Представить игру в виде дерева с узлами-позициями, указать стратегии, информационные множества игроков и матрицы ожидаемых выйгрышей.

(Упрощенный вариант покера). В игре участвуют два игрока *P*1, *P*2. В начале игры каждый игрок делает единичную ставку на “кон”. Колода карт, содержащая *m* картинок и *n* карт без картинок, тасуется, и одна из карт сдаётся первому игроку. Посмотрев на свою карту, игрок может спасовать или поставить некоторую сумму *a*. Если игрок *P*1 пасует, игра на этом прекращается: игрок выигрывает единицу, если у него картинка, и проигрывает, если у него карта без картинки. Если игрок увеличивает ставку, то второй игрок, не зная карты первого игрока, должен решить: пасовать ему или поднимать ставку? Если второй игрок пасует, первый игрок выигывает ставку (единицу). Если *P*2 поднимает ставку, то карты открываются и первый игрок выигрывает (1+*a*), если у него картинка, и проигрывает (1+*a*) при карте без картинки.