

# Pedra, paper, tisoires

## Completa la taula!

Utilitza les mateixes fitxes/xifres per completar la següent taula.

|         |          | Agent A |       |          |
|---------|----------|---------|-------|----------|
|         |          | Pedra   | Paper | Tisoires |
| Agent B | Pedra    |         |       |          |
|         | Paper    |         |       |          |
|         | Tisoires |         |       |          |

### Consell:

Escriu en cada cel·la el guanyador, A o B.

## Hi ha una elecció millor que una altra?

Calcula per a cada elecció, la probabilitat de guanyar. Per exemple, si ets A i esculls pedra, quina probabilitat tens de guanyar? Què passa si escolliu el mateix?

### Consell:

Pots crear una taula de doble entrada que t'ajudi a comptar les probabilitats de guanyar en cada cas. Recorda que si empates has de tornar a jugar fins a desempatar.

## Què has d'escollir si tens en compte les eleccions del teu rival?

Si coneixes l'elecció de B, què escolliràs?

L'agent B està seguint un patró? Està escollint sempre el mateix? Repeteix sempre la teva última elecció? Suposa que canviaràs cada vegada?

### Consell:

Prova per a cada patró del teu rival, quina estratègia és millor.