

ACRYLOGIC 3x3

3
red

Znajdź kolor oraz ilość farby użytej w każdym z 9 białych kwadratów. W każdy biały kwadrat wpisz cyfrę od 1 do 3, wraz z jednym z następujących kolorów: żółtym, niebieskim, czerwonym. Każdy kwadrat jest unikatowy: nie może być dwóch identycznych kwadratów z tą samą cyfrą i tym samym kolorem.

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

GREEN

Pozostawione między białymi kwadratami ślady pędzla określające ilość lub barwę farby są wskazówkami. Jeśli na śladzie pędzla widnieje „5”, oznacza to, że jeden z dwóch przylegających białych kwadratów to „2”, a drugi to „3”.

5

$$= 3 + 2$$

Jeśli ślad pędzla jest „zielony”, oznacza to, że jeden z dwóch przylegających białych kwadratów jest żółty, a drugi niebieski.

GREEN

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

Jeśli na śladzie pędzla widnieje **X**, to oznacza, że wskazówka jest NIEPRAWIDŁOWA.

MALOWANIE DLA RELAKSU

Dla 1 gracza

Jeśli chcesz grać w Acrylic 3x3 samodzielnie lub w trybie kooperacji z innymi graczami, wystarczy jedna kopia magazynu Acrylic 3x3. Rozwiązuj diagramy we własnym tempie, w dowolnej kolejności.

MALOWANIE NA CZAS

Dla 2 lub więcej graczy

Jeśli chcesz grać w Acrylic 3x3 z wieloma graczami w trybie rywalizacji, każdy gracz będzie potrzebował własnego magazynu Acrylic 3x3. W trybie rywalizacji gracze starają się jak najszybciej rozwiązać ten sam diagram jednocześnie. Powinieneś rozwiązać wszystkie diagramy w jednym magazynie, jeden po drugim, od pierwszego do ostatniego (podczas wielu rund), rywalizując z tą samą grupą osób. Gdy gracz ukończy swój diagram, zdobywa tyle punktów, ilu graczy jeszcze nie zakończyło swoich. Gracz, który ogłasza ukończenie swojego diagramu, nie może już wprowadzać do niego żadnych zmian. Gdy pozostanie tylko jeden gracz, który nie ukończył bieżącego diagramu, wszyscy gracze weryfikują poprawność ukończonych łamigłówek. W przypadku błędu na swoim diagramie, gracz traci 1 punkt. Gdy wszystkie diagramy w magazynie zostaną ukończone, ustal ranking graczy na podstawie liczby zdobytych przez nich punktów.

ACRYLOGIC 4x4

3
red

Znajdź kolor oraz ilość farby użytej w każdym z 16 białych kwadratów. W każdy biały kwadrat wpisz cyfrę od 1 do 4, wraz z jednym z następujących kolorów: żółtym, niebieskim, czerwonym lub białym (bezbarnym). Każdy kwadrat jest unikatowy: nie może być dwóch identycznych kwadratów z tą samą cyfrą i tym samym kolorem.

7

Pozostawione między białymi kwadratami ślady pędzla określające ilość lub barwę farby są wskazówkami. Jeśli na śladzie pędzla widnieje „7”, oznacza to, że jeden z dwóch przylegających białych kwadratów to „3”, a drugi to „4”.

$$7 = 4 + 3$$

Jeśli ślad pędzla jest „zielony”, oznacza to, że jeden z dwóch przylegających białych kwadratów jest żółty, a drugi niebieski.

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

Jeśli na śladzie pędzla widnieje **X**, to oznacza, że wskazówka jest NIEPRAWIDŁOWA.

MALOWANIE DLA RELAKSU

Dla 1 gracza

Jeśli chcesz grać w Acrylic z samodzielnie lub w trybie kooperacji z innymi graczami, wystarczy jedna kopia magazynu Acrylic. Rozwiąż diagramy w własnym tempie, w dowolnej kolejności.

MALOWANIE NA CZAS

Dla 2 lub więcej graczy

Jeśli chcesz grać w Acrylic z wieloma graczami w trybie rywalizacji, każdy gracz będzie potrzebował własnego magazynu Acrylic. W trybie rywalizacji gracze starają się jak najszybciej rozwiązać ten sam diagram jednocześnie. Powinieneś rozwiązać wszystkie diagramy w jednym magazynie, jeden po drugim, od pierwszego do ostatniego (podczas wielu rund), rywalizując z tą samą grupą osób. Gdy gracz ukończy swój diagram, zdobywa tyle punktów, ile graczy jeszcze nie zakończyło swoich. Gracz, który ogłasza ukończenie swojego diagramu, nie może już wprowadzać do niego żadnych zmian. Gdy pozostanie tylko jeden gracz, który nie ukończył bieżącego diagramu, wszyscy gracze weryfikują poprawność ukończonych łamigłówek. W przypadku błędu na swoim diagramie, gracz traci 1 punkt. Gdy wszystkie diagramy w magazynie zostaną ukończone, ustal ranking graczy na podstawie liczby zdobytych przez nich punktów.

Uwaga: kolor biały jest bezbarwny. Traktuj go tak samo jak kolor przylegającego kwadratu.

Player aid

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

YELLOW = yellow + yellow	YELLOW = white + yellow
RED = red + red	RED = white + red
BLUE = blue + blue	BLUE = white + blue
PURPLE = red + blue	WHITE = white + white
ORANGE = yellow + red	GREEN = yellow + blue