Simular a criação de ovelhas

Jogadores

- 3 jogadores ao todo em rede.

Etapas do Jogo

- 3 experimentos diferentes com 2 fases

- 1º experimento

Pasto comum (os 3 jogadores no mesmo pasto)

- 2º experimento

Pasto individual ( 1/3 do pasto)

- 3º experimento

Privado ( Cada jogador pagará para usar o pasto )

- 30 rodadas por fase (tentativa)

- 1ª fase: Tempo

- 2ª fase: Pontos

Recurso Usado

- Capins

- Ovelhas

Ações do Jogador

- Colocar no pasto (consome 15% por rodada)

- Prender

- Tosar

- Vender

- Reproduzir (Usa 2 ovelhas)

Regras do Jogo (A ser usado em cada experimento)

Ao iniciar o jogo, o pasto terá 100 capins e cada jogador terá 5 ovelhas.

Em cada rodada o jogador é obrigado a definir uma atividade para todas as ovelhas.

Cada ação demanda diferentes tempos e/ou pontos.

Quando com as atividades das ovelhas a serem realizadas pelos jogadores.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Atividade | Pôr no pasto | Deixa presa | Tosar | Vender | Procriar |
| Tempo | Fi = 3s. | Fi = 1s. | Fi = 15s. | Fi = 0s. | Fi = 30s. |
| Consequência | 5 pts. | 1 pt. | 10 pts. | 20 pts. | Nova ovelha |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Pontuação Individual | Recurso | Ovelha 1 | Ovelha 2 | Ovelha 3 |
| 25 | 200 | Colocar no Pasto | Colocar no Pasto | Colocar no Pasto |
| 5 | 165 | Deixar no cercado | Deixar no cercado | Deixar no cercado |
| 5 | 182 | Deixar no cercado | Deixar no cercado | Deixar no cercado |
| 25 | 200 | Colocar no Pasto | Colocar no Pasto | Colocar no Pasto |
| 50 | 165 | Tosar | Tosar | Tosar |
| 65 | 181 | Reprodução | Reprodução | Colocar no Pasto |