

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 kārta parasti sākas ar sinhronu frāzes „Šķēres, akmens, papīrs” izrunāšanu. Kad tiek nosaukts „papīrs”, abi spēlētāji izstiepj 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 PAPĪRU, bet zaudē AKMENIM.
- AKMENS uzvar ŠĶĒRES, bet zaudē PAPĪRAM.
- 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 „PAPĪRU”, jo zina iesācēju tendences.
- Individuāli: parasti spēlētājs mēdz izvēlēties konkrētu simbolu. Ideālā gadījumā pirms spēles pret savu nākamo pretinieku novēro, kā viņš spēlē ar citiem.

Tendences, kas izriet no spēles gaidas:

- Ja kāds ir izvēlējies vienu simbolu divas reizes pēc kārtas, ir maz ticams, ka viņš to izvēlēsies trešo reizi.
- Ja tu esi uzvarējis un tavs pretinieks ir neapmierināts, ir zināma varbūtība, ka viņš izvēlēsies 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 izvēlēsies, taču bieži vien var noteikt, ko viņš neizvēlēsies. Tādējādi var panākt „neizšķirtu rezultātu", izvēloties to simbolu, kuru uzvarētu tas, ko pretinieks neizvēlēsies. Piemērs: Tu spēlē pret pieredzējušu spēlētāju, tāpēc pieņem, ka viņš neizvēlēsies AKMENI. Tātad viņš izvēlēsies ŠĶĒRES vai PAPĪRU. Tāpēc tu izvēlies ŠĶĒRES, jo ar tām tu uzvarētu viņa PAPĪRU un vismaz panāktu neizšķirtu rezultātu pret viņa ŠĶĒRĒM. Tu esi izvēlējies simbolu, kuru uzvarētu AKMENS. Taču, tā kā tu gandrīz noteikti zini, ka viņš to neizvēlēsies, 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 nodarbības

Tags
Ceturtdiena

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
1–20

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Materiāls
Nav

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/skeres-akmens-papirs-un-ka-taja-uzvaret