



PATEIKĖ

bafrog

ON

2011-09-27



Keine Stimmen

„Žirklys, akmuo, popierius“ – ir kaip laimėti



„Žirklys, akmuo, popierius“ – tai klasikinis žaidimas iš tų, kuriuos galima žaisti be jokių reikmenų.

Žaidimo koncepcija

Žaidimo raundas dažniausiai prasideda sinchroniškai ištariant frazę „žirklys, akmuo, popierius“. Ištarus „popierius“, abu žaidėjai ištisia ranką su savo pasirinktu ženklu.

- ŽIRKLĖS – rodomasis ir vidurinis pirštai ištiesiami panašiai kaip „pergalės“ ženklas
- AKMUO – sugniaužta kumštis
- POPIERIUS – ištiesta plokščia ranka

Priklausomai nuo to, kuris žaidėjas parodė kokį ženklą, laimi vienas iš dviejų varžovų:

- ŽIRKLĖS nugali POPIERIŲ, bet pralaimi AKMENIUI.
- AKMUO nugali ŽIRKLĖS, bet pralaimi POPIERIUI.
- POPIERIUS nugali AKMENĮ, bet pralaimi ŽIRKLĖMS.
- Jei simboliai sutampa, nė vienas iš varžovų nelaimi.

Klasikinis žaidimas tęsiasi tol, kol vienas iš varžovų laimi du kartus.

Kaip laimėti žaidimą

Yra įvairių strategijų, kurios gali padėti pasirinkti „teisingą“ simbolį. Jos grindžiamos paprasčiausiu faktu, kad su tam tikra tikimybe galima nuspėti, kokį simbolį pasirinks priešininkas.

Pagrindinės tendencijos:

- Pradedantieji: vyrai dažniau renkasi „AKMENĮ“, moterys – „ŽIRKLĖS“.
- Pažengusieji: dažniau renkasi „ŽIRKLĖS“ ir „POPIERIŲ“, nes žino pradedančiųjų tendencijas.
- Individuali tendencija: dažniausiai žaidėjas linkęs rinktis tam tikrą ženklą. Idealiu atveju, prieš žaisdamas su būsimo priešininku, stebėk, kaip jis žaidžia su kitais.

Tendencijos, atsirandančios žaidimo eigoje:

- Jei kas nors du kartus iš eilės pasirinko tą patį simbolį, mažai tikėtina, kad jis jį pasirenks trečią kartą.
- Jei laimėjai, o tavo priešininkas yra nusivylęs, tikėtina, kad jis pasirenks tą simbolį, kuriuo tu laimėjai anksčiau. Tai ypač geras metodas žaidžiant su jaunais priešininkais (tavo jaunaisiais žaidėjais).
- Kartais stebint varžovą žaidimo metu galima atpažinti, kokį ženklą jis pasirenks. Kas yra pakankamai greitas, tas gali tai panaudoti savo naudai.

Bendrosios taisyklės:

- Dažnai neįmanoma tiksliai pasakyti, ką tiksliai pasirenks priešininkas, tačiau dažnai galima numanyti, ko jis nepasirenks. „Lygiosios“ galima pasiekti pasirinkus simbolį, kurį nugalėtų tas, kurio priešininkas nepasirenks. Pavyzdys: žaidi prieš pažengusį žaidėją, todėl darai prielaidą, kad jis nepasirenks AKMENS. Taigi jis pasirenks ŽIRKLES arba POPIERIŲ. Todėl pasirenki ŽIRKLES, nes jomis laimėtum prieš jo POPIERIŲ, o prieš jo ŽIRKLES bent jau sužaisi lygiosiomis. Tu pasirinkai simbolį, kurį nugalėtų „AKMUO“. Tačiau kadangi esi beveik tikras, kad jis jo nepasirenks, tau saugu jį pasirinkti.
- Statistiškai įrodyta, kad varžybose „žirklės“ buvo naudojamos rečiausiai. Todėl, jei abejoji, rinkis „popierių“.

Šaltinio nuoroda:

Pagrindinis paveikslėlis: pateikė „www.canva.com“

Weitere Informationen

Kategorijos

Žaidimai ir veiklos

Žymos

Jeu

Amžius

Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius

1–20

Biblija

Šios informacijos trūksta.

Medžiaga

Nėra

Failų atsisiuntimas

Failų atsisiuntimų nėra

Kl Generierter Inhalt

Turinys

Kategorijos

Žymos

Amžius

Dalyvių skaičius

Biblija

Medžiaga