

PATEIKĖ
bafrog

ON
2011-09-27

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

„Žirklės, akmuo, popierius“ – ir kaip laimėti



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

Žaidimo koncepcija

Žaidimo raundas dažniausiai prasideda sinchroniškai ištariant frazę „žirklės, akmuo, popierius“. Ištarus „popierius“, abu žaidėjai ištiesia 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 ŽIRKLES, 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 – „ŽIRKLES“.
- Pažengusieji: dažniau renkasi „ŽIRKLES“ ir „POPIERIŲ“, nes žino pradedančiųjų tendencijas.
- Individuali tendencija: dažniausiai žaidėjas linkęs rinktis tam tikrą ženklą. Idealiu atveju, prieš žaisdamas su būsimu 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 pasirinks trečią kartą.
- Jei laimėjai, o tavo priešininkas yra nusivylęs, tikėtina, kad jis pasirinks 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 pasirinks. Kas yra pakankamai greitas, tas gali tai panaudoti savo naudai.

Bendrosios taisyklės:

- Dažnai neįmanoma tiksliai pasakyti, ką tiksliai pasirinks priešininkas, tačiau dažnai galima numanyti, ko jis nepasirinks. „Lygiosios“ galima pasiekti pasirinkus simbolį, kurį nugalėtų tas, kurio priešininkas nepasirinks. Pavyzdys: žaidi prieš pažengusį žaidėją, todėl darai prielaidą, kad jis nepasirinks AKMENS. Taigi jis pasirinks 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 nepasirinks, 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 užsiėmimai

Žymos
Jeu

Amžius
Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius
1–20

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Medžiaga
Nėra

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/zirkles-akmuo-popierius-ir-kaip-laimeti