

ACRYLOGIC 3x3

3
rouge

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 9 cases blanches. Dans chaque case blanche, écrivez un chiffre compris entre 1 et 3 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge. Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

Aide de jeu

VERT = jaune + bleu	JAUUNE = jaune + jaune
ORANGE = jaune + rouge	ROUGE = rouge + rouge
VIOLET = rouge + bleu	BLEU = bleu + bleu
2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	6 = 3 + 3

5

VERT

Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations.

Si une trace de peinture indique «5», cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

Si une trace de peinture indique «vert», cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleue.

$$\text{VERT} = \text{jaune} + \text{bleu}$$

Si une trace de peinture indique **X**, cela signifie que l'indice n'est PAS correct.

PEINTURE DETENTE

à partir de 1 joueur

Si vous souhaitez jouer à Acrylic 3x3 seul ou en co-op avec d'autres joueurs, vous avez besoin d'un seul magazine d'Acrylic 3x3. Résolez les grilles à votre rythme, dans l'ordre de votre choix.

PEINTURE EXPRESS

à partir de 2 joueurs

Si vous souhaitez jouer à Acrylic 3x3 à plusieurs, en mode compétitif, vous aurez besoin d'un magazine d'Acrylic 3x3 par joueur. Pour jouer en compétitif, les joueurs tentent de résoudre le plus rapidement possible et en simultanée le même numéro de grille. Vous devez jouer toutes les grilles d'un même magazine, les unes après les autres, de la première à la dernière (en plusieurs fois), avec le même groupe de joueurs. Quand un joueur termine sa grille, il gagne autant de points que le nombre de joueurs qui n'ont pas encore terminé leur grille. Un joueur qui annonce sa grille terminée ne peut plus modifier sa grille. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur à ne pas avoir terminé sa grille, tous les joueurs vérifient l'exactitude des grilles terminées. En cas d'erreur sur sa grille, le joueur marque -1 point. Quand toutes les grilles du magazine ont été faites, établissez un classement des joueurs en fonction des points gagnés par chaque joueur.

ACRYLOGIC 4x4



Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 16 cases blanches. Dans chaque case blanche, écrivez un chiffre compris entre 1 et 4 ainsi qu'une de ces couleurs : jaune, bleu, rouge ou blanc (incolore). Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

7

Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations.

Si une trace de peinture indique «7», cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 3 et que l'autre est un 4.

$$7 = 4 + 3$$

Si une trace de peinture indique «vert», cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleu.

$$\text{VERT} = \text{jaune} + \text{bleu}$$

Si une trace de peinture indique **X**, cela signifie que l'indice n'est PAS correct.

PEINTURE DETENTE

à partir de 1 joueur

Si vous souhaitez jouer à Acrylic 4x4 seul ou en coopération avec d'autres joueurs, vous avez besoin d'un seul magazine d'Acrylic 4x4. Résolvez les grilles à votre rythme, dans l'ordre de votre choix.

PEINTURE EXPRESS

à partir de 2 joueurs

Si vous souhaitez jouer à Acrylic 4x4 à plusieurs, en mode compétitif, vous aurez besoin d'un magazine d'Acrylic 4x4 par joueur. Pour jouer en compétitif, les joueurs tentent de résoudre le plus rapidement possible et en simultanée le même numéro de grille. Vous devez jouer toutes les grilles d'un même magazine, les unes après les autres, de la première à la dernière (en plusieurs fois), avec le même groupe de joueurs. Quand un joueur termine sa grille, il gagne autant de points que le nombre de joueurs qui n'ont pas encore terminé leur grille. Un joueur qui annonce sa grille terminée ne peut plus modifier sa grille. Quand il ne reste plus qu'un seul joueur à ne pas avoir terminé sa grille, tous les joueurs vérifient l'exactitude des grilles terminées. En cas d'erreur sur sa grille, le joueur marque -1 point. Quand toutes les grilles du magazine ont été faites, établissez un classement des joueurs en fonction des points gagnés par chaque joueur.

Précision : la couleur blanche est incolore. Considérez-la de la même couleur que la couleur de la case adjacente.

Aide de jeu

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

JAUNE = jaune + jaune	JALUNE = blanc + jaune
ROUGE = rouge + rouge	ROUGE = blanc + rouge
BLEU = bleu + bleu	BLEU = blanc + bleu
VIOLET = rouge + bleu	BLANC = blanc + blanc
ORANGE = jaune + rouge	VERT = jaune + bleu