

# ACRYLOGIC

ATTRAPE TON STYLO, RÉVEILLE TON CERVEAU !



18 Grilles

4X4

24 pages

GR  
EDITION

# ACRYLOGIC 4x4



+6



ACRYLOGIC.GRAMMESÉDITION.COM

## PEINTURE DÉTENTE

à partir de 1 joueur

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

## PEINTURE EXPRESS

à partir de 2 joueurs

Si vous souhaitez jouer à Acrylogic à plusieurs, en mode compétitif, vous aurez besoin d'un magazine d'Acrylogic 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.

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

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.

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.

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

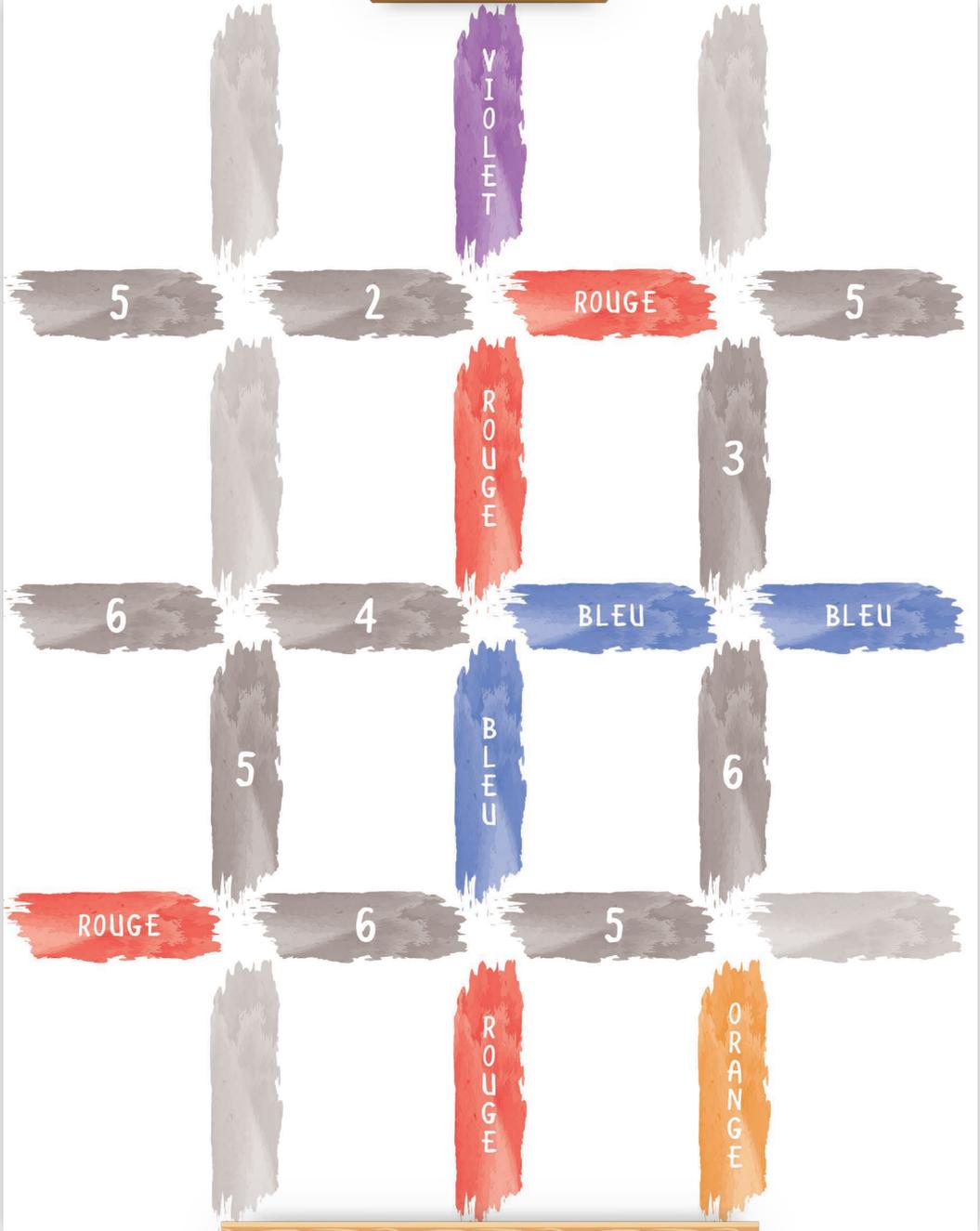
Si une trace de peinture indique **X**, cela signifie que l'indice n'est PAS correct.

### Aide de jeu

$2 = 1 + 1$	$3 = 1 + 2$
$4 = 2 + 2$	$4 = 1 + 3$
$5 = 2 + 3$	$5 = 1 + 4$
$6 = 3 + 3$	$6 = 2 + 4$
$7 = 3 + 4$	$8 = 4 + 4$

<b>JALUNE</b> = jaune + jaune	<b>JAUNE</b> = blanc + jaune
<b>ROUGE</b> = rouge + rouge	<b>ROUGE</b> = blanc + rouge
<b>BLEU</b> = bleu + bleu	<b>BLEU</b> = blanc + bleu
<b>VIOLET</b> = rouge + bleu	<b>BLANC</b> = blanc + blanc
<b>ORANGE</b> = jaune + rouge	<b>VERT</b> = jaune + bleu

GRILLE 1



GRILLE 2

ROUGE

ORANGE

4

5

5

ORANGE

6

ROUGE

7

ROUGE

BLEU

5

3

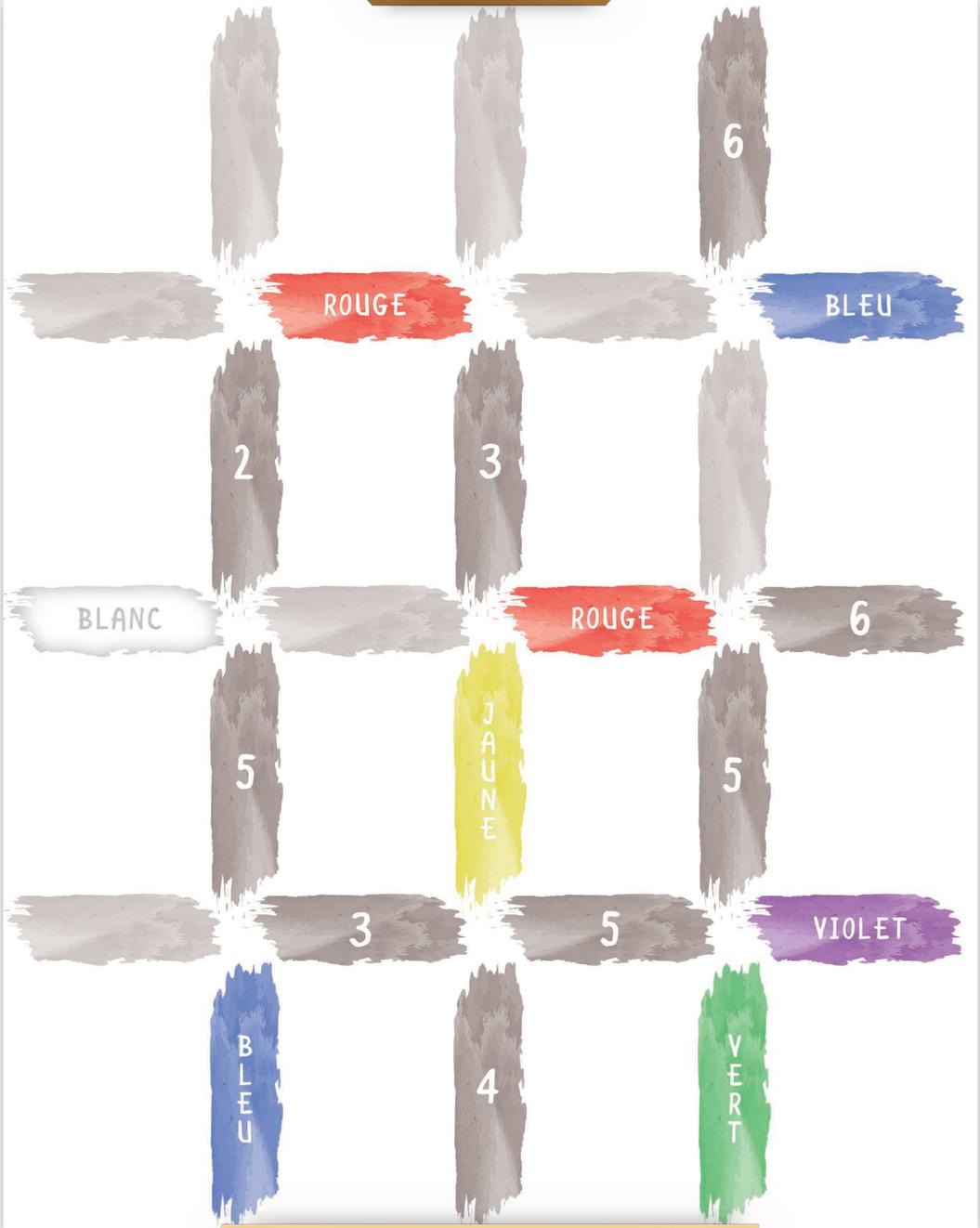
3

ROUGE

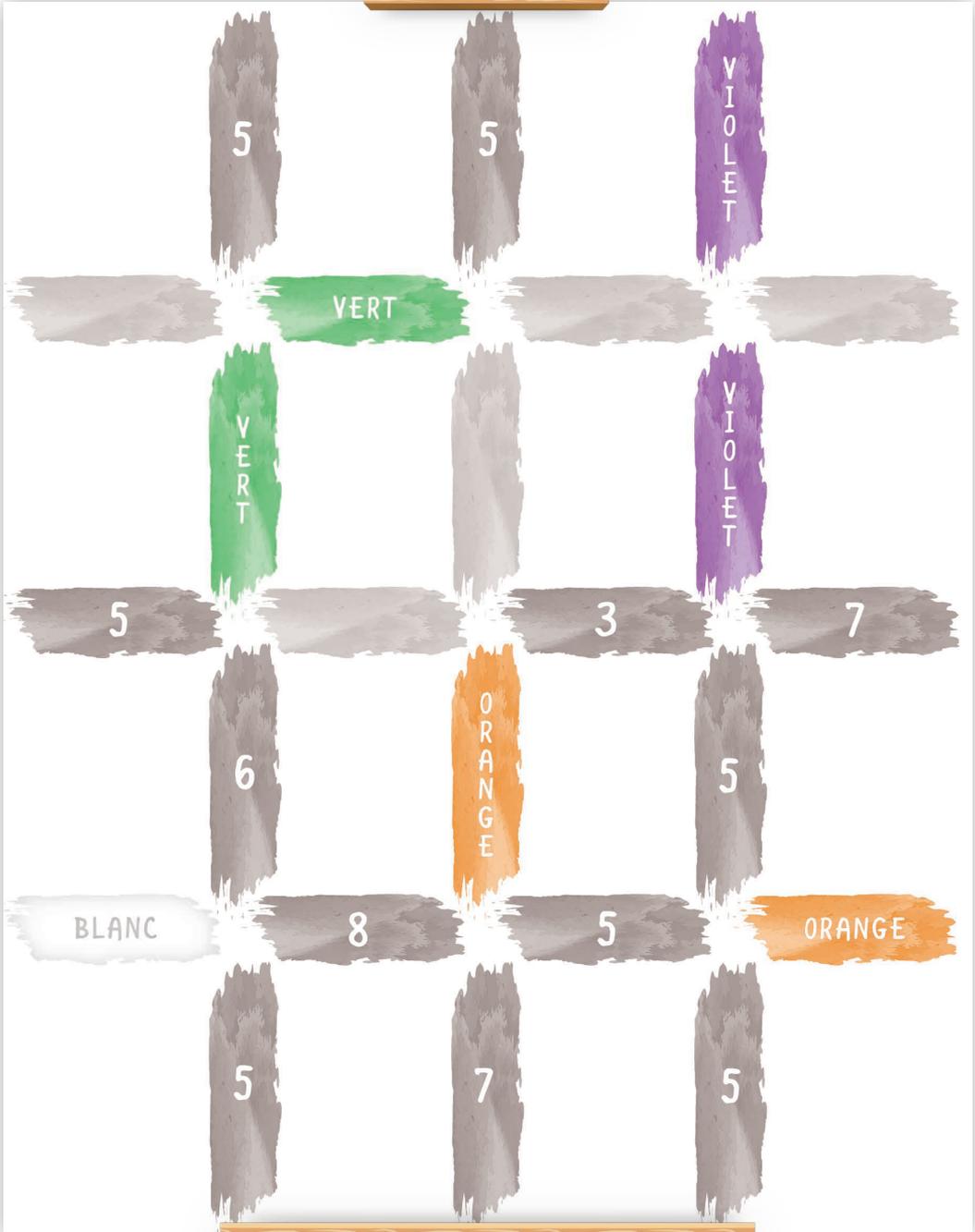
JAUNE

4

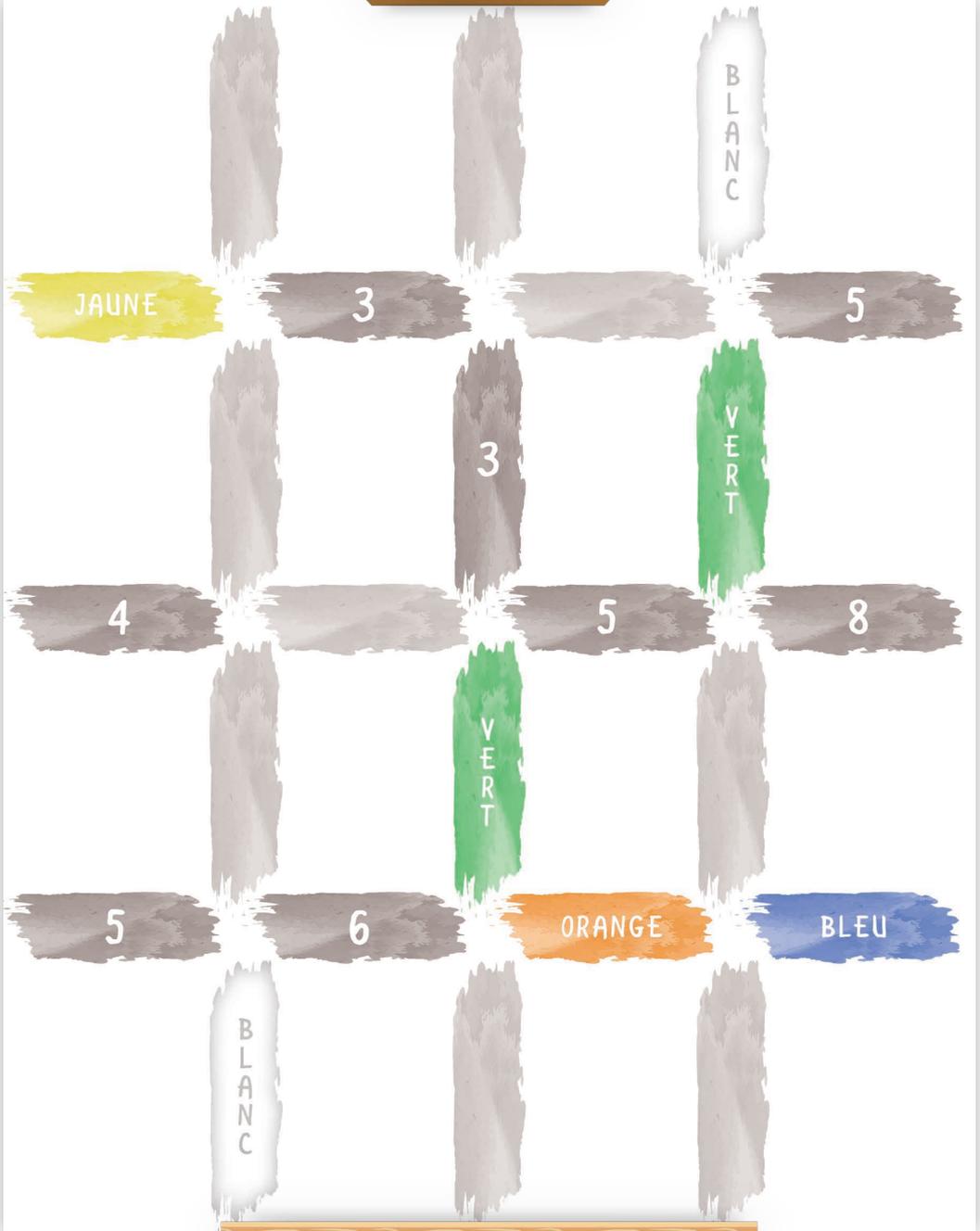
GRILLE 3



GRILLE 4



GRILLE 5



GRILLE 6

J  
A  
U  
N  
E

8

3

3

6

B  
L  
E  
U

5

V  
I  
O  
L  
E  
T

R  
O  
U  
G  
E

8

V  
E  
R  
T

4

4

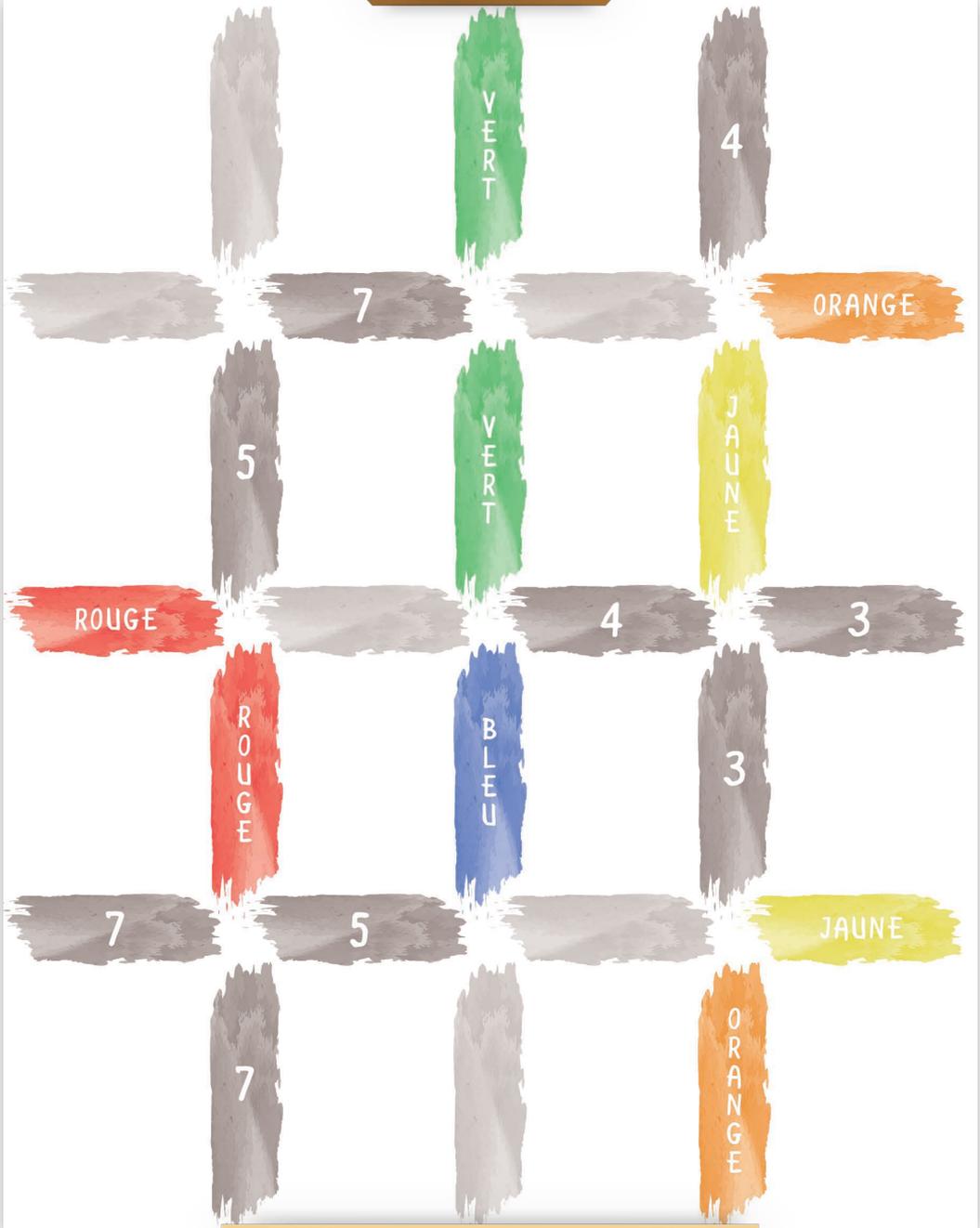
6

O  
R  
A  
N  
G  
E

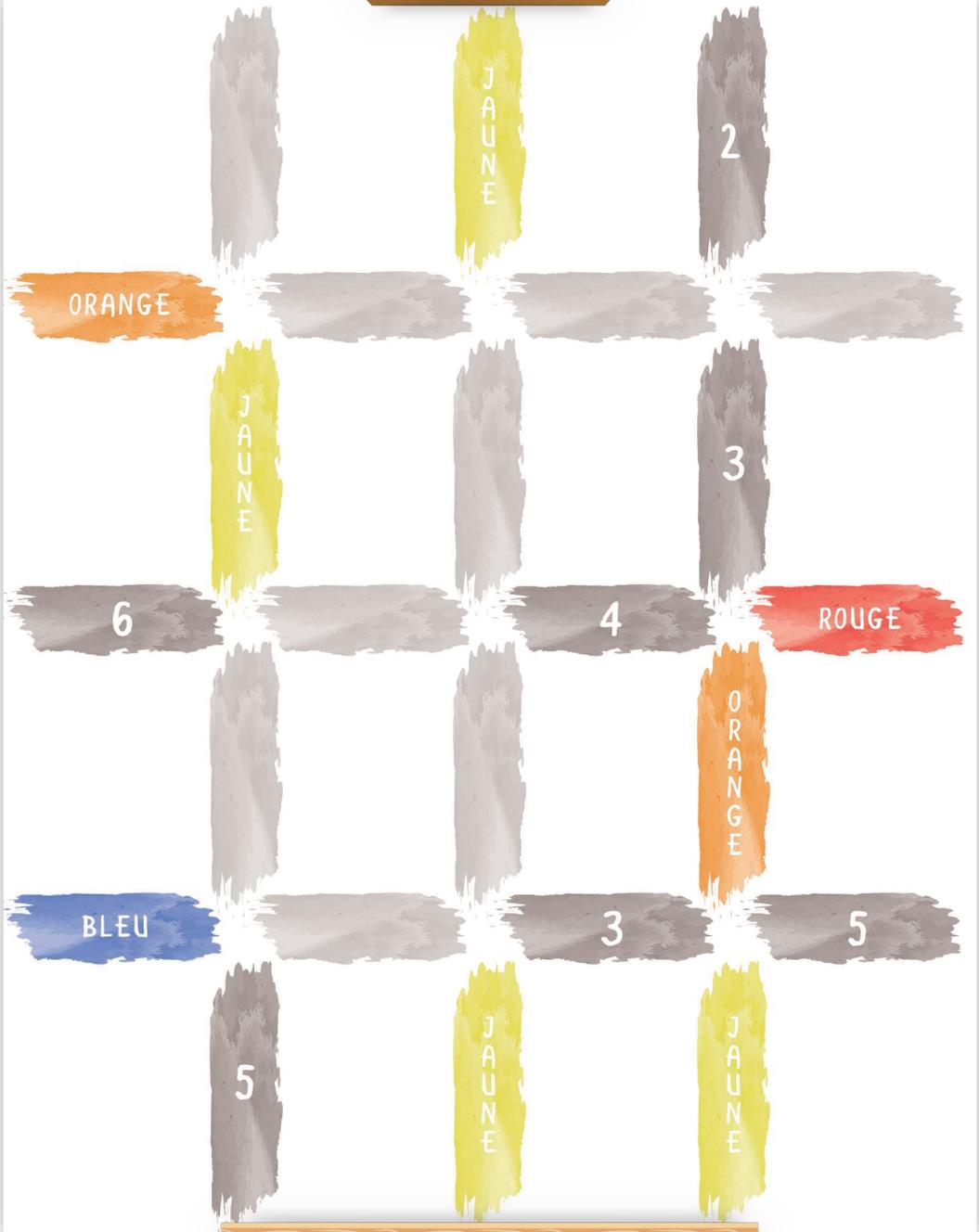
V  
E  
R  
T

O  
R  
A  
N  
G  
E

GRILLE 7

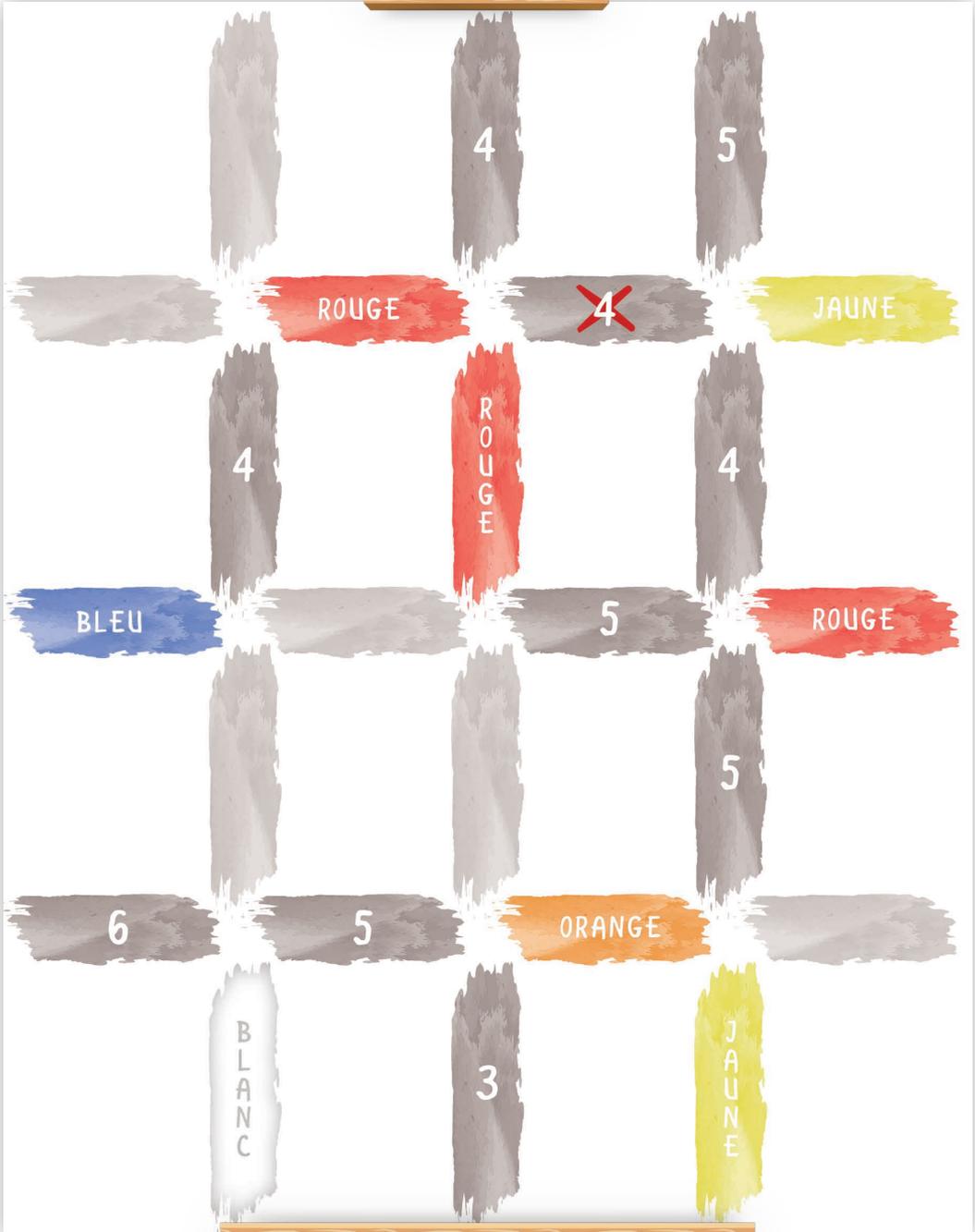


GRILLE 8

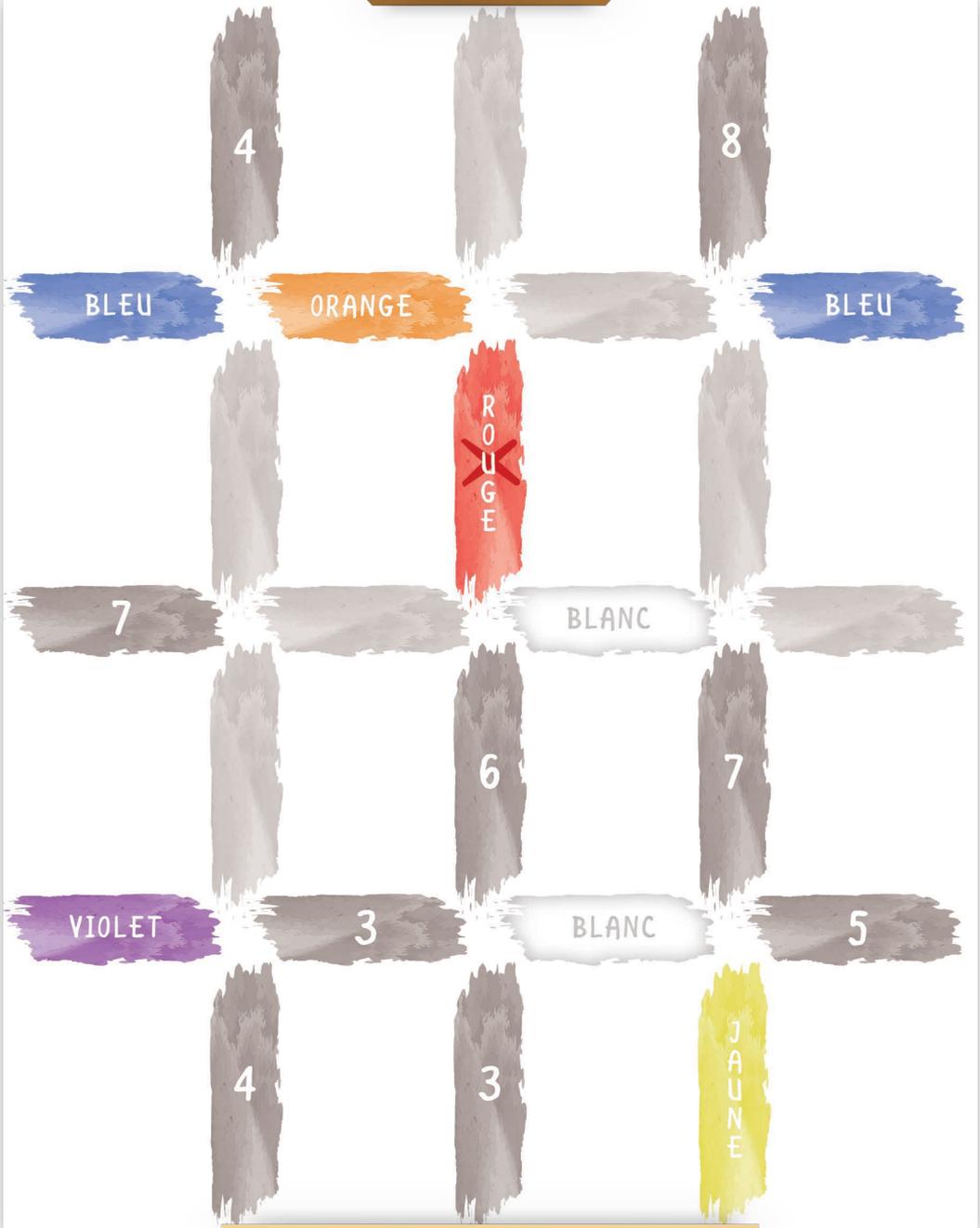




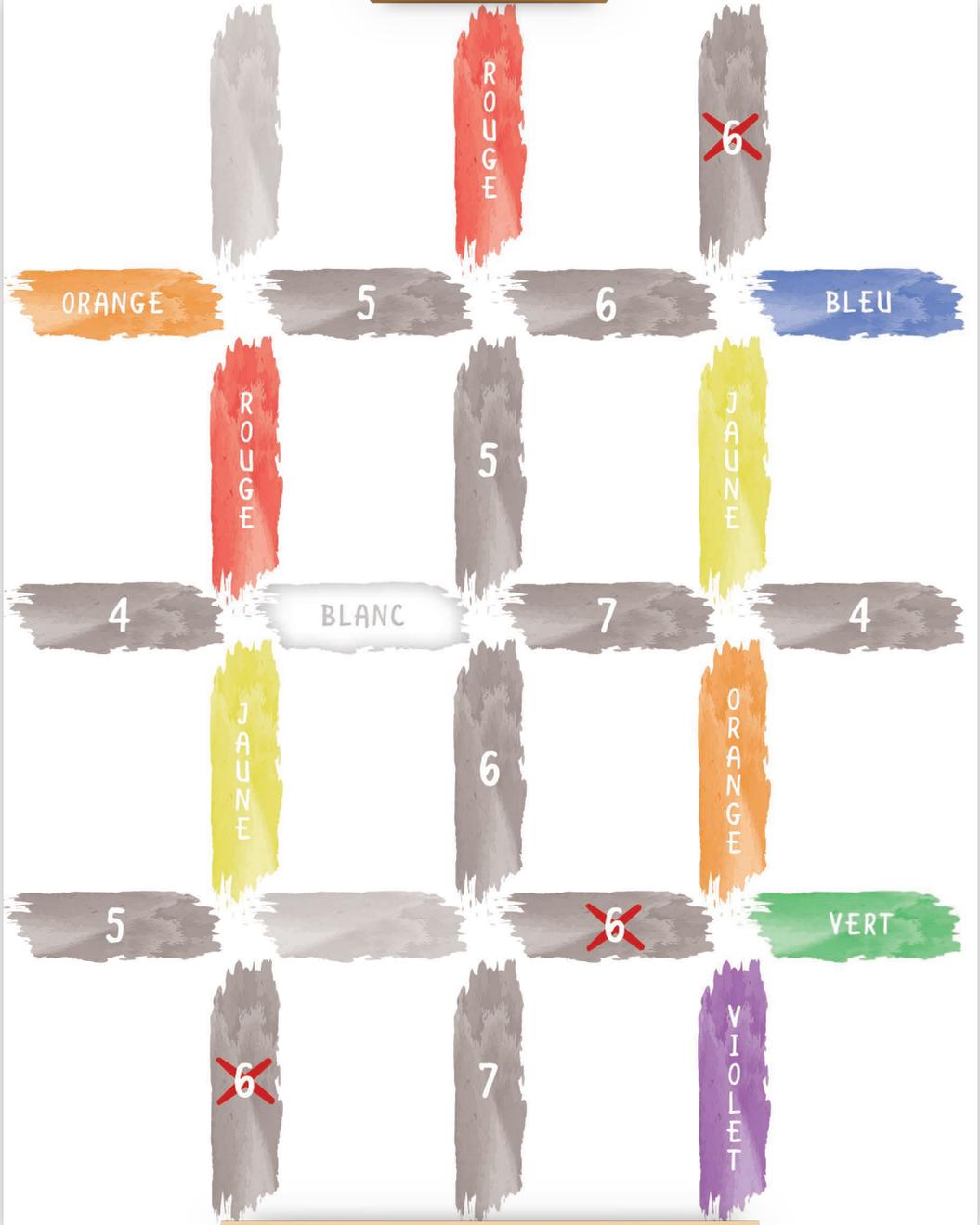
GRILLE 10



GRILLE 11



GRILLE 12



GRILLE 13

6

5

BLEU

JAUNE

3

BLEU

~~5~~

ROUGE

ROUGE

ORANGE

8

VIOLET

2

8

ORANGE

ROUGE

GRILLE 14

7

VERT

VERT

BLEU

BLEU

J  
A  
U  
N  
E

3

7

3

8

6

~~5~~

ROUGE

BLEU

ORANGE

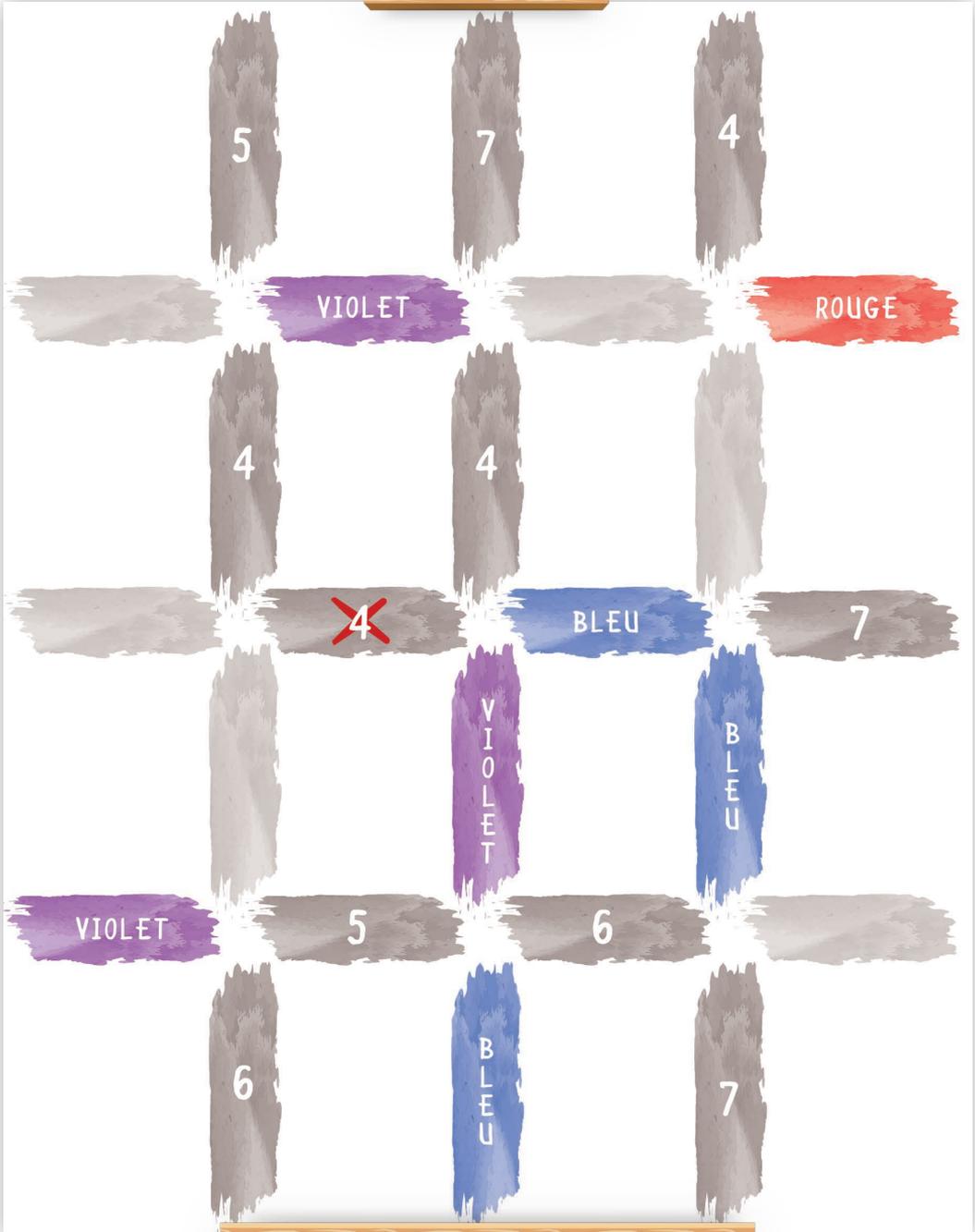
4

V  
I  
O  
L  
E  
T

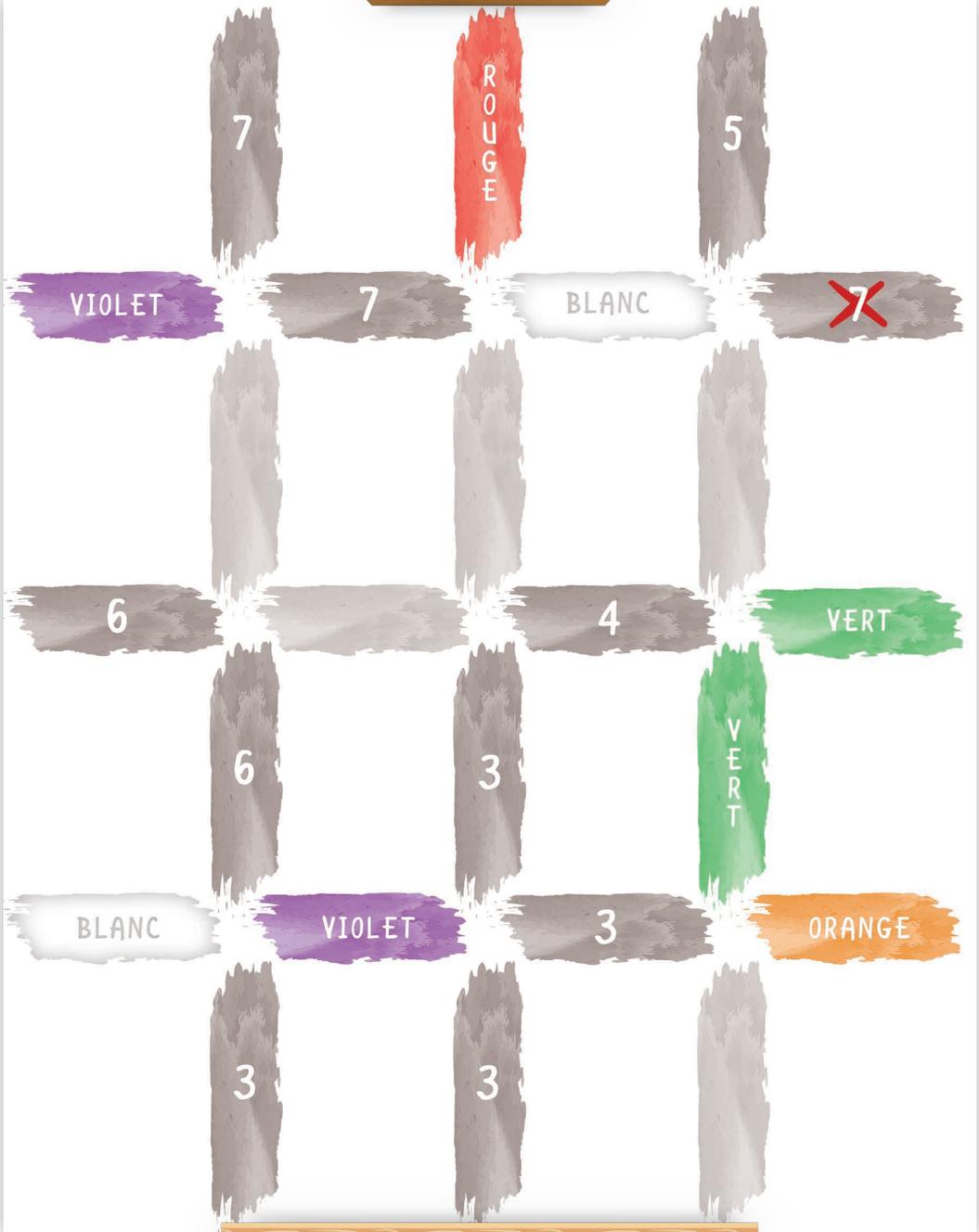
4



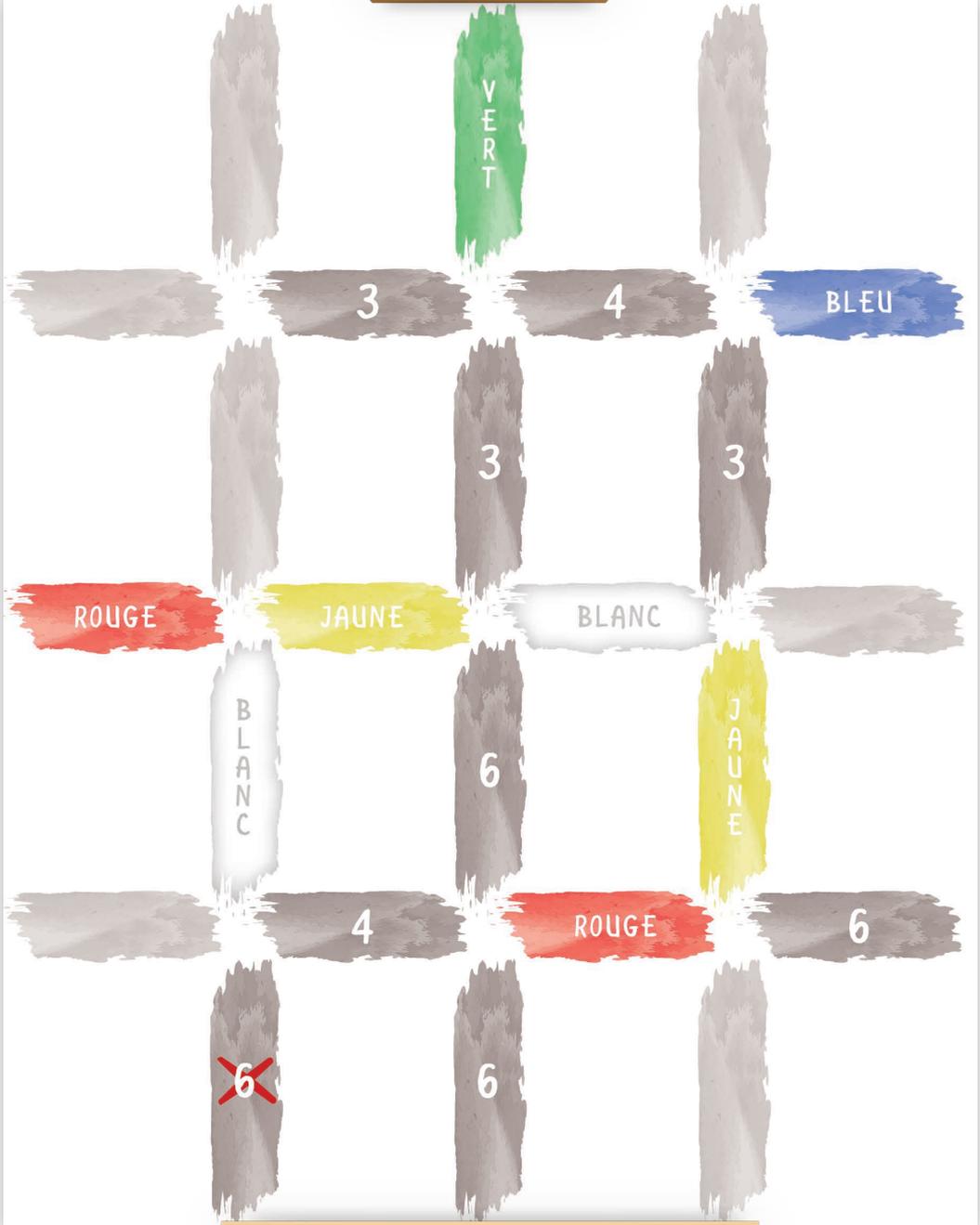
GRILLE 16



GRILLE 17



GRILLE 18

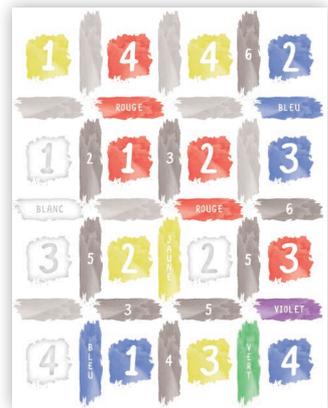




GRILLE 1



GRILLE 2



GRILLE 3



GRILLE 4



GRILLE 5



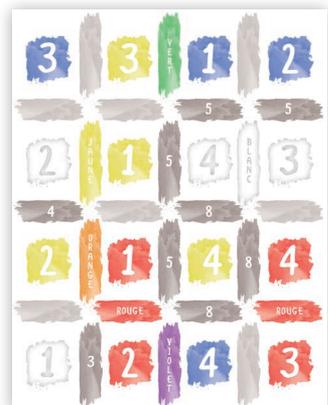
GRILLE 6



GRILLE 7



GRILLE 8



GRILLE 9

