

## Das Separatismus-Spiel

Spieler: Zentralmacht (Z), Regionen ( $R_i$ ,  $i = 1$  bis  $n$ )

Strategien: *Verhandlungen (Ver)*, *militär. Intervention (Mil)* (Z)  
*Unabhängigkeit (U)*, *keine Unabhängigkeit (kU)* (R)

Auszahlungen:  $a > 1 > b > 0$  als fiktive Nutzenwerte der Spieler

Auszahlungsstruktur

		<i>Ver</i>	<b>b/0</b>
	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Z</span>	⟨	
	<i>U</i>	<i>Mil</i>	b-1/-1
<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R<sub>1</sub></span>	⟨	<i>kU</i>	0/a

Auszahlungsstruktur mit starker Zentralmacht

		<i>Ver</i>	b/-1
	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Z</span>	⟨	
	<i>U</i>	<i>Mil</i>	b-1/0
<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R<sub>1</sub></span>	⟨	<i>kU</i>	<b>0/a</b>

## Das Dilemma des globalen Hegemons

Spieler: Globaler Hegemon (GH),  
Herausforderer ( $H_i$ ,  $i = 1$  bis  $n$ )

Strategien: *Kompromiss (Kom)*, *militär. Intervention (Mil)* (GH)  
*Herausforderung (H)*, *keine Herausforderung (kH)* ( $H$ )

Auszahlungen:  $a > 1 > b > 0$  als fiktive Nutzenwerte der Spieler

Auszahlungsstruktur:

		<i>Kom</i>	<b>b/0</b>
	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">GH</span>	⟨	
	<i>H</i>	<i>Mil</i>	b-1/-1
<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">H<sub>1</sub></span>	⟨	<i>kH</i>	0/a

Auszahlungsstruktur mit starkem Hegemon

		<i>Kom</i>	b/-1
	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">GH</span>	⟨	
	<i>H</i>	<i>Mil</i>	b-1/0
<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">H<sub>1</sub></span>	⟨	<i>kH</i>	<b>0/a</b>