

# Strategische Entscheidungen unter Zeitdruck



## Das Experiment

Das Ziel: Wie verhalten sich Menschen bei strategischen Entscheidungen, wenn sie unter Zeitdruck stehen? Worauf achten sie? Welche Überlegungen stellen sie dabei an? Diesen Fragen geht das vorliegende wissenschaftliche Experiment nach.

Die Aufgabe: Vier Runden à vier Spiele - 16 Entscheidungen in insgesamt maximal 14 Minuten. Alle Entscheidungssituationen sind reduziert auf ihre Verbindung zwischen Strategiewahl und daraus resultierender Auszahlung. Die Maus ist das wichtigste Hilfsmittel für die Bearbeitung der Aufgabenstellungen, ihre Bewegung wird aufgezeichnet und analysiert.

Der Lohn: das erfüllende Gefühl, der Wissenschaft zu dienen! Im Ranking die Nase vorn zu haben oder zumindest nicht Letzter zu werden, kann ebenfalls erhebend wirken.

Allen Teilnehmern viel Erfolg!

- Marco Kremer, ZEITDRUCK-EXPERIMENT

Am Experiment teilnehmen

Infos bitte an: [ZeitdruckExp@hsu-hh.de](mailto:ZeitdruckExp@hsu-hh.de)

Dieses Experiment wird unterstützt von den *Freunden und Förderern der Helmut-Schmidt-Universität Hamburg e. V.*

# Fragebogen

1. Angaben zur Person

1.1 Geschlecht:

1.2 Alter:  Jahre

2. Angaben zur Ausbildung

2.1 Höchster Bildungsabschluss:

2.2 Lehre/Ausbildung/Studiengang: , dabei Kurs "Spieltheorie" besucht. ☐

3. Angaben zur momentanen Tätigkeit

3.1 Ausgeübter Beruf:

☐ Soldat

☐ Sonst.

und zwar

Einsatz Erfahrung ☐ mit  $\approx$   Einsatztagen.

Wähle jetzt noch einen  Spielernamen:

\* Gib in dieses Feld einen Namen deiner Wahl ein, mit dem du dich später im Ranking wiederfinden kannst.

[zu den Instruktionen](#)

# Instruktionen

Ein Hinweis: Bitte lies dir die nachfolgenden Instruktionen aufmerksam durch. Bei Fragen kannst du mir eine Email schreiben. Die Adresse findest du immer in der Fußzeile. Ich werde die Fragen schnellstmöglich beantworten.



Bild 1 Felder öffnen und schließen



Bild 2 Strategiewahl und Abschluss

**Die Aufgabe:** Du nimmst heute an einem wissenschaftlichen Experiment teil. Deine Aufgabe besteht darin, Entscheidungen zu treffen - möglichst schnell und mit möglichst hohem Ergebnis für dich. Je nach Experimentversion sollst du dich dabei für eine Strategie oder gegen alle bis auf eine Strategie entscheiden (siehe Bild 1).

**Die Matrix:** Alle Spiele werden in Matrixform präsentiert, wie zum Beispiel im Bild 2. Du siehst hier eine 2x2-Ergebnis-Matrix mit jeweils zwei Zeilen und zwei Spalten. Die Zahlen in den Feldern symbolisieren Punkte: die erste Zahl deine und die zweite Zahl die deines Gegenspielers. Eine Zeile entspricht einer Entscheidungsmöglichkeit (=Strategie) für dich. Deinen Gegenspieler wählt eine Spalte aus. Gegebenenfalls sind die Zahlen in den Feldern anfangs noch verdeckt. Durch Klick mit der Maus auf das Feld kannst du sie anzeigen lassen oder wieder verschließen, falls du sie nicht mehr benötigst. Unter der Ergebnis-Matrix zeigt dir der Timer an, wieviel Zeit dir noch für deine Entscheidung bleibt. In diesem Fall sind es noch 18 Sekunden.

Hast du deine Entscheidung getroffen und durch anklicken der jeweiligen Strategie(n) angezeigt, so kannst du dieses Spiel durch Mausklick auf den Knopf "fertig" beenden. Du gelangst

damit, je nach Spielrunde, entweder zu einem weiteren Spiel, zu einem Pausebildschirm zwischen den Spielrunden oder zum Endbildschirm. Pro Spielrunde spielst du vier Spiele gleicher Größe, aber unterschiedlicher Zeitbeschränkung. Mit fortschreitendem Experiment nehmen auch die Entscheidungsmöglichkeiten zu. Bei fünf pro Spieler ist aber Schluss.



Bild 3 Punkte erzielen

Die Punkte: In jedem Spiel bekommst du für deine Entscheidung Punkte. Die Anzahl richtet sich nach deiner Entscheidung und nach der deines Gegners: wenn du dich für eine Zeile entscheidest, hängt es von der Entscheidung des Gegenspielers ab (Spalte links oder Spalte rechts), ob du die Punkte aus dem Feld links oder aus dem Feld rechts bekommst. Was der jeweils andere für eine Strategie wählt, wisst ihr aber zum Zeitpunkt eurer Entscheidung nicht. Triffst du keine Entscheidung innerhalb der vorgegebenen Zeit, ist dein Ergebnis Null und dein Gegenspieler erzielt den jeweils höchsten Wert seiner Strategiewahl.

Wählst du im Beispiel-Bild 3 Strategie 2 und dein Gegenspieler seine Strategie "links", so realisiert ihr das Ergebnissfeld links unten und jeder erhält 4 Punkte für die Endabrechnung. Hättest du Strategie 1 gewählt und dein Gegenspieler seine Strategie "rechts", würde jeder 1 Punkt bekommen usw. Die jeweils erste Zahl entspricht dabei stets deinen Punkten.

Die Gegner: Deine Gegenspieler sind andere Experimentteilnehmer, die dir

zufällig für jedes Spiel neu zugelost werden.

Der Gewinn: Am Ende des Experiments wird abgerechnet. Deine Punkte von jedem Spiel werden zusammengezählt und mit denen aller anderen Experimentteilnehmer in einem Ranking verglichen. **Bei Punktegleichstand zählt die geringere Entscheidungszeit.** Der oder dem Besten winkt ein Platz ganz oben im Ranking.

Experiment beginnen

zu den Tipps

# Instruktionen

Ein Hinweis: Bitte lies dir die nachfolgenden Instruktionen aufmerksam durch. Bei Fragen kannst du mir eine Email schreiben. Die Adresse findest du immer in der Fußzeile. Ich werde die Fragen schnellstmöglich beantworten.

Die Aufgabe: Du nimmst heute an einem wissenschaftlichen Experiment teil. Deine Aufgabe besteht darin, Entscheidungen zu treffen - möglichst schnell und mit möglichst hohem Ergebnis für dich. Dabei sollst du dich gegen alle bis auf eine Strategie entscheiden (siehe Bild 1).

Du bist der Zeilenspieler. Deine Aufgabe ist es nun, alle diejenigen Strategien zu eliminieren, die du ganz sicher nicht spielen wirst! Benutze dabei die Maus als Gedankenstütze.

2 ; 2	1 ; 1	Strategie 1	fertig
4 ; 4	3 ; 3	Strategie 2	
Timer: 26 sec			

Bild 1 Aufgabenstellung

Die Matrix: Alle Spiele werden in Matrixform präsentiert, wie zum Beispiel im Bild 1. Du siehst hier eine 2x2-Ergebnis-Matrix mit jeweils zwei Zeilen und zwei Spalten. Die Zahlen in den Feldern symbolisieren Punkte: die erste Zahl deine und die zweite Zahl die deines Gegenspielers. Eine Zeile entspricht einer Entscheidungsmöglichkeit (=Strategie) für dich. Die Spalten bilden dementsprechend die Strategien deines Gegenspielers. Durch Klick mit der Maus auf das Feld kannst du sie verschließen, falls du sie nicht mehr benötigst oder wieder anzeigen lassen. Unter der Ergebnis-Matrix zeigt dir der Timer an, wieviel Zeit dir noch für deine Entscheidung bleibt. In diesem Fall sind es noch 26 Sekunden.

Hast du deine Entscheidung getroffen und durch anklicken der auszuschließenden Strategie(n) angezeigt, so kannst du dieses Spiel

durch Mausklick auf den Knopf "fertig" beenden. Du gelangst damit, je nach Spielrunde, entweder zu einem weiteren Spiel, zu einem Pausebildschirm zwischen den Spielrunden oder zum Endbildschirm. Pro Spielrunde spielst du vier Spiele gleicher Größe, aber unterschiedlicher Zeitbeschränkung. Mit fortschreitendem Experiment nehmen auch die Entscheidungsmöglichkeiten zu. Bei fünf pro Spieler ist aber Schluss.



Bild 3 Punkte erzielen

**Die Punkte:** In jedem Spiel bekommst du für deine Entscheidung Punkte. Die Anzahl richtet sich nach deiner Entscheidung und nach der deines Gegners: wenn du dich für eine Zeile entscheidest (in dem du alle anderen ausgeschlossen hast), hängt es von der Entscheidung des Gegenspielers ab (Spalte links oder Spalte rechts), ob du die Punkte aus dem Feld links oder aus dem Feld rechts bekommst. Was der jeweils andere für eine Strategie ausschließt, wisst ihr aber zum Zeitpunkt eurer Entscheidung nicht. Triffst du keine Entscheidung innerhalb der vorgegebenen Zeit, ist dein Ergebnis Null und dein Gegenspieler erzielt den jeweils höchsten Wert seiner verbliebenen Strategie.

Wählst du im Beispiel-Bild 3 Strategie 2 und dein Gegenspieler seine Strategie "links", so realisiert ihr das Ergebnisfeld links unten und jeder erhält 4 Punkte für die Endabrechnung. Hättest du Strategie 1 gewählt und dein Gegenspieler seine Strategie "rechts", würde jeder 1 Punkt bekommen usw. Die jeweils erste Zahl entspricht dabei stets deinen Punkten.

Die Gegner: Deine Gegenspieler sind andere Experimentteilnehmer, die dir zufällig für jedes Spiel neu zugelost werden.

Der Gewinn: Am Ende des Experiments wird abgerechnet. Deine Punkte von jedem Spiel werden zusammengezählt und mit denen aller anderen Experimentteilnehmer in einem Ranking verglichen. **Bei Punktegleichstand zählt die geringere Entscheidungszeit.** Der oder dem Besten winkt ein Platz ganz oben im Ranking.

Experiment beginnen

zu den Tipps



# Instruktionen

Ein Hinweis: Bitte lies dir die nachfolgenden Instruktionen aufmerksam durch. Bei Fragen kannst du mir eine Email schreiben. Die Adresse findest du immer in der Fußzeile. Ich werde die Fragen schnellstmöglich beantworten.

Die Aufgabe: Du nimmst heute an einem wissenschaftlichen Experiment teil. Deine Aufgabe besteht darin, Entscheidungen zu treffen - möglichst schnell und mit möglichst hohem Ergebnis für dich. Dabei sollst du dich für eine Strategie entscheiden.



Bild 1 Felder öffnen und schließen

Die Matrix: Alle Problemstellungen werden in Matrixform präsentiert, wie zum Beispiel im Bild 1. Du siehst hier eine 2x2-Ergebnis-Matrix mit jeweils zwei Zeilen und zwei Spalten. Die Zahlen in den Feldern symbolisieren Punkte: die erste Zahl deine und die zweite Zahl die deines Gegenspielers. Eine Zeile entspricht einer Entscheidungsmöglichkeit (=Strategie) für dich. Dein Gegenspieler wählt eine Spalte aus. Zunächst sind alle Felder geschlossen. Ein Feld öffnet sich, sobald die Maus hineinzeigt und bleibt sonst geschlossen. Unter der Auszahlungsmatrix zeigt dir der Timer an, wieviel Zeit dir noch für deine Entscheidung bleibt. In diesem Fall sind es noch 28 Sekunden.

Hast du deine Entscheidung getroffen und durch anklicken der jeweiligen Strategie angezeigt, so kannst du dieses Spiel durch Mausklick auf den Knopf "fertig" beenden. Du gelangst damit, je nach Spielrunde, entweder zu einem

weiteren Spiel, zu einem Pausebildschirm zwischen den Spielrunden oder zum Endbildschirm. Pro Spielrunde spielst du vier Spiele gleicher Größe, aber unterschiedlicher Zeitbeschränkung. Mit fortschreitendem Experiment nehmen auch die Entscheidungsmöglichkeiten zu. Bei fünf pro Spieler ist aber Schluss.

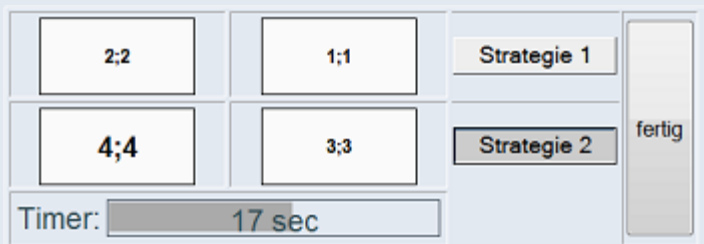


Bild 2 Punkte erzielen

**Die Punkte:** In jedem Spiel bekommst du für deine Entscheidung Punkte. Die Anzahl richtet sich nach deiner Entscheidung und nach der deines Gegners: wenn du dich für eine Zeile entscheidest, hängt es von der Entscheidung des Gegenspielers ab (Spalte links oder Spalte rechts), ob du die Punkte aus dem Feld links oder aus dem Feld rechts bekommst. Was der jeweils andere für eine Strategie wählt, wisst ihr aber zum Zeitpunkt eurer Entscheidung nicht. Triffst du keine Entscheidung innerhalb der vorgegebenen Zeit, ist dein Ergebnis Null und dein Gegenspieler erzielt den jeweils höchsten Wert seiner Strategiewahl.

Zum besseren Verständnis sind in Bild 2 alle Auszahlungen aufgedeckt. Wählst du dort Strategie 2 und dein Gegenspieler seine Strategie "links", so realisiert ihr das Ergebnisfeld links unten und jeder erhält 4 Punkte für die Endabrechnung. Hättest du Strategie 1 gewählt und dein Gegenspieler seine Strategie "rechts", würde jeder 1 Punkt bekommen usw. Die jeweils erste Zahl entspricht dabei stets deinen Punkten.

**Die Gegner:** Deine Gegenspieler sind andere Experimentteilnehmer, die dir

zufällig für jedes Spiel neu zugelost werden.

Der Gewinn: Am Ende des Experiments wird abgerechnet. Deine Punkte von jedem Spiele werden zusammengezählt und mit denen aller anderen Experimentteilnehmer in einem Ranking verglichen. **Bei Punktegleichstand zählt die geringere Entscheidungszeit.** Der oder dem Besten winkt ein Platz ganz oben im Ranking.

Experiment beginnen

zu den Tipps

# Letztes check up - alle Instruktionen verstanden?

An dieser Stelle sollst du zeigen, dass du alle Instruktionen zum Experiment verstanden hast. Dazu beantworte bitte die beiden nachfolgenden Fragen. Lies dir die Fragen aufmerksam durch und beantworte sie sorgfältig. Ein Fehler führt dich automatisch zurück zu den Instruktionen, wo du dir die relevanten Informationen noch einmal durchlesen kannst.

Bitte wirf nun einen Blick auf das untere Bild. Das Bild zeigt ein Beispiel für eine Spielrunde im Experiment, so wie du sie später antreffen wirst. Die Beschriftungen S1 und S2 für die Strategien des Gegenspielers und Z1 und Z2 für deine Strategien sind im Spiel nicht vorhanden, sondern stellen hier nur den Bezug zu den Fragen her.

Du bist der Zeilenspieler. Deine Aufgabe ist es nun, alle diejenigen Strategien zu eliminieren, die du ganz sicher nicht spielen wirst!

	S1	S2	
	1;2	3;4	Strategie 1 Z1
	5;6	7;8	Strategie 2 Z2
Timer:	<div></div> 11 sec		

nächste Seite

## Fragen

1. Du willst deine Auszahlung maximieren, dein Gegenspieler auch. Er wählt Strategie S2. Welche wählst du?

Z1 ☐ Z2 ☐

☐

fertig

Alles verstanden - los geht's

# Letztes check up - alle Instruktionen verstanden?

An dieser Stelle sollst du zeigen, dass du alle Instruktionen zum Experiment verstanden hast. Dazu beantworte bitte die beiden nachfolgenden Fragen. Lies dir die Fragen aufmerksam durch und beantworte sie sorgfältig. Ein Fehler führt dich automatisch zurück zu den Instruktionen, wo du dir die relevanten Informationen noch einmal durchlesen kannst.

Bitte wirf nun einen Blick auf das untere Bild und achte dabei besonders auf die Aufgabenstellung. Das Bild zeigt ein Beispiel für eine Spielrunde im Experiment, so wie du sie später antreffen wirst. Die Beschriftungen S1 und S2 für die Strategien des Gegenspielers und Z1 und Z2 für deine Strategien sind im Spiel nicht vorhanden, sondern stellen hier nur den Bezug zu den Fragen her.

Du bist der Zeilenspieler. Deine Aufgabe ist es nun, alle diejenigen Strategien zu eliminieren, die du ganz sicher nicht spielen wirst!

S1	S2		
1;2	3;4	Strategie 1	Z1
5;6	7;8	Strategie 2	Z2
Timer: <div></div> 11 sec			
<div>nächste Seite</div>			

## Fragen

1. Du willst deine Auszahlung maximieren, dein Gegenspieler auch. Er schließt Strategie S1 aus (und spielt sie damit nicht). Welche schließt du aus?

Z1 ☐ Z2 ☐

fertig

Alles verstanden - los geht's

## Tipp I von IV

Für deine Entscheidung steht dir, je nach Aufgabenstellung, nur eine gewisse Zeit zur Verfügung. Ist diese aufgebraucht, kannst du keine Entscheidung mehr treffen. Sie wird dir abgenommen. Dein Ergebnis ist dann Null.

Wie möchtest du weiter vorgehen?

[zu den Instruktionen](#)[Experiment beginnen](#)[nächster Tipp](#)

## Tipp II von IV

Alle Problemstellungen, bei denen du eine Entscheidung treffen sollst, sind zahlenbasiert und mit den Grundrechenarten Addition und Multiplikation zu lösen.

Wie möchtest du weiter vorgehen?

[vorheriger Tipp](#)[Experiment beginnen](#)[nächster Tipp](#)

## Tipp III von IV

Alle Problemstellungen basieren auf Grundproblemen der Spieltheorie. Diese befasst sich mit der Lösung Strategischer Entscheidungsprobleme mittels mathematischer Methoden. Ihre zentrale Fragestellung lautet dabei: „Wie soll ich mich verhalten, wenn mein Gegenspieler diese oder jene Strategie wählt und ich mein Ergebnis optimieren möchte?“

Wie möchtest du weiter vorgehen?

[vorheriger Tipp](#)[Experiment beginnen](#)[nächster Tipp](#)



## Tipp IV von IV

Die Spieltheorie ist unter anderem einem breiten Publikum bekannt geworden durch die Verfilmung des Lebens einer der prominentesten Vertreter dieses Wissenschaftszweiges - John Forbes Nash Jr., mit Russell Crowe in der Hauptrolle ("*A beautiful mind.*").

In neuester Zeit fand sie aber auch ihre wissenschaftliche Würdigung durch die Vergabe von mittlerweile acht Wirtschafts-Nobel-Preisen an Forscher, die sich auf dem Gebiet der Spieltheorie verdient gemacht haben.

Wie möchtest du weiter vorgehen?

[vorheriger Tipp](#)[Experiment beginnen](#)[Instruktionen](#)

# Danke!

Vielen Dank für deine Teilnahme am Experiment. Du hast es geschafft und bis zum Ende durchgehalten. Respekt und Anerkennung für diese tolle Leistung zum Wohle der Wissenschaft!

Die Auswertung und dein Ergebnis findest du in Kürze unter diesem [Link](#). Wenn du dir diese Seite als Bookmark abspeicherst, findest du den Link später schneller wieder.

Du kannst dieses Fenster jetzt schließen.

Infos bitte an: [ZeitdruckExp@hsu-hh.de](mailto:ZeitdruckExp@hsu-hh.de)

Dieses Experiment wird unterstützt von den *Freunden und Förderern der Helmut-Schmidt-Universität Hamburg e.V.* .

# Strategische Entscheidungen unter Zeitdruck

♦♣♠♥

## Das Experiment

Schön, dass du da bist! Die Auswertung des Experiments ist abgeschlossen. Bitte prüfe in untenstehender Tabelle deinen Gewinn\* und schicke mir eine Email an [ZeitdruckExp@hsu-hh.de](mailto:ZeitdruckExp@hsu-hh.de) unter Angabe deines Gewinncodes\*\*. Ich übersende dir anschließend den [buecher.de](http://buecher.de)-Gutschein.

Vielen Dank für deine Teilnahme!

- Marco Kremer, ZEITDRUCK-EXPERIMENT

### Auswertung Experiment

#	Spieler	Spiele	Ergebnis	Σ Zeit	Gewinn
1	ghostbuster_no2	16	82,72 %	220 sec	75 €
2	lexy008_3	16	74,02 %	262 sec	45 €
3	Bingo123	16	70,22 %	365 sec	40 €
4	Akylios	16	69,59 %	347 sec	30 €
5	kochtopf	16	69,54 %	267 sec	25 €
6	tess	16	69,21 %	152 sec	20 €
7	Buddy	16	68,91 %	130 sec	40 €
8	Anabena	16	66,54 %	193 sec	10 €
9	Moonstar	16	65,58 %	38 sec	5 €
10	JanDal	16	64,08 %	506 sec	30 €
11	Matthias	16	62,95 %	150 sec	5 €
12	in	16	61,14 %	161 sec	0 €
13	wachowboy	16	61,13 %	131 sec	0 €
14	Hilflos	16	60,79 %	536 sec	0 €

Infos bitte an: [ZeitdruckExp@hsu-hh.de](mailto:ZeitdruckExp@hsu-hh.de)

Dieses Experiment wird unterstützt von den *Freunden und Förderern der Helmut-Schmidt-Universität Hamburg e. V.* .  
\*Wie setzt sich der Gewinn zusammen? Die ersten 11 Teilnehmer erhalten eine Erfolgsprämie. Zusätzlich wurden unter allen Teilnehmern, die das Experiment regulär beendet haben, 10x25€-Gutscheine verlost.  
\*\* Die Zahlenkombination, die du im Anschluss an das Experiment erhalten hast.

18	Käfer_1	16	58,34 %	225 sec	0 €
19	Apollo	16	58,12 %	71 sec	0 €
20	Hatschipuh	16	57,66 %	106 sec	0 €
21	10100011101	16	57,23 %	225 sec	0 €
22	Benno_4	16	57,13 %	44 sec	0 €
23	Apfelsine	16	56,82 %	113 sec	0 €
24	heisenberg	16	56,66 %	74 sec	0 €
25	JK1991	16	56,58 %	170 sec	0 €
26	Katharina.götz	16	55,58 %	108 sec	0 €
27	Managarm	16	55,46 %	331 sec	0 €
28	Odysseus	16	55,32 %	156 sec	0 €
29	Pauline	16	55,23 %	133 sec	0 €
30	Lulu	16	54,85 %	116 sec	0 €
31	MOfiHM	16	54,22 %	142 sec	0 €
32	hansdieter	16	54,12 %	154 sec	0 €
33	Hannaney	16	53,73 %	74 sec	0 €
34	K	16	53,57 %	87 sec	0 €
35	blub	16	53,2 %	148 sec	0 €
36	Josefine	16	52,99 %	260 sec	0 €
37	Airvernel	16	52,43 %	452 sec	0 €
38	Haribo	16	51,93 %	325 sec	25 €
39	Tine	16	51,8 %	208 sec	0 €
40	Alcedo	16	51,74 %	221 sec	25 €
41	Derby	16	51,56 %	323 sec	0 €
42	HeyLauriii	16	50,98 %	112 sec	0 €
43	cloem	16	50,64 %	413 sec	0 €
44	Expanium	16	50,53 %	356 sec	0 €
45	Lena	16	50,41 %	73 sec	0 €
46	Clara0803	16	50,13 %	215 sec	0 €
47	mattigol_1	16	49,99 %	163 sec	0 €
48	Benno_3	16	49,79 %	342 sec	0 €
49	YOKO	16	49,28 %	294 sec	0 €
50	atmx	16	49,23 %	100 sec	0 €
51	Rini	16	47,83 %	167 sec	0 €
52	David	16	47,77 %	283 sec	0 €
53	maxren	16	47,74 %	211 sec	0 €

54	voices	16	47,49 %	158 sec	0 €
55	malicious	6	47,28 %	60 sec	0 €
56	Minka_1	16	47,18 %	228 sec	0 €
57	schwarzes Schaf	8	46,98 %	56 sec	0 €
58	Genie	16	46,43 %	154 sec	0 €
59	dida	16	45,76 %	276 sec	0 €
60	ElephantsLady	16	45,76 %	446 sec	0 €
61	clyandro	16	45,73 %	217 sec	0 €
62	Püscher	5	45,53 %	45 sec	0 €
63	Kokowahasi	16	45,44 %	68 sec	25 €
64	Alex	16	45,26 %	157 sec	0 €
65	barelybreath	16	45 %	211 sec	0 €
66	KiJu	16	44,82 %	88 sec	0 €
67	PiLo	9	44,13 %	78 sec	0 €
68	Charlie	4	43,78 %	21 sec	0 €
69	Moppelfee	16	43,6 %	193 sec	0 €
70	pb263	16	43,59 %	159 sec	0 €
71	Shlomo	16	43,33 %	277 sec	0 €
72	Scholin	16	43,05 %	168 sec	0 €
73	TinkerBell	16	42,9 %	208 sec	0 €
74	Cookie	4	42,85 %	30 sec	0 €
75	Finakatze	4	42,44 %	68 sec	0 €
76	Torpedo0212	5	42,38 %	74 sec	0 €
77	Pili	16	42,28 %	224 sec	0 €
78	V.123	16	42,28 %	270 sec	0 €
79	Francis	16	42 %	89 sec	0 €
80	FreshKamil	5	41,59 %	47 sec	0 €
81	Luke	16	41,59 %	229 sec	0 €
82	Usus	16	41,59 %	256 sec	0 €
83	Bart	16	41,48 %	193 sec	0 €
84	Merle	16	41,39 %	117 sec	0 €
85	NiSs	4	41,35 %	33 sec	0 €
86	Acetyl	4	41,18 %	45 sec	0 €
87	LucaG	5	41,15 %	68 sec	0 €
88	BebiCat	10	41,13 %	156 sec	0 €

89	Acetyl	4	40,77 %	54 sec	0 €
90	Kenny	4	40,72 %	34 sec	0 €
91	Nik	4	40,69 %	21 sec	0 €
92	Zylixae	16	40,68 %	517 sec	0 €
93	Horst-Kevin	16	40,09 %	216 sec	0 €
94	Crispine	16	39,83 %	476 sec	0 €
95	Falcon2Blue	3	39,51 %	17 sec	0 €
96	Sayid_1	16	39,24 %	209 sec	0 €
97	michelle	2	39,16 %	22 sec	0 €
98	Courtis	2	39,16 %	23 sec	0 €
99	Momo	16	39,13 %	131 sec	0 €
100	TSykes	3	38,94 %	21 sec	0 €
101	Püñktchen	16	38,87 %	24 sec	0 €
102	Asus32	3	38,86 %	21 sec	0 €
103	Pizzaface	2	38,83 %	20 sec	0 €
104	Dorothee	2	38,83 %	24 sec	0 €
105	TeddyScrooge	4	38,72 %	44 sec	0 €
106	Rose	16	38,69 %	244 sec	0 €
107	Scruffy	16	38,57 %	158 sec	25 €
108	Mürmeli	3	38,45 %	33 sec	0 €
109	duplo	3	38,36 %	67 sec	0 €
110	Robtr	4	38,23 %	34 sec	0 €
111	Dosko	16	38,19 %	163 sec	0 €
112	Teilnehmer	15	37,95 %	140 sec	0 €
113	Benno_1	4	37,9 %	60 sec	0 €
114	Fronti_1	2	37,54 %	28 sec	0 €
115	ARosa	2	36,97 %	33 sec	0 €
116	Käsekuchenkönig	4	36,81 %	15 sec	0 €
117	kino	1	36,72 %	16 sec	0 €
118	aThor	1	36,72 %	22 sec	0 €
119	Pommes	1	36,72 %	28 sec	0 €
120	Toady	4	36,72 %	40 sec	0 €
121	CJ1	1	36,59 %	10 sec	0 €
122	pinkerpete	1	36,59 %	22 sec	0 €
123	sebuclear	1	36,59 %	31 sec	0 €
124	Eagle_bene	4	36,48 %	38 sec	0 €

125	Knorke	3	36,48 %	39 sec	0 €
126	frida.gieskanne	1	36,4 %	12 sec	0 €
127	Mit	1	36,4 %	20 sec	0 €
128	Yuca	2	36,4 %	26 sec	0 €
129	bmg_1900	1	36,4 %	26 sec	0 €
130	kazu	16	36,4 %	78 sec	0 €
131	PowerPuffGirl	2	36,29 %	24 sec	0 €
132	H0nk1T0nk	3	35,99 %	24 sec	0 €
133	mattigol	2	35,93 %	39 sec	0 €
134	Hazard	1	35,85 %	7 sec	0 €
135	Recon	1	35,85 %	12 sec	0 €
136	Minka	1	35,85 %	17 sec	0 €
137	lottakuchen	1	35,68 %	19 sec	0 €
138	pk	14	35,11 %	97 sec	0 €
139	Kakadu	1	34,43 %	9 sec	0 €
140	vampire	16	34,43 %	181 sec	0 €
141	Hermine	16	34,43 %	192 sec	0 €
142	sven	16	34,15 %	389 sec	0 €
143	NoName	16	33,74 %	163 sec	0 €
144	ColdPriest	16	33,31 %	91 sec	0 €
145	MC Fatigue	16	32,79 %	143 sec	25 €
146	animus	16	32,49 %	125 sec	0 €
147	bjo94	16	32,08 %	141 sec	0 €
148	Curtiss	16	31,82 %	584 sec	0 €
149	SirSkulduggery	16	30,63 %	132 sec	0 €
150	Anastasia	16	29,09 %	174 sec	0 €
151	Sling	10	28,99 %	198 sec	0 €
152	Ontchen	16	26,7 %	127 sec	0 €
153	Hannoveraner	16	26,26 %	205 sec	0 €
154	Furlinger	16	25,92 %	131 sec	0 €
155	Hopper	16	25,83 %	186 sec	0 €
156	Bella	16	23,57 %	68 sec	0 €
157	Nidhoeggr	16	22,75 %	180 sec	0 €
158	Trombidu	16	20,43 %	170 sec	0 €
159	Marillion	16	20,37 %	170 sec	0 €
160	Derbolt	16	14,68 %	246 sec	0 €

161	Sayid	5	10,92 %	77 sec	0 €
162	lexy008_1	4	10,56 %	21 sec	0 €
163	Katze_1	4	10,15 %	44 sec	0 €
164	Iwan	4	9,31 %	36 sec	0 €
165	Au-NP	5	9,13 %	30 sec	0 €
166	Püppilotta_1	4	8,35 %	13 sec	0 €
167	Turisas	1	6,04 %	29 sec	0 €
168	marie	1	5,58 %	2 sec	0 €
169	Schinkenkäse_1	1	5,58 %	17 sec	0 €
170	Dave213rd	1	5,45 %	10 sec	0 €
171	Kalpp	1	4,82 %	8 sec	0 €
172	Schinkenkäse	1	4,82 %	11 sec	0 €



# Strategische Entscheidungen unter Zeitdruck



## Das Experiment

Schön, dass du da bist! Aber jetzt habe ich zur Abwechslung mal etwas für dich: du hast einen

[buecher.de](http://buecher.de)-Gutschein **gewonnen!** Bitte trage unten deine Emailadresse ein. Ich werde dir dann umgehend den Gutschein übersenden.

Viel Spaß mit deinem Gewinn wünscht

- Marco Kremer, ZEITDRUCK-EXPERIMENT

abschicken