



- 贝叶斯博弈/静态非完全信息博弈
  - $N$
  - $A_i$
  - $\Theta_i$
  - $v_i$
  - $\mathbb{P}$
  - 描述一个贝叶斯博弈要带着以上，且描述先验概率和后验概率
- Cournot不对称
- Study Groups: cut-off strategy
- 逆向选择: workPF制也是逆向选择
- **陪审团投票**
  - 找均衡: 不同类型下写收益找BR
  - CA不是均衡的原因: 在信号不一下信息被抵消了, 先验信息更为重要
- **纯化: purification**
  - their behavior looks as though they are mixing between H and T with equal probabilities, from an outside observer's point view who does not observe players' private information.
- **拍卖**
  - 二价拍卖的收益函数
  - 弱占优
    - 按照自己的价值来bid:
  - 一价拍卖
    - 假设: 出价随自己的价值递增。s可微。
  - **Revenue equivalence theorem**
    - IPV条件下。风险中性、**最高保留价值的人赢得商品, 最低保留价值的人的期望收益始终为0**
  - **Winner Curse**
- 动态不完全信息博弈
  - PBE
  - 信念! (PBE的要求)
    - 有一套信念
    - **信念需要一致: 满足贝叶斯**
    - 在非均衡路径, 随便给信念
    - **给定信念, 在任何一个信息集上, 行为都要是BR**
    - 有些行为, 没有信念能够满足。

- 如果所有的信息集都在均衡路径上，那么只存在唯一合理的信念，从而这就是唯一的PBE
- **Signaling**
  - 图
  - 直觉标准
-