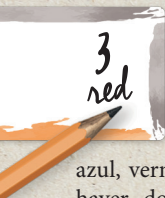


ACRYLOGIC 3x3



Encontre a cor e a quantidade de tinta usada em cada um dos 9 quadrados brancos. Em cada quadrado branco escreva um número entre 1 e 3, junto com uma das seguintes cores: amarelo, azul, vermelho. Cada quadrado é único: não pode haver dois quadrados idênticos com o mesmo número e a mesma cor.

5
GREEN
As marcas de tinta, compostas por um número ou por uma cor, localizadas entre os quadrados brancos, são pistas que fornecem várias informações. Se uma marca de tinta indicar “5”, significa que um dos dois quadrados brancos é 2 e o outro é 3.

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		

$$5 = 3 + 2$$

Se uma marca de tinta indicar “verde”, significa que um dos dois quadrados brancos é amarelo e o outro é azul.

$$GREEN = yellow + blue$$

Se a marca de tinta indicar **X**, isso significa que a pista NÃO está correta.

PINTURA RELAXANTE Para 1 jogador

Se quiser jogar Acrylic sozinho ou em cooperação com outros jogadores, só precisa de uma revista Acrylic. Resolva as tabelas ao seu próprio ritmo, na ordem que desejar.

PINTURA RAPIDA Para 2 ou mais jogadores

Se quiser jogar Acrylic com vários jogadores no modo competitivo, cada jogador precisará da sua própria revista Acrylic. No jogo competitivo, os jogadores tentam resolver a mesma tabela o mais rápido possível, ao mesmo tempo. Deve completar todas as tabelas de uma revista, uma após a outra, da primeira à última (em várias rondas), com o mesmo grupo de jogadores. Quando um jogador completa a sua tabela, ganha tantos pontos quanto o número de jogadores que ainda não terminaram a sua tabela. Um jogador que anuncia a conclusão da sua tabela não poderá fazer mais alterações. Quando resta apenas um jogador que não terminou a sua tabela, todos os jogadores verificam a precisão das tabelas preenchidas. Em caso de erro na sua tabela, o jogador perde 1 ponto. Quando todas as tabelas da revista forem preenchidas, estabeleça a ordem de classificação dos jogadores com base na quantidade de pontos ganhos por cada jogador.

ACRYLOGIC 4x4



Encontre a cor e a quantidade de tinta usada em cada um dos 16 quadrados brancos. Em cada quadrado branco escreva um número entre 1 e 4, junto com uma das seguintes cores: amarelo, azul, vermelho ou branco (incolor). Cada quadrado é único: não pode haver dois quadrados idênticos com o mesmo número e a mesma cor.

PINTURA RELAXANTE

Para 1 jogador

Se quiser jogar Acrylicologic sozinho ou em cooperação com outros jogadores, só precisa de uma revista Acrylicologic. Resolva as tabelas ao seu próprio ritmo, na ordem que desejar.

PINTURA RAPIDA

Para 2 ou mais jogadores

Se quiser jogar Acrylicologic com vários jogadores no modo competitivo, cada jogador precisará da sua própria revista Acrylicologic. No jogo competitivo, os jogadores tentam resolver a mesma tabela o mais rápido possível, ao mesmo tempo. Deve completar todas as tabelas de uma revista, uma após a outra, da primeira à última (em várias rondas), com o mesmo grupo de jogadores. Quando um jogador completa a sua tabela, ganha tantos pontos quanto o número de jogadores que ainda não terminaram a sua tabela. Um jogador que anuncia a conclusão da sua tabela não poderá fazer mais alterações. Quando resta apenas um jogador que não terminou a sua tabela, todos os jogadores verificam a precisão das tabelas preenchidas. Em caso de erro na sua tabela, o jogador perde 1 ponto. Quando todas as tabelas da revista forem preenchidas, estabeleça a ordem de classificação dos jogadores com base na quantidade de pontos ganhos por cada jogador.

7

GREEN

As marcas de tinta, compostas por um número ou por uma cor, localizadas entre os quadrados brancos, são pistas que fornecem várias informações. Se uma marca de tinta indicar “7”, significa que um dos dois quadrados brancos é 3 e o outro é 4.

7

$$= 4 + 3$$

Se uma marca de tinta indicar “verde”, significa que um dos dois quadrados brancos é amarelo e o outro é azul.

GREEN

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

Se a marca de tinta indicar **X**, isso significa que a pista NÃO está correta.

Nota: a cor branca é incolor. Considere-o igual à cor do quadrado adjacente.

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