

Javakaartspel

Consument en Markt

12 Juni 2006

1 Inleiding

U gaat tezamen met een andere speler een spel spelen. Er zijn dus twee spelers. Die noemen we A en B . Bij aanvang van het spel wordt er geloot welk dezer spelers U bent.

Na afloop van het spel heeft U een zekere score (i.e. puntenbedrag) behaald. Op 5 juli 2006 zal door middel van een loting een speler getrokken worden. Wie de gelukkige is zal op www.math.uu.nl/people/mouche/markt.html bekend worden gemaakt. Deze speler ontvangt de behaalde score in euro's.

2 Spelregels

Elk van beide spelers heeft een flink stapeltje met blauwe kaarten, een flink stapeltje met rode kaarten en een stapeltje met 12 informatiekaarten.

Het spel bestaat uit 20 ronden. Bij begin van het spel heeft elke speler een score van 0 punten. In elke ronde kiest elke speler één gekleurde kaart en eventueel ook nog één informatiekaart en geeft die aan de andere speler; dat geven gebeurt simultaan. Elke informatiekaart kan slechts één keer gebruikt worden, maar de stapeltjes rode en blauwe kaarten zijn zo flink dat er geen gebrek aan die kaarten zal optreden. Het geven en ontvangen van informatiekaarten levert geen punten op, dat van de gekleurde kaarten wel en als volgt.

Voor speler A geldt

- als hij een blauwe kaart geeft, dan wordt zijn score verhoogd met 0 punten.
- als hij een rode kaart geeft, dan wordt zijn score verhoogd met 5 punten.
- als hij een blauwe kaart ontvangt, dan wordt zijn score verhoogd met 20 punten.
- als hij een rode kaart ontvangt, dan wordt zijn score verhoogd met 0 punten.

En voor speler B geldt

- als hij een blauwe kaart geeft, dan wordt zijn score verhoogd met 0 punten.
- als hij een rode kaart geeft, dan wordt zijn score verhoogd met 5 punten.
- als hij een blauwe kaart ontvangt, dan wordt zijn score verhoogd met 10 punten.
- als hij een rode kaart ontvangt, dan wordt zijn score verhoogd met 0 punten.

Beide spelers hebben dezelfde informatiekaarten op kaart 10 na. De informatie op die kaarten is de volgende.

1. Help me alstublieft.
2. Als U mij niet helpt, dan zal ik U ook niet helpen.
3. Als U mij helpt, dan help ik U ook.
4. Ik hoop dat ik op U kan rekenen.
5. Ik beloof dat ik U in de volgende ronde help.
6. Laten we het verleden vergeten en een nieuwe start maken.
7. Ik heb spijt over mijn gedrag. Ik zal het verbeteren.
8. Ik waardeer U samenwerking. Merci!
9. We kunnen trots zijn op onze samenwerking.
10.
 - voor A: Ik vind het niet eerlijk dat U minder punten voor een ontvangen blauwe kaart krijgt dan ik.
 - voor B: Ik vind het niet eerlijk dat ik minder punten voor een ontvangen blauwe kaart dan U krijgt.
11. Ik vrees dat we beide als slachtoffer uit dit spel zullen komen.

3 Computerprogramma

Elke ronde wordt als volgt gespeeld: klik op een blauwe of rode kaart en kies eventueel een informatiekaart. Druk daarna op verstuur.

Als U speler A bent kunt U meteen U kaart versturen. Als U speler B bent heeft versturen pas effect als het telefoontje groen geworden is (i.e. als de andere speler gezet heeft). Klik daarna op verstuur.

Druk nooit op de RESET-knop!