

MAXIMIZE SEU GANHO

1. Separe as duas folhas de papel marcadas, uma com um "D" e a outra com um "C", que você recebeu juntamente com esta folha.
2. Você participará de uma dinâmica semelhante ao Dilema do Prisioneiro de Flood-Dresher com quinze rodadas. Para cada uma dessas rodadas, jogue, simultaneamente com os demais jogadores de seu grupo, um "D" ou um "C".
3. Marque os pontos obtidos em cada rodada na tabela:
 - 3.1. Escreva o padrão de escolhas (por exemplo 1D, 1C)
 - 3.2. Escreva seu resultado para a rodada.
 - 3.3. Escreva seu resultado cumulativo.
4. Todos os jogadores deverão, obrigatoriamente, participar de cada uma das quinze rodadas.
5. Logo antes das rodadas de número 4, 8, 12 e 15, você poderá conversar com o outro jogador de seu grupo antes de decidir se jogará "D" ou "C". Você não deverá conversar antes de jogar as primeiras três rodadas ou antes de jogar as rodadas que não sejam bônus.
6. As rodadas 4, 8, 12 e 15 são rodadas "bônus". Seu resultado deverá ser multiplicado da seguinte maneira: Rodada 4 – multiplique seu resultado por 2; Rodada 8 multiplique seu resultado por 3; Rodada 12 – multiplique seu resultado por 5; Rodada 15 – multiplique seu resultado por 10.
7. A décima - quinta rodada é a última rodada deste exercício que será aplicado apenas uma única vez na sua turma.

Tabela para cálculo dos resultados

2 Ds: Cada um perde 1 ponto
1 D: Ganha 3 pontos 1 C: Perde 3 pontos
2 Cs: Cada um ganha 1 ponto

Rodada	Padrão de escolhas do grupo	Seu resultado na rodada	Resultado cumulativo
1	___ D ___ C		
2	___ D ___ C		
3	___ D ___ C		
4 (Bônus)	___ D ___ C	* 2	
5	___ D ___ C		
6	___ D ___ C		
7	___ D ___ C		
8 (Bônus)	___ D ___ C	* 3	
9	___ D ___ C		
10	___ D ___ C		
11	___ D ___ C		
12 (Bônus)	___ D ___ C	* 5	
13	___ D ___ C		
14	___ D ___ C		
15 (Bônus)	___ D ___ C	* 10	