

ACRYLOGIC 3x3



Retrovu la koloron kaj la kvanton da farbo uzitan en ĉiu el la 9 blankaj ĉeloj. En ĉiu blanka ĉelo, skribu ciferon inter 1 kaj 3, kaj ankaŭ unu el tiuj koloroj: flava, blua, ruĝa. Ĉiu ĉelo estas unika, ne eblas ekzisti du identaj ĉeloj kun la sama cifero kaj la sama koloro.

La farbspuroj, enhavantaj ciferon aŭ koloron, lokitaj inter la blankaj ĉeloj, estas indikaĵoj, kiuj disponigas diversajn informojn. Se ekz. iu farbspuro indikas «5»-on, tio signifas, ke unu el la du blankaj ĉeloj estas 2 kaj la alia estas 3.

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		

$$5 = 3 + 2$$

Se iu farbspuro indikas «verda»-n, tio signifas, ke unu el la du blankaj ĉeloj estas flava kaj la alia estas blua.

$$GREEN = yellow + blue$$

Se farbspuro indikas **X**, tio signifas, ke la indikaĵo estas NE korekta.

RILAKSA PENTRADO

ekde 1 ludanto

Se vi deziras ludi Acrylic-on sole aŭ kunlabore kun aliaj ludantoj, vi bezonas nur unu Acrylic-gazeton. Solvu la kradojn je via ritmo, laŭ la ordo de via elekto.

RAPIDA PENTRADO

ekde 2 ludantoj

Se vi deziras ludi Acrylic-on plurpersone, konkurante, ĉiu ludanto bezonas po unu propra Acrylic-gazeto. Por ludi konkurante, la ludantoj provas samtempe solvi plej rapide kiel eble la saman kradon. Vi devas ludi ĉiujn kradojn el la sama gazeto, unu post la alia, ekde la unua ĝis la lasta (laŭ pluraj raŭndoj), kun la sama grupo de ludantoj. Kiam unu ludanto finas sian kradon, ŝi aŭ li gajnas tiom da poentoj kiom da ludantoj, kiuj ankoraŭ ne finis sian kradon. Ludanto, kiu anoncas sian kradon finitan ne plu rajtas modifi tiun kradon. Kiam restas nur unu ludanto, kiu ne finis sian kradon, ĉiuj ludantoj kontrolas la senerarecon de la finitaj kradoj. Kaze de eraro en sia krado, la ludanto perdas 1 poenton. Kiam ĉiuj kradoj de la gazeto estas faritaj, starigu rangordon de la ludantoj laŭ la poentoj gajnitaj de ĉiu ludanto.

ACRYLOGIC 4x4



Retrovu la koloron kaj la kvanton da farbo uzitan en ĉiu el la 16 blankaj ĉeloj. En ĉiu blanka ĉelo, skribu ciferon inter 1 kaj 4, kaj ankaŭ unu el tiuj koloroj: flava, blua, ruĝa aŭ blanka (senkolora). Ĉiu ĉelo estas unika, ne eblas ekzisti du identaj ĉeloj kun la sama cifero kaj la sama koloro.

7
GREEN

La farbspuroj, enhavantaj ciferon aŭ koloron, lokitaj inter la blankaj ĉeloj, estas indikaĵoj, kiuj disponigas diversajn informojn. Se ekz. iu farbspuro indikas «7»-on, tio signifas, ke unu el la du blankaj ĉeloj estas 3 kaj la alia estas 4.

7 = 4 + 3

Se iu farbspuro indikas «verda»-n, tio signifas, ke unu el la du blankaj ĉeloj estas flava kaj la alia estas blua.

GREEN = yellow + blue

Se farbspuro indikas **X**, tio signifas, ke la indikaĵo estas NE korekta.

RILAKSA PENTRADO

ekde 1 ludanto

Se vi deziras ludi Acrylic-on sole aŭ kunlabore kun aliaj ludantoj, vi bezonas nur unu Acrylic-gazeton. Solvu la kradojn je via ritmo, laŭ la ordo de via elekto.

RAPIDA PENTRADO

ekde 2 ludantoj

Se vi deziras ludi Acrylic-on plurpersone, konkurante, ĉiu ludanto bezonas po unu propra Acrylic-gazeto. Por ludi konkurante, la ludantoj provas samtempe solvi plej rapide kiel eble la saman kradon. Vi devas ludi ĉiujn kradojn el la sama gazeto, unu post la alia, ekde la unua ĝis la lasta (laŭ pluraj raŭndoj), kun la sama grupo de ludantoj. Kiam unu ludanto finas sian kradon, ŝi aŭ li gajnas tiom da poentoj kiom da ludantoj, kiuj ankoraŭ ne finis sian kradon. Ludanto, kiu anoncas sian kradon finitan ne plu rajtas modifi tiun kradon. Kiam restas nur unu ludanto, kiu ne finis sian kradon, ĉiuj ludantoj kontrolas la senerarecon de la finitaj kradoj. Kaze de eraro en sia krado, la ludanto perdas 1 poenton. Kiam ĉiuj kradoj de la gazeto estas faritaj, starigu rangordon de la ludantoj laŭ la poentoj gajnitaj de ĉiu ludanto.

Precizigo: la blanka koloro estas senkolora. Konsideru ĝin samkolora, kiel la koloro de la apuda ĉelo.

Player aid

2 = 1 + 1	3 = 1 + 2	YELLOW = yellow + yellow	YELLOW = white + yellow
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3	RED = red + red	RED = white + red
5 = 2 + 3	5 = 1 + 4	BLUE = blue + blue	BLUE = white + blue
6 = 3 + 3	6 = 2 + 4	PURPLE = red + blue	WHITE = white + white
7 = 3 + 4	8 = 4 + 4	ORANGE = yellow + red	GREEN = yellow + blue