# **Instrucciones primer juego**

Ahora revisaremos las instrucciones del primer juego de hoy.

**El juego recrea** 8 jornadas de trabajo en las que va a extraer locos a dos áreas distintas, primero en su AMERB y luego en un área libre.

Para efectos de este juego, imagine que existe un plan de manejo para el loco que permite legalmente su extracción en el área libre. Cada persona tiene una cuota de 100 locos en su AMERB y otros 100 locos en el Área libre en cada jornada y se asume que usted extrae todo lo permitido. Pero, en cada jornada, usted también puede sobre-extraer hasta 50 locos en cada área, eso es: 50 en la AMERB y 50 en el área libre.

Durante cada jornada se le preguntará cuántos de esos 50 locos quiere sobre-extraer en cada área.

**Las áreas se diferencian** por las personas con las que se relaciona.

En la **AMERB**, usted siempre interactúa con otras tres personas de su agrupación, quienes se encuentran en esta sala.

En el **área libre**, usted interactúa con otras tres personas, que pueden ser de su agrupación o de otras. Usted puede ver quiénes están extrayendo en el área libre según los colores de las personas en la pantalla. Usted es una de las personas de azul y los otros azules representan a personas de su agrupación. En cambio, los grises representan a personas de otras agrupaciones.

El número de personas azules y grises va cambiando en cada jornada.

La **ganancia del juego** dependerá de las decisiones de sobre extracción que tomen usted y las otras tres personas con las que se relaciona en cada área.

En cada jornada, usted partirá con los 100 locos que tiene por cuota en cada área, y tiene la posibilidad de sobre extraer hasta 50 locos en cada una. Sin embargo, debe considerar que por cada 2 locos que usted sobre extraiga, los otros tres integrantes del grupo pierden 1 loco cada uno, debido a los efectos de la sobre-extracción. Lo mismo pasa al revés, por cada 2 locos que otra persona sobre extraiga dentro del área, usted perderá 1 loco.

De esta forma, la ganancia en cada área se calculará considerando la cuota de 100 locos a la que tiene derecho, más lo que decida sobre extraer, y menos la pérdida debido a la sobre extracción de las otras tres personas con las que interactúa en esa área.

El número de locos que extraiga se irá sumando y será transformado en dinero al final de la sesión en una conversión de 2 pesos por cada loco.

En la pantalla, usted deberá ingresar la cantidad de locos que desea sobre extraer cada área y presionar el botón de continuar.

Su respuesta se guardará de forma anónima en la computadora.

Una vez que usted y las otras personas hayan tomado sus decisiones, aparecerá la siguiente pantalla:

Esta pantalla resume los resultados de cada jornada. Como puede ver, se les informará: cuánto sobre extrajo usted, cuánto sobre extrajeron en promedio las otras tres personas en el AMERB y el Área libre, cuánto perdió por las decisiones de las otras personas, y cuánto dinero ha ganado en esta jornada. Una vez que vean sus resultados de la jornada, deben presionar “Continuar a la siguiente jornada” para avanzar.

Al finalizar se pagará la suma total de las ganancias en ambas áreas durante las 8 jornadas.

A continuación, haremos un ejercicio de cómo se toman estas decisiones, será una ronda que no afectará los resultados finales. Los ejemplos en la pantalla no mostrarán X en vez de números, porque son solo ejemplos.

Por favor, levanten la mano si tienen alguna dificultad o consulta. Responderemos cualquier pregunta de inmediato. Recuerden que está prohibido hablar entre ustedes.

Antes de jugar de verdad, les vamos a hacer una pregunta sobre cómo creen que se van a comportar otras personas en el juego. Y posteriormente comenzará la actividad. Recuerde que las decisiones de las próximas 8 jornadas tienen impacto en el monto de dinero que recibirán usted y los otros jugadores al terminar esta actividad.