

Transferencia monetaria por asignaciones dirigida



Descripción del Problema

2 grupos de jugadores, A y B.

Cada grupo se subdivide a su vez en otros dos, verdes (A) y amarillos (B).

Cada subconjunto posee diferentes características que las dotan de la capacidad de transferir o recibir dinero o no.

Características de jugadores

Jugadores verdes: transfieren dinero a jugadores de B.

Jugadores amarillos: reciben dinero de jugadores verdes.

Jugadores del subconjunto A: poseen inicialmente una cantidad monetaria entre 0 y 100.

Objetivo del juego

Simular cómo se trasladan las unidades monetarias desde los jugadores de A hacia los de B.

Para ello, empleamos una serie de reglas de transferencia y reglas de aniquilación (casos especiales).

Reglas de transferencia

- Dentro de A:
Se transfieren entre ellos libremente mediante impacto.
- De A hacia B:
Solo ocurre entre jugadores verdes y amarillos.
- Jugadores verdes:
Transfieren a amarillos si tienen 10 o más uds monetarias.
- Jugadores amarillos:
Distribuyen entre los jugadores de B las cantidades.

Reglas de aniquilación

- Tipo I:
Si un jugador de A impacta con un B no amarillo, le roba 1 ud monetaria. Si no posee ninguna (B), se convierte en un A.
- Tipo II:
Si un jugador verde impacta con un B no amarillo (Tipo I).

Reglas de aniquilación

- Tipo III:
Los jugadores de B se pueden transferir entre ellos.
- Tipo IV:
Existen jugadores del subconjunto B que son resistentes a la aniquilación