

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, assim como uma das cores a seguir: amarela, azul, vermelha. Cada quadrado é único: não podem existir dois quadrados idênticos com o mesmo número e a mesma cor.

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 As marcas de tinta, compostas de um número ou de uma cor, localizadas entre os quadrados brancos, são pistas que te dão múltiplas informações. Se uma marca de tinta indica “5”, significa que um dos dois quadrados brancos é um número 2, enquanto o outro é um número 3.

$$5 = 3 + 2$$

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

$$GREEN = yellow + Blue$$

Se a marca de tinta indicar **X**, significa que a pista está INCORRETA.

PINTURA RELAXANTE

Para 1 jogador

Se você quiser jogar Acrylic no modo solo ou cooperativo com outros jogadores, você só precisa de uma revista do Acrylic. Resolva as grades no seu próprio ritmo, na ordem que você preferir.

PINTURA RÁPIDA

para 2 ou mais jogadores

Se você quiser jogar Acrylic com vários jogadores em modo competitivo, cada jogador precisará de sua própria revista de Acrylic. Em jogos competitivos, os jogadores tentam resolver a mesma grade o mais rápido possível, todos ao mesmo tempo. Vocês devem jogar todas as grades em uma mesma revista, um após o outro, do primeiro até o último (em múltiplas rodadas), com o mesmo grupo de jogadores. Quando um jogador terminar sua grade, ganha pontos equivalentes à quantidade de jogadores que ainda não terminaram suas grades. Um jogador que anunciar ter terminado sua grade não pode mais fazer modificações nela. Quando houver apenas um jogador que não tiver terminado sua grade, todos os jogadores verificam a precisão das grades completas. Em caso de erro em uma grade, o jogador correspondente perde 1 ponto. Quando todas as grades da revista tiverem sido completadas, estabeleçam um ranking de jogadores baseados no número 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, assim como uma das cores a seguir: amarela, azul, vermelha ou branca (incolor). Cada quadrado é único: não podem existir dois quadrados idênticos com o mesmo número e a mesma cor.

7

GREEN

As marcas de tinta, compostas de um número ou de uma cor, localizadas entre os quadrados brancos, são pistas que te dão múltiplas informações. Se uma marca de tinta indica “7”, significa que um dos dois quadrados brancos é um número 3, enquanto o outro é um número 4.

$$7 = 4 + 3$$

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

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

Se a marca de tinta indicar **X**, significa que a pista está INCORRETA.

PINTURA RELAXANTE

Para 1 jogador

Se você quiser jogar Acrylicologic no modo solo ou cooperativo com outros jogadores, você só precisa de uma revista do Acrylicologic. Resolva as grades no seu próprio ritmo, na ordem que você preferir.

PINTURA RÁPIDA

para 2 ou mais jogadores

Se você quiser jogar Acrylicologic com vários jogadores em modo competitivo, cada jogador precisará de sua própria revista de Acrylicologic. Em jogos competitivos, os jogadores tentam resolver a mesma grade o mais rápido possível, todos ao mesmo tempo. Vocês devem jogar todas as grades em uma mesma revista, um após o outro, do primeiro até o último (em múltiplas rodadas), com o mesmo grupo de jogadores. Quando um jogador terminar sua grade, ganha pontos equivalentes à quantidade de jogadores que ainda não terminaram suas grades. Um jogador que anunciar ter terminado sua grade não pode mais fazer modificações nela. Quando houver apenas um jogador que não tiver terminado sua grade, todos os jogadores verificam a precisão das grades completas. Em caso de erro em uma grade, o jogador correspondente perde 1 ponto. Quando todas as grades da revista tiverem sido completadas, estabeleçam um ranking de jogadores baseados no número de pontos ganhos por cada jogador.

Nota: a cor branca é incolor. Considere-a da mesma cor que o 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