

EXPERIMENTAL INSTRUCTIONS FOR
“Experientia Docet: Professionals Play Minimax in Laboratory Experiments”
by Ignacio Palacios-Huerta and Oscar Volij

September 2007

This appendix collects the original instructions used in the experiments, exactly as subjects saw them. Section I gives the instructions used in the 2x2 penalty kick experiment, and Section II the instructions used in O’Neill’s 4x4 experiment.

I.

INSTRUCCIONES DEL EXPERIMENTO

Estamos interesados en saber como las personas juegan un simple juego. Ustedes jugarán primero este juego 15 veces como práctica, simplemente para que se familiaricen con sus reglas y con los resultados. Seguidamente, ustedes jugarán una serie de veces con dinero de verdad en juego, 1 euro cada vez. Primero, antes de que comencemos, examinen estos dos dados. Serán usados en algún momento durante el experimento. Estos dados generan un número entre 1 y 100, usando un dado de 10 caras para las decenas y otro dado de 10 caras para las unidades. Las caras de cada dado están marcadas con números que van desde el '0' al '9', así que el número final resultante va desde el '00' al '99', donde el '00' significa el número 100.

Las reglas del experimento son las siguientes:

1. Cada jugador tiene 2 cartas: A y B.
2. Cuando yo diga "listo", cada uno de ustedes seleccionará una carta y la colocará cara abajo en la mesa. Cuando yo diga "vuelta", tienen que darle la vuelta a la carta y colocarla cara arriba para determinar quien es el ganador. Yo iré apuntando las cartas que ustedes vayan jugando.
3. El ganador debe anunciar "he ganado", y después de hacerlo recibirá 1 euro.
4. Seguidamente, cada jugador colocará la carta de vuelta en su mano, y la tendrá lista para la siguiente tanda.

A continuación les explicaré como se determina quien gana en cada vez. ¿Tienen alguna pregunta hasta el momento?

El ganador se determina con la ayuda de los dados como sigue:

- Si hay una coincidencia de cartas AA, entonces [nombre de jugador fila aquí] gana si tras tirar los dados sale un número entre 01 y 60. Si no es así, entonces [nombre de jugador columna] gana.
- Si hay una coincidencia de cartas BB, entonces [nombre de jugador fila aquí] gana si tras tirar los dados sale un número entre 01 y 70. Si no es así, entonces [nombre de jugador columna] gana.
- Si hay una coincidencia de cartas AB, entonces [nombre de jugador fila aquí] gana si tras tirar los dados sale un número entre 01 y 95. Si no es así, entonces [nombre de jugador columna] gana.
- Si hay una coincidencia de cartas BA, entonces [nombre de jugador fila aquí] gana si tras tirar los dados sale un número entre 01 y 90. Si no es así, entonces [nombre de jugador columna] gana.

Por último, el siguiente diagrama les puede ser útil:

1\2	A	B
A	.60	.95
B	.90	.70

Tienen ustedes alguna pregunta?

II.

INSTRUCCIONES DEL EXPERIMENTO

Estamos interesados en saber como las personas juegan un simple juego. Ustedes jugarán primero este juego 15 veces como práctica, simplemente para que se familiaricen con sus reglas y con los resultados. Seguidamente, ustedes jugarán una serie de veces con dinero de verdad en juego, 1 euro cada vez.

Las reglas del experimento son las siguientes:

1. Cada jugador tiene cuatro cartas de color: *Roja, Marrón, Violeta, y Verde*.
2. Cuando yo diga “listo”, cada uno de ustedes seleccionará una carta y la colocará cara abajo en la mesa. Cuando yo diga “vuelta”, tienen que darle la vuelta a la carta y colocarla cara arriba para determinar quien es el ganador. Yo iré apuntando las cartas que ustedes vayan jugando.
3. El ganador debe anunciar “he ganado”, y después de hacerlo recibirá 1 euro.
4. Seguidamente, cada jugador colocará la carta de vuelta en su mano, y la tendrá lista para la siguiente tanda.

¿Tienen alguna pregunta hasta el momento?

Ahora les explicaré como se determina quien gana:

[nombre de jugador fila aquí] es el ganador si hay una coincidencia de la carta *Verde* (esto es, si ustedes ambos eligen la carta *Verde*) o si hay una no coincidencia de cualquiera de las otras cartas (*Roja y Marrón* por ejemplo).

Por lo tanto, [nombre de jugador columna aquí] gana si hay una coincidencia de cualquiera de las cartas excepto de la verde (por ejemplo, *Violeta-Violeta*) o una no coincidencia con una carta *Verde* (esto es, si entre ambos sacan una *Verde* y una carta de *otro color*).