

SUBMITTED BY
bafrog

ON
27.09.2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ножица, камък, хартия – и как да спечелиш в тази игра



„Ножица, камък, хартия“ е класическа игра от типа „в джоба“, за която не се изискват никакви материали.

Концепция на играта

Един рунд на играта обикновено започва със синхронното произнасяне на израза „Ножица, камък, хартия“. При „хартия“ двамата играчи простират ръката си със знака, който са избрали.

- НОЖИЦИ – показалецът и средният пръст са изпънати напред, подобно на знака за победа
- КАМЪК – стиснат юмрук
- ХАРТИЯ – плоска длан

В зависимост от това кой от двамата съперници е показал кой знак, печели единият от тях:

- НОЖИЦА побеждава ХАРТИЯ, но губи от КАМЪК.
- КАМЪК побеждава НОЖИЦИТЕ, но губи от ХАРТИЯТА.
- ХАРТИЯ побеждава КАМЪК, но губи от НОЖИЦИ.
- При еднакви знаци никой от двамата не печели.

Един класически рунд продължава толкова кръга, докато един от двамата съперници не спечели два пъти.

Как да спечелим играта

Съществуват различни стратегии, които могат да ви помогнат при избора на „правилния“ знак. Те се основават просто на това, че с известна вероятност можете да предвидите кой знак ще избере опонентът ви.

Основни тенденции:

- Начинаещи: Мъжете по-често избират „КАМЪК“, а жените – „НОЖИЦА“.
- Напреднали: По-често избират „НОЖИЦА“ и „ХАРТИЯ“, тъй като познават тенденциите на начинаещите.

- Индивидуално: Обикновено един играч има склонност към определен знак. В идеалния случай наблюдавай бъдещия си съперник, докато играе с други, преди да се изправиш срещу него.

Тенденции, произтичащи от хода на играта:

- Ако някой е избрал един знак два пъти подред, е малко вероятно да го избере и трети път.
- Ако си спечелил и противникът ти е разочарован, с известна вероятност той ще избере символа, с който си спечелил преди това. Това е добър метод, особено при млади противници (твоите млади състезатели).
- Понякога чрез наблюдение на противника по време на играта е възможно да се разбере кой знак ще избере. Който е достатъчно бърз, може да използва и това в своя полза.

Универсални правила:

- Често не може да се каже точно какво точно ще избере противникът, но често може да се прецени какво няма да избере. „Равенство“ може да се постигне, като избереш знака, който би победил този, който няма да бъде избран. Пример: Играеш срещу напреднал играч, така че предполагаш, че той няма да избере КАМЪК. Следователно той ще избере НОЖИЦИ или ХАРТИЯ. Затова избираш НОЖИЦИ, тъй като с тях би спечелил срещу неговата ХАРТИЯ и поне би постигнал равенство срещу неговите НОЖИЦИ. Ти си избрал знака, който би бил победен от КАМЪК. Но тъй като си почти напълно сигурен, че той няма да избере това, за теб е безопасно да го избереш.
- Статистически е доказано, че „НОЖИЦА“ се използва най-рядко в състезанията. Затова, ако се колебаеш, избери „ХАРТИЯ“.

Източник:
Заглавна снимка: Предоставена от www.canva.com

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Четвъртък

Възраст
Няма налични данни.

Брой участници
1–20

Библията
Липсва тази информация.

Материал
Липса

Изтегляне на файлове
Няма изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/nozhica-kamk-khartiya-i-kak-da-spechelish-v-tazi-igra