

## Spielanleitung

Herzlich willkommen. Sie nehmen an einem Spiel über Entscheidungen bei Unsicherheit teil.

Sie nehmen an einem Spiel teil, in dem Sie mit Personen und Computern interagieren. Ihre Auszahlung bestimmt sich im Wesentlichen daraus, wie viele Namen-Zahlenkombinationen Sie in Erfahrung bringen. Dieses geschieht im Einzelnen wie folgt.

Zu Beginn dieses Spiels bekommen sie zwei Listen: Liste A und Liste B. Auf Liste A befinden sich 200 Namen (längere Buchstabenkombinationen). Zu jedem dieser Namen auf der Liste gehört eine Zahl, die einem Ihrer Mitspieler oder einem Rechner bekannt ist. Wer die fehlende Zahl kennt, wird zufällig vor Spielbeginn bestimmt. Auf Liste B befinden sich 200 Namen und 200 Zahlen, die einander zugeordnet sind. Dieses sind die Namen-Zahlenkombinationen, die Ihnen bekannt sind, Ihnen zufällig zugeordnet wurden, und nach denen Sie von anderen gefragt werden könnten. Weiterhin sind Ihnen einige andere Teilnehmer bekannt, zu Beginn vier, jeweils beschrieben durch eine Kennzahl. Jeder der anderen (Personen oder Rechner) erhält wie Sie zwei Listen. Liste B ist in Ihrem System abgelegt. Damit Sie nicht immer suchen müssen, ob Sie eine Kombination kennen, überprüft das Ihr System bei Anfragen automatisch und teilt Ihnen das Ergebnis mit.

Die Zahlen zu den Namen auf Ihrer Liste (Liste A) können Sie über Anfragen in Erfahrung bringen. Ihre Anfrage stellen Sie an einen der Ihnen bekannten anderen Teilnehmer (Rechner oder Person), der wie Sie durch eine Kennzahl charakterisiert ist. Wenn Sie eine Anfrage starten, arbeitet das System ihre Liste automatisch ab. Bei der Eingabe eines Namens auf Ihrem Bildschirm, für den Sie die zugehörige Zahl nicht kennen, schlägt Ihnen das System eine Reihenfolge von Ihnen bekannten Teilnehmern vor. Die Reihenfolge orientiert sich daran, ob ein Teilnehmer die Ihnen fehlende Zahl haben könnte: Der erstgenannte Teilnehmer ist am geeignetsten, der zweitgenannte am zweitgeeignetsten, usw. Es ist aber nicht sicher, dass einer der Teilnehmer die Zahl tatsächlich hat. Sollte der Teilnehmer die Zahl zu dem Namen Ihrer Anfrage nicht besitzen, kann er Ihre Anfrage weiterleiten. Das System bietet ihm auch wieder eine Reihung ihm bekannter Teilnehmer an. Anfragen müssen nicht beantwortet oder weitergeleitet werden. Dies entscheidet jeder Teilnehmer für sich. Wenn ein Teilnehmer eine Anfrage beantwortet, schickt er das Ergebnis direkt an den Anfrager. Falls eine Ihrer Anfragen beantwortet wird, registriert Ihr System, an welchen der Ihnen bekannten Teilnehmer Sie ihre Anfrage ursprünglich weitergeleitet hatten. Genau wie Sie kann jemand anderes seine Namen-Zahlenkombinationen erfragen. Er hat dabei dieselben Möglichkeiten wie Sie und erhält die gleichen Informationen. Ankommende Anfragen können Sie also beantworten, nicht beantworten oder weiterleiten. Bei Eingang einer Anfrage teilt Ihnen Ihr System mit, ob Sie die Anfrage aufgrund der dem System bekannten 200 Namen und Zahlenkombinationen beantworten können oder nicht.

Neben der Ihnen anfangs bekannten Anzahl an Teilnehmern, lernen Sie im Laufe des Spiels weitere Teilnehmer kennen. Diese können Sie als "zusätzliche Kontakte" in Ihre Liste von bekannten Teilnehmern übernehmen. Im weiteren Verlauf des Spiels können Sie diesen zusätzlichen Kontakten direkt Anfragen senden. Ebenso ist es Ihnen möglich, zusätzliche Kontakte aus Ihrer Liste von bekannten Teilnehmern zu löschen. Diesen können Sie dann keine Anfragen mehr direkt senden. Sie können alle 5 Runden zusätzliche Kontakte auswählen oder löschen. Hinweis: Es ist nicht möglich, die anfangs vorhandenen Kontakte zu löschen.

Für jede Namen-/Zahlenkombination von Liste A erhalten Sie 20 Punkte. Die Beantwortung einer fremden Anfrage kostet Sie 5 Punkte. Eigene Anfragen absenden kostet 2 Punkte. Weiterleiten kostet 1 Punkt. Jeder zusätzliche Kontakt kostet pro Runde 1 Punkt. Nichtstun, d. h. die Anfrage ignorieren, kostet nichts. Ihr Punktestand wird nach jeder Aktion angepasst. Ihr Kontostand zu Spielbeginn beträgt 100 Punkte. Der Wert von 1 Punkt beträgt 2 Cent.

Ihre Spielpartner treffen Entscheidungen wie Sie, die Rechner verhalten sich entsprechend eines Programms, das sie nicht kennen.

Die Spiele erfolgen über den folgenden Bildschirm, dort sind ihre Informationen und Aktionsmöglichkeiten wie folgt angeordnet:

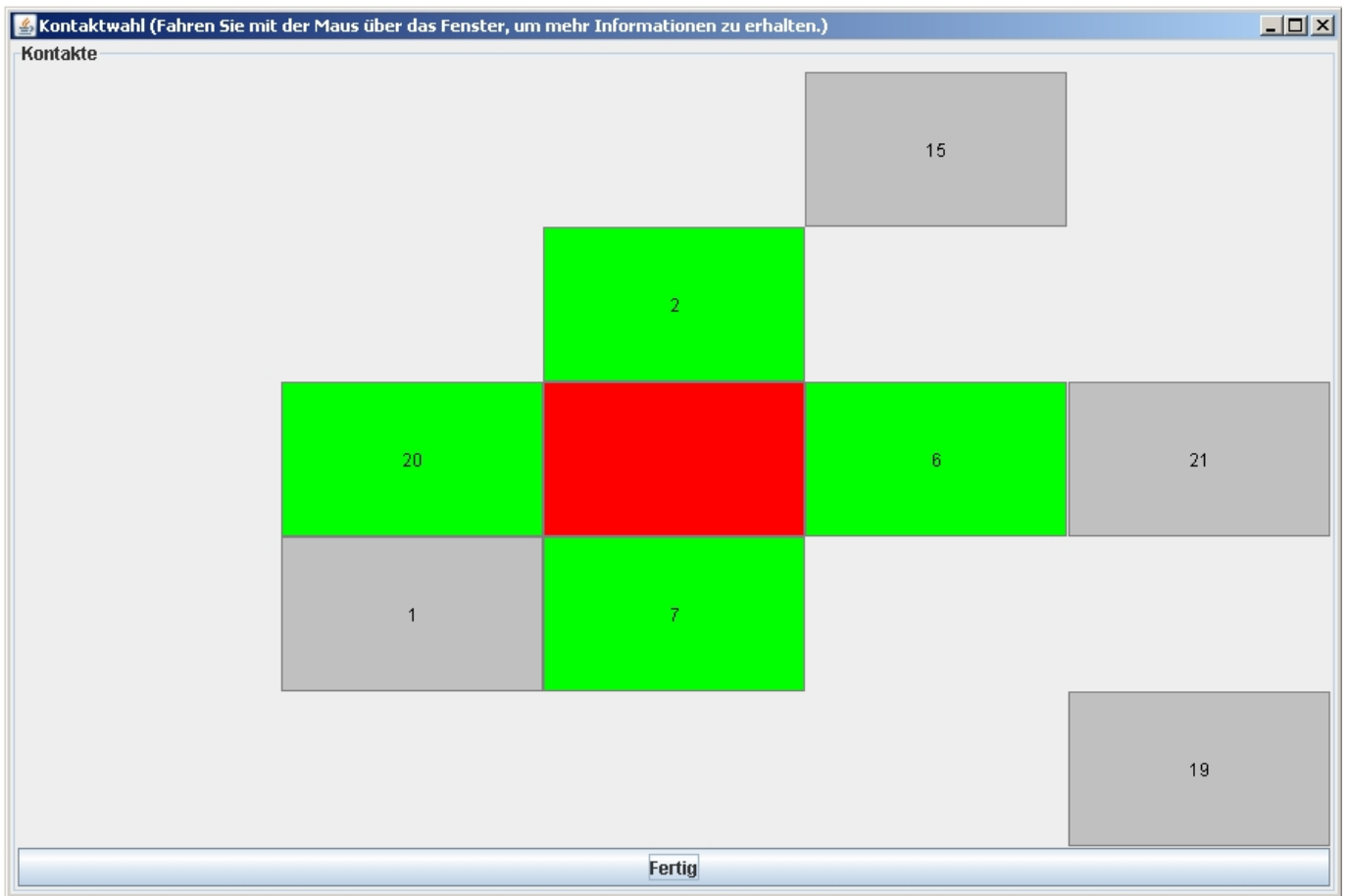
<b>Ihr Name:</b>		<b>Finanzstatus</b>		
2		<b>Kontostand:</b>	143,9	
		<b>Ausgaben:</b>	16,1	
		<b>Einnahmen:</b>	60	
<b>Fremde Anfragen. (Beliebig viele pro Runde möglich.)</b>		<b>Kontakte</b>		
<b>Von</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Anfragen</b>		
		<b>(von Ihnen ausgegangen) (bei Ihnen eingegangen)</b>		
11	Weiterleiten	<b>Name</b>	<b>gesendet</b>	<b>bearbeitet</b>
23	Weiterleiten	3	2	50.00 %
20	Weiterleiten	20	2	50.00 %
9	Weiterleiten	22	0	0.00 %
21	Weiterleiten	13	0	0.00 %
18	Beantworten	14	1	100.00 %
3	Weiterleiten			
3	Weiterleiten			
		<b>Abgesetzte Anfragen</b>		
		<b>An</b>	<b>Antwort</b>	
		3	(erhalten)	
		14	(erhalten)	
		20	(erhalten)	
		20	Warte seit: 1 Runden	
		3	Warte seit: 3 Runden	
		<b>Aktionen (Ausführung beendet Runde)</b>		
<b>Ignorieren</b>		<b>Anfrage absetzen</b>		<b>Nichts tun</b>
<b>Verarbeiten / Weiterleiten</b>				

Der Bildschirm ist in fünf Bereiche aufgeteilt:

1. Oben links: Auf dem Bildschirm steht ihre Kennung, die Sie sich bitte merken, da danach ausbezahlt wird.
2. Unten links: Tabelle aller eingehenden Anfragen. Mit den Buttons darunter geben Sie ein, wie Sie mit einer erhaltenen Anfrage umgehen: Verarbeiten/Weiterleiten (welche der beiden Option auf sie zutrifft, ist in der darüber stehenden Tabelle aufgeführt) oder Ignorieren.
3. Oben rechts: Hier ist Ihr Kontostand aufgeführt, entsprechend Einnahmen aus Namen-/Zahlenkombinationen und Ausgaben für das Stellen von Anfragen und das Beantworten oder Weiterleiten von Anfragen.
4. Mitte rechts: Hier zeigt eine Statistik, wie sich Ihre Kontakte verhalten haben. Ebenfalls können Sie sehen, wie Sie sich in der Vergangenheit gegenüber Ihren Kontakten verhalten haben.
5. Unten rechts: Zum einen können Sie neue Anfragen absetzen, zum andern erhalten Sie hier Informationen über von Ihnen abgesendete Anfragen. Sie stellen Ihre Anfragen, indem Sie auf den Anfrage absetzen Button klicken. Dann öffnet sich ein Fenster, in dem Sie einen Namen und einen Teilnehmer angeben, an den die Anfrage geht. In der Tabelle wird Ihnen der Status Ihrer offenen Anfragen angezeigt.

Alle 5 Runden können Sie andere Teilnehmer mit denen Sie bereits kommuniziert haben als zusätzliche

Kontakte in Ihre Kontaktliste aufnehmen. Ebenfalls ist es Ihnen alle 5 Runden möglich zusätzliche Kontakte wieder aus Ihrer Kontaktliste zu entfernen. Zum Hinzufügen oder Entfernen wird Ihnen alle 5 Runden das folgende Fenster eingeblendet:



Es zeigt den Ausschnitt des Spielfeldes, der Ihnen bekannt ist. Das rote Rechteck repräsentiert Sie selbst. Grüne Rechtecke repräsentieren Ihre Kontakte. Graue Rechtecke repräsentieren Ihnen bekannte Teilnehmer, die Sie zu zusätzlichen Kontakten machen können. Durch drücken der rechten Maustaste über einem Teilnehmer erscheint ein Menü, mit dem Sie einen Teilnehmer als zusätzlichen Kontakt auswählen (oder abwählen) können. Um Informationen über einen Kontakt zu erhalten, fahren Sie mit der Maus über ihn. Es erscheint ein Informationsfeld, das die Kooperativität und Kosten, die durch den Kontakt verursacht worden sind, zeigt. Wenn Sie mit der Kontaktwahl fertig sind, drücken Sie bitte mit der Maus den „Fertig“ Button.

Das Spiel wird in Runden durchgeführt. Eine Runde ist dann abgeschlossen, wenn jeder Teilnehmer eine Anfrage abgesendet hat oder auf den „Nichts tun“ Button geklickt hat.

**Wichtig:** Wenn Sie also Anfragen in einer Runde bearbeiten wollen, müssen sie dies tun, bevor Sie eine eigene Abfrage absetzen. Informationen über beantwortete Anfragen werden sofort weitergegeben.

Das Spiel dauert sicher 20 Runden. Danach wird jede Runde gewürfelt, ob das Spiel abbricht. Falls eine 1 kommt, wird abgebrochen, sonst wird die nächste Runde gespielt.