

12.12

תורת המשחקים  
גיליון 6

מקרים:

I

II

10

		$q$ I	$1-q$ II
$p$ I		1, 3	-1, 0
$p$ II		0, 0	0, 2

1. א.

יש משחק זה שתי נקודות

שיווי-משקל בתכסיסים טהורים:

(I, I) אם תלומים (1, 3)

(II, II) אם תלומים (0, 2)

נחשב נקודות שיווי-משקל נוספות בהנחת הטירוף.

לא ייתכנו משחק זה נקודות שיווי-משקל בהן אחד השחקנים משתמש

בתכסיס טהור, והלכן משתמש בתכסיס טהור משל.

נותרה האפשרות בה שני השחקנים משתמשים בתכסיס טהור משל.

ולכן:  $\text{supp}(\vec{p}) = \{I, II\}$  וכן  $\text{supp}(\vec{q}) = \{I, II\}$ .

לכן מתקיימים האזילות מתקיים:

$$3p = 2(1-p)$$

$$p = \frac{2}{5}$$

$$q - (1-q) = 0$$

$$q = \frac{1}{2}$$

ומכאן, להנחת הטירוף של המשחק ישנן 3 נקודות שיווי-משקל:

(1, 3) אם תלומים •  $((1, 0), (1, 0))$

(0, 2) אם תלומים •  $((0, 1), (0, 1))$

$(0, 1\frac{1}{2})$  אם תלומים •  $((\frac{2}{5}, \frac{3}{5}), (\frac{1}{2}, \frac{1}{2}))$





	$q$ I	$1-q$ II
$p$ I	2, -1	1, 4
$1-p$ II	2, 4	3, 1

המשחק זה ק"מ נקודת של-משחק  
אחת התכונות: C

(II, I) שם תשלומים (2, 4)

נחשב נקודות של-משחק (ניסוח) התכונות מתקיימות.  
מתקיימת האזעמה נקודת של-משחק אחת  
באמצעות זה אנו רשומים  
C, והשם משמש התכונות מתקיימות:

שחקן 2 משחק (1, 0) ושחקן 1 משחק (p, 1-p)  
ונקרא  $I \in \text{supp}(\vec{q})$ ,  $II \notin \text{supp}(\vec{q})$  ולכן

$$-p + 4(1-p) \geq 4p + (1-p) \quad \text{מתקיים:}$$

$$8p \leq 3$$

$$p \leq \frac{3}{8}$$

כלומר, אם  $p \leq \frac{3}{8}$  אז נקודת  
של-משחק שם תשלומים (2, 4-5p)

כעת נבחן את האפשרות שהשחקנים משתמשים באסטרטגיה

$$\text{supp}(\vec{q}) = \{I, II\}, \quad \text{supp}(\vec{p}) = \{I, II\} \quad \text{ולכן:}$$

אם מתקיימת האזעמה מתקיים:

$$-p + 4(1-p) = 4p + (1-p)$$

$$p = \frac{3}{8}$$

$$2q + (1-q) = 2q + 3(1-q)$$

$$q = 1$$

$$II \in \text{supp}(\vec{q}) \quad \text{בסתירה לנ"ל}$$

לכן נקודות של-משחק היחידות הן:

$$(2, 4-5p)$$

$$(p, 1-p), (1, 0) \quad \text{שם תשלומים}$$

$$0 \leq p \leq \frac{3}{8}$$

כל



		$q$ I	$1-q$ II
$p$	I	3, 4	2, 3
$1-p$	II	4, 4	1, 5

ע.

המלך זה אין נקודת שוויון-משלך

בתכסיסים אחרים.

נחש, אם כן, נקודת שוויון משלך

בהחלטת הסיווג.

לא ייתכן המלך זה נקודת שוויון-משלך בהן אלה הסקנים

מלחמה בתכסיס אחר והלך מלחמה בתכסיס

מלחמה ממש (ממשי) (האזל).

יותר זה האפשרות בה של הסקנים מלחמה בתכסיס מלחמה

ממש, כלומר:  $\text{supp}(\vec{p}) = \{I, II\}$ ,  $\text{supp}(\vec{q}) = \{I, II\}$

לכן מתקיימת האזלית מתקיים:

$$4p + 4(1-p) = 3p + 5(1-p)$$

$$p = \frac{1}{2}$$

$$3q + 2(1-q) = 4q + (1-q)$$

$$q = \frac{1}{2}$$

לכן נקודת שוויון-המשלך היחידה המלך זה היא:

$$(2\frac{1}{2}, 4)$$

$$((\frac{1}{2}, \frac{1}{2}), (\frac{1}{2}, \frac{1}{2}))$$

אם תלומים





2. יבא  $G = (S, T, \pi_1, \pi_2)$  משחק של שחקנים

שכל  $|S| = |T| = 2$  , כאשר

נראה שההסתברות  $G^*$  יש נקודת שיווי-משלם יחידה:

• נראה כי לא ייתכנו נקודות שיווי-משלם בקו אחד של שחקנים  
אלמלא בתפסים אותו.

נניח בשלילה שקיימת נקודה כזו, נניח בהכרח כי שחקן

2 משהתמלא בתפסים אותו: סתירה בטענה 1.

בנוסף כי שחקן 1 משהתמלא בתפסים אותו משהו (מסווג שחקן

שאינו נקודת שיווי-משלם ב- $G$ ) ונניח שהוא משחק  $(p, 1-p)$   
כאשר  $p \neq 0, 1$ .

אזי מתקיימת האזולה עבור שחקן 1 מתקיים:

$$\textcircled{*} \pi_1(s_1, t_1) = \pi_1(s_2, t_1)$$

ובנוסף, מתקיימת רצף נקודות שיווי-משלם מתקיים:

$$\textcircled{**} p \cdot \pi_2(s_1, t_1) + (1-p) \pi_2(s_2, t_1) \geq p \cdot \pi_2(s_1, t_2) + (1-p) \pi_2(s_2, t_2)$$

שכן אם נקודת שיווי-משלם ב- $G$  אינו יוצאת.

$$\textcircled{*} \pi_2(s_1, t_1) < \pi_2(s_2, t_2) \text{ כי אחרת, בהכרח אם}$$

היה נקודת  $(I, I)$  נקודת שיווי-משלם ב- $G$ .

$$\textcircled{*} \pi_2(s_2, t_1) < \pi_2(s_2, t_2) \text{ כי אחרת, בהכרח אם}$$

היה נקודת  $(II, I)$  נקודת שיווי-משלם ב- $G$ .

קיימנו סתירה לכספים  $\textcircled{**}$  ולכן לא

ייתכן נקודת שיווי-משלם בה אחד השחקנים

משהתמלא בתפסים אותו.





האפשרות היחידה לקבלת מידע מ- $G^*$  היא  
 אם יש להם תועלת מ- $p$  ו- $q$  (התועלת מ- $p$  היא  $p$  ו- $q$  היא  $q$ )

נניח כי יש להם 1 תועלת מ- $(p, 1-p)$  ו-2 תועלת מ- $(q, 1-q)$

האז, כי התועלת מ- $(p, 1-p)$  היא  $p$  ו- $q$  היא  $q$

לכן, מידע מ- $p$  הוא תועלת מ- $p$  ו- $q$  היא  $q$

$$\text{supp}(p) = \text{supp}(q) = \{1, 2\}$$

$$p \pi_2(s_1, t_1) + (1-p) \pi_2(s_2, t_1) = p \pi_2(s_1, t_2) + (1-p) \pi_2(s_2, t_2)$$

$$q \pi_1(s_1, t_1) + (1-q) \pi_1(s_1, t_2) = q \pi_1(s_2, t_1) + (1-q) \pi_1(s_2, t_2)$$

לכן, מידע מ- $p$  הוא תועלת מ- $p$  ו- $q$  היא  $q$

$$p = \frac{\pi_2(s_2, t_2) - \pi_2(s_2, t_1)}{\pi_2(s_1, t_1) - \pi_2(s_2, t_1) - \pi_2(s_1, t_2) + \pi_2(s_2, t_2)}$$

$$q = \frac{\pi_1(s_2, t_2) - \pi_1(s_1, t_2)}{\pi_1(s_1, t_1) - \pi_1(s_1, t_2) - \pi_1(s_2, t_1) + \pi_1(s_2, t_2)}$$

אם  $0 < p, q < 1$  (ובאופן כללי) מידע מ- $p$  ו- $q$  היא  $q$

לכן, מידע מ- $p$  הוא תועלת מ- $p$  ו- $q$  היא  $q$

$$(p, 1-p), (q, 1-q)$$

האז,  $p, q$  הם





\* (רמז) כי  $0 < p, q < 1$  : עזר:

$a = \pi_2(s_2, t_2) - \pi_2(s_2, t_1)$  כי סהכום מתקיים  
 $b = \pi_2(s_1, t_1) - \pi_2(s_1, t_2)$

עליו  $\pi_1$  (ובהכרחו, לכן אבסורד)

כי נניח  $\pi_1$  ~~לפי~~  $\pi_1$  ~~היה~~  $\pi_1$  ~~לפי~~  $\pi_1$

$\pi_2(s_1, t_1) < \pi_2(s_1, t_2)$   $\wedge$   $\pi_2(s_2, t_2) > \pi_2(s_2, t_1)$  כי

$(I, II)$   $\pi_1(s_1, t_2) \geq \pi_1(s_2, t_2)$   $\pi_1$

נקודת שוויון  $\pi_1$   $\rightarrow$   $G$  בסתירה לפי  $\pi_1$ .

אומרת  $(II, II)$  נקודת שוויון  $\pi_1$   $\rightarrow$   $G$  בסתירה לפי  $\pi_1$ .

$\Downarrow$

$0 < p = \frac{a}{a+b} < 1$

אכיוון  $a, b$   $\pi_1$  ~~לפי~~  $\pi_1$

~~לפי~~  $\pi_1$   $\rightarrow$   $G$  בסתירה לפי  $\pi_1$ .





3. כ. נניח כי החברות יבואו  $Q$  יחד, ~~הן~~ סתירות.

פרט. שכן פונקציית התועלת היא  $\pi(Q)$  (התועלת)

$$\pi(Q) = (a - bQ)Q$$

הפונקציה  $\pi(Q)$  היא הפונקציה המרבית  
לכן נגזרתה היא 0

$$\pi'(Q) = a - 2bQ = 0$$

$$Q = \frac{a}{2b}$$

כאשר  $Q = \frac{1}{2} \frac{a}{b}$  היא נקודת מקסימום של הפונקציה

ולכן נציב מקסימום זה לתועלת, נקבל  
 $\frac{a^2}{4b}$  יחד  $\frac{a}{2b}$

ד. נניח כי שתי פונקציות התועלת  
1.  $\pi_1(Q_1, Q_2) = [a - b(Q_1 + Q_2)]Q_1$

2.  $\pi_2(Q_1, Q_2) = [a - b(Q_1 + Q_2)]Q_2$  - היא פונקציה

היא  $(Q_1, Q_2)$  תהיה נקודה של מקסימום

$$\pi_1(Q_1, Q_2) = \max_{Q_1} \pi_1(\tilde{Q}_1, Q_2)$$

$$\pi_2(Q_1, Q_2) = \max_{Q_2} \pi_2(Q_1, \tilde{Q}_2)$$

לכן נקבע  $Q_2$  ונחפש מקסימום  $\pi_1$ :

$$\pi_1(Q_1, Q_2) = [a - b(Q_1 + Q_2)]Q_1$$

$$(Q_1 \text{ של}) \pi'_1(Q_1, Q_2) = a - bQ_2 - 2bQ_1 = 0$$

$$Q_1 = \frac{a - bQ_2}{2b}$$

נציב  $Q_1$  ב- $\pi_2$  ונחפש מקסימום  $\pi_2$  על פני  $Q_2$   
 $Q_2 = \frac{a - bQ_1}{2b}$

$$2bQ_1 = a - \frac{b(a - bQ_1)}{2b}$$

$$(2b - \frac{b}{2})Q_1 = \frac{a}{2} \Rightarrow Q_1 = \frac{a}{3b}$$

$$Q_2 = \frac{a}{3b}$$



$(\frac{a}{3b}, \frac{a}{3b})$  היא נקודה על-יוויה המסלול הנ"ל  
 הפונקציה  $f(x) = \frac{a^2}{9b}$

השק הממוצע	השק הממוצע	
$\frac{2a}{3b}$	$\frac{a}{2b}$	כמות המוצר הנמכר
$\frac{a}{3}$	$\frac{a}{2}$	מחיר המוצר
$\frac{a^2}{9b}$	$\frac{a^2}{4b}$	התשלום לקצב

כנס  $>$  : מסתו  $\infty$  נק'  $n$   
 $Q_1, Q_2 \geq \frac{a}{b}$  בקו  
 (והמכירה של שוקן הוא 0)