

Divided Loyalties オンライン対戦: エピック・マスター・エディション

オンラインでプレイ: https://game.ywesee.com/parados/divided_loyalties_remote_jp.html

Parados アプリを入手:

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>

ゲームの説明

おそらく史上もっとも風変わりなコネクトフォーです。必要な細部をすべて理解するために、動画もあわせてご覧ください。

2人用・40～80分。多くの手は攻めと守りを兼ねており、その一手一手に必ず結果がついてきます。3目または4目並べーただし6色で。自分の色はいつでも自分に忠実で、相手の色は決してそうではありません。では残りの4色は？忠実なときもあれば、そうでないときもあります。石は一方向には忠実で、別の方向には不実、ということさえあるのです。

はじめに

プレイを始める前に、カラーホイールの6色がどのように関係し合っているかを身につけておくことが大切です。隣り合う色をまとめて「カラー+」と呼びます。たとえば、赤+は赤・オレンジ・紫を指し、緑+は緑・青・黄を指します。

一方のプレイヤーは青、もう一方は黄です。Divided Loyalties は3ラウンドまたは4ラウンドにわたって行われます。各ラウンドで、青のプレイヤーは青4個、紫3個、緑2個、赤2個、オレンジ1個の石を受け取ります。黄のプレイヤーは黄4個、オレンジ3個、緑2個、赤2個、紫1個の石を受け取ります。

ジレンマ

ジレンマはほぼ毎手のように生じます。その根本にあるのは、二次色が持つ「分かれた忠誠」です。たとえば、自分の橋を作るつもりで緑のコマを置くと、それは同時に相手を助けることにもなります。相手はそのコマを使って別の方向に自分の橋を作れるからですーしかも、あなたより先にその橋を架けてしまうこともあり、最悪の場合には（これは十分によく起こります）あなたが作ろうとしていた列そのものを塞いでしまいます。

自分の列の内側に赤+のコマを置くのは、さらに危険です。内側に赤+のコマがある列は、別の方向から赤い橋に切断される恐れがあります。とりわけ斜めの列はすべて危険にさらされています。赤+の斜めの列は、共通のマスをまったく持たなくてもそれらを切断できるからです。こうした橋はただちに守らなければ、いずれ必ず切断されてしまいます。

別の言い方をすればこうです。手持ちの12個の石のうち、9個は自分の列を作るために使える石、3個は相手が自分の列を作るために使える石、そして6個はどちらのプレイヤーも相手を脅かす赤+の列を作るために使える石です。これはすべて、色の大半が分かれた忠誠を持ち、しかもそれぞれの色で忠誠の分かれ方が違うためです。

ルール（エピック版）

1. カラーグループ（カラー+）

各プレイヤーは、カラーホイール上で隣り合う色相からなる「カラー+」を使います：

- 青+：青、紫、緑。
- 黄+：黄、オレンジ、緑。
- 赤+（破壊）：赤、紫、オレンジ。

2. 橋の建設と得点

- 橋の得点：石3個の列は1点（3橋）、石4個の列は2点（4橋）になります。
- 領域ボーナス：ある領域（S1、G4…のようなボード）であなたが最初に架けた橋は1点の追加点になります。ただし、その橋がそのボードの内側のセルを完全に覆う場合に限り（端点は線が半分しか覆わないためカウントされません）。
- 別々の表示：橋の点と領域の点は別々に表示されます。最後にご自分で合計してください。
- 重要：同じ色が2つ直接隣り合ってははいけません。
- 橋は、その列を完成させた石を置いたのと同じターンに架けなければなりません。
- 橋は後から延長できません！ — Walter。新しい橋は、既存の（切断されていない）橋と2個以上の石を共有できません。これは、後から3を4に伸ばすことだけでなく、同じ線上で3橋を重ねること（例：既存の [A,B,C] + 新しい [B,C,D] — 4のように見えるため禁止）も防ぎます。石1個だけの共有は接合点としてのみ許されます。共有される石は、2本の橋のうち少なくとも一方の端でなければなりません（扇形、L字やT字、あるいは中央の石だけを共有して一直線に端どうしでつながる2本の3橋）。ある橋がもう一方を一直線に貫いて通る（共有石が両方の中央にある +/× の形）のは許されません — ルール3を参照：誰も他の橋を覆ったり横切ったりできません。代わりに列に4個目の石を加えるだけにすれば（先に3橋を架けずに）、直接4橋にする選択肢は残ります。ただしその場合、相手にその間を切断される危険があります。
- 橋の架け方：列の最初の石をダブルクリック（またはダブルタップ）し、次に最後の石をダブルクリックします。その列が有効なら（石3個か4個、すべて自分のカラーグループかすべて赤、同じ色が連続しない）、橋が描かれます。同じ石をもう一度ダブルクリックすると選択が解除されます。
- ドット（盤外のセル）に置いた場合、石が置かれるだけで、橋は自動的に描かれませんが、他の橋と同じように、ダブルクリックで自分の望む橋を自分で架けます。これにより、どの橋を作るかを完全に自分でコントロールできます（例：既存の橋を横切る4の代わりに、より短い3を選ぶ）。ドットが光って
——そしてコマを受け入れて——くれるのは、少なくとも1本の有効な橋が可能な場所だけです。盤外ルール：ドット上の石は、そのターンに実際に橋がそこを通る場合にのみ有効です。橋を架けずにターンを終えると、石は取り戻され、コマは手元に戻されます。

3. 赤い橋と切断（「カット」）

- 赤い橋は防御に使います。
- 赤い橋が青/黄の橋を横切ると、横切られたすべての橋が得点を失います。赤はその配置で、最初の1本だけでなく、横切ったすべてを切断します。
- 誰も既存の橋を横切れません：青や黄の橋は、後から赤（や他の）橋を横切ることはできません。迂回しなければなりません。赤い橋が得点する橋を切断できるのは赤が置かれた瞬間だけです。盤上に置かれた後は、赤はその線を誰に対しても封鎖します（Walter、2026-05-27）。
- 赤は赤を切断できません：新しい赤い橋が既存の赤い橋を横切る場合は拒否されます。そうでなければ

ば防御構造を築くことができなくなるためです (Walter)。

- 幾何: 橋は内側のセルでのみ切断できます。端点は無敵です。
- 横切りは内側のセルかセルとセルの間でのみ起こり、端点では決して起こりません（そこでは橋は単に出会うだけ: 許される接合点です）。このように横切れるのは赤だけで、横切ると切断します。赤い橋は、その経路が別の赤またはすでに切断された橋を横切る場合も拒否されます。
- 切断された橋は盤上に残ります: 切断された橋は灰色の破線で描かれます。橋の点と領域の点の両方を失いますが、物理的には盤上に残り、その上に架けようとするもの（得点する橋でも赤でも）を依然として妨げます。

4. 盤外のセルとボード

- ドット (•): 小さなドットはボードの外側のセルを示します。そのようなドットのセルに石を置けるのは、同じターンに橋を完成させる場合のみです。
- 1つの列の石が複数、盤外にあってもかまいません — それぞれが自分自身の橋を完成させて置かれていれば。したがって、後の列が2つや3つの「ドットの」石を通して架かることもあります。
- Andres Kuusk (抽象ゲームの世界チャンピオン) は、このルールを「素晴らしいルール」と呼んでいます :-)

5. 3つのセット (手持ち)

- 各プレイヤーは36個の石を一度に受け取るのではなく、12個ずつ3セットに分けて受け取ります。
- 青: 1セットあたり 青4、紫3、緑2、赤2、オレンジ1。
- 黄: 1セットあたり 黄4、オレンジ3、緑2、赤2、紫1。
- プレイヤーが12個すべての石を置くと、自動的に次のセットを受け取ります。セットの数は配置によって異なります。「4ラウンドゲーム」は4セットにわたり (表示は「Set 1/4 ... 4/4」)、「3ラウンドゲーム」は3セットです。現在のカウントはプレイヤーのターンに表示されます。
- 終盤のヒント: セットの切り替えごと (12手目、24手目、... の後) に戦術が目に見えて変わります。最後のセットの後に手持ちに残っているものが、しばしば勝敗を決めます。

6. ゲームの終了

- すべてのコマが置かれたら、ゲームは終了です。ときには、各プレイヤーの手元にコマが1~2個残っていても、どちらのプレイヤーにも橋を架けたり切断したりする可能性がなさそうな場合には、その時点でゲームを終えることにしてもかまいません。
- 橋の点と領域の点は、手持ちの石の下に、各プレイヤーごとに別々に表示されます。それらを合計するだけで、どちらが勝ったかが決まります。

7. 手戻しと保存

- 手戻す: このボタンをクリックするたびに、1つの操作が取り消されます — 石が手持ちに帰り、橋が取り除かれ、プレイヤーのターンが復元されます。好きなだけ、ゲームの最初まで遡って押せます。
- 自動保存: 現在のゲームはブラウザに自動保存されます。ページを閉じて後で開き直すと、スタートメニューの一番上に「▶ 前回のゲームを再開」が表示されます。
- 保存 / 読込: ゲーム状態を JSON ファイルとしてダウンロードしたり、以前保存したファイルを読み込んだりします。
- WhatsApp で共有 (上部): 現在の配置へのリンクを送信します。「配置を CSV として添付」オプションを使うと、スタート配置も CSV ファイルとして添付され、受信者が同じ配置を読み込みます。

全ゲームのルール 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 \(PT\)](#)

-
- [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 \(KO, Remote\)](#)
 - [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 \(UA\)](#)