

- 贝叶斯博弈/静态非完全信息博弈
 - N
 - A_i
 - Θ_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: wokPF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

