

ENVIADO POR
bafrog

ON
27/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Piedra, papel o tijera: cómo ganar a este juego



«Tijeras, piedra, papel» es un clásico entre los juegos de bolsillo que no requieren ningún material.

Concepto del juego

Una ronda del juego suele comenzar con la recitación sincronizada de la frase «tijeras, piedra, papel». Al decir «papel», ambos jugadores extienden la mano con el gesto que hayan elegido.

- TIJERAS: el índice y el dedo corazón extendidos, de forma similar al signo de la victoria
- PIEDRA: puño cerrado
- PAPEL: la mano abierta

Dependiendo de quién haya mostrado cada símbolo, gana uno de los dos contrincantes:

- TIJERAS vence a PAPEL, pero es derrotada por PIEDRA.
- LA PIEDRA vence a las TIJERAS, pero es derrotada por el PAPEL.
- EL PAPEL vence a LA PIEDRA, pero es derrotado por las TIJERAS.
- Si los signos coinciden, ninguno de los dos gana.

Una partida clásica consta de tantas rondas hasta que uno de los dos contrincantes haya ganado dos veces.

Cómo ganar el juego

Existen varias estrategias que pueden ayudarte a elegir el símbolo «correcto». Estas se basan simplemente en que, con cierta probabilidad, se puede predecir qué símbolo elegirá tu oponente.

Tendencias generales:

- Principiantes: los hombres tienden más a elegir «PIEDRA», las mujeres a «TIJERAS».
- Jugadores avanzados: tienden más a elegir «TIJERAS» y «PAPEL», ya que conocen las tendencias de los principiantes.
- A nivel individual: por lo general, un jugador tiende a elegir un símbolo concreto. Lo ideal es que observes a tu futuro rival mientras juega con otros antes de enfrentarte a él.

Tendencias que se derivan del desarrollo de la partida:

- Si alguien ha elegido un símbolo dos veces seguidas, es poco probable que lo vuelva a elegir una tercera vez.
- Si has ganado y tu rival está frustrado, es probable que elija el símbolo con el que le has ganado anteriormente. Es un buen método, sobre todo con rivales jóvenes (tus jóvenes jugadores).
- A veces, también es posible adivinar qué símbolo elige el rival observándolo durante la partida. Quien sea lo suficientemente rápido, puede aprovechar esto en su beneficio.

Reglas universales:

- A menudo no se puede saber con exactitud qué va a elegir un rival, pero sí, en muchos casos, qué no va a elegir. Se puede conseguir un «empate» eligiendo el símbolo que ganaría al que no se va a elegir. Ejemplo: estás jugando contra un jugador avanzado, por lo que das por hecho que no elegirá PIEDRA. Por lo tanto, elegirá Tijeras o Papel. Por eso eliges Tijeras, ya que con ellas ganarías contra su Papel y, contra sus Tijeras, al menos empatarías. Has elegido el símbolo que sería derrotado por «PIEDRA». Pero como sabes con bastante certeza que él no lo elegirá, para ti es seguro elegirlo.
- Se ha demostrado estadísticamente que «Tijeras» es el símbolo menos utilizado en las competiciones. Por eso, en caso de duda, elige «Papel».

Referencia:

Imagen de portada: cedida por www.canva.com

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Jue

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Material
Ninguno

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/piedra-papel-o-tijera-como-ganar-este-juego