Schere-Stein-Papier - und wie man dabei gewinnt

Schere-Stein-Papier ist ein Klassiker unter den Hosensack-Spielen bei denen kein Material benötigt wird.

Spielkonzept

Ein Durchgang des Spieles beginnt meist mit dem synchronen Aufsagen des Satzes "Schere, Stein, Papier". Bei "Papier" strecken beide Mitspieler ihre Hand mit dem selber gewählten Zeichen aus.

- SCHERE - Zeige- und Mittelfinger ähnlich dem Victory-Zeichen vorgestreckt
- STEIN - geballte Faust
- PAPIER - flache Hand

Je nachdem, wer welches Zeichen ausgestreckt hat, gewinnt einer der beiden Kontrahenten:

- SCHERE siegt über PAPIER, aber ist STEIN unterlegen.
- STEIN siegt über SCHERE, aber ist PAPIER unterlegen.
- PAPIER siegt über STEIN, aber ist SCHERE unterlegen.
- Bei gleichen Zeichen hat keiner der beiden gewonnen.

Ein klassischer Durchlauf hat so viele Durchgänge, bis einer der beiden Kontrahenten zwei mal gewonnen hat.

Wie man das Spiel gewinnt

Es gibt verschiedene Strategien welche einem bei der Wahl des "richtigen" Zeichens behilflich sein können. Diese beruhen schlicht darauf, dass man mit gewisser Wahrscheinlichkeit vorhersagen kann, welches Zeichen das Gegenüber wählen wird.

Grundsätzliche Tendenzen:

- Anfänger: Männer tendieren eher zu "STEIN", Frauen zu "SCHERE".
- Fortgeschrittene: Tendieren eher zu "SCHERE" und "PAPIER", da sie die Anfängertendenzen kennen.
- Individuell: Meist tendiert ein Spieler zu einem bestimmten Zeichen. Idealerweise beobachtest du deinen zukünftigen Kontrahenten beim Spielen mit anderen, bevor du gegen ihn antrittst.

Tendenzen die sich aus dem Spielverlauf ergeben:

- Hat jemand ein Zeichen zweimal hintereinander gewählt, ist es unwahrscheinlich, dass er es noch ein drittes Mal wählen wird.
- Hast du gewonnen und dein Gegenspieler ist frustriert, wird er mit gewisser Wahrscheinlichkeit das anzeigen, mit dem du zuvor gewonnen hast. Gerade auch bei jungen Kontrahenten (deine Jungschärler) eine gute Methode.
- Manchmal ist es auch über die Beobachtung des Gegners während des Spieles möglich zu erkennen, welches Zeichen er wählt. Wer schnell genug ist, kann auch dies zu seinem Vorteil nutzen.

Universal-Regeln:

- Oftmals lässt sich nicht genau sagen, was ein Gegner genau nehmen wird, oftmals aber was er nicht nehmen wird. Ein 'Unentschieden' kann dadurch errreicht werden, indem du dich für das Zeichen entscheidest, welches durch das geschlagen würde, was nicht genommen wird. Beispiel: Du spielst gegen einen Fortgeschrittenen, gehst also davon aus, dass er nicht STEIN nehmen wird. Er wird also SCHERE oder PAPIER nehmen. Deshalb wählst du SCHERE, da du damit gegen sein PAPIER gewinnen und gegen seine SCHERE zumindest unentschieden spielen würdest. Du hast das Zeichen genommen, welches durch STEIN geschlagen würde. Da du aber mit ziemlicher Sicherheit weisst, dass er dies nicht nehmen wird, ist es für dich sicher, es zu nehmen.
- Es wurde statistisch erwiesen, dass SCHERE in Wettkämpfen am wenigsten genutzt wurde. Deshalb im Zweifel PAPIER nehmen.

Quellenhinweis:

Titelbild: Zur Verfügung gestellt von www.canva.com