

분열된 충성심 리모트: 에픽 마스터 에디션

온라인으로 플레이: https://game.ywee.com/parados/divided_loyalties_remote_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

어쩌면 역사상 가장 기발한 사목(Connect Four) 게임일 것입니다. 필요한 모든 세부 사항을 완전히 이해하려면 영상도 함께 시청해 주세요.

두 명 · 40–80분. 많은 차례가 공격이자 수비이며, 하나하나가 모두 결과를 낳습니다. 이것은 3목 또는 4목입니다 — 단, 여섯 가지 색으로요. 당신의 색은 언제나 당신에게 충성하지만, 상대의 색은 결코 그렇지 않습니다. 그리고 나머지 네 가지 색은요? 때로는 충성하고 때로는 그렇지 않습니다. 타일은 한 방향으로만 충성하면서 다른 방향으로 배신할 수도 있습니다.

소개

플레이를 시작하기 전에, 색상환의 여섯 가지 색이 서로 어떻게 관계되어 있는지 익히는 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 명은 노랑입니다. 분열된 충성심은 세 라운드 또는 네 라운드에 걸쳐 진행됩니다. 각 라운드마다 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 모든 수마다 발생합니다. 주로 보조 색들의 분열된 충성심에서 비롯됩니다. 예를 들어 걸보기에는 자신을 위한 다리를 만들려고 초록 타일을 놓을 때, 동시에 상대를 돕게 됩니다. 상대는 그 타일을 이용해 다른 방향으로 자기 다리를 만들 수 있으며 — 심지어 당신보다 먼저 그 다리를 놓을 수도 있고, 최악의 경우(이는 충분히 자주 일어납니다) 당신이 만들려던 줄을 막아 버릴 수도 있습니다.

빨강 + 타일을 자기 줄 안에 놓는 것은 훨씬 더 위험합니다. 안쪽에 빨강 + 타일이 있는 줄은 다른 방향의 빨강 다리에 꿇길 위험이 있습니다. 특히 모든 대각선 줄이 위험한데, 빨강 + 대각선 줄은 공통된 칸이 하나도 없어도 그것들을 꿇을 수 있기 때문입니다. 이러한 다리는 즉시 방어해야 하며, 그렇지 않으면 반드시 꿇리게 됩니다.

이를 다르게 설명하자면, 당신의 돌 12개 중 9개는 당신이 자기 줄을 만드는 데 쓸 수 있고, 3개는 상대가 자기 줄을 만드는 데 쓸 수 있으며, 6개는 서로를 위협하기 위한 빨강 + 줄을 만드는 데 양쪽 모두 쓸 수 있습니다. 이 모든 것은 대부분의 색이 분열된 충성심을 지녔고, 각 색의 충성심이 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 놓기 & 점수

- 다리 점수: 돌 3개로 된 줄은 1점(3-다리), 돌 4개로 된 줄은 2점(4-다리)을 얻습니다.
- 영역 보너스: 한 영역(S1, G4 ... 같은 보드)에서 당신의 첫 다리마다 1점을 추가로 얻습니다 — 단, 그 다리가 해당 보드의 안쪽 칸을 완전히 덮을 때만 그렇습니다(끝점은 선이 절반만 덮으므로 인정되지 않습니다).
- 분리 표시: 다리 점수와 영역 점수는 따로 표시됩니다 — 마지막에 직접 합산하세요.
- 중요: 같은 색 두 개는 바로 옆에 붙어 있을 수 없습니다.
- 다리는 줄을 완성하는 돌과 같은 차례에 놓아야 합니다.
- 다리는 나중에 연장할 수 없습니다! — Walter. 새 다리는 기존의(끊기지 않은) 어떤 다리보다도 돌 두 개 이상을 공유할 수 없습니다. 이는 나중에 3을 4로 키우는 것뿐 아니라, 같은 선상에서 겹치는 3-다리(예: 기존 [A,B,C] + 새 [B,C,D] — 4처럼 보이므로 금지됨)도 막습니다. 돌 한 개만 공유하는 것은 점점일 때만 허용됩니다 — 공유되는 돌은 두 다리 중 적어도 하나의 끝점이어야 합니다(부챗살 모양, L 또는 T, 또는 한 선상에서 가운데 돌 하나만 공유하며 끝과 끝이 맞닿은 두 개의 3-다리). 다른 다리를 곧장 관통하는 다리(공유된 돌이 양쪽 모두의 가운데에 오는 +/×)는 허용되지 않습니다 — 규칙 3 참조: 누구도 다른 다리를 덮거나 가로지를 수 없습니다. 대신 (앞서 3-다리 없이) 줄에 네 번째 돌만 더한다면 곧바로 4-다리를 놓을 여지가 남습니다 — 하지만 그러면 상대가 그 사이를 끊을 위험이 있습니다.
- 다리 놓는 방법: 줄의 첫 번째 돌을 더블 클릭(또는 더블 탭)한 다음, 마지막 돌을 더블 클릭합니다. 줄이 유효하면(돌 3개 또는 4개, 모두 당신의 색 그룹이거나 모두 빨강, 같은 색이 연달아 있지 않음) 다리가 그려집니다. 같은 돌을 다시 더블 클릭하면 선택이 취소됩니다.
- 점(보드 밖 칸)에 놓으면 돌만 놓일 뿐, 다리가 자동으로 그려지지 않습니다. 원하는 다리는 다른 다리와 똑같이 더블 클릭으로 직접 만듭니다. 이렇게 하면 어떤 다리를 만들지 완전히 제어할 수 있습니다(예: 기존 다리를 가로지를 4 대신 더 짧은 3). 점은 유효한 다리가 적어도 하나 가능한 곳에서만 빛나며 — 그런 곳에서만 타일을 받아들입니다. 보드 밖 규칙: 점 위의 돌은 그 차례에 실제로 다리가 그것을 관통할 때만 유효합니다. 다리를 놓지 않고 차례를 끝내면 그 돌은 회수되고 타일은 당신의 보유분으로 돌아갑니다.

3. 빨강 다리 & 끊기("Cut")

- 빨강 다리는 수비에 사용됩니다.
- 빨강 다리가 파랑/노랑 다리를 가로지르면, 가로지르는 모든 다리가 그 가치를 잃습니다 — 빨강은 그 한 번의 배치로 첫 번째뿐 아니라 그 전부를 끊습니다.
- 누구도 기존 다리를 가로지를 수 없습니다: 파랑이나 노랑 다리는 나중에 빨강(또는 다른 어떤) 다리를 가로지를 수 없습니다 — 그것을 우회해야 합니다. 빨강 다리는 빨강이 놓이는 순간에만 점수 다리를 끊을 수 있으며, 일단 보드에 놓이면 빨강은 모두에 대해 그 선을 잠급니다(Walter, 2026-05-27).
- 빨강은 빨강을 끊을 수 없습니다: 새 빨강 다리가 기존 빨강 다리를 가로지르게 되면 거부됩니다 — 그렇지 않으면 어떠한 수비 구조도 불가능해집니다(Walter).
- 기하학: 다리는 안쪽 칸에서만 끊길 수 있습니다. 끝점은 끊기지 않습니다.
- 가로지름은 안쪽 칸이나 칸 사이에서만 일어나며 — 끝점에서는 결코 일어나지 않습니다(그곳에서는 다리들이 단지 만날 뿐입니다: 허용되는 점점). 오직 빨강만 이렇게 가로지를 수 있고, 가로지르면 끊습니다. 빨강 다리 역시 그 경로가 다른 빨강 다리 또는 이미 끊긴 다리를 가로지르게 되면 거부됩니다.
- 끊긴 다리는 보드에 남습니다: 끊긴 다리는 회색 점선으로 그려집니다 — 다리 점수와 영역 점수를 모두 잃지만, 물리적으로는 판에 남아 그 위로 놓으려는 모든 것(점수든 빨강이든)을 여전히 막습니다.

4. 보드 밖 칸 & 보드

- 점(•): 작은 점들은 보드 밖의 칸을 표시합니다. 그러한 점 칸에는 같은 차례에 다리를 완성할 때에 한하여 돌

을 놓을 수 있습니다.

- 한 줄의 여러 돌이 보드 밖에 놓일 수 있습니다 — 각 돌이 자기 다리를 완성하며 놓였다면 말입니다. 따라서 나중의 줄이 "점 위의" 돌 두세 개를 관통할 수도 있습니다.
- Andres Kuusk(추상 게임 세계 챔피언)는 이 규칙을 „훌륭한 규칙"이라고 부릅니다 :-)

5. 세 세트 (보유분)

- 각 플레이어는 36개의 돌을 한꺼번에 받는 것이 아니라 12개씩 세 세트로 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 놓는 즉시 자동으로 다음 세트를 받습니다. 세트 수는 배치에 따라 다릅니다: "4라운드 게임"은 4세트에 걸쳐 진행되고(표시는 „세트 1/4 ... 4/4"), "3라운드 게임"은 3세트입니다. 현재 세트 수는 해당 플레이어의 차례에 표시됩니다.
- 종반 팁: 세트가 바뀔 때마다(12수, 24수, ... 이후) 전술이 눈에 띄게 달라집니다 — 마지막 세트 이후 보유분에 무엇이 남아 있느냐가 종종 승부를 가릅니다.

6. 게임 종료

- 모든 타일이 놓이면 게임이 끝납니다. 간혹 각 플레이어에게 한두 개의 타일이 남아 있고 어느 쪽도 다리를 놓거나 끊을 가능성이 없어 보이면, 그 시점에서 게임을 끝내기로 정할 수 있습니다.
- 다리 점수와 영역 점수는 보유 돌 아래에 각 플레이어별로 따로 표시됩니다. 돌을 합산하기만 하면 누가 게임에서 이겼는지 알 수 있습니다.

7. 되돌리기 & 저장

- 되돌리기: 이 버튼을 누를 때마다 동작 하나가 취소됩니다 — 돌이 보유분으로 되돌아가고, 다리가 제거되며, 플레이어의 차례가 복원됩니다. 원하는 만큼, 게임 시작 지점까지 몇 번이고 누를 수 있습니다.
- 자동 저장: 현재 게임이 브라우저에 자동으로 저장됩니다. 페이지를 닫았다가 나중에 다시 열면 시작 메뉴 상단에 „▶ 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 포함" 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 \(KO\)](#)
- [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 \(PT, Remote\)](#)
- [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 \(UA\)](#)