

הוראות לפעילות Colored Trails

ההוראות מנוסחות בלשון זכר ומיועדות לנשים וגברים כאחד.

כללי

הינך עומד להשתתף בפעילות אינטראקטיבית יחד עם משתתף נוסף שהינו אדם אחר או סוכן ממוחשב.

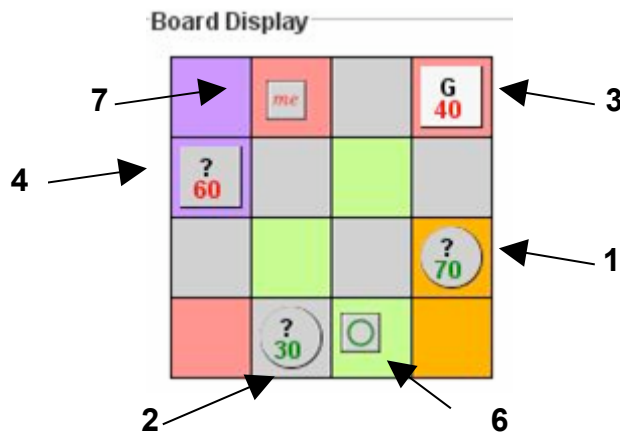
הלוח (Board Display)

הפעילות מתבצעת על גבי לוח מלבני ובו משבצות צבעוניות. לכל משתתף יש דמות על הלוח. הדמות שלך מסומנת באותיות "me" (מספר 7 בציור) ואילו דמותו של המשתתף הנוסף מסומנת כעיגול (מספר 6).

מטרה עגולה (מטרות 1,2 בציור) מסמנת מטרה אפשרית של המשתתף השני. המספר על המטרה משקף את ההסתברות לכך שהיא המטרה האמיתית.

מטרה מרובעת לבנה (מסומנת ב-3) מסמנת את המטרה האמיתית שלך ואילו מרובעת אפורה (מספר 4) מסמנת את המיקום בו חושד המשתתף השני כמטרה שלך. על שתי מטרות אלו מסומנות ההסתברויות של המטרות כפי שהן מוצגות למשתתף השני.

דוגמא ללוח הפעילות מוצגת כאן (ייתכן והלוח שיוצג לך יהיה שונה):



משאבים

לכל משתתף מוקצים משאבים בתחילת הפעילות בדמות כרטיסים צבעוניים. ניתן לנוע על גבי הלוח (לא באלכסון) לעבר משבצת תמורת כרטיס בצבע המשבצת. ניתן לראות את הכרטיסים שבבעלות כל אחד מן המשתתפים בחלון המסומן "Player Chips Display" כפי

Player Chips Display

me	0	0	5	0	5
○	5	5	0	0	0

שנראה בתמונה כאן:

שימו לב: יתכן כי המשאבים שהוקצו לאחד או לשני המשתתפים אינם מספיקים כדי להגיע למשבצת המטרה. ניתן לבצע החלפות של כרטיסים בצבעים שונים בין המשתתפים כפי שיפורט בהמשך.

מטרת הפעילות

המטרה בפעילות היא לנוע לעבר משבצת המטרה במסלול הקצר ביותר האפשרי. לכל משתתף מחושב ציון בסיומה של הפעילות לפי הפירוט הבא:

- 100 נקודות בונוס אם הצליח המשתתף להגיע למשבצת המטרה.
 - 5 נקודות בונוס לכל כרטיס שנשאר ברשותו.
 - 10 נקודות יופחתו מן הציון עבור כל משבצת במסלול שבין מיקומו של המשתתף בסיום הפעילות ומשבצת המטרה.
- שימו לב:** הציון לכל משתתף אינו תלוי כלל בציונו של המשתתף האחר.

שלב הפעילות (Phases)

האינטראקציה בפעילות מתבצעת במסגרת שלבים. כל שלב מאפשר למשתתפים לבצע פעולות שונות. השלב הנוכחי מפורט במסך Phases, כפי שמראה התמונה התחתונה. לכל שלב יש אורך זמן שונה ותנאים שונים לסיומו אשר מפורטים להלן:

Phases Display

Phases	Time Left
Revelation Phase	1:00
> Communication Phase <	> 0:13 <
Counter Offer Phase	1:00
Feedback Phase	0:05
	--

שלב החשיבה האסטרטגית (Strategy Preparation Phase)

בשלב החשיבה האסטרטגית לא ניתן לבצע כל פעילות. כל משתתף יכול לנצל את שלב זה כדי לבחון את הלוח, ואת המשאבים המוקצים לשני המשתתפים.

שלב הגילוי (Revelation Phase)

בשלב הגילוי יכול כל משתתף לבחור האם לחשוף את מטרתו האמיתית בפני השחקן השני. במידה ומטרה נחשפה, המטרה האפשרית השנייה (מטרה 2 בדוגמא שלנו) תעלם מלוחות שני השחקנים, צבעה של המטרה האמיתית (מטרה 1) ישתנה ללבן וההסתברות שלה תעלם. בדוגמא שלפנינו רק השחקן היריב בחר לחשוף את המטרה:

Board Display

	me		G 40
? 60			
			G 0

שימו לב: המטרות נחשפות רק בסיום השלב. השלב מסתיים בתום הזמן שהוקצה לשלב או כאשר שני השחקנים בחרו לחשוף את המטרות.

שלב התקשורת (Communication Phase)

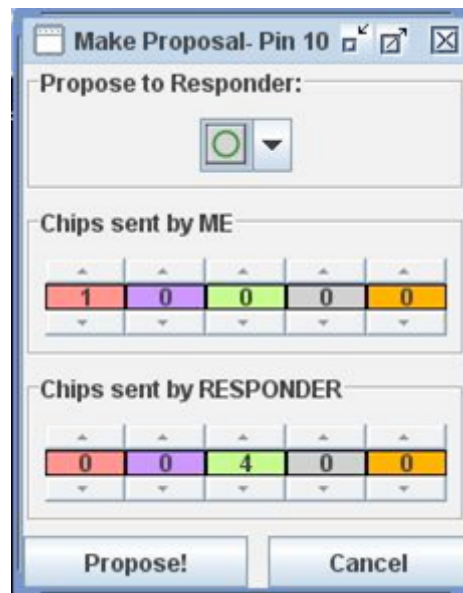
בשלב התקשורת ניתן לשלוח הודעות ממשתתף אחד לשני. לכל משתתף מוגדר תפקיד הקובע את סוג ההודעה שניתן לשלוח למשתתף השני ומצוין מעל הלוח (לדוגמא - Your role: Proposer). בכל רגע נתון, משתתף אחד הינו "מציע" (proposer) ומשתתף אחר הינו "משיב" (responder). לאורך המשחק כולו יכולות להיות לכל היותר שתי הצעות (האפשרות להצעה שנייה קיימת רק אם ההצעה הראשונה נדחתה).

המציע (proposer):

תפקיד המציע הינו להציע תחלופה של כרטיסים בין שני המשתתפים. כדי לעשות כן, יש להקיש על כפתור ה propose בחלון הפעילות (task bar) כפי שנראה כאן:



פעולה זו תשיק את חלון ההצעה (proposal window) כפי שמצוין בתמונה כאן. בתוך חלון זה, ניתן לפרט את צבעי ומספרי הכרטיסים שהמציע מצהיר לתת למשיב (chips to send) תמורת כרטיסים שבידי המשיב (chips to receive). בדוגמא שלפנינו מוצע כרטיס אדום אחד תמורת 4

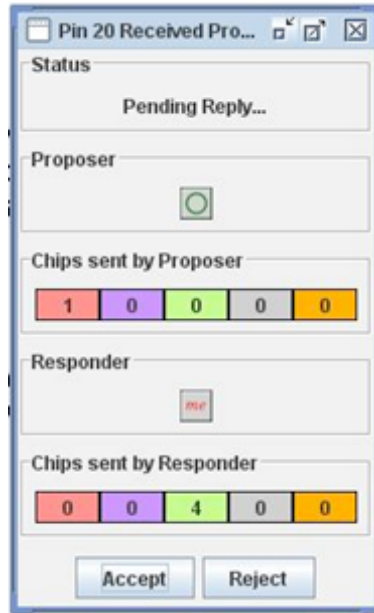


כרטיסים ירוקים.

שימו לב: המציע יכול לבקש כרטיסים מן המשיב ובתמורה לא להציע דבר, ואף להציע כרטיסים למשיב ללא בקשת תמורה.

המשיב (responder):

תפקיד המשיב הינו לקבל (accept) או לדחות (reject) את ההצעה שמתקבלת מן המציע בתוך ה proposal window, כפי שמראה התמונה כאן.



ההצעות והתשובות של שני המשתתפים יופיעו על-פי סדר כרונולוגי בחלון ההיסטוריה. ההצעה העדכנית ביותר היא הראשונה:

Initiator	Chips sent by ME					Chips sent by OTHER					Response
me	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	accept
me	0	0	4	0	0	1	0	0	0	0	reject

שימו לב: במידה וההצעה התקבלה, יועברו הכרטיסים אוטומטית והמשחק יגיע ישירות לסיומו (Feedback Phase).

שלב ההצעה החלופית (Counter Offer Phase)

במידה ושלב התקשורת הסתיים בדחיית הצעה, יוחלפו התפקידים בין השחקנים ומי שהיה המשיב יהפוך למציע ויכול לתת הצעה חדשה כפי שכבר הוסבר בשלב התקשורת.

סיום השלב:

שלב התקשורת וכמוהו שלב ההצעה החלופית יסתיימו במידה והתקיים אחד מן התנאים הבאים:

- התקבלה/נדחתה הצעה על-ידי המשיב.
- אזל הזמן שהוקצה לשלב (דקה אחת).

סיום הפעילות (Feedback Phase)

בשלב זה יועברו באופן אוטומטי הכרטיסים שהובטחו (במידה והתקבלה ההצעה) וכל משתתף ינוע אוטומטית אל עבר משבצת המטרה שלו בשימוש הכרטיסים שברשותו.

שאלות

1. נתון כי לשחקן ה me יש שני כרטיסים כתומים וכרטיס אפור אחד. כמו כן, נתון כי לשחקן העגול יש שלושה כרטיסים סגולים ושני כתומים.
 - קדם את השחקנים אל עבר המטרה וסמן על גבי הלוח בעמוד הראשון את מקומו הסופי של כל שחקן בהינתן הכרטיסים.
 - כמה כרטיסים נותרו בידי כל שחקן?
2. פרט מהי ההצעה האחרונה בטבלת ה history window. כמה כרטיסים מציע כל שחקן?
3. הבט בהצעה שהתקבלה על-ידי ה responder.
 - מה הכרטיסים שה proposer הציע ל responder ולהיפך?
 - האם ההצעה עוזרת ל responder להגיע למטרה? אם כן, עד לאן יגיע וכמה כרטיסים יישארו במחיצתו.