

Sandro2011 02/07/2023

<https://www.youtube.com/channel/UCtyQkzaqLkcZZHf8HMedV6Q>

Questo file in formato pdf può essere scaricato dal sito:

<https://www.sandrocarnevali.it/foe/foe.htm>

TECNICHE DI NEGOZIAZIONE

Le regole si basano sul fatto che una volta definiti il numero di slot e i beni necessari, questi siano disposti casualmente nei vari slot.

PARAMETRI

Ogni negoziazione, in qualsiasi momento, è caratterizzata dai seguenti parametri:

1. Numero di turni rimanenti (T)
2. Tipi di beni possibili (B); per beni si intendono tutti quelli richiesti nelle negoziazioni, quindi beni in senso proprio, beni speciali, monete e materiali).
3. Numero di slot liberi (S)

COLORE DEI BENI

Secondo il colore dello sfondo i beni possono essere distinti in:

1. beni verdi (quelli per i quali si è trovata la soluzione)
2. beni rossi (quelli che si è appurato che non sono presenti)
3. beni gialli (quelli che si è appurato che sono presenti, ma bisogna ancora determinare in quale slot slot).
4. Beni presenti ma non ancora provati.

Per definire se un bene è verde, giallo o rosso bisogna esaminare l'ultima riga in cui tale bene è presente.

BENI OBBLIGATI E SICURI:

Beni obbligati sono quei per i quali c'è un'unica possibilità ed è obbligatorio metterli in un determinato slot.

Beni sicuri sono quei che vanno sicuramente in un determinato slot, nonostante ci sia la possibilità di scelta. In questi casi può essere utile non mettere subito il bene sicuro ma utilizzare lo slot per fare delle prove per verificare se altri beni sono presenti o no (in altri slot).

Come identificare i beni sicuri:

1. per prima cosa identificare i beni obbligati (un solo bene possibile in quello slot).
2. poi identificare i beni sicuro (lo stesso bene giallo già provato in tutti gli altri slot);
3. avendo definito le posizioni sicure e obbligate è possibile che diventino sicure anche altre posizioni

BENI DI MINOR VALORE:

Il valore dipende dai beni che ha a disposizione il singolo giocatore, in linea di massima sono di minor valore quelli di cui si ha maggior quantità o minore necessità o quelli di ere più basse; i "beni" di minor valore in assoluto saranno in generale monete e materiali.

ORDINE DELLE REGOLE:

Le regole vanno applicate in ordine, dalla prima all'ultima, fermandosi e utilizzando la prima regola per la quale si risponde ai requisiti.

REGOLA BENI OBBLIGATI

La regola è ovvia e dice che se in tutti gli slot è possibile soltanto una scelta, bisognerà mettere l'unico bene possibile. La situazione si presenta spesso a fine negoziazione.

Esempio:



Qui possiamo mettere soltanto gli snack.

REGOLA TANTI TURNI

Requisito:

$T \geq B$

Il numero di turni è maggiore o uguale al numero di beni massimo possibili sui singoli slot.

Comportamento: mettere in ogni slot il bene con minor valore/maggior quantità

Osservazioni:

1. in questo caso si è sicuri di risolvere la negoziazione nel numero di turni stabiliti semplicemente mettendo ogni volta un bene diverso.
2. Ogni slot opera indipendentemente, pertanto si può mettere in tutti gli slot lo stesso bene (quello con minor valore/maggior quantità)

Esempio:



Questa situazione si trova nei primi due step delle spedizioni.

Abbiamo 3 turni ma soltanto 2 beni. Mettiamo in tutti gli slot il bene di minor valore (monete).

Al turno successivo mettiamo invece l'altro bene (materiali).



Esempio:



Qui abbiamo 3 beni e 3 turni. Proviamo in tutti gli slot i beni di minor valore (prima le monete, poi i materiali, poi il marmo).

In questo caso si potrebbe usare anche la prima delle regole tanti turni alternative

Trova la combinazione corretta



Sbagliato

Seleziona una risorsa









Giusto

Seleziona una risorsa da offrire



1/599



14/20M



14/5.5M

+26
(con successo)

Turni rimasti: 2

Non attivo

Seleziona le risorse in alto

Trova la combinazione corretta



Sbagliato

14



Giusto



Sbagliato

14



Giusto



Giusto

Turni rimasti: 2

+26
(con successo)

Non attivo

Paga e negozia



REGOLE TANTI TURNI ALTERNATIVE

Sono varianti facoltative, per aumentare la probabilità di ridurre il numero di tentativi:

1. se sono presenti più di due beni di cui due di minor valore (tipicamente monete e materiali) e se sono disponibili sufficienti slot, si potranno mettere almeno 2 beni di ogni tipo per entrambi i beni di minor valore, per aumentare la probabilità di ridurre il numero di tentativi.
2. mettere prima i beni obbligati e sicuri, poi i beni gialli (si possono escludere i beni gialli se i beni rimanenti sono di scarso valore, come monete o materiali) e poi mettere in tutti gli slot rimanenti lo stesso bene con minor valore/maggior quantità

Esempio:



Trova la combinazione corretta

12 12 12 12 12

+22
(con successo)

Turni rimasti: 3

Non attivo

Paga e negozia

Trova la combinazione corretta

Giusto Giusto Sbagliato Sbagliato Sbagliato

Seleziona una risorsa Seleziona una risorsa Seleziona una risorsa

+22
(con successo)

Turni rimasti: 2

Non attivo

Seleziona le risorse in alto

Avendo messo subito due volte i materiali abbiamo potuto appurare fin dal primo turno che il materiale non è presente.



REGOLA TANTI SLOT

Requisito:

$N > B$

Il numero di slot è maggiore del numero di tipi di beni possibili.

Comportamento: mettere un bene di ogni tipo in ogni slot, negli slot che avanzano mettere sempre il bene con minor valore/maggior quantità (sempre lo stesso)

Osservazione:

In questo caso è importante provare tutti i beni per capire quali siano i beni presenti, per questo mettere prima i beni obbligati, poi i beni sicuri senza però mettere due volte lo stesso bene fino a quando non sono stati messi tutti i beni.

Esempio:



Abbiamo due soli beni possibile e 4 slot liberi.



Abbiamo 4 slot liberi e due soli beni possibili.

Mettiamo in due slot i due beni (in questo caso li mettiamo dove sono beni obbligati) e riempiamo gli slot rimanenti tutti con lo stesso bene di minor valore.



REGOLA ULTIMO TURNO

T = 1

1. per prima cosa identificare i beni obbligati (un solo bene possibile in quello slot).
2. poi identificare i beni sicuri (lo stesso bene giallo già provato in tutti gli altri slot);
3. avendo definito le posizioni sicure e obbligate è possibile che diventino sicure anche altre posizioni
4. mettere tutti i beni con posizioni obbligate o sicure
5. mettere i rimanenti beni negli altri in ogni slot, nel seguente ordine:
 - a. beni gialli non sicuri (cioè beni di cui non è stata ancora identificata la posizione)
 - b. beni verdi e bei mai provati

(per ogni categoria iniziare dai beni di minor valore/maggior quantità)

Osservazione:

Essendo l'ultimo turno disponibile si cercherà di superare subito la negoziazione mettendo subito i beni obbligati e sicuri.

Esempio:



T=1 B=3 S=3

Identifichiamo i beni obbligati



Slot 2 bene obbligato registri



Slot 5 bene obbligato materiali



Nello slot 3 possiamo mettere porifere e registri, ma in realtà le porifere sono un bene sicuro (bene giallo già provato in tutti gli altri slot liberi).



REGOLA PARI BENI

Requisito:

N = B

Il numero di slot è uguale al numero di tipi di beni possibili.

Comportamento: se riusciamo a identificare tutte le posizioni come obbligate o sicure mettiamo quella posizioni, altrimenti mettiamo un bene di ogni tipo in ogni slot, partendo da quelli obbligati e sicuri, senza mai ripetere però lo stesso bene.

Esempio:





Abbiamo 4 beni possibili e 4 slot. Mettiamo un bene in ogni slot.

REGOLA PARI BENI GIALLI

$N = B$ gialli

Comportamento: mettere un bene di ogni tipo in ogni slot, partendo da quelli obbligati e sicuri.

Esempio:

Abbiamo 4 slot liberi e 4 beni gialli quindi i beni da mettere sono sicuramente quei 4. Il bene verde (snack), teoricamente possibile, non sarà presente.

Mettiamo un bene giallo in ogni slot.

Esempio:



Abbiamo due solo slot liberi e due beni gialli quindi i beni da mettere sono sicuramente quei due. Essendo i beni soltanto due non possiamo che invertirli (sono entrambi beni sicuri) e siamo sicuri di superare la negoziazione.

I tre beni verdi, teoricamente possibili, sicuramente non sono presenti.

Esempio:



Abbiamo 3 slot liberi e beni gialli, quindi i beni presenti sono sicuramente i 3 beni gialli. Rimane da scoprire le posizioni. Proviamo allora ad identificare i beni obbligati e sicuri con le modalità sopra riportate.

Nello slot 2 vanno sicuramente gli snack, perché sono stati già provati in entrambi gli altri slot liberi.



Per conseguenza nello slot 5 vanno sicuramente sicuramente le alghe rosse (nello slot 1 sono già state provate, lo slot 2 è ora occupato).



A questo punto il DNA va sicuramente nello slot 1, l'unico ancora libero.

Trova la combinazione corretta ? X

 	 	 	 	 
Persona sbagliata	Persona sbagliata	Giusto	Giusto	Persona sbagliata
 2	 2			 2

+55 (con successo)
Turni rimasti: 1
7:45 m  +1

Paga e negozia

Trova la combinazione corretta ? X

 	 	 	 	 
Giusto	Giusto	Giusto	Giusto	Giusto
				

+55 (con successo)
Turni rimasti: 0
7:26 m  +1

Seleziona le risorse in alto

REGOLA TANTI BENI

Requisito:

$N < B$

Il numero di slot è inferiore al numero di tipi di beni possibili.

Comportamento:

1. per prima cosa identificare i beni obbligate (un solo bene possibile in quello slot).
2. poi identificare i beni sicuri (lo stesso bene giallo già provato in tutti gli altri slot);
3. avendo definito le posizioni sicure e obbligate è possibile che diventino sicure anche altre posizioni
4. se in questo modo tutti gli slot hanno posizione sicura/obbligata mettere quei beni
5. altrimenti mettere i soli beni obbligati e poi un bene di un tipo diverso degli altri in ogni slot, nel seguente ordine:
 - a. beni verdi e bei mai provati
 - b. beni gialli non sicuri (cioè beni di cui non è stata ancora identificata la posizione)
 - c. beni sicuri (cioè beni di cui è stata identificata con sicurezza la posizione)
(per ogni categoria iniziare dai beni di minor valore/maggior quantità)

Osservazioni:

1. in questo caso bisogna cercare di individuare al più presto quali siano i beni presenti e solo successivamente trovare le posizioni. Pertanto si proveranno prima i beni dubbi (mai tentati o verdi), e solo successivamente i gialli, che già si sa che sono presenti.
2. Anche se si ha la certezza che in uno slot va un bene, non metterlo subito perché lo slot è utile per identificare i beni presenti.

Esempio:



T=4 B=8 S=5

Essendo la negoziazione appena iniziata non abbiamo beni obbligati o sicuri, né beni gialli, perciò mettiamo un bene di un tipo diverso in ogni slot beni a partire da quelli di minor valore/maggior quantità.



Esempio:





T=3 B=7 S=4

Beni verdi: monete

Beni gialli: materiali, biocreature

Beni mai provati: alghe, cristalli di zucchero, DNA, alghe rosse

Si mettono solo 4 fra verdi e mai provati escludendo quello di maggior valore (cristalli)

Avendo ancora molti beni da provare non abbiamo beni obbligati e sicuri.

I beni verdi e mai provati sono 5, mentre gli slot sono 4, escludiamo perciò quello di maggior valore (quello di cui abbiamo minore disponibilità): i cristalli

Non mettiamo i beni gialli perché al momento ci interessa scoprire quali siano i beni presenti e i gialli già sappiamo che sono presenti.

Trova la combinazione corretta



Giusto



+58
(con successo)



Persona sbagliata



Persona sbagliata



Sbagliato



Sbagliato



Turni rimasti: 3

40:17 m

+1

Paga e negozia