

5

23. Przetargi (mm)	107
24. Aukcje (mm)	113
25. Ryzyko i uczciwość: jak skonstruować optymalny kontrakt? (hs)	117
26. Działanie w zespole: ile jest warta informacja? (aw)	121

27. Gry kooperacyjne: tworzenie koalicji (hs)	127
28. Zbiór stabilny: norma zachowania społecznego (aw)	130
29. Wartość Shapleya (hs i aw)	134
30. Spółka akcyjna: przykład gry kooperacyjnej (aw)	137
31. Gry parlamentarne: reprezentacje i stowarzyszenia (mm)	140
32. Kto za to zapłaci: zastosowanie wartości Shapleya (mm)	146
33*. Handel wymienny: gry bez wypłat ubocznych (mm)	151

34*. Gry a programowanie liniowe (aw)	157
35*. Produkcja i gry (aw)	163
36*. Gry a programowanie wypukłe (aw)	169
37*. Co zrobili Arrow i Debreu? (aw)	174
38*. Co to jest punkt stały i do czego służy? (aw)	180
39*. Jak „po omacku” dojść do równowagi (aw)	183
40*. Jak się mają gry do teorii zbiorów? (aw)	187

41. Mało graczy, czy wielu? (aw)	191
42. Krótko o historii i perspektywach teorii gier (aw)	195

Bibliografia	198
Skorowidz nazwisk	200
Skorowidz rzeczowy	202
Skorowidz zastosowań	206