

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Grundideen der Spieltheorie: Bei-Spiele</b>	<b>5</b>
1.1	Stein, Schere, Papier, Formalismus . . . . .	5
1.2	Optimale Strategien – reine und gemischte Strategien . . . . .	8
1.3	Der einfachste Fall . . . . .	10
1.4	Vollständige und unvollständige Information . . . . .	13
1.5	Endliche und unendliche Spiele . . . . .	14
<b>2</b>	<b>Zweipersonen–Nullsummenspiele</b>	<b>17</b>
2.1	Definition des Spiels . . . . .	17
2.2	Die Optimallösung, reine und gemischte Strategien . . . . .	23
2.3	Das Minimax–Theorem . . . . .	27
2.4	Struktur der Optimallösungen . . . . .	34
<b>3</b>	<b>Bestimmung optimaler gemischter Strategien</b>	<b>39</b>
3.1	Polyeder, Ecken und Kanten . . . . .	39
3.2	Lineare Optimierung und Dualität . . . . .	43
3.3	Der Simplexalgorithmus . . . . .	49
3.4	Transport, zwei Phasen und Spiele . . . . .	52
<b>4</b>	<b>Verhandlungsspiele, Gleichgewichte und die Nutzenfrage</b>	<b>67</b>
4.1	Verhandlungen und die Vorteile der Kooperation . . . . .	67
4.2	Nash–Gleichgewicht . . . . .	72
4.3	Nutzen und Nutzenfunktionen . . . . .	78
4.4	Der Satz vom Diktator . . . . .	80
4.5	Das Gesetz des Schweigens . . . . .	85
<b>5</b>	<b>Mehrpersonenspiele</b>	<b>89</b>
5.1	Einfache Dreipersonenspiele . . . . .	89
5.2	Drei Personen und der volle Formalismus . . . . .	93
5.3	Mehrpersonenspiele und Koalitionen . . . . .	94
5.4	Das Aufteilen der Beute . . . . .	102
5.5	Dreipersonenspiele . . . . .	105
<b>6</b>	<b>Einfache Spiele und Mehrheiten</b>	<b>113</b>
6.1	Gewinnkoalitionen, Verlustkoalitionen und einfache Spiele . . . . .	113
6.2	Mehrheiten . . . . .	116

*Inhaltsverzeichnis*

6.3	Lösungen für einfache Spiele . . . . .	117
6.4	Einfache Lösungen für gewichtete Mehrheiten . . . . .	123