



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

Nenhuma

Download de arquivos

Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt

Conteúdo

Categorias

Tags

Idade

Número de participantes

Bíblia

Material