

# ACRYLOGIC 3x3

3  
red

Vind de kleur en de hoeveelheid vierk die is gebruikt in elk van de 9 witte vierkanten. Schrijf in elk wit vierkant een getal tussen 1 en 3, samen met een van de volgende kleuren: geel, blauw, rood. Elk vierkant is uniek; er kunnen geen twee identieke vierkanten zijn die uit hetzelfde nummer en dezelfde kleur bestaan.

Player aid			
GREEN = yellow + blue	YELLOW = yellow + yellow		
ORANGE = yellow + red	RED = red + red		
PURPLE = red + blue	BLUE = blue + blue		
2 = 1 + 1	3 = 1 + 2		
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3		
5 = 2 + 3	6 = 3 + 3		

5

GREEN

De verfmmerkingen tussen de witte vierkanten, bestaande uit een cijfer of een kleur, zijn aanwijzingen die meer informatie verschaffen. Als een verfmmerking "5" aangeeft, betekent dit dat een van de twee aanliggende vierkanten een 2 is en de ander een 3.

$$5 = 3 + 2$$

Als een verfmmerking "groen" aangeeft, betekent dit dat een van de twee aanliggende witte vierkanten geel is en de andere is blauw.

$$\text{GREEN} = \text{yellow} + \text{Blue}$$

Als het verfteken **X** aangeeft, betekent dit dat deze aanwijzing NIET correct is.

## ONTSPANNEN SCHILDEREN

Voor 1 speler

Als je Acrylic alleen of in coöp met andere spelers wilt spelen, heb je slechts één Acrylic-magazine nodig. Los de puzzels in je eigen tempo op, in de volgorde van jouw keuze.

## SNEL SCHILDEREN

Voor 2 of meer spelers

Als je Acrylic met meerdere spelers in competitieve modus wilt spelen, heeft elke speler zijn eigen Acrylic-magazine nodig. Bij competitief spel proberen spelers hetzelfde raster zo snel mogelijk in één keer op te lossen. Je moet alle rasters in één magazijn achter elkaar spelen, van de eerste tot de laatste (in meerdere rondes), met dezelfde groep spelers. Wanneer een speler zijn raster voltooit, verdient hij evenveel punten als het aantal spelers dat zijn raster nog niet heeft voltooid. Een speler die aangeeft dat zijn raster klaar is, mag daarna geen wijzigingen meer aanbrengen. Als er nog maar één speler over is die zijn raster nog niet heeft afgemaakt, controleren alle spelers de nauwkeurigheid van de voltooide rasters. In geval van een fout op zijn rooster verliest de speler 1 punt. Wanneer alle rasters in het magazijn zijn ingevuld, maak je een rangorde op basis van het aantal punten dat elke speler heeft verdiend.

# ACRYLOGIC

4x4

3  
red

Vind de kleur en de hoeveelheid verf die is gebruikt in elk van de 16 witte vierkanten. Schrijf in elk wit vierkant een getal tussen 1 en 4, samen met een van de volgende kleuren: geel, blauw, rood of wit (kleurloos). Elk vierkant is uniek; er kunnen geen twee identieke vierkanten zijn die uit hetzelfde nummer en dezelfde kleur bestaan.

7

GREEN

De verfmarkeringen tussen de witte vierkanten, bestaande uit een cijfer of een kleur, zijn aanwijzingen die meer informatie verschaffen. Als een verfmarkering "7" aangeeft, betekent dit dat een van de twee aanliggende vierkanten een 3 is en de ander een 4.

$$7 = 4 + 3$$

Als een verfmarkering "groen" aangeeft, betekent dit dat een van de twee aanliggende witte vierkanten geel is en de andere is blauw.

$$\text{GREEN} = \text{yellow} + \text{blue}$$

Als het verfteken **X** aangeeft, betekent dit dat deze aanwijzing NIET correct is.

## ONTSPANNEN SCHILDEREN

Voor 1 speler

Als je Acryliclog alleen of in coöp met andere spelers wilt spelen, heb je slechts één Acryliclog-magazine nodig. Los de puzzels in je eigen tempo op, in de volgorde van jouw keuze.

## SNEL SCHILDEREN

Voor 2 of meer spelers

Als je Acryliclog met meerdere spelers in competitieve modus wilt spelen, heeft elke speler zijn eigen Acryliclog-magazine nodig. Bij competitief spel proberen spelers hetzelfde raster zo snel mogelijk in één keer op te lossen. Je moet alle rasters in één magazijn achter elkaar spelen, van de eerste tot de laatste (in meerdere rondes), met dezelfde groep spelers. Wanneer een speler zijn raster voltooit, verdient hij evenveel punten als het aantal spelers dat zijn raster nog niet heeft voltooid. Een speler die aangeeft dat zijn raster klaar is, mag daarna geen wijzigingen meer aanbrengen. Als er nog maar één speler over is die zijn raster nog niet heeft afgemaakt, controleren alle spelers de nauwkeurigheid van de voltooide rasters. In geval van een fout op zijn rooster verliest de speler 1 punt. Wanneer alle rasters in het magazijn zijn ingevuld, maak je een rangorde op basis van het aantal punten dat elke speler heeft verdiend.

Let op: de kleur wit is kleurloos. Beschouw het als dezelfde kleur als de kleur van het aangrenzende vierkant.

### Player aid

2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	5 = 1 + 4
6 = 3 + 3	6 = 2 + 4
7 = 3 + 4	8 = 4 + 4

YELLOW = yellow + yellow	YELLOW = white + yellow
RED = red + red	RED = white + red
BLUE = blue + blue	BLUE = white + blue
PURPLE = red + blue	WHITE = white + white
ORANGE = yellow + red	GREEN = yellow + blue