Instructions for experiment RLVSL (Beta 2)

**Before training**

Imaginez que vous êtes au casino.

Vous allez jouer à 3 machines à sous une orange, une bleue, et une grise.

Chaque machine est associée à deux formes entre lesquelles vous devrez choisir en tirant sur le levier correspondant.

Le jeu se divise en manches, c’est à dire un certain nombre de tirages d’une même machine.

Vous changerez de machine à chaque nouvelle manche.

A chaque tirage, vous observerez le score associé à la forme que vous avez choisie.

Ce score varie d’un tirage à l’autre, mais l’une des deux formes est statistiquement meilleure que l’autre : elle donne plus souvent des scores supérieurs à 50 points,

alors que l’autre forme donne plus souvent des scores inférieurs à 50 points.

Le but du jeu est de choisir la meilleure forme, même si elle donne parfois des scores inférieurs à 50 points.

C’est le nombre de fois où vous choisirez la meilleure forme qui sera utilisé pour évaluer votre performance à l’issue de chaque manche, même si la forme en question a pu donner des scores inférieurs à 50 points à certains tirages.

La meilleure forme ne change jamais au milieu d’une manche.

Vous allez commencer par jouer à quelques manches pour vous entraîner, sur une autre machine où les formes sont remplacées par des lettres qui changeront à chaque manche.

Le but de cet entraînement est de vous familiariser avec le fonctionnement du jeu.

Par exemple, comme vous pourrez le voir, la position des lettres

(et donc des formes dans les manches qui vont suivre) peut changer d’un tirage à l’autre.

Faites donc attention à tirer le levier correspondant à la lettre (ou la forme) que vous souhaitez choisir.

C’est parti !

**After training; before real blocks**

Comme vous avez pu le voir pendant l'entraînement, la meilleure forme peut parfois donner un score inférieur à 50, et la mauvaise forme peut parfois donner un score supérieur à 50.

Attention : ne vous laissez pas tromper par ces tirages !

**La meilleure forme ne change jamais en cours de manche**, et **le but du jeu est de choisir la meilleure forme** **sélectionnée par le technicien pour la manche en cours** - pas celle qui a donné un score supérieur à 50 au tirage précédent.

C'est **le nombre de fois où vous avez choisi la meilleure forme** qui sera utilisé pour évaluer vos performances, pas la somme des scores affichés à l'écran.

Les deux machines colorées sur lesquelles vous allez jouer seront recalibrées par leur technicien avant chaque manche.

Chaque technicien est responsable de sa machine.

A chaque recalibration, le technicien va sélectionner laquelle des deux formes sera la meilleure pour la manche qui va suivre.

Chaque technicien utilise sa propre stratégie pour recalibrer sa machine avant chaque manche.

A vous de découvrir la stratégie utilisée par chaque technicien pour essayer de deviner la forme qu’il a sélectionnée pour la manche qui va suivre.

Vous pourrez ainsi choisir la meilleure forme plus souvent et augmenter votre performance.

Un exemple de stratégie pourrait être de **toujours sélectionner la même forme comme la meilleure pour toutes les manches**.

Une autre stratégie possible pourrait être de **toujours changer de forme d'une manche à l'autre**.

A vous de découvrir la stratégie utilisée par chaque technicien pour augmenter vos performances.

Attention : la machine grise change de formes à chaque nouvelle manche, et aucun technicien ne la recalibre : il n'y a donc aucune stratégie à découvrir pour cette machine !