punto se .
- **Più pietre di una fila possono trovarsi fuori tavola** — purché ciascuna sia stata posata completando un proprio ponte. Una fila successiva può quindi passare attraverso due o tre pietre «sui punti».
- Andres Kuusk (campione del mondo di giochi astratti) definisce questa regola «una regola eccellente»:-)

5. Tre set (dotazione)

- Ogni giocatore non riceve tutte le 36 pietre in una volta, ma in **tre set da 12**.
- **Blu:** 4 blu, 3 viola, 2 verdi, 2 rosse, 1 arancione — per set.
- **Giallo:** 4 gialle, 3 arancioni, 2 verdi, 2 rosse, 1 viola — per set.
- Non appena un giocatore ha posato tutte le 12 pietre, riceve automaticamente il set successivo. Il numero di set dipende dalla posizione: i "giochi a 4 round" durano 4 set (il display mostra «Set 1/4 ... 4/4»), i "giochi a 3 round" ne durano 3. Il conteggio attuale è mostrato durante il turno del giocatore.
- Consiglio per il finale: ogni passaggio di set (dopo la mossa 12, 24, ...) sposta sensibilmente la tattica: ciò che resta in dotazione dopo l'ultimo set spesso decide la partita.

6. Fine della partita

- Quando tutte le tessere sono state posate, la partita è finita. A volte, se ciascun giocatore ha una o due tessere rimanenti e non sembra esserci alcuna possibilità per nessuno dei due di posare o tagliare un ponte, si può decidere di terminare la partita in quel momento.
- I punti ponte e i punti regione sono mostrati separatamente per ciascun giocatore, sotto le pietre disponibili. Basta sommarli per stabilire chi ha vinto la partita.

7. Annulla e salva

- **Annulla mossa:** ogni clic su questo pulsante annulla un'azione — pietra rimessa nell'inventario, ponte rimosso, turno del giocatore ripristinato. Premilo quante volte vuoi, fino a tornare all'inizio della partita.

- **Salvataggio automatico:** la partita in corso viene salvata automaticamente nel browser. Quando chiudi la pagina e la riapri più tardi, in cima al menu iniziale compare «» Riprendi l'ultima partita».
- **Salva / Carica:** scarica lo stato della partita come file JSON o carica un file salvato in precedenza.
- **Condividi su WhatsApp (in alto):** invia un link alla posizione attuale. Con l'opzione «Includi la posizione come CSV», la posizione iniziale viene allegata anche come file CSV, così il destinatario può caricare la stessa posizione.

All game rules as 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 \(FR\)](#)
- [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 \(UA\)](#)