

## Permutu. Gra strategiczna dla 1-6 osób.

### Ustawienie elementów

Na 78 klockach jest 26 symboli w trzech kolorach. Układamy **losowo** kolumny po 3 klocki: górny klocek czerwony, środkowy czarny, dolny zielony. Oto przykładowe ustawienie:



### Przebieg gry

Gracze zbierają klocki, wykonując na przemian po jednym ruchu.

W każdym ruchu gracz może wybrać, czy postąpić według **zasady A**, czy **zasady B**:

#### Zasada A

Możesz wziąć **pojedynczy klocek**, jeśli:

- leży on w kolumnie zawierającej 3 klocki

oraz

- ani Ty, ani przeciwnik nie ma klocka z takim symbolem

#### Klocek przeciwnika



#### Twój klocek

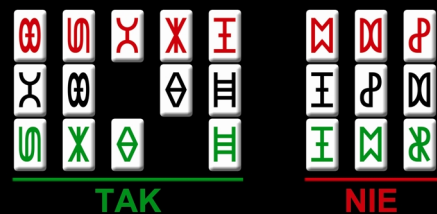
#### Zasada B

Możesz wziąć **całą kolumnę** (kolumna może zawierać 2 lub 3 klocki), jeśli:

- masz wszystkie symbole leżące w tej kolumnie

lub

- jeden klocek w tej kolumnie ma symbol, którego nie masz



#### Twoje klocki:



Zasady A i B w skrócie:

**Jeden z trzech – gdy nikt go nie ma. Kolumna – gdy masz wszystkie lub brak jednego.**

Jeśli gracz nie może wykonać ruchu, przeciwnik wykonuje kolejny ruch.

Zdobyte klocki należy układać tak, aby przeciwnik mógł je widzieć.

### Punktacja i wygrana

Za **trójkę** (3 zdobyte klocki z takim samym symbolem) otrzymujesz **3** (trzy) punkty.

Za **dwójkę** (2 zdobyte klocki z takim samym symbolem) otrzymujesz **1** (jeden) punkt.

Po zebraniu wszystkich klocków wygrywa ten, kto zdobył **więcej punktów**.  
Jeśli liczba punktów jest równa, wygrywa ten, kto zdobył **więcej trójek**.  
Jeśli liczba trójek jest także równa, **przegrywa** ten, kto **rozpoczął** grę.



### Gra dla 3-6 osób

Gracze wykonują kolejno swoje ruchy według tych samych zasad.

### Gra dla 1 osoby

Celem gry w pojedynkę jest zebranie wszystkich klocków tak, aby jak **najmniej** z nich wziąć **pojedynczo**.

Klocki zebrane pojedynczo (wg **zasady A**) układamy na górnej części planszy.  
Klocki zebrane kolumnami (wg **zasady B**) układamy na dolnej części planszy.  
Im mniej klocków trafi na górną część planszy – tym lepszy wynik!

## Opcje dodatkowe

### Szybkie rozpoczęcie

Grę rozpoczynać może ten, kto **szybciej** wykona pierwszy ruch.

Nie warto się spieszyć – dobra ocena sytuacji przed pierwszym ruchem może ułatwić dalszą grę, a gracz, który rozpoczął – w razie remisu punktowego – przegrywa!

### Gra na czas

- Możemy ustalić maksymalny czas na wykonanie każdego ruchu (np. 1 minuta).  
Jeśli gracz nie zdążył wykonać ruchu w tym czasie, przeciwnik wykonuje kolejny ruch.

- Możemy ustalić maksymalny czas na wykonanie wszystkich ruchów jednego gracza.  
Gracz, który przekroczył ten czas, przegrywa.

### Mniejsza liczba symboli

Skraca czas gry. Zamiast 26 możemy użyć **mniejszej** liczby symboli (np. 10).  
Każdy symbol musi występować w trzech kolorach.

### Kolumny o różnych symbolach

Zwiększa trudność gry. Klocki układamy tak, aby w każdej **kolumnie** leżały **3 różne** symbole.