

# ACRYLOGIC 3x3



Encuentra el color y la cantidad de pintura utilizada en cada una de las 9 casillas blancas. En cada casilla blanca, escribe una cifra entre 1 y 3, y uno de los siguientes colores: amarillo, azul, roj. Cada casilla es única: no puede haber 2 casillas idénticas con la misma cifra y el mismo color.

Las marcas de pintura, compuestas de una cifra o un color, situadas entre las casillas blancas, son indicios que dan varias informaciones. Si una marca de pintura indica «5», significa que una de las dos casillas blancas es un 2 y que la otra es un 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		

$$5 = 3 + 2$$

Si una marca de pintura indica «verde», significa que una de las dos casillas blancas es amarilla y que la otra es azul.

$$GREEN = yellow + Blue$$

Si una marca de pintura indica **X**, eso significa que el indicio NO es correcto.

## PINTURA RELAX

a partir de 1 jugador

Si quieres jugar a Acrylic solo o en cooperación con otros jugadores, necesitarás una única revista de Acrylic. Resuelve las cuadrículas a tu ritmo, en el orden de tu elección.

## PINTURA RAPIDA

a partir de 2 jugadores

Si queréis jugar a Acrylic a varios jugadores, en modo competitivo, necesitaréis una revista de Acrylic por jugador. Para jugar en modo competitivo, los jugadores intentan resolver lo más rápidamente posible y de manera simultánea el mismo número de cuadrículas. Tendréis que jugar todas las cuadrículas de la revista, una tras otra, desde la primera hasta la última (en varias rondas), con el mismo grupo de jugadores. Cuando un jugador termina su cuadrícula, gana tantos puntos como número de jugadores que todavía no hayan finalizado su cuadrícula. Un jugador que anuncie la finalización de su cuadrícula ya no podrá modificarla. Cuando sólo falte un jugador por terminar su cuadrícula, todos los jugadores verificarán la exactitud de sus cuadrículas terminadas. En el caso de error en la cuadrícula, el jugador marcará -1 punto. Cuando todas las cuadrículas de la revista se hayan realizado, estableced una clasificación de los jugadores en función de los puntos ganados por cada uno.

# ACRYLOGIC 4x4



Encuentra el color y la cantidad de pintura utilizada en cada una de las 16 casillas blancas. En cada casilla blanca, escribe una cifra entre 1 y 4, y uno de los siguientes colores: amarillo, azul, rojo o blanco (incolore). Cada casilla es única: no puede haber 2 casillas idénticas con la misma cifra y el mismo color.

7

GREEN

Las marcas de pintura, compuestas de una cifra o un color, situadas entre las casillas blancas, son indicios que dan varias informaciones. Si una marca de pintura indica «7», significa que una de las dos casillas blancas es un 3 y que la otra es un 4.

$$7 = 4 + 3$$

Si una marca de pintura indica «verde», significa que una de las dos casillas blancas es amarilla y que la otra es azul.

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

Si una marca de pintura indica **X**, eso significa que el indicio NO es correcto.

## PINTURA RELAX

a partir de 1 jugador

Si quieres jugar a Acrylic 4x4 solo o en cooperación con otros jugadores, necesitarás una única revista de Acrylic 4x4. Resuelve las cuadrículas a tu ritmo, en el orden de tu elección.

## PINTURA RAPIDA

a partir de 2 jugadores

Si queréis jugar a Acrylic 4x4 a varios jugadores, en modo competitivo, necesitaréis una revista de Acrylic 4x4 por jugador. Para jugar en modo competitivo, los jugadores intentan resolver lo más rápidamente posible y de manera simultánea el mismo número de cuadrículas. Tendréis que jugar todas las cuadrículas de la revista, una tras otra, desde la primera hasta la última (en varias rondas), con el mismo grupo de jugadores. Cuando un jugador termina su cuadrícula, gana tantos puntos como número de jugadores que todavía no hayan finalizado su cuadrícula. Un jugador que anuncie la finalización de su cuadrícula ya no podrá modificarla. Cuando sólo falte un jugador por terminar su cuadrícula, todos los jugadores verificarán la exactitud de sus cuadrículas terminadas. En el caso de error en la cuadrícula, el jugador marcará -1 punto. Cuando todas las cuadrículas de la revista se hayan realizado, estableced una clasificación de los jugadores en función de los puntos ganados por cada uno.

Precisión: el color blanco es incolore. Considéralo del mismo color que la casilla adyacente.

### Player aid

<b>2</b> = 1 + 1	<b>3</b> = 1 + 2
<b>4</b> = 2 + 2	<b>4</b> = 1 + 3
<b>5</b> = 2 + 3	<b>5</b> = 1 + 4
<b>6</b> = 3 + 3	<b>6</b> = 2 + 4
<b>7</b> = 3 + 4	<b>8</b> = 4 + 4

<b>YELLOW</b> = yellow + yellow	<b>YELLOW</b> = white + yellow
<b>RED</b> = red + red	<b>RED</b> = white + red
<b>BLUE</b> = blue + blue	<b>BLUE</b> = white + blue
<b>PURPLE</b> = red + blue	<b>WHITE</b> = white + white
<b>ORANGE</b> = yellow + red	<b>GREEN</b> = yellow + blue