

Exemplu:

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

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

Făcând conversia între id-uri și tipurile de cărți de joc, vectorul va fi transformat în:

AssetsPile: [Chicken, Pepper, Cheese, Chicken, Chicken, Chicken, Chicken, Cheese, Silk, Apple, Pepper, Pepper, Apple, Bread, Bread, Silk, Cheese, Silk, Cheese, Cheese, Cheese, Bread, Bread, Barrel, Pepper, Bread, Barrel, Chicken, Cheese, Apple, Pepper, Bread, Chicken, Silk, Apple, Barrel, Cheese, Apple, Apple, Bread, Apple, Apple, Silk, Bread, Bread, Cheese, Cheese, Bread, Cheese, Pepper, Bread, Barrel, Barrel, Barrel, Bread, Cheese, Silk, Silk, Cheese, Bread, Bread, Bread, Barrel, Bread, Barrel, Cheese, Bread, Apple...]

Runda 1

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

Basic	AssetsInHand	[Cheese, Cheese, Cheese, Bread, Bread, Barrel]
	AssetsOnMerchantStand	[]
	Coins	50

Etapele 1-2 : Crearea sacilor; declararea bunurilor

- **BRIBED**: Are rolul de șerif; la aceste etape nu va face nimic.
- **ROYAL**: Vede ca scorul cel mai mare este obținut alegând mere. Nu da niciodata mita.

AssetsInBag: [Apple]

Bribe: 0

DeclaredType: Apple

- **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: [Bread, Bread]

Bribe: 0

DeclaredType: Bread

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

AssetsInBag: [Cheese, Cheese, Cheese]

Bribe: 0

DeclaredType: Cheese

Etapa 3: Inspectia

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

- **greedy** - 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 $1 * \text{Penalty for Apple} = 1 * 2 = 2$ monede;

Runda 2

AssetsPile: [Pepper, Bread, Barrel, Chicken, Cheese, Apple, Pepper, Bread, Chicken, Silk, Apple, Barrel, Cheese, Apple, Apple, Bread, Apple, Apple, Silk, Bread, Bread, Cheese, Cheese, Bread, Cheese, Pepper, Bread, Barrel, Barrel, Barrel, Bread, Cheese, Silk, Silk, Cheese, Bread, Bread, Bread, Barrel, Bread, Barrel, Cheese, Bread, Apple...]

Current Sheriff	ROYAL	
Bribed	AssetsInHand	[Chicken, Pepper, Cheese, Chicken, Chicken,

		Chicken]
	AssetsOnMerchantStand	[]
	Coins	42
Royal	AssetsInHand	[Chicken, Cheese, Silk, Pepper, Pepper, Pepper]
	AssetsOnMerchantStand	[Apple]
	Coins	52
Greedy	AssetsInHand	[Apple, Silk, Cheese, Silk, Bread, Barrel]
	AssetsOnMerchantStand	[Bread, Bread]
	Coins	50
Basic	AssetsInHand	[Bread, Bread, Barrel, Chicken, Cheese, Apple]
	AssetsOnMerchantStand	[Cheese, Cheese, Cheese]
	Coins	56

Etapele 1-2 : Crearea sacilor; declararea bunurilor

- **BRIBED**: Urmărește să aducă cât mai multe bunuri ilegale. Singurul de acest fel pe care îl are este *Pepper*. Fiind doar unul, adaugă 5 monede.

AssetsInBag: [Pepper]

Bribe: 5

DeclaredType: Apple

- **ROYAL**: Are rolul de șerif; la aceste etape nu va face nimic
- **GREEDY**: In rundele pare el adauga un bun ilegal. Aceasta fiind o runda pară, el va adăuga un bun ilegal. Mai întâi aplică strategia de bază (alege Bread și va declara tipul Bread) și apoi adaugă un bun ilegal (Silk).

AssetsInBag: [Bread, Silk]

Bribe: 0

DeclaredType: Bread

- **BASIC**: Observa ca cel mai frecvent tip este Bread.

AssetsInBag: [Bread, Bread]

Bribe: 0

DeclaredType: Bread

Etapa 3: Inspectia

Jucătorul **royal** fiind în rolul de șerif va verifica doar sacii care au cel puțin 4 bunuri. De aceea la această rundă toți comercianții vor trece neinspectați.

- **bribed** - trece necontrolat și pierde 5 monede.
- **greedy** - trece necontrolat.
- **basic** - trece necontrolat.

Runda 3

AssetsPile: [Pepper, Bread, Chicken, Silk, Apple, Barrel, Cheese, Apple, Apple, Bread, Apple, Apple, Silk, Bread, Bread, Cheese, Cheese, Bread, Cheese, Pepper, Bread, Barrel, Barrel, Barrel, Bread, Cheese, Silk, Silk, Cheese, Bread, Bread, Bread, Barrel, Bread, Barrel, Cheese, Bread, Apple...]

Current Sheriff	GREEDY	
Bribed	AssetsInHand	[Chicken, Cheese, Chicken, Chicken, Chicken, Pepper]
	AssetsOnMerchantStand	[Pepper]
	Coins	37
Royal	AssetsInHand	[Chicken, Cheese, Silk, Pepper, Pepper, Pepper]
	AssetsOnMerchantStand	[Apple]
	Coins	57
Greedy	AssetsInHand	[Apple, Cheese, Silk, Barrel, Bread, Chicken]
	AssetsOnMerchantStand	[Bread, Bread, Bread, Silk]
	Coins	50
Basic	AssetsInHand	[Barrel, Chicken, Cheese, Apple, Silk, Apple]
	AssetsOnMerchantStand	[Bread, Bread, Cheese, Cheese, Cheese]
	Coins	56

Etapele 1-2 : Crearea sacilor; declararea bunurilor

- **BRIBED:** Urmărește să aducă cât mai multe bunuri ilegale. Singurul de acest fel pe care îl are este *Pepper*. Fiind doar unul, adaugă 5 monede.

AssetsInBag: [Pepper]

Bribe: 5

DeclaredType: Apple

- **ROYAL:** Calculează scorurile:

Chicken: $(0 + 1) * 4 + 10 + 5 = 19$

Cheese: $(0 + 1) * 3 + 15 + 10 = 28$

Alege Cheese:

AssetsInBag: [Cheese]

Bribe: 0

DeclaredType: Cheese

- **GREEDY:** Are rolul de șerif; la aceste etape nu va face nimic. (Obs.: Runda în care este șerif nu este luată în considerare în strategia sa de comerciant. De aceea următoarea rundă pentru el va fi rundă impară și va juca strategia de bază)

- **BASIC:** Observă că cel mai frecvent tip de bun este Apple.

AssetsInBag: [Apple, Apple]

Bribe: 0

DeclaredType: Apple

Etapa 3: Inspectia

Jucătorul **greedy** accepta mereu mita, deci jucătorul **bribed** va trece necontrolat.

- **bribed** - trece necontrolat și pierde 5 monede.

- **royal** - HONEST

- seriful ii va da acestuia $1 * \text{Penalty for Cheese} = 1 * 2 = 2$ monede;

- **basic** - HONEST

- seriful ii va da acestuia $1 * \text{Penalty for Apple} = 1 * 2 = 2$ monede