

SUBMITTED BY
bafrog

ON
27.09.2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Hârtie, piatră, foarfece – și cum să câștigi la acest joc



„Foarfecă, piatră, hârtie” este un joc clasic din categoria celor care se joacă din buzunar și pentru care nu este nevoie de niciun material.

Conceptul jocului

O rundă de joc începe de obicei cu rostirea sincronizată a frazei „Foarfecă, piatră, hârtie”. La „hârtie”, ambii jucători întind mâna cu semnul ales de fiecare.

- FOARFECĂ – degetul arătător și cel mijlociu întinse în față, asemănător semnului victoriei
- PIATRĂ – pumnul strâns
- HÂRTIE – mâna întinsă

În funcție de semnul arătat de fiecare jucător, unul dintre cei doi adversari câștigă:

- FOARFECA învinge HÂRTIA, dar este învinsă de PIATRĂ.
- PIATRA învinge FOARFECA, dar este învinsă de HÂRTIE.
- HÂRTIA învinge PIATRA, dar este învinsă de FOARFECĂ.
- Dacă simbolurile sunt identice, niciunul dintre cei doi nu câștigă.

O rundă clasică are atâtea runde până când unul dintre cei doi adversari a câștigat de două ori.

Cum să câștigi jocul

Există diverse strategii care te pot ajuta să alegi simbolul „potrivit”. Acestea se bazează pur și simplu pe faptul că poți prezice, cu o anumită probabilitate, ce simbol va alege adversarul.

Tendințe generale:

- Începători: bărbații tind mai degrabă spre „PIATRĂ”, iar femeile spre „FOARFECĂ”.
- Jucătorii avansați: tind mai degrabă spre „FOARFECĂ” și „HÂRTIE”, deoarece cunosc tendințele începătorilor.
- La nivel individual: de obicei, un jucător tinde să aleagă un anumit simbol. În mod ideal, ar trebui să-ți observi viitorul adversar în timp ce joacă cu alții, înainte de a te confrunta cu el.

Tendințe care reies din desfășurarea jocului:

- Dacă cineva a ales un simbol de două ori la rând, este puțin probabil să îl aleagă a treia oară.
- Dacă ai câștigat și adversarul tău este frustrat, este destul de probabil ca el să aleagă simbolul cu care ai câștigat anterior. Aceasta este o metodă eficientă, în special în cazul adversarilor tineri (membrii tineri ai clubului tău).
- Uneori, prin observarea adversarului în timpul jocului, este posibil să-ți dai seama ce simbol alege. Cine este suficient de rapid poate folosi și acest lucru în avantajul său.

Reguli universale:

- Adesea nu se poate spune cu exactitate ce va alege adversarul, dar de multe ori se poate deduce ce nu va alege. Se poate obține o „egalitate” alegând semnul care ar învinge cel pe care adversarul nu îl va alege. Exemplu: Joci împotriva unui jucător avansat, așa că presupui că acesta nu va alege PIATRA. Prin urmare, el va alege FOARFECA sau HÂRTIA. De aceea, tu alegi FOARFECA, deoarece astfel ai câștiga împotriva HÂRTIEI sale și ai obține cel puțin o remiză împotriva FOARFECII sale. Ai ales simbolul care ar fi învins de PIATRĂ. Însă, deoarece știi cu destulă certitudine că el nu va alege acest simbol, poți să-l alegi fără teamă.
- S-a demonstrat statistic că FOARFECA a fost cel mai puțin folosită în competiții. De aceea, în caz de îndoială, alege HÂRTIE.

Sursă:
Imaginea de copertă: pusă la dispoziție de www.canva.com

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Joi

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
1–20

Biblia
Această informație lipsește.

Material
Nu există

Descărcare fișier
Nu există descărcări de fișiere

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/hartie-piatra-foarfece-si-cum-sa-castigi-la-acest-joc