

## Exemplu

- **Ordinea jucatorilor:** ["bribe", "basic", "royal", "greedy"]
- **Cartile de joc:**

[12, 10, 12, 11, 2, 2, 10, 0, 1, 1, 1, 3, 2, 0, 2, 11, 2, 10, 3, 0, 2, 1, 0, 11, 3, 10, 0, 0, 12, 1, 0, 2, 1, 12, 0, 1, 11, 0, 12, 2, 11, 2, 1, 2, 1, 10, 0, 11, 11, 2, 0, 0, 0, 0, 10, 3, 10, 1, 0, 0, 0, 12, 0, 1, 0, 3, 1, 2, 2, 2, 2, 0, 2, 11, 2, 2, 10, 12, 3, 1, 1, 1, 3, 1, 2, 1, 2, 2, 1, 2, 0,....]

Făcând conversia între id-uri și tipurile de cărți de joc, vectorul va fi transformat în:  
 [Barrel, Silk, Barrel, Pepper, Bread, Bread, Silk, Apple, Cheese, Cheese, Cheese, Chicken, Bread, Apple, Bread, Pepper, Bread, Silk, Chicken, Apple, Bread, Cheese, Apple, Pepper, Chicken, Silk, Apple, Apple, Barrel, Cheese, Apple, Bread, Cheese, Barrel, Apple, Cheese, Pepper, Apple, Barrel, Bread, Pepper, Bread, Cheese, Bread, Cheese, .... ]

### Runda 1

Current Sheriff	BASIC	
Birbed	AssetsInHand	[Silk, Apple, Cheese, Cheese, Cheese, Chicken]
	AssetsOnMerchantStand	[]
	Coins	50
Royal	AssetsInHand	[Bread, Apple, Bread, Pepper, Bread, Silk]
	AssetsOnMerchantStand	[]
	Coins	50
Greedy	AssetsInHand	[Chicken, Apple, Bread, Cheese, Apple, Pepper]
	AssetsOnMerchantStand	[]
	Coins	50

### Etapele 1-2 : Crearea sacilor; declararea bunurilor

- **BASIC:** Observa ca cel mai frecvent tip este Cheese. El nu va da niciodata mita.

**AssetsInBag:** [Cheese, Cheese, Cheese]

**Bribe:** 0

**DeclaredType:** Cheese

- **ROYAL:** Observa ca cel mai frecvent tip este Bread și ca exista șanse sa ajungă rege pentru acest tip de bun. El nu va da niciodată mita.

**AssetsInBag:** [Bread, Bread, Bread]

**Bribe:** 0

**DeclaredType:** Bread

- **GREEDY:** In rundele pare el adauga un bun ilegal. Aceasta fiind o runda impara, va aplica strategia de baza. El nu va oferi niciodata mita.

**AssetsInBag:** [Apple, Apple]

**Bribe:** 0

**DeclaredType:** Apple

### Etapa 3: Inspectia

Jucătorul **bribed** fiind în rolul de șerif, va verifica comerciantul din stânga, respectiv dreapta sa, adică vor fi verificați **basic** și **greedy**. Jucătorul **royal** trece necontrolat.

- **basic** - HONEST

- seriful ii va da acestuia  $3 * \text{Penalty for Cheese} = 3 * 2 = 6$  monede;

- **greedy** - HONEST

- seriful ii va da acestuia  $2 * \text{Penalty for Apple} = 2 * 2 = 4$  monede;

## Runda 2

Current Sheriff	BASIC	
Bribed	AssetsInHand	Barrel, Silk, Barrel, Pepper, Bread, Bread
	AssetsOnMerchantStand	[]
	Coins	40
Royal	AssetsInHand	[Apple, Pepper, Silk, Apple, Barrel, Cheese]
	AssetsOnMerchantStand	[Bread, Bread, Bread]
	Coins	50
Greedy	AssetsInHand	[Chicken, Bread, Cheese, Pepper, Apple, Bread]
	AssetsOnMerchantStand	[Apple, Apple]
	Coins	54

### Etapele 1-2 : Crearea sacilor; declararea bunurilor

- **BRIBED:** Va adăuga în sac toate bunurile ilegale pe care le are. Fiind 4, el va pune în sac și 10 monede pentru a mitui seriful. Tipul declarat va fi **Apple**.

**AssetsInBag:** [Silk, Pepper, Barrel, Barrel]

**Bribe:** 10

**DeclaredType:** Apple

- **ROYAL:** Tipul de cărți cu scorul cel mai mare este Apple.

**AssetsInBag:** [Apple, Apple]

**Bribe:** 0

**DeclaredType:** Apple

• **GREEDY:** Fiind o runda impara el va adăuga un bun ilegal, alături de cele legale selectate după strategia de baza.

**AssetsInBag:** [Bread, Bread, Pepper]

**Bribe:** 0

**DeclaredType:** Bread

### Etapa 3: Inspectia

Jucătorul **basic** fiind în rolul de șerif, va verifica toți comercianții:

- **bribed** - LIAR

- bunurile ilegale ii vor fi confiscate
- va plăti serifului  $4 * 4 = 16$  monede

- **royal** - HONEST

- seriful ii va da acestuia  $2 * 2 = 4$  monede

- **greedy** - LIAR

- bunurile ilegale ii vor fi confiscate
- va plăti serifului  $1 * 4 = 4$  monede