

Divided Loyalties Онлайн: Епічне видання

Грати онлайн: https://game.ywesee.com/parados/divided_loyalties_remote_ua.html

Завантажте додаток 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>

Опис гри

Мабуть, найбожевільніша гра «чотири в ряд» з усіх, що коли-небудь існували. Щоб повністю зрозуміти всі необхідні деталі, перегляньте, будь ласка, також відео.

Двоє гравців · 40–80 хвилин. Багато ходів водночас атакуювальні й захисні, і кожен із них має наслідки. Це «з'єднай 3 або 4» — але з шістьма кольорами. Твій колір завжди вірний тобі, колір суперника — ніколи. А решта чотири? Іноді вірні, а іноді ні. Камені можуть бути вірними в одному напрямку й невірними в іншому.

Вступ

Перш ніж почати грати, важливо засвоїти, як шість кольорів колірного кола пов'язані між собою. Сусідні кольори називаються «Колір +». Наприклад, Червоний + означає червоний, помаранчевий і фіолетовий; Зелений + означає зелений, синій і жовтий.

Один гравець грає синім, інший — жовтим. Divided Loyalties грається протягом трьох або чотирьох раундів. У кожному раунді синій гравець отримує чотири сині, три фіолетові, два зелені, два червоні та один помаранчевий камінь. Жовтий гравець отримує чотири жовті, три помаранчеві, два зелені, два червоні та один фіолетовий камінь.

Дилеми

Дилеми виникають практично на кожному ході. Здебільшого вони походять від роздвоєної лояльності вторинних кольорів. Наприклад, щоразу, коли ви ставите зелений елемент нібито для того, щоб створити міст собі, ви водночас допомагаєте супернику, який може використати цей елемент, щоб створити міст собі в іншому напрямку — можливо, навіть поставивши той міст раніше за ваш, а в найгіршому випадку, що трапляється досить часто, заблокувавши ряд, який ви збиралися створити.

Ще небезпечніше ставити елемент Червоного + усередині свого ряду. Будь-який ряд, що має елемент Червоного + усередині, вразливий до розрізання червоним мостом в іншому напрямку. Особливо під загрозою всі діагональні ряди, адже діагональний ряд Червоного + може розрізати їх, не маючи навіть жодної спільної клітинки. Такі мости треба негайно захищати, інакше їх неминуче розріжуть.

Інший спосіб це пояснити: у вашому запасі з 12 каменів є 9, якими ви можете створювати власні ряди, 3, якими ваш суперник може створювати свої, і 6, якими будь-хто з вас може створювати ряди Червоного +, щоб загрожувати одне одному. І все це тому, що більшість кольорів мають роздвоєну лояльність, причому лояльність кожного кольору розділена по-різному.

Правила (епічна версія)

1. Колірні групи (Колір +)

Кожен гравець використовує «Колір +», складений із сусідніх відтінків на колірному колі:

- **Синій +:** Синій, Фіолетовий, Зелений.
- **Жовтий +:** Жовтий, Помаранчевий, Зелений.
- **Червоний + (Руйнування):** Червоний, Фіолетовий, Помаранчевий.

2. Будівництво мостів і підрахунок очок

- **Очки за мости:** ряди з 3 каменів дають 1 очко (міст-3), ряди з 4 каменів дають 2 очки (міст-4).
- **Бонус за регіон:** кожен міст, що є вашим першим у регіоні (дошка на кшталт S1, G4 ...), дає 1 додаткове очко — але лише якщо міст повністю покриває внутрішню клітинку цієї дошки (кінцеві точки не рахуються, бо лінія покриває їх лише наполовину).
- **Окреме відображення:** очки за мости та за регіони показуються окремо — додайте їх самостійно в кінці.
- **Важливо:** два однакові кольори не можуть лежати безпосередньо поруч.
- Міст має бути встановлено в тому самому ході, що й камінь, який завершує ряд.
- **Мости не можна продовжувати пізніше!** — Walter. Новий міст не може мати спільних двох або більше каменів з будь-яким наявним (нерозрізаним) мостом. Це блокує не лише перетворення 3 на 4 пізніше, а й накладання мостів-3 уздовж однієї лінії (наприклад, наявний [A,B,C] + новий [B,C,D] — виглядав би як 4 і тому заборонений). Спільні поодинокі камені дозволені лише як вузол — спільний камінь має бути кінцем хоча б одного з двох мостів (віяло, L або T, чи два мости-3 кінець-у-кінець уздовж лінії, що мають спільним лише середній камінь). Міст, що проходить прямо наскрізь інший (+/- зі спільним каменем посередині обох), не дозволений — див. правило 3: ніхто не покриває і не перетинає чужий міст. Якщо ж ви лише додаєте четвертий камінь до ряду (без попереднього моста-3), можливість прямого моста-4 залишається відкритою — але тоді ви ризикуєте, що суперник вріжеться між ними.
- **Як поставити міст:** двічі клацніть (або двічі торкніться) перший камінь ряду, потім двічі клацніть останній камінь. Якщо ряд дійсний (3 або 4 камені, усі у вашій колірній групі або всі червоні, без двох однакових кольорів поспіль), міст буде намальовано. Повторне подвійне клацання по тому самому каменю знову скасовує вибір.
- **Якщо ви ставите на крапку (клітинку поза дошкою), камінь лише ставиться — міст не малюється автоматично.** Потрібний міст ви формуєте самостійно подвійним клацанням, точно як будь-який інший міст. Це залишає вам повний контроль над тим, який міст створюється (наприклад, короткий 3 замість 4, який перетнув би наявний міст). Крапка підсвічується — і приймає камінь — лише там, де можливий хоча б один дійсний міст. **Правило позадошкових клітинок:** камінь на крапці дозволений лише якщо цього ходу через нього справді проходить міст; якщо ви завершите хід, не з'єднавши його мостом, камінь забирається, а елемент повертається до вашого запасу.

3. Червоні мости та розрізання («Cut»)

- Червоні мости використовуються для захисту.

- Коли червоний міст перетинає сині/жовті мости, кожен, який він перетинає, втрачає свою цінність — червоний розрізає їх усі за одне встановлення, а не лише перший.
- **Ніхто не перетинає наявний міст:** сині чи жовті мости не можуть заднім числом перетнути червоний (чи будь-який інший) міст — вони мусять його обходити. Червоний міст може розрізати очковий лише у момент встановлення червоного; щойно опинившись на дошці, червоний блокує свою лінію для всіх (Walter, 2026-05-27).
- **Червоний не може розрізати червоний:** новий червоний міст відхиляється, якщо він перетнув би наявний червоний міст — інакше захисні структури були б неможливі (Walter).
- **Геометрія:** мости можна розрізати лише на їхніх внутрішніх клітинках; кінцеві точки недоторканні.
- Перетин відбувається лише на внутрішній клітинці або між клітинками — ніколи на кінцевій точці (там мости лише сходяться: дозволений вузол). Лише червоний може так перетинати, і він розрізає; червоний міст також відхиляється, якщо його шлях перетнув би інший червоний або вже розрізаний міст.
- **Розрізані мости залишаються на дошці:** розрізаний міст малюється сірим і пунктиром — він втрачає і свої очки за міст, і за регіон, але фізично залишається у грі й далі блокує все, що ви хотіли б побудувати через нього (чи то очкове, чи то червоне).

4. Клітинки поза дошкою та дошки

- **Крапки (•):** маленькі крапки позначають клітинки поза дошками. Камені можна ставити на такі клітинки з крапками лише якщо вони завершують міст у тому самому ході.
- **Кілька каменів одного ряду можуть лежати поза дошкою** — за умови, що кожен було поставлено завершенням власного моста. Тому пізніший ряд може проходити через два чи три камені «з крапками».
- Andres Kuusk (чемпіон світу з абстрактних ігор) називає це правило „чудовим правилом“:-)

5. Три набори (запас)

- Кожен гравець отримує не всі 36 каменів одразу, а **трьома наборами по 12**.
- **Сині:** 4 сині, 3 фіолетові, 2 зелені, 2 червоні, 1 помаранчевий — на набір.
- **Жовті:** 4 жовті, 3 помаранчеві, 2 зелені, 2 червоні, 1 фіолетовий — на набір.
- Щойно гравець розставив усі 12 каменів, він автоматично отримує наступний набір. Кількість наборів залежить від позиції: «ігри на 4 раунди» тривають 4 набори (на екрані показано „Set 1/4 ... 4/4“), «ігри на 3 раунди» — 3. Поточний лік показується на ході гравця.
- Порада на ендшпіль: кожен перехід між наборами (після ходу 12, 24, ...) помітно змінює тактику — те, що залишається в запасі після останнього набору, часто вирішує гру.

6. Завершення гри

- Коли всі елементи розставлено, гра закінчується. Іноді, якщо в кожного гравця залишилося по одному-два елементи й не видно можливості для жодного з них поставити чи розрізати міст, можна домовитися завершити гру в цей момент.
- Очки за мости та за регіони показуються окремо для кожного гравця, під наявними каменями. Просто додайте їх, щоб визначити, хто виграв гру.

7. Скасування та збереження

- **Скасувати хід:** кожне натискання цієї кнопки скасовує одну дію — камінь повертається до інвентарю, міст знімається, хід гравця відновлюється. Натискайте її скільки завгодно разів, аж до самого початку гри.
- **Автозбереження:** поточна гра автоматично зберігається у браузері. Коли ви закриєте сторінку й відкриєте її пізніше, угорі стартового меню з'явиться „» Продовжити останню гру”.
- **Зберегти / Завантажити:** завантажте стан гри як файл JSON або завантажте раніше збережений файл.
- **Поділитися у WhatsApp (угорі):** надсилає посилання на поточну позицію. З опцією „Додати позицію як CSV” стартова позиція також додається як CSV-файл, щоб отримувач міг завантажити ту саму позицію.

Усі правила ігор у 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 \(KO, Remote\)](#)
 - [Divided Loyalties \(PT, Remote\)](#)
 - [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 \(UA\)](#)