

ACRYLOGIC 3x3



מצא את הצבע וכמותו בו נשתמש בכל אחד מ 9 הריבועים הלבנים. בכל ריבוע לבן, כתוב מספר בין 1 ל 3, מלווה באחד מהצבעים הבאים: צהוב, כחול, אדום. כל ריבוע הינו יחיד מסוגו: לא יכולים להיות שני ריבועים זהים בעלי אותו המספר ואותו הצבע.



סימני הצבע, המורכבים ממספר או מצבע וממוקמים בין הריבועים הלבנים, מהווים רמזים המספקים מידע רב. מסימן צבע עליו מצויינת הספרה «5» ניתן להסיק כי אחד משני הריבועים הלבנים הוא 2 והשני הוא 3.

$$5 = 3 + 2$$

מסימן צבע המראה את הצבע הירוק, ניתן להסיק כי חד משני הריבועים הלבנים הוא צהוב והשני הוא כחול.

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		

$$GREEN = yellow + Blue$$

כשסימן הצבע מציין \times , ניתן להסיק כי הרמז לא נכון.

צביעה רגועה: עבור שחקן אחד

אם ברצונך לשחק «אקרילוגיקה» לבדך או בשיתוף פעולה עם שחקנים אחרים, תצטרך רק מגזין אחד של אקרילוגיקה». פתור את הלוחות בקצב שלך, בסדר שתבחר.

צביעה מהירה: לשני שחקנים או יותר

אם ברצונך לשחק «אקרילוגיקה» עם עוד שחקנים בסגנון תחרותי, כל שחקן צריך להחזיק במגזין של «אקרילוגיקה» משל עצמו. במשחק תחרותי, השחקנים מנסים לפתור את אותה הלוח במהירות המירבית, כולם ביחד. אתם חייבים לפתור את כל הלוחות במגזין אחד, אחד אחרי השני, מהראשון לאחרון (בכמה סבבים). עם אותה קבוצת שחקנים. כששחקן פותר את הלוח שלו, הוא מקבל ניקוד כמספר השחקנים שעוד לא פתרו את הלוח שלהם. שחקן שהודיע על השלמה של הלוח שלו, אינו רשאי לערוך אותו יותר. כשנשאר רק שחקן אחד שעוד לא פתר את הלוח שלו, כל השחקנים מוודאים שהלוח שלהם מלא כראוי. שחקן שהתגלתה טעות בלוח שלו, מאבד קודה. כשכל הלוחות במגזין הושלמו, נוצר דירוג של השחקנים המתבסס על הניקוד שכל שחקן צבר.

ACRYLOGIC 4x4



מצא את הצבע וכמותו בו נשתמש בכל אחד מ 16 הריבועים הלבנים. בכל ריבוע לבן, כתוב מספר בין 1 ל 4, מלווה באחד מהצבעים הבאים: צהוב, כחול, אדום או לבן (ללא צבע). כל ריבוע הינו יחיד מסוגו: לא יכולים להיות שני ריבועים זהים בעלי אותו המספר. אותו הצבע.

7
GREEN

סימני הצבע, המורכבים ממספר או מצבע וממוקמים בין הריבועים הלבנים, מהווים רמזים המספקים מידע רב. מסימן צבע עליו מצויינת הספרה «5» ניתן להסיק כי אחד משני הריבועים הלבנים הוא 2 והשני הוא 3.

7 = 4 + 3

מסימן צבע המראה את הצבע הירוק, ניתן להסיק כי אחד משני הריבועים הלבנים הוא צהוב והשני הוא כחול.

GREEN = yellow + blue

כשסימן הצבע מצויין ✗, ניתן להסיק כי הרמז לא נכון.

צביעה רגועה: עבור שחקן אחד

אם ברצונך לשחק «אקרילוגיקה» לבדך או בשיתוף פעולה עם שחקנים אחרים, תצטרך רק מגזין אחד של «אקרילוגיקה». פתור את הלוחות בקצב שלך, בסדר שתבחר.

צביעה מהירה: לשני שחקנים או יותר

אם ברצונך לשחק «אקרילוגיקה» עם עוד שחקנים בסגנון תחרותי, כל שחקן צריך להחזיק במגזין של «אקרילוגיקה» משל עצמו. במשחק תחרותי, השחקנים מנסים לפתור את אותה הלוח במהירות המירבית, כולם ביחד. אתם חייבים לפתור את כל הלוחות במגזין אחד, אחד אחרי השני, מהראשון לאחרון (בכמה סבבים), עם אותה קבוצת שחקנים. כששחקן פותר את הלוח שלו, הוא מקבל ניקוד כמספר השחקנים שעוד לא פתרו את הלוח שלהם. שחקן שהודיע על השלמה של הלוח שלו, אינו רשאי לערוך אותו יותר. כשנשארו רק שחקן אחד שעוד לא פתר את הלוח שלו, כל השחקנים מוודאים שהלוח שלהם מלא כראוי. שחקן שהתגלתה טעות בלוח שלו, מאבד נקודה. כשכל הלוחות במגזין הושלמו, נוצר דירוג של השחקנים המתבסס על הניקוד שכל שחקן צבר.

שים לב: הצבע הלבן הוא שקוף. הוא נחשב זהה לצבע של הריבוע הסמוך לו.

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