JUEGO SCHELLING BÁSICO

Escenario comparable con los explorables más sencillos (ni tolerancia adaptativa, mi heterogeneidad entre los agentes): modificando este juego se pueden incluir otras variantes del modelo y partidas más entretenidas.

2 colores con posibilidad de subgrupos. En la versión básica, sólo hay 2 jugador y cada uno juega todas las piezas de un color.

El tamaño del tablero es NxN

Cada jugador tiene M piezas/agentes

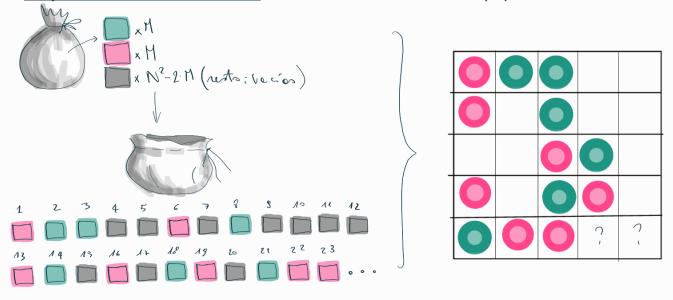
Cada jugada tiene una <u>duración máxima fijada T</u> que depende de N y/o M:

La idea clave de la versión básica es que no tengan tiempo para acerlo realmente bien y se hagan intentos casi aleatorios (como en las simulaciones)

	\sim					
	1	2	3		2	(M)
	N+1	N+Z			2N	Ox M
				7.5		+
_	, ,	•-	**			N ² - 2M
					N2	casillas vacías

Preparación del estado inicial: extracción en secuencia de papeletas de una bolsa

N



<u>Movimientos /jugadas</u>: En cada turno, cada jugador/equipo mueve todas sus piezas, o las que quiere o puede, para maximizar su satisfacción, hasta acabar el tiempo. Las dos partes se van alternando hasta encontrarse en una de estas situaciones:

- 1. Las dos partes están satisfechas con la configuración alcanzada;
- 2. Una de las dos partes se rinde;
- 3. Se ha alcanzado el número máximo de turnos (falta estimar cuántos podrían ser)

1 vecino del otro color;		
2 vecinos del otro color,		
3 vecinos del otro color.		

<u>Criterios de satisfación</u>: En principio el criterio es el mismo para ambas partes. Se contemplan 3 escenarios jugables en los que cada uno acepta, respectivamente, un

Resultado de la partida: Se podría contemplar que haya un bando ganador que es el que tiene más piezas/agentes satisfechos o menos piezas insatisfechas (no es lo miramo si dejamos que tengan un número diferentes de piezas).

También podrían ganar ambos si todas las piezas cumplen el criterio de satisfacción.

Cuestiones abiertas:

número máximo de:

- 1. ¿ Cuántas personas pueden jugar máximo?
- 2. ¿Qué tamaño ha de tener el tablero? ¿Un tamaño fijo o dependende del número de jugadores?
- 3. ¿Cuántas fichas para cada jugador (subgrupo) y bando (color)? ¿Un número fijado o lo pueden decidir en cada partida, por ejemplo, de una lista de opciones?
- 4. ¿Cuánto dura cada jugada? Tendría que depender de cuantas fichas mueve cada jugador.
- 5. ¿Cómo fijamos el número máximo de jugadas?
- 6. ...