Вход на рынок

Фирма a решает зайти/нет на рынок

есть монополист b

если нет $\Rightarrow$ $a - 0$; $b = 2$

если да $\Rightarrow$ b решает демпинг
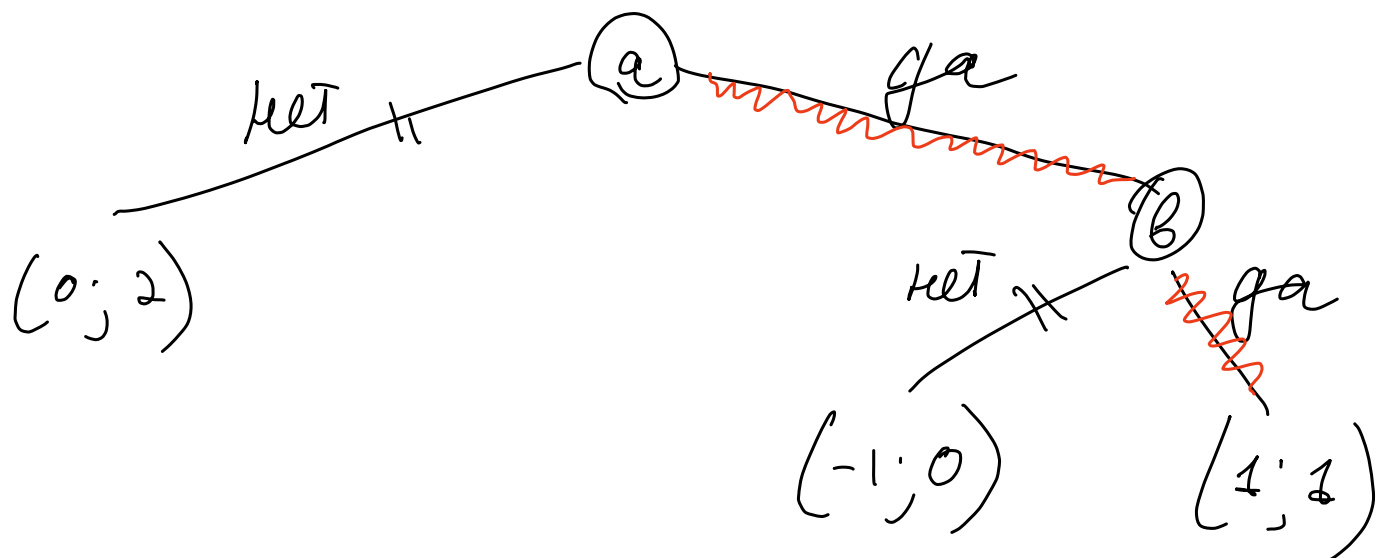
$$
\begin{array}{cc}
\underline{да} & \underline{нет} \\
a = -1 & a = 1 \\
b = 0 & b = 1
\end{array}
$$

нет $(0; 2)$

да

нет $(-1; 0)$

да $(1; 1)$

На каждом шаге 2 альтернативы

2 игрок знает ход первого

а 1 игрок не знает ход второго и забывает
решить игру
свой первый
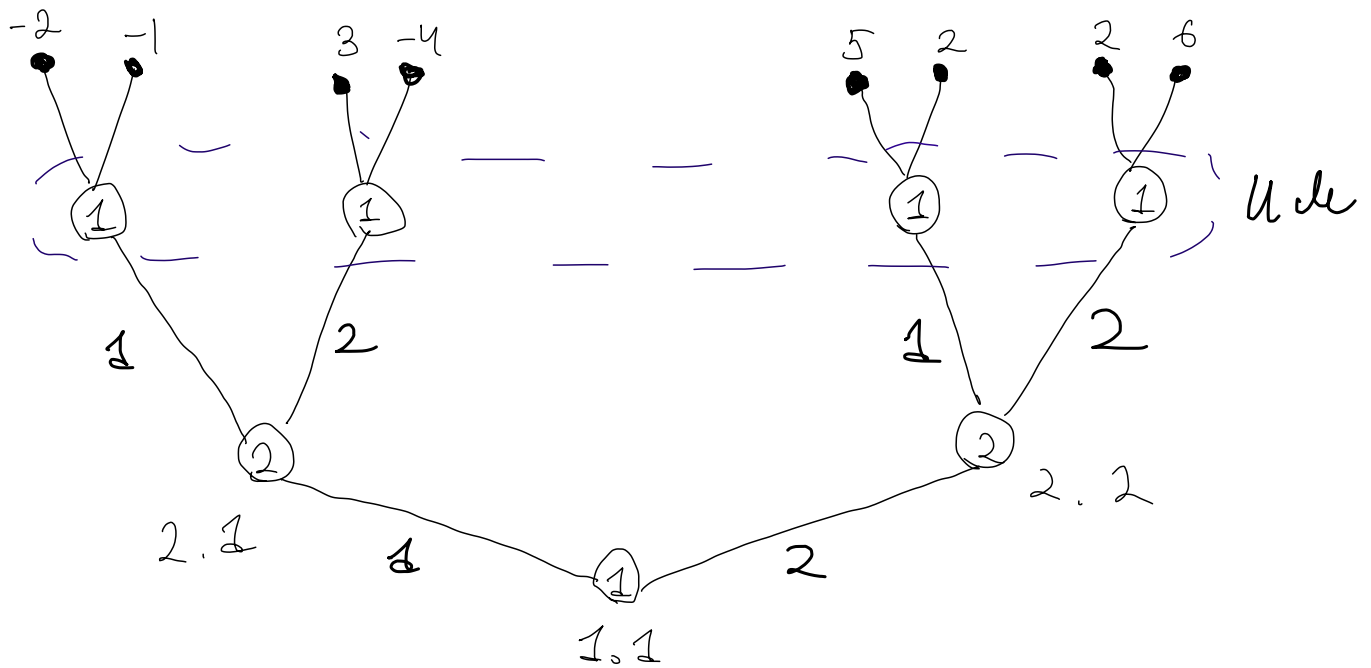
	(1, 1)	(1; 2)	(2; 1)	(2; 2)
(1; 1)	-2	-2	3	3
(1; 2)	-1	-1	-4	-4
(2; 1)	5	2	5	2
(2; 2)	2	6	2	6

$$A^{))) } = \begin{array}{cc} & \begin{array}{cc} (1;1) & (1;2) \end{array} \\ \begin{array}{c} (2;1) \\ (2;2) \end{array} & \begin{pmatrix} 5 & 2 \\ 2 & 8 \end{pmatrix} \end{array}$$

$$P^{))) }: \begin{pmatrix} 5 \\ 2 \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} 2 \\ 8 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3 \\ -4 \end{pmatrix} \Rightarrow P^{))) } = \left(\frac{4}{7} ; \frac{3}{7} \right)$$

$$Q^{))) }: (5;2) - (2;8) = (-4; 3) \Rightarrow Q^{))) } = \left(\frac{4}{7} ; \frac{3}{7} \right)$$

$$V = \begin{pmatrix} 4/7 \\ 3/7 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 5 \\ 2 \end{pmatrix} = \frac{26}{7}$$

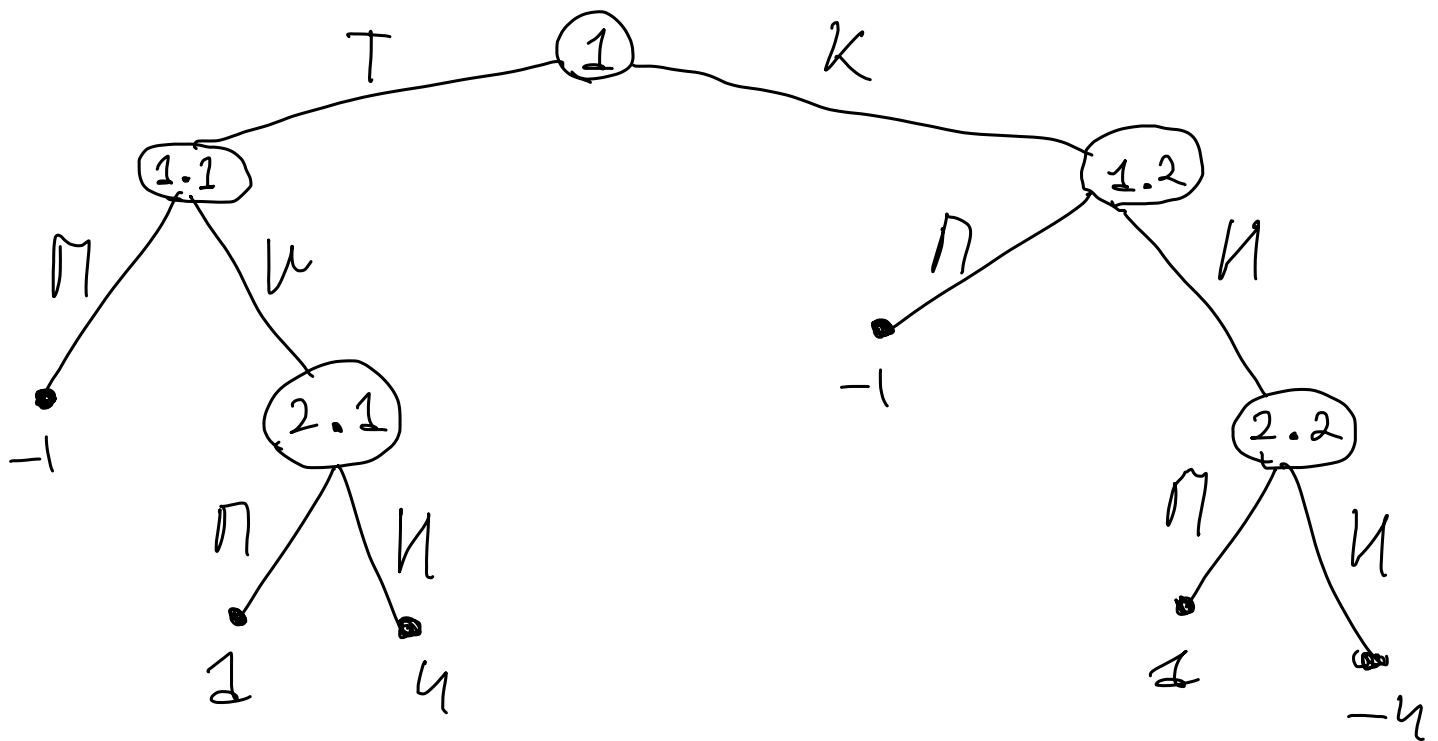$$P^{*} =$$

На столе 2 карты: туз и король

I берёт одну карту, смотрит, говорит пас/игр

$\Big[$ если пас —1 $
$\Big[$ если игра — продолж игр, кладёт 3 $ банк

Цначально оба игрока в банк 3 $

игр не видя выбр карту говорит пас/игр

$\Big[$ пас — проигрывает 1 $
$\Big[$ игра — продолж, кладёт 3 $ в банк

$$\begin{array}{c} & \Pi \qquad \text{И} \\ \begin{array}{c} \Pi;\Pi \\ \Pi;\text{И} \\ \text{И};\Pi \\ \text{И};\text{И} \end{array} \begin{pmatrix} -1 & -1 \\ 0 & -2,5 \\ 0 & 1,5 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \end{array}$$

$$H(\Pi\text{и}; \Pi) = \tfrac{1}{2}\cdot(-1) + \tfrac{1}{2}(1) = 0$$

$$A^\circ = \begin{array}{c} & \Pi \qquad \text{и} \\ \begin{array}{c} \text{И};\Pi \\ \text{и};\text{и} \end{array} \begin{pmatrix} 0 & 1,5 \\ 1 & 0 \end{pmatrix} \end{array}$$

$$P: \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix} - \begin{pmatrix} 1,5 \\ 0 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -1,5 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$P^* = (0.4; 0.6)$$

$$Q: (0; 1.5) - (1; 0) = (-1; 1.5)$$

$$Q^* = (0.6; 0.4)$$

В студии 3 двери - за одной и них приз

Игрок указывает на одну и дверей

- Ведущий может открыть одну и оставшихся дверей и показать, что там нет приза

- Ведущий - не дать приз

- Игрок - получить приз