

ACRYLOGIC 3x3



9개의 흰 사각칸에 사용된 물감의 색과 양을 알아내세요. 각 사각칸에 1에서 3까지의 자연수 중 하나 그리고 노랑, 파랑, 빨강, 하양 중 하나를 채워넣으세요. 각 사각칸은 특별해서, 다른 사각칸과 색과 숫자가 모두 동일하게 채울 수 없습니다.

5 물감 자국은 사각칸 사이에 있는 두꺼운 선을 의미합니다. 숫자나 색이 적혀 있으면 이 사각칸을 채우기 위한 단서입니다. 물감 자국에 표시된 숫자는, 해당 물감 자국과 맞닿은 두 개의 사각칸에 들어갈 숫자의 합을 의미합니다. «5»가 적혀 있으면 한 쪽은 2, 다른 쪽은 3일 것입니다.

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		

$$5 = 3 + 2$$

색 또한 마찬가지로 물감 자국이 초록을 나타낸다는 것은, 인접한 사각칸 하나는 노랑, 하나는 파랑임을 나타냅니다.

$$GREEN = yellow + blue$$

물감 자국의 **X**는, 해당 단서가 반드시 거짓임을 의미합니다.

차분히 그리기:

1인용

아크릴로직을 혼자 또는 협동으로 플레이하려면, 아크릴로직 책자가 하나만 있으면 됩니다. 원하는 속도로, 원하는 순서로 칸을 채워나가세요.

스피드 페인팅

2인 이상

아크릴로직을 여러 명이 경쟁하며 플레이하고 싶다면, 각자 아크릴로직 책자가 하나씩 필요합니다. 경쟁 게임에선, 플레이어들은 같은 아크릴로직 책자의 캔버스 하나를 한 라운드로 삼아 모든 캔버스를 해결하게 됩니다. 다른 플레이어들보다 최대한 빠르게 풀어나가야 합니다. 한 플레이어가 한 캔버스를 완성할 때, 아직 해당 캔버스를 완성하지 못한 사람 수만큼 점수를 얻습니다. 캔버스를 완성했다고 선언한 순간, 해당 플레이어는 더이상 캔버스의 내용을 수정할 수 없습니다. 캔버스를 완성하지 못한 사람이 한 명만 남게 될 때, 모두 서로의 캔버스에 오류가 있는지 확인합니다. 오류가 있는 플레이어는 1점을 잃고 다음 캔버스, 즉 다음 라운드를 진행합니다. 아크릴로직 책자의 마지막 캔버스까지 라운드를 진행한 후에 게임은 종료되며, 각자의 점수를 비교해 높은 순서대로 등수를 결정합니다.

ACRYLOGIC 4X4



16개의 흰 사각칸에 사용된 물감의 색과 양을 알아내세요. 각 사각칸에 1에서 4까지의 자연수 중 하나 그리고 노랑, 파랑, 빨강, 중 하나를 채워넣으세요. 각 사각칸은 특별해서, 다른 사각칸과 색과 숫자가 모두 동일하게 채울 수 없습니다.

7
GREEN

물감 자국은 사각칸 사이에 있는 두꺼운 선을 의미합니다. 숫자나 색이 적혀 있으며 이는 사각칸을 채우기 위한 단서입니다. 물감 자국에 표시된 숫자는, 해당 물감 자국과 맞닿은 두 개의 사각칸에 들어갈 숫자의 합을 의미합니다. 7»가 적혀 있으면 한 쪽은 3, 다른 쪽은 4일 것입니다.

$$7 = 4 + 3$$

색 또한 마찬가지로 물감 자국이 초록을 나타낸다는 것은, 인접한 사각칸 하나는 노랑, 하나는 파랑임을 나타냅니다.

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

물감 자국의 **X** 는, 해당 단서가 반드시 거짓임을 의미합니다.

차분히 그리기

차분히 그리기: 1인용

아크릴로직을 혼자 또는 협동으로 플레이하려면, 아크릴로직 책자가 하나만 있으면 됩니다. 원하는 속도로, 원하는 순서로 칸을 채워나가세요.

스피드 페인팅

2인 이상

아크릴로직을 여러 명이 경쟁하며 플레이하고 싶다면, 각자 아크릴로직 책자가 하나씩 필요합니다. 경쟁 게임에선, 플레이어들은 같은 아크릴로직 책자의 캔버스 하나를 한 라운드로 삼아 모든 캔버스를 해결하게 됩니다. 다른 플레이어들보다 최대한 빠르게 풀어 나가야 합니다. 한 플레이어가 한 캔버스를 완성할 때, 아직 해당 캔버스를 완성하지 못한 사람 수만큼 점수를 얻습니다. 캔버스를 완성했다고 선언한 순간, 해당 플레이어는 더이상 캔버스의 내용을 수정할 수 없습니다. 캔버스를 완성하지 못한 사람이 한 명만 남게 될 때, 모두 서로의 캔버스에 오류가 있는지 확인합니다. 오류가 있는 플레이어는 1점을 잃고 다음 캔버스, 즉 다음 라운드를 진행합니다. 아크릴로직 책자의 마지막 캔버스까지 라운드를 진행한 후에 게임은 종료되며, 각자의 점수를 비교해 높은 순서대로 등수를 결정합니다.

참고: 하양은 하양끼리 섞었을 때에만 만들어지므로 인접한 사각칸 양 쪽이 같음을 기억하세요.

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