

Divided Loyalties: 에픽 마스터 에디션

온라인으로 플레이: https://game.ywee.com/parados/divided_loyalties_ko.html

Parados 앱 받기:

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

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

Windows: <https://apps.microsoft.com/detail/9N7RTWZQ0K7>

게임 설명

아마도 역사상 가장 기상천외한 사목(Connect Four) 게임일 것입니다. 필요한 세부 사항을 모두 완전히 이해하려면, 동영상도 함께 시청해 주세요.

2인용 · 40–80분. 많은 수가 공격이자 수비이며, 그 하나하나에 반드시 결과가 따릅니다. 이것은 3목 또는 4목 — 다만 여섯 가지 색으로 합니다. 당신의 색은 언제나 당신에게 충성하지만, 상대의 색은 결코 그렇지 않습니다. 그러면 나머지 네 색은? 충성할 때도 있고 그렇지 않을 때도 있습니다. 조각은 한 방향으로만 충성하면서 다른 방향으로 배신할 수도 있습니다.

들어가며

플레이를 시작하기 전에, 색상환의 여섯 색이 서로 어떻게 연관되는지를 익혀 두는 것이 중요합니다. 이웃한 색들을 "색 +"라고 부릅니다. 예를 들어, 빨강 +는 빨강, 주황, 보라를 가리키고, 초록 +는 초록, 파랑, 노랑을 가리킵니다.

한 플레이어는 파랑, 다른 한 플레이어는 노랑입니다. Divided Loyalties는 3라운드 또는 4라운드에 걸쳐 진행됩니다. 각 라운드에서 파랑 플레이어는 파랑 4개, 보라 3개, 초록 2개, 빨강 2개, 주황 1개의 돌을 받습니다. 노랑 플레이어는 노랑 4개, 주황 3개, 초록 2개, 빨강 2개, 보라 1개의 돌을 받습니다.

딜레마

딜레마는 사실상 매 수마다 발생합니다. 주로 2차색이 지닌 "나쁜 충성"에서 비롯됩니다. 예를 들어, 자신의 다리를 만들려고 초록 조각을 놓으면, 동시에 상대를 돕는 셈이 됩니다. 상대는 그 조각을 이용해 다른 방향으로 자신의 다리를 만들 수 있기 때문입니다 — 심지어 당신보다 먼저 그 다리를 놓을 수도 있고, 최악의 경우에는(이런 일은 충분히 자주 일어납니다) 당신이 만들려던 바로 그 줄을 막아 버릴 수도 있습니다.

자신의 줄 안쪽에 빨강 + 조각을 놓는 것은 훨씬 더 위험합니다. 안쪽에 빨강 + 조각이 있는 줄은 다른 방향에서 빨강 다리에 의해 잘릴 위험이 있습니다. 특히 모든 대각선 줄이 위험한데, 빨강 + 대각선 줄은 공통 칸이 전혀 없어도 그것들을 자를 수 있기 때문입니다. 이런 다리는 즉시 방어해야 하며, 그렇지 않으면 반드시 잘리고 맙니다.

다른 방식으로 설명하자면: 12개의 돌 보급품 중 9개는 자신의 줄을 만드는 데 쓸 수 있는 돌이고, 3개는 상대가 자신의 줄을 만드는 데 쓸 수 있는 돌이며, 6개는 둘 중 누구든 서로를 위협하는 빨강 + 줄을 만드는 데 쓸 수 있는 돌입니다. 이 모든 것은 대부분의 색이 나쁜 충성을 지니고, 각 색의 충성이 저마다 다른 방식으로 나뉘어 있기 때문입니다.

규칙 (에픽 버전)

1. 색 그룹 (색 +)

각 플레이어는 색상환에서 이웃한 색조로 이루어진 "색 +"를 사용합니다:

- 파랑 +: 파랑, 보라, 초록.
- 노랑 +: 노랑, 주황, 초록.
- 빨강 + (파괴): 빨강, 보라, 주황.

2. 다리 건설과 득점

- 다리 점수: 돌 3개로 된 줄은 1점(3-다리), 돌 4개로 된 줄은 2점(4-다리)입니다.
- 영역 보너스: 어떤 영역(S1, G4 ... 같은 보드)에서 당신이 처음으로 놓은 다리마다 1점의 추가 점수를 줍니다 — 다만 그 다리가 그 보드의 안쪽 칸을 완전히 덮는 경우에만 해당합니다(끝점은 선이 절반만 덮으므로 세지 않습니다).
- 별도 표시: 다리 점수와 영역 점수는 따로 표시됩니다 — 마지막에 직접 합산하세요.
- 중요: 같은 색 두 개가 바로 나란히 놓일 수 없습니다.
- 다리는 그 줄을 완성한 돌을 놓은 것과 같은 차례에 놓아야 합니다.
- 다리는 나중에 연장할 수 없습니다! — Walter. 새 다리는 기존의(잘리지 않은) 다리와 돌 두 개 이상을 공유할 수 없습니다. 이는 나중에 3을 4로 늘리는 것뿐 아니라, 같은 선 위에 3-다리를 겹치는 것(예: 기존 [A,B,C] + 새 [B,C,D] — 4처럼 보이므로 금지)도 막습니다. 돌 하나만 공유하는 것은 접합점으로서만 허용됩니다 — 공유되는 돌은 두 다리 중 적어도 한쪽의 끝이어야 합니다(부챗살 모양, L자나 T자, 또는 가운데 돌만 공유하며 일직선으로 끝과 끝이 맞닿는 두 개의 3-다리). 어떤 다리가 다른 다리를 일직선으로 관통하는 것(공유 돌이 양쪽 모두의 가운데에 있는 +/× 형태)은 허용되지 않습니다 — 규칙 3 참조: 누구도 다른 다리를 덮거나 가로지를 수 없습니다. 대신 줄에 네 번째 돌만 추가하면(먼저 3-다리를 놓지 않고) 곧바로 4-다리를 만들 선택지가 남습니다 — 다만 그 경우 상대가 그 사이를 끊을 위험이 있습니다.
- 다리 놓는 법: 줄의 첫 번째 돌을 더블클릭(또는 더블탭)한 다음, 마지막 돌을 더블클릭합니다. 그 줄이 유효하면(돌 3개 또는 4개, 모두 당신의 색 그룹이거나 모두 빨강, 같은 색이 연달아 놓이지 않음) 다리가 그려집니다. 같은 돌을 한 번 더 더블클릭하면 선택이 다시 해제됩니다.
- 점(보드 밖 칸)에 놓으면 돌만 놓일 뿐, 다리는 자동으로 그려지지 않습니다. 다른 다리와 똑같이 더블클릭으로 원하는 다리를 직접 만듭니다. 이렇게 하면 어떤 다리를 만들지 완전히 스스로 통제할 수 있습니다(예: 기존 다리를 가로지르는 4 대신 더 짧은 3). 점은 적어도 하나의 유효한 다리가 가능한 곳에서만 빛나며 — 그런 곳에서만 조각을 받아들입니다. 보드 밖 규칙: 점 위의 돌은 그 차례에 실제로 다리가 그 돌을 통과하는 경우에만 유효합니다. 다리를 놓지 않고 차례를 끝내면 돌은 회수되고 조각은 보급품으로 돌아갑니다.

3. 빨강 다리와 절단("컷")

- 빨강 다리는 방어에 사용됩니다.
- 빨강 다리가 파랑/노랑 다리를 가로지르면, 가로질린 모든 다리가 그 가치를 잃습니다 — 빨강은 그 배치에서 첫 번째뿐 아니라 가로지른 모든 것을 자릅니다.
- 누구도 기존 다리를 가로지를 수 없습니다: 파랑이나 노랑 다리는 나중에 빨강(또는 다른) 다리를 가로지를 수 없습니다 — 반드시 우회해야 합니다. 빨강 다리가 득점 다리를 자를 수 있는 것은 빨강이 놓이는 순간뿐입니다. 일단 보드에 놓이면, 빨강은 그 선을 모두에게 봉쇄합니다(Walter, 2026-05-27).
- 빨강은 빨강을 자를 수 없습니다: 새 빨강 다리가 기존 빨강 다리를 가로지르게 되면 거부됩니다 — 그러지 않으면 어떤 방어 구조도 만들 수 없기 때문입니다(Walter).
- 기하: 다리는 안쪽 칸에서만 잘릴 수 있으며, 끝점은 무적입니다.
- 가로지름은 안쪽 칸이나 칸과 칸 사이에서만 일어나며, 끝점에서는 결코 일어나지 않습니다(거기서 다리는 단지 만날 뿐입니다: 허용된 접합점). 이렇게 가로지를 수 있는 것은 빨강뿐이며, 가로지르면 자릅니다. 빨강 다리는 그 경로가 다른 빨강 또는 이미 잘린 다리를 가로지르게 될 경우에도 거부됩니다.
- 잘린 다리는 보드에 남습니다: 잘린 다리는 회색 점선으로 그려집니다 — 다리 점수와 영역 점수를 모두 잃지만, 물리적으로는 계속 남아 그 위에 지으려는 것(득점 다리든 빨강이든)을 여전히 막습니다.

4. 보드 밖 칸과 보드

- 점 (•): 작은 점은 보드 바깥의 칸을 표시합니다. 그런 점 칸에 돌을 놓을 수 있는 것은 같은 차례에 다리를 완성하는 경우 뿐입니다.
- 한 줄의 돌 여러 개가 보드 밖에 있어도 됩니다 — 각각이 자기 자신의 다리를 완성하며 놓였다면 말이죠. 따라서 나중의 줄은 두세 개의 "점" 돌을 통과하며 지날 수 있습니다.
- Andres Kuusk(추상 게임 세계 챔피언)는 이 규칙을 „훌륭한 규칙"이라고 부릅니다 :-)

5. 세 개의 세트(보급)

- 각 플레이어는 36개의 돌을 한꺼번에 받지 않고, 12개씩 세 세트로 나누어 받습니다.
- 파랑: 세트당 파랑 4, 보라 3, 초록 2, 빨강 2, 주황 1.
- 노랑: 세트당 노랑 4, 주황 3, 초록 2, 빨강 2, 보라 1.
- 플레이어가 12개의 돌을 모두 놓자마자 자동으로 다음 세트를 받습니다. 세트의 수는 배치에 따라 다릅니다: "4라운드 게임"은 4세트에 걸쳐 진행되고(표시는 „Set 1/4 ... 4/4"), "3라운드 게임"은 3세트입니다. 현재 카운트는 플레이어의 차례에 표시됩니다.
- 종반 팁: 세트가 바뀔 때마다(12수, 24수, ... 후) 전술이 눈에 띄게 달라집니다 — 마지막 세트 후 보급에 남아 있는 것이 종종 승부를 결정합니다.

6. 게임의 종료

- 모든 조각이 놓이면 게임이 끝납니다. 때로는 각 플레이어에게 조각이 한두 개 남아 있어도, 어느 쪽도 다리를 놓거나 자를 가능성이 없어 보이면 그 시점에서 게임을 끝내기로 정할 수도 있습니다.
- 다리 점수와 영역 점수는 각 플레이어별로 보유 돌 아래에 따로 표시됩니다. 그것들을 합산하기만 하면 누가 이겼는지 정해집니다.

7. 되돌리기와 저장

- 되돌리기: 이 버튼을 클릭할 때마다 한 가지 동작이 취소됩니다 — 돌이 보관함으로 돌아가고, 다리가 제거되며, 플레이어의 차례가 복원됩니다. 원하는 만큼, 게임의 처음까지 얼마든지 누를 수 있습니다.
- 자동 저장: 현재 게임은 브라우저에 자동으로 저장됩니다. 페이지를 닫았다가 나중에 다시 열면, 시작 메뉴 맨 위에 „▶ 마지막 게임 이어하기"가 나타납니다.
- 저장 / 불러오기: 게임 상태를 JSON 파일로 내려받거나 이전에 저장한 파일을 불러옵니다.
- WhatsApp으로 공유(상단): 현재 배치로 연결되는 링크를 보냅니다. „배치를 CSV로 첨부" 옵션을 사용하면 시작 배치도 CSV 파일로 첨부되어, 받는 사람이 같은 배치를 불러올 수 있습니다.

모든 게임 규칙 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 \(IT\)](#)
 - [Divided Loyalties \(JP\)](#)
 - [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 \(UA\)](#)