**- Περιγραφικά**

Στην περίπτωση 3 (W W W) οι παίκτες ξέρουν πως κανείς δεν ξέρει το χρώμα του. Αυτό ισχύει ακόμα και πριν την πρώτη απόκρισή τους. Μάλιστα, όλοι ξέρουν πως όλοι ξέρουν πως κανείς δεν ξέρει το χρώμα του. Δεν ξέρουν όμως πως όλοι ξέρουν πως όλοι ξέρουν πως κανείς δεν ξέρει το χρώμα του. Αυτός είναι ο εμπειρικός λόγος για τον οποίο δε μπορούν να "σβήσουν" τις καταστάσεις s5, s6, s7 από το μοντέλο P.



**- Συμβολικά**

φ = (-(K\_A AisWh) ^ -(K\_B BisWh) ^ -(K\_C CisWh))

(P,s1) |= -(K\_A AisWh)

-(K\_B BisWh)

-(K\_C CisWh)

(K\_A φ)

(K\_B φ)

(K\_C φ)

E φ

E (E φ)

-(E (E (E φ)))

**- Με παράδειγμα**

Για να μπορεί ένας παίκτης να "σβήσει" μια κατάσταση από το διάγραμμα θα πρέπει να έχει πειστεί πως όλοι θεωρούν την κατάσταση αυτή περιττή.

Για τον Α είναι πιθανή η κατάσταση s2. Θα προσπαθήσει ο A να "σβήσει" την κατάσταση s5. Από τη σκοπιά του A, ο παίκτης Β δε θα μπορούσε να θεωρεί την κατάσταση s5 δυνατή, επειδή εκεί θα ήξερε ο παίκτης C το χρώμα του, αλλά ο A ξέρει πως ο B ξέρει πως ο C δεν ξέρει το χρώμα του. Παρόλα αυτά ο παίκτης B δεν ξέρει πως ο A ξέρει πως ο B δε θα μπορούσε να θεωρεί την κατάσταση s5 δυνατή. Άρα ο παίκτης A δε μπορεί να "σβήσει" την κατάσταση s5 από το διάγραμμα.