

Generalidades del Juego (para el desarrollador)

- Cada jugador es asignado aleatoriamente a un rol (Jugador 1 o Jugador 2) y a un contrincante distinto para cada juego.
- Cada juego se compone de tres rondas consecutivas entre los mismos dos jugadores.
- En cada ronda, los jugadores toman decisiones de forma secuencial o simultánea, dependiendo de las reglas específicas del juego.
- Solo se registra el resultado de la tercera ronda para efectos de puntaje acumulado, visualización en el leaderboard y análisis de desempeño.
- Al finalizar cada juego (después de las tres rondas), los jugadores son reemparejados de manera aleatoria, y su rol (Jugador 1 o Jugador 2) puede cambiar para el siguiente juego.
- En los juegos que requieren sanciones, el sistema actúa como juez automático, aplicando castigos de acuerdo con las reglas definidas para ese juego.

Juego 1 - Juego sin derechos de propiedad

Descripción general:

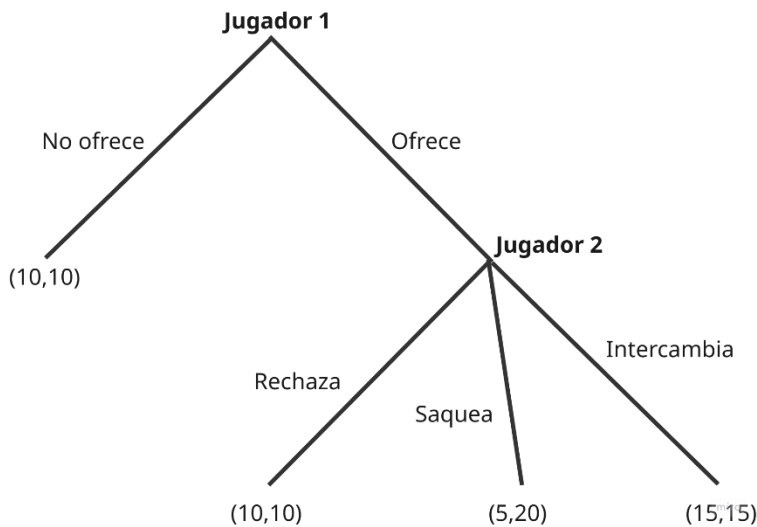
- No existen reglas de propiedad ni mecanismos de castigo.
- Jugador 1 decide si quiere ofrecer un intercambio.
- Si hay oferta, Jugador 2 puede **aceptar**, **rechazar**, o **robar**.
- No existe juez ni posibilidad de denuncia.
- El flujo es secuencial: primero actúa Jugador 1, luego Jugador 2 si hay oferta.

Secuencia de interacción por ronda:

1. Jugador 1 ve su pantalla de decisión: “¿Desea ofrecer 5 unidades al Jugador 2?”
 - Opciones: Ofrecer, No ofrecer
2. Si Jugador 1 elige No ofrecer, el juego termina con resultado (10,10).
3. Si elige Ofrecer, Jugador 2 recibe una pantalla con las siguientes opciones:
 - Aceptar: ambos jugadores terminan con 15 unidades → (15,15)
 - Rechazar: ambos conservan sus bienes originales → (10,10)
 - Robar: Jugador 2 se queda con los 5 ofrecidos y con lo propio → (5,20)

Datos a registrar por ronda:

- ID de Jugador 1
- ID de Jugador 2
- Juego actual (G1) y número de ronda (1, 2 o 3)
- Acción de Jugador 1 (Ofrecer / No ofrecer)
- Acción de Jugador 2 (Aceptar / Rechazar / Robar), si aplica
- Resultado en tokens para P1 y P2
- Marcar si es la tercera ronda (true / false)



Player 1 Action	Player 2 Action	Outcome (P1, P2)
No Offer	—	(10, 10)
Offer	Exchange	(15, 15)
Offer	Snatch	(5, 20)
Offer	Reject	(10, 10)

Regla contraproductiva

Descripción general:

- Jugador 2 tiene la posibilidad de **forzar** a Jugador 1 a ofrecer un intercambio.
- Si decide **no forzar**, Jugador 1 puede libremente decidir si hacer una oferta o no.
- Si decide **forzar**, Jugador 1 está obligado a ofrecer.
- Luego, Jugador 2 puede responder: Aceptar, Rechazar, o Robar.
- No existe juez ni posibilidad de sanción.
- El flujo es secuencial: Jugador 2 → Jugador 1 (si libre) → Jugador 2

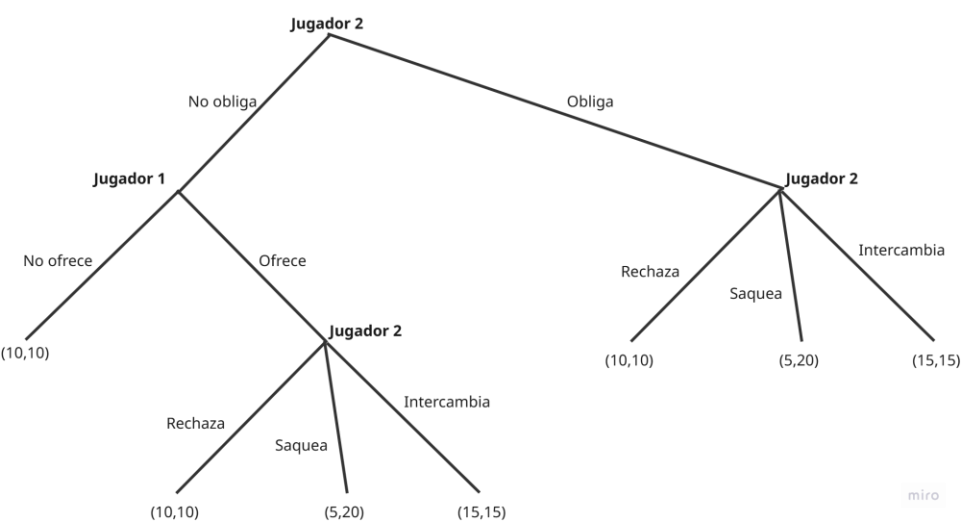
Secuencia de interacción por ronda:

- Jugador 2** inicia el turno y decide:
 - Forzar intercambio
 - No forzar
- Si **Jugador 2 fuerza**, Jugador 1 ve una notificación de que debe hacer una oferta.
 - Jugador 1 solo tiene una opción: Ofrecer
- Si **Jugador 2 no fuerza**, Jugador 1 ve la opción:
 - Ofrecer o No ofrecer
- Si no hay oferta, el juego termina con resultado (10,10).
- Si hay oferta (forzada o voluntaria), Jugador 2 decide:
 - Aceptar: (15,15)
 - Rechazar: (10,10)
 - Robar: (5,20)

Datos a registrar por ronda:

- ID Jugador 1

- ID Jugador 2
- Juego actual (G2) y número de ronda (1, 2 o 3)
- Decisión de Jugador 2 (Forzar / No forzar)
- Decisión de Jugador 1 (Ofrecer / No ofrecer), si aplica
- Respuesta final de Jugador 2 (Aceptar / Rechazar / Robar)
- Resultado final en tokens (P1, P2)
- Indicador si es tercera ronda (true / false)



Player 2 Forces?	Player 1 Offers?	Player 2 Action	Outcome (P1, P2)
Yes	Forced (Yes)	Exchange	(15, 15)
Yes	Forced (Yes)	Snatch	(5, 20)
Yes	Forced (Yes)	Reject	(10, 10)
No	No	—	(10, 10)
No	Yes	Exchange	(15, 15)
No	Yes	Snatch	(5, 20)
No	Yes	Reject	(10, 10)

Token de repudio

Descripción general:

- La estructura básica del juego es igual al Juego 1:
Jugador 1 puede decidir si ofrecer o no, y Jugador 2 puede Aceptar, Rechazar o Robar.

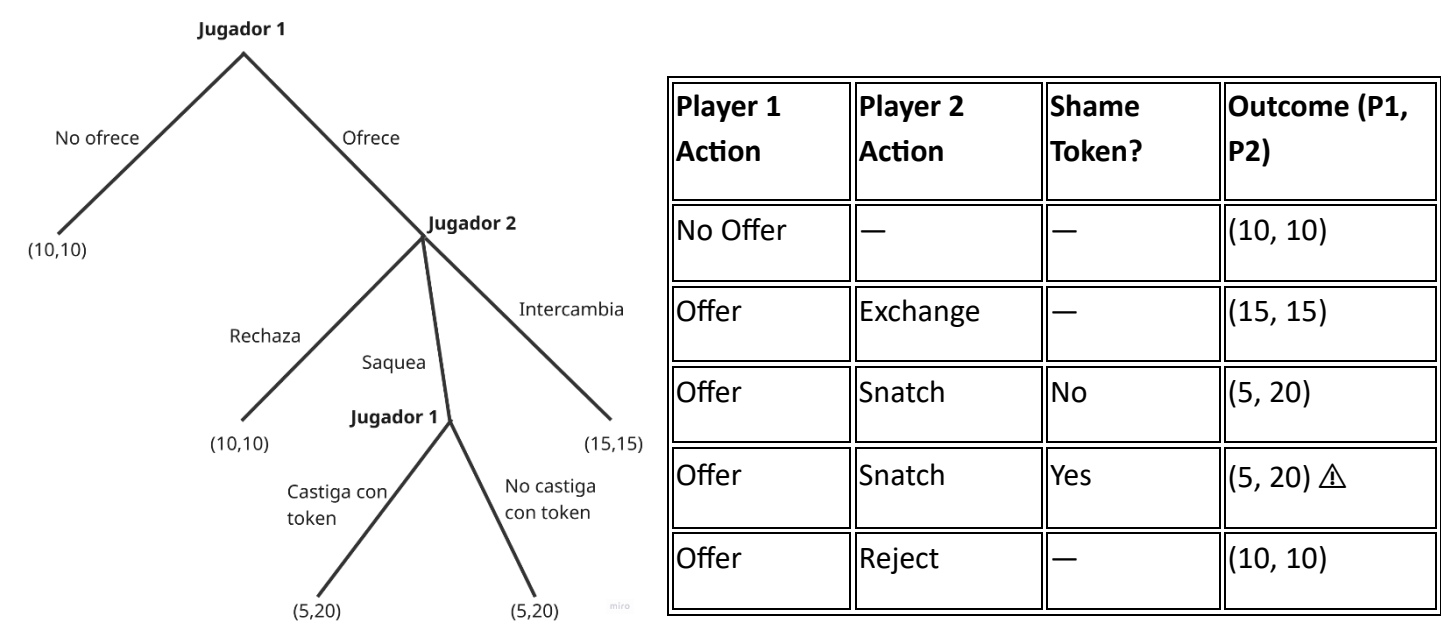
- No hay juez ni sanciones externas, pero Jugador 1 puede **asignar una ficha de vergüenza** a Jugador 2 si este lo roba.
- Esta ficha de vergüenza **no afecta el resultado de la ronda actual**, pero **se muestra visiblemente en la pantalla del Jugador 2 durante la siguiente partida**.
- El juego sigue durando 3 rondas contra el mismo contrincante. El resultado válido es el de la tercera ronda.

Secuencia de interacción por ronda:

1. **Jugador 1** decide si Ofrecer o No ofrecer.
2. Si no ofrece → juego termina: (10,10).
3. Si ofrece → **Jugador 2** responde:
 - Aceptar → (15,15)
 - Rechazar → (10,10)
 - Robar → (5,20)
4. Si Jugador 2 robó → se desbloquea para Jugador 1 la opción: Asignar ficha de vergüenza (Sí / No)
5. En la siguiente partida, Jugador 2 verá un ícono de vergüenza (por cada ficha que tenga).

Datos a registrar por ronda:

- ID Jugador 1
- ID Jugador 2
- Juego actual (G3) y número de ronda (1, 2 o 3)
- Decisión de Jugador 1 (Ofrecer / No ofrecer)
- Respuesta de Jugador 2 (Aceptar / Rechazar / Robar)
- Si se asignó ficha de vergüenza (Sí / No)
- Número acumulado de fichas de vergüenza de Jugador 2
- Resultado final en tokens (P1, P2)
- Indicador si es tercera ronda (true / false)



Player 1 Action	Player 2 Action	Shame Token?	Outcome (P1, P2)
No Offer	—	—	(10, 10)
Offer	Exchange	—	(15, 15)
Offer	Snatch	No	(5, 20)
Offer	Snatch	Yes	(5, 20) △
Offer	Reject	—	(10, 10)

Juego con derechos mínimos de propiedad

Descripción general:

- Este juego introduce un conjunto mínimo de reglas institucionales, incluyendo **derechos de propiedad** y la figura de un **juez automático** que puede sancionar.
- Jugador 1 puede decidir si hacer una oferta o no.
- Jugador 2 puede Aceptar, Rechazar o Robar.
- Si Jugador 2 roba, **Jugador 1 puede denunciar**.
- Si hay denuncia, el juez automáticamente **castiga** al Jugador 2: le confisca todos sus tokens → resultado: (10, 0).
- Si no hay denuncia, el Jugador 2 se queda con lo robado → resultado: (5, 20).
- La partida se juega durante 3 rondas con el mismo adversario. Solo se considera el resultado de la tercera.

Secuencia de interacción por ronda:

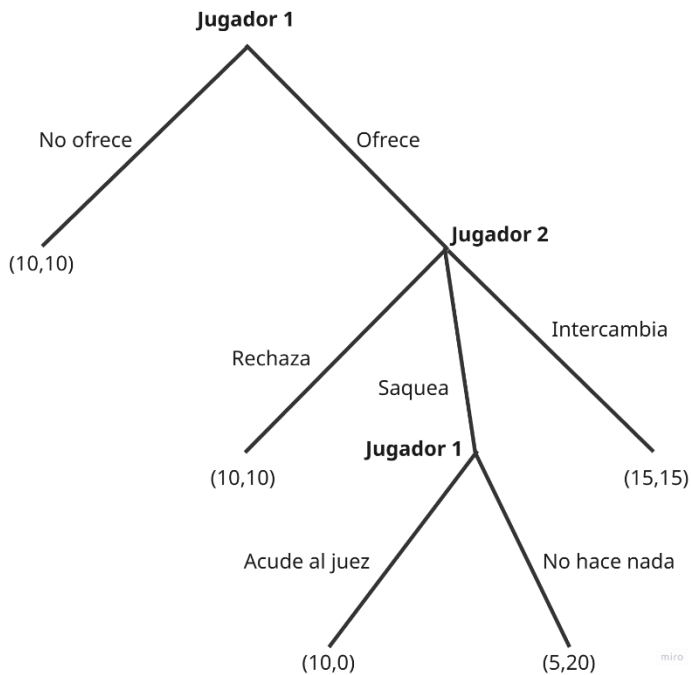
1. **Jugador 1** decide si Ofrecer o No ofrecer.
2. Si no ofrece → juego termina: (10, 10).
3. Si ofrece → **Jugador 2** responde:
 - Aceptar → (15, 15)
 - Rechazar → (10, 10)
 - Robar → pasa a paso 4
4. **Jugador 1** decide si Denunciar o No denunciar:
 - Si **No denuncia** → (5, 20)
 - Si **Denuncia** → juez confisca → (10, 0)

Reglas institucionales implementadas:

- Derechos de propiedad: los tokens ofrecidos se consideran protegidos por la ley.
- Acceso a justicia: Jugador 1 puede reportar el robo.
- Sanción obligatoria: si se reporta, el juez **debe** castigar.
- Sanción: confiscación total de tokens del infractor.

Datos a registrar por ronda:

- ID Jugador 1
- ID Jugador 2
- Juego actual (G4) y número de ronda (1, 2 o 3)
- Decisión de Jugador 1 (Ofrecer / No ofrecer)
- Respuesta de Jugador 2 (Aceptar / Rechazar / Robar)
- Si hubo denuncia (Sí / No)
- Resultado final en tokens (P1, P2)
- Indicador si es tercera ronda (true / false)



Player 1 Action	Player 2 Action	Does Player 1 Report?	Outcome (P1, P2)
No Offer	—	—	(10, 10)
Offer	Accept (Exchange)	—	(15, 15)
Offer	Reject	—	(10, 10)
Offer	Snatch	No	(5, 20)
Offer	Snatch	Yes	(10, 0)

Juego con “cheap talk”

Descripción general:

- Este juego introduce la **comunicación previa sin consecuencias vinculantes** ("cheap talk").
- Jugadores se encuentran antes del juego y pueden **intercambiar mensajes o hablar directamente**.
- La conversación puede influir en la estrategia, pero **no es verificable ni obligatoria de cumplir**.
- Luego de la conversación, se desarrolla el juego normalmente, con decisiones individuales.
- Las reglas de juego base son las mismas que el Juego 1 (sin derechos de propiedad): si hay oferta y snatch, no hay castigo.

Secuencia de interacción por ronda:

1. Ambos jugadores entran a una pantalla de conversación previa (chat limitado o script simulado).
2. Luego de 1 minuto de conversación, inicia la ronda:
 1. **Jugador 1** decide si Ofrecer o No ofrecer.
 2. Si ofrece, **Jugador 2** decide si Aceptar, Rechazar o Robar.
 3. No existe juez ni castigo. Las decisiones no están condicionadas por lo dicho en la conversación.

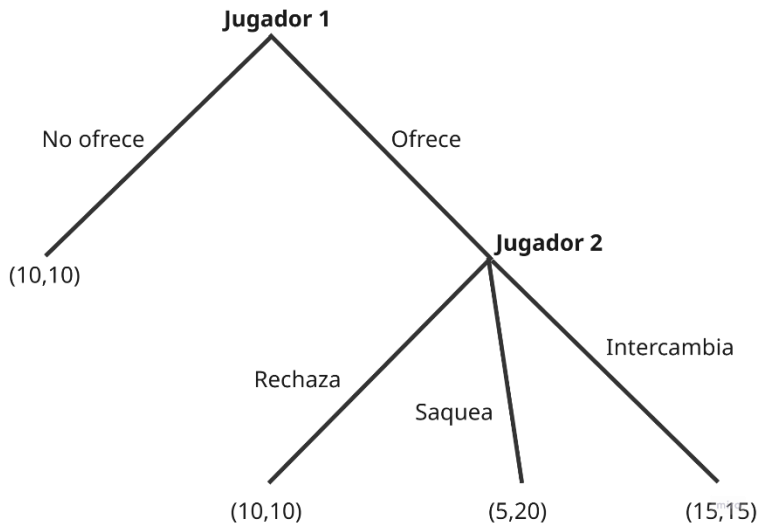
Diferencia clave con juegos anteriores:

- El componente adicional es la **conversación previa**, que busca generar **confianza, acuerdos informales o amenazas no vinculantes**.
- La plataforma solo habilita esta conversación antes de cada ronda. Una vez iniciadas las decisiones, ya no hay comunicación.

Datos a registrar por ronda:

- ID Jugador 1

- ID Jugador 2
- Juego actual (G5) y número de ronda (1, 2 o 3)
- Decisión de Jugador 1 (Ofrecer / No ofrecer)
- Respuesta de Jugador 2 (Aceptar / Rechazar / Robar)
- Resultado final en tokens (P1, P2)
- Indicador si es tercera ronda (true / false)



Player 1 Action	Player 2 Action	Outcome (P1, P2)
No Offer	—	(10, 10)
Offer	Exchange	(15, 15)
Offer	Snatch	(5, 20)
Offer	Reject	(10, 10)