



1 Stel de opbrengstenmatrix op van het spel.

2 Welke kleur kaart zou je kiezen als je weet dat de ander R speelt? Welke kleur kaart zou je kiezen als je weet dat de ander Z speelt? Wat kun je hieruit concluderen over het Nash-evenwicht van het klaslokaalexperiment?

3 Is het mogelijk om meer punten te halen als je mag overleggen met de speler aan wie je gekoppeld wordt? Is het daarvoor nodig een bindende afspraak te maken?

4 Als je de ander kent, ben je dan eerder geneigd R of Z te spelen? Maakt het uit of je elkaar buiten de klas nog ontmoet?

AANGEBODEN DOOR:



5 Bedenk een toepassing die overeenkomt met het experiment. Daarvoor moet je het volgende bedenken:

- Wie zijn de twee spelers
- Wat zijn hun twee acties
- Wat zijn de opbrengsten die behoren bij de acties

Vul dan de opbrengstenmatrix in. Geef ook aan welke actie overeenkomt met het spelen van de zwarte kaart en welke actie overeenkomt met het spelen van de rode kaart.
