

SOUMIS PAR
bafrog

ON
27/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pierre, papier, ciseaux – et comment gagner à ce jeu



« Ciseaux, pierre, papier » est un grand classique parmi les jeux de poche qui ne nécessitent aucun matériel.

Principe du jeu

Une partie commence généralement par la récitation synchronisée de la phrase « Ciseaux, pierre, papier ». À « papier », les deux joueurs tendent la main en formant le geste qu'ils ont choisi.

- CISEAUX – l'index et le majeur tendus vers l'avant, à la manière du signe de la victoire
- PIERRE – poing serré
- PAPIER – paume à plat

En fonction du geste que chacun a présenté, l'un des deux adversaires l'emporte :

- CISEAUX l'emporte sur PAPIER, mais est battu par PIERRE.
- LA PIERRE l'emporte sur les CISAILLES, mais est vaincue par le PAPIER.
- le PAPIER l'emporte sur la PIERRE, mais est battu par les CISEAUX.
- Si les signes sont identiques, aucun des deux adversaires n'a gagné.

Une partie classique se compose d'autant de tours qu'il en faut pour que l'un des deux adversaires remporte deux victoires.

Comment gagner la partie

Il existe différentes stratégies qui peuvent vous aider à choisir le « bon » symbole. Celles-ci reposent simplement sur le fait qu'il est possible, avec une certaine probabilité, de prédire quel symbole votre adversaire va choisir.

Tendances générales :

- Débutants : les hommes ont tendance à choisir « PIERRE », les femmes « CISEaux ».
- Joueurs confirmés : ils ont plutôt tendance à choisir « CISEaux » et « PAPIER », car ils connaissent les tendances des débutants.
- Au niveau individuel : la plupart du temps, un joueur a tendance à choisir un symbole particulier. L'idéal est d'observer ton futur adversaire lorsqu'il joue avec d'autres personnes avant de l'affronter.

Tendances découlant du déroulement de la partie :

- Si quelqu'un a choisi un symbole deux fois de suite, il est peu probable qu'il le choisisse une troisième fois.
- Si tu as gagné et que ton adversaire est frustré, il choisira probablement le symbole avec lequel tu as gagné précédemment. C'est une bonne méthode, en particulier avec de jeunes adversaires (tes jeunes joueurs).
- Parfois, il est également possible de deviner quel symbole l'adversaire va choisir en l'observant pendant la partie. Si tu es assez rapide, tu peux aussi en tirer parti.

Règles générales :

- Souvent, on ne peut pas dire exactement ce qu'un adversaire va choisir, mais on sait souvent ce qu'il ne choisira pas. On peut ainsi obtenir un « match nul » en choisissant le symbole qui l'emporterait sur celui qui n'est pas choisi. Exemple : tu joues contre un joueur confirmé, tu pars donc du principe qu'il ne choisira pas la PIERRE. Il choisira donc les CISAILLES ou le PAPIER. Tu choisis donc les CISAILLES, car cela te permettrait de battre son PAPIER et, au moins, de faire match nul contre ses CISAILLES. Tu as choisi le geste qui serait battu par la PIERRE. Mais comme tu es presque certain qu'il ne choisira pas ce geste, tu peux le choisir en toute sécurité.
- Il a été statistiquement prouvé que « Ciseaux » était le symbole le moins utilisé lors des compétitions. C'est pourquoi, en cas de doute, il vaut mieux choisir « Papier ».

Référence :

Image de couverture : mise à disposition par www.canva.com

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeu

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

Matériau
Aucun

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/pierre-papier-ciseaux-et-comment-gagner-ce-jeu