

Liebe ExperimentteilnehmerInnen,

herzlich Willkommen zum heutigen Experiment.

Bitte lesen Sie die Anleitung zum Experiment genau durch. Die Entscheidungen, die Sie und Ihre Mitspieler während des Experiments treffen, sind für Ihre Auszahlung am Ende relevant. Wenn Sie eine Frage haben, zeigen Sie bitte auf. Ihre Frage wird dann privat beantwortet. Die Auszahlung am Ende des Experiments erfolgt anonym und in bar. Alle Zahlungen werden in einer experimentellen Währung angegeben (ECU, *Experimental Currency Units*) und am Ende zu einem festgesetzten Wechselkurs von **80 ECU = €1** umgerechnet.

Das Experiment selbst, die Auszahlung am Ende sowie die Auswertung der Daten erfolgt anonym.

Wir bitten Sie, von nun an nicht mehr mit den anderen TeilnehmerInnen zu sprechen und nur jene Hilfsmittel zu verwenden, die von den ExperimentleiterInnen zur Verfügung gestellt wurden. Bitte schalten Sie daher alle elektronischen Geräte aus.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit und Ihre Teilnahme am heutigen Experiment.

Instruktionen

Das Experiment besteht aus 15 Runden. Sie werden zufällig einer Gruppe mit vier Spielern zugeteilt und alle Runden in dieser Gruppe spielen. Sie bekommen eine Spieler Nummer zugeteilt, die über alle Runden gleich bleibt. Des Weiteren werden Sie zufällig einem von zwei Typen zugeordnet: **Typ A oder Typ B**. Auch diese Zuteilung bleibt über alle Runden des Experiments gleich.

In jeder Runde bekommen Sie eine Grundausstattung von 10 Token. Alle 10 Token müssen in der entsprechenden Runde für **Produktion oder Diebstahl** eingesetzt werden. Ihre Gewinne setzen sich aus den Erträgen Ihrer Produktion und Ihres Diebstahls zusammen. Weiter erleiden Sie möglicherweise Verluste durch Diebstahl, den andere Gruppenmitglieder gegen Sie richten.

Produktion:

In der untenstehenden Tabelle sind die Produktionsfunktionen für beide Typen gegeben. Diese Produktionsfunktionen ändern sich während des Experiments nicht.

Token investiert	ECU produziert	ECU produziert
	Typ A	Typ B
1	24	18
2	46	34
3	66	48
4	84	60
5	100	70
6	114	78
7	126	84
8	136	88
9	144	90
10	150	90

Zum Beispiel bekommt ein Typ A Spieler 24 ECU für den ersten in Produktion eingesetzten Token, 22 ECU für den zweiten eingesetzten Token, 20 ECU für den dritten eingesetzten Token und so weiter, bis zu einem zusätzlichen Grenzgewinn von 6 ECU für den letzten in Produktion eingesetzten Token.

Ein Typ B Spieler bekommt 18 ECU für den ersten in Produktion eingesetzten Token, 16 zusätzliche ECU für den zweiten eingesetzten Token, 14 ECU für den dritten eingesetzten Token und so weiter. Der letzte in Produktion eingesetzte Token gibt keinen zusätzlichen Gewinn mehr.

Diebstahl:

Für jeden Token, den Sie in Diebstahl gegen ein Mitglied Ihrer Gruppe investieren, stehlen Sie 15 ECU von diesem Mitglied. Gleichermaßen werden Ihnen für jeden Token, der von einem Gruppenmitglied investiert wurde um von Ihnen zu stehlen, 15 ECU von Ihrem Gewinn abgezogen.

Ausschluss:

In jeder Runde besteht die Möglichkeit, für den Ausschluss von Gruppenmitgliedern zu stimmen. Dieser Ausschluss ist dann nur für die darauffolgende Runde gültig. Der Ausschluss eines Gruppenmitglieds hängt sowohl von Ihrer Stimme als auch von den Stimmen der anderen Gruppenmitgliedern ab. Ausgeschlossene Gruppenmitglieder nehmen eine Runde nicht am Spiel teil, das heißt sie können nicht produzieren, können keinen Diebstahl begehen und können nicht für den Ausschluss stimmen. Der Rest der Gruppe kann von ausgeschlossenen Spielern nichts stehlen. Für eine Runde, die Sie ausgeschlossen sind, erhalten Sie eine Zahlung von 5 ECU.

Im Detail erfolgt der Ausschluss folgendermaßen:

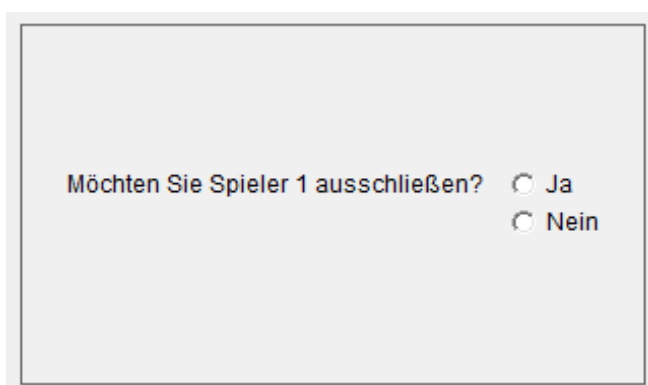
- Falls in einer Runde alle vier Gruppenmitglieder abstimmen (also kein Gruppenmitglied ausgeschlossen ist), dann gibt jeder Spieler drei Stimmen ab. Jede Stimme gibt an, ob Sie einen Ihrer drei Mitspieler ausschließen wollen. Sie können nicht für sich selbst stimmen. Wenn mindestens zwei

Gruppenmitglieder für den Ausschluss eines bestimmten Spielers stimmen, so wird dieser Spieler für die nächste Runde vom Spiel ausgeschlossen.

- Falls in einer Runde drei Gruppenmitglieder abstimmen (also ein Spieler in dieser Runde ausgeschlossen ist), dann gibt jeder Spieler zwei Stimmen ab. Jede Stimme gibt an, ob Sie einen Ihrer zwei Mitspieler ausschließen wollen. Sie können nicht für sich selbst stimmen. Wenn zwei Gruppenmitglieder für den Ausschluss eines bestimmten Spielers stimmen, so wird dieser Spieler für die nächste Runde vom Spiel ausgeschlossen.
- Falls in einer Runde nur zwei Gruppenmitglieder nicht ausgeschlossen sind (also zwei Gruppenmitglieder ausgeschlossen wurden), dann gibt es keine Abstimmung für Ausschluss.

Sollte Ihre Stimme für den Ausschluss eines Gruppenmitglieds zu einem tatsächlichen Ausschluss geführt haben, dann zahlen Sie eine Ausschlussgebühr von 1 ECU. Falls Sie zwar für den Ausschluss eines Gruppenmitglieds gestimmt haben, aber der Ausschluss nicht erreicht wurde, dann bleibt Ihre Wahl kostenfrei.

In jeder Runde können Sie Ihre Stimme für jeden Ihrer Mitspieler wie unten gezeigt durch das Ankreuzen der entsprechenden Option angeben:



Möchten Sie Spieler 1 ausschließen? ☐ Ja ☐ Nein

Zeitlicher Ablauf der Entscheidungen:

Die Abstimmung über den Ausschluss der anderen Gruppenmitglieder erfolgt am Ende der Runde. Zunächst werden alle Spieler über die Entscheidungen Ihrer Gruppenmitglieder über Produktion und Diebstahl informiert. Der zeitliche Ablauf in jeder Runde ist dann folgendermaßen:

1. Alle Spieler entscheiden wie sie ihre 10 Token in Produktion oder Diebstahl investieren wollen.
2. Alle Spieler werden über die Produktionsentscheidungen und Diebstahl von den einzelnen Spielern in ihrer Gruppe informiert und stimmen über den Ausschluss ab.

Eine Ausnahme stellt Runde 1 dar. In dieser Runde gibt es eine Abstimmung ganz zu Beginn der Runde, also vor der Produktionsentscheidung und dem Diebstahl. Das heißt, es findet eine zusätzliche Vorabwahl statt, wer in Runde 1 spielen darf. Ab Runde 2 läuft das Spiel wie oben beschrieben ab.

Gewinne:

Am Anfang von Runde 1 bekommen Sie einmalig eine Zahlung von 200 ECU zusätzlich zu Ihren Gewinnen, um mögliche Anfangsverluste auszugleichen. Von Runde 2 an wird der Gewinn wie folgt berechnet:

$$\text{Gewinn} = \text{Einnahmen aus Produktion} + \text{Gewinne aus Diebstahl} - \text{Verluste durch Diebstahl} - \text{Gebühren für Ausschlussabstimmung}$$

Der Gesamtgewinn in diesem Experiment entspricht der Summe Ihrer Gewinne über alle 15 Runden.