

Od autorów

1. Podstawowe pojęcia (aw)
2. Drzewo: postać rozwinięta gry (aw)
3. Informacja i strategia (aw)
4. Gry macierzowe czyli prehistoria (mm)
5. O równowagach po raz pierwszy (mm)

6. Przykład rozwiązania gry: NIM czyli zapałki (mm)
7. Ile równowag i które? (mm i hs)

8. O żonach matematyków, stonodze i wspólnej wiedzy (mm)
9. Preferencje i użyteczność (mm)
10. Użyteczność a ryzyko (mm)

11. Dylematy eksploatacji zasobów: racjonalność czy optymalność (mm)
12. Podatki: sposób wymuszania "właściwych" zachowań (aw)
13. Nowy towar na rynku: gra przedsiębiorców (hs)
14. Duopol Cournota: gra wyznacza wielkość produkcji (hs)
- 15*. Powtarzanie tej samej gry (aw)
16. Czy warto być liderem? (hs i aw)
17. O piwie i kefirze: gry z niekompletną informacją (mm)
18. Kiedy sprawdzić przeciwnika? Jeszcze raz indukcja wsteczna (aw)
19. Atakować czy bronić? (aw)

20. Gry a ewolucja (mm)
21. Eksperymenty i teoria gier (mm)
22. Gry różniczkowe (aw)
23. Przetargi (mm)
24. Aukcje (mm)
25. Ryzyko i uczciwość: jak skonstruować optymalny kontrakt? (hs)
26. Działanie w zespole: ile jest warta informacja? (aw)

27. Gry kooperacyjne: tworzenie koalicji (hs)
28. Zbiór stabilny: norma zachowania społecznego (aw)
29. Wartość Shapleya (hs i aw)
30. Spółka akcyjna: przykład gry kooperacyjnej (aw)
31. Gry parlamentarne: reprezentacje i stowarzyszenia (mm)
32. Kto za to zapłaci: zastosowanie wartości Shapleya (mm)
- 33*. Handel wymienny: gry bez wypłat ubocznych (mm)

- 34*. Gry a programowanie liniowe (aw)
- 35*. Produkcja i gry (aw)
- 36*. Gry a programowanie wypukłe (aw)
- 37*. Co zrobili Arrow i Debreu? (aw)
- 38*. Co to jest punkt stały i do czego służy? (aw)
- 39*. Jak "po omacku" dojść do równowagi (aw)
- 40*. Jak się mają gry do teorii zbiorów? (aw)

41. Mało graczy, czy wielu? (aw)
42. Krótko o historii i perspektywach teorii gier (aw)

Bibliografia

Skorowidz nazwisk

Skorowidz rzeczowy

Skorowidz zastosowań

(*) – trudniejsze rozdziały