

Divided Loyalties: Epic Master Edition

Online spielen: https://game.ywesee.com/parados/divided_loyalties.html

Hol dir die Parados-App:

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>

Spielbeschreibung

Vielleicht das verrückteste Vier-gewinnt-Spiel aller Zeiten. Um alle notwendigen Details vollständig zu verstehen, schau dir bitte auch das Video an.

Einführung

Vor dem ersten Spiel ist es wichtig, sich einzuprägen, wie die sechs Farben des Farbkreises zusammenhängen. Benachbarte Farben werden als „Colour +“ bezeichnet. Zum Beispiel umfasst Red + Rot, Orange und Violett; Green + umfasst Grün, Blau und Gelb.

Ein Spieler ist Blau, der andere Gelb. Divided Loyalties wird über drei oder vier Runden gespielt. In jeder Runde erhält der blaue Spieler vier blaue, drei violette, zwei grüne, zwei rote und einen orangen Stein. Der gelbe Spieler erhält vier gelbe, drei orange, zwei grüne, zwei rote und einen violetten Stein.

Die Dilemmata

Die Dilemmata treten praktisch bei jedem Zug auf. Sie entstehen im Wesentlichen aus der geteilten Loyalität der Sekundärfarben. Wenn du zum Beispiel einen grünen Stein setzt, vorgeblich um dir selbst eine Brücke zu bauen, hilfst du gleichzeitig deinem Gegner, der denselben Stein für eine eigene Brücke in einer anderen Richtung nutzen kann — womöglich sogar, bevor du deine setzt, und im schlimmsten Fall, der oft genug eintritt, blockiert er damit genau die Reihe, die du bauen wolltest.

Einen Red+-Stein innerhalb der eigenen Reihe zu setzen, ist noch gefährlicher. Jede Reihe, die innen einen Red+-Stein hat, kann von einer roten Brücke aus einer anderen Richtung geschnitten werden. Besonders gefährdet sind alle diagonalen Reihen, denn eine diagonale Red+-Reihe kann sie schneiden, ohne auch nur ein gemeinsames Feld zu haben. Solche Brücken müssen sofort verteidigt werden, sonst werden sie unweigerlich geschnitten.

Anders erklärt: In deinem Vorrat von 12 Steinen sind 9, mit denen du deine eigenen Reihen bauen kannst, 3, mit denen dein Gegner seine bauen kann, und 6, mit denen jeder von beiden Red+-Reihen bilden kann, um den anderen zu bedrohen. Das alles, weil die Mehrheit der Farben geteilte Loyalitäten hat — und die Loyalität jeder Farbe auf andere Weise geteilt ist.

Die Regeln (Epic Version)

1. Farbgruppen (Colour +)

Jeder Spieler nutzt eine "Farbe +", die aus benachbarten Farben des Farbkreises besteht:

- **Blau +:** Blau, Violett, Grün.
- **Gelb +:** Gelb, Orange, Grün.
- **Red + (Zerstörung):** Rot, Violett, Orange.

2. Brückenbau & Wertung

- **Brückenpunkte:** Reihen aus 3 Steinen ergeben 1 Punkt (3er-Brücke), Reihen aus 4 Steinen 2 Punkte (4er-Brücke).
- **Region-Bonus:** Jede Brücke, die für dich die in einer Region (Board wie S1, G4 ...) ist, gibt 1 zusätzlichen Punkt — aber nur wenn die Brücke ein Feld dieses Boards komplett überdeckt (Endfelder zählen nicht, da sie nur halb unter der Linie liegen).
- **Getrennte Anzeige:** Brücken- und Regionen-Punkte werden separat dargestellt — am Ende addierst du sie selbst.
- **Wichtig:** Zwei gleiche Farben dürfen nicht direkt hintereinander liegen.
- Eine Brücke muss im selben Zug platziert werden wie der Stein, der die Reihe vervollständigt.
- **Brücken können nicht später verlängert werden!** — Walter. Eine neue Brücke darf mit keiner bereits liegenden (nicht geschnittenen) Brücke teilen. Das verhindert nicht nur das nachträgliche Ausbauen einer 3er zur 4er, sondern auch überlappende 3er-Brücken in derselben Linie (z.B. bestehende + neue — sähe optisch aus wie eine 4er und ist deshalb verboten). Einzelne gemeinsame Steine sind nur als erlaubt — der geteilte Stein muss das mindestens einer der beiden Brücken sein (Auffächern, L- oder T-Form, oder zwei 3er Ende-an-Ende in einer Linie, die nur den mittleren Stein teilen). Eine Brücke, die eine andere läuft (ein +/× mit dem geteilten Stein in der Mitte beider), ist erlaubt — siehe Regel 3: niemand überdeckt oder kreuzt eine andere Brücke. Setzt du dagegen erstmal nur den vierten Stein an die Reihe (ohne 3er-Brücke), bleibt dir die Option auf eine direkte 4er-Brücke offen — du musst dann aber riskieren, dass der Gegner zwischendurch schneidet.
- **So setzt du eine Brücke:** (oder Doppel-Tipp) auf den ersten Stein der Reihe, danach auf den letzten Stein. Wenn die Reihe gültig ist (3 oder 4 Steine, alle in deiner Farbgruppe oder alle rot, keine zwei gleichen Farben hintereinander), wird die Brücke gezogen. Ein zweiter Doppelklick auf denselben Stein hebt die Auswahl wieder auf.
- **Setzt du auf einen Punkt (Außenfeld), wird der Stein nur platziert — keine Brücke wird automatisch gezogen.** Du ziehst die gewünschte Brücke selbst per Doppelklick, genau wie jede andere Brücke. So behältst du die volle Kontrolle, Brücke entsteht (z.B. eine kürzere 3er statt einer 4er, die eine bestehende Brücke kreuzen würde). Ein Punkt leuchtet nur dort auf — und nimmt nur dort einen Stein an — wo mindestens eine gültige Brücke möglich ist.
Außenfeld-Regel: ein Stein auf einem Punkt ist nur erlaubt, wenn in diesem Zug tatsächlich eine Brücke durch ihn verläuft; beendest du den Zug ohne ihn zu verbrücken, wird der Stein zurückgenommen und der Spielstein zurückgelegt.

3. Rote Brücken & Schneiden ("Cut")

- Rote Brücken werden zur Verteidigung genutzt.
- Wenn eine rote Brücke blaue/gelbe Brücken kreuzt, verlieren gekreuzten ihren Wert — Rot schneidet jede, die es im selben Zug kreuzt, nicht nur die erste.
- **Niemand kreuzt eine bestehende Brücke:** Blaue oder gelbe Brücken können rote (oder andere) Brücke nachträglich überqueren — sie müssen darum herum gebaut werden. Eine

rote Brücke kann eine wertende nur schneiden; einmal liegend, sperrt sie ihre Linie für alle (Walter, 2026-05-27).

- **Rot kann Rot nicht schneiden:** Eine neue rote Brücke wird abgewiesen, wenn sie eine bereits liegende rote Brücke kreuzen würde — sonst wären keine Verteidigungsstrukturen möglich (Walter).
- **Geometrie:** Brücken können nur an den Feldern geschnitten werden; die Endfelder sind immun.
- Eine Kreuzung entsteht nur an einem Feld oder zwischen zwei Feldern — nie an einem Endfeld (dort berühren sich Brücken bloß: ein erlaubter Knotenpunkt). Nur Rot darf so kreuzen und schneidet dabei; eine rote Brücke wird zudem abgewiesen, wenn ihr Weg eine andere rote eine bereits geschnittene Brücke kreuzen würde.
- **Geschnittene Brücken bleiben liegen:** Eine durchgeschnittene Brücke wird grau und gestrichelt dargestellt — sie verliert sowohl die Brücken- als auch die Regionen-Punkte, bleibt aber physisch im Spiel und blockiert weiterhin alles, was über sie hinweg gebaut werden soll (egal ob wertende oder rote Brücke).

4. Außenfelder & Boards

- **Punkte (•):** Die kleinen Punkte zeigen Felder außerhalb der Boards. Steine dürfen auf solche Punktfelder gesetzt werden, wenn sie damit eine Brücke vervollständigen.
- **Mehrere Steine einer Reihe dürfen außerhalb liegen** — sofern jeder Stein bei seinem Platzieren eine eigene Brücke vervollständigt hat. Eine spätere Reihe darf also ruhig durch zwei oder drei „dotted“ Steine laufen.
- Andres Kuusk (Weltmeister im abstrakten Spiel) nennt diese Regel „an excellent rule“:-)

5. Drei Sätze (Vorrat)

- Jeder Spieler bekommt seine 36 Steine nicht auf einmal, sondern in **drei Sätzen zu je 12**.
- **Blau:** 4 Blau, 3 Lila, 2 Grün, 2 Rot, 1 Orange — pro Satz.
- **Gelb:** 4 Gelb, 3 Orange, 2 Grün, 2 Rot, 1 Lila — pro Satz.
- Sobald ein Spieler seine 12 Steine alle gesetzt hat, erhält er automatisch den nächsten Satz. Die Anzahl Sätze hängt von der Stellung ab: Die „4-Runden-Spiele“ gehen über 4 Sätze (Anzeige „Satz 1/4 ... 4/4“), die „3-Runden-Spiele“ über 3. Die aktuelle Anzeige steht beim Spielerzug.
- Endspiel-Tipp: Jeder Satzübergang (nach Zug 12, 24, ...) verändert die Taktik deutlich — was nach dem letzten Satz noch im Vorrat ist, entscheidet oft die Partie.

6. Spielende

- Wenn alle Steine gesetzt sind, ist das Spiel zu Ende. Gelegentlich, wenn jeder Spieler noch ein oder zwei Steine übrig hat und es für keinen von beiden eine Möglichkeit zu geben scheint, eine Brücke zu setzen oder zu schneiden, kann man sich darauf einigen, das Spiel an dieser Stelle zu beenden.
- Brücken- und Regionspunkte werden für jeden Spieler getrennt unter den verfügbaren Steinen angezeigt. Zähle sie einfach zusammen, um zu bestimmen, wer das Spiel gewonnen hat.

7. Zug zurücknehmen & Spiel speichern

- **Zug zurück:** Jeder Klick auf diesen Knopf macht eine Aktion rückgängig — Stein zurück ins

Inventar, Brücke entfernt, Spieler wieder dran. Beliebig oft hintereinander bis zum Spielbeginn.

- **Auto-Save:** Das laufende Spiel wird automatisch im Browser gespeichert. Wenn du die Seite schließt und später wieder öffnest, erscheint „» Letztes Spiel fortsetzen" oben im Startmenü.
- **Sichern / Laden:** Spielstand als JSON-Datei herunterladen oder eine zuvor gesicherte Datei wieder einspielen.
- **Auf WhatsApp teilen (oben):** Schickt einen Link zur aktuellen Stellung. Mit der Option „Stellung als CSV mitsenden" wird zusätzlich die Startstellung als CSV-Datei angehängt, damit der Empfänger dieselbe Stellung laden kann.

Alle Spielregeln als PDF

GitHub: <https://github.com/zdavatz/parados/tree/main/docs/rules>

- [Capovolto \(DE\)](#)
- [Democracy in Space \(DE\)](#)
- [Democracy in Space \(EN\)](#)
- [Democracy in Space \(DE, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(CN\)](#)
- [Divided Loyalties \(EN\)](#)
- [Divided Loyalties \(JP\)](#)
- [Divided Loyalties \(UA\)](#)
- [Frankenstein \(EN\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(DE\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(CN\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(EN\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(JP\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(UA\)](#)
- [MAKA LAINA \(EN\)](#)
- [MAKA LAINA \(EN, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(DE\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(EN\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(DE, Remote\)](#)