

INVIATO DA
bafrog

ON
27/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Sasso, carta, forbici – e come vincere a questo gioco



"Sasso, carta, forbici" è un classico tra i giochi da tasca che non richiedono alcun materiale.

Regole del gioco

Una mano del gioco inizia solitamente con la recita sincronizzata della frase «forbici, sasso, carta». Alla parola «carta», entrambi i giocatori tendono la mano mostrando il segno che hanno scelto.

- FORBICE - Indice e medio protesi in avanti, simili al segno della vittoria
- PIETRA - pugno chiuso
- CARTA - mano aperta

A seconda di chi ha mostrato quale segno, vince uno dei due avversari:

- FORBICE batte CARTA, ma è battuta da PIETRA.
- LA PIETRA batte le FORBICI, ma è sconfitta dalla CARTA.
- CARTA batte PIETRA, ma è battuta da FORBICI.
- Se i simboli sono uguali, nessuno dei due vince.

Una partita classica si svolge in tanti turni quanti ne occorrono affinché uno dei due avversari vinca due volte.

Come vincere la partita

Esistono diverse strategie che possono aiutarti a scegliere il simbolo "giusto". Queste si basano semplicemente sul fatto che è possibile prevedere, con una certa probabilità, quale simbolo sceglierà l'avversario.

Tendenze generali:

- Principianti: gli uomini tendono maggiormente a scegliere «PIETRA», le donne a «FORBICE».
- Giocatori esperti: tendono maggiormente a scegliere “FORBICI” e “CARTA”, poiché conoscono le tendenze dei principianti.
- A livello individuale: di solito un giocatore tende a scegliere un simbolo specifico. L’ideale è osservare il tuo futuro avversario mentre gioca con altri prima di affrontarlo.

Tendenze che emergono dall’andamento della partita:

- Se qualcuno ha scelto un simbolo due volte di seguito, è improbabile che lo scelga una terza volta.
- Se hai vinto e il tuo avversario è frustrato, è probabile che scelga proprio il simbolo con cui hai vinto in precedenza. È un metodo particolarmente efficace soprattutto con gli avversari più giovani (i tuoi allievi).
- A volte è anche possibile capire quale simbolo sceglierà l’avversario osservandolo durante la partita. Chi è abbastanza veloce può sfruttare anche questo a proprio vantaggio.

Regole universali:

- Spesso non è possibile dire con esattezza quale mossa sceglierà un avversario, ma spesso si può capire quale non sceglierà. È possibile ottenere un «pareggio» scegliendo la mossa che batterebbe quella che non verrà scelta. Esempio: stai giocando contro un giocatore esperto, quindi parti dal presupposto che non sceglierà PIETRA. Sceglierà quindi FORBICI o CARTA. Per questo scegli FORBICI, poiché con esse vinceresti contro la sua CARTA e contro le sue FORBICI otterresti almeno un pareggio. Hai scelto il simbolo che verrebbe battuto da PIETRA. Tuttavia, poiché sai con quasi assoluta certezza che lui non lo sceglierà, per te è sicuro sceglierlo.
- È stato dimostrato statisticamente che «FORBICE» è stato il segno meno utilizzato nelle competizioni. Pertanto, in caso di dubbio, scegli «CARTA».

Fonte:
Immagine di copertina: fornita da www.canva.com

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giovedì

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/sasso-carta-forbici-e-come-vincere-questo-gioco