
Sachverzeichnis

A

Abstimmungsregeln, 55
Adverse Selektion, 74
Agentennormalform, 181
Aktion, 152
Allais-Paradox, 33
All-pay-Auktion, 187
Allgemeines Gleichgewicht, 64, 67, 71
 intertemporales, 70
Allgemeines Gleichgewichtsmodell, 10
Alternating-offer-Bargaining, 214
Arrow-Pratt-Maß, 30
Assessment, 184
Auktion, 197, 200
Auswahlregel
 soziale, 51
Azyklizität, 6

B

Battle of the Sexes, 144
Bayesianisches Nash-Gleichgewicht, 181
Bayesianisches Spiel, 179
Bayes-Regel, 38, 180
Beauty Contest, 128
Beliefs, 184
Beste Antwort, 130
Bier oder Quiche, 190
Bordwahl, 56

C

Chain-store-Paradox, 164, 184
Chicken-Game, 145

Cincinatti-Regel, 56
Common-knowledge-Annahme, 127, 178
Common-value-Auktion, 202
Condorcet-Paradox, 53
Contest, 187
Contingent Commodity, 71
Correlated Equilibrium, 146
Cournot-Duopol, 182

D

Direkter Mechanismus, 194
Direktinvestition, 112
Diskoordinationsspiel, 138

E

Einschätzung, 184
Elfmeterduell, 131, 137
Elimination
 iterierte, 129
Endknoten, 151
Entscheidung
 rationale, 10
Entscheidungsstruktur, 17
Erwartungen, 184
Erwartungsnutzen, 27
Erwartungswert, 26
 einer Lotterie, 29
Evolutionär stabile Strategie, 167
Evolutionäre Spieltheorie, 166
Extensivform, 147, 149
Externalitäten, 9

F

Folktheorem, 161, 165
 Fundamentallemma der Spieltheorie, 135

G

Gesetz von Walras, 66
 Gleichgewicht
 pooling, 84
 separierend, 85
 teilspielperfekt, 156
 Gleichgewichtsauswahl, 88, 142
 Glicksberg-Satz, 132

H

Harsanyi-Transformation, 180
 Hauptsatz der Wohlfahrtstheorie, 66, 68, 69
 Hidden Action, 103
 Höchstpreisauktion, 198
 Hurwicz-Regel, 35

I

Information, 37
 unvollkommene, 180
 unvollständige, 180
 vollständige, 180
 Informationsmenge, 148
 Intuitives Kriterium, 88

K

Kollusion, 164
 Korrespondenz, 130
 Kreditmarkt, 107, 109
 Kreditrationierung, 112
 Kuhn-Satz, 153

L

Lotterie, 24, 25
 stetige, 27

M

Marktzutritt, 155
 Matrixdarstellung, 125, 126
 Maximin-Kriterium, 35
 Mechanismus-Design-Theorie, 193

Monotonieannahme, 26
 Moralisches Risiko, 111

N

Nash-Gleichgewicht, 130
 strikt, 167
 Nash-Produkt, 211
 Nash-Verhandlungslösung, 211
 Nim-Spiel, 158
 Normalform, 123
 Nutzen, 6
 kardinaler, 26
 ordinaler, 6, 26
 Nutzenfunktion, 8, 125
 stetige, 8
 Nutzenmaximierungsproblem, 10

O

Offenbarungsprinzip, 194

P

Perfect Recall, 152
 Präferenz, 4, 5
 lexikografische, 7
 lokal nicht gesättigte, 8
 rationale, 6
 Pre Play Communication, 145
 Preisnehmerschaft, 64
 Prospect Theory, 36
 Purification, 141, 192

R

Rationalisierbarkeit, 17
 Reaktionsfunktion, 130
 Reaktionsmodell, 100
 Reduktionsaxiom, 25
 Regel von Bayes, 38, 180
 Rent-Seeking, 189
 Revelation Principle, 194
 Riley-Marktzutritt, 101
 Risiko, 23, 24
 Risikoaversion, 28
 Risikodominanz, 143
 Rubinstein-Verhandlungsspiel, 215
 Rückwärtsinduktion, 156

S

- Schachspiel, 124
- Schadenswahrscheinlichkeit, 32
- Schleier der Unwissenheit, 49
- Schwarzer Schwan, 24
- Screening, 97
- Sequenzielles Gleichgewicht, 183, 185
- Shapley-Wert, 209
- Sicherheitsäquivalent, 29
- Signalisieren, 80
- Single-crossing-Bedingung, 195
- Single Transferable Vote, 56
- Spaltenspieler, 125
- Spence-Mirrlees-Bedingung, 195
- Spiel
 - konvexes, 210
 - wiederholtes, 159
- Spielbaum, 147
- Spielernormalform, 181
- Spieltheorie
 - kooperative, 122, 208
 - nicht kooperative, 122, 123
- Spielverlauf, 125, 152
- Split the Difference, 217
- Stein-Schere-Papier, 128
- Stetigkeit
 - Lotterie, 27
- Strategie, 123, 152
 - dominante, 129
 - dominierte, 127
 - gemischte, 134
 - realisationsäquivalente, 153
 - reine, 134
- Strategienkombination, 123

T

- Tausendfüßler-Spiel, 157
- Technologie, 15
- Teilnahmebedingung, 196
- Teilspiel, 156
- Texas Shoot Out, 222
- Tit-for-Tat, 186

Transformation

- monotone, 7

- Transitivität, 6

U

- Ultimatumspiel, 213
- Unabhängigkeitsannahme, 27
- Ungewissheit, 23, 36
- Unmöglichkeitssatz, 51
- Unsicherheit, 23, 71

V

- VCG-Mechanismus, 57
- Verhaltensstrategie, 153, 154
- Versicherungsmarkt, 93, 103
- Vickrey-Auktion, 198
- Vollständigkeit, 5
- Von-Neumann-Morgenstern-
 - Erwartungsnutzen, 27

W

- Wählen
 - strategisches, 57
- Wahrscheinlichkeit
 - bedingte, 38
 - subjektive, 36
- Wallet-Game, 205
- Walras-Gleichgewicht, 65
- War of Attrition, 188
- Wettkampf, 187
- Wiederholtes Spiel, 159
- Wilson-Marktzutritt, 102
- Wohlfahrt, 48
- Wohlfahrtsfunktion
 - utilitaristische, 49

Z

- Zeilenspieler, 125
- Zufallszug, 148