

Lealdades Divididas: Epic Master Edition

Jogar online: https://game.ywesee.com/parados/divided_loyalties_pt.html

Baixe o 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>

Descrição do jogo

Talvez o jogo de Lig-4 mais maluco de todos os tempos. Para entender completamente todos os detalhes necessários, assista também ao vídeo, por favor.

Dois jogadores · 40-80 minutos. Muitas jogadas são ofensivas e defensivas, e cada uma delas tem consequências. Isto é ligar 3 ou 4 — mas com seis cores. Sua cor é sempre leal a você; a do seu oponente nunca é. E as outras quatro? Às vezes são e às vezes não. As peças podem até ser leais numa direção e desleais em outra.

Introdução

Antes de começar a jogar, é importante assimilar como as seis cores do círculo cromático se relacionam entre si. As cores vizinhas são chamadas de "Cor +". Por exemplo, Vermelho + refere-se a vermelho, laranja e roxo; Verde + refere-se a verde, azul e amarelo.

Um jogador é azul, o outro amarelo. Lealdades Divididas é jogado ao longo de três ou quatro rodadas. Em cada rodada, o jogador azul recebe quatro pedras azuis, três roxas, duas verdes, duas vermelhas e uma laranja. O jogador amarelo recebe quatro amarelas, três laranjas, duas verdes, duas vermelhas e uma roxa.

Os dilemas

Os dilemas ocorrem em praticamente todas as jogadas. Eles surgem principalmente das lealdades divididas das cores secundárias. Por exemplo, sempre que você coloca uma peça verde aparentemente para criar uma ponte para si mesmo, você está ao mesmo tempo ajudando seu oponente, que pode usar essa peça para criar uma ponte para si em outra direção — possivelmente até colocando essa ponte antes da sua e, na pior das hipóteses, o que acontece com frequência, bloqueando a fileira que você pretendia criar.

Colocar uma peça Vermelho + dentro da sua fileira é ainda mais arriscado. Qualquer fileira que tenha uma peça Vermelho + no interior fica vulnerável a ser cortada por uma ponte vermelha em outra direção. Todas as fileiras diagonais correm perigo especial, pois uma fileira diagonal Vermelho + pode cortá-las sem sequer ter casas em comum. Essas pontes precisam ser defendidas imediatamente; caso contrário, serão inevitavelmente cortadas.

Outra forma de explicar: no seu suprimento de 12 pedras há 9 que você pode usar para criar suas fileiras, 3 que seu oponente pode usar para criar as dele e 6 que qualquer um dos dois pode usar para criar fileiras Vermelho + para ameaçar um ao outro. Tudo isso porque a maioria das cores tem lealdades divididas, e a lealdade de cada cor é dividida de uma maneira diferente.

As regras (versão épica)

1. Grupos de cores (Cor +)

Cada jogador usa uma "Cor +" formada por tons vizinhos no círculo cromático:

- **Azul +:** Azul, Roxo, Verde.
- **Amarelo +:** Amarelo, Laranja, Verde.
- **Vermelho + (Destruição):** Vermelho, Roxo, Laranja.

2. Construção de pontes e pontuação

- **Pontos de ponte:** fileiras de 3 pedras valem 1 ponto (ponte de 3), fileiras de 4 pedras valem 2 pontos (ponte de 4).
- **Bônus de região:** toda ponte que seja a sua em uma região (um tabuleiro como S1, G4 ...) dá 1 ponto extra — mas apenas se a ponte cobrir totalmente uma célula desse tabuleiro (os extremos não contam porque a linha só os cobre pela metade).
- **Exibição separada:** os pontos de ponte e de região são mostrados separadamente — some-os você mesmo no final.
- **Importante:** duas cores idênticas não podem ficar diretamente uma ao lado da outra.
- Uma ponte deve ser colocada na mesma vez que a pedra que completa a fileira.
- **As pontes não podem ser estendidas depois!** — Walter. Uma ponte nova não pode compartilhar com nenhuma ponte existente (não cortada). Isso impede não só transformar um 3 em um 4 mais tarde, mas também sobrepor pontes de 3 ao longo da mesma linha (por ex., a existente + a nova — pareceria um 4 e por isso é proibido). Compartilhar uma única pedra só é permitido como : a pedra compartilhada deve ser a de pelo menos uma das duas pontes (um leque, um L ou T, ou duas pontes de 3 ponta a ponta ao longo de uma linha compartilhando apenas a pedra do meio). Uma ponte que atravessa outra (um +/× com a pedra compartilhada no meio de ambas) é permitida — veja a regra 3: ninguém cobre nem cruza outra ponte. Se em vez disso você apenas acrescentar uma quarta pedra a uma fileira (sem uma ponte de 3 anterior), a opção de uma ponte de 4 direta continua aberta — mas então você corre o risco de o oponente cortar no meio.
- **Como colocar uma ponte:** (ou toque duplo) na primeira pedra da fileira e depois na última. Se a fileira for válida (3 ou 4 pedras, todas do seu grupo de cores ou todas vermelhas, sem duas cores idênticas seguidas), a ponte é desenhada. Um segundo duplo clique na mesma pedra cancela a seleção novamente.
- **Se você coloca sobre um ponto (célula fora do tabuleiro), a pedra é apenas colocada — nenhuma ponte é desenhada automaticamente.** Você mesmo forma a ponte que quer com um duplo clique, exatamente como qualquer outra ponte. Assim você mantém o controle total de ponte é feita (por ex. um 3 mais curto em vez de um 4 que cruzaria uma ponte existente). Um ponto só se ilumina — e só aceita uma peça — onde pelo menos uma ponte válida é possível. **Regra de fora do tabuleiro:** uma pedra sobre um ponto só é válida se uma ponte realmente passar por ela naquela vez; se você encerrar sua vez sem uni-la por uma ponte, a pedra é retirada e a peça volta ao seu suprimento.

3. Pontes vermelhas e corte ("Cut")

- As pontes vermelhas são usadas para defesa.
- Quando uma ponte vermelha cruza pontes azuis/amarelas, uma que ela cruza perde seu

valor — o vermelho corta todas naquela colocação, não apenas a primeira.

- **Ninguém cruza uma ponte existente:** pontes azuis ou amarelas cruzar retroativamente uma ponte vermelha (nem nenhuma outra) — precisam contorná-la. Uma ponte vermelha só pode cortar uma que pontua ; uma vez no tabuleiro, o vermelho tranca sua linha para todos (Walter, 2026-05-27).
- **Vermelho não corta vermelho:** uma nova ponte vermelha é rejeitada se fosse cruzar uma ponte vermelha existente — caso contrário, não seriam possíveis estruturas defensivas (Walter).
- **Geometria:** as pontes só podem ser cortadas em suas células ; os extremos são imunes.
- Um cruzamento só acontece em uma célula ou entre células — nunca em um extremo (ali as pontes apenas se encontram: uma junção permitida). Só o vermelho pode cruzar assim, e ele corta; uma ponte vermelha também é recusada se seu trajeto fosse cruzar outra vermelha uma ponte já cortada.
- **As pontes cortadas permanecem no tabuleiro:** uma ponte cortada é desenhada em cinza e tracejada — perde tanto seus pontos de ponte quanto os de região, mas continua fisicamente em jogo e ainda bloqueia qualquer coisa que você queira construir atravessando-a (seja de pontuação ou vermelha).

4. Células fora do tabuleiro e tabuleiros

- **Pontos (•):** os pequenos pontos marcam células fora dos tabuleiros. As pedras podem ser colocadas nessas células com ponto se .
- **Várias pedras de uma fileira podem estar fora do tabuleiro** — desde que cada uma tenha sido colocada completando uma ponte própria. Uma fileira posterior pode, portanto, passar por duas ou três pedras "com ponto".
- Andres Kuusk (campeão mundial de jogos abstratos) chama esta regra de „uma regra excelente“:-)

5. Três lotes (estoque)

- Cada jogador não recebe as 36 pedras de uma só vez, mas em **três lotes de 12**.
- **Azul:** 4 azuis, 3 roxas, 2 verdes, 2 vermelhas, 1 laranja — por lote.
- **Amarelo:** 4 amarelas, 3 laranjas, 2 verdes, 2 vermelhas, 1 roxa — por lote.
- Assim que um jogador coloca todas as 12 pedras, recebe automaticamente o próximo lote. O número de lotes depende da posição: os "Jogos de 4 rodadas" duram 4 lotes (a tela mostra „Lote 1/4 ... 4/4"), os "Jogos de 3 rodadas" duram 3. A contagem atual é mostrada na vez do jogador.
- Dica de fim de jogo: cada transição de lote (após a jogada 12, 24, ...) altera visivelmente a tática — o que ainda restar em estoque depois do último lote muitas vezes decide o jogo.

6. Fim do jogo

- Quando todas as peças tiverem sido colocadas, o jogo acaba. Ocasionalmente, se cada jogador tiver uma ou duas peças restantes e não parecer haver possibilidade de qualquer um deles colocar ou cortar uma ponte, pode-se decidir encerrar o jogo nesse ponto.
- Os pontos de ponte e de região são mostrados separadamente para cada jogador, abaixo das pedras disponíveis. Basta somá-los para determinar quem venceu o jogo.

7. Desfazer e salvar

- **Desfazer jogada:** cada clique neste botão desfaz uma ação — a pedra volta ao inventário, a ponte é removida, a vez do jogador é restaurada. Pressione-o quantas vezes quiser, até voltar ao início do jogo.
- **Salvamento automático:** o jogo atual é salvo automaticamente no navegador. Quando você fecha a página e a reabre mais tarde, „» Retomar o último jogo" aparece no topo do menu inicial.
- **Salvar / Carregar:** baixe o estado do jogo como arquivo JSON ou carregue um arquivo salvo anteriormente.
- **Compartilhar no WhatsApp (no topo):** envia um link para a posição atual. Com a opção „Incluir a posição como CSV", a posição inicial também é anexada como arquivo CSV para que o destinatário possa carregar a mesma posição.

Todas as regras em 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 \(KO\)](#)
 - [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 \(UA\)](#)