

ENVIADO POR
bafrog

ON
27/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pedra, Papel e Tesoura – e como ganhar nesse jogo



“Pedra, Papel e Tesoura” é um clássico entre os jogos de bolso, nos quais não é necessário nenhum material.

Conceito do jogo

Uma rodada do jogo geralmente começa com a repetição sincronizada da frase “Tesoura, Pedra, Papel”. Ao dizer “Papel”, ambos os jogadores estendem a mão com o símbolo que escolheram.

- TESOURA — o dedo indicador e o dedo médio estendidos, semelhante ao sinal de vitória
- PEDRA – punho fechado
- PAPEL – mão aberta

Dependendo de quem mostrou qual sinal, um dos dois adversários vence:

- A TESOURA vence o PAPEL, mas é derrotada pela PEDRA.
- A PEDRA vence a TESOURA, mas é derrotada pelo PAPEL.
- PAPEL vence a PEDRA, mas perde para a TESOURA.
- Se os símbolos forem iguais, nenhum dos dois vence.

Uma rodada clássica tem tantas rodadas até que um dos dois adversários tenha vencido duas vezes.

Como vencer o jogo

Existem várias estratégias que podem ajudar na escolha do símbolo “certo”. Elas se baseiam simplesmente no fato de que é possível prever, com certa probabilidade, qual símbolo o adversário irá escolher.

Tendências básicas:

- Iniciantes: os homens tendem mais a escolher “PEDRA”, enquanto as mulheres tendem mais a escolher “TESOURA”.
- Avançados: tendem mais a escolher “TESOURA” e “PAPEL”, pois conhecem as tendências dos iniciantes.
- Individualmente: na maioria das vezes, um jogador tende a escolher um determinado símbolo. O ideal é observar seu futuro adversário jogando com outras pessoas antes de enfrentá-lo.

Tendências decorrentes do andamento do jogo:

- Se alguém escolheu um símbolo duas vezes seguidas, é improvável que o escolha uma terceira vez.
- Se você ganhou e seu adversário está frustrado, é provável que ele escolha o símbolo com o qual você venceu anteriormente. Esse é um bom método, especialmente contra adversários jovens (seus jovens escoteiros).
- Às vezes, também é possível perceber qual símbolo o adversário escolhe observando-o durante o jogo. Quem for rápido o suficiente pode usar isso a seu favor.

Regras universais:

- Muitas vezes não dá para dizer exatamente o que um adversário vai escolher, mas geralmente dá para saber o que ele não vai escolher. É possível chegar a um “empate” escolhendo o símbolo que seria derrotado pelo que não foi escolhido. Exemplo: você está jogando contra um jogador avançado, então presume que ele não vai escolher PEDRA. Ele, portanto, escolherá TESOURA ou PAPEL. Por isso, você escolhe TESOURA, pois com ela venceria o PAPEL dele e, contra a TESOURA dele, pelo menos empataria. Você escolheu o símbolo que seria derrotado pela PEDRA. Mas, como tem quase certeza de que ele não vai escolher isso, é seguro para você escolher essa opção.
- Foi comprovado estatisticamente que a “Tesoura” foi a opção menos utilizada em competições. Por isso, em caso de dúvida, escolha o “Papel”.

Referência:

Imagem de capa: cedida por www.canva.com

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Quinta-feira

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
1–20

Bíblia
Essa informação está faltando.

Material
Ausência

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/pedra-papel-e-tesoura-e-como-ganhar-nesse-jogo