

Piatră-hârtie-foarfece este un joc de sumă zero, de obicei jucat între două persoane, în care fiecare jucător formează simultan una dintre cele trei forme, cu o mână întinsă. Aceste forme sunt "piatra" (un pumn simplu), "hârtie" (o mână plată), și "foarfeca" (un pumn cu indicatorul și degetul mijlociu formând împreună un V). Jocul are doar trei rezultate posibile, altele decât o remiză: un jucător care decide să se joace de piatra va bate un alt jucător care a ales foarfece ("piatra zdrobește foarfece"), dar va pierde la unul care a jucat de hârtie ("hârtia acoperă piatra"); un joc de hârtie va pierde la un joc de foarfece ("foarfece taie hârtia"). În cazul în care ambii jucători aleg aceeași formă, jocul este egal și, de obicei, este rejucat imediat pentru a rupe egalitatea.

Jocul este adesea folosit ca metodă de alegere într-un mod similar cu aruncarea monezii sau aruncarea zarurilor. Spre deosebire de metodele de selecție aleatoare adevărate, Piatră-hârtie-foarfece poate fi jucat cu abilitatea de a recunoaște și exploata comportamentul de bază non-aleatorie a adversarului.

1) Să se modeleze în Figaro jocul Piatră-hârtie-foarfece jucat într-o singură rundă. Să se calculeze probabilitatea ca să se termine la egalitate (remiză).

2) Să se extindă modelul cu o nouă rundă în cazul care la prima rundă este egalitate. Comportamentul jucătorilor din runda a doua va depinde de rezultatul primei runde (se va încerca să se exploateze comportamentul de bază non-aleatorie a adversarului).

D. Lucanu