



SUBMITTED BY

bafrog

ON

27.09.2011



Keine Stimmen

„Šķēres, akmens, papīrs” - un kā tajā uzvarēt



„Šķēres, akmens, papīrs” ir klasiska spēle, ko var spēlēt no kabatas un kurai nav nepieciešami nekādi materiāli.

Spēles koncepcija

Spēles kārtā parasti sākas ar sinhronu frāzes „Šķēres, akmens, papīrs” izrunāšanu. Kad tiek nosaukts „papīrs”, abi spēlētāji izstiep j roku ar pašu izvēlēto zīmi.

- ŠĶĒRES – rādītājpirksts un vidējais pirksts izstiepti uz priekšu, līdzīgi kā „uzvaras” zīme
- AKMENS – saspiesta dūre
- PAPIER – izplesta plauksta

Atkarībā no tā, kurš no spēlētājiem ir parādījis konkrēto zīmi, uzvar viens no abiem pretiniekiem:

- ŠĶĒRES uzvar PAPIĒRU, bet zaudē AKMENIM.
- AKMENS uzvar ŠĶĒRES, bet zaudē PAPIĒRAM.
- PAPIER uzvar AKMENI, bet zaudē ŠĶĒRĒM.
- Ja simboli ir vienādi, neviens no abiem nav uzvarējis.

Klasiskā spēle turpinās tik ilgi, līdz viens no abiem pretiniekiem ir uzvarējis divas reizes.

Kā uzvarēt spēlē

Ir dažādas stratēģijas, kas var palīdzēt izvēlēties „pareizo” simbolu. Tās balstās vienkārši uz to, ka ar zināmu varbūtību var paredzēt, kuru simbolu izvēlēsies pretinieks.

Vispārīgas tendences:

- Iesācēji: vīrieši biežāk izvēlas „AKMENI”, sievietes – „ŠĶĒRES”.
- Pieredzējušie spēlētāji: viņi drīzāk izvēlas „ŠĶĒRES” un „PAPIĒRU”, jo zina iesācēju tendences.
- Individuāli: parasti spēlētājs mēdz izvēlēties konkrētu simbolu. Ideālā gadījumā pirms spēles pret savu nākamo pretiniekam novēro, kā viņš spēlē ar citiem.

Tendences, kas izriet no spēles gaidas:

- Ja kāds ir izvēlējis vienu simbolu divas reizes pēc kārtas, ir maz ticams, ka viņš to izvēlēties trešo reizi.
- Ja tu esi uzvarējis un tavs pretinieks ir neapmierināts, ir zināma varbūtība, ka viņš izvēlēties to simbolu, ar kuru tu iepriekš uzvarēji. Šī ir laba metode, it īpaši, ja pretinieki ir jauni (tavi jaunieši).
- Dažreiz, novērojot pretinieku spēles laikā, ir iespējams atpazīt, kuru zīmi viņš izvēlas. Ja esi pietiekami ātrs, vari to izmantot savā labā.

Vispārīgie noteikumi:

- Bieži vien nav iespējams precīzi pateikt, ko pretinieks izvēlēties, taču bieži vien var noteikt, ko viņš neizvēlēties. Tādējādi var panākt „neizšķirtu rezultātu”, izvēloties to simbolu, kuru uzvarētu tas, ko pretinieks neizvēlēties. Piemērs: Tu spēlē pret pieredzējušu spēlētāju, tāpēc pieņem, ka viņš neizvēlēties AKMENI. Tātad viņš izvēlēties ŠĶĒRES vai PAPĪRU. Tāpēc tu izvēlies ŠĶĒRES, jo ar tām tu uzvarētu viņa PAPĪRU un vismaz panāktu neizšķirtu rezultātu pret viņa ŠĶĒRĒM. Tu esi izvēlējis simbolu, kuru uzvarētu AKMENS. Taču, tā kā tu gandrīz noteikti zini, ka viņš to neizvēlēties, tev ir droši to izvēlēties.
- Statistiski ir pierādīts, ka sacensībās „Šķēres” tiek izmantotas vismazāk. Tāpēc, ja rodas šaubas, izvēlies „Papīru”.

Atsauce uz avotu:

Titullapa attēls: nodrošinājis www.canva.com

Weitere Informationen

Kategorijas

Spēles un aktivitātes

Tags

Ceturtdiena

Vecums

Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits

1–20

Bībele

Šī informācija nav norādīta.

Materiāls

Nav

Failu lejupielāde

Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt

Saturs

Kategorijas

Tags

Vecums

Dalībnieku skaits

Bībele

Materiāls