

ACRYLOGIC

ATTRAPE TON STYLO, RÉVEILLE TON CERVEAU !



36 Grilles

3X3

24 pages

ACRYLOGIC 3x3



+16



ACRYLOGIC.GRAMMESEDITION.COM



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.



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 bleu.

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

Aide de jeu

VERT = jaune + bleu	JAUNE = 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

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

PEINTURE DETENTE

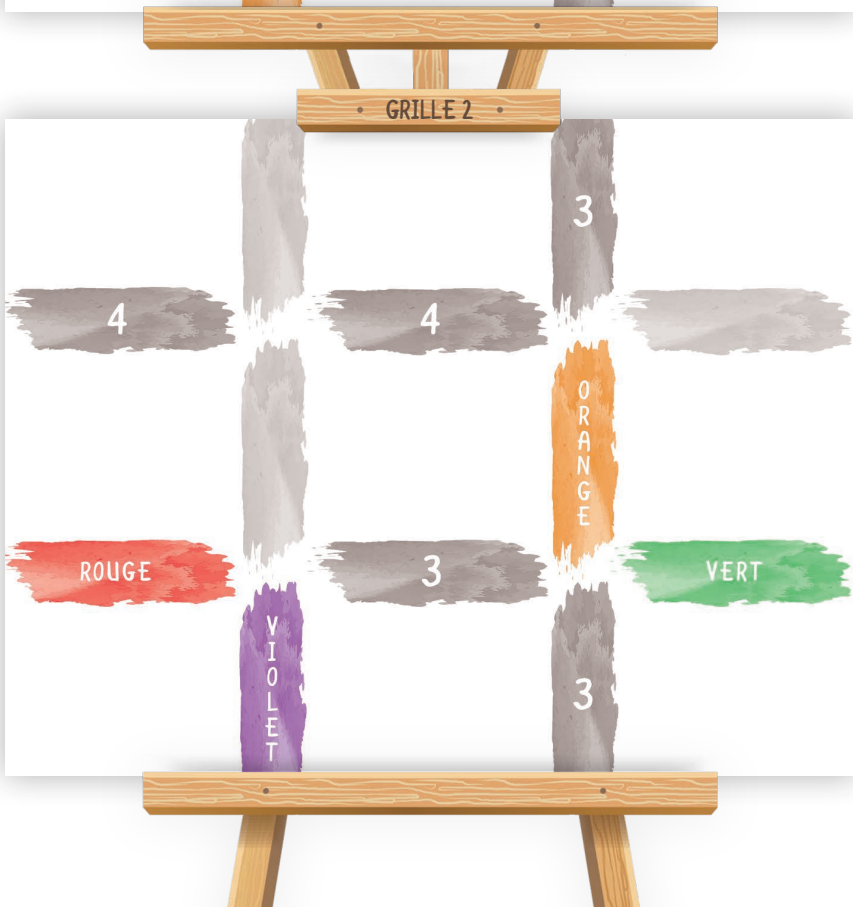
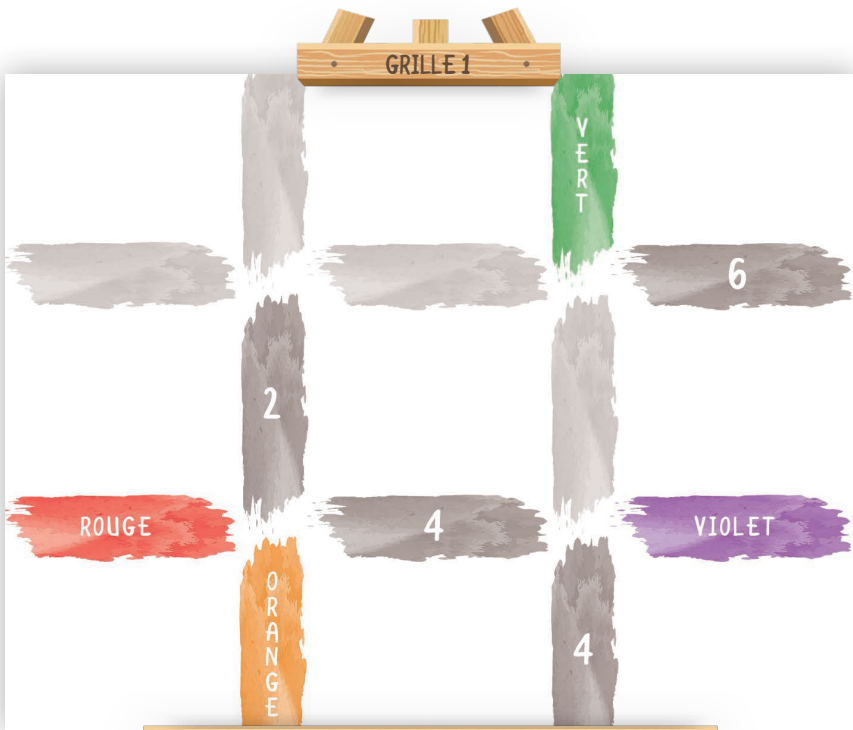
à partir de 1 joueur

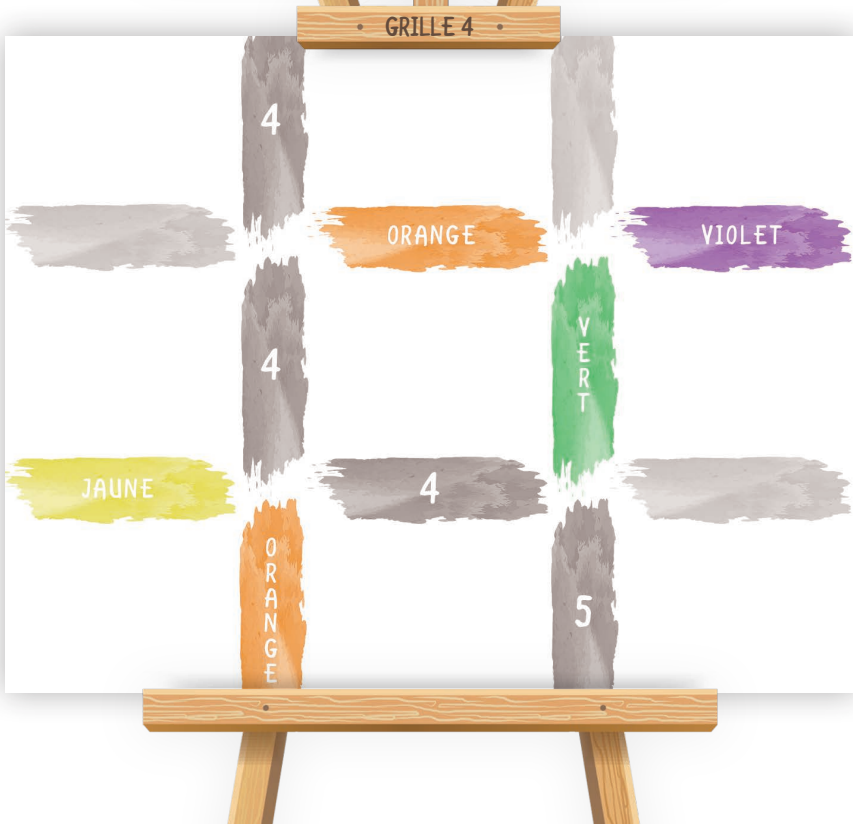
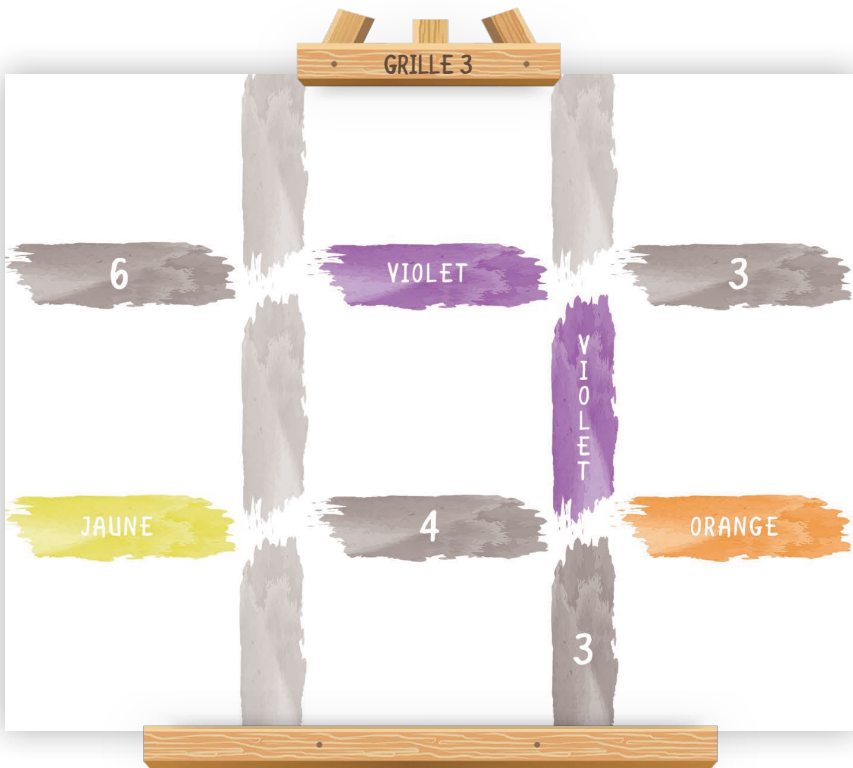
Si vous souhaitez jouer à Acryliclog seul ou en coopératif avec d'autres joueurs, vous avez besoin d'un seul magazine d'Acryliclog. Résolvez les grilles à votre rythme, dans l'ordre de votre choix.

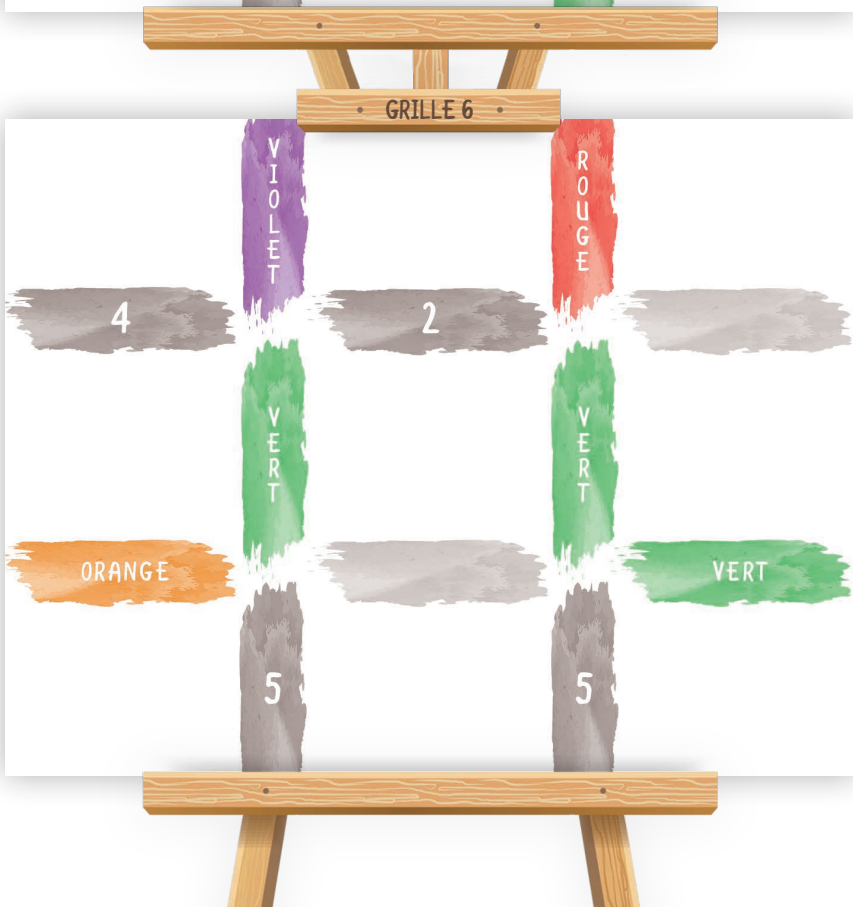
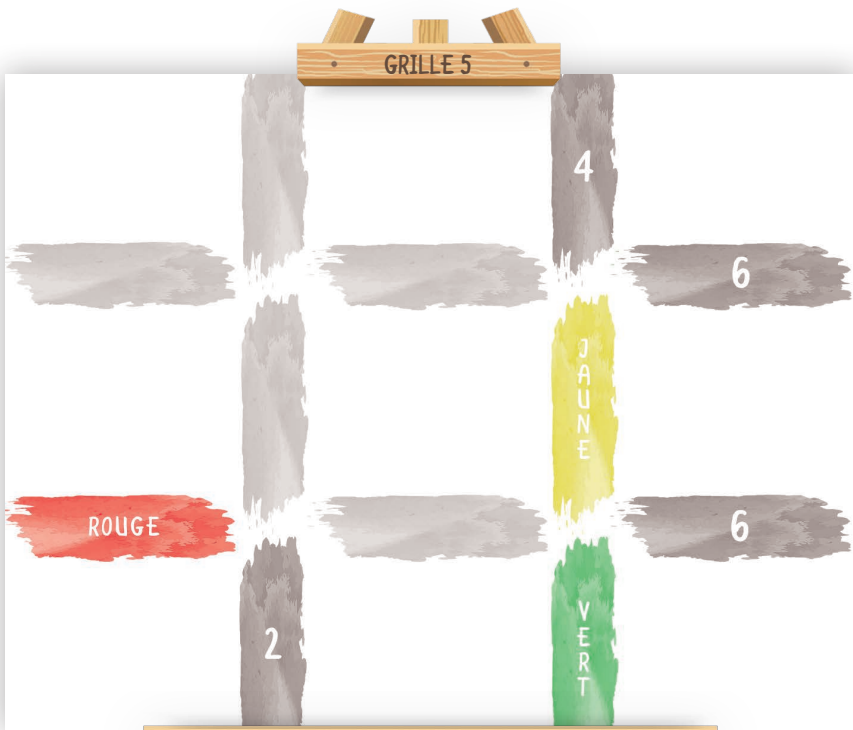
PEINTURE EXPRESS

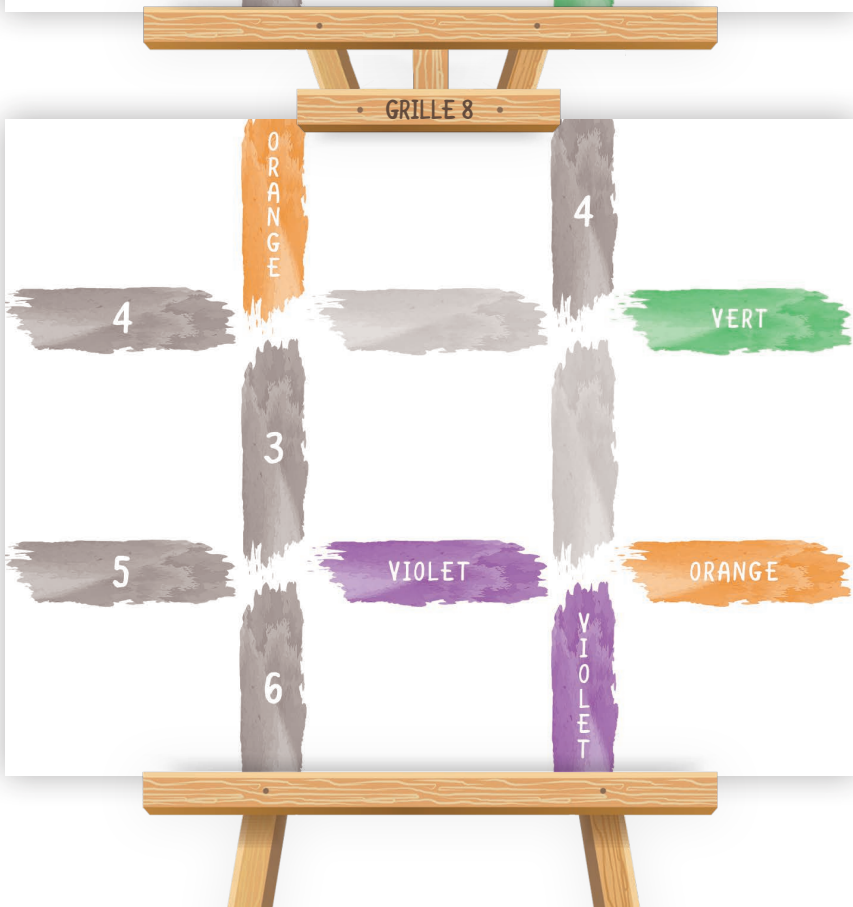
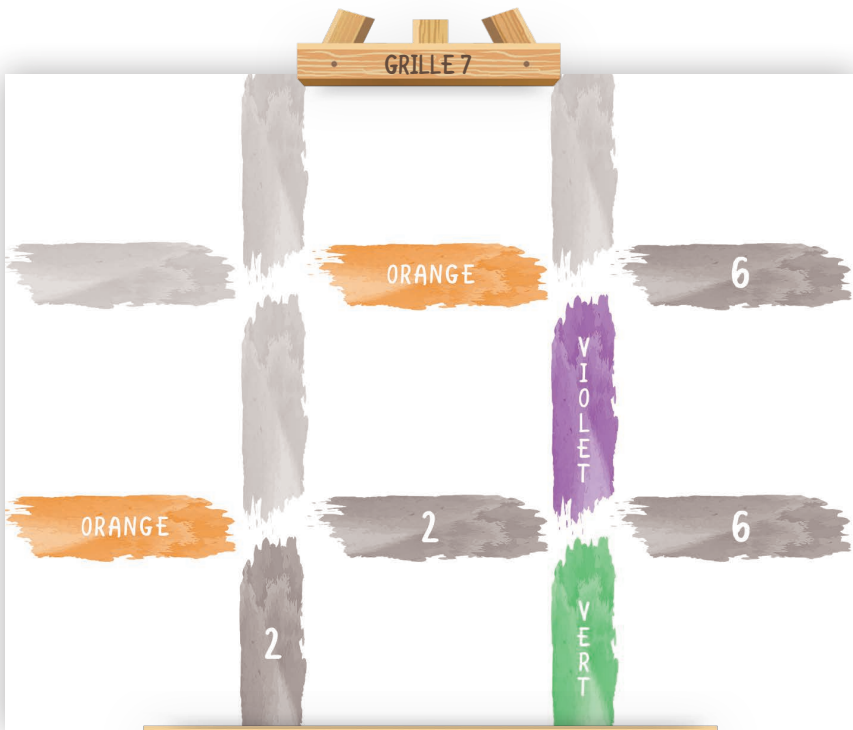
à partir de 2 joueurs

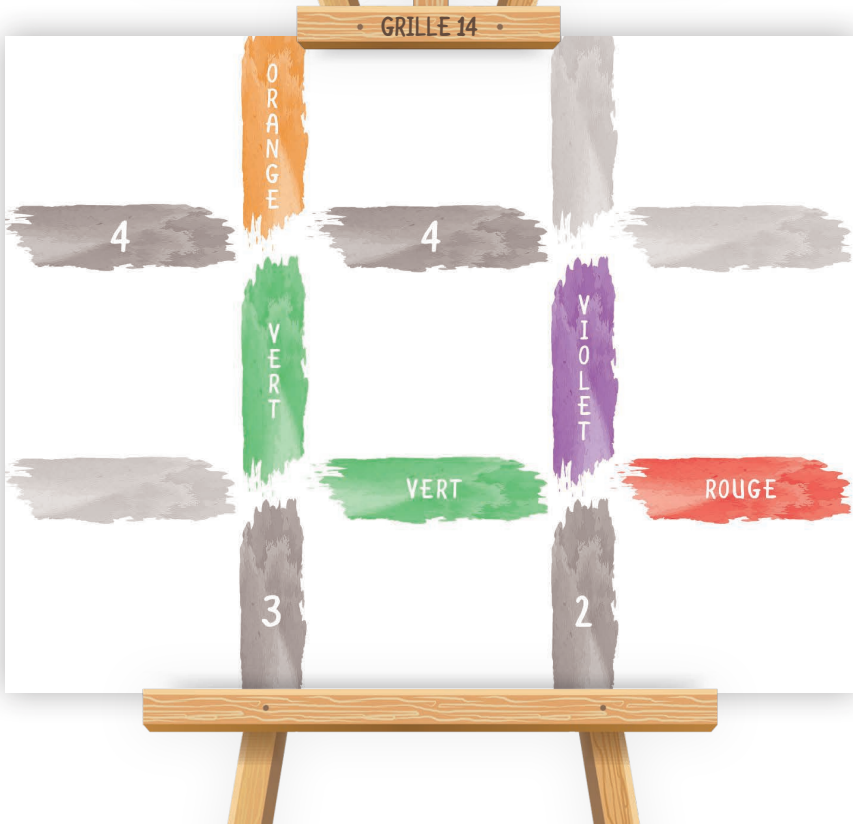
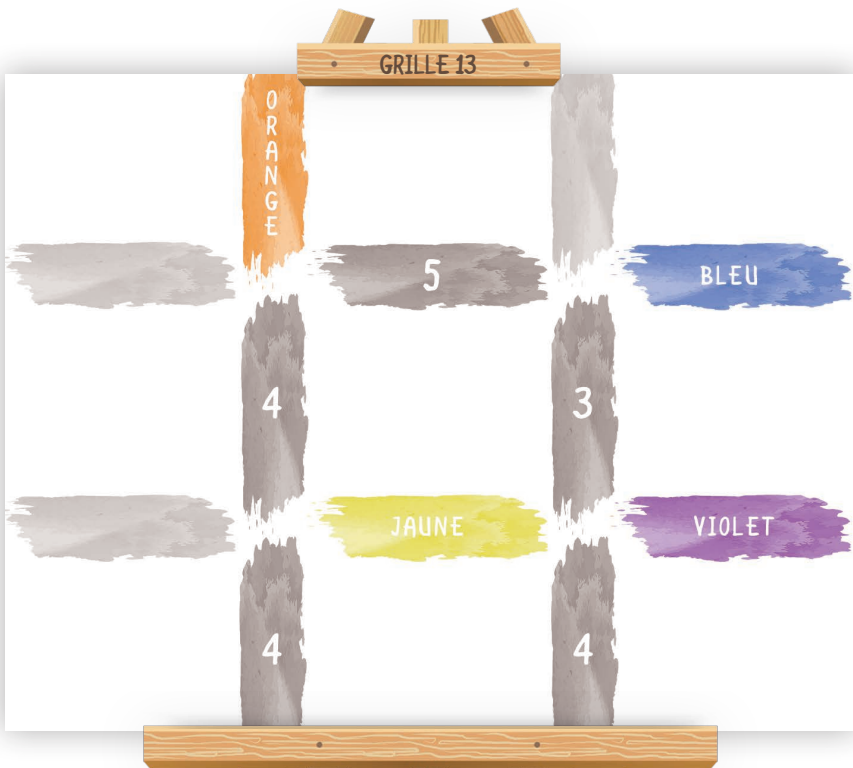
Si vous souhaitez jouer à Acryliclog à plusieurs, en mode compétitif, vous aurez besoin d'un magazine d'Acryliclog par joueur. Pour jouer en compétitif, les joueurs tentent de résoudre le plus rapidement possible et en simultané le même numéro de grille. Vous devez jouer toutes les grilles d'un même 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.

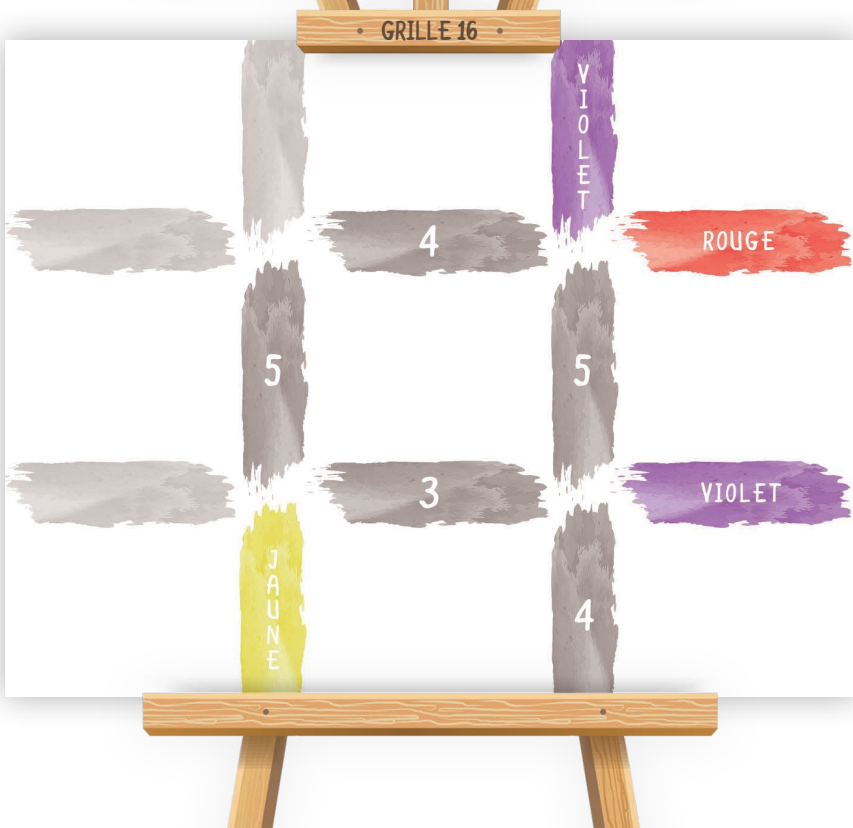
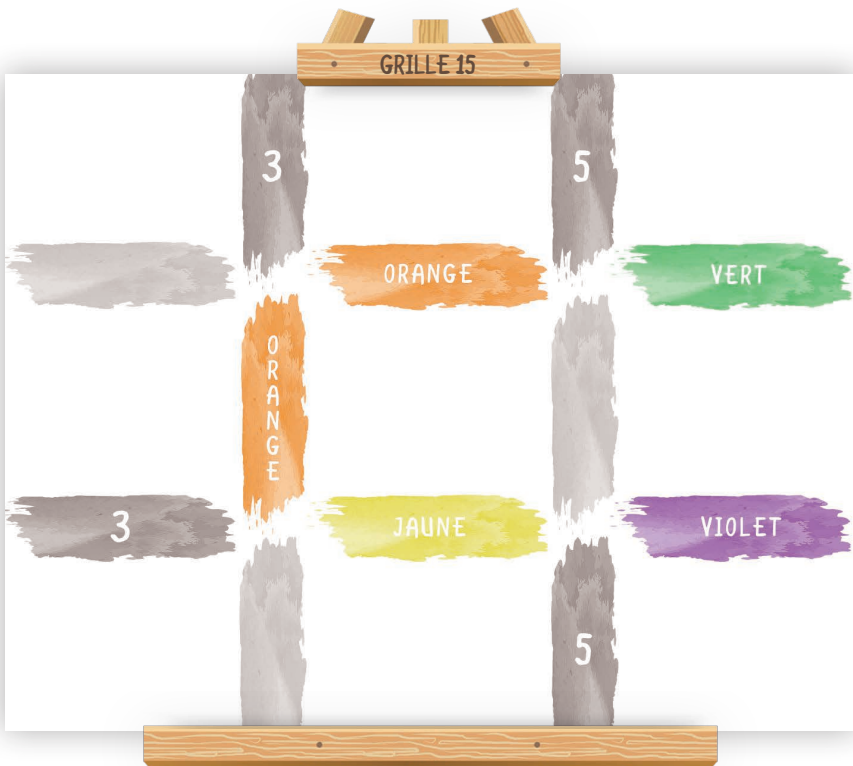


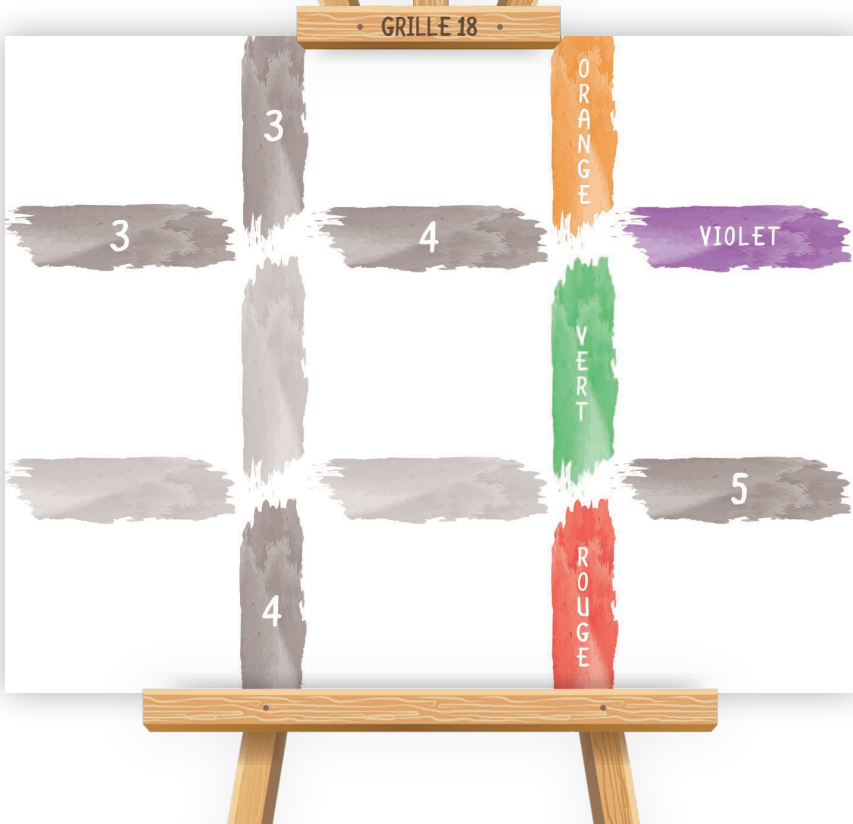
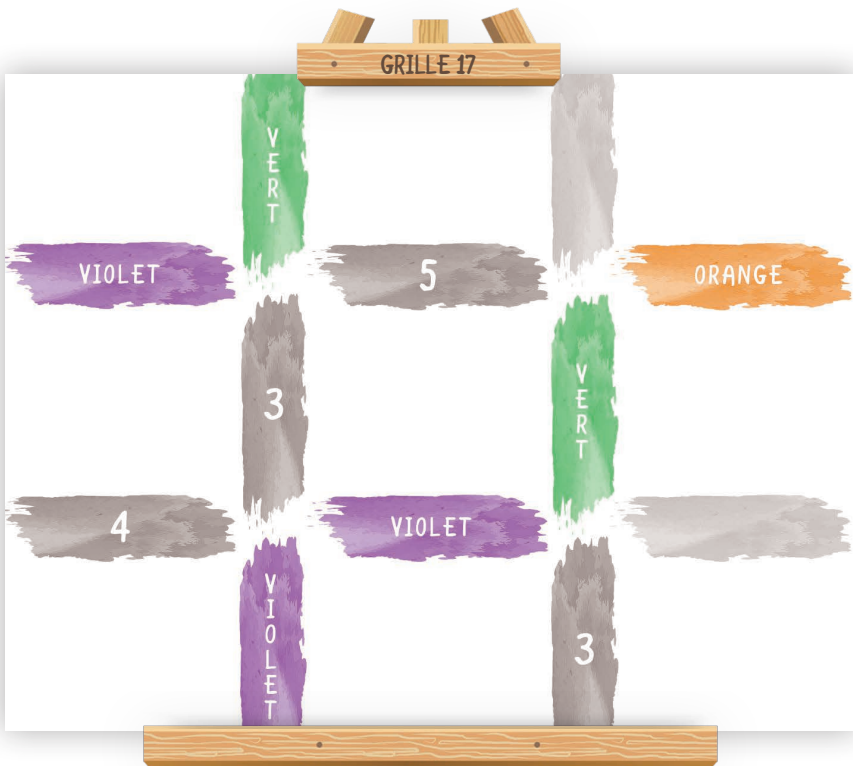


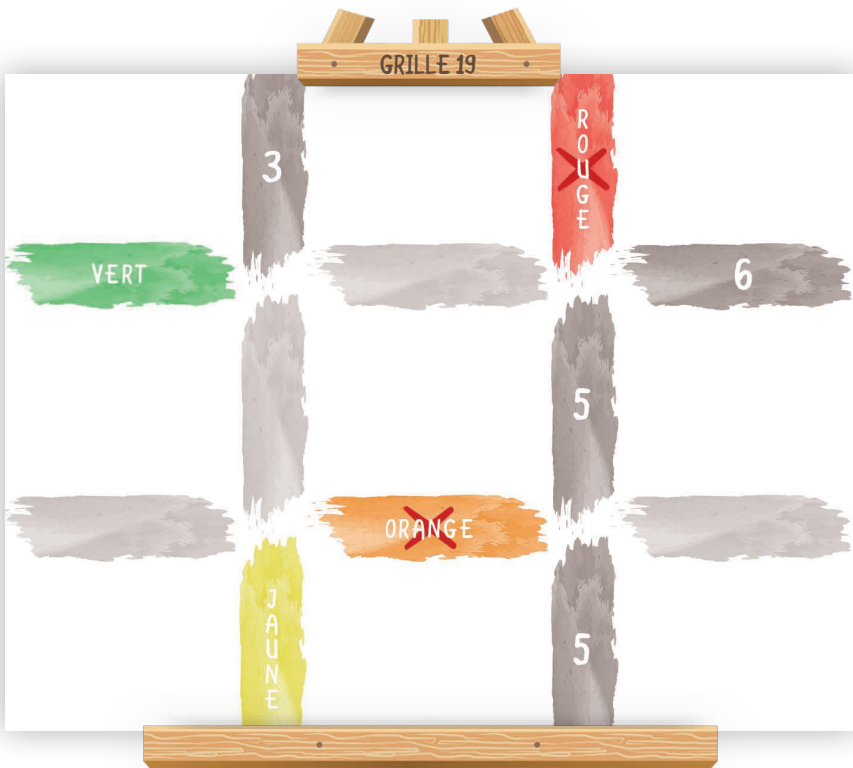


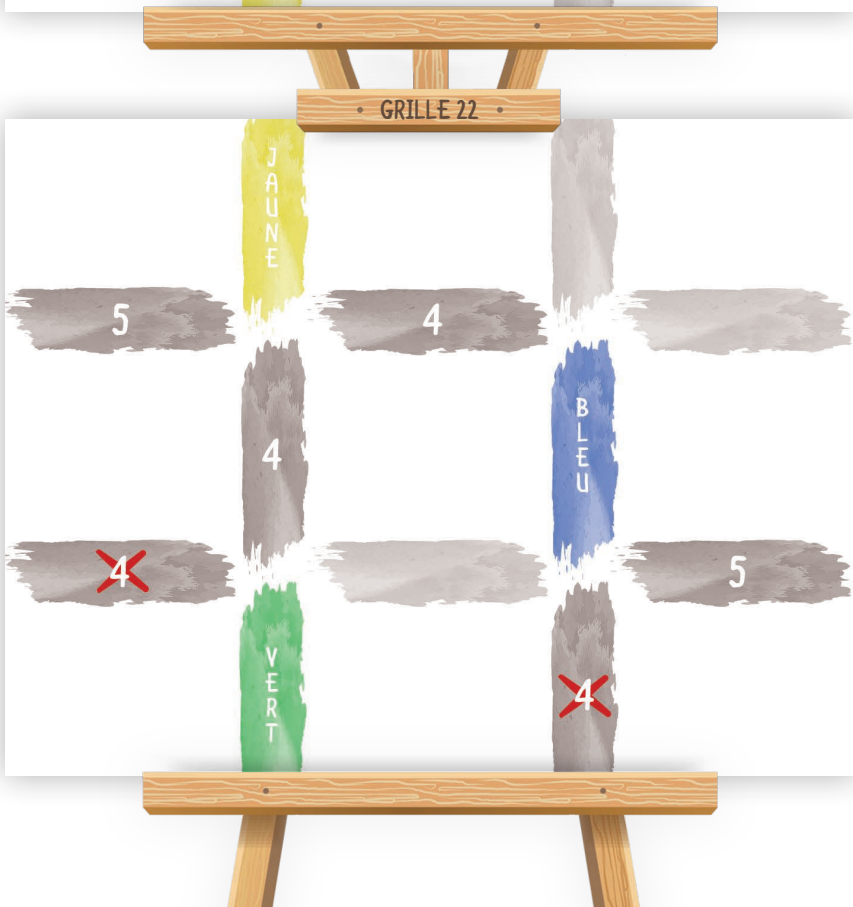
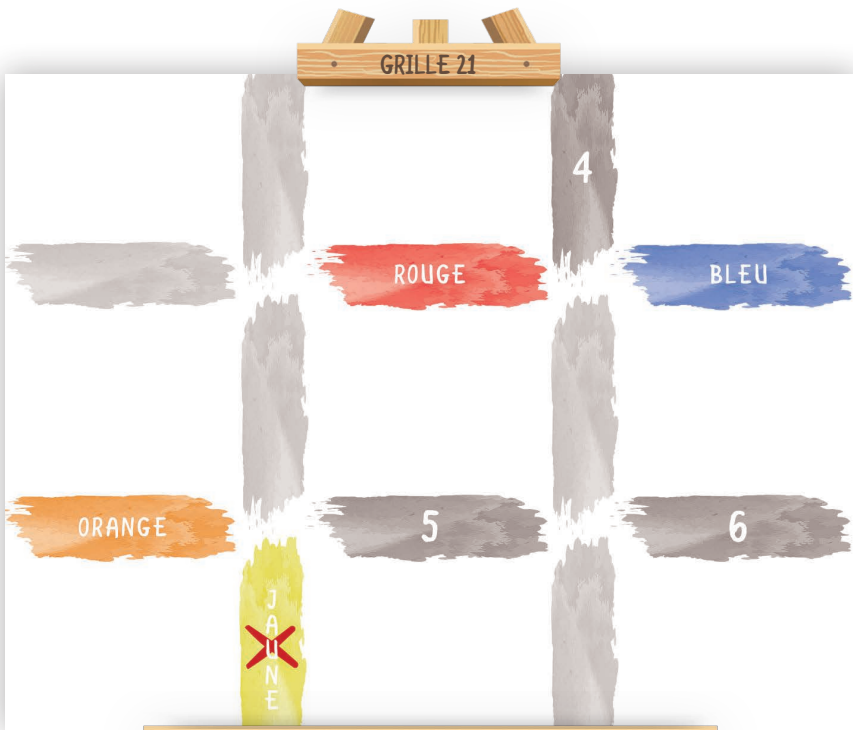






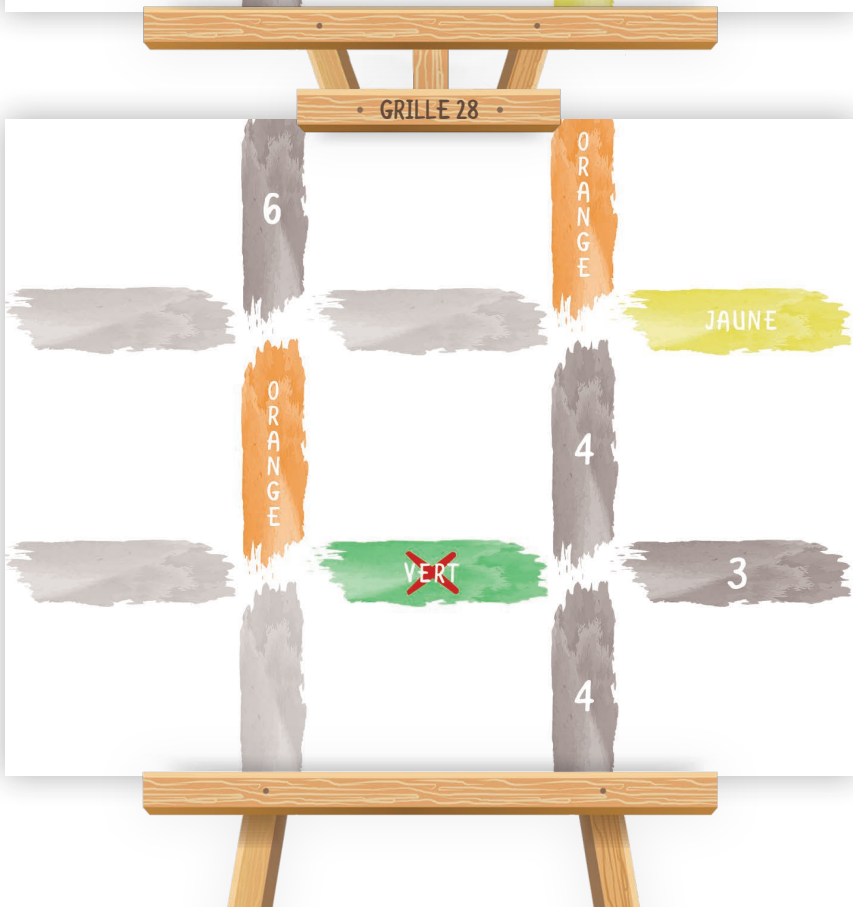
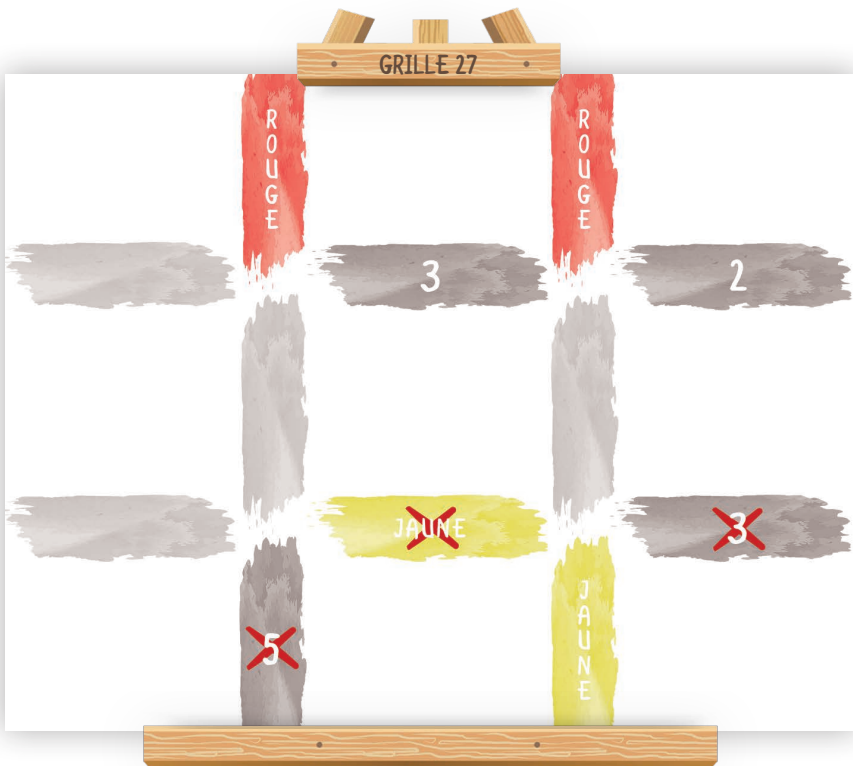


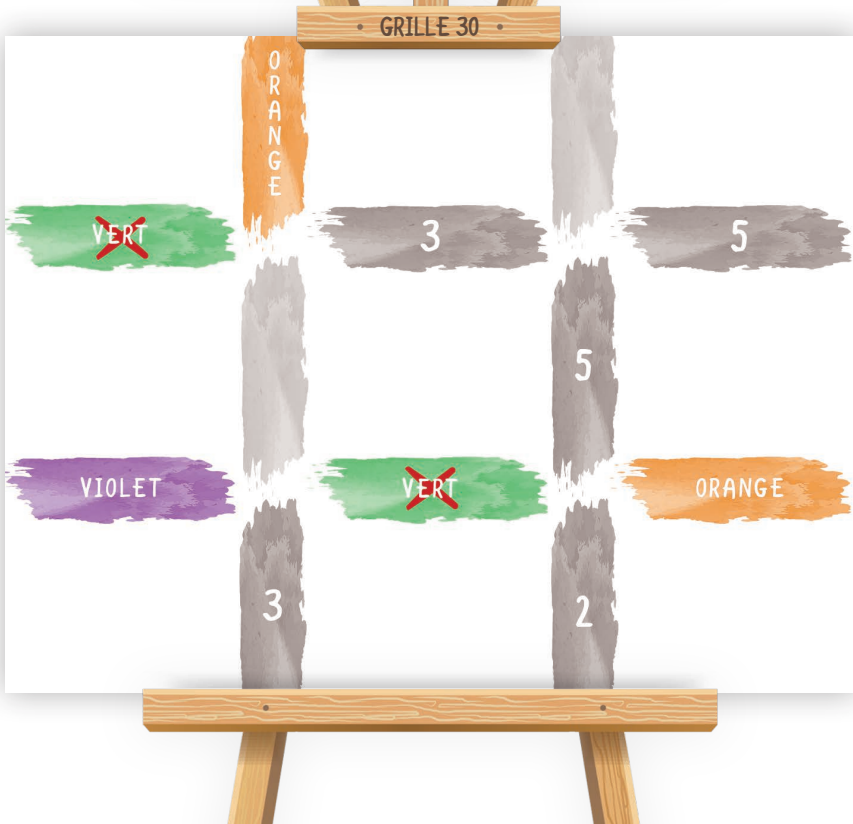
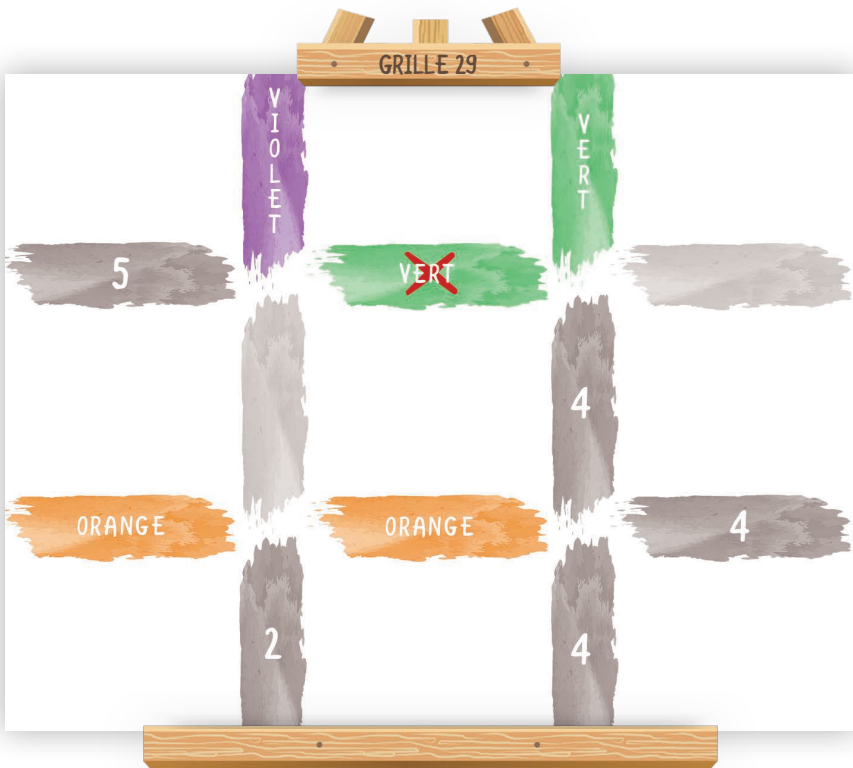


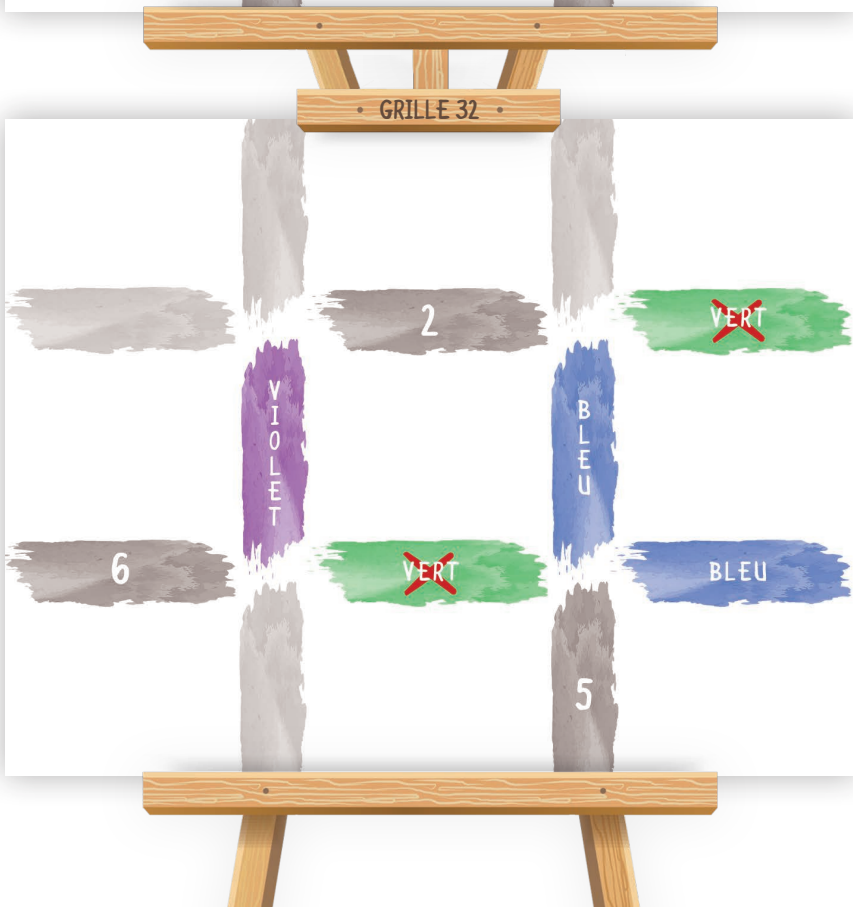
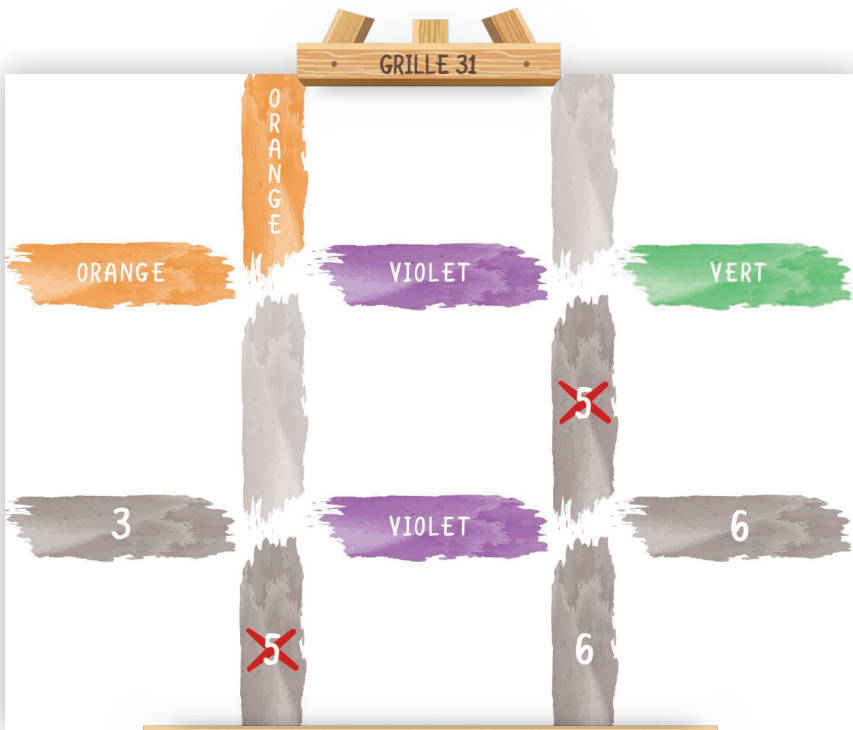


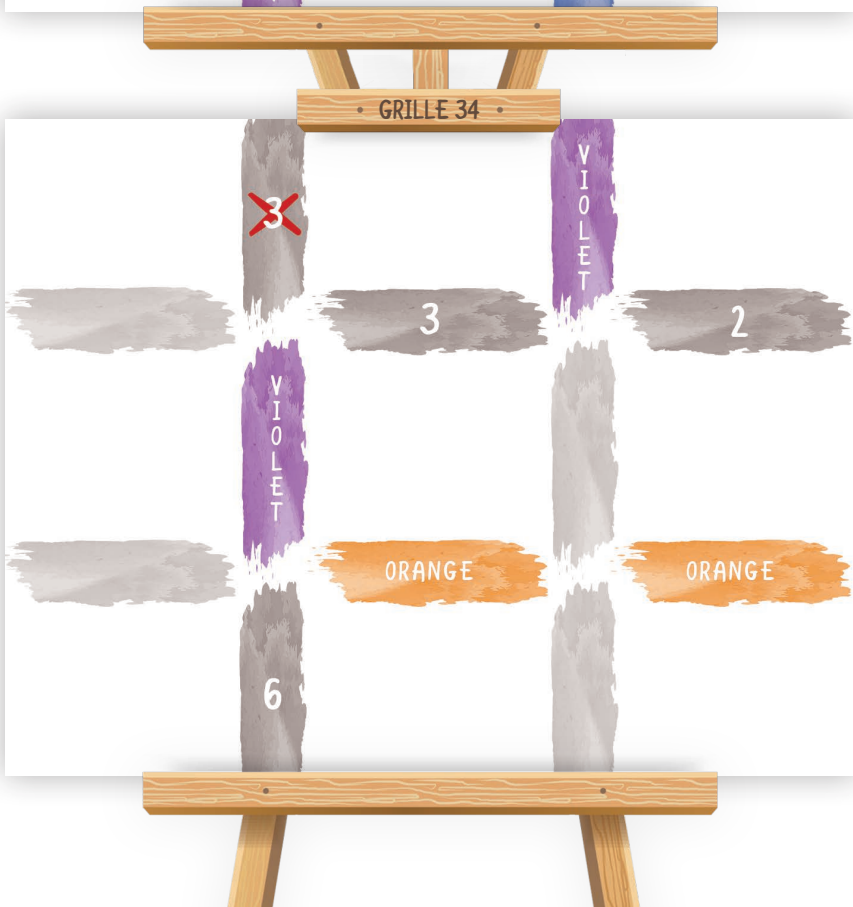
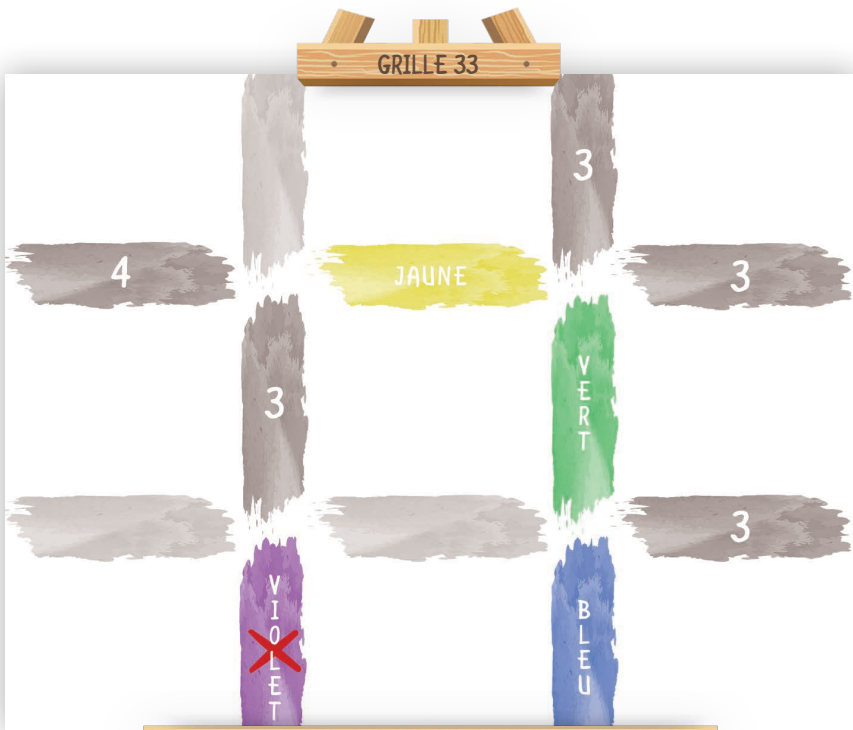


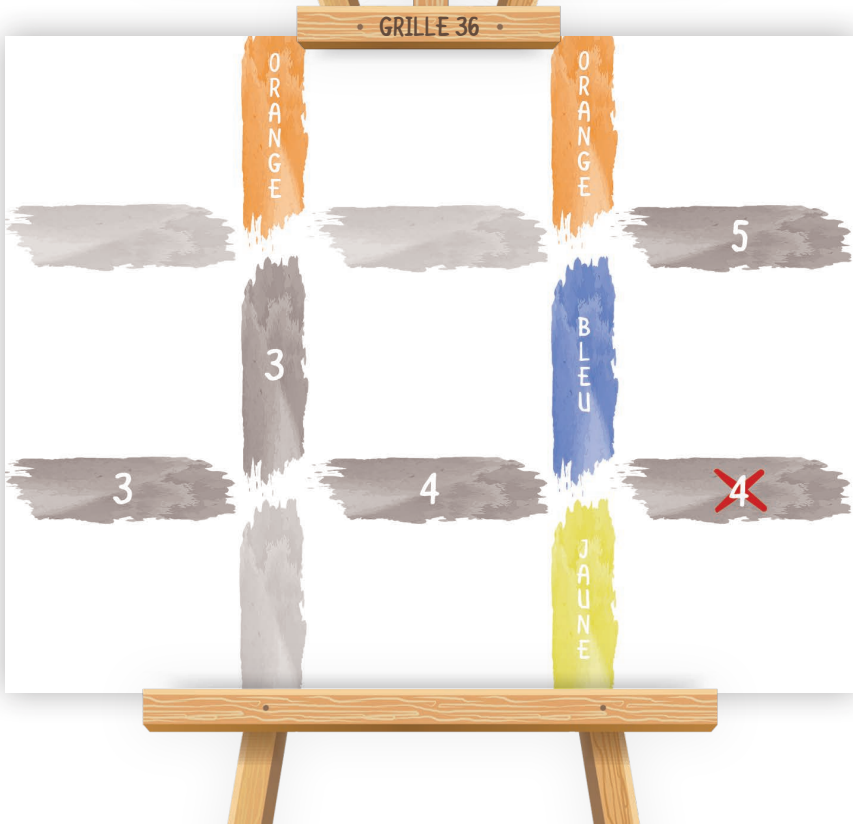
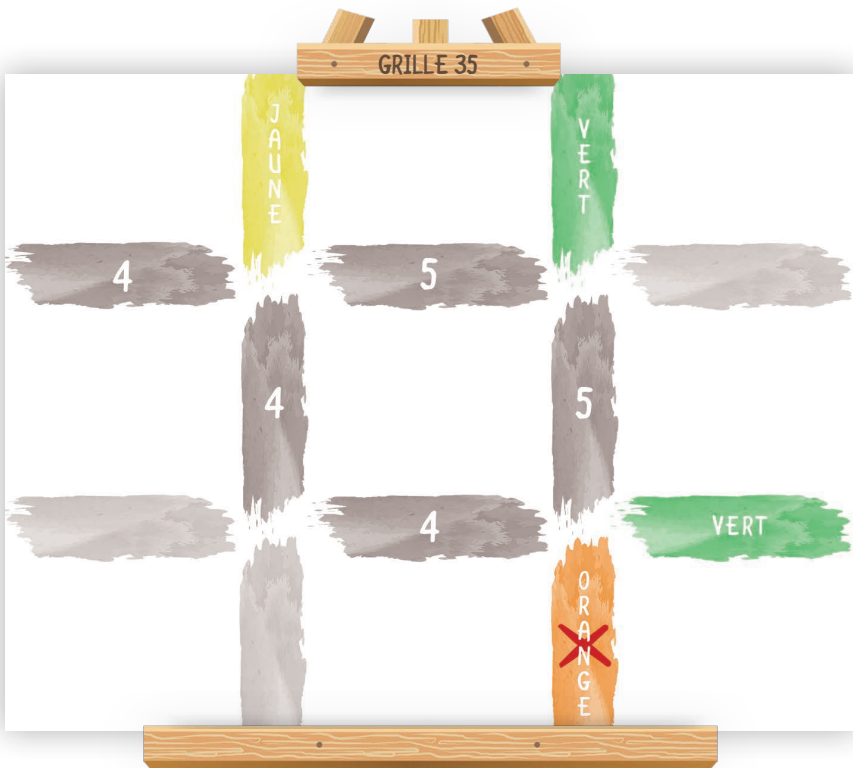














GRILLE 1



GRILLE 2



GRILLE 3



GRILLE 4



GRILLE 5



GRILLE 6



GRILLE 7



GRILLE 8



GRILLE 9



GRILLE 10



GRILLE 11



GRILLE 12



GRILLE 13



GRILLE 14



GRILLE 15



GRILLE 16



GRILLE 17



GRILLE 18



GRILLE 19



GRILLE 20



GRILLE 21



GRILLE 22



GRILLE 23



GRILLE 24



GRILLE 25



GRILLE 26



GRILLE 27



GRILLE 28



GRILLE 29



GRILLE 30



GRILLE 31



GRILLE 32



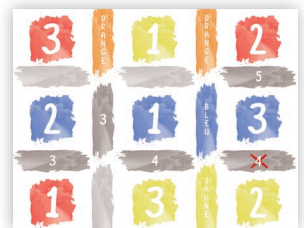
GRILLE 33



GRILLE 34



GRILLE 35



GRILLE 36