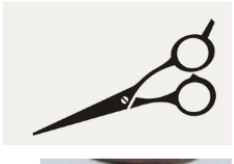


BEKÜLDŐ
bafrog

ON
2011.09.27

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Kő-papír-olló – és hogyan lehet nyerni





A „Kő-olló-papír” egy klasszikus zsebjáték, amelyhez nincs szükség semmilyen eszközre.

A játék menete

A játék egy körének kezdete általában a „olló, kő, papír” mondat egyidejű kimondásával kezdődik. A „papír” szónál mindkét játékos kinyújtja a kezét a saját maga által választott jelzéssel.

- OLLÓ – a mutató- és középső ujj a „győzelem” jelhez hasonlóan kinyújtva
- KŐ – összeszorított ököl
- PAPÍR – lapos tenyér

Attól függően, hogy ki melyik jelet mutatta, az egyik játékos nyer:

- az OLLÓ legyőzi a PAPÍRT, de alulmarad a KŐvel szemben.
- A KŐ legyőzi az OLLÓT, de alulmarad a PAPÍRral szemben.
- A PAPÍR legyőzi a KÖVET, de alulmarad az OLLÓval szemben.
- Ha ugyanazt a jelet mutatják, egyikük sem nyer.

Egy klasszikus játszmában addig folytatódik a játék, amíg az egyik ellenfél kétszer nyer.

Hogyan nyerjük meg a játékot

Különböző stratégiák léteznek, amelyek segíthetnek a „helyes” jel kiválasztásában. Ezek egyszerűen azon alapulnak, hogy bizonyos valószínűséggel meg lehet jósolni, melyik jelet fogja választani az ellenfelünk.

Általános tendenciák:

- Kezdők: a férfiak inkább a „KŐ”-t, a nők pedig az „OLLÓ”-t választják.
- Haladók: inkább a „KÉSZ” és a „PAPÍR” felé hajlanak, mivel ismerik a kezdők tendenciáit.
- Egyéni tendenciák: A játékosok többnyire egy bizonyos jel felé hajlanak. Ideális esetben figyeld meg leendő ellenfeledet, amikor másokkal játszik, mielőtt vele szállnál szembe.

A játék menetéből adódó tendenciák:

- Ha valaki kétszer egymás után választott egy szimbólumot, akkor nem valószínű, hogy harmadszor is azt fogja választani.
- Ha nyertél, és az ellenfeled frusztrált, akkor bizonyos valószínűséggel azt a szimbólumot fogja választani, amellyel korábban nyertél. Ez különösen fiatal ellenfelek (a fiatal cserkészeid) esetében jó módszer.
- Néha a játék során az ellenfél megfigyelésével is felismerhető, melyik jelet választja. Aki elég gyors, azt is a saját javára fordíthatja.

Általános szabályok:

- Gyakran nem lehet pontosan megmondani, hogy az ellenfél pontosan mit fog választani, de gyakran azt igen, hogy mit nem fog választani. „Döntetlen” érhető el azzal, hogy azt a jelet választod, amelyet az a jel győzne le, amit az ellenfél nem választ. Példa: Egy haladó játékos ellen játszol, ezért feltételezed, hogy ő nem a KŐ-t fogja választani. Tehát ő az OLLÓ-t vagy a PAPÍR-t fogja választani. Ezért az OLLÓ-t választod, mivel azzal legyőzheted a PAPÍR-ját, az OLLÓ-ja ellen pedig legalább döntetlent érnél el. Azt a jelet választottad, amelyet a KŐ legyőzne. Mivel azonban szinte biztosan tudod, hogy ő nem ezt fogja választani, számodra biztonságos ezt választani.
- Statisztikailag bebizonyosodott, hogy a KÉS a versenyeken a legritkábban használt jel. Ezért kétség esetén válaszd a PAPÍRT.

Forrásmegjelölés:

Címkép: A www.canva.com jóvoltából

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Jeu

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
1–20

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Anyag
Nincs

Fájl letöltés
Nincs fájl letöltés

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/ko-papir-ollo-es-hogyan-lehet-nyerni