**Instructions pour l’utilisateur**

Bienvenue à notre expérience! Lisez bien le document suivant.

Cette expérience comprend 3 parties. Chaque partie comprend un certain nombre de périodes. Ce nombre ne sera pas connu des utilisateurs. Les utilisateurs iront à leur rythme durant chaque partie. Cependant, il y aura un temps d’attente entre tous les utilisateurs à la fin de chaque partie avant de commencer la suivante.

L’objectif principal du jeu est d’échanger de l’argent. Au début de chaque partie, les utilisateurs reçoivent $10 d’argent virtuel.

**Partie 1**

Les utilisateurs seront aléatoirement associes avec un partenaire. Ils échangeront de l’argent pendant un certain nombre de périodes. Chaque utilisateur sera soit l'expéditeur ou le destinataire. L'expéditeur va commencer et envoyer une somme d'argent au récepteur. Bien sûr, ce montant ne doit pas dépasser sa dotation initiale de $10. L'argent reçu par le récepteur sera 3 \* l'argent envoyé par l'expéditeur. Ensuite, le récepteur envoie de l’argent en retour. Toutefois, dans ce cas, l'argent envoyé ne sera pas multiplié par trois.

Par exemple, prenons deux utilisateurs A et B. A sera émetteur et B récepteur. A envoie $7 à B. B reçoit $21 (3 \* 7). Il renvoie $11. A la fin de la période, le montant total d'argent sera de $14 pour A et $20 pour B.

Il n'est pas possible pour le récepteur d’envoyer plus de trois fois l'argent envoyé par l'expéditeur. Dans notre exemple précédent, B ne peut pas renvoyer plus de $21 à A.

Les utilisateurs ont besoin de procéder à l'échange jusqu'à ce qu’il n'y ait plus de périodes dans cette partie.

**Partie 2**

Dans cette partie du jeu, les utilisateurs seront affectés au hasard avec un partenaire. Il est possible de jouer avec la même personne de la partie précédente, bien que la probabilité d'un tel cas soit plutôt faible. L'objectif de cette partie est la même que la précédente, à savoir les utilisateurs échangent de l'argent pendant un certain nombre de périodes. Cependant, dans cette partie, un histogramme sera à la disposition des utilisateurs afin qu'ils puissent voir l'argent envoyé et reçu de l'utilisateur avec lequel ils jouent.

Cet histogramme est ici seulement pour afficher les résultats d'un comportement antérieur et ne doit pas dire à l'utilisateur combien d'argent envoyer. Il s'agit d'un outil suggestif pour aider les utilisateurs à mieux discerner comment leur partenaire jouait pendant la partie précédente.

**Partie 3**

La troisième et dernière partie de l'expérience suit toujours le modèle établi dans la partie 1 Toutefois, les utilisateurs seront désormais affectés d'un indice de confiance – un nombre compris entre 0 et 1 qui va révéler à leur partenaire s'ils peuvent faire confiance à cet utilisateur.

Cet indice de confiance sera connu par le partenaire de chaque joueur et permettra aux utilisateurs de faire un choix judicieux en ce qui concerne l'argent à envoyer. Ci-dessous est l'algorithme qui calcule l'indice de confiance d'un utilisateur en fonction de l'argent qu'il a envoyé et reçu de son partenaire.

if money returned < money received:

if :