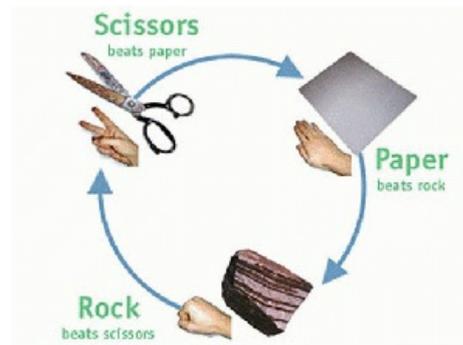


# Камень, ножницы, бумага — Lurkmore

**Камень, ножницы, бумага**<sup>[1]</sup> (мооп. , дзян-кэн-пон; далее — *КНБ*) — древняя игра руками, придуманная **китайцами**, важный элемент современного гейм-девелопинга. Олимпийским видом спорта пока не является, но Мировой Чемпионат уже **проводится**.

Участники по сигналу показывают рукой один из трёх жестов: «камень» (рука сжата в кулак), «ножницы» (выставлены указательный и средний палец) или «бумагу» (кисть вытянута горизонтально, пальцы сложены). Победитель определяется просто: камень «ломает» ножницы, ножницы «режут» бумагу, бумага «оборачивает» камень. Если выкинуты одинаковые жесты или все три (ничья) — повторить.



Вариант для неофитов

## Применение IRL

Как правило, КНБ применяется для жеребьёвки и простейшей **фаллометрии**. Выгодно отличается от вытягивания соломинок и кидания монетки быстротой и отсутствием аксессуаров. В запущенных случаях может применяться для определения чего угодно, вплоть до того, кто у кого прикуривает.

В советские годы существовала расширенная версия игры, звучала она так: «Камень, ножницы, бумага, карандаш, огонь, вода и бутылка лимонада. Цу-е-фа!». Последняя фраза нередко заменяет собой само название КНБ. Теоретически, правила честной игры (одинаковая вероятность любого исхода) в данном варианте сохранялись, но были за пределами понимания **большинства играющих**, и после такой жеребьёвки немедленно возникали срачи, на тему, например, что круче — огонь или бутылка лимонада. С одной стороны, лимонад заливает огонь, но тут же следовал контраргумент, что бутылка лимонада, брошенная в этот самый огонь, лопаётся, то есть перестаёт существовать. А огонь при этом может и не потухнуть. Такие диспуты нередко кончались мордобоем, в котором-то и выявлялась истина.

В наше время популярна light-версия, состоящая из камня, ножниц, бумаги и колодца с лимонадом. Причём, камень почти не используется в игре. Колодец с лимонадом отличается от камня тем, что пальцы не сжимаются в кулак, а образуют комбинацию, схожую с той, которая используется в **фале**. Камень и ножницы падают в колодец, а бумага накрывает его.

Также была версия «Камень, ножницы, бумага и колодец на горе и огонь во дворе цуефа». Бумага накрывала колодец, ножницы и камень тонули в колодце, а колодец тушил огонь. Огонь плавил ножницы и сжигал бумагу, но его тушили и камень и колодец. Существует и менее распространённая комбинация «утка-озеро-ружьё». Утка плывёт по озеру, ружьё тонет в нём, и в тоже самое время убивает утку.

В предместьях Нерезиновска была распространена «считалочка» вида «Кама-но, мар-га-но, цу-е-фа», произносившаяся обычно в таком виде: «Ка-ма-но, мар-га-но, цу-е-фа» — паузы между слогами в зависимости от произносимого, как правило, были глубоко различны и под такт махания руками попадали далеко не всегда.

В **Узбекии** сабж известен под именем «Дон-дон-дзыки».

Есть и ещё одно название для КНБ, именуемое «Чин-гис-хан» или «Чин-га-чу». Правила те же, только вместо камня — колодец. При начале игры все вытягивают свои руки на встречу друг другу, сжав их в кулачки. И, всё так же. Методично отчеканивая «Чин-гис-хан» или «Чин-га-чу» и **совершая сжатыми ручками движение вверх-вниз** в такт трём слогам, показывают свои фигурки.

В некоторых случаях перед первой партией бравно считалось произнести: «кто трясёт — тот хуй сосет», и после этого ожидать, что кто-то из участвующих по привычке, услышав знакомую считалку, инстинктивно, взмахнет рукой! Также, как минимум, в некоторых

регионах нередко перед игрой звучала фраза «первый камень непоказ».

Алсо КНБ аналог **ФСБ** Казахстана и расшифровывается как Комитет Национальной Безопасности.

## Цу-е-фа

В Россию игра пришла в 1920-е. Отсюда сбой в локализации последнего слова. Загадочное «цу-е-фа» — это фраза («Пожалуйста, начинайте!»), как её произносят северные китайцы.

## КНБ и браузерные игры

КНБ в онлайн-исполнении является основой боевой системы большинства расплодившихся в последнее время браузерных RPG типа «чат с драками». Варьируется от откровенной **копипасты** типа «рыцари-драконы-принцессы», до увешанных **свистелками** и **перделками**, но сохраняющей основу вариантов.

А разгадка одна — создание вмняемой боевой системы требует немало труда и времени на отладку, **программисты** же ленивы от природы и хотят кушать уже сейчас. КНБ же является простейшим способом поделить двух человек на винера и лузера. Её можно быстро прикрутить к чату, после чего заниматься **торговлей оружием за sms-ки**, изредка отвлекаясь на добавление новых свистелок и перделок.

Алсо, есть версия КНБ в **аське**.

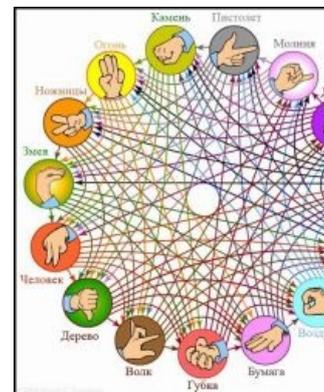
Алсо:

- В **мобильной** Honkai Impact замечена реализация, когда и мобы, и боевые няшки имеют классы «камень», «ножницы», «волшебная бумага» (соответственно «mecha», «creature», «psychic»). Инновация от «техно-отаку, спасающих мир» в том, что между няшками надо переключаться во время боя, так как при схожем damage-per-second «**существа**» имеют очешуевшие резисты к лазерам и пушкам, а «как бы бумажные» монстры имеют резист к пистолетам и ударам робот-лапами, но рвутся в щепки, когда в дело вступает **катана**-тян (+35% к наносимому урону и -35% к получаемому урону же!)
- *Впрочем, ничего нового.* Ещё в **Dune 2000** пехотинец выдерживал попадание из базуки(!) как будто это была **половинка** выстрела из автомата 9мм(!!!). И наоборот, танк из автомата повреждался на уровне «просто для приличия».

## КНБ и стратегии

До изобретения пороха принцип КНБ был краеугольным камнем любого масштабного наземного сражения. так, например:

- **Лёгкая пехота** / *Лучники, конные лучники*, обычно состояла из полуголых наёмников, не обременённых оружием и защитой. Из-за достаточной мобильности и большого своего количества, а также частичного или полного оснащения юнитов стреляющим оружием: пращей или луком, лёгкая пехота могла на протяжении многих часов мочить тяжёлую, не боясь быть догнанной и опиздюленной. Бумага.
- **Тяжёлая пехота** / *Арбалетчики*, состояла из старых, проверенных и прокачанных солдат, вооружённых пятиметровыми пиками, обвешанных щитами, шлемами и прочими доспехами. Имела низкую мобильность, но высокую защищённость и ударную силу. Перемалывала почти всех, вступавших с ней в контактный бой. Камень.
- **Кавалерия**, элита войск. Была высокомобильной и обладала огромной ударной силой, позволявшей ей легко справляться с лёгкой пехотой. Использовалась для нанесения ударов в слабые места или рассеяния войск. Однако тяжёлая пехота при должной выучке не боится фронтовых атак кавалерии. Ножницы.



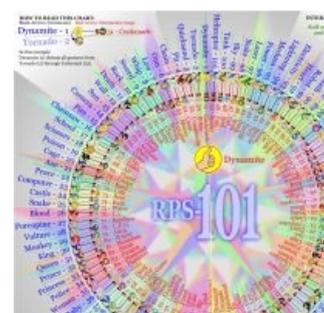
Вариант для продвинутых игроков (15 жестов)

Вариант для продвинутых игроков (15 жестов)



Для ещё более продвинутых (25 жестов)

Для ещё более продвинутых (25 жестов)



Капитан-Ножницы, Человек-

С введением новых видов вооружения (химическое, ядерное, биологическое) и освоением новых стратегических плоскостей (авиация, подводный бой, космос...) всё изрядно усложнилось, но принцип остался тот же — что-то всегда более уязвимо против чего-то другого и наоборот.

Естественно, реальные войнушки находят себе отражение и в компьютерных играх. Особенно заметно это в современных RTS, и на любой убер-юнит у противника обязательно есть свой юнит, а то и не один, при прочих равных превосходящий его без шансов. Поэтому для победы нужно:

- Иметь в армии юнитов разных специализаций и применять в бою каждого против наиболее уязвимо для него противника.
- Максимально скрывать от врага свои действия, чтобы тот не успел подготовиться к внезапному набегу.
- Постоянно проводить разведку, дабы не попасть под набег самому.

Примером хорошей, а самое главное — наиболее известной реализации принципа КНБ является [Starcraft](#).

## Тактика игры

Несмотря на запредельную простоту, оригинальная игра имеет свои тактики.

Из-за невыясненных причин большинство неискушённых людей в первый раз выбирало ножницы. В некоторых компаниях было правило «первые ножницы». Почему? Чтобы набрать ритм, и ко второму кону уже показать жесты строго одновременно. Из-за этого частенько человек, попадая в компанию, где о таком правиле никогда не слышали, спокойно показывал первые ножницы. И в результате был очень удивлён. Если соперник ставил камень, то нуб агрился и в следующем раунде ставил камень, на чём его можно было легко поймать, поставив бумагу. Итого два невозбранных вина, после которых начинался рандом и матам.

Когда эти самые неискушённые люди понимали, почему постоянно, то начинали ставить бумагу, надеясь обыграть опытного соперника. На чём возомнившего о себе нуба можно было легко и просто поймать, сыграв дурачка и поставив ножницы. От чего противник путался и порол горячку с повторениями. Таким образом, зная с кем (степень опытности) играет, опытный игрок в камень-ножницы мог спокойно обустраивать людей только в путь.

## Камень-ножницы-бумага-ящерица-Спок

Речь пойдёт о замечательном меме от г-на [Шэлдона Купера](#) (право на «изобретение» [оспаривается](#) Сэмом Кассом) — «Камень, ножницы, бумага, ящерица, Спок».

Это мод популярного инструмента разрешения спорных ситуаций «Камень, ножницы, бумага», усложнённый двумя сущностями «ящерицей» и «Споком». Нововведения баланса не нарушают — каждый из пяти новых исходов побеждает два и проигрывает также двум выброшенным вариантам. Разумеется при совпадении производится переигровка.

Ножницы режут бумагу. Бумага заворачивает камень. Камень давит ящерицу, а ящерица травит Спока, в то время как Спок ломает ножницы, которые, в свою очередь, отрезают голову ящерице, которая ест бумагу, на которой улики против Спока. Спок испаряет камень, а камень, разумеется, затупляет ножницы.

— *Правила игры*

Резонный вопрос — что за чёрт? Для чего всё усложнять? Ответ находится в [утке](#), [утка в зайце](#), [заяц в сундуке](#) теории вероятности. В классическом варианте вероятность победы 0,(3) (так же как и проигрыша и переигровки). В усиленном Споком и ящерицей

Бумага и Суперкамень!



Странно, но тут камень всё-таки победил бумагу...



Странно, тут тоже...

[Janken \(rock-paper-scissors\) Robot with 100% winning rate: 2nd version](#)

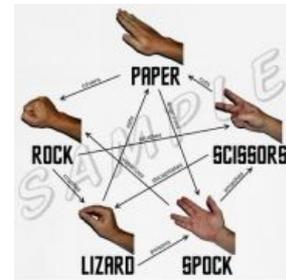
А хитрожопые японцы пошли еще дальше — [этот робот, оснащенный высокоскоростной камерой, успевает отследить предварительное движение рук](#)

ситуация меняется: вероятность победы 0,4 (+6%), вероятность проигрыша 0,4 (+6%), а переигровки 0,2 (-12%). То есть если использовать улучшенный вариант инструмента разрешения споров, то в среднем количество нерезультативных раундов будет меньше.

## Тематическая ненависть

Я не могу понять, почему в игре «Камень-ножницы-бумага» бумага побеждает камень. Я могу понять как камень побеждает ножницы, как ножницы побеждают бумагу, но я блядь никак не могу понять почему бумага сильнее камня. Предполагается что бумага магически обернётся вокруг камня и обездвижит его навсегда? Тогда почему бумага не может обернуться вокруг ножниц? Хуй с ножницами, почему бумага не может делать тоже самое с людьми? Вы часто видите как школьников засасывает в бумагу? Никто бы не покупал газет, если бы бумага оборачивалась вокруг людей и парализовывала бы их! Но этого не происходит, знаете блядь почему? Потому что бумага слабее всех! Камень разговнит сраную бумагу на части! Когда я играю в камень ножницы бумага, я всегда выбираю камень. Когда кто-то говорит мне, что он побил меня бумагой, я бью его в челюсть и кричу «Ой, блядь, извини, я думал что твоя сраная бумага тебя спасёт, ебанный мудака».

— *Ye olde copypaste*



Визуализация

Визуализация



Спок

Спок



Ответ копипасте

 [Как нас спасет бумага от падающего на Землю раскаленного камня](#)/569309.

Интеллектуальное большинство не знает, что доисторическая бумага, пергамент, на самом деле очень прочная. И в настоящее время её используют для изготовления сусального золота, когда дюжие мужики хуярят тяжелыми молотами по толстому сэндвичу из нескольких слоев пергамента переложенных слитками золота до превращения последних в тонкую фольгу.

Алсо, менее популярным, но более реалистичным объяснением было, что камень тонет, а бумага остаётся плавать.

## Немного матана

Особо **умные** любят придумывать собственные правила. **Тысячи их!** Вот только чуть более, чем половина этих шедевров являются несбалансированными, то есть существует два или более вариантов, которые имеют неравное количество возможных побед и поражений. Для того, чтобы проверить, является игра наподобие КНБ сбалансированной или нет, нужно просто построить **матрицу** размера  $N \times N$ , где  $N$  — объем выборки (количество вариантов, которые можно изобразить руками), в каждую ячейку матрицы записать «1», если  $i$ -й (номер строки) вариант побеждает  $j$ -ый (номер столбца), и «-1» — наоборот, если проигрывает, предварительно пронумеровав каждый элемент выборки. В ячейки, где элементы выборки совпадают, воткнуть нули. В конце необходимо посчитать сумму элементов в каждой строке. Если она получилась равной нулю (то есть жест, отвечающий каждой строке, выигрывает и проигрывает одинаковому количеству элементов выборки), то баланс есть. Если не ноль — нету.

Кстати, из метода проверки следует, что игры с четным числом вариантов выбора жеста несбалансированы априори, так что про колодец лимонада придется забыть. Пичалька.

КНБ непосредственно связана с **Парадоксом Кондорсе**, согласно которому при **честных демократических**

выборах: 1) легко получается результат «кандидат А лучше кандидата В, кандидат В лучше кандидата С, кандидат С лучше кандидата А»; 2) результаты мажоритарных выборов зависят от порядка их проведения, при тех же предпочтениях **электората**. Основа красивого политического **процесса**.<sup>[2]</sup>

КНБ становится бесполезной при большом количестве игроков, все потому что вероятность ничьи неуклонно растет при повышении количества игроков. Например при n=7 вероятность ничьи 83%, что невольно заставляет задуматься о **других методах жеребьевки**. Или просто разделиться на группки по 3 человек, из которых проебавшие (ну или нагнувшие, когда как) сходятся в финальном поединке

## См. также

- Дворовые игры
- Детская площадка
- Starcraft

## Ссылки

- КНБ через чат (скрипт для красноглазиков).
- Поиграть онлайн.
- Статья о сабже на Нетлоре

## Примечания

- ↑ По-урусски возможны и другие написания, но **лучше — с запятыми**.
- ↑ Парадокс Кондорсе ещё цветочки, ягодки — **w:Теорема Эрроу (en.w:Arrow's impossibility theorem)** и **Теорема Балинского—Янга**. В соответствии с этими теоремами, с мечтами о представительности парламентов можно попрощаться навсегда, а наиболее справедливой системой выборов будет мажоритарная (как исключаящая парадокс третьей партии). Но это, конечно, актуально только для тех стран, в которых **плешивые**, **карлики** и **плешивые карлики** не правят четверть века подряд... ой, то есть, извините, «нипадряд!!!»



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

urban:Rock+Paper+Scissors tv:RockPaperScissors kym:rock-paper-scissors--2 w:Камень-ножницы-бумага