ΟΔΗΓΙΕΣ

Σας ευχαριστούμε που συμμετέχετε σε αυτή τη συνεδρία. Παρακαλούμε να παραμείνετε ήσυχοι! Ολόκληρο το πείραμα θα εκτελεστεί μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή και όλες σας οι αποφάσεις θα καταγράφονται μέσω αυτού. Παρακαλούμε να ΜΗ μιλάτε ή κάνετε άλλους θορύβους κατά τη διάρκεια του πειράματος. Η χρήση κινητών τηλεφώνων και άλλων παρόμοιων συσκευών απαγορεύεται. Παρακαλούμε διαβάστε τις οδηγίες προσεκτικά και αν έχετε οποιαδήποτε ερώτηση, σηκώστε το χέρι σας και η απάντηση θα δοθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να ακουστεί από όλους.

ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ

Αυτό το πείραμα αποτελείται από 100 γύρους και είναι **ατομικό** (δηλαδή δεν θα αλληλεπιδράτε με τους άλλους συμμετέχοντες). Οι κανόνες είναι ίδιοι για όλους τους γύρους. Τα κέρδη σας θα εξαρτηθούν εν μέρει από τις αποφάσεις σας και εν μέρει από την τύχη.

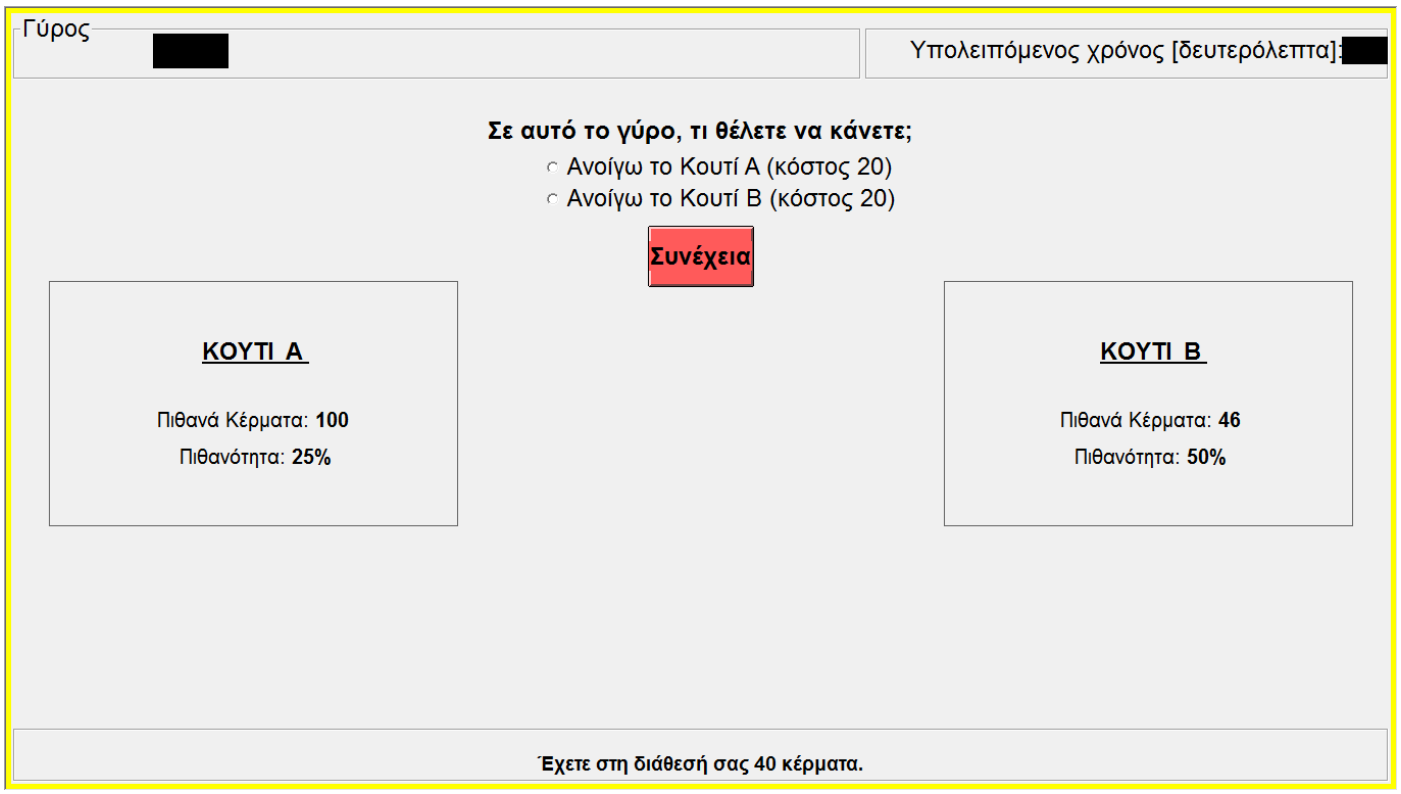
Τα Κουτιά

Στην αρχή κάθε γύρου, ο υπολογιστής θα εμφανίσει σε κάθε έναν από εσάς **2 κλειστά κουτιά**, το **Κουτί Α** και το **Κουτί Β.** Κάθε ένα κουτί μπορεί να περιέχει κέρματα ή μπορεί να είναι άδειο.

Συγκεκριμένα, το **Κουτί Α** θα έχει **25% πιθανότητα** να περιέχει **100 κέρματα** και το **Κουτί Β** θα έχει **50% πιθανότητα** να περιέχει **Χ κέρματα**, όπου Χ είναι ένας ακέραιος αριθμός από το 41 έως το 99, ο οποίος θα σας ανακοινώνεται στην αρχή του γύρου (κάθε αριθμός σε αυτό το εύρος έχει την ίδια πιθανότητα να επιλεγεί).

Στην αρχή του γύρου, δεν θα γνωρίζετε τι περιέχει κάθε κουτί, παρά μόνο τα πιθανά κέρματα αυτού και την πιθανότητα με την οποία τα περιέχει. Δηλαδή, στην αρχή του γύρου θα βλέπετε μια εικόνα όπως η παρακάτω:

(Οι αριθμοί εδώ είναι τυχαίοι και αφορούν αποκλειστικά το παρακάτω παράδειγμα)



Διαδικασία

Στην αρχή κάθε γύρου, κάθε παίκτης καλείται να ανοίξει ένα κουτί από αυτά που εμφανίζονται στην οθόνη, το **Κουτί Α** ή το **Κουτί Β**.

Μόλις επιλέξει να ανοίξει ένα κουτί, τότε εμφανίζεται το περιεχόμενό του.

Στη συνέχεια, κάθε παίκτης έχει τις εξής επιλογές:

- **Να κρατήσει το κουτί που άνοιξε και να λάβει το περιεχόμενό του.**
- **Να ανοίξει και το άλλο κουτί και να επιλέξει να κρατήσει ένα από τα δύο, λαμβάνοντας το περιεχόμενο του επιλεγμένου κουτιού.**

Σημείωση: Κάθε παίκτης στο τέλος κάθε γύρου θα μπορεί να κρατήσει μόνο ένα κουτί.

Κέρματα

Στην αρχή κάθε γύρου, ο κάθε παίκτης θα έχει στη διάθεσή του **40 κέρματα**.

Κόστος ανοίγματος

Για να ανοίξετε ένα κουτί πρέπει να πληρώσετε ένα σταθερό κόστος κάθε φορά. Το κόστος αυτό είναι **20 κέρματα ανά κουτί** που επιλέγετε να ανοίξετε, τα οποία αφαιρούνται από τα αρχικά κέρματα του κάθε γύρου.

Κέρδη

Στο τέλος κάθε γύρου, τα κέρδη σας θα υπολογίζονται ως εξής:

Κέρδη γύρου = κέρματα από το κουτί που κρατήσατε + αρχικά κέρματα – κόστος ανοίγματος

Τελική αμοιβή

Στο τέλος αυτού του πειράματος, ο υπολογιστής θα επιλέξει τυχαία πέντε γύρους και θα λάβετε το άθροισμα των κερδών που αποκτήσατε σε αυτούς τους γύρους, συν το τέλος συμμετοχής (5 ευρώ). Η ισοτιμία είναι 1 ευρώ για κάθε 60 κέρματα. Κάθε ένας από τους 100 γύρους έχει την ίδια πιθανότητα επιλογής.

$$\textbf{\textit{Αμοιβή}} = \frac{\mathbf{1}}{\mathbf{60}} \times (\textbf{\textit{Κέρματα που μαζέψατε στους 5 τυχαία επιλεγμένους γύρους}}) + \mathbf{5}$$

Πριν ξεκινήσει το πείραμα θα διεξάγουμε τρείς δοκιμαστικές περιόδους για να βεβαιωθούμε ότι όλοι έχουν κατανοήσει σωστά τη λειτουργία του πειράματος. Τα κέρματα που θα κερδίσετε στις δοκιμαστικές περιόδους δε θα μετρήσουν για τον καθορισμό της τελικής σας αμοιβής.