

# Javakaartspel

Consument en Markt

2007

## 1 Inleiding

Je gaat met een andere speler een spel spelen. Er zijn dus twee spelers. Die noemen we  $A$  en  $B$ . Zelf ben Je speler  $A$ . Het spel betreft het zogenaamde Javakaartspel en kan gespeeld worden vanaf elke computer met een internet-aansluiting.

## 2 Spelregels

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

Het spel bestaat uit 15 rondes. Bij begin van het spel heeft elke speler een score van 0 punten. In elke ronde kiest elke speler één gekleurde kaart en geeft die aan de andere speler; dat geven gebeurt simultaan. Speler  $B$  heeft tevens de mogelijkheid om een berichtje mee te sturen; speler  $A$  heeft dat niet. Zowel het geven en ontvangen van gekleurde kaarten kan punten opleveren: het geven van een blauwe kaart levert geen punten op, het geven van een rode kaart wel. Het ontvangen van een blauwe kaart levert wel punten op, maar het geven niet. Preciezer (en zelfs heel precies):

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 10 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 20 punten;
- als hij een rode kaart ontvangt, dan wordt zijn score verhoogd met 0 punten.

### 3 Het spel daadwerkelijk spelen

Het spel is te spelen vanaf 18.00 uur op vrijdag 22 juni tot en met 18.00 uur op vrijdag 29 juni en dan wel te weten tussen 7.00 uur en 22.00 uur. Om het spel te spelen: geef de url `ghosthunter.no-ip.com/pdapplet.html` in in een webbladerprogramma zoals Mozilla Firefox of Internet Explorer.

Om het spel te spelen dient de Java-plug-in geïnstalleerd te zijn. (Laat deze automatisch installeren indien het besturingssysteem daarom vraagt.)

Elke ronde wordt als volgt gespeeld: klik op een blauwe of rode kaart. Druk daarna op "verstuur". Als speler B dat ook gedaan heeft, wordt het resultaat zichtbaar. Wacht niet langer dan 60 seconden per zet. (Bedenk: de bedoeling is dat Je al een strategie gereed hebt om het spel mee te spelen.) De bedoeling is om het spel één keer te spelen. Maar er is niets op tegen om het ook een keer te spelen om ermee vertrouwd te raken. In dat geval dien Je minstens 2 minuten te wachten en het webbladerprogramma opnieuw op te starten.