

Учебное пособие

Дмитрий Новик



Мафия в стиле ДЗЕН

Победные стратегии
Классическая мафия

Дмитрий Новик

Мафия в стиле Дзен

Победные стратегии. Классическая мафия

Издательские решения
По лицензии Ridero
2018

УДК 82-3
ББК 84-4
Н73

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

Новик Дмитрий

Н73 Мафия в стиле Дзен : Победные стратегии. Классическая
мафия / Дмитрий Новик. — [б. м.] : Издательские решения,
2018. — 352 с. —
ISBN 978-5-4490-2937-9

Самое полное издание о классической мафии, существующее на сегодняшний день. Благодаря книге вы не только разберетесь в основах игры Мафия, узнаете стратегии, тактики и варианты отыгрыша различных ролей, но и узнаете практически все о том, как находить «черных», «красных», «состреливаться онлайн», «убивать шерифа до критики», «играть по позиции» и многое, многое другое, без чего не обходится практически ни один игровой вечер.

**УДК 82-3
ББК 84-4**

16+

В соответствии с ФЗ от 29.12.2010 №436-ФЗ

© Дмитрий Новик, 2018
© Вадим Семин, дизайн обложки, 2018
ISBN 978-5-4490-2937-9 © Вячеслав Суков, дизайн обложки, 2018

I. Вводная часть

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Вначале был город, и имя ему было город N.
Евангелие от Матфея

У меня для вас три новости: хорошая, плохая и та, над которой стоит подумать.

Первое известие заключается в том, что вы начали читать самую лучшую книгу по мафиозной тематике, превышающую сто страниц. Всё просто: единственная в своём роде, потому и лучшая¹. Я постарался вложить всю свою любовь к игре, весь свой опыт для комфортного восприятия информации.

Вторая новость состоит в том, что вас обманули. Красочная обложка и броское название — лишь ширма для привлечения внимания. Дело в том, что никакого «дзена» с медитациями и наставлениями, как вам жить, здесь не будет. Вернее, его столько же, сколько на этикетке коробки с зефиром, бутылке рома или в раскраске для самых маленьких. Попросту говоря, в книге духовных практик ровно столько, сколько вы сможете найти. С тем же успехом названиями могли бы быть: «Отец, Сын и Святой Дух. Победа три в три»², «Как не быть объектом чужого мата» или «Кто виноват и что делать? Откровения Шерифа». Название неважно, главное — содержание, о котором говорит фраза «Победные стратегии». И хотя тем будет затронуто очень много, именно это словосочетание характеризует основную идею книги.

¹ Имеется в виду замечательная книга Эдварда Асликяна «Мафия. Правила, тактика и стратегия игры». Её объём меньше 100 страниц.

² Победа три в три — ситуация, когда команда мафии выигрывает, не потеряв ни одного члена своей команды.

Вас провели и со вступительной цитатой (эпиграфом): в Евангелии от Матфея подобных слов нет. Ещё до старта полноценной первой главы наврали с три короба во вступительном слове. Как настроение? Надеюсь, что отличное, ибо обводить вокруг пальца в играх в «Мафию» вас будут регулярно, получайте удовольствие.

Самой главной задачей книги я считаю выработку у вас своего уникального стиля, что сделает вашу игру сильной, осмысленной и запоминающейся. Для этого в книге будут даны все виды стратегий, тактик и оружия для любой из команд, известные сообществу или придуманные мной на данный момент. Зная основы и имея понимание игровой механики, механизма принятия решений и эффективных стратегий, вы сможете в дальнейшем отклоняться от «игры по книжке» без ущерба результативности. Потом разовьёте что-то своё. Сначала — понимание (крепкий фундамент), затем — импровизация (уникальность)!

КАК ЧИТАТЬ КНИГУ

— Я прочитала 100 500 книг по тайм-менеджменту, управлению персоналом и программированию!

— Дайте мне уже картошку фри и бигмак, пожалуйста!

Слишком жизненная история

Будучи идеалистом, я всерьёз рассчитываю на то, что для тебя, дорогой читатель, данная книга станет удивительным путешествием по миру «Мафии». Кто бы что ни говорил о том, что 95% людей не умеют воспринимать информацию, я верю в умение делать выводы или обогащать свой опыт посредством работы над книгой. Ведь то, что вы её сейчас читаете, уже говорит об умении мыслить, извлекать из текста полезную информацию, развивать себя. Со своей стороны гарантирую, что сделал всё, чтобы эти цели были осуществлены на 100%. В своей жизни читал много, но слишком мало книг действительно учили меня учиться, *применять навыки на основе изученного*. Без этого золотого зерна буквы — просто текст, а с ним — рабочая модель. И я с гордостью представляю книгу, текст которой сам обогащает ваш опыт. Слова и предложения, формулировки построены таким образом, чтобы было возможно обойти барьеры между книгой и разумом. Позволить новому опыту быть частью вашего арсенала стратегий. Однако это не всё, ведь главный ключ — ваше собственное желание что-то найти для себя на страницах этой книги, получить результаты!

Результат от книги = качественный материал + желание играть лучше.

Только вы сами сможете взять из неё столько, сколько нужно. Помощью в освоении стратегий будет интерес, жажда ново-

го, осмысление, концентрация и желание, **желание** улучшить себя и свою игру. Если после каждой главы вы будете смотреть на «Мафию» несколько иным взглядом, отличным от того, с которым начинали читать, то, стало быть, у вас получилось использовать эту книгу по назначению. Последовательность текста тут не абы какая: каждый блок отвечает за что-то своё, а вместе они образуют единую структуру книги. Организованный текст читать гораздо приятнее, чем хаотичный. Верно?

Структура каждой главы в книге следующая.

1. Название главы

Нужно для навигации по книге. При наличии сложности в исполнении приёмов и тактик, трудностей на определённом этапе игры или проблем отыгрыша конкретной роли можно быстро найти соответствующий материал и оживить в памяти то, что могло быть усвоено не сразу.

2. Эпиграф

Чтобы хорошо играть как за мирного жителя, так и за мафию, вам необходимо понимать, что именно говорят и имеют в виду окружающие вас игроки. Например, красному¹ игроку данное умение поможет по речам находить мафию и игроков своей команды, Дону (предводителю чёрной² команды) — без проверки вычислять Шерифа среди мирных жителей. Для тренировки этого навыка у вас есть цитата, приведённая в качестве эпиграфа. Проанализируйте её. Для чего она здесь, на какие ас-

¹ Красный — обозначение игрока команды мирного города (обычный мирный житель или Шериф).

² Чёрный — обозначение игрока команды мафии (обычная мафия или Дон).

пекты главы указывает? В чём заключается её возможный юмор/остроумие? Между прочим, на турнирах одним из значимых преимуществ прокачки понимания ближнего является умение отличать плохо говорящего мирного от мафии.

3. Основная информация

Эта часть повествует о сути разбираемого игрового приёма, его применении и других связанных с ним вещах, которые помогут вам лучше играть. Лайфхак: если во время прочтения вы применяете визуализацию¹, то это в разы усилит качество восприятия книги. Прогоняете пять раз стратегию в голове, представляя ситуации, как будто вы уже сделали её частью своего арсенала, и навык тут же интегрируется в вас. Разумеется, весь материал необходимо обкатать на живых встречах. В конечном итоге именно практика закрепит и улучшит ваши умения.

4. Пояснение – применение

В конце глав кратко изложено самое важное из материала главы. Иногда эти формулировки дополняют материал, освещая его с другой стороны.

5. Вопросы

Этому пункту стоит уделить особое внимание. Дело в том, что данная книга является своеобразным тренингом, и, как было анонсировано в предыдущей главе, одна из ключевых задач — раскатать вашу игру, сделать её яркой и индивидуальной. Сформировать понимание игры, от которого вы сможете отталкиваться. **40% всей книги заключается в ваших собственных ответах**

¹ Исполнение стратегий, варианты речей или другие приёмы у себя в голове от первого лица в виде картинок, звуков и чувств.

на вопросы после глав. Я специально оставлял пустоты, чтобы сквозь призму работы над вопросами вы пришли к выводам, поработали и дополнили свой опыт. Даже более того: фокусирование внимания на вопросе само по себе активизирует поиск ответа на него. Подсознательно. Знаете, почему нам нравится то или иное произведение? Мы нашли в нём ответ на свой вопрос. Может быть, это какое-то поведение, может, знание, может, красота. Получая ответ на внутренний запрос, мы испытываем ощущение гармонии, как будто в мозаику вставлен недостающий пазл. Именно поэтому важно формулировать вопросы и задавать их себе.

Применение

1. Работа над книгой улучшит ваши навыки намного ощутимее, чем обычное чтение текста.
2. Понимание минуты других людей даст вам возможность отличать игроков со слабыми речами от мафии, искусно собирать красную команду и вычислять чёрных игроков по позиции. Доном находить Шерифа без проверок, впустую не проверять главного мафиози, зная, что он и так вскроется¹ против вас.

Вопросы

1. Как умение понимать то, что именно говорят окружающие, помогает в игре за мафию, Шерифа и мирного жителя? Приведите примеры.
2. В прошлой главе было предложено задуматься о трёх новостях. Какая третья?²

¹ Вскрыться — показать/сказать/заявить столу, что в текущей игре вам досталась роль Шерифа. Может выполняться любым игроком в зависимости от ситуации.

² Если вы в своё время не сделали паузу и не задумались о том, что

3. Можете ли вы сходу назвать, какие три темы затронуты в эпиграфе? Вы ознакомились с этой информацией несколько минут назад. Этот вопрос иллюстрирует важность проработки материала для его лучшего запоминания и степень осознанности.

4. В чём юмор эпиграфа к этой главе?

Ответили на вопросы? Идём дальше!

во вступительном слове что-то не в порядке, то срочно соберитесь! Мы ещё даже до стратегий не дошли. Фокус внимания должен быть. Вдруг я говорю что-то неправильное? Вдруг неправ? Каждый тезис нужно разбирать!

КЛАССИЧЕСКАЯ «МАФИЯ»

Дон: От нашей семьи остались крохи...

Мафиози 1: Они все обезумели! Ищут и вешают нас только потому, что мы имеем другой цвет. Да ещё их вожак выслеживает нас по ночам, они называют его Шерифом. Как остроумно!

Мафиози 2: Нас всего трое, а их как минимум в два раза больше!

Дон: Мы должны попытаться выжить! Берите ружья!

Завязка

Классическая «Мафия» — лучшая ролевая интеллектуально-психологическая игра из ныне существующих. Суть её состоит в противостоянии разрозненного большинства (мирных) и организованного меньшинства (мафии). В зависимости от выпавшей роли каждому игроку суждено поучаствовать в этой борьбе за ту или иную сторону. Каждая партия — целый мир, маленькая, отдельно взятая жизнь, история, которую можно проживать снова и снова в разных вариациях.

Классическая «Мафия» в отличие от других вариаций игры завоевала большую популярность благодаря наличию сложной, глубокой логики, великолепному игровому и сюжетному балансу. Десять игроков и отсутствие вскрытия ролей позволяют осмысливать взаимосвязи между выбывшими и оставшимися игроками. Делать глубокие выводы на основе объединения и связывания между собой разных блоков информации. Поминутная речь каждого позволяет без помех быть услышанным, чёткое голосование — осмыслить как цвет выбывшего игрока, так и тех, кто по нему голосует. Сама динамика внутри чёрной

команды намного интереснее версии правил со множеством ролей.

Что же может дать нам классика?

Доведение до совершенства ораторского мастерства, овладение искусством импровизации, развитие памяти и концентрации, закалка силы воли, повышение коммуникабельности, устойчивость к стрессам, прокачка всех качеств, связанных с общением. Практически идеальный инструмент развития.

В копилку достоинств игры можно добавить драйв, эмоциональную разрядку, разгадывание загадок. Можно найти себе хороших друзей или даже пару! И это помимо получения самого удовольствия от партий, ведь вы и актёр, и зритель одновременно.

Применение

Если вдруг игра утратит для вас свои краски в силу какого-либо конфликта, нехватки времени или чего-то ещё, вспомните о тех благах, которые может вам дать классическая «Мафия».

Вопросы

1. Какие навыки вы развиваете посредством игры, какие вы планируете улучшить?
2. Как оценивает вас противоположный пол за игровым столом? В выгодном ли свете? (Вопрос с подвохом на дополнительную мотивацию.)
3. Какие сильные стороны команды мафии?
4. Какие сильные стороны у мирной команды?
5. Как вы определяете, является ли игрок чёрным? В каком проценте случаев ваш выбор верен?
6. По каким критериям вы находите мирного игрока? Как часто верно?

АБСОЛЮТНОЕ ЗНАНИЕ

— Какова вероятность вытянуть карту Дона на первом слоте при выборе ролей?

— 50%! Либо вытяну, либо не вытяну!

Старая история в мафиозных тонах

Обладая знаниями, почерпнутыми из этой книги, вы сможете выигрывать в 100% игр за чёрную карту, за красных — выносить мафию в десяти случаях из десяти, прицельно снимая оппонентов из противоположной команды решающей рукой. За Дона «пули» в Шерифа станут самонаводящимися.

Абзац выше — это, конечно же, враньё. В игре «Мафия» не существует универсальных приёмов вычисления чёрных или нахождения Шерифа, которые работают всегда и на всех. Мы имеем дело с поведением других людей, интерпретациями, настраиваниями, характерными для конкретных игроков чертами, которые могут отличаться друг от друга чуть ли не противоположным образом. Поведение изменчиво, и фактов на самом деле очень мало.

Чтобы глубже понять ситуацию, рассмотрим два примера.

1. Игрок прикрыл настоящего Шерифа с чёрной проверкой, но так сошло, что Дон нашёл его в первую ночь и убил. После этого наш герой вывел своей рукой ещё двух непроверенных игроков (итого точно две мафии в текущей партии), не делал ошибок в речи и каждый свой ход правильно аргументировал. Он мирный?

2. Вы — Шериф с двумя красными проверками и понимаете, что на голосовании при девяти ушёл мирный житель (против него голосовала мафия). В городе есть ещё один игрок, назвавшийся вашей ролью. Вы его выгоняете¹. Игра продолжится?

Дело в том, что в обоих случаях нет однозначного ответа. В первом случае наш герой может быть мафией, которая вывела всех своих подельников для усиления собственной позиции к концу игры. В следующем примере второй Шериф мог просто кого-то прикрывать² и не отказаться от своей роли³. Или просто решил сделать так, ибо захотел. Оба примера из реальной игровой практики.

Поэтому давайте будем адекватными по отношению к универсальным приёмам и начнём **повышать процент побед, правильных решений**. На дистанции в первом примере игрок будет мирным, во втором случае — мафией.

Для начала необходимо понять, как мы находим мафию — без прикрас. Обычно за столом мы имеем ситуацию, приведённую ниже, любого типа.

Первый игрок промямлил что-то скомканное, второй игрок назвал первого чёрным, третий игрок назвал красным второго, четвёртый игрок сказал, что возьмёт в красную команду только первого, так как среди второго и третьего игроков есть чёрный.

Объясните, как здесь найти мафию... один там чёрный игрок, два или, может, три? Чтобы хоть как-то наметить цвета, в дело вступают трактовки, наблюдения, анализ прошлого поведения, следствия из речей.

¹ Среди двух Шерифов есть один мирный и один из мафии. Вы знаете, что являетесь настоящим Шерифом, ваша карта красная. Второй шериф имеет чёрную карту. Это самая что ни на есть простая логика. Это пояснение для новичков: введение же.

² Прикрыть — назваться Шерифом и дать информацию по его проверке. Прикрывая, появляется вероятность продлить жизнь настоящего лидера мирных ещё на одну ночь.

³ Это является грубой ошибкой.

При этом существуют три основные когнитивные искажения в мафии, которые так или иначе присущи всем игрокам без исключения. Однако чем больше опыта вы имеете, тем более качественно работают инструменты нахождения чёрных, ведь подсознание само запоминает и отбирает то, что работает, отсеивает неэффективные стратегии¹.

В деле интерпретаций слабыми местами являются следующие.

1. Восприятие собственных действий (игрок может не понимать, что его поступки будут оценены с точки зрения поведения мафии).

Помню, как меня однажды посчитали чёрным из-за того, что я долго смотрел на игрока, не отрывая глаз. В другой партии — потому что не дал цвета игрокам #1, #2, #3 на четвёртом слоте. В третьем случае несколько мирных сыграли против меня из-за того, что я выглядел вялым и усталым (просто болела голова).

В мафии ***важно не то, что мы говорим, а то, как эти действия трактуют, к каким результатам приводят.*** Нужно формировать у других ваш образ как красного игрока, это важно!

2. Помехи в реализации задуманного (из-за стресса или других препятствий действие совершается не так, как было задумано, *по-чёрному*).

Игрок думает, что говорит хорошо, даёт адекватную позицию, но в силу зажимов, дефектов речи, настроения или других факторов выдает не то и не так, как задумывал. Искажённо.

¹ Имеется в виду средний адекватный человек в вакууме. Да, бывают необучаемые люди. Но думаю, что вы к их числу не принадлежите.

3. Неверное восприятие чужих действий.

Мало вести себя мирно, важно и других оценивать правильно. Необходимо выработать у себя навыки выявления игроков своей и чужой команды.

Опытный игрок, в отличие от новичка, находит игроков своей команды с высокой степенью точности. Хороший игрок понимает свой имидж за игровым столом и ведёт себя с учётом того, как его воспринимают. Лучший же, сочетая эти параметры, выдает по желанию хорошую логику, эмоции, и его игра мирным жителем практически неотличима от мафии.

Применение

1. Отслеживайте собственные действия, насколько они «красные» в глазах города.
2. Улучшайте то, как вы говорите и что говорите.
3. Отбирайте то, что работает при оценке мафии, а что нет.

Вопросы

1. На что в игре можно опереться как на абсолютное, без угрозы обмана? Перечислите!
2. Как отличить чёрный ход от красного?

ПРОСТЫЕ СОВЕТЫ МАЛООПЫТНОМУ ИГРОКУ

— Вытянул карту Шерифа. Город подозревал в черноте. Ночью проверил сам себя, ну, чтобы спокойно смотреть в завтрашний день.

С просторов интернета

Не надо ждать конца книги, накапливая книжный опыт. Лучшее, что вы можете сделать для улучшения своей игры, — опробовать себя «боем». После этой главы идите в любой из клубов по игре в «Мафию» в вашем городе или проверьте свои силы в интернете¹. Проработка главы даст уверенность, что вы не подведёте свою команду из-за технических ошибок. Это позволит вам не быть закиданными ссаными тряпками на критическом круге или не быть выведенным при девяти игроках за неопытность (лучше попрощаться с плохим игроком на некритическом круге, нежели потом, благодаря его «усилиям», проиграть).

Путь от новичка до мастера следующий:

1) *выучиваете жесты и договорки, чтобы их знать и применять;*

2) *учитесь понимать, когда и при каких условиях заканчивается игра;*

3) *перестаете делать серьёзные ошибки, которые приводят команду к проигрышу.*

Это самый начальный уровень, старт. Об этом в данной главе. Остальные пункты:

¹ Сайт для игры в «Мафию» — inetmafia.ru.

4) *учитесь правильно говорить в свою минуту так, чтобы окружающие вас понимали и считали мирным;*

5) *перестаёте делать математические, логические и более тонкие ошибки по динамике игры;*

6) *оттачиваете свой стиль игры, выигрываете турниры.*

Поехали, по порядку.

1. Жесты!¹

На встрече оцените со стороны пару игр и расспросите обо всём непонятном участников процесса. Самый плохой вопрос — незаданный. После двух просмотренных партий можете садиться играть.

2. Игра заканчивается, когда мирных жителей и мафии становится поровну, а именно:

а) вас за столом восемь человек, при девяти игроках ушёл игрок, которого не нашёл чёрным ни один из Шерифов. На этом голосовании игра может быть окончена². Так как после расставания с ещё одним мирным жителем вас станет семеро, мафия метким выстрелом ночью сократит количество красных ещё на одну персону. Трое против трёх — победа чёрной команды;

¹ Почти все необходимые жесты вы можете найти в интернете или спросить в паблике <https://vk.com/mafaparanoya>.

² Эта ситуация называется «критикой». Критический круг — круг с голосованием, после которого игра может подойти к концу с победой чёрной команды.

б) при семи игроках и неправильном выборе (вывод красного) наступит конец игры с победой мафии три в три, если ранее ушёл мирный игрок;

в) при шести или пяти игроках, если ранее на голосовании ушёл один красный игрок, мафия выиграет два в два, в случае неверного выбора города аналогично вышеприведённым способам;

г) при четырёх и трёх игроках партия закончится после вывода любого игрока на голосовании.

Два последних пункта фиксируются в голове сразу после одной-двух игр. Первые — чуть позже. Игрок со стажем «десять плюс» игр подсознательно фиксирует критическую ситуацию.

3. Самые грубые ошибки совершаются от незнания тринадцати основных моментов.

Базовые моменты в «Мафии»

До определённого уровня понимания игры какие-то вещи делать нельзя, а кое-что необходимо делать обязательно. Список невелик.

Карта мирного жителя

1. Всегдаставляйте игрока на голосование, если подозреваете его.

Для чёрных игроков нет ничего лучше ситуации, когда у мирных нет шанса их заголосовать. Они не выставлены¹. В некоторых играх мирные жители терпят поражение только по-

¹ Подозревать и не выставлять — это по-чёрному. Тем самым мафия не наживает себе врагов в лице мирных, сидят тихо.

тому, что на угадайке один из участников просто забыл выставить мафию на голосование. Советую приучить себя выставлять кандидатуру на первых секундах своей речи и довести это до автоматизма.

2. Нельзя беспричинно называть себя Шерифом, а также голосовать против тех, кто попросил «посидеть».

Назваться лидером красных просто так нельзя, так как вы настраиваете против себя главного игрока собственной команды и сбиваете логику игры для оставшихся мирных. Вскрыться Шерифом без причины — чёрный ход (при этом игрока обоснованно выводят на следующем голосовании). Как и сказать, что вы «посидите»¹ в этот круг, если вы не Шериф и не красная проверка. Голосовать игроков, которые объявили, что «посидят», — запрещено! С вероятностью 50% и больше — это Шериф и/или красная проверка.

3. Нельзя на критическом круге голосовать без поддержки других игроков своей команды.

Голосуете только вместе! Чёрным на критике нужен единственный голос для победы. Ситуация: при семи игроках вы поставите два голоса за вывод мафиозной кандидатуры, ещё два голоса пойдут в счёт другого. На этом голосовании вы тремя чёрными руками потеряете мирного жителя и позорно проиграте три в три². Для того чтобы избежать этого, вся команда красных на критическом круге голосует вместе!

¹ То же самое, что и не «голосоваться».

² Это называется распылением голосов. Так вот, не распыляйте, мать их, голоса!

**4. Будучи мирным жителем, нельзя заявлять о противове-
се¹ между вами и выбранной кандидатурой.**

Неуверенные в своих силах люди заявляют, что нужно вывести выбранного ими игрока и следом игру могут покинуть они сами. Будет не критический круг, так как одна мафия точно выйдет из игры. Так делать нельзя, потому что, во-первых, вы можете ошибаться и тогда вся команда проигрывает. Во-вторых, подобный размен не выгоден мирным, так как мафии для победы нужно вывести двух игроков противоположной команды, а красным — трёх. Как ни парадоксально, противовес выгоден чёрным, но исполняют его мирные. Из-за непонимания. Данный приём — попытка компенсировать своё слабое влияние на окружающих.

5. Нельзя прикрывать Шерифа на критическом круге, если он в городе не единственный.

Всегда есть вероятность, что вам вскрылся чёрный игрок. И вы, скрывая второго Шерифа, ломаете уже упомянутые ранее счёт и логику игры всей мирной команде. В указанном примере нужно обязательно отказаться от той роли, которую вы взяли на себя!

Карты мафии

6. Забыли или прослушали, кого нужно убивать в текущую ночь? Нельзя сидеть и ничего не делать!

Привлеките к себе внимание Дона и спросите его, кого он считает мирным/мафией. Первый номер, который он покажет

¹ Противовес — ситуация, когда за столом есть два конфликтующих игрока, называющих друг друга мафией. По логике игры среди них должен быть чёрный игрок, что на деле бывает далеко не всегда.

вам красным (или просто покажет), вы убиваете. Увидели динамичную договорку — лёгким кивком или одобрением успокойте лидера своей команды, чтобы он знал о том, что ночью действительно будут жертвы.

Если вы Дон и не в курсе, правильно ли вас поняли, проконтролируйте взглядом, знают ли ваши подопечные кандидатуру на вывод ночью. Достаточно не увидеть непонимания.

7. Если на голосовании стоит ваш чёрный игрок и мирный житель, то голосовать надо против красного игрока.

Особенно если этим голосованием вы закончите игру своей победой. На голосовании стоят игроки #5 и #6, где шестой — ваш лже-Шериф, а пятый — настоящий. Ваш чёрный игрок купил¹ голос мирного жителя и рисует² команду мафии, где присутствуете вы. Вам нужно голосовать против своего, так как он играет против вас? НЕТ! Вы доставляете четвёртый голос против #5 и выигрываете три в три. Вывод своего чёрного вместо мгновенной победы является страшной, одной из самых грубых ошибок! Применимо ко всем критическим голосованиям, а не только при семерых за столом.

Карта Шерифа

8. Нельзя жёстко называть мафией непроверенного игрока, уходящего при голосовании на девять человек.

Оппонент с «аналогичной ролью» будет уповать на некритический³ круг по вашей версии игры и, более того, может указать

¹ Купить голос/купленный игрок. Выбранная кандидатура проголосует за вывод мирного собрата вместе с мафией.

² Рисовать/писать — создать или придумать команду мафии, в которую бы входили мирные игроки. От одного до трёх.

на необоснованное знание цветов, свойственное мафии. Если вы ошиблись в ранее заголосованном, то можете проиграть всю партию в целом.

9. При угрозе вывода вас из игры на голосовании нужно выкрикнуть о том, что против вас ставить руки нельзя!

Ни один адекватный чёрный игрок не упустит возможность проголосовать против настоящего Шерифа так, чтобы он покинул игру днём без дальнейших проверок. Дежурная фраза — выкрик перед голосованием: «Игрок #Я не голосует/посидит!». Благодаря этому вы не покинете игру на некритическом круге и сделаете ещё одну проверку.

10. Если ваша красная проверка находится под угрозой вывода из игры и молчит, то вы должны соответствующим жестом или выкриком донести городу информацию, что против данного игрока голосовать нельзя.

Будучи лидером мирного города, вы обязаны сохранять жизни игроков своей команды. Особенно собственные проверки. Известных красных будет не так много за игру, и после вашей смерти именно они станут опорой команды. Ключевым звеном, объединяющим город.

11. Вы обязаны сообщить городу на критическом круге о своей шерифской роли и проверках в трёх случаях:

а) в городе есть ваш оппонент из противоположной команды;

³ Некритический круг для одного из Шерифов означает, что мирная команда по его версии игры не проиграет в случае, если на текущем голосовании уйдёт любой случайный игрок вне зависимости от его цвета.

б) на прошлом голосовании не был выведен известный чёрный игрок;

в) вы ранее сообщили о своей роли. Тогда вам нужно объяснить логику своих проверок (почему и зачем «шли» к тому или иному игроку).

Вскрываться на некритическом круге не рекомендуется. В случае опасности необходимо заявлять, что вы не голосуетесь/посидите.

И да, проверять того, кто назвался вашей ролью, запрещено. Это точно известная мафия.

Вне ролей

12. Нельзя сдаваться, если есть хотя бы 0,01% шанса на победу!

Игра «Мафия» проверяет вас на прочность. Бороться надо до конца, и неважно, мирный вы или мафия. Обиды, слабость, злость — не повод портить всем игру. Истерики — не признак уникальности и незаурядности, они лишь выдают незрелую, слабую личность.

13. Нельзя играть грязно.

Грязно — это делать неспортивные действия, за счёт которых вы либо узнаете цвета игроков, либо доносите свой цвет постыдным образом. Подробнее эти позиции мы разберём в турнирной игре, и тем не менее имеет смысл дать простой список действий уже сейчас. Действий, которые совершать **запрещено**:

1. использовать и давать «ночную» информацию: разговоры, танцы, шепотки, подслушивания, подглядывания; выстраивать свою аргументацию на неигровых моментах;

2. оскорблять других людей за то, что проголосовали за вы-

вод вас. К этому относятся и палец у виска («дурачок»), и любого рода вербальный и невербальный негативный посыл относительно умственных способностей окружающих. За это игрок удаляется из игры, и, по-хорошему, победа присуждается противоположной команде;

3. не стрелять ночью в первые круги своих друзей, женщин, детей и выстраивать на этом аргументы. Внутри игры не должно быть личностей, есть только роли;

4. получать информацию от зрителей и проявлять эмоции, будучи наблюдателем во время хода игры (это может повлиять на её исход);

5. апеллировать к ответственности, чувству вины, социальному имиджу.

Применение

1. Мафией наказывайте мирных за грубые ошибки на основании вышеприведённых пунктов.

2. Если вы оказались в одной команде с новичком, не расстраивайтесь. Все когда-то начинали свой игровой путь. Поймите и простите! После партии объясните ошибки, если игрок будет готов к общению.

Вопросы

1. Когда можно вскрываться Шерифом, не являясь им?

2. Когда на критике можно голосовать не вместе со своей командой?

3. Когда за Шерифа можно назвать уходящего при девяти-рых непроверенного игрока мафией? На основании чего?

4. Можно ли победить лже-Шерифом, связав двух своих чёрных и настоящего лидера красных в одну команду? Каков должен быть ход игры и голосований?

5. Чёрный ход — это что такое? Определение?

6. Почему оскорбление является грязным окраснением?

7. Все ли варианты завершения игры указаны в главе? Подумайте и запишите ещё один вариант.

Всё. Применяя в игре знания, полученные из этой главы, вы можете гордо считать себя тем, кто не проиграет по глупости.

УБИЙЦЫ РОСТА УРОВНЯ ИГРЫ

Его рост доходил до ста восьмидесяти пяти сантиметров, и с такой высоты ему легко и удобно было относиться к теще с некоторым пренебрежением.

*И. Ильф, Е. Петров.
Двенадцать стульев*

Друзья, статичного состояния не бывает. Всегда либо развитие, либо увядание. Каждую игру вы или улучшаете свой уровень (пусть и на 0,02% за партию, тут всё зависит от ваших стремлений и способности к обучению), или постепенно деградируете. Во втором случае происходит ухудшение концентрации, качества принятых решений и постепенное уменьшение силы воздействия на окружающих людей. Стратегии определения цветов за красную команду становятся шаблонами-слабостями, используемыми внимательными мафиози.

Для того чтобы деградировать быстро и со вкусом, можно поставить себе две цели.

Игра только ради веселья и развлечения. Игра ради убийства времени.

Положительные эмоции в этом случае подкрепляют¹ желание повеселиться. То есть это хочется делать снова и снова, а думать и размышлять — меньше. Пара десятков игр в комедийном формате поставит крест на концентрации, осознанных действиях и разумных выводах. Если ваш стиль игры сильно тяготеет

¹ Всё как у собаки Павлова.

к фану или отсутствию логики, то имеет смысл попробовать себя в другом виде «Мафии»¹, так как суть «классики», как вы уже знаете, иная. Разумеется, иногда не грех и расслабиться, но постоянная игра с акцентом на развлечение может нанести вред вашим умственным способностям. Если и веселиться, то делать это до середины нулевого круга, в стадии завязки. Последнее, что бы я хотел, так это увидеть на игре десять хмурых людей, которые что-то доказывали бы сухими фактами. Важны сама игра, спонтанность и удовольствие. В долгосрочной перспективе вредит лишь **акцент** на веселье и развлечении.

Второй страшный враг повышения навыков — скука. Это болезнь, свидетельствующая о потере целей и смысла жизни². Каждый игрок своим присутствием влияет на окружающих, осознавая это или нет. Своей кислой миной скучающие, вялые и усталые люди ухудшают атмосферу за игровым столом и гасят интерес!

Разбор игры

Росту способствуют вовлечение в игровой процесс, энтузиазм и борьба за свою карту. Самым же действенным способом улучшения игры является работа над ошибками после партий. Более того, можно увеличить эффективность этой процедуры в десять раз! Предположим, мы игрок #1. Партия проиграна. Во время перерыва между играми думаем над следующими вопросами.

¹ На выбор любая вариация любительской «Мафии» или турнирная «Мафия Паранойя». Вторая подойдёт особенно хорошо, если вы любите играть соло, а не в команде. В ней больше накала и возможностей проявить себя + меньше логики.

² Делайте поправку на то, что главы общего характера являются только личным мнением автора. Кто знает, может, в вашем мире скука может быть высшей миссией, находясь в которой вы постигаете дао.

Первый уровень

а) Какие ошибки я совершил (а) в этой партии? В каких моментах можно было сыграть лучше?

б) Почему я определил (а) неправильный цвет игроку?

в) По каким признакам лучше давать цвет этому конкретному игроку в следующей партии?

Второй уровень

а) Какие ошибки были у игрока #2?

б) В каких моментах #2 сыграл лучше меня?

в) Какую бы я дал позицию, будучи слотом #2? Как бы он раздал цвета, будучи на моем месте? (Это ещё и тренировка памяти.)

Третий — десятый уровни

Пункты а, б и в второго уровня — для остальных слотов.

Отыгрывая партии, мы развиваем свои навыки общения с окружающими и учимся влиять на их решения. Разбирая игры, находим и нейтрализуем слабые места в умозаключениях и анализе, попутно «воруя» чужие хорошие приёмы. Реактивный рост!

Если один из игроков разобрался в цвете какого-либо человека/команды, а вы — нет, то обязательно спросите его: «Как ты разобрался в том, что он чёрный/красный?», а затем мотайте на ус.

Применение

— 1. Фан — редко, скуке — бой! Хочешь быстро научиться играть — разбирай партии.

Вопросы

1. Скорость роста у всех разная. Если она равняется 20%, то это означает, что через пять партий вы будете играть в два раза лучше! Какая скорость у вас и как её повысить другими способами без разбора партий? Приведите четыре примера.
2. Чему можно научиться, глядя на слабых игроков?
3. Как разобрать партию с точки зрения мафии?
4. Какие способы улучшения игры вы знаете?

ТРИ ГЛАВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ В ИГРЕ

— Да вы, ребята, вообще играть не умеете!
Куда руки ставите?! Я вам ещё на нулевом
круге всех чёрных назвал!!!

*Монолог «Отца» в любом из клубов
после проигранной игры*

Раз уж зашла беседа о качественных партиях, то нельзя не сказать о главных вещах, которые активизируют концентрацию, желание сражаться и наполняют игру смыслом. По-простому, отбивают у вас ложную гордость и принуждают играть на полную мощность. По плану после прочтения информации ниже вы перестанете оправдывать свои поражения чужими ошибками.

Итак, вы проиграли. Самое время погладить своё эго фразами: «Я-то молодец, а вот он — пассажир¹, игру мне проиграл». Или: «Я голосовал правильно, а этот „субчик“ вообще не понял, что к чему!» На душе легко и приятно, что вы разобрались... Но поражение есть поражение! Фиаско в партии означает, что вы не реализовали цель в игре — **победить**, и для правильного понимания этого вопроса есть три простые концепции.

1. Стань мирным для всего стола

Разобрались в игре, однако дали чёрной проверкой или, при отсутствии комиссара, сняли со стола на круге при пятерых или угадалке. Проигрыш. Чтобы этого не случилось, очень важно го-

¹ О пассажирах — в следующей главе.

ворить хорошо и не иметь претензий города к своей персоне. За сильными красными столами мафия просто не имеет возможности сыграть против того или иного мирного, ибо против него нельзя даже пытаться собирать голоса! При девяти уходит чёрный игрок, и у города есть масса времени разобраться во всей партии. Чрезвычайно важно **быть красным** для большинства игроков!

Если вас считают мирным жителем, а вы — мафия, то победа в ваших руках, так как вы — выбирающая сторона. Поздравляю!

2. Разберись в игре

Даже если вы двойной проверенный красный, то вас всё равно ждёт поражение в том случае, если вы не поняли, кто же является мафией. Ваш решающий голос летит против мирного, и конец! Крах! Поэтому важно **разобраться, кто чёрный**. Иногда вам облегчают эту задачу, дав вас проверенной мафией. Спасибо Дону за это.

За чёрную карту нужно понять, чей голос купить и какую речь сказать, чтобы на голосованиях ушло два мирных жителя. Игра против красных для стола игроков или против лже-Шерифа должна быть продумана, она должна приводить свою команду к победе за счёт этих действий в большем проценте случаев, чем игра с теми, кого вы точно не сможете вывести из игры. Разыгрывая нестандартную схему или тактику, вы и ваша команда должны чётко понимать, ради чего это делается, на каком круге игры чёрные собрались победить. Говоря проще, сомнительные мув¹ следует делать, только имея чёткий план на победу. Нет смысла делать нелогичный и будто бы окрасняющий ход без упования на это в своей аргументации. Разобраться в игре за мафию = построить план на победу, определить игроков, которых поднимете на голосованиях.

¹ Мув (move) — тактический вариант розыгрыша.

3. Собери руки за вывод игрока противоположной команды

Нередко игроки находят настоящую тройку чёрных и начинают довольно потирать свои потные ладони, предчувствуя победу... и проигрывают. Так как мафия купила себе голос неопределившегося игрока. После партии хочется сказать что-то вроде: «Ты разобрался, но каков в этом толк, если Шериф плачет?»

Не смогли убедить запутавшегося мирного жителя — поражение, причём личное. Не смогли достучаться до красного, который неоправданно посчитал вас мафией, — ответственность на вас и ни на ком другом. Своей команде нужно **всегда** помогать всеми возможными силами, и будучи живым и проверенным чёрным, и убитым (оставляя незабываемое завещание¹). Зачастую Шериф не успевает объяснить всем игрокам расклад за столом, ему нужна помощь. Третий пункт сочетает в себе первые два и является ключевым.

В отношении игрока чёрной команды ситуация идентичная. Нужно лишь купить красного или позволить мирному жителю вывести члена собственной команды на критическом круге. Направь голос. И всё!

Нельзя оправдывать поражение команды чьими-то неправильными действиями. Вы не сделали нужного, не разобрались или не собрали голоса. Всё зависит от вас. Делайте всё возможное, и даже безнадежные игры будут поддаваться со временем, ведь вы напрямую можете и должны влиять на результат партии **своими действиями**. Если вы не склоните сомневающегося на свою сторону, то кто?

Применение

¹ Завещание — последняя речь убитого или заголосованного игрока с призывом вывести мафию (возможно, и всех трёх) со стола на текущем круге, а также дача игрокам точно мирными жителями.

1. Ваша задача не просто разобраться в игре, быть красным для всех или просто получить удовольствие от партии. Цель — победа!
2. Разберитесь в игре и **соберите голоса для победы**.

Вопросы

1. В главе сказано, что мафии для победы нужно вывести двух мирных из игры на голосовании. А когда трёх? А четверых?
2. В каких случаях выгодно называть мирных для всего стола игроков мафией? Для чего и какие планы на победу могут быть в этом случае?
3. Как стать мирным для всего стола (проверка Шерифа/Шерифов не в счёт)?
4. Пункт «соберите голоса» сочетает в себе «быть красным», «разобраться в игре» и?.. (Добавьте ещё пункт (ы))

ПАССАЖИРСТВО И ЗВЁЗДНАЯ БОЛЕЗНЬ

Тонет корабль. Пассажир цепляется за кого-то из команды:

- Сколько до ближайшей земли?!
- Две мили.
- Куда плыть?
- Вниз.

С просторов интернета

Что есть пассажир? Обычно этим словом называют мирных жителей, которые плохо разбираются в ситуации за игровым столом. В большинстве партий. И всё бы ничего, но так уж повелось, что уровень их игры или не растёт, или это происходит черепашьими шажками.

Зачастую игроки раздают титул пассажира направо и налево, выплёскивая свои эмоции после проигранной партии. Если при вспышке разочарования от вас назвали этим словом — не обижайтесь! Некоторые люди могут освободиться от стресса только через выброс накопленного негатива, и это нормально. Понять и простить. В реалиях партий пассажир же как таковой имеет массу отличительных признаков.

1. Витающий в облаках пассажир. Принятие решений основано на выдуманном мире или незначительных факторах.

Этот игрок может все круги считать, что #1 мирный не из-за речей, позиции, голосований и ходов, а потому что у него были заspanные глаза или улыбка как у красного, беззаботного игрока. Может быть, упор на то, что игрок не затопил¹ его, когда нашего героя можно было вывести на голосование².

Многие пассажиры грешат неумением рассматривать ситуацию за игровым столом через призму наличия трёх чёрных игроков. В момент времени у них есть только одна или две мафии. Следовательно, они не могут посмотреть на ситуацию комплексно, застраховав себя от случайной ошибки.

Грубо говоря, наш герой делает выводы по какому-то одному незначимому критерию, игнорируя важные аспекты.

2. Пассажир, который будто пришёл просто посидеть за компанию. Нежелание разбираться и давать адекватную обратную связь по игре.

Именно из-за этого пункта по таким игрокам бывает сложно понять, вытянули ли они чёрную карту или мирную карту. От них поступает мало информации, на основе которой можно определить роль.

3. Апатичный пассажир. Вялость и нежелание *делать* игру.

Делать игру — означает наполнять её содержанием. Каждый мало-мальски сильный игрок своим присутствием изменяет течение игры, её атмосферу. Пассажиры же почти всегда на одно лицо: там смеялся во время минуты игрока, там заскучал — потерял концентрацию. В других ситуациях доверился игроку без оснований, там не разобрался, и... здравствуй, очередная победа мафии!

Чёрных пассажирами почти не называют, так как игрокам мафии можно хоть в потолок плевать, главное, чтобы его коман-

¹ Затопить/продавить (сленг) — в жёсткой форме собрать голоса против выбранного кандидата, убедить в том, что он — наиболее вероятная мафия.

² Просто первое голосование по динамике игры должно было быть между двумя мирными. Покупка/спасение пассажирской руки равнозначна уходу другого мирного. Позиция Win-Win для мафии.

да победила. Ну и их просто-напросто меньше, чтобы друг друга упрекать за плохую игру.

Что мы делаем с пассажирами?

1. Мы с чёрной картой.

Гоним их из-за стола ссаными тряпками, играя против них, или, наоборот, всеми силами покупаем их решающие голоса. Другого не дано. По завершении партии в мягкой, доброжелательной форме расскажите, как можно было бы сыграть лучше. Ни в коем случае нельзя портить с таким игроком отношения, он может закрыться от вас и не воспринимать аргументы и позицию в дальнейших играх.

2. Ваша карта — мирная.

Ваша главная задача — понять цвет этого игрока и вести его за собой. При поражении старайтесь точно так же сохранить хорошие отношения, ибо они очень помогут в долгосрочной перспективе. Чрезвычайно помогут, так как наш герой будет расположен к вам.

Чем меньше за вашим столом слабых игроков, тем больше драйва будет в ваших партиях. Потому сейте семя знаний и понимания игры в пустые пассажирские головы!

Звёздная болезнь, или Корону на голову

Антипод пассажира — звезда. Обычно это довольно умелый игрок (в собственных глазах), который уже чего-то достиг и является авторитетом за местными столами. Против него мало кто играет, и от скуки или желания покрасоваться, усложнить игру он начинает доставлять неудобства окружающим людям. Как? Обычно балансирует свою красную линию¹ неадекватными ре-чами и чёрными действиями. Тем самым идёт прощупывание

почвы дозволенного. Приведу личную беседу с одним моим знакомым. «Всё то, что я им говорю, они „хавают“. Против меня не играют. А пройдёт ли от меня слом в нулевой круг? А если назначу отстрел на настоящего Шерифа? Смогу ли усидеть? Это будет интересно!»

Если стол и дальше с благоговением относится к ходам нашей «сверхновой», то увеличивается процент побед мафии. А что вы хотели? Наш кулик хочет вырасти, но стол просто не позволяет этого, так как игроки потакают его неадекватным действиям.

Что нужно делать? Гнать зазнаек всё теми же жёлтыми влажными тряпками при девяти игроках. Думайте всегда своей собственной головой и не забывайте играть против звезды, желательно собирая голоса до критического круга. Наиболее вероятно, что в первые разы у вас не получится поднять нашего «субчика», однако за счёт этих попыток ваш уровень игры повысится. Помните, что если у звёзд нет конкуренции (соперников), то они не будут играть в полную силу.

Мораль в том, что именно вы своим попустительством создаёте коронованных особ.

Применение

1. Просто возьмите и перестаньте пассажирить сами. Нейтрализуйте этот недуг у окружающих.

2. На обычных, не турнирных играх наказывайте слабых игроков за их ошибки.

3. Играйте против пассажиров и звёзд. Думайте всегда своей головой и ею же принимайте решения.

4. Ищите тройки чёрных, воспринимая ситуацию за игровым столом комплексно.

¹ Балансирование линий — действия, направленные на то, чтобы окружающие люди не могли с высокой степенью вероятности определить ваш цвет. Чёрный цвет.

Вопросы

1. Весомые факторы для принятия решения — это речь, позиция, голосования, ходы. Что ещё?
2. Вы — Дон, а звезда с парой рук мирных играет против вас. Что делаем для победы?
3. Какие способы покупки пассажиров вы ещё знаете, кроме благожелательного отношения и спасения от вывода на голосовании?

II. Основы принятия решений

ВВЕДЕНИЕ В ШКОЛУ ИГРЫ

В нашей школе проверяют, нет ли у тебя
револьвера или ножа, и если у тебя ничего
нет, тебе всегда что-нибудь дадут.

Э. Филлипс

Мафию и мирных можно находить разными способами. Традиционно выделяют три большие группы инструментов нахождения «цвета» игроков. Людей, отдающих предпочтение одной из нижеперечисленных групп, относят к той или иной школе. Это логика, невербальная составляющая и психология. Они представлены в книге счётом с позицией, эмоционалом и метаигрой.

Я взял на себя смелость расширить эти группы, захватив как можно больше смежных и близких понятий, которые помогут улучшить вашу игру. В главах объяснена терминология, которая позволяет *максимизировать* преимущество красной команды над чёрной. Даёт обширное поле для интеллектуальной деятельности. Мафии не нужно знание для того, чтобы побеждать за неопытными столами из-за ошибок города. Чем выше уровень знаний и понимания игры суммарно всех участников партии, тем сложнее чёрной команде, так как им для победы нужно быть всегда *на один шаг впереди* мирных. Мафия в большинстве игр побеждает из-за ошибок красных игроков, именно поэтому за неопытными столами команда чёрных имеет сильный перевес. Без основ мирные не могут понять, как найти игроков своей команды, объединиться против чёрных, действовать в типовых ситуациях. Настоящая борьба начинается именно тогда, когда у всех за игровым столом есть понимание того, что происходит и что делать для победы своей команды. Тогда вместо использования ошибок наступает стадия настоящего противоборства между чёрными и красными. Выигрывают те, у кого позиция

сильнее по логике, умение невербально выдать себя за красного игрока сильнее навыка отличить наигранность; уровень мышления на ступень выше аналогичного у противников.

Мафия подбирает инструменты для переигрывания города. Красные подстраиваются под чёрных, учитывают их возможные действия, а те подбирают контрстратегии. Затем всё повторяется на более глубоком уровне, и это бесконечная «дорога в небо».

Яркий пример подобного цикла — появление второй линии игры¹. Сначала у мафии не было лже-Шерифа, и он появился как ответ на действия настоящего лидера мирных. Красная команда создала правила для вскрытия и действий настоящего Шерифа, которые помогают отличить его от игрока команды мафии. Лже-Шериф подстроился под эти правила. И так далее.

Вернёмся к содержанию данной части книги. В рамках трёх школ игры есть больше информации, чем они того требуют, так как некоторые инструменты нахождения цветов сложно причислить только к одной группе. К примеру, позиция — выжимка, сухой остаток речи, который дополняется аргументами. Ходы игрока могут использоваться как для построения логики, так и в психологии и во многом другом, поэтому я прошу не привязываться к школе как таковой, а просто брать, внедрять и развивать те методы определения игроков, которые придутся вам по душе.

Применение

1. Поднимайте общий уровень игры за вашими столами.
2. Подстраивайтесь под мирных жителей, запоминайте ходы, на которые способна мафия.

¹ Вторая линия, она же версия игры, — наличие двух Шерифов со своими проверками и тройками чёрных. За счёт неё у чёрной команды появилась возможность выиграть без убийства настоящего лидера красных.

Вопросы

1. Перечислите все известные вам на данный момент способы нахождения мафии по логике, невербальному поведению и психологии.

ИГРА ПО ЛОГИКЕ: СЧЁТ

Танцевали, веселились, подсчитали —
прослезелись!

С просторов интернета

Счёт является самым важным инструментом игры по логике.
От слов к делу.

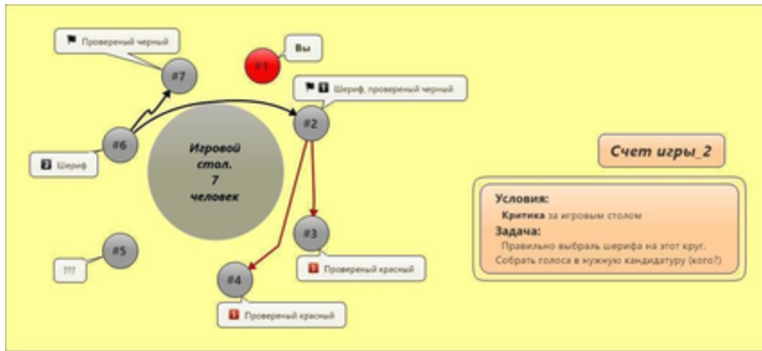
1. Был сыгран баланс, за столом, помимо двух Шерифов, есть двойная красная проверка (#3), к которой пошли оба Шерифа (#1 и #2) в последнюю ночь. Вас пятеро, и вы — мирный житель (#5). Против кого голосовать и кто мафия?



Исходя из этой информации, владеющий счётом игрок точно найдёт одну мафию за игровым столом и от позиции этого игрока разберётся, кто является настоящим лидером красной команды. *Thisissch'et, Baby!* Без особой счётной магии наш герой выбо-

рет одну из команд (или сыграет по чуйке) и проигрывает два в два. Занавес.

2. Вас семеро, вы — красный (#1). У одного Шерифа (#2) за столом **две живые красные проверки** (#3 и #4), среди которых вы не числитесь. У другого Шерифа (#6) — **две живые чёрные проверки**, одна — его оппонент, презентующий аналогичную роль (#2), другая — игрок, который играл против него, не из числа красных проверок противника (#7). По чьей линии вы будете играть на этот круг и почему?



Из этой головоломки можно выбраться, имея в арсенале приёмов один лишь счёт. В подобных случаях может быть не нужна другая информация по игре! В примерах выше можно точно находить мафию, или игра продолжится, поскольку круг для города не является критическим. Далее будут ещё проверки и новая информация, которая поможет вам принять взвешенное решение. И чем чёрт не шутит, вдруг вас дадут проверенным чёрным, причём тот, кому вы больше доверяли?

Решения на примеры

В первой задаче за столом сидят два чёрных игрока и три красных. Посчитать можно на пальцах одной руки. Считаем

по количеству красных игроков. Среди двух Шерифов есть один красный игрок, вы и двойная проверка — мирные. Кто мафия? Не нужно иметь два высших образования, чтобы прийти к простой истине: чёрный игрок #4, вместе с кем-то из Шерифов. Просто методом остатка!

Во втором примере из семи игроков по первой линии игры у Шерифа красный он сам, его две проверки и вы, ибо знаете свой цвет. Четыре игрока из семи — найденные мирные!!! Все остальные тогда — мафия! Голосуете #7, так как он мафия по всем версиям игры... Или у города не критический круг.

Команде чёрных для победы нужен всего один голос, и кто им станет, не всегда понятно. Нередка ситуация, при которой город уже почти полностью объединился, но возникает конфликт, за счёт которого мафия выигрывает. Поэтому самой первой и довольно результативной тактикой чёрных является поддержка нейтралитета, ожидание раздора и дальнейшая «ловля» решающей руки мирного в конфликтах. Счёт игры и рассмотрение ситуации через призму трёх мафий за игровым столом помогает красным избежать подобных ситуаций, даёт возможность смотреть на расклад партии комплексно.

Если **по** пресловутому **счёту игры вы**, даже не выходя у кого-то проверкой, будете **мафией**, то всегда **голосуйте против этой команды**. Данный навык ключевой. Без него игры проигрываются три в три, когда при семи игроках пятеро голосуют настоящего Шерифа или «чёрную проверку» по одной из версий. Не задавались ли вы вопросом: как же так? Игроков 7, 3 мафии. Логично, что по другой версии за столом тоже три мафии. Откуда тогда пять голосов? Просто один из игроков не посчитал, что является чёрным по другой версии игры. Будь у него счёт за плечами, он бы разобрался и, возможно, привёл красную команду к победе.

Такой вот важный инструмент. Тренируйтесь, тем более что счёт игры можно усилить несколькими техниками, которые будут приведены в дальнейшем. Сначала закрепим основы.

Применение

1. Математические принципы неизменны и стоят выше оценочных суждений. Если, посчитав проверки, вы понимаете, что сами являетесь мафией по одной из линий игры, то голосуйте против ваших недоброжелателей и убеждайте остальных в своей правоте.

2. Счёт помогает находить мафию не на угадывке, а на ранних и первых критических кругах. Раньше выявили конфликты — больше информации. Больше информации — качественнее решения.

Вопросы

1. Как ещё понять, кто является мирным жителем за игровым столом, без проверок?

2. Счёт можно сбить, будучи мафией. Каким образом и можно ли это сделать в приведённых выше примерах?

3. Вас девять игроков, два Шерифа за игровым столом, голосований и удалений не было. Сколько чёрных за игровым столом? Какова вероятность, что их не три? И если их два, то для чего; почему?

С полной уверенностью могу сказать, что если вы владеете счётом и не делаете ошибок, описанных в главе для малоопытных игроков, то это автоматически делает вас игроком средней силы. Начальные знания даны, далее мы будем рассматривать более сложные вопросы.

ИГРА ПО ЛОГИКЕ: ПОЗИЦИЯ

- Справа от тебя сидит женщина. Какая у тебя будет позиция после её речи?
- Догги-стайл.

*Жёсткий эпиграф,
чтобы вас взбодрить*

Чем только не называют позицию. В общем понимании это **сухой остаток речи, её суть**. Её наличие позволяет собирать красную команду, делать проверки, которые дают сразу несколько цветов, правильно голосовать и находить мафию по счёту игры. Изначальный хаос и неопределённость благодаря даче позиции обретает свои очертания и превращается в удобный массив данных, отсекая всё лишнее. Собственно, о чём мы будем говорить:

1. Терминология.
2. Виды позиций.
3. Законы и речи позиционной школы.
4. За что вас будут гнать с игрового стола.
5. Связки игроков — против кого голосуем?

Всё остальное — на конкретных кругах.

Терминология позиционной школы, нулевой и некритические круги

Играя в так называемую «правильную»¹ «Мафию», я не раз

¹ Кто-то придумал, что именно позиционная игра является правильной,

сердился на то, что кто-то перевирает позиции, осознанно или не очень. Одна половина стола поняла одно, вторая — другое. Перессорились, мафия победила. И так не раз и не два, а в очень многих партиях. Недопонимание вносит смуту и отвлекает от анализа ситуаций. Причина нашлась. Дело в том, что значительное число людей путают (или не знают) основные понятия, вследствие чего происходит неразбериха, которая не ведёт ни к чему хорошему для мирного города. Из-за незнания градации цветов речь игроков наполняется паразитами и ничего не значащими уточнениями. Например:

1. «Я поиграю с #1, #2, #3, хотя и допускаю, что там есть один чёрный игрок».

2. На одной речи игрок говорит: «#7 красный!», а после нахождения этого слота чёрной проверкой оправдывается тем, что поиграл с #7, так как не нашёл в его речи ничего чёрного.

Видите подвох? Ещё пример!

3. На нулевом круге все поиграли с #1, далее в центре стола много внимания было уделено номерам с #3 по #7, с проверками и отстрелом единственного Шерифа. При пяти игроках #1 говорит: «Все называли меня красным все круги, рассматривать версию, что я мафия, не имеете права».

Это реальные примеры из моих игр. Что же здесь не так? Имеется существенное отличие между **«поиграю»** и **«красный»**,

как и игра в баланс. Кто это был? Не знаю, но это прижилось, и теперь можно гордиться своим превосходством над теми, кто в «Мафию» играет «неправильно». Очень удобно для утешения своего эго, между прочим. Причём сами правила позиционной игры знают далеко не все те, кто называют себя игроками по логике.

в особенности **нельзя** между ними **ставить знак равенства**. Как между «подозреваю» и «чёрный».

Для ликвидации безграмотности предлагаю простую расшифровку, которая позволит вам легко понимать чужие позиции и, аналогично, быть понятым окружающими.

Поиграю с игроком — означает, что на данный момент в минутае человека не было найдено ничего такого, за что его можно посчитать мафией. Означает ли это, что он красный? НЕТ!!! Просто к этому игроку стоит ещё присмотреться на следующих кругах. По-простому — не хватает информации для точной оценки.

Не поиграю с игроком — означает, что этот человек попадает в диапазон наиболее вероятной мафии.

Серый игрок. Для адекватной обратной связи и взвешенного мнения об этом игроке недостаточно информации, даже для того чтобы поиграть или не поиграть. Цвет этого игрока без сравнения с остальными составляет 66% — красный, 33% — чёрный. (У игрока мирная карта, в его глазах за столом шесть мирных и три мафии, следовательно, каждый слот без контекста — 6/9 и 3/9 соответственно.) По умолчанию все слоты, которые игрок пропустил в своей речи, — серые¹. Некорректно утверждать, что #1 — всегда серый (есть тенденция не оценивать #1 до повторной речи). Это только для *вас* он серый — другие игроки могут дать вполне хорошую обратную связь по этому слоту. По моему личному мнению, лучше честно сказать — «я не разобрался», оценивая игрока. Или просто пропустить в речи.

Красный. Помимо вас за столом есть точно мирный житель. Следовательно, оставшиеся игроки должны рассматривать вас в связке друг с другом, в одной команде. Это помогает посчитать по остатку и задать более точные диапазоны чёрных. Уже на нулевом круге.

¹ Есть мнение, что серый игрок является скорее красным. Математика говорит сама за себя, так как любой неизвестный без контекста в 66,6% будет красным.

Чёрный игрок является мафией. Точка. Давая человеку чёрный цвет, нужно понимать, что если по ходу игры он окажется мирным жителем, то вы слетаете с игрового стола. В глазах мирного жителя, атакованного вами, вы — мафия. Это логично. Это ваша ответственность.

Скорее чёрный — мафия, однако у игрока есть некоторые сомнения. Это промежуточная стадия между «не поиграю» и «мафия». В математическом эквиваленте всё совершенно индивидуально, от 66% до 95%, что карта оцениваемого чёрная. Тут надо учитывать тон и настойчивость при декларировании цвета.

Скорее красный — аналогично пункту выше, только между «поиграю» и «красный».

На моей памяти никто особо не возмущается на ранней стадии игры, если смешать воедино «скорее чёрный» и «не поиграю». Ведь нет ни проверок, услышано мало позиций и проговорено мало минут. Но не в отношении «красный» и «поиграю». Это разные позиции, прямо влияющие на счёт игры и решение о проверке Шерифом.

Виды позиций

В игре позицией называют буквально всё, что только можно назвать, и это несмотря на богатство великого и могучего русского языка. Эта так называемая позиция меняется от круга к кругу, а именно:

Нулевой круг

Позицией называют совокупность информации, которую дал игрок по ранее говорившим слотам. Формируется из семи переменных, описанных выше.

Пример первый

«С #1 поиграю, в конфликте #2 и #3 второй у меня покраснее, #4 — красный. Наиболее вероятно, что последние двое чёрных сидят после меня». Это ПОЗИЦИЯ. (#3 считает, что второй — мафия, логично, что среди них есть чёрный.)

Пример второй

«#1 всегда хорошо говорит, между #2 и #3 одна мафия, #4 не наговорил на чёрную карту». Это речь игрока, причём очень плохая. Позиции здесь нет. От слова «совсем». Речь и позиция — вещи разные, так как их оценивают разные школы, и мнения по ним бывают диаметрально противоположные. В позиционном плане вторую речь очень сложно понять. У этого слота все говорившие до него серые, или для её понимания нужно потратить много усилий на трактовку сказанного. Данная речь заставляет сконцентрировать всё внимание на минуту игрока, разобраться в трактовках. А после любого напряжения наступает фаза расслабления, когда слушатель теряет концентрацию. Подобные речи выматывают и мешают анализировать более важные, действительно информативные части минуты игрока.

На ранней стадии игры различают ещё **сильную** и **слабую** позицию. Чем больше точных цветов дал игрок, тем его позиция сильнее. Жёсткая позиция — это та же сильная, только с озвученной мафией или мирным игроком, за вывод которого начинают собираться голоса. В первом случае игрок **атакует**, во втором случае — **защищает**.

При прочих равных атакующая позиция всегда сильнее (*краснее*). Так как, с точки зрения мирного, мафии невыгодно вставать в противовесы-конфликты на нулевом круге, чтобы не дать Шерифу сделать хорошую проверку, которая даст много цветов. А если чёрный нагло берёт мафию в команду или играет против красного, то точно будет битва команда на команду, с двумя Шерифами. Поэтому атакующая позиция сильнее, так как уменьшает количество победных развязок для мафии.

Позиция: влияние. От первого круга до угадайки

Игрок, завершающий речью круг, всегда оказывает большее воздействие на стол за счёт фактора последнего слова. Что-то забывается, люди не имеют возможности перебить без получения замечаний + эмоциональные факторы и давление под действием момента на стороне замыкающего. Открывающему круг сложнее играть против тех, кто будет сидеть после. Следовательно, чем дальше сидит человек, тем легче ему собрать голоса за вывод ранее говорившего. Вдобавок он обладает намного большим количеством информации в отличие от сидящего ранее. Именно поэтому игрок, закрывающий круги, имеет более сильную позицию.

Позиция: критические круги – угадка

К концу игры под позицией понимают сумму или часть всех сделанных ходов и озвученных команд, собранных игроком. Сильнее аналогичной:

- а) прикрыл настоящего Шерифа;
 - б) не вывел красного игрока;
 - в) не голосовал вместе с мафией;
 - г) вывел всю мафию с игрового стола;
 - д) играл против/просил проверить только игроков команды мафии
- и т. п.

Эта глава выходит довольно объёмной, так что отвлекитесь на минуту, сделайте паузу. Попросту отдохните, усвоив описанные ранее концепции. И да, вопросы с применением!

Применение

1. Поиграю с игроком/красный – это **две разные** позиции!

2. Используйте незнание терминологии мирными жителями в своих целях, будучи мафией.

3. Не разбрасывайтесь цветами просто так. Ваш выбор довольно богат.

4. Вы — мафия, до вас игрок сказал плохую речь. Собирайте против него руки! Защитить себя своей минутой он уже не сможет!

5. По крупницам усиливайте свою позицию к концу игры, отыгрывая карту мафии.

Задача на закрепление счёта

1. Вас пятеро, двое чёрных за столом. Вы — мирный житель (#1), за столом есть живая красная проверка (#2). Игрок #3 чёткой позиции не даёт. #4 считает красным #3 и голосовать будет против плохо говорившего #5. Какие чёрные команды есть у игроков #3, #4, #5 и кого будете выводить на этот круг?



За что вас будут гнать с игрового стола при позиционной игре

1. Набор в команду конфликтующих игроков (назвали красными или поиграли с обоими)

Если один слот высказывает серьёзные подозрения по поводу второго, то атакующий может в принципе ошибаться, но уже на этом этапе между ними по логике нет двух красных игроков. Двусторонние же конфликты практически всегда говорят о том, что в связке есть мафия. Мирить конфликтующих игроков — значит либо не следить за процессом игры, либо покрывать своего чёрного, что сильно склоняет город к тому, что объединяющий — мафия. Защищая, игрок перенаправляет внимание с «опекаемого» на себя.

2. Игнорирование сильных позиций

#4 взял в команду только #3, назвав его мирным. Тот, в свою очередь, назвал красным #2. С #4 могут попрощаться, так как тот по логике **обязан** взять в команду #2-#3. Или на крайний случай объяснить третьему слоту, что #2 тот взял поспешно и к нему стоит ещё присмотреться. Суть в том, что **жёсткие позиции нельзя игнорировать**. Вы должны либо переубедить одно из звеньев описанной связки в своей правоте, либо сыграть против игрока, который выдаёт неправильный расклад по игровому столу. Нельзя частично согласиться или пропустить мимо ушей часть минуты говорившего ранее. Всё та же невнимательность и нежелание играть с городом выдают в игроке мафию. Если вы назвали кого-то красным и другой игрок называет вашего опекаемого чёрным, то вы должны на это отреагировать.

Зачастую на этапе ранних кругов¹ ставят в укор и называют мафией за то, что человек выкидывает из команды слот, с которым поиграл тот или иной мирный житель. Это, как вы уже поняли, неверное.

Главное правило построения команд

¹ Ранние — не критические круги на десять и девять человек.

Команда мирных собирается от двух основных позиций: скорее красный; красный. Все эти «поиграю» и «хорошо поговорил» не считаются построением, так как это приблизительная интерпретация. Аргументированно выкидывать из «паровоза» слоты не только можно, но и нужно.

Всё просто, именно таким образом **правильно** строится команда.

3. Недочёт мафий

Если на восьмом слоте игрок не услышал до себя чёрных речей, то гоните его со стола. В игре три чёрные карты, и после него сидят два игрока. Они точно мафия (с его позиции), а раз других больше нет, то и он — последняя.

Точно так же и на #6, если он играет 1-2-3-4-5, то после него из четырёх игроков должно быть три чёрные речи. Если их там не будет, то можно смело предъявлять претензии, скорее всего, #6 — мафия и поиграл минимум с одним своим чёрным игроком.

4. Назвали красного чёрным

Если по игре выяснится, что один из игроков называл мирного жителя мафией, то он слетает с игрового стола. А кто тянул за язык? Выведут из игры, чтобы научить держать ответ за свои слова.

5. Не критика

Если на девять человек был выведен непроверенный игрок по всем версиям и при восьми или семи людях кто-то говорит, что у него не критика, то вы можете смело его голосовать. Либо он знает цвет ушедшего игрока, так как был с ним в команде, либо не хочет настраивать против себя мирных, называя их ма-

фией (по неопытности своей или рассчитывая на то, что в его речи не разберутся). По его версии, при выводе любого игрока партия не закончится. Так попращаемся с ним самим!

В понимании мафии: назвал жителя чёрным = потерял потенциальный голос на своей стороне.

Анализ связей игроков (круг при девяти и позднее)

Пришло время выводить игроков? Но кого, ведь чёрных аж целых трое? Как голосуем? Да по позиции!

1. Если вас атакуют и игрок после агрессора согласен с его мнением (усиливает позицию), то вы голосуете только против того, кто сидит позднее.

Как это выглядит на практике?

(Вы — красный #2, вас называет чёрным #3. #4 согласен с позицией #3, но жёстко за вывод вас из игры руки не собирает¹. Вы голосуете только #4!)

Причина проста: #3 может быть как чёрным, так и ошибающимся красным. Усиливающий же его позицию «ошибается» вдвойне! Он не только играет против мирного (вас), но и потенциально играет с мафией (а то вместе с ним чёрный)! Изначально у #3 позиция сильнее, если мы помним о том, что мафия обычно не встаёт в противовесы по нулевому кругу (это увеличивает шансы чёрной команды на победу), так как остаётся больше выигрышных развязок. Именно на основе этого для нас наиболее вероятная мафия — #4!

¹ Собирать руки — уговаривать/сподвигать других игроков проголосовать против определённой кандидатуры.

2. В очереди игроков, которые играют друг с другом, самая слабая позиция у того, кто завершает этот «паровоз»¹.

Вы — красный #8 и считаете мирным #7. Игрок #6 поиграл 1-2-3-4-5. Вы играете только против #6, так как без вашей связки у него явный недочёт игроков мафии. Ситуация утрированная, так как это демонстрация вычленения более подозрительных кандидатур из равных. Не заподозрил в черноте, когда мог, — отдувайся за пятерых.

3. Если два и более мирных назвали игрока красным, то вы не имеете права рассматривать версию того, что он — мафия.

Имеется в виду осознанный стол с адекватными людьми, которые не бросают слов на ветер. Это важное правило. Где может быть не прав один — двое разберутся.

4. Вы считаете игрока красным, он считает кого-то чёрным.

Очень важный аспект командной игры: учёт позиций тех, кого «видите» мирным. Необходимо принимать во внимание жёсткую позицию своего найденного игрока, не только откликаясь на неё собственной речью, но и реагировать правильным голосованием. Ставьте руку против того, против кого играет член вашей команды!

5. Вы считаете игрока красным, а кто-то считает его чёрным.

¹ Красный паровоз — группа игроков на ранних слотах по нулевому кругу, которые играют друг с другом просто потому, что никто не сказал явной чёрной речи.

Голосуйте против того, кто атакует вашу мирную связку. Всё просто!

6. Вы считаете игрока чёрным, а кто-то считает его красным.

По этому вопросу, как и по многим другим, нет чёткой позиции, так как слишком мало информации. Я бы рекомендовал опираться на собственное мнение и голосовать именно против того, кого считаете чёрным вы. На поздних кругах этот вопрос решается с помощью счёта игры.

Применение

1. Собирайте правильную команду, реагируйте на жёсткие позиции и используйте счёт с нулевого круга. Гоните со стола тех, кто играет «неправильно».

2. Путайте игроков и не доносите чёткой информации за карту мафии, если мирные игроки это позволяют.

3. При прочих равных голосуется позиция, усиливающая неправильную.

Вопросы

1. Как запутать игроков позиционной школы по нулевому кругу? Способы? Что конкретно вы знаете и применяете? Как при этом вы представляете развязку игры?

2. Против кого вы будете голосовать — против атакующего вас или против того, кого считаете мафией сами? Почему?

3. Какие ещё позиционные связки существуют?

ИГРА ПО НЕВЕРБАЛЬНОМУ ПОВЕДЕНИЮ: ЭМОЦИОНАЛ

Посетитель зашёл в местный клуб и увидел, как три человека и собака играют в покер.

— Должно быть, это очень умная собака, — заметил он играющим.

— Нет, не очень, — ответил один из них. — Как только ей выпадает хорошая карта, она начинает вилять хвостом.

Анекдот

Суждение о цвете игрока по невербальным сигналам является мощнейшим оружием, которое есть у человека разумного за игровым столом. Разумеется, имеется в виду прокачанный навык, а не угадывание с вероятностью в 50%. Хорошо читающие эмоции люди являются превосходными игроками не только красной, но и чёрной карты. К примеру, по посадке¹ могут найти настоящего Шерифа в ночь знакомства мафии. И всё же делать упор на этот стиль я бы не советовал, так как окружающим играть становится менее интересно. Схема проста: если за столом сидит игрок, который в 90% попадает в две или три мафии во время нулевого круга, то нужно просто найти его красным и ставить руку вместе с ним против указанных игроков². Мафия — игра командная, но какой в ней смысл, когда кто-то делает всю работу за тебя?

Одновременное присутствие нескольких сильных игроков эмоциональной школы за игровым столом автоматически сдви-

¹ Посадка — набор признаков, по которым можно определить роль карты во время договорки мафии: положение тела, зажимы и т. п.

² Излюбленная тактика пассажиров.

гает процент побед в сторону мирного города, при условии, что к «чтецам» будут прислушиваться. Так или иначе, наблюдение невербальных проявлений работает всегда вне зависимости, отслеживаете вы это или нет. Просто подсознательно. Стрессы, убеждения, гормоны, открытость человека, моральная гибкость, тип нервной системы и т. п. — всё влияет на поведение, сгладить которое полностью под силу разве что тибетским йогам (по слухам). Поэтому люди в большинстве своем довольно читаемы.

Таким образом, я бы не рекомендовал прокачивать себя в этом направлении, потому что это убивает игру, основанную на убеждении, загадках, интригах, логике и социальной динамике. Если у вас очень плохо получается находить цвета игроков, то милости просим использовать советы ниже хотя бы ради поднятия собственной самооценки. Основной смысл этой главы — научиться именно защищаться от «чтения», чтобы игроки рядом с вами не сумели определять ваш цвет по одним лишь невербальным сигналам. Глава как минимум застрахует вас от неверных суждений.

И давайте сразу расставим все точки над *i*: если по какому-то признаку или конкретному человеку вы не можете с 80% вероятностью определить цвет (точно дать характеристику в четырёх случаях из пяти), то вы либо улучшаете свой навык, либо не используете вообще подобный вариант суждения. Вероятность меньше 80%, применимая к эмоциям, — угадывание.

Процент и выборка необходимы, чтобы частично или полностью застраховать себя от ошибки веры в свою правоту. Замечали ли вы, что большинству людей сложно перестраиваться, если они заранее определили цвет одному из игроков? Сложно передумать, признать свою неправоту. Ошибочное определение цвета по невербальному поведению опасно тем, что, лишь раз уверовав в черноту там, где её нет, подсознание отфильтровывает подтверждение точки зрения и фактов, которые не соотносятся с теми выводами, что были сделаны ранее. Если по ходам или логике игрок не может быть мафией — это можно понять трезвой головой. Но когда игрок твёрдо решил, что определил цвет

верно, эта информация может просто до него не дойти. Он от неё закрыт. В результате итог всей партии может зависеть от одного искажённого наблюдения вместо комплексного решения.

Повторю: чтение невербальных проявлений по любому из параметров учитывайте только от **80%+**, если работает. Точка. Итак, продолжим.

Два вида чтения цвета

Слово «чтение» не совсем корректно, гораздо точнее будет формулировка «сканирование». Игрок своим восприятием через органы чувств считывает проявления человека и сравнивает их. С чем? От того, «с чем», и строятся два вида игры по эмоциям.

Сравнение поведения карт – красной и чёрной

Мы анализируем игрока, сравнивая его проявления с теми, которые он демонстрировал ранее за ту или иную карту. Наблюдая **отличия** и их количество, мы делаем вывод о том, какая роль в игре оцениваемого человека. Мы **сравниваем игрока** не с другими людьми за столом, а **только с ним самим из прошлых игр**.

Пример 1. *Мы увидели, что ранее в игре у #4 была карта мафии: голос был тих, сидел спокойно, в общении и спорах не участвовал. В текущей игре он подаёт речь громко и на весь стол, много жестиккулирует и доказывает что-то различным игрокам. На основании сравнения мы можем судить, что в этот раз у наблюдаемого карта мирного жителя.*

Пример 2. *У #1 ранее была карта мирного жителя: он был отстранён, не участвовал в спорах. Говорил по большей части только для себя, пребывал в плохом настроении. В текущей игре он энергичен, собирает руки в оппонента, в центре событий. Чёрная ли у него карта?*

По признакам в примерах нельзя сказать точно, чёрный или красный наш персонаж, так как при сравнении поведения невероятно важен **контекст**! В первом случае наш игрок мирный с большей процентной вероятностью, так как присутствует много проявлений красного игрока. Но для точной оценки этого недостаточно. Во втором случае на поведение могло влиять очень многое, от головных болей до плохого настроения. Вердикт: **без верно учтённого контекста**¹ по указанным признакам нельзя уверенно судить о том, является наш игрок мирным или мафией.

Кстати, по поводу того, что в первом примере игрок красный — я наврал. Будьте осознанны, не берите на веру что-то из книги просто так. Проверяйте, думайте, размышляйте, анализируйте! Пауза окончена. Идём дальше.

Ключевым понятием суждений по отличиям является ридс на невербалику. Это покерный термин, характеризующий замечку на проявление игрока, по которому можно судить о силе карты. В нашей же ситуации — не о силе, а о цвете роли. По умолчанию мы всегда судим **комплекс** всех жестов, но этого бывает недостаточно, ибо человек — существо динамичное. И тогда на помощь приходит ридс. Если какое-то действие игрок делает только за ту или иную роль (или не делает), то это то, что нам нужно. Примеры!

Ридс первый

Одна моя знакомая морщит лоб в течение всего круга во время всех речей **только** за мафию. Будучи мирной — только в свою минуту, перед голосованием или вообще не имеет складок на лбу.

¹ Контекстом может быть невероятная любовь к чёрной карте, приход карты мафии после долгого перерыва, события дома в семье и т. п.

Два ридса сразу

За мафию другая моя знакомая во время общения показывает открытые ладони и выбирает защищающийся, мягкий стиль поведения. За мирную карту она холодна, движений рук почти нет. Подстройка под мнение окружающих исчезает.

Ридс третий

Другой знакомый никогда не улыбается и не шутит, будучи мафией.

Все примеры из реальной жизни.

И да, если комплекс суждений по группе признаков должен быть 80%+, то ридс — все 90%!

2. Чтение эмоций, жестов и поведения

Жестов или чего-то конкретного, что **точно** скажет вам, что один игрок красный, а другой чёрный, **не существует**. Тем не менее кое-что прекрасно работает и без 100%-й вероятности. Самый главный и верный помощник — отслеживание дискомфорта, причём не базового, а его **усиление** во время минуты игрока и коммуникаций во время игры. Так уж сложилось, что бессознательное тех людей, что не растеряли крохи совести, не одобряет лжи от самих себя. Тут много причин. От того, что родители в детстве твердили, что врать плохо, до тонких моментов и личных «тараканов» в голове.

Топ-4 признаков нахождения мафии

Конгруэнтность

Чем естественней человек, тем больше вероятность, что

его карта — красная. Наличие явных противоречий между какими-то элементами поведения является признаком лжи. Ну а ложь — индикатор мафии.

Примеры

- Человек кричит, а тело его совершенно спокойно.
- Скованная поза + яркие жесты.
- Неспешные движения + быстрая речь.

Контроль/скрытность

Чем больше человек себя сдерживает, тем больше вероятность, что цвет его карты — чёрный.

Мафия пытается скрыть информацию, чтобы огрехом в речи не выдать свой цвет. Любая ошибка, мелочь, открытая радость может вскрыть роль. Или спровоцировать конфликт с игроками.

Примеры

- Завершение минуты в то время, когда можно бы было много чего сказать.
- Замедленная жестикуляция или отсутствие оной.
- Отсутствие на лице эмоций, бледность.

Дистанция

Отстранённость от участия как в вербальном, так и в невербальном плане, а также атака в ответ на положительную или нейтральную коммуникацию — признак черноты.

Ложь в мафии для «морально правильных» людей является чем-то вроде отторжения своей сути. Человек не может проявлять себя так, как ему хочется. Уход от себя во внутреннем мире внешне выражается в аналогичном действии по отношению

к окружающим (всё это происходит на подсознательном уровне).

Примеры

- Общается тет-а-тет, но избегает взгляда в глаза.
- Движения тела в строго определённом, узком диапазоне вокруг себя.
- Бегающие глаза.
- Обрывы вербального и невербального общения в контексте игры.
- Барьерная жестикуляция¹.

Удержание одного эмоционального настроения

Чёрный игрок занят планированием, обдумыванием своей игры и последствий своих действий. Поэтому в течение круга его эмоциональный фон может скакать. По этому пункту можно найти мафию.

Самый распространённый пример: игрок молчит и сосредоточен, внимательно слушает каждую речь. Однако на своей минуте начинает с пылом, жаром и юмором объяснять свою позицию. После завершения своей речи он умолкает и далее продолжает слушать без проявления ярких эмоций. Это может проявиться и за минуту. В начале речи игрок много жестикулирует, к концу начинает «стухать» — моторика становится более бедной, а голос теряет глубину оттенков.

Четыре признака выше — это то, что реально хорошо работает.

¹ Барьерная жестикуляция — движения, которые как бы создают препятствия/ограду от других игроков. Например, держать руку у рта или ставить между собой и столом предметы, загораживающие обзор.

Но также есть ещё группа признаков, по которым «профессионалы» трактуют цвет. И путают с проявлением черноты, проигрывают одну игру за другой. Это стресс-индикаторы.

Стресс-индикаторы

Самая обширная группа, говорящая о том, что человек испытывает стресс. Если нет никаких предпосылок к этому поведению, то игрок, вероятнее, мафия. Но зачастую люди волнуются по самым разнообразным причинам!

- *Как они меня воспринимают?*
- *Смогу ли я сказать хорошую речь?*
- *А не снимут ли меня с игрового стола?*
- *А вдруг я выбрал не того Шерифа?*

Да или просто человека атакуют два чёрных игрока, или один из мирных решил против него жёстко сыграть, спровоцировать. Имеет он право находиться в стрессе? ДА!

Поэтому при равных линиях игры интуиция подсказывает голосовать против того, кто более скован, зажат. Ставить руку по стресс-индикаторам — то же самое, что ставить клизму при бронхите (метафорично). Не надо так! Итак, признаки:

- дрожь в голосе;
- поглаживания себя (успокаивающее поведение);
- раскачивание на стуле;
- дерганье ногой;
- постукивание пальцами по столу;
- быстрая речь;
- повышенный тон речи;
- покусывание губ;
- частое моргание;
- нервный тик;

— потоотделение.

И т. п.

Путать проявления мафиозности со стрессом нельзя! Хотя они часто идут рука об руку. Но не настолько явно, как многим бы хотелось.

Три типа реакции на раздражители

Для того чтобы улучшить умение отслеживать и интерпретировать невербальные проявления, полезно знать о типах реакции людей на стресс. Они являются наследием эволюции с тех давних времен, когда мы были рыбами. У каждого человека она одна из трёх. Опираясь на тип реакции, вы сможете более точно трактовать невербальное поведение человека, а также лучше понять самих себя.

1. Замирание

Всё из животного мира. Данный вид реакции на стресс — это ступор, желание спрятаться, для того чтобы угроза обошла стороной. Эволюционно оправданная вещь. Протестировать человека можно давлением: если игрок уходит в себя, замолкает, то его реакция именно такова.

Являясь мафией, он будет иметь тенденцию говорить тише, медленнее, скрывать свое присутствие, снижать моторику жестов, занимать пассивную, выжидательную позицию, уклоняться от конфликтов¹.

2. Бегство

Выбор тех, кто убегал в пещерные времена от опасности, ко-

¹ Между прочим, мой тип. Такие дела.

го не сожрали саблезубые тигры. Тип реакции закрепился, и теперь что имеем, то имеем. Вычислить можно, увидев раз в роли мафии или опять же разведкой боем.

Игрок за мафию старается выговорить как можно меньше времени своей минуты, очень сильно проседает в плане дистанции, часто «плывёт»¹, говорит на повышенных тонах в защитной позиции, ускоряет свою речь. Не любит атаковать за чёрную карту.

3. Атака

Самый редкий тип реакции (менее 10% всех людей), однако при правильном подходе лучшие игроки выходят именно из них, так как у них самые высокие природные, стартовые данные к умению влиять. По сути, это те люди, первая реакция которых — увеличение ответной агрессии на раздражитель, более мощная, чем первоначальный стимул. Определить их можно довольно легко, обычно это люди «в теле», с довольно жёстким взглядом. Первая реакция — бить, а не убежать или замирать.

У игрока за мафию увеличивается динамика жестов, повышается голос, во время стресса он начинает атаковать более слабых особей. Их достаточно тяжело снять при девятиерых, так как мало у кого хватает духу собирать против них голоса. За красную карту они, как правило, более спокойны и взвешены, так как стресса меньше.

Плюс этого типа в том, что невербалику очень легко сбалансировать, им не надо перестраивать себя, достаточно просто успокоиться.

Внутренние и внешние проявления

¹ «Плыть» — говорить речь, сопровождая ее плохим эмоционалом (о нём вы прочитали выше). В это понятие также вкладывают оговорки игрока. По сути, слово «поплыл» не имеет под собой никаких оснований. Всегда нужно уточнять, ибо этот термин для каждого свой.

Посмотрите на себя в зеркало, сравните левую и правую стороны лица. Какая из них более живая? Где выше уголки губ? Может, один глаз чуть больше, чем другой? Одинакова ли высота бровей? Где есть покраснения? Где лучше мимика?

Китайское искусство Мин Сян (физиогномика) может помочь лучше читать невербальное поведение.

Левая половина лица рассказывает нам о том, что происходит во внутреннем мире человека. Правая — о том, как человек подаёт себя обществу (внешне). Применительно к мафии можно, во-первых, отслеживать гармоничность и синхронность половин лица, во-вторых, **брать во внимание** левую сторону, ибо по ней анализ будет намного точнее.

Послесловие к главе. Я не советую вам играть по эмоциям. Но они — часть игры, и, по крайней мере, стоит предостеречь себя от ошибочных суждений. Как будет правильно поступить после прочтения этой главы?

Начать балансировать, выравнивать свое поведение, чтобы вас не могли «прочитать»! Осознавать собственные проявления и сглаживать их.

Применение

1. Сбалансируйте свои проявления по каждому из пунктов.
2. Подводите свой эмоционал к красному, чтобы его трактовали как «мирный».

3. Хорошего «чтеца» нужно давать чёрной проверкой, мафией. Если у вас не сбалансированы эмоциональные линии (вы уязвимы к «чтению»), то игра против подобного типа игроков обязательна. Как правило, игроки с малым опытом игры в «Мафию» просто убивают «сканеров» в фазу ночи. Это довольно слабая игра.

4. Будьте естественны в своём обмане. За него вам ничего не будет!

Вопросы

1. Сколько раз вы принимали решения на основе эмоций? В каком проценте случаев вы были правы?
2. Какие приёмы чтения эмоций не работают вообще?
3. Чем отличаются стресс-индикаторы от тех приёмов, которые довольно-таки точно определяют ложь? И в чём они похожи?
4. Просмотрите два примера поведения в начале главы со знанием типов реакций нервной системы. Есть ли какие-то изменения в суждениях?

ИГРА ПО ПРЕДСТАВЛЕНИЮ ОБ ИГРЕ: МЕТАИГРА

Борман шёл по лесу. Вдруг он увидел дупло.
Из него светились два глаза. «Дятел», —
подумал Борман. «Сам ты дятел», — подумал
Штирлиц.

Анекдот

Мета (с греч. μετά- — между, после, через) — в обиходе — мысль. Эту частицу также связывают с переменной состояния, превращения чего-либо. Собирая воедино определение, мы получим, что школа игры занимается анализом и манипуляцией мыслей человека, его решений и действий. Именно на основе приёмов метаигры создаётся **загадка** для города: схемы, невозможности, нелогичности. Мафия расставляет ловушки, ложные указатели; мирные их разгадывают. За счёт этого игра обретает глубину и интеллектуальную красоту, ну а что будет сильнее — загадка чёрных или мышление мирных, то и принесёт победу своей команде.

Основа школы

У каждого мирного есть своё видение ситуации, некая контурная карта игры. Наша задача за красных — понять по этой «карте» цвет говорящего. За мафию — сделать так, чтобы в карте мира игрока мы были красными. Мы манипулируем не самим человеком, а его видением ситуации, и его же трактуем, когда, наоборот, ищем мафию.

В этом искусстве есть два уровня мастерства.

Обычный

Прямое воздействие: «Я красный потому... из-за этого... и так как было сделано вот это...» — игрок принимает решение о цвете на основе вашего прямого обращения, влияния на него.

Продвинутый

Задача: сделать так, чтобы человек без подсказок пришёл к выводу о том, что вы — мирный житель, и начал вас защищать. Сам сделал нужные нам выводы без прямого вербального указания. Мы делаем что-то, зная, что игрок на основе этого сам дойдёт до мысли о том, что мы выступаем в роли мирного жителя (даже если это не так).

Мастерство также включает в себя умение подстроиться под мышление игрока любой школы. Многие уязвимы к оценке того или иного параметра, а также тяготеют к определённым методам анализа. Кто-то смотрит ходы, для кого-то важен эмоционал. Это надо использовать! Одна из самых простых схем победы за игрока мафии: делаете подстройку к покупаемому¹ игроку, оставляя его в живых на решающий круг, и убиваете настоящего Шерифа до того, как вас найдут.

Пример из игры по ходам. На десять человек ломается стол в красного (один из игроков не ставил пятый голос, шесть рук летят в кандидата, выставленного последним), чёрный игрок его спасает (добавляя пятый голос) и убивает Шерифа до того, как его найдут мафией. До конца игры поднять его со стола будет проблематично. Он же спас убитого в дальнейшем мирного жителя!

¹ Покупаемый — «мирный» игрок, которого вы убеждаете для того, чтобы он поставил свою решающую руку с вами, т. е. принес победу мафии.

1. *Игра по ходам*

Не суди по виду, суди по делам.

Г. Богослов

Первый, самый распространённый вид суждения — просто трактовать сделанные игроком ходы за партию. Если он делал чёрные ходы, то он — мафия. Если красные — мирный. Легко? Но как понять, что считать чёрным, а что — красным ходом?

Слабый, но распространённый вариант: если действие выполняется более чем в 70% случаев игроками, имеющими роль лишь одной из команд (мирными или мафией) за вашими игровыми столами, то ход можно считать однозначно красным или чёрным. Не работает на приезжих и гостях клуба.

Правильный вариант: если действие увеличивает количество победных исходов для команды мафии, то это чёрный ход. Если ход на дистанции игр помогает мирным, то он — красный.

Использование «правильного» варианта учит играть и повышает навыки окружающих, когда вы их трактуете, потому что под этим суждением есть вполне проверяемая основа. Вместо традиций и заблуждений мы начинаем оценивать то, что действительно помогает или вредит команде мирных.

Примеры чёрных ходов

1. Сломать голосование при десяти, восьми и шести игроках.
2. Озвучить стрел, который произойдёт в текущую ночь.
3. Искать Шерифа докритического круга, озвучивая свои выводы городу.
4. Встать в противовес¹.

¹ Встать в противовес — чёрный ход. Но делают его мирные, по своей глупости. Более подробно — см. главу «Баланс. Голосование по Шерифу при девятих».

5. Вместо того чтобы создать автокатастрофу¹, «добить» игрока без веских на то оснований.

Примеры красных ходов

1. Спасти мирного игрока от вывода на голосовании.
 2. Делить стол так, чтобы мафия не могла сломать голосование.
 3. Прикрыть настоящего Шерифа так, чтобы он прожил дополнительную ночь.
 4. Решающим голосом сделать автокатастрофу.
- И т. п.*

На решающих голосованиях² мы сравниваем как ходы всей команды, которую даёт чёрной тот или иной Шериф, так и конкретного игрока, против которого собираются руки. По сумме того, кто больше «начернил», и делаем выбор.

2. Слепок ходов

В предыдущей главе был описан способ, при котором сравнивают невербальные проявления одного и того же игрока в разных партиях. Тот же самый принцип и с ходами, характерными для него только за мафию или только за мирного.

3. Игра по аргументам

- И чё?
- И то!

¹ Автокатастрофа/деление стола/пилёжка — голосование с равным количеством голосов за выбывание кандидатов. Даёт возможность выслушать по 30 секунд + поднять или оставить игроков за столом.

² Ключевое голосование — то, на котором определяется линия игры. Почти всегда происходит на критике.

За один лишь первый круг накапливается колоссальное количество заметок, наблюдений и интерпретаций, цепляющих внимание. Одному всё это обработать нереально, так как большая часть информации не будет восприниматься, т. е. не достигнет сознания. Это является простым защитным механизмом от перегрузки головы. Игроки обращают своё внимание на конкретный спектр вещей и на их основе делают выводы (будь то эмоции, ходы, позиция, речь и т. п.). Анализируя то, на чём заострил внимание человек и как подал эту информацию, мы можем судить о черноте того или иного игрока.

Аргумент — это объяснение людям причин того, почему человек считает так, а не иначе; вывод, **имеющий** под собой **почву**. Почва — это **проверяемая** информация.

Аргумент:

- *Игрок #1 заявил, что посидит в этот круг.*
- *Игрок #7 ставил руку против мафии на прошлом голосовании.*
- *У #8 дрожит голос.*
- *Игрок #5 запустил голосование между двумя мирными.*
- *Игрок #7 всегда вытаскивает своих игроков, будучи чёрным, вместо того чтобы отказаться от них.*

Мнение:

- *Игрок поговорил хорошо.*
- *Игрок #5 красный.*
- *По динамике игры.*
- *Он так поговорил, что я понял, что он — мафия.*
- *Такой команды не существует.*

Под «поговорил хорошо» может подразумеваться всё что угодно. Заявление без почвы не аргумент, как и разные умные слова, смысл которых не все могут понять.

Если игрок подтверждает свою позицию, объясняя причины своих выводов, то информация из разряда мнения переходит в разряд аргумента — обретает вес. Чем весомее аргумент, тем более на него стоит обращать внимание при принятии итогового решения. Ну а просто слова — это просто слова.

Игра по аргументам не только помогает разложить речь на важное и второстепенное, закрепить информацию о ранее говоривших, но и даёт возможность сделать **вывод о самом говорящем**. Всё потому, что наши анализируемые речевые связки состоят из двух частей, с первой из которых вы частично уже знакомы.

1. Информация о говорившем ранее игроке.

а) Игрок #1 перепутал слоты местами, голосовал против красной проверки, играл против меня, добил решающей рукой мирного жителя при девятерых и т. п.

б) Игрок #2 выговорил минуту ровно, без доли напряжения, и я согласен с ним в ключевых моментах.

в) Шериф игры оставил¹ его красным.

г) При девяти игроках за столом был сбор голосов друг против друга.

По первой части мы выносим суждение по ранее говорящему, по второй можем сделать вывод о том, чья минута активна.

2. Вывод.

а) Поэтому я считаю игрока #1 чёрным.

б) Поэтому я считаю #2 красным.

¹ Шериф или любой другой игрок может **оставить** завещание о том или ином игроке. По-хорошему оно является авторитетным мнением красного игрока.

- в) Поэтому мы не можем рассматривать версию, что он мафия.
- г) Поэтому там не может быть двух чёрных игроков.

Если игрок предлагает голосовать против человека, ничем это не подтверждая (тем же эмоционалом), то это является для вас серьёзным поводом внимательно присмотреться к нему самому.

Давайте немного потренируемся в выводах по поводу того, как оценить игрока.

а) Игрок #5 плохо поговорил, считаю его чёрным (не аргумент; говорящий, вероятно, мафия).

б) Игрок #6 по нулю хотел поговорить на автокатастрофе. Настоящим Шерифом быть не может (аргумент красного игрока по мафии).

в) Поговорил он неплохо, но, по мне, его карта чёрная. Чуйка так подсказывает (это не аргумент, но если игрок судит по эмоционалу и это работает в 85% случаев верно, то информацию можно брать во внимание). Объяснение *причины* своего суждения нивелирует потенциальную черноту в игре по аргументам.

Мафия по своему поделнику практически никогда не выдаёт веских или интересных, необычных аргументов, как минимум до круга на пять человек, и именно за счёт этого вы можете делать вывод если не о разноцвете, то о том, что в связке нет двух чёрных игроков. Это важно для правильной проверки Шерифа и счёта игры.

Думаю, что необходимо сделать перерыв, закрепить способы анализа и только затем следовать дальше.

Применение

1. Делайте красные ходы, копите их к решающему кругу. Будучи мафией, отлавливайте чёрные ходы мирных и делайте на них упор в своей аргументации.

2. Подстройтесь под мышление игрока (купите себе голос) и убейте Шерифа. Очень простая и эффективная тактика для победы.

3. Найдите грань, на которой можно делать красные ходы без ущерба для своей команды за мафию.

4. Запоминайте, какие ходы и речи характерны только для чёрной или только красной карты игрока.

5. Вычисляйте сомнительных игроков и мафию по тем выводам, которыми они подтверждают свои мысли.

Вопросы

1. Приведите примеры как минимум ещё пяти красных и чёрных ходов, которые не были озвучены.

2. Является ли пас при открытии стола чёрным ходом? А выставление замыкающего круг #1 при открытии стола игроком #2 при девятих?

3. Какие ходы вы делаете только за мирного и какие аргументы приводите? Какое действие никогда не сделаете за мафию?

4. Придумайте или вспомните пять интересных и необычных аргументов.

Ответили на вопросы? Идём дальше!

4. Мышление с позиции

Чтобы понять женщину, нужно думать как туфли.

Сексистский анекдот

Следующий способ касается умения встать на место другого человека. Во время речи говорящего слота вы следите за игроком, держа в голове одну из двух следующих мыслей.

а) *Мыслит и говорит ли игрок, с точки зрения мирного жителя?*

Для этого нам в голове надо заранее сформировать сферическую модель красного игрока в вакууме. Чем точнее модель, тем лучше решения. Коронная фраза при оценке здесь: «Это не речь красного игрока» (произносится с максимальным пафосом).

Примеры.

- Рассуждения об отстрелах и выстраивание на них логики.
- Нежелание разбираться в конфликтах, оставляя их непогашенными.
- Развивать конфликты между другими игроками, оставаясь в стороне.
- Просьба проверить игрока, информация по которому не даст пользы городу.

И т. п.

б) Как бы я поговорил за красную карту на этом месте?

Представляете себя за красную карту на том же самом слоте и сравниваете, как бы поговорили на этом месте с его позиции. По сути, это является извращённым гибридом игры по аргументам. Но раз так можно, то почему бы и нет?

5. Игра по отстрелам

Нет человека — нет проблемы!

И. Сталин

Офлайн-договорка¹ — прошлый век. По умолчанию мафия всегда стреляет самого красного за игровым столом, либо Шерифа, либо проверки (лидер чёрных даёт на них маяк). Убийства

¹ Назначение трёх убийств в ночь знакомства до речей игроков. Обычно по офлайну играют только с новичками, которые не понимают динамичных договорок и маяков.

в другом ключе презентуют нам цель мафии или же план Дона игры. На основе этого ведётся битва умов.

Пара способов игры/оценки

1. Если при девятикратных выборах один из игроков, не удовлетворяющий указанным выше критериям, жёстко сыграл против кого-либо и был убит, то он играл против мафии. Иначе ей нет никакого смысла лишать себя победной руки для вывода мирного жителя.

2. Мафия в условиях стресса пользуется логикой первого уровня, т. е. убивает тех, кто играет против неё, и, наоборот, оставляет тех, кто играет с ней. Потому если перед угадкой надавить на потенциальную неопытную мафию, то она может клюнуть, убив вас, и вы оставите правильное завещание¹.

3. Есть такое понятие, как «рука команды». Если один из игроков определился с линией и не поменяет своё решение (купленный), то его убийство будет сигнализировать о том, что его выбор был верен. Две такие убитые «руки» — однозначный показатель того, что они играли против мафии.

За чёрных можно управлять ходом игры через воздействие на любителей играть по завещаниям. За мирных — подстроиться под мафию, которая играет под них, тем самым остаться в живых и сделать верный, решающий выбор.

6. Социальная динамика

Социальная динамика — взаимоотношения и действия между игроками. За мафию это один из элементов качественной иг-

¹ Завещание — последнее слово убитого игрока с призывом голосовать или не голосовать против определённых кандидатов. Просто мнение без настойчивости завещанием не является.

ры на разноцветях¹. Красной команде анализ этого параметра помогает лучше использовать счёт.

Наблюдаемые параметры следующие.

Покупаемый игрок является красным.

Если на критическом круге один слот обращается к другому, то он считает его мирным. Как это работает?

Вас пять человек. Две мафии за столом. Вы игрок #4. Игрок #2 уговаривает #1 поставить руку против #3. #5 тоже хочет вывести #3. На бытовом уровне здесь всё просто, чёрные игроки #2 и #5. Но если мафия подстраивается под счёт игры и играет на разноцветях... то... всё становится сложнее.

Если при девятерых присутствует ярко выраженный конфликт двух игроков, то там есть как минимум один красный.

Чёрная проверка одного даст красный цвет второго. Если ни того, ни другого не вывели на текущем голосовании при условии, то можно считать, что в связке есть один мирный житель.

Игнорирование = красный.

Если на игрока не обращают внимания (не делают акцентов в речи, не перебивают, не обращаются) и не играют против него, то он, вероятно, красный вне конфликтов и при прочих равных будет убит. Особенно ярко этот принцип проявляется по нулевому кругу с первой смертью, назначенной в офлайн. Чёрным игрокам нет смысла обращаться к нему, тратить силы на покупку голоса.

¹ Стратегия игры на разноцветях — это... отдельная глава. Если не знаете, что это, то не забивайте голову до поры до времени.

В каких случаях метаигру применять не стоит?

Существует три важнейших пробела в оценке игроков. Логика по данным вещам, на мой субъективный взгляд, неверна и плодит больше заблуждений, чем помогает разобраться в ситуации.

Оценка по позиции к первому убиенному игроку. Данный аспект не оцениваем. Если кто-то на нулевом круге был уверен в том, что отстреленный в дальнейшем игрок является чёрным, то его нельзя считать красным, уповая на глупость мирного жителя, отсутствие плана. Если игрок сказал плохую речь, то против него можно и нужно играть. Слить проверку Шерифа, например.

Промах от мафии. В особенности от опытных игроков или сидящих рядом. Дело в том, что чёрные могут промазать из-за многих факторов. Игрок может зазеваться, проспять порядок, не понять своего Дона и т. п. Давать опытным игрокам красный цвет из-за промаха, строить выводы по данному событию нельзя!

Голосование за подъём двоих на десять человек. Мафии не критично потерять одного своего чёрного игрока. Победить можно и так, нарисовав команду из Шерифа и мирного жителя! Поэтому любой доброс рук на голосовании никак не свидетельствует о цвете. Чёрный игрок специально может посчитать руки и добросить пятый голос, мафия может ставить за подъём друг друга и потом заявлять, что на этом основании они не могут быть чёрными вместе. Или не поставить шестой голос за подъём мирных жителей, строя на этом свою аргументацию.

Применение

1. Трактуйте действия верно.
2. Переигрывайте мирных.
3. Вставляйте на место другого игрока, чтобы понять его действия.

4. Обдуманно выбирайте жертв и выстраивайте на этом свою аргументацию для покупки голосов.

5. Используйте социальную динамику, чтобы считать и делать из этого правильные выводы.

6. Побеждайте легко — разведите команды¹ и убивайте Шерифа до того, как он всех найдёт.

7. Используйте за чёрных промахи, чтобы подставить малоопытных игроков.

8. Сливайте проверку в того, кого будете убивать в первую ночь.

Вопросы

1. Прочитайте главу ещё раз наоборот. Т. е. каждый пункт под цифрой в примерах переверните и обыграйте так, чтобы он помог вам победить за противоположную команду. Сделать это надо обязательно, причём мысленно всё проиграть или записать.

2. Какие ещё приёмы метауровня есть у вас в арсенале?

3. Как вы поняли концепцию мышления с позиции? В чём она заключается?

4. Кого убивать: игрока, которого вы купили в этот круг, или того, кто сомневается. Почему?

¹ Развести команды — заложить в картину мира мирных связку: если игрок А — чёрный, то Б — красный. Хотя они оба — мафия.

ИНЫЕ МЕТОДЫ НАХОЖДЕНИЯ МАФИИ И МИРНЫХ

Уже к концу шестого круга
Нашёл Виталий чёрных всех.
Заметьте, он у нас ведущий.
Успех.

В. Жижаев

В игре по эмоционалу мы затронули очень важную тему неестественности, присущую неискушённым чёрным игрокам. Этот же принцип великолепно работает при анализе того, **что** говорит человек.

Если в начале речи игрок даёт один цвет ранее говорящему и в этой же минуте даёт иную интерпретацию, то наш герой — мафия. Такие огрехи происходят из-за того, что объективная реальность конфликтует с создаваемой картиной игры чёрного игрока. Человек знает, что говорит неправду, и его изначальное мнение отличается от высказанной позиции. Контроль над собой ослабевает, и высказывает истинное значение.

Пример. *«Игрок #2 мне не понравился... (и в конце речи) поиграю в команде #1, #2, #6».*

Один из Шерифов в первую ночь нашел чёрного (#7) и после баланса при круге на пятерых бросает фразу: *«#7 был скорее чёрным, #2 чёрный и #5 лже-Шериф — тройка мафии».* Прямо здесь мы наблюдаем оговорку: седьмой игрок не может быть скорее чёрным, он проверен. Мышление настоящего Шерифа не позволит через речь выдать подобную фразу, так что перед

нами мафия, которая, вероятно, во время своей минуты слегка забыла, кого проверила.

Одна из самых распространённых оговорок — перепутать номер. Статистически оговаривается больше мафия, нежели мирные.

«Игрок #3 мне не понравился». (А этот слот — его собственный.)

Выбор по чуйке

Интуиция, она же чуйка, — достаточно интересный процесс. Суть её в том, что подсознание подсказывает верное решение в обход осмыслению. В подсознании есть массив данных, и по принципу соответствия оно выдает версию того, является игрок красным или чёрным, так как он действует так же, как и мирные/мафия, аналогично многим подобным игрокам по его опыту. Или в плане невербалики человек просто чувствует, что игрок мирный, так как проявления этого человека соответствуют увиденному ранее. Этот процесс бывает очень сложно вербализовать, подобрать аргументы, так как из подсознания надо не только вытащить это знание, заострив внимание, но ещё и правильно донести столу информацию. Так, чтобы другие поняли и учли личный опыт. Потому для удобства всё это называют интуицией. Однако есть одно важное НО, а именно:

В большинстве случаев чуйка подсказывает не верное решение, а *наиболее правильное* для самого человека. Например:

1. На угадайке сидят ваш друг и какой-то заносчивый игрок, который вам не нравится. Чуйка подскажет вам голосовать с другом, так как для вас в плане последствий это будет выгоднее.

2. На угадашке сидят опытный игрок из вашего клуба и новичок. Чуйка, если играть по ней, подскажет вам «отдать победу»¹ опытному игроку.

3. До игры один из игроков задел вас морально или сделал неправильный выбор в прошлой партии. На угадашке чуйка вам скажет отомстить.

4. Вы до этого запороли партию одному из тех, с кем остались сейчас на всё той же угадашке. Интуиция даст вам совет проголосовать с ним, чтобы загладить вину.

И т. п.

Поэтому чуйку стоит слушать далеко-далеко не всегда. Она действует и подсказывает решения на основе ваших выгод, а не результата партии.

На этом мы завершаем основные описания стратегий нахождения цветов игроков, оставляя на отработку предложенное гигантское количество инструментов для осмысленной игры. Помните: лучше действительно хорошо владеть одним-двумя инструментами, чем всеми понемногу в ознакомительном порядке. Многие из приёмов школ работают только в определённых ситуациях, та же оговорка оговорке рознь — одна может быть допущена и мирным из-за стресса, а другая — только мафией. Всё это надо попробовать, *понять* и взять для себя лучшее.

Применение

1. Вычисляйте мафию по оговоркам.
2. Ставьте чуйку под сомнение.

¹ Отдать победу — из принципа проголосовать с кем-то, кто сыграл лучше. Или против того, кто выигрывать не должен. Очень субъективная гадость, по моему личному мнению.

3. Играйте осмысленно.

Вопросы

1. В каких ситуациях интуиции можно доверять, а когда нет? В чём отличие этих ситуаций?
2. Приведите ещё пару примеров оговорок.
3. Как узнать цвет игрока по голосованию? Какие связки вы знаете?
4. Одним из основных (пропущенных) способов нахождения цветов является анализ разброса рук на голосованиях. Как понять и в каких случаях это работает, а когда нет?

КАЧЕСТВЕННЫЕ РЕШЕНИЯ

Один христианин спросил меня: «Мой священник сказал, что ни одна религия не распространяет столько вранья, как буддизм. Правда ли это?» Я ответил ему: «Ты попал в яблочко, умный паренёк!»

Кодо Саваки роси. Дзен

Практика осознанности

Идея о том, что большинство населения не только этой страны, но и всей планеты в целом находится в режиме существования, не нова. Законсервированный образ жизни не позволяет чувствовать настоящий момент, творить и **ясно мыслить**. На состоянии «здесь и сейчас» мы остановимся подробнее. Просто потому, что оно является очень продуктивным.

Одним из ключевых навыков за мирного жителя является способность воспринимать и запоминать информацию. Состояние, отличное от «здесь и сейчас», активирует внутренний диалог или просто погружает в забытье. Что первое, что второе блокирует восприятие и переработку входящей информации. Раз нельзя понять поступающий массив данных, то нельзя и сделать качественный вывод. И это было бы ещё не совсем бедой, если можно было бы просто получать удовольствие, переключаясь на манипулирование и вызов эмоций (подстройка к чуйке), но... состояние рассеянного внимания обычно идёт рука об руку со скукой. При большом скоплении «спящих» мы не только не играем в интеллектуальную игру, но и сами игры скатываются в уныние. А это никому не надо.

Пример из жизни: спускаешься такой весёлый и на позитиве в московское метро, а выходишь высосанным, так как вокруг одни серые лица. Так же и в игре: ресурс человека не безграничен

и даже один унылый персонаж может заразить своим настроем окружающих. Когда их шесть и более, то это становится настоящей бедой.

Как понять и приучить себя играть в самом хорошем смысле этого слова? Как понять, что вы мыслите качественно? Нужно задавать себе несколько вопросов:

а) На основе чего я делаю выбор (чёткое понимание решения)?

б) На основе чего и зачем я голосую?

в) Если поставить игру на стоп-кадр и начать голосование, то как разлетятся руки и кто покинет игру?

Пункт *а* — это проверка на интеллектуальную составляющую вашей игры. Если после партии вы не можете внятно объяснить, почему сделали выбор, значит, вы выпали из реальности. Использование фраз типа «он плохо говорил, просыпание не понравилось», или «эмоционал был плохой», или «заголосованный ужасно сыграл» — не засчитываются, потому что не значат ровным счётом ничего, не являются проверяемой информацией. Однако если можете объяснить, на основе чего сделан выбор, — значит, занимались интеллектуальной деятельностью.

Пункт *б* — это мини-контроллер на каждом круге. Голосование без участия головы — один из самых верных признаков выпадения из игры. Мы ещё не затрагивали разброс рук и разноцветы, но именно они являются чуть ли не ключевыми параметрами, на основе которых можно верно выбрать линию игры. Проспали голосование, следовательно, не запомнили, кто и куда ставил руку. Значит, на следующем круге будет не над чем размышлять. А основания — разброс рук — это чуть ли не самый ёмкий и точный показатель позиции.

Пункт *в* — один из важнейших навыков за мафию. В зависимости от того, между кем будет голосование, нужно правильно построить свою речь, перенаправить внимание города со своего чёрного на кого-нибудь другого, развить конфликт между мир-

ными или поговорить так, чтобы сохранить течение игры без изменений. Если вы последний говорящий чёрный игрок и команда под угрозой, то игнорирование этого пункта существенно уменьшает шансы мафии победить. ***На чёрного игрока, говорящего последним на текущем круге, ложится ответственность за жизнеспособность всей команды в целом.*** Конечно, можно принести в жертву одного из своих, убив при этом Шерифа... но это, опять же, требует наличия плана на победу, оценки происходящего через «здесь и сейчас» с последующими *активными действиями*. Поэтому не спим, просыпаемся!

Вес действия

Итак, на основе чего же нам принимать решения? Задумывались ли вы, что важнее и наиболее вероятно ведёт вас к верному выводу? Ответы есть!

Вес событий круга в убывающем порядке

1. Круг при девяти.
2. Нулевой круг.
3. Критика на семь-восемь человек.
4. Угадайка.
5. Критика на пять-шесть человек.

Исходя из наблюдаемой последовательности, можно вывести закономерный вывод: **действия на ранних кругах важнее тех, которые были сделаны на поздних.** Позиция игрока на некритическом круге важнее круга при пятерых. Ходы нулевого круга важнее ходов, сделанных при семерых. Аргументация и речь круга при девяти важнее аналогичных на угадайке.

Вес чёрного, ушедшего или находящегося за игровым столом

Большинство игроков выбирают линию всей команды по Шерифу. Но и Шериф, и Дон находятся под давлением своей роли, стрессом. Поэтому лидера красных нередко путают с мафией. Делать выбор всей линии команды по Шерифу хорошо, но такое узкое восприятие не даёт увидеть картину партии целиком. Есть способ лучше: для принятия качественных решений необходимо рассматривать комплексно **всех трёх чёрных игроков вместе**, даже если некоторые из них уже покинули игру.

Дон может очень хорошо сыграть, в то время как Шериф просядет под давлением своего оппонента. Перед тем как сделать окончательный выбор, лучше обратить внимание на всех игроков тройки чёрных по обеим версиям. Два хорошо показавших себя игрока и один не самый лучший Шериф vs два плохиша и один неплохой лидер красных? Я бы проголосовал против последнего варианта.

В играх, где есть только одна линия игры или город сделал правильный выбор из двух Шерифов с отстрелом настоящего, самым главным является позиция чёрного игрока, который не ожидал быть проверенным. А именно: **тот, против кого собирал голоса на нулевом и первом игрок чёрной команды, является мирным жителем.**

Если рассматривать не тройки игроков, а значимость каждого члена команды, то, на мой взгляд, в порядке убывания дело обстоит так:

- Шериф (больше всего даёт информации, лидер команды).
- Игрок, которого нашли чёрным в последнюю очередь (наименее уязвим в отношении стресса, уровня игры и позиции).
- Игрок, выгнанный со стола при девятерых или ставший жертвой баланса. Самое слабое звено в той или иной команде. Есть большая вероятность, что он будет принадлежать к красной команде хотя бы потому, что мирных на момент голосования в два раза больше, чем чёрных.

Критическая точка

Один из самых страшных врагов мирного города — паранойя. Наступает она, когда город правильно выбрал линию игры, определился с красной командой; уже примерно понятно, что мафия проиграет, но тут совершенно внезапно кто-то вспоминает незначительный факт, начинает рассматривать все версии игры с последующим переигрыванием самого себя. Для того чтобы «твёрдо стоять на ногах», нужно помнить о существовании в игре переломных моментов, называемых критическими точками. Например:

1. В партии с двумя Шерифами один из них вывел решающей рукой игрока и при девятикратных, и при семнадцати. Это является критической точкой, которая говорит о том, что наш игрок — настоящий лидер красной команды.

2. Есть две линии игры и чёрная проверка. Девять игроков. Сняли шерифа. Город определился с лидером мирных уже сейчас. Потому не может быть уже никакой паранойи и рассмотрения иных версий в дальнейшем. Выбор сделан.

Вторым вариантом понимания этой самой точки считается определённое действие или ход, после которого игрока нельзя снять со стола. Когда вы слышите фразу: «Если он мафия, мы уже проиграли», то, значит, произошло что-то такое, после чего против игрока нельзя голосовать. На практике обычно таким образом просто отдают победу неплохо говорящему сильному игроку без учёта его ходов, просто по речи. Так делать нельзя. Однако если игрок мог выиграть вместе, будучи мафией, купившей голос (критика, одна купленная красная рука, две чёрные руки, он не ставит свою), и не выиграл, то это является той самой критической точкой. Данный игрок является мирным жителем.

Сбалансированное решение и теория вероятности

Математика не исчерпывается умением считать до десяти, она помогает делать обоснованные выводы. Укрепить свой разум и дистанцироваться от импульсивных, спонтанных решений, основанных на эмоциональных порывах, нам поможет старая добрая школьная программа четвёртого класса — среднее арифметическое — и немного житейской теории вероятности. Так как данная книга претендует на звание учебника по «Матфизии», то можно и немного поумничать, добавив формул.

Начинаем мы с поиска мирных. С нулевого круга эффективней всего собирать красных и методом остатка находить чёрных. Да и красных вещей, которые могут выдать мирную карту, гораздо больше. При данном подходе вероятность проиграть, встав в бессмысленный противовес, намного меньше.

Одного игрока мы сравниваем с другим. Как? Используя формулу принятия решений для выигрыша в максимально большем проценте игр на дистанции:

$$X = (Xa + Xb + Xc + Xd + \dots) / N \text{ vs } Y = (Ya + Yb + Yc + Yd + \dots) / N,$$

где:

X — вероятность того, что первый игрок из анализируемой пары является мирным жителем;

Y — вероятность того, что второй игрок является мирным жителем;

Xa, b, c — наблюдаемое действие или параметр первого игрока, интерпретируя которое вы оцениваете его принадлежность красной команде;

Ya, b, c — наблюдаемое действие или параметр второго игрока, интерпретируя которое вы оцениваете его принадлежность команде красных;

N — количество наблюдаемых параметров. Для того чтобы решение было именно сбалансированным, минимальное количество параметров — 3!

Если $X > Y$, то голосуем против игрока 2. Если $Y > X$, то против игрока 1.

Всё на самом деле чрезвычайно просто. Как правило, данную процедуру человек делает бессознательно, однако на некоторых её этапах возникают проблемы. Как выглядит применение на практике?

Угадка опытного игрока, правильное применение

Игрок 1 (вероятность найти его красным — X) на нулевом круге, на пятом слоте, не взял в команду чёрного игрока (80%, что красный — **0,8**). Предложил голосовать между двумя мирными жителями на первом круге (90%, что чёрный,

т. е. **0,1**, ибо мы инвертируем параметр). Отправлял на проверку мафию в ночь убийства Шерифа (50% — серое действие — **0,5**).

Игрок 2 (вероятность найти его красным — Y). Против него собирали руки и голосовали два чёрных игрока при девятих (95%, что мирный, т. е. **0,95**), он путал цвета в своей речи (70%, что мафия, — **0,3**), при девятих проголосовал против настоящего Шерифа (60%, что мафия, — **0,4**).

$X = (0,8 + 0,1 + 0,5) / 3 = 0,47$. 47%, что игрок #1 красный.

$Y = (0,95 + 0,3 + 0,4) / 3 = 0,55$. 55%, что игрок #2 красный.

Ставим руку за вывод первого игрока, так как 47 меньше 55!

Угадка с позиции слабого игрока, неправильное применение и мышление

Игрок 1 хорошо проснулся (90%, что мирный, — **0,9**), взял меня в красную команду, когда мог затопить (80%, что мирный, — **0,8**).

Игрок 2 голосовал **против меня** при девятих (95%, что мафия).

«Да какой тут считать? Второй — мафия и всё!»... После игры: «Да он пассажир, я стол по нулю подстраховал от слома, как он против меня голосовал-то? Он не должен был побеждать... ну, проиграли и проиграли!»

Было бы смешно, если бы не было так грустно...

Второй пример — мышление, основанное на неверных умозаключениях, без включения аналитического мышления за счёт оценки хотя бы трёх параметров. Импульсивный выбор, основанный на эмоциях и не учитывающий ни тройку чёрных за столом, которая сложилась за партию, ни значимые действия, совершаемые по ходу игры. Не надо так!

На вашем месте я бы спросил: «Откуда эти числа вероятности?»¹ А можно мне список? Списка не будет (как такового), так как вы должны наработать представление, какое действие для вас будет означать красноту или черноту игрока и с каким процентом, через собственный опыт. Это вырабатывается практикой и ответами на вопросы, приведёнными в данной книге. В первом примере все вероятности выведены на основе наблюдений и выводов в *моих* реалиях игр. За вашими столами всё может быть чуть ли не диаметрально противоположным.

Применение

1. Осознанность делает игру интеллектуальной.

¹ Вероятность быть мирным по каждому конкретному действию считается так: вы берёте ход и считаете, сколько раз он был сделан только красным или только чёрным игроком. Допустим, ломает стол в нулевой круг в восьми играх из десяти только чёрный игрок. Следовательно, 80%, что он мафия. 20%, что наш «субчик» может быть мирным. Итоговое число в формулу — 0,2. Практикум по вероятностям см. в главах «Защищаем» и «Атакуем».

2. Отслеживайте в каждый момент времени, какие игроки находятся под угрозой вылета. Выстраивайте на этом правильную стратегию для победы, будучи мафией.

3. Чем раньше произошло событие, тем оно важнее для принятия решения.

4. Рассматривайте все события за столом во взаимосвязи.

5. Считайте голоса и запоминайте, кто против кого ставит руки.

6. Паранойя убирается критической точкой.

7. Принимайте взвешенные, качественные решения.

Вопросы

1. Голосование точно будет между вашими мафиями, что бы вы ни делали. Как победить в партии и что делать нельзя?

2. Почему в анализе кругов игра на пять и шесть человек наименее важна?

3. Как распределяется вес школы лично у вас? На каких приёмах вы строите свою игру и анализ?

4. В партии с двумя Шерифами один из них вывел решающей рукой игрока и при девятерых, и при семерых. Как обойти (взломать) это правило за чёрную команду?

5. Какие ещё критические точки вы знаете? Минимум одну!

6. Вывел и заголосовал. В чём разница?

7. Какие поправки нужно внести в формулу, чтобы точнее принимать решения? Приведите минимум две!

8. Проверенный чёрный уговаривает #1 поставить руку за вывод вас, настоящего Шерифа игры. Какова при этом вероятность, что #1 — мирный?

Второй раздел завершён. Дальше мы будем рассматривать каждую команду, роли и действия на кругах по отдельности.

III. Команда мирных жителей

СИЛА МИРНЫХ, СЛАБОСТЬ МАФИИ

Сила — она как пиво: тёмная и светлая.

Пивные пословицы

Игра за красных не может рассматриваться в отрыве от чёрной команды, так как мафия всегда пытается выдать себя за мирных жителей, подстраивает своё поведение под город. И тем не менее существенные отличия есть. Наличие глубинного понимания преимуществ и недостатков команд тесно связано с уровнем вашей игры и личного комфорта, уверенности за игровым столом в целом. Результаты хороших, сильных партий, по статистике, имеют преимущество побед мирных над мафией, за слабыми же — наоборот. Практика показывает, что если город разобщён, не объединён и игроки не используют приёмы для блокирования влияния чёрной команды (ограничение свободы действий), то мафии обычно даже не надо ничего делать для победы, город съедает себя сам.

Итак, в чём преимущество красной команды? **Их больше**, и у них есть узнающий цвета лидер — Шериф. Недостатки: они не знают цвета своих товарищей и противников.

Исходя из этого, для того чтобы реализовать свои сильные стороны, красным нужно:

1. Голосовать правильно.

Количественное преимущество реализуется на этапе выбора кандидатуры, которая покинет стол. Очень важно голосование при девяти игроках (шесть красных против трёх чёрных, двукратный перевес). Мирных рук всегда больше чёрных, и это следует использовать.

2. Максимально надолго продлить жизнь Шерифу.

На нулевом круге нельзя давать информацию лидеру противоположной команды о том, что вы не являетесь Шерифом игры, так как есть вероятность лишиться самого ценного игрока красных уже в первую ночь, если мафия имеет в своём запасе динамичную договорку¹.

3. Объединиться в команду, найти друг друга.

Этот пункт компенсирует слабую сторону команды. Равно сильно — вычислить всю мафию, так как методом сухого остатка будут обнаружены мирные жители.

До определённого роста клуба/стола и игроков в целом мафия побеждает неприлично часто, ибо чёрная команда остаётся жизнеспособной даже после потери двух членов своей команды, а мало понимающие ситуацию мирные могут ссориться друг с другом по миллиону причин.

Потому мы начнём именно с максимального усиления жителей, в уме подстраиваясь под данные стратегии с точки зрения мафии. Возьмём для примера стандартные приёмы красных с их влиянием на общий процент побед.

Оставить Шерифов в игре и проверки. +12%², что мирные победят.

Прикрыть единственного Шерифа при единственной линии игры и умереть за него, оставив лидера красных за столом. +70%, что мирные победят.

¹ Договорка — способ назначения убийства чёрной командой игроков во время фазы ночь, основных делений два: офлайн (все жертвы назначены в ночь знакомства) и онлайн (жертвы назначаются по ходу игры, во время фазы дня).

² Цифры взяты из чертогов разума автора.

Голосовать вместе на критике. +40%, что мирные не проигрывают из-за разброса рук.

И т. п.

Действуя во благо города, по крупице добавляя приёмы в свой арсенал, вы будете не только увеличивать процент личных побед, но и сможете сдвинуть баланс сил команд в своём клубе! Просто потому, что играв мирным жителем у вас будет статистически больше и хорошую игру люди имеют свойство частично или полностью перенимать. И тогда мафии уже надо будет стараться что-то придумывать, играть сильно. Для присутствия в игре интеллектуальной борьбы необходимо понимание механизмов игры большинством участников. Игра без опор для ума ведёт к практически непрерывной череде побед команды мафии. В этой части книги вы узнаете всё для того, чтобы уберечь ошибки и максимально мощно разыгрывать красные карты.

Эта вводная к разделу глава практически полностью состоит из вопросов, а не ответов — сделайте упор на них.

Применение

1. Голосуй правильно.
2. Продлевай жизнь Шерифу.
3. Собирай команду.

Вопросы

1. В заголовке указана слабость мафии. В чём она?
2. Голосовать правильно — это как? На основе чего?
3. Как понять, что игрок не Шериф, по речи нулевого круга?
4. Приведите пять приёмов мирных, которые снизят вероятность победы чёрных. На сколько процентов?
5. 12% оставить, 70% на прикрытие, 40% критика — подумайте, на основе чего *на самом деле* были сделаны такие пред-

положения. Как математически в процентах вы сами оцениваете эти ходы?

КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ МИРНОГО ЖИТЕЛЯ

Как только благоразумие говорит: «Не делай этого, это будет дурно истолковано», я всегда поступаю вопреки ему.

Ф. Ницше

Мафия побеждает тогда, когда в городе нет единства. Глухота, неверные трактовки и игнорирование позиций игроков своей команды выливается в перевес в проценте побед чёрных за столами среднего или слабого уровня. Но как наладить игру мирных? В первую очередь стоит делать за игровым столом то, что приближает город к победе. Во вторую очередь научиться верно интерпретировать поведение окружающих. Это заложит основу, фундамент вдумчивой игры красной команды. Нарботать и закрепить рабочие шаблоны оценок из глав можно из части «Основы принятия решений».

Кстати, шаблон — интересное слово, ведь игра мирного жителя прошита ими насквозь! Так типично судят о цвете:

Игрок оборвал свою минуту на 25-й секунде. Он мафия.

Игрок поделил стол при девятерых. Он мирный.

Игрок счастлив. Он хитрый сам по себе, поэтому он — мафия.

Или, беря ту же позиционную игру:

#4 назвал красным #3, не имея права играть только с #3, который назвал красным #2. Мафия!

На шестом слоте поиграл 1-2-3-4-5. Чёрный!

За Шерифа сказал пас на первом слоте. Дон!

На самом деле каждая эта связка в отдельности является стереотипом, шаблоном. Необходимо понять для себя, что позволяет определять цвета игроков с высокой степенью точности, какие суждения являются несущественными и иррациональными:

Он чёрный, потому что на меня посмотрел странно

Он мафия, потому что плохо поговорил.

Сказал «пас», поэтому мирный, так как чёрный не стал бы привлекать к себе столько внимания.

Помимо наличия шаблонов у себя и окружающих вы должны понимать, что даже самая лучшая, на ваш взгляд, речь может быть воспринята не так, как хотелось бы. Каждый человек смотрит на ситуацию через призму собственного восприятия, на чём-то делает акцент, что-то упускает. Мы должны быть ориентированы на использование шаблонов других людей себе на пользу. Конкретно за мирных — понимать и находить членов своей команды.

Но как ещё понять, правильный шаблон поведения или нет? Ситуация практически полностью идентична с определением красного хода.

Если действия увеличивают вероятность победы города, раскрывают одну из трёх нижеприведённых концепций (информативность, структурированность, объединение игроков), то оцениваемый игрок — мирный житель.

Принцип первый: информативность.

Для раскрытия данного принципа затронем тему баланса уже сейчас. Баланс — приём, заключающийся в выводе двух игроков из разных команд поочередно таким образом, чтобы игра гарантированно не закончилась победой мафии. Помогает ли выиграть этот приём? Вопрос неоднозначный. О плюсовом балансе для города мы поговорим отдельно, но тем не менее этот приём не слу-

жит победе, его последствия не приближают к выигрышу. **Баланс выгоден мафии!** Через него она получает 50% победы (для выигрыша чёрным нужно вывести двух красных со стола, мирным — трёх). Цена жизни красного игрока выше, чем чёрного.

Так зачем же мирный город идёт на такие жертвы? Чтобы не думать и не делать выбор ещё 20 минут? Иногда это так, но обычно эта **отсрочка в круг** нужна, чтобы собрать больше информации и сделать более точный, правильный выбор. Что мешает игрокам давать много информации на ранних кругах, чтобы уже на девять человек в целом был ясен расклад? Ничего. Крайне важно то, что в обилии данных от каждого участника партии можно найти те вещи, которые игрок, будучи мафией, просто не сможет придумать. Чёрного игрока можно поймать на нестыковках в логике и речах. Потому, чем больше данных выдаёт каждый игрок, тем он более мирный.

Что мы имеем на практике:

Чем более размыта речь игрока, тем более он мафия.

Чем больше аргументов, выводов, наблюдений, нюансов озвучивает игрок, тем более он мирный.

Принцип второй: структурирование информации.

Мафии наиболее выгодны расплывчатые речи города. Или истории на первых слотах о своих бабушках, весёлых событиях или плохом дяде Феде, из-за которого мирные проиграли пару игр назад. Почему? Хаос и неопределённость в городе играют на руку мафии. В этих условиях мирные испытывают больше стресса и подвержены паранойе. Руки могут падать в случайные номера на голосованиях, голова — хуже соображать. Счёт игры затруднён. Это всё некоторые следствия стресса. Однако чем больше и лучше уложена информация суммарно за столом, тем спокойнее и уравновешенней игра; мирные побеждают чаще. Легче вычленишь важное.

Практически полностью этот пункт перекрывает обоснованная позиционная игра, а помогает — чёткая дача цветов, конкретика, выводы по речам, любого рода **уточнения и обобщения**, которые, в свою очередь, помогают лучше разобраться в ситуации всей команде.

«Объясните, как у Вас двое играющих друг против друга игрока — мирные жители, и я смогу рассмотреть на этот круг, что Вы красный!»

#3 говорит, что между 4 и 5 один чёрный игрок. Следовательно, по остатку у него мафия #2!

Если #? чёрный, то... правильно?

Я красный. Без меня есть тройка чёрных?

Принцип третий: объединение игроков.

Выиграть мирной картой — значит большинством красных игроков **дружно** снять на голосовании чёрного. Три раза. Разрозненный город является верным показателем скорой победы команды мафии. В этом принципе есть две составляющие, суть одного и того же.

1. Набор в команду игроков с дачей жёсткого цвета.

Это всегда краснее размытой позиции, так как владеющие счётом смогут методом остатка выяснить, кто является мафией. На основании этого можно определиться с командой заранее. Это не даёт отсидеться чёрным вне игровых конфликтов.

2. Постройка тройки чёрных игроков.

Чем раньше будет определена тройка чёрных игроков, тем лучше. Это приводит ситуацию к точке, когда вероятность мафии победить не будет равна более 50%, так как всё будет зависеть от решения конкретного мирного игрока (три чёрных по одной

линии против троих по другой, с двух сторон мирный решает на критике, аналогично с два в два и угадкой). Согласитесь, это лучше, чем неопределённость и ссоры между двумя мирными в то время, когда мафия сидит в стороне и лишь развивает конфликты.

Если игрок ведёт себя как мирный, действует в соответствии с целями карты, хорошо говорит и действует на основе трёх вышеприведённых принципов, то его карта красная (в максимальном проценте случаев, ведь мы же помним, что ничего абсолютного нет).

Применение

1. Усиьте свою игру и, следовательно, игру всего стола использованием красных концепций.
2. Определите рабочие шаблоны, которые помогут вам принимать правильные решения.
3. Будьте информативны.
4. Собирайте город в единую красную команду. Будьте её лидером.
5. Структурируйте информацию.

Вопросы

1. В каких случаях баланс выгоден красным? От чего это зависит?
2. Приведите ещё один пример, когда использование баланса полезно.
3. Приведите пример информативного открытия стола.
4. Когда настоящему Шерифу можно безболезненно заявить о себе при девятикратном так, чтобы это помогло городу?
5. Что такое противовес, слышали ли вы об этом? Чем он отличается от баланса?
6. Как сочетается эта глава со школами игры?

ГОЛОСОВАНИЕ ПРИ ДЕСЯТЕРЫХ И ШЕРИФСКИЙ КРУГ

Выборы-выборы, все кандидаты —
ДОСТОЙНЫЕ ОБРАЗОВАННЫЕ ЛЮДИ, ЖАЛЬ,
ЧТО ЗА ВСЕХ ПРОГОЛОСОВАТЬ НЕЛЬЗЯ.

С просторов интернета

Слом на круге при десяти игроках

Одной из самых первых связок-стратегий мирного города является негласный запрет вывода игроков при десятирых, в особенности на нулевом круге. Это не такой уж простой вопрос, так как практика показывает, что мирные игроки ломают столы. На этом вопросе остановимся поподробнее.

Начнём с первого: слом от красного игрока — это **ультиматум** (то же самое, что встать в противовес). Игрок декларирует столу: либо я прав и сломал в мафию, либо вы проиграли, сняв меня после него. Человек делает чёрный ход¹ и хочет остаться после этого в игре... логично, что городу *приходится* поднимать его в противовес, чтобы игра продолжилась, ибо за свои действия должна быть ответственность. НО! Что, если этот игрок красный и не прав? Это означает, что оставшиеся девять человек + ведущий + зрители зря потратили полчаса своей жизни. Чёрные не смогли просто по-человечески «поиграть», мирные проиграли из-за единственного человека, который «отличился». Итак, пункт первый, по которому ломать запрещено: **неоправданный риск проиграть три в три** для всех, так как невозможно компенсировать ошибку.

¹ Слом голосования повышает вероятность победы чёрных. Подробнее в соответствующей главе о мафии.

Пункт второй: **неэтичность**. Слом даже в мафию — плохо с точки зрения отношений. Моё мнение: надо давать людям шанс, уважать противоположную команду. Каков бы ни был человек — он ждал эту партию. И сократить время его игры на 12 минут — некрасиво. Позвольте игроку почувствовать своё волнение, побороться, от его речей найти цвет других игроков!

Пункт третий: **отсутствие информации**. Красные к критике не успевают набрать ходов и взаимодействий друг с другом. Выбор команд будет затруднен, так как непонятно, на каком круге уходил чёрный, против кого он играл и голосовал.

Самый главный, третий пункт: **бессмысленность с точки зрения математики**¹.

Допустим, красный игрок действительно прав и толковый Шериф не будет вскрываться, так как не нашёл всех чёрных. В дело вступает ультиматум, и игрока должны поднять, будет не критика. Выходит размен жизни мирного на жизнь мафии. До сих пор я не нашёл ответ, что же происходит в головах у тех, кто ломает в чёрных. Наверное, после игры: «Смотрите, как классно я разобрался, в мафию сломал. Герой, выступивший против толпы!» Как это выглядит с точки зрения математики, вы уже знаете: жизнь красного важнее жизни чёрного. Правильный неосознаваемый подтекст «сломщика» следующий: «Я не смогу дожить до конца игры и привести команду к победе своими действиями. Используйте меня на размен!»

Для закрепления логики игры давайте посмотрим версии игры со сломом и без него.

¹ Мы рассматриваем ситуацию, когда при четырёх игроках запрещено поднимать двух человек. В случае, если за вашим игровым столом поднимают — ломать относительно выгодно, т. к. лже-Шерифу придётся играть команда на команду, т. е. дать мирного и настоящего лидера красных мафией. Это существенное ограничение количества победных стратегий чёрных.

1. Слом + противовес. Вас шесть человек. Ошибка = поражение, вне зависимости от того, сколько линий в игре. Мафия имеет возможность сломать с победой два в два.

2. Без слома: игра в баланс. Пять человек, ошибка = поражение. НО!!! Безопасная игра с невозможностью проиграть три в три, много информации, спокойные решения, счёт игры.

Подъём двух конфликтующих игроков на десять человек

Один игрок называет другого мафией, поднимать ли их на нулевом круге вместе или нет, а главное, кому это выгодно? Вопрос очень непростой и неоднозначный, потому мы начнём с последствий для той или иной команды. Давайте рассмотрим преимущества и недостатки.

Основные недостатки те же, что и при слома: нет счёта игры (математически нельзя сказать, сколько мафий на каком круге покинуло игру), скоротечность партии, малое количество информации, так как игроки не успевают набрать красных ходов. Мафии легче найти Шерифа и убить его в первую же ночь, так как ему невыгоден подъём на нулевой¹. Шерифу с адекватным городом придётся рассчитывать на некритический круг. Но всегда ли мирные играют хорошо? Нередка ситуация, когда два красных игрока атакуют друг друга. Поэтому лидер красных редко сидит тихо на семь человек. И мы снова приходим к ситуации, аналогичной слома.

Выгода выдворения двоих — дополнительный вывод сомнительного игрока на голосовании без траты проверки. Без подъёма нескольких людей при нормальном течении игры выводится

¹ Шерифу к критике нужны две проверки. Есть возможность проиграть три в три из-за глупости города. По наблюдениям, в 25% игр именно два красных встают и при семерых. За Шерифа не знаешь, кого убеждать, сколько точно чёрных за столом. Один неверный голос и поражение — большой риск.

четыре игрока за партию (при девяти, семи, пяти, угадайка). В данной ситуации мы имеем пять человек на вывод (при десяти двоих, затем по одному на круге при семи, пяти и угадайке). Это становится выгодно с учётом конфликта игроков на нулевом круге, так как *по логике* среди них должен быть чёрный. Итак, ставить ли руку за подъём двоих, особенно если вы среди них, и поднимать ли вообще?

Вы среди двойки

Если вы красный и нашли мафию и при этом наиболее вероятно, что вас выведут из-за плохой речи на дальнейший круг, то ставьте за подъём себя. В иных случаях боритесь за свою карту. Избежать самих ситуаций с подъёмами просто: уверенно атакуйте игрока не на нулевом круге, а на первом, при девятиерых за столом.

Другие мирные

Если **оба игрока** на голосовании уверены, что среди них есть чёрный, или по игре уже по нулевому кругу никак не получается наличие двух мирных жителей в связке, то только в этом случае остальному городу выгодно поднять обоих. Если хотя бы один из связки может предполагать, что второй в нём ошибается или просто не согласен вставать, то и не надо никого поднимать. Разбираться лучше по ходу игры.

Шерифский круг

Мафия промахивается в первую ночь, т. е. за столом остаются все игроки. При этом можно применить универсальное оружие, практически полностью деморализующее черную команду, — «шерифский круг». Приём заключается в том, что все игроки, начиная с #2, обрывают свои речи, говоря: «Пас».

Сакральный смысл подобного действия следующий: мафия

не успевает договориться о своей будущей жертве, испытывает сильный стресс. Любой, кто испытал на себе подобный приём, со мной согласится. Шериф получает дополнительную проверку, и существует просто неприличная вероятность повторного промаха. Или же мафия поймает замечание через выкрик, чтобы назначить жертву, то вы точно получите одного чёрного. Это мощнейшее наказание за несострел!

По **личному опыту** игры можно дать сразу несколько достаточно точных цветов по действиям при промахе в ночь после нулевого круга.

Если игрок #2 говорит «пас» без советов и указаний, то он красный (95%).

Если игрок призывает всех пасовать, то он красный (90%).

Если игроку #1 доверились и он действительно никого не выставлял, то он красный (80%+).

Единого стандарта назначения дальнейшей жертвы при промахе при десятирях на момент написания этой книги нет¹, т. е., скорее всего, вас снова ждёт круг с десятью людьми и уже двумя проверками! При двух известных цветах точно будет лже-Шериф и точно определённые команды 3 vs 3 игрока. При других раскладах мафия проигрывает математически (если у чёрных нет Шерифа, то игра выигрывается мирными). Если у одного из игроков есть подозрение, что #1 — мафия, которая выставит кандидатуру, то он встаёт с ним в автокатастрофу. Город делит стол и в полном составе уходит в ночь. На перестрелке игроки пасуют.

Я слышал возражения против данного приёма, например:

¹ Во времена офлайна при промахе стрелялся второй в последовательности договорки. Но если люди промазали по первому, то какова вероятность убить второго? В этой ситуации чёрным надо ждать сигнала-маркера от Дона, которым он выделит новую жертву. Если нет маяка, то убивается #1. #1 чёрный — значит #2!

«Нам нужно говорить, обязательно всем нужно сообщить позицию». Но зачем? При паса всех игроков новый круг начинается примерно через две минуты, ничего существенного за это время не произойдёт — разве что мафия договорится. Ваше ожидание потенциально даст дополнительные проверки и устроит чёрным серьёзные неприятности.

Если вы решили не использовать шерифский круг, а продолжить общение, то в любом случае **при десятерых запускать баланс нельзя**, необходимо оставить всех игроков за столом. Если вы выдворите игрока, то после сострела ночью у вас будет критический круг по второй версии игры! Этого делать нельзя, так как есть вероятность, что у другого Шерифа будут две красные проверки. Для баланса необходимо будет снять второго Шерифа, а это очень слабая игра.

Применение

1. Запрещено ломать стол, даже в чёрного.
2. При промахе используйте шерифский круг.
3. При десятерых запрещено поднимать игроков через баланс.
4. Сравнивая плюсы и минусы, можно с уверенностью сказать, что для красной команды поднимать двоих на нулевом круге невыгодно.

Вопросы

1. Как без промахов поднять за партию пятерых человек?
2. В каком случае окраснение за счёт паса при шерифском круге не работает?
3. Почему ломать в красного выгодно мафии?
4. Какие страхи присутствуют у мирных при игре с подъемом на десять человек двух игроков? Чем отличается такая игра от обычной в психологическом плане?
5. Есть ли игрок, который может сломать без последствий?

ИНФОРМАТИВНОЕ ГОЛОСОВАНИЕ И РАЗБРОС РУК НА КРУГЕ ПРИ ДЕВЯТЕРЫХ

Серёжа выставит семёрку,
попилит стол на первый круг
и сам уйдёт за это дело
в семь рук.

В. Жижаев

Если нулевой круг нужен для того, чтобы показать свою красноту, собрать информацию, то первый предназначен для более чёткой постройки команд и правильного голосования. Чем более поздний круг, тем более чёткие цвета должны раздаваться игроками, это является показателем того, что люди постепенно разбираются в игре и друг в друге. Уже можно (и нужно) открыто атаковать чёрных игроков, вычисленных вами ранее. Скреплять команду красных и собирать голоса против мафии — раскачка закончилась, игра началась!

Главное событие круга — голосование. Правильно проведя этот этап, можно существенно повысить шансы мирных на победу за счёт нахождения чёрных, основываясь на том, как и куда они голосуют.

Правильное голосование — такой разброс рук, при анализе которого можно в дальнейшем понять цвет уходящего игрока за счёт последующих проверок. Оно должно давать максимальное количество информации и обеспечивать высокий шанс поднять мафию.

В этой главе мне бы хотелось поднять планку читателей, как и уровень игры, если он не соответствует этой главе. Поднять до уровня осознания. Гигантский пласт игры заключается

в осмысленных действиях, понимая которые вы можете дать цвет игроку. Разумеется, вам нужно в первую очередь самим понимать, на каком основании вы голосуете, во вторую — на каком основании это делают другие. Если у игрока нет повода поставить руку за вывод кандидатуры, но голос летит, то он — мафия¹.

Начнём с оснований, т. е. с повода голосовать прицельно. Их четыре!

Жёсткие

- 1. Игрок считает вас мафией.*
- 2. Вы считаете мафией игрока или определились с линией Шерифа.*

Нежёсткие

- 3. Игрок считает мафией того, кого вы считаете мирным.*
- 4. Игрок считает мирным того, кого вы считаете мафией.*

В остальных случаях лучшим выбором будет создать автокатастрофу, чтобы послушать игроков ещё раз и посмотреть, кто и как проголосовал. Следовательно, если вы не определились с кандидатурой, делайте автокатастрофу — *отводите голос в сторону для деления стола*².

Чем хорошая игра отличается от плохой? Наличием думающих, анализирующих игроков. Положа руку на сердце, хочу сказать, что у меня не было ни одной интересной игры без осмыс-

¹ Или просто не умеет играть. Я не шучу. В случае, если кто-то не понимает, зачем тулит руку, — объясните логику голосования. Это метаигра.

² Пункты 1 и 2 являются сильной игрой, попил же нужно делать для того, чтобы разобраться в кандидатах и сделать правильный выбор. Или, чем чёрт не шутит, — поднять троих.

ления действий игроков во время партии. Понимание того, что делаете вы, что делают окружающие, — это один из самых действенных способов наполнить игру содержанием. Для этого вы должны отдавать себе отчёт, почему голосуете так, а не иначе, ибо **голосование — единственный способ реализовать преимущество мирных в численности, а также наиболее точный способ понять цвет голосующего, основываясь на том, куда он ставит свою руку и кто голосует против него.**

Если у человека нет оснований вывести игрока, он не должен голосовать.

Т. е. по умолчанию все мирные без аргументированной позиции должны ставить руки для деления, а не для добивания игроков. Потом, анализируя разброс рук, можно понять, является ли игрок мирным жителем.

Если игрок при девятерых создал автокатастрофу между игроками, среди которых есть чёрный, вместо того чтобы добить одного из них, то он с высочайшей вероятностью является мирным жителем.

То же самое относится и к разбросу 3/4/2. В этом случае тот, кто умышленно не даёт свершиться автокатастрофе, — мафия¹. Подобный метод голосования очень сильно увеличивает процент побед мирных. Разумеется, нельзя считать мафией мирного, который не знает о разбросе рук... но вот когда он в курсе — дело другое.

Перейдём к минутам игроков и тем пунктам, которые нужно сделать по завершении речи.

Минута мирного жителя на круге при девятерых

На этом этапе игры нельзя оправдываться и объяснять свой цвет, так как существенных красных ходов сделано не было. О вашей карте должна говорить позиция и действия, аналогично

¹ Вспоминаем принцип информативности.

поздним слотам нулевого круга! В конце речи необходимо кого-нибудь **выставить из потенциальной тройки чёрных**. Не должно быть ситуации, когда за столом есть только один мафиози, а остальные являются непонятными. Выставляйте всех, мутных игроков в том числе, даже если стол определился, что выдворять будут именно кого-то одного. На голосовании должны быть выставлены **минимум пятеро**! Не будут голосовать Шерифов с их проверками, а это обычно не менее двух человек. Итого у нас остаётся трое или меньше кандидатов на вывод. Если на голосовании стоят, скажем, только четыре человека, из которых два Шерифа, и красная проверка по одной из линий, то это автоматически приговаривает единственную кандидатуру к вылету со стола. Так не должно быть, поэтому выставляйте, выставляйте, выставляйте! Много кандидатур — выгода красным.

Неинформативное голосование

При неинформативном голосовании аргументы в пользу того, что кто-то там голосовал против мафии или выводил её, не работают. Их не стоит оценивать и влияния на игру они не имеют! Это следующие ситуации.

а) Кучно ставить руки

Пять плюс голосов — самый верный способ не понять цвет ушедшего игрока в дальнейшем. Причина проста, если рассмотреть ситуацию со стороны мафии. Против чёрного настроены три или четыре руки с учётом того, что при этом город не расположен вывести кого-то конкретного из мирных в этом круге. В этом случае своего чёрного лучше добить, вместо того чтобы слить голос в «молоко». Это сбивает счёт игры, т. е. у мирного города выходит, что против игрока голосовали чёрные игроки по двум версиям игры, а следовательно, ушедший — красный. Теперь вы знаете о ловкой обманке в том случае, если свою мафию не спасти.

б) Запущенный баланс

Озвученный запущенный баланс является основанием поставить руку любому из мирных жителей и мафии. Т. е. ни о каких сторонних мотивах речи быть не может, потому что баланс. И всё тут.

в) По указанию красной проверки

Если Шериф убит или, скажем, есть мирный житель, которому все доверяют, то можно поставить руку с ним. Это тоже убирает информативность, но это лучше, чем голосовать неосознанно, без наличия оснований.

Значимость количества рук

Две руки — мафия может спокойно ставить голос против своего чёрного вместе с мирным, если их команда не под угрозой. Или даже две мафии голосуют против своего игрока для развода команд. Два голоса — плохой вариант для голосования, разве что стол собрался делить как-то вроде 2-1-3-3 в любой вариации. Если вы видите две руки — лучше добросить третью. Фактически обычно два голоса — просто неудачное рассеивание голосов. В случае опытной и хитрой мафии нахождение чёрным игрока из этих связок неинформативно.

Три руки — идеальный вариант. Если против игрока было три голоса, среди которых есть мафия, то этот игрок мирный с просто неприлично большой вероятностью. Разумеется, я имею в виду голосование со множеством игроков из разных команд. Конечно, чёрные могут жертвовать своим игроком при девятиерых, но тем не менее это крайне редкий, невыгодный для мафии приём. Два чёрных голоса из трёх — 99,8% того, что игрок — мирный житель. И да, в любой непонятной ситуации дели. Если руки легли 3/3/2/1 на голосовании со множеством кандидатур и игрок ломает созданную автокатастрофу,

не ставя третьего в распил, то он является мафией, так как только ей выгодно, чтобы не поднимали троих, не было выслушано больше речей и произведено больше голосований, которые дадут дополнительную информацию.

Четыре руки — критическая масса, больше не стоит. Равно сильно уходу на голосовании. В некоторых ситуациях, если оставшиеся игроки правильно проголосуют, будет деление стола между двумя кандидатурами. 4/1/4. Если один из игроков набрал четыре голоса и другой отвёл одну руку, то хорошей игрой является не голосовать вообще, чтобы четвёрка отошла последнему игроку, стоящему на голосовании. При подобном разбросе если за вывод есть чёрные голоса по двум линиям, то мы можем с высокой степенью вероятности считать игрока мирным.

Пять плюс рук — неинформативное голосование. По чёрной проверке того, кто голосовал по ушедшей кандидатуре, нельзя дать уверенный цвет, о чём было сказано ранее.

Отдельным пунктом хочется поставить **вынужденное голосование**, а именно его результаты. Частенько бывает, что два чёрных игрока из трёх плохо поговорили, между ними идёт выбор. Важно то, что по голосованию среди двух кандидатур на вывод (один голосует против другого) нельзя давать разноцвет паре!

Применение

1. Голосуй согласно основаниям.
2. Выставляй много кандидатур. Например, #1, просто так, как последнего говорящего.
3. Не знаешь, кого поднять, — создай автокатастрофу и послушай игроков ещё.
4. За мафию старайся делать голосование неинформативным.

Вопросы

1. Как окраситься за чёрную карту на голосовании при девятитерах? (Три способа минимум.)
2. Если Шерифов нет, то информативно ли голосование?
3. Зачем Шериф проверяет из выводящих рук? Сколько голосов должно быть, чтобы этот приём работал?
4. Почему Шерифов не голосуют, как и их красные проверки?

КРУГ ПРИ ДЕВЯТЕРЫХ. ШЕРИФЫ

Хочу две линии, чтобы было интересно!
*Фраза Шерифа, убитого онлайн
в нулевом круге*

Шериф vs лже-Шериф

За моими столами игроки в этих ролях обычно лезут на рожон, т. е. показывают свою принадлежность к активной роли с любыми проверками сразу на первый круг. Может, они делают это неявно (по их мнению), но за счёт совокупности сказанных неролевых речей мирными, пойманных маяков или просто нежелания стоять на голосовании можно легко понять, что игрок вытянул активную роль¹. Так быть не должно, до критики Шерифу лучше всего сидеть максимально тихо. В этой главе мне бы хотелось рассказать о поведении, плюсах вскрытия и голосования как самого Шерифа, так и города (при его наличии).

Основное правило голосования для мирного жителя

Нельзя голосовать против Шерифов и красных проверок, т. е. тех, кто попросил посидеть в этот круг. Это необходимо для того, чтобы посчитать мафию на критическом круге, т. е. найти её методом остатка. Существует вероятность, что Шериф будет в городе единственным, а это означает, что голосовать против мирного игрока и собственного лидера вдвойне противопоказано. Выставлять игрока с заявлением можно. Голосовать — только имея веские основания.

¹ Для умеющего хоть немного видеть и слушать.

Рассмотрим частные случаи, с упоминанием того, что же делать лидеру красных.

Ситуация 1. Шерифы не выводятся, чёрных проверок без активной роли нет.

Если Шериф снимает своей рукой неизвестного игрока на первом круге, то у него будет слабее позиция на круге при семерых. Оппонент может оправданно заявить, что по другой версии он вывел члена моей команды и у него не критика. Но всё меняется в том случае, если город сыграет по линии первого Шерифа. Если он дважды на двух ранних голосованиях (при девяти и при семи) вывел своей рукой игрока, то, значит, он является настоящим лидером красных, так как в ином случае игра бы закончилась победой по второй линии. И тем не менее выведение игрока лидером красных — не самая лучшая стратегия для общего повышения побед города, а следовательно, собственной линии Шерифа.

Если чёрных проверок вне двух Шерифов не наблюдается, то самой сильной линией настоящего Шерифа является голосование против своего противника либо создание автокатастрофы. Причин тут две.

Создание автокатастрофы и отвод руки продемонстрируют, что вам не требуется спасать своего «чёрного игрока», а также способствуют увеличению количества информации за столом, что, как мы уже знаем, полезно городу и вредит мафии.

Частым случаем является ситуация, когда Шериф проверил игрока, нашёл мафию и этот игрок берёт на себя аналогичную роль. Или просто обнаружен противник по ходу игры, когда Шериф нашёл красного. В данной ситуации лучшим выбором является голосование одной рукой против своего противника, и он должен делать то же самое. Почему? В прошлой главе была описана сила сконцентрированных рук. Есть существенная разница между концентрированными руками 3 vs 6 (когда Шерифы голосуют против того, кого хотят) и ситуацией 2 vs 5 (Шерифы отво-

дят голоса друг в друга). В последней схеме руки чёрных летят намного кучнее (их всего две), и мирным легче сделать выбор и рассмотреть основания разброса рук, а также банально выше вероятность поднять мафию. Именно в этой ситуации имеет смысл проверять выводящие руки. Если при минимальном перевесе голосов по уходящему игроку есть чёрный голос, значит, за столом на семь человек круг критический. Проверка из выводящих рук делается для того, чтобы примерно понять цвет ушедшего игрока. ***Если среди выводящих трёх или четырёх рук есть чёрные, то ушедший был мирным жителем***¹.

Резюмируя: при выборе шерифской линии тот более Шериф из Шерифов, который отводил голос в своего оппонента или делал автокатастрофу. Делал красные ходы. Мирным жителям НИ В КОЕМ случае нельзя сливать свои голоса против Шерифов игры, так как этим самым вы убираете перевес количества красных голосов!

Голосовать против Шерифа в данной ситуации (даже чёрного) нельзя. Почему? Вы всё равно можете проиграть в партии, так как настоящего убьют в текущую ночь и тот не успеет найти всю мафию! При чёрной проверке в ночь убийства лидера мирных на семерых выведут мафию, на пять человек — весь город будет не проверен. Последний сладкий чёрный поднимет двух мирных и выиграет партию. Именно поэтому лучше оставить Шерифов и позволить им раскрасить город полностью! Да, вы не ослышались: если за столом сидит чёрный Шериф и вы это знаете, то имеет смысл собрать против него руки на критическом круге. Информации от этого будет гораздо больше.

Ещё одним преимуществом голосования Шерифов друг против друга является дальнейшая информативность проверки. Мафия не будет проверять того, кто по ней голосовал, т. е. не сможет слить проверку в Шерифа. Лидер красных не потра-

¹ В каком проценте случаев за вашими столами это утверждение истинно?

тит проверку напрасно на своего оппонента. Сплошные преимущества для города!

Ситуация 2. Есть возможность для баланса (по одной из линий имеется возможность вывести игрока, не являющегося Шерифом).

Как вести себя настоящему Шерифу

Самым плохим вариантом является озвучивание чёрной проверки в начале круга — эта проверка может вскрыться лже-Шерифом и он посидит в этот круг, возможно, дав свою мафию мирным или красного чёрным. Дача жителя проверенным чёрным является самой распространённой и лёгкой стратегией мафии на победу, о которой мы поговорим позже, размышляя о лучшей проверке Шерифа в первую ночь.

Обычно люди боятся, что их переиграют или снимут шальными руками; для слабых игроков проще быть убитым, чем переигранным, глядишь, остальные разберутся. Именно этот страх подвигает вскрывать себя при девяти, но эта стратегия слаба. Лучше аккуратно выставить чёрного игрока, не слишком акцентировать на нём внимание и посмотреть, кто против него играет, собирает голоса, а также кого собралась выводить наша проверка. Это самая сильная линия настоящего Шерифа в глазах подкованного мирного жителя! Вы сможете выдать много анализа по действиям проверенного чёрного. Да, может так случиться, что при девяти вы не снимите чёрного — переиграйте команду мафии на критике! И будет очень-очень много информации и качественная, решающая проверка в ночь после голосования! Мафия, осознавая, что её нашли, будет всячески путать город и разводить команды так, чтобы в дальнейшем тройку чёрных не могли связать вместе. Если чёрный не знает о том, что его нашли, то будет действовать более прямолинейно. Играть и собирать руки против действительно мирного жителя.

При сильной игре Шерифа баланс лучше не озвучивать во избежание вскрытия лже-Шерифа¹. Озвученный баланс не только убивает динамику игры за столом (желание самим разобраться в том, кто чёрный на текущем круге), но и делает голосование неинформативным.

Ситуация 3. Вы – единственный Шериф в городе.

Обычно, найдя чёрного или красного игрока, лидер красных в первые же секунды вскрывается определённым игрокам со своей проверкой. Эта практика введена для усиления линии и помощи городу, так как обязывает Дона действовать аналогичным образом. Если лидер красных умрёт в первую ночь, а Дон вскроется мирному жителю, то это даст существенный бонус в виде баланса в дальнейшем. Дополнительного известного цвета.

На первый взгляд, стратегия хорошая, так как даёт много бонусов. Однако вскрываться в первые секунды не стоит. Чёрному игроку, чтобы вычислить Шерифа, надо просто сосредоточиться в первые секунды и перехватить маяк. Давать проверенным мирным действительно красного игрока – достаточно слабая линия игры для лже-Шерифа. Зачастую красные проверки ещё и сдают с потрохами своего лидера. ***Сообщать красную проверку максимально эффективно в конце круга, прямо перед голосованием.*** Мирному жителю – с чёрной, чтобы он вас прикрыл, или своему же красному для того, чтобы он выкрикнул или показал жестаами, что не голосуется. Лучше всегда получить замечание, так как внимательность людей в плане жестов оставляет желать лучшего.

¹ Возьмём за аксиому то, что мафия тоже умеет играть и способна на договорку: «Чёрная проверка вскрывается Шерифом, если не будет такой, то Дон – Шериф» (сценарий с максимизацией преимущества мафии в гибкости).

Применение

1. Нельзя голосовать проверки и Шерифов.
2. Вскрываться за Шерифа нужно. Делать это максимально выгодно в конце круга перед голосованием.
3. За Шерифа без чёрной проверки делайте автокатастрофу или отводите руку в лже-Шерифа.

Вопросы

1. На голосовании вывели при девяти и при семи мирного жителя, игра продолжается. Промахов не было. Опишите победную стратегию за чёрных в этой ситуации.
2. Какие способы выбора Шерифа вы знаете, кроме «поговорил хорошо/плохо»? Какие приведены в этой главе, сколько их?
3. Что делать вам за Шерифа, если чёрный ушёл самострелом?
4. По одной из линий в чёрной команде разноцветная проверка в первую ночь. Т. е. один Шериф дал красной, другой — чёрной. Как по коммуникации между Шерифом и проверкой понять, мирные ли они? Перечислите пункты, по которым можно вычислить цвет связки.

БАЛАНС. ГОЛОСОВАНИЕ ПО ШЕРИФУ ПРИ ДЕВЯТЕРЫХ

Андрей голосовал в Шерифа,
я обвинять его не стал,
он за Зюганова однажды
голосовал.

Дмитрий «Tsss» Васильев

Ещё пара слов о балансе

Сильные команды побеждают всухую. Мощная чёрная команда побеждает три в три, но кто делает акцент на сильную команду мирного города? Почему баланс — это что-то естественное и правильное, ведь хорошая красная победа — закончить игру без вывода своего мирного, в максимально полном составе? Наиболее результативная сухая красная — это вывод мафии при девяти за столом и лже-Шерифа при семи с последующим уходом мафии самострелом. Играйте сильно, фокусируясь не на избегании поражений, а на качестве побед!

Баланс — это жертва точно одним красным игроком ради того, чтобы за счёт большего количества кругов собрать информацию, на основе которой верно определиться с линией игры.

В баланс играют сычи, у которых не хватает навыка определиться заранее, сделать осознанный выбор! Не надо думать о том, что приём выгоден сугубо мирному городу. Баланс без убийств Шерифов хорош тем, что активные роли дают проверки и раскрашивают город. В идеальной ситуации за столом остаются пять человек, среди которых два Шерифа с найденными игроками мафии, т. е. город полностью проверен. Решает единственный игрок из двух вариантов.

Но есть одно но, а именно — команда мафии не будет сидеть сложа руки. За счёт баланса она получает себе 50% победы и может реализовать лёгкую и эффективную стратегию для победы.

Если у Шерифа красная проверка или он проверил лже-Шерифа:

1. Лже-Шериф даёт чёрную проверку, запускает баланс.
2. Убивает настоящего Шерифа ночью.
3. Шерифу предлагается чёрная проверка, с которой последний чёрный игрок делает разноцвет.
4. При семерых выводится проверенный чёрный по стороне убитого Шерифа.
5. При пятерых выводится лже-Шериф.

Гарантированная угадка. Сильная позиция мафии. Вероятность победить много выше 50%. Велик шанс того, что чёрный будет делать выбор между двумя мирными. Эта стратегия не претендует на сильную, мощную игру мафии и тем не менее **чрезвычайно эффективна**. Спасибо балансу за это.

Чтобы не допустить подобной ситуации, мирные жители должны голосовать осознанно. Правило следующее: голосовать по балансу по менее популярной линии нужно с **принятием ответственности** за то, что в случае смерти настоящего Шерифа вы сможете разобраться в ситуации и привести мирных к победе. Если вам не нравится линия, то голосуйте против других чёрных кандидатур и призывайте не играть в баланс, а определиться с командами на критическом круге.

Только от вас зависит, будет ли сыгран баланс в плюс или в минус для города. Не играть в баланс = голосовать вне проверок против оставшихся чёрных.

Голосование против Шерифа

Этого делать нельзя. От слова «вообще». Против лже-Шерифа голосует только настоящий Шериф, одной рукой. Остальные голоса должны лететь информативно против мафий, которые находятся в количестве двух за игровым столом (с одним из Шерифов их трое). Если наблюдается ситуация, когда против озвученного Шерифа (а он мафия) летят руки, то это означает, что другие чёрные сидят очень хорошо и, скорее всего, город проиграет (разноцвет + отстрел настоящего лидера мирных жителей).

Казалось бы, против лже-Шерифа можно голосовать в том случае, если вы разобрались в игре и вычислили всю мафию, точно не сыграете по его линии. НО! Налицо противоречие: разобрались, следовательно, за столом есть ещё две кандидатуры на вывод. Против них руки и должны лететь. Единственное исключение из правил, это когда, на ваш взгляд, лже-Шериф дал своего чёрного красным, т. е. два чёрных игрока «посидят» в этот круг. В этом случае, если вам удастся собрать необходимое количество рук, снимайте красную проверку лже-Шерифа. Необходимо четыре голоса и дальнейшее использование правила, описанного выше. Это исключение на экстренный случай. По умолчанию против Шерифа голосовать нельзя, как и против тех, кто посидит.

Если вы верно выберете линию и уберёте лже-Шерифа, то сразу же будет убит настоящий, без всей найденной тройки чёрных. Выживший игрок мафии может победить и без своего лидера. Не голосуя Шерифов, мы увеличиваем вероятность того, что настоящий проживёт дольше. В этом случае одна лишняя проверка может решить весь исход партии — благодаря ей можно будет найти сладкого чёрного игрока.

Применение

1. Не голосуй против Шерифа и тех, кто посидит!

2. Отвечай за свой выбор, за поставленную руку.
3. Не играй в баланс по линии слабого Шерифа!
4. За мафию давай своих чёрных красными и побеждай три в три.
5. За мафию разыгрывай разноцвет через отстрел Шерифа.

Вопросы

1. Опишите победную схему победы в угадайке на разноцвете в том случае, если город не играет в баланс (через отстрел Шерифа). Какую проверку мы, будучи заплывшим Доном, делаем?
2. Мы мирные. С точки зрения какой базовой концепции красной карты нельзя выводить лже-Шерифа на некритике?
3. В каких случаях можно уходить самострелом, оставляя одну мафию против пятерых мирных и живого Шерифа? (Мощнейшая ва-банк-стратегия подстройки чёрных к описанной выше ситуации.) Какие условия должны быть соблюдены и какая проверка дана в ночь самострела? Почему эту стратегию редко используют?
4. Почему у мафии в угадайке при всех неизвестных вероятность победить выше 50%?

ЕДИНСТВЕННАЯ ЛИНИЯ. ТРОЙНАЯ АВТОКАТАСТРОФА

У тебя есть два врага,
мирные делят стол.
Уходи со спокойным сердцем.

Хокку поднятия троих

Данная глава раз и навсегда закрепит преимущество мирного города перед мафией при наличии единственной линии игры. Введение описанного способа вывода игроков позволяет существенно снизить процент побед мафии, а также вычислять её по действиям на некритическом круге.

Шериф мёртв с красной проверкой

Ни одно голосование после не будет информативным. Адекватной мафии при обилии игроков, против которых не сыграть, ничего не стоит продать одного или, чем чёрт не шутит, двух своих чёрных игроков и победить на угадалке. Напомню, что мафии для выигрыша надо вывести *всего лишь* двух красных игроков поочередно на любых голосованиях.

У красных есть способ получить **дополнительное право** на ошибку, а именно — подъём трёх игроков на девять человек.

Ни один чёрный игрок не будет доволен этим мувом. При этом неважно, поднимете ли вы одного мафиози и двух мирных или двух мафиози с одним красным — это в любом случае лучше, чем единственный игрок, так как вы лишаете чёрных кандидата на вывод, за счёт которого они могли бы победить!

Проверенный красный игрок делит стол, и те, кого он выbral поднять, обязаны беспрекословно встать, ибо это существенно помогает мирному городу.

Любое нежелание или протест поднятию троих трактуется как чёрное поведение. С высочайшей степенью достоверности.

Итак, наш красный выбирает тройку игроков. Это может быть как вся братия из одной команды, так и разноцвет + плохо говоривший игрок или самый плохой игрок + те, кого житель считает чёрными. Без разницы. Просто три игрока, среди которых точно сидит хотя бы одна мафия, если не все три.

Назначаем распил на девятерых

Распил может быть любым вплоть до того, что можно доверить игроку голосовать самому против себя, уповая на его осознанность и благо для всего города, — однако при этом раскладе у него будет лишнее оправдание при сломе. Если не умеете делить — пойдёт и такой вариант. Лучшее деление представлено ниже.

1. Мирный житель ***требует жёстками*** от игроков выставить поочерёдно три кандидатуры.
2. Под первые руки — самого красного из тройки.
3. Под вторые руки — самого чёрного (именно во второго кандидата обычно ломают).
4. Под последние руки — умеренно чёрного.
5. Рука красной проверки идёт при попиле против игрока под последние руки. Он единственный контролирует слом, добрасывая руку при недоставлении.

Данная последовательность частично страхует от слома, так как, скорее всего, чёрные игроки будут ломать. (Сначала будут саботировать, а потом срывать пилёжку, этим самым вы их вычислите.) Против игрока под первые руки это сделать невозможно, так как он наберет всего четыре голоса, а этого недостаточно для вывода из игры. В этом случае через выкрик все голоса па-

дают в выбранную красной проверкой кандидатуру. И далее при семерых выводится сломавший игрок, если это не он был поднят сразу же после слома.

Красная проверка (пока жива) имеет абсолютную власть над выбором кандидатов, без права её заслушаться. Если этот игрок ошибается во всех троих, то это его проблемы, **его ответственность**¹. Деление производится любым образом без учёта желающих — их мнение учитывать не надо, они обязаны ставить руки указанным образом. Если кто-то принципиально желает голосовать против конкретного кандидата, то поднимайте его — он чёрный в 90% случаев, который мешает распилу, отвлекает. Если оказывается мирным, то пусть учится играть в командную игру.

Единственная линия, Шериф с красной проверкой

За столом обычно есть красные игроки, против которых никто никогда не сыграет. Как минимум в количестве одного. Этот случай — джекпот для красных, так как позволяет победить чуть ли не математически. Вас девять человек, из которых точно красные Шериф, его проверка и один игрок (он бы в любом случае выиграл, ибо никто против него не развернёт стол). Вы поднимаете троих, и Шериф идёт за красной проверкой. Он умирает, оставив на пять человек две красные проверки и того, кто точно красный для всего стола. Поднимаете неизвестных по очереди и побеждаете.

Угроза данного приёма всегда провоцирует чёрных игроков на вторую линию, что даёт много дополнительной информации и цветов.

¹ Ошибиться во всех трёх — это абсолютный провал, такого не бывает... почти. Ещё более подробно о важности проверенного мирного будет рассказано в следующей главе.

Как делать автокатастрофу на троих и правильно пилить

Введите за вашим столом правило: если игрок определился, что будет голосовать против определённого кандидата, то перед озвучиванием слота он чётко вытягивает руку перед собой, обозначая для всех, что опустит её. Тем самым все игроки за две секунды до голосования могут посчитать руки, которые упадут против определённой кандидатуры. Если голоса два, то один житель добавляет руку, чтобы их стало три. Если их четыре, то убирает. И всё проходит гладко.

Пример

Ведущий (В) объявляет: *на голосовании выставлены игроки #4, #7, #3, #10* (игроки запоминают последовательность), первым стоит игрок #4.

В: *Кто за то, чтобы...* (в это время над столом «парят» две руки, один не определившийся игрок добавляет третью) *нас покинул игрок #4. Спасибо, три голоса.*

В: *Кто за то, чтобы...* (над столом «парит» одна рука, она убирается, так как отвод голоса бессмыслен) *покинул игрок #7? Спасибо, нет голосов.*

В: *Кто за то, чтобы...* (над столом «парят» четыре руки, одна убирается, так как нужно аккуратно три для автокатастрофы) *покинул игрок #3? Спасибо, три голоса.*

В: *У нас автокатастрофа между игроками #4, #3? #10.*

Этот способ означает конец бесконечным нелепым победам три в три. Он даёт осознанное голосование. Это огромное количество невербальной информации. Мафиози будут ломать, будут мешать распилу. А если позволят ему быть, то останутся в невыгодном положении. И помните, нам нужно пилить троих не ради самого попила, а чтобы на основе него лишить чёрных возможности выиграть игру за счёт поднятия двух красных на голосо-

нии (получаем ещё одно право на ошибку) плюс на основе реакции на призыв к делению стола вычислить чёрных.

Применение

1. В любой непонятной ситуации с единственной линией поднимай троих.

2. Дели, страхуй, делай разброс голосов 3-3-3.

3. За мафию: если есть угроза поднятия троих — срочно придумывай вторую линию.

4. Агитируй за подъём трёх красных за мафию, так как по твоей версии там точно есть чёрный.

5. Ставь руки, как скажет красный. Поднимайся со стола без спора.

Вопросы

1. Как окраснить своего чёрного, если на попиле среди трёх человек вы и ваш мафиози? Какой порядок голосования наилучший для вас?

2. Какие выводы можно сделать Шерифу, если против его неозвученной чёрной проверки прилетают три руки? Какие выводы можно сделать при спонтанном разбросе рук?

3. Можно ли поднимать трёх неизвестных с двумя линиями игры, если все согласны? О чём говорит эта ситуация?

4. Можно ли поднимать троих при шестерых?

5. При каком условии можно поднять четверых при восьми за столом?¹

¹ Глава посвящается Алексею «Манчестеру» Бычкову, открывшему для автора подъём троих.

ПРОВЕРЕННЫЙ КРАСНЫЙ ИГРОК

Красная Шапочка приходит к бабушке:

— Бабушка, я тебе пирожков принесла! Ешь быстрее, пока горячие!

— Попозже, внученька, у меня ещё волк не переварился!

Анекдоты о Красной Шапочке

Математика решения проверки

Наличие проверенного красного игрока или мирного, против которого точно не сыграть, — это вторая после Шерифа угроза для чёрной команды. Правильный подход к игре с проверками перестраивает взаимодействие между игроками и существенно снижает шансы чёрных на победу. Известный красный — самая влиятельная фигура за игровым столом с практически неограниченными полномочиями, большими, чем у Шерифа.

В самом начале игры у города нет опорных пунктов. Т. е. массив данных из множества мнений и отношений между ними закреплён только как максимум позиционной игрой. Далее появляются Шерифы и их найденные игроки. Они и являются структурной основой для сплочения города, в котором красная проверка — ключевой элемент. Почему же она так опасна для мафии? Ответ кроется в одном из базовых правил, описанных в концепциях мирных жителей! Красная проверка **объединяет город** под своим крылом, не даёт раздробленности проникнуть в игру.

Пример. За столом критика, семь человек, из которых три игрока чёрных. Два Шерифа и двойной проверенный красный.

Вопрос: при каком голосовании вероятность поднять мафию выше — когда все ставят руки, как хотят, или по указанию точно красного игрока?

Разумеется, если красный скажет, кого выводить! Если **любой из мирных ошибается с линией игры, то город проигрывает**. То же самое касается ситуации, если голоса разлетятся по два за вывод чёрных игроков. Мафия тремя руками добьёт мирного и победит.

В нашей типичной ситуации помимо Шерифа и проверки есть ещё два неизвестных мирных жителя. Т. е. имеется три голоса, любой ошибочный из которых фатален. С помощью невероятной силы математики можно сделать вывод, что если красная проверка скажет, куда ставить руку, и все мирные сделают это, то сухая вероятность поражения на круге уменьшится **в три раза!**

Именно поэтому существует фундаментальное правило, в рамочку:

На критике весь город обязан голосовать так, как скажет красная проверка.

Мирных больше, потому и мафии приходится подчиняться этому правилу.

Вступление в силу власти красной проверки

1. Круг на девять человек

Если Шериф убит в ночь нулевого круга, то никаких информативных голосований больше не будет, разбросы рук несущественны. Мирный может выводить тех, кого считает мафией. Помним о возможности поднять троих. Если Шериф единственный, то мы прикрываем его или, чем чёрт не шутит, настаиваем

на тройной автокатастрофе. Если Шерифов два, то никакой власти у проверки нет — необходимо свободное голосование¹, оно и будет самым эффективным.

2. На критических кругах

Действуют все правила, описанные выше. Красный сказал — остальные сделали. На этом этапе игра из убеждения всего города превращается в убеждение и обработку единственного человека, принимающего решение. Есть один игрок, от которого всё зависит. Если все поставят голоса правильно, кроме проверки, то город всё равно проиграет. Не будет лишним ещё раз упомянуть о важности голосования только с известными красными. Всей команде нужно голосовать по решению проверки!

Красная проверка и Шериф

В играх с двумя линиями Шерифы — существа номинальные, так как один из них чёрный, а кто — ещё надо разобраться. Результативная игра лидера красных идёт от чёрных проверок, а не от красных. Поэтому если вместо мафии Шериф обнаружил мирного, то становится ведомым, теряет инициативу. Правило следующее: если красная проверка Шерифа просит проверить определённого кандидата, то Шериф **обязан** туда пойти. Причина плюса приёма для города следующая: мы обрубаем потенциально чёрному игроку множество вариантов для победы, его плана. Т. е. вместо комфортной и приятной для мафии проверки² даём ключевую, которая сузит неопределённость и даст по-

¹ Свободное голосование — игроки ставят руки туда, куда хотят. Согласно своим основаниям.

² Любая неинформативная проверка: убитого в эту ночь, красного для всех и т. п.

нятный расклад по столу. Инициатива благодаря этому остаётся у мирного города.

Убитый красный (считай, проверенный)

Один из самых недооценённых игроков. Если убитый оставляет вам **чёткое** завещание о том, кто является мафией, значит, это нужно принять во внимание. Дело даже не в том, что он мирный, а в том, что вероятность его правоты огромна! При восьми игроках убивают жителя #9, который при девяти со-бирал голоса против, скажем, игрока #5, но рук не набралось. Критика. В своей прощальной речи он призывает к выводу пято-го. Если бы и #9, и #5 были красными, то мафия, убив кого-то иного вне этой двойки, стравила бы этих игроков и победила три в три. Следовательно, пятый — чёрный.

Вы — проверка, ваши действия

Всегда управляйте столом, выносите осознанное решение, ибо вы — ключевой игрок. Если пассивная вялая игра плоха сама по себе, то уж за красную проверку просто недопустима. Просите, чтобы игроков выставляли, требуйте аргументы. Делите столы, поднимайте выбранные кандидатуры. Эта кратковременная власть дана по праву, ведь наутро вы не проснётесь. Яркая, но короткая жизнь.

Применение

1. За проверку берите на себя как можно больше ответственности.
2. Голосуйте с проверкой, убеждайте её в своей правоте.
3. Указывайте Шерифу игроков, которых он должен проверить.

Вопросы

1. На основе чего вы будете предлагать Шерифу кандидатуру на проверку, будучи красным? Как и можно ли по этой проверке понять, настоящий ли он?

2. Разберём эпиграф с точки зрения метауровня: в чём юмор и при чём тут мафия? Метафорично: кто бабушка, Красная Шапочка, волк и что такое пирожки?

3. В городе верят завещаниям и учитывают их. Как это использовать, будучи чёрным игроком?

4. Нельзя сказать, что голосовать так, как сказал мирный, во всех случаях выгодно городу и невыгодно мафии. Какие плюсы получает чёрная команда от этого приёма?

ГОЛОСОВАНИЕ НА ВОСЕМЬ ЧЕЛОВЕК

- Жена пилит — что делать?
- Пусть это делает на шестерых.

Диалог с психологом

Пришло время критического круга, т. е. вслед за выводом мирного игрока на голосовании при ночном убийстве наступает победа мафии три в три. На этом круге Шерифу без выведенного чёрного обязательно нужно вскрываться, а городу — определяться с линией игры. У круга с чётным количеством человек есть свои характерные особенности.

Деление при игре без баланса

Делить стол сознательно при восьмерых **ЗАПРЕЩЕНО**, кроме случая, когда по одной из линий при девятих был запущен баланс. Каждый голосует, как хочет (как скажет красный для всех игрок), и если стол случайно поделится, то хорошо. Ровное распределение голосов не является самоцелью. Цель — победить, вывести и найти **всех** чёрных! Единственный вменяемый круг для распила — на шесть человек, когда команды определены. При восьмерых любой чёрный игрок придержит или докинёт руку, а мирный может «подстраховать»¹ так, что против настоящего Шерифа улетят пять рук. Опасность проиграть чрезвычайно высока. Голосуйте согласно основаниям, собирайте руки против мафии. Если вы видите, что точно уйдут

¹ «Подстраховать» — добросить руку для создания автокатастрофы. Или, наоборот, не добросить, видя, как кто-то ломает.

минимум четыре руки против кандидата под первые руки, то не голосуйте, создавая автокатастрофу. В остальных случаях надо просто определиться с линией игры и не страдать распилом головного мозга. Восемь человек хороши тем, что одному из мирных жителей позволительно сделать ошибку (проголосовать с мафией), что приведёт к автокатастрофе.

Был сыгран баланс. Промех

У одного из Шерифов ушёл чёрный игрок. В этом случае необходимо просто сыграть в баланс, если у другого «лидера красных» есть проверка, не являющаяся Шерифом-противником. Второй вариант — поделить стол (четыре на четыре), чтобы все игроки остались в живых, поговорили и дальнейшие проверки полностью раскрасили город.

Необходимо понимать, а нужно ли вам деление и для чего. В случае с ненайденными командами всегда лучше оставить игроков, вместо того чтобы поднять. Это даст вам больше информации для верного решения.

Как происходит деление? Выставляется под первые руки игрок, по версии которого круг не критический. Тот, у которого критика, пилит стол так, чтобы в игрока под первые руки ушло четыре голоса. Проверенный красный или тот, кому все доверяют, боится. Под вторые руки отходит четыре голоса, после повторных речей в городе наступает ночь.

ВАЖНО! Внимательно следите за тем, кто стоит под первые руки. Нельзя допустить деления, при котором голосуется сначала кандидатура Шерифа, у которого круг критический. В этом случае мафия в условиях неопределённости ломает и побеждает три в три. Если уже выставили под первые руки на голосование Шерифа, у которого критика, то он не голосуется вообще! Выставляется Шериф, вместе с которым предположительно обе мафии за столом и любой случайный игрок. Деление стола, никто не выводится, все спят.

Голосование на круге при восьми игроках

Правильное количество выставленных кандидатур — две. Большее количество даёт мафии возможность сломать, отведя руку. Вот эти игроки:

1. Шериф и лже-Шериф, если нет чёрных проверок по обеим линиям.

2. Шериф и его чёрная проверка.

3. Чёрные проверки по обеим версиям, если у Шерифов их найдено по одной.

Это правило — общее для всех кругов, особенно на критике с нечётным количеством человек. Мафия может дать своего чёрного чёрным с последующим добросом руки. В связи с этим голосуют только связки, указанные выше. Остальные кандидатуры выставлять не стоит.

Круг очень простой за счёт знания правильного голосования, ведь верно поделив, вы не проиграете и соберёте информацию. Однако если во всём разобрались — не затягивайте.

Применение

1. Нельзя сознательно пилить стол на восемь человек при двусторонней критике.

2. Если в кандидата под первые руки ушло четыре голоса, то доставлять не следует.

3. Голосуют только две кандидатуры.

4. Если стол поделился дважды, на голосовании Шериф с найденной командой, то необходимо оставлять игроков. Всегда лучше сохранить игроков, так как они дадут дополнительную информацию на следующем круге.

5. Если до этого был баланс, то под первые руки ставится игрок, найденный мафией у Шерифа, по версии которого критика. Второй игрок может быть любым, после голосования все остаются за игровым столом.

6. За мафию выставляете Шерифа с критикой под первые руки, настаиваете на делении и ломаете стол с победой три в три.

Вопросы

1. Критика на восьмерых. На голосовании Шериф и его чёрная проверка. В игрока под первые руки (чёрную проверку) летят две руки. Ваши действия? Кто в этой ситуации настоящий Шериф?

2. Какие проверки наиболее выгодны для Дона, а какие для Шерифа? Как по ним определить, чья линия сильнее?

3. Подумайте над схемой, когда при восьми игроках можно никого не выставлять. Какие должны быть условия?

КРИТИКА. ОПРЕДЕЛЯЕМСЯ С КОМАНДОЙ

- Ты с кем дружишь? Со мной или с Зайцем?
- С тобой! И с Зайцем!
- А я дружу с тобой, понял?
- А со мной без Зайца дружить нельзя, понял?

Из мультфильма «Трям, здравствуйте»

Выбор линии — решающее голосование. Оно может быть как при семерых, как при восьмерых, так и при пятерых, если сыгран баланс¹. Как определить, кто же является Шерифом и какая команда мирная? Помимо речей, позиции, ходов, эмоционала и метауровня у нас ещё есть шерифские проверки и коммуникация между членами команды. О них и поговорим.

Шерифская линия

Тот Шериф более Шериф, который сделал правильные проверки и совершал действия для увеличения шансов победы мирного города. Как и при определении роли, здесь нет 100% определения цвета. Мы исходим из концепции, что если один из Шерифов играет так, как это было бы на руку чёрному игроку, то он — мафия².

Проверки Шерифа должны быть информативны, т. е. давать большое количество цветов. Хороший лидер города идёт прове-

¹ При шестерых линию не выбирают, т. к. просто поднимают двух игроков по разным версиям игры.

² Или не умеет играть, но это лечится со временем.

рять конфликтующие связи, чтобы одной проверкой получить чёткий расклад по столу. Соккрытие информации = чернота. Есть три вида проверок, которые помогают мафии, следовательно, Шериф, делающий их, в наибольшем проценте игр чёрный. Это:

а) *Дача настоящего Шерифа чёрным во вторую ночь.*

Мафии невыгодно раскрашивать город, чтобы мирные жители использовали счёт. Потому для лже-Шерифа характерна дача настоящего проверки.

б) *Проверка мёртвого игрока во вторую ночь и далее.*

Аналогично пункту выше. Нет информации — у мафии всё замечательно. Для чёрных плюс ещё и в том, что можно совместить убийство нежелательного игрока, который играет против нас, с соккрытием инфы! Всё логично, мы идём за чёрной картой, но игрок умер. Кто же знал?!

в) *Проверка красного для всех игрока.*

Против этого игрока и так никто бы не сыграл, и его цвет не даёт ничего. Хорошие чёрные игроки могут так делать для того, чтобы этого же персонажа убить следующей ночью. Но уже не как того, кто разобрался в игре, а как проверку. Это является всё тем же соккрытием. Частая ситуация: лже-Шериф находит «чёрного», находящегося в конфликте с определённым игроком, который по логике игры красный. Затем идёт к нему и находит там мирного. Теперь вы знаете, что это по-чёрному. Возможный разноцвет с проверкой красного для многих игрока — не аргумент для такой проверки.

Помимо очерняющих проверок есть окрасняющие, а именно:

а) *Дача «Шерифа» проверенным чёрным в первую ночь.*

Дача Шерифа проверенным чёрным плоха для команды мафии снижением темпа. Блокируется возможность поднять красного или защитить своего чёрного, дав проверенным мирным. Шериф не будет снят на голосовании в этот круг, и два члена команды будут под угрозой. Проверка хороша не только за счёт слабости линии для чёрной команды, но и ввиду распространённой схемы, когда проверенный чёрный игрок вскрывается Шерифом в ответ. Исполняемая чёрными, она ведёт к стратегии игры команда на команду.

б) Дача убитого проверенным красным в первую ночь.

Аналогично ситуации выше. Если игрок сам не является проверенным чёрным (легко выдумать проверку убитого), то он даёт темп другой команде, не защищает свою. Вскрывать вторую линию с убитым игроком бессмысленно.

в) Две подряд чёрные проверки.

Сокращают количество победных вариантов, если смотреть на ситуацию со стороны команды мафии. Т. е. не оставляют шансов на голосование по непроверенным мирным на каждом из кругов, начиная с первого.

Сильнейшая шерифская линия — чёрная проверка игрока, не являющегося лже-Шерифом, затем вторая чёрная проверка (за две ночи к критике найдена вся команда мафии).

Командная линия

Помимо Шерифа колоссальную информацию даёт взаимодействие между игроками мафии, их речи при уходе из-за стола. Разберём основные моменты, по которым можно определить, что тройка игроков всё-таки мирная.

а) Прощальная речь игрока, ушедшего по балансу.

Запоминайте речь ушедшего игрока на голосовании! Особенно важна речь в том случае, если он не знает своего Шерифа. Прислушивайтесь к тому, что он говорит, какие аргументы приводит, как и к кому обращается. Обида и искренняя горечь говорят о карте мирного жителя. Если ему нечего сказать, сложно изложить свои мысли по поводу связей игроков, дать рассуждения по поводу будущих голосований, то он является чёрным игроком.

б) Коммуникация внутри команды.

Чем больше общения между собой — тем краснее игроки. Разнообразного рода одобрение или, наоборот, конфликты. Сборы рук друг в друга, перебивание, определённые микрожесты, перепалки говорят о том, что среди игроков есть как минимум один красный. Чёрные имеют тенденцию не фокусировать внимание друг на друге, как бы обходя стороной членов своей команды. Но это правило не работает в отношении дерзких и уверенных в себе людей.

в) Необъяснимая смена предпочтения в линии.

Ну и, наконец, самый главный принцип определения чёрного: сначала игрок выбирает линию настоящего Шерифа и потом без аргументов и каких-либо переворачивающих стол событий меняет свое мнение на диаметрально противоположное.

Данная глава содержит множество инструкций и тактик для всех ролей. Перечитайте главу от лица мафии, Дона, Шерифа и снова мирного.

Применение

1. Дача проверкой Шерифа, мёртвого игрока или для всех красного характерна для чёрной команды. Сюда же относятся неинформативные проверки.

2. Дача в первую ночь проверенным чёрным Шерифа или мёртвого — скорее красная линия.

3. Внимательно слушайте речь игрока, ушедшего по балансу, все его мысли, доводы и расклад. По этой речи можно определить команду!

4. Учитывайте коммуникацию между игроками!

Вопросы

1. Какая проверка выгоднее Дону при условии, что:

- а) чёрные хорошо сидят;
- б) Дон плохо поговорил;
- в) чёрные плохо сидят;
- г) вне зависимости от факторов?

2. Какая проверка является для чёрной команды наиболее плохой?

3. В какую ночь лучше дать своего чёрного чёрным?

4. В чём преимущество играть жёстко командой мафии вместе, т. е. называть своих чёрных красными? В чём недостаток?

ПОДНИМАТЬ ЛИ ДВОИХ В УГАДАЙКЕ ПРИ ЧЕТВЕРЫХ?

Одна голова хорошо, а две — лучше.

Пословица

В настоящее время общество разделилось на два лагеря: тех, кто поднимает двоих игроков в угадайке при четверых, и тех, кто оставляет. Надеюсь, что спустя некоторое время информацию ниже можно будет читать как экскурс в историю игры, а пока в сообществе наблюдается двойственность. Подъем двоих возможен в двух ситуациях: на десять человек был слом или мафия никого не убила ночью. Освещение этих двух важнейших вопросов стоит отдельной главы, для чего мы рассмотрим текущее положение вещей со всех сторон.

Взгляд на игру с подъемом двоих (ослабление чёрных)

1. При промахе мафии у мирного города появляется ещё одно дополнительное право на ошибку к поздним критическим кругам.

2. Чёрным невыгодно ломать на круге при десяти игроках, пусть даже в Шерифа. Это даёт точное количество мафиози за игровым столом на каждом из кругов, затягивает игру, помогает мирным считать и строить команды. Самим красным в этой ситуации можно более раскованно ломать на нулевом. Сломал в чёрного — ограничил количество победных стратегий мафии.

3. Нельзя при промахе дать своего чёрного чёрным, не так выгодно убийство Шерифа ночью.

Взгляд на игру без подъёма двоих (усиление чёрных)

1. Мафии есть резон ломать в нулевой круг, особенно в лидера красных. При этом мирные лишаются единственного (!!!) права на ошибку. Ломать выгодно всегда, без учёта этической стороны.

2. Мафия может делать тактические несострелы.

3. Мафия может ломать в себя на шестерых. С двумя Шерифами можно давать своего чёрного чёрным.

Общее

Игра для большинства людей, которых я знаю, строится по принципу зрелищности, вариативности и загадочности, а не победы как таковой. Сначала завязка — нулевые круги, потом центр партии — действие, затем кульминация — угадайка. Подъём двоих полностью убивает финальную стадию на последнем круге игры, она смещается на круг при шести игроках.

Для разбора ситуации каждому из вас надо найти ответ на два вопроса:

1. Является ли промах безусловно ошибкой мафии, за которую надо наказывать, или же это может быть тактическим элементом?

2. Игра идёт ради победы, ставя жёсткие рамки, или ради решения задач и зрелищности?¹

После рассмотрения аргументов за и против я пришёл к мысли, что главная проблематика вопроса — в балансе сил ко-

¹ Игра на победу (турнирная) сильно отличается от обычной, т. к. количество смертей опытных игроков в первом варианте зачастую превышает все допустимые нормы.

манд. Кому давать преимущество? То, что напишу дальше, может вызвать у вас волну несогласия, однако это чрезвычайно важно для меня. А именно:

Правила игры не являются незыблемыми. Их пишут и принимают такие же люди, как вы и я. «Мафия» — это молодая игра, находящаяся в стадии формирования. Правила можно как сбалансировать, так и играть каждому в своём клубе или турнире по-своему. Общие принципы (десять человек, минуты игроков и роли) трогать не стоит, но нюансы — вполне. Можно проголосовать у себя в клубе, обсудить, как играть для вас будет лучше. Приезжая на турнир, просто подправить свою стратегию под ситуацию. Свобода и выбор более приятной для вас вариации правил, на мой взгляд, гораздо важнее унификации. Именно поэтому я убеждён в необходимости запрета подъёма двоих при четверых. Поднимать можно двоих при шестерых. Ситуацию со сломом на десять человек можно решить, введя одну из поправок:

1. При сломе в нулевой игрок не покидает стол.
2. Подъём двоих на угадайке только при сломе в нулевой.
3. На угадайке при четверых, если на повторной перестрелке нет чёрного среди двойки, то объявляется победа мафии. Два игрока не выводятся.

По моим наблюдениям, в 80% игр мафия выигрывает не за счёт своих действий, а за счёт слабой игры мирных, их ошибок. За сильными сыгранными столами, где игроки не тянут одеяло каждый на себя, а слушают и объединяются, чёрным чрезвычайно тяжело выиграть и без подъёма. Проблема в том, что люди *не слушают* друг друга, слабо играют мирными и на турнирах в основном побеждает мафия. Путь ограничения команды чёрных не является правильным. Нужно улучшать уровень игры города! Именно поэтому я продолжу писать, ориентируясь на невозможность поднять двоих при четверых.

Тактический несострел

1. На десять человек

Достаточно рискованная затея, используемая в сочетании с шерифским кругом. Суть её в том, чтобы закрывающая круг чёрная единица выставила Шерифа на голосование (он уходит как единственная кандидатура) с последующим назначением отстрела. Если #1 не попал в лидера красных и вывел его через отстрел, то не беда. Для вас важно лишь то, чтобы у Шерифа не было двух чёрных проверок, т. е. ждёт увлекательная угадайка при четверых непроверенных. Ведь чёрные не дадут поднять двоих на любом из кругов! Чтобы затея сработала, необходимо иметь достаточную красноту и попросить не выставлять и не пилить. Стратегия игральная, и тем не менее риски не реализовать её слишком велики.

2. На восемь человек

Чем больше игроков за столом, тем потенциально больше кандидатур на вывод, а также красных, которые могут сделать ошибку. Промах является тактическим, если вы уже вывели одного красного игрока и у вас есть лже-Шериф. Тактика даёт максимум преимущества в двух случаях.

а) Игрок #2 чёрный, закрывает круг. Дается красной проверкой, и вы просите никого не выставлять. В случае, если кто-то выставит, улетит на голосовании, а игрок #2 поделит стол так, чтобы команда мафии сломала. Даже без дачи #2 красным этот игрок, завершая круг, имеет максимальное влияние в момент перед голосованием. Мафии остаётся только реализовать это преимущество.

б) Игрок #3 (#4, если в первую ночь убит #2) открывает круг, выставляет красного игрока под первые руки (по версии лже-Шерифа — чёрного). Мафиози разыгрывают разноцвет и лома-

ют. Не исключено, что лже-Шериф соберёт два нужных для себя голоса и выиграет без слома голосования.

3. На шесть человек

а) В городе нет единства. Каждый подозревает каждого — легко сломать.

б) Единственная красная проверка играет с чёрными.

в) Ваш чёрный хорошо сидит, а также открывает или закрывает круг по описанному выше принципу (восемь человек).

г) Если вы последняя мафия, то, промахиваясь, создаёте видимость наличия двух чёрных. Главное, выжить при шестерых, а дальше вы по логике игры можете правильно подать информацию так, чтобы по *логике игры* против вас играли чёрные, выведенные на критических кругах. Все вышеперечисленные ситуации — благодатная почва для промаха.

4. На четыре человека

а) В городе есть две живые красные проверки по разным линиям игры. Вы их оставляете, чтобы поссорить между собой.

б) В городе нет единства. Занимайте выбирающую позицию и ломайте с победой.

Решение о промахе принимает только Дон игры и никто иной. Тактический несострел в угадайке особенно рекомендован людям со слабым игровым имиджем. Вы же не способны на такую хитрость, следовательно, — красный.

Применение

1. Добавьте тактический промах в свой арсенал приёмов.

2. Ни в коем случае не используйте его при подъёме двоих игроков при четверых.

3. Всегда узнавайте нюансы игры в новых для себя местах, а также уделяйте внимание регламентам турнира.

Вопросы

1. Промах для вас — ошибка или тактический ход? Поменялось ли ваше мнение после описания тактического несострела?

2. Вы играете ради победы или для удовольствия? В каком соотношении (например, 60/40, 60% — вырвать победу, 40 — получить удовольствие)?

3. Выгодно ли мирному ломать при шестерых с подъёмом двоих при четверых?

4. На шесть человек найдены команды с обеих сторон. Кого поднимать: Шерифов вместе или их чёрные проверки вместе? Поднимать ли вообще или оставлять? Почему?

ГОЛОСОВАНИЕ НА ШЕСТЬ ЧЕЛОВЕК

Ослов и учёных — в середину!

Цитаты о людях

Итак, мы добрались до середины партии, которая может являться как финальной точкой (если по одной из линий найдены все чёрные игроки), так и промежуточным этапом в игре. Вы уже знаете, как определиться с командой, найти красного или чёрного по счёту игры, метатурвню, эмоциям, позиционной школе, ходам и линиям Шерифов. А также сделать верную оценку игрока/команды с точки зрения игры на дистанции (посчитать вероятности). Поэтому рассматривать вариант, при котором вы по счёту игры не можете определить чёрного игрока, мы не будем.

Голосование на шесть человек, найдены все команды

Найденные команды означают, что у вас известны все четыре игрока по обеим линиям игры. Два Шерифа и их проверки. В этом случае мирным жителям нужно принять совместное решение, качество которого зависит от того, достаточно ли было накоплено информации. При нужном количестве данных голосуйте по той команде, которую считаете чёрной, не затягивая игру. В случае, если чёткого решения принять не получается, то лучше поделить стол и **оставить всех игроков** живыми, после чего уйти в ночь. После ночи у мирного при пятерых за столом будет ещё четыре информативные речи, на основе которых можно будет определиться с выбором. Этот вариант лучше подъёма тем, что у нас будет больше данных для того, чтобы разобраться в том, какая из команд чёрная. Четыре речи вместо двух!

Оставляя игроков, вы затягиваете игру всего лишь на пару-тройку минут, ибо выбор на данном круге будет равносильным выбору в угадайке.

Стол делится очень просто: команда мафии по одной линии + один из мирных голосует против одной проверки, остальные не голосуют. Кто голосует с одной командой, а кто с другой — решают красные.

Голосование на шесть человек, по одной из линий не найден чёрный игрок

В этой ситуации у нас имеется два Шерифа и лишь один найденный мафиози. Т. е. вся команда найдена только по одной версии. Этот случай отличается тем, что лже-Шериф может дать чёрного чёрной проверкой. Для мафии один из способов победить состоит в том, чтобы запустить голосование между Шерифами, и проверка сломает с победой чёрных. Для блокирования этой возможности необходимо выставить связку Шериф — его найденный чёрный. Голосование между ними двумя. По уже известному вам принципу деления.

Если за столом есть красный по всем линиям игрок, то он страхует единственной рукой¹.

В случае, если под первые руки выставлена проверка и среди неизвестного пула игроков есть затесавшийся чёрный по версии выставляемого, то делить стол сложнее, ибо его могут сломать. Самым эффективным является поручить делить именно кандидатуре под первые руки, чтобы он сам выбрал тех, кто поставит против него голос. Подобная практика — единственный

¹ Страховать — держать свою руку над столом, чтобы в случае недостваления игрока (слома голосования) добросить свою и сделать автокатастрофу. Если предположительно ломать будут в игрока под первые руки, то мы её ловим — не доставляем в случае, если видим, что руку будут докидывать. Этот вариант сложнее.

случай в своем роде, когда мы разрешаем потенциально чёрному игроку решать, кто против кого голосует. Он подойдёт к этому делу со всей ответственностью. Ведь сделав это неправильно, он проиграет! Очень удобно. Если уровень игры нашего «чёрного» оставляет желать лучшего, то делим аналогично пункту ниже.

Голосование на шесть человек при единственном проверенном красном

В этой ситуации, в условиях неопределённости, наш красный герой выбирает на своё усмотрение двух игроков, пилит и поднимает их с игрового стола. «Выбираемые» должны сделать всё, чтобы убедить снимать кого-то другого вместо них. И тем не менее если мирный твёрдо решил вас поднять, то надо смириться и попытаться встать с тем, кого вы считаете точно чёрным игроком.

Если вы являетесь тем, кто делит стол, и не определились точно с двойкой кандидатов, то можно спросить у максимально чёрного для себя игрока: «С кем хочешь встать?». Этот игрок показывает вам тот слот, вместе с которым он готов уйти с игрового стола. Их и поднимаем. Это страхует от ошибки. Но под первые руки выставляется самый чёрный на ваше усмотрение. Так меньше шансов проиграть из-за слома голосования.

На голосовании важны следующие три правила.

1. Выставляются только два игрока. Это делается для того, чтобы чёрный не мог отвести голос, тем самым сломав в игрока под первые руки.

2. Делить надо так, чтобы в игрока под первые руки голосовали **все возможные** игроки из другой чёрной команды. Не голосовал тот, кто предположительно с ним мафия.

3. Красный игрок страхует, т. е. голосует против последнего кандидата, придерживает руку.

Мирный житель может попросить всех, кто не голосует против первого выставленного, убрать руки с игрового стола. Это уменьшает вероятность слома.

Подъём двоих при шестерых идеален в той ситуации, когда есть два одинаково плохо играющих/подозрительных игрока, которых надо поднимать просто потому, что не важно, кто из них является чёрным.

Применение

1. Выставляйте только две кандидатуры на круге с чётным количеством игроков.

2. Голосуют только Шерифа и его чёрную проверку. Либо две чёрные проверки по двум линиям.

3. Красный игрок единственной рукой страхует, ставит голос в игрока, который стоит на голосовании последним.

Вопросы

1. Вы мафия, закрывающая круг на шесть человек. За столом три проверенных мирных жителя. Решено поднимать двух сейчас и одного в угадайке. Какими тремя способами можно привести команду к победе (двумя способами к угадайке) в этой, казалось бы, безвыходной ситуации? (Есть запрет на подъём двоих при четверых.)

2. Как нужно делить стол, чтобы сломать голосование за чёрного?

3. Как «стать красным» для стола с помощью фолов?

4. За мафию вы играете разноцвет. Какие обязательные условия присутствуют в этой стратегии?

ГОЛОСОВАНИЯ И ПОИСК ЧЁРНЫХ НА СЕМЬ И ПЯТЬ ЧЕЛОВЕК

То, что ты ищешь, тоже ищет тебя.

Д. Руми

В нелёгком деле вычисления мафии к этим кругам добавляются несколько очень значимых элементов, связанных не только с ошибками чёрных игроков, но и со стратегией команды мафии на игру в целом.

Забирайте в арсенал три главные фишки к этому кругу по иску чёрных.

1. Игрок является мафией, если без аргументов заявляет о том, что никем не проверенный игрок, ушедший на некритическом круге, был чёрным.

Игрок в этом случае мафия по трём причинам:

- а) он знает цвет. Человек из его команды был заголосован;
- б) на голосовании собираются руки за вывод единственной кандидатуры, и чтобы не потерять потенциальные голоса (не настраивать их против себя), он заявляет о том, что чёрных меньше, чем трое;
- в) просто не хватает кандидатов на вывод из игры.

Если за столом нет чёрных проверок, то вы можете спокойно снять данного игрока на голосовании в противовес¹, ведь он

¹ Противовес — ситуация, когда по логике игры между двумя людьми есть как минимум один чёрный. Т. е. они находятся в разных командах (один или оба называют друг друга однозначно чёрными). От баланса

говорит прямым текстом: «Ребята, сейчас не критический круг. Если я покину игру, то игра продолжится». Такие заявления являются типичной ошибкой новичков с чёрной картой, так как дополнительной информацией они пытаются усилить свою позицию, быть краснее.

Необходимо различать, имеются ли основания считать, что одного чёрного уже вывели от вышеописанной ситуации. Если говорящий посчитал, что против ушедшего игрока не голосовал ни один чёрный, а только все красные, или, по версии, ушедший сам у себя по счёту был чёрным — то это совершенно другое дело. И не подходит под описанные выше принципы.

2. Игрок начинает плыть, сомневаться или совершать неадекватные действия.

При высоком уровне игры данный принцип применяется и при семерых. При меньшем количестве данных (мало живых за столом) ситуация ещё более простая и наглядная.

Давайте рассмотрим ситуацию, когда игроков пять, причём наш наблюдаемый считает однозначно красным одного из оставшейся четверки или, по крайней мере, точно не выведет его из игры (самая стандартная ситуация). В его глазах есть три игрока, из которых двое являются мафией. Где тут можно путаться или говорить невнятно, быть без позиции?

1. В конфликте игроков есть один мафиози и один мирный житель.

2. Оставшийся вне связок игрок — чёрный².

это отличается тем, что в первом случае продолжение игры гарантировано, а при противовесе — нет, т. к. его участники могут быть призёрами специальной олимпиады.

² В данном контексте я умышленно называю «счёт» логикой игры. Ибо

Что может быть проще? Если наш игрок начинает плыть, мямлить, не давать позиции и раскладов по столу, то, скорее всего, он хочет просто «отсидеться» вне конфликтов, за счёт чего и выиграть. Позиция на критических кругах (**минимум** одна чёткая, аргументированная мафия и расклад по игрокам вне конфликтов) должна присутствовать. Если её нет, то надо поднимать игрока, ибо информации уже должно быть достаточно. Он лукавит, специально скрывает информацию, чтобы не нажить себе врагов.

3. Игрок является чёрным, если играл с одним Шерифом, а потом резко, без оснований поменял мнение и выбрал другую команду

Основание для смены мнения — его нашли чёрным. Или Шериф дал мафией того, кого наш игрок однозначно называл красным. Или он сам выходит чёрным по счёту игры у команды того, кому он верил. Практически во всех остальных случаях перемена позиции свидетельствует о том, что чёрным не удалось разыграть стратегию на разноцветях: один мафиози играет против другого.

Голосование при нечётном количестве человек

При нечётном количестве человек выставляются **три** кандидатуры. Между двумя первыми будет голосование, а третья, последняя в списке, нужна для отвода единственной руки для деления стола. Автокатастрофу при нечётном количестве человек специально может делать только тот, чья рука решающая, выбирающая между двух команд. Это делается для того, чтобы повторно на 30 секундах сравнить речи и окончательно определиться с выбором.

два чёрных игрока могут таким образом обмануть мирного, назвав друг друга мафией.

И тем не менее лучше не страдать делением стола, а делать выбор заранее. Ведь каждое деление — малый, но всё же риск проиграть.

Самое важное правило при очевидной критике в этих случаях прежнее. ВСЕ мирные руки должны вместе падать против определённой кандидатуры. Иначе поражение.

В завершение главы закрепим полученные ранее знания задачей. Она — продвинутого уровня и требует вашего внимания. Пожалуйста, не идите дальше без её осмысления.



Ответ на задачу — в конце следующей главы.

Применение

1. Игрок, который без аргументов заявляет о том, что непроверенный ушедший был мафией, является чёрным игроком.
2. Обращайте пристальное внимание на «плавающих» в своих речах на критике, в особенности на круге при пятерых.
3. Игрок, резко меняющий команды, является мафией.
4. За мирного играйте против того, кто называет вас чёрным.

5. Считайте команды, опираясь на жёсткие позиции.

Вопросы

1. В данной главе есть две стратегии метаигры чёрных для победы. Перечислите их. Задача их в том, чтобы мирный житель сам сделал вывод о том, что красный игрок является мафией.

2. Укажите ситуации (минимум две), когда Шерифу выгоднее красная проверка.

УГАДАЙКА

- Как ты догадался, что он мафия?
- Сложно объяснить... в угадалке я, проверенный красный и он.

Диалог после партии

Угадайка на четыре человека

По-хорошему, угадаек на четыре человека быть не должно, так как при шестерых необходимо поднимать двоих игроков. Но если чёрный игрок сломал в самого себя или, скажем, при четверых сделал специальный промах, то расклад меняется. В этой ситуации определить, есть ли мафия в связке, просто. Вы выбираете двух подозрительных игроков и делите между ними двумя стол, и если он не ломается, то среди них чёрный. Город уходит в ночь, затем нас ждёт захватывающая угадайка на троих. Тут есть некоторые важные нюансы.

Если на голосовании выставлено только две кандидатуры, то сломать тяжелее. Хорошие игроки будут страховать или вовсе уберут руки со стола так, чтобы их голоса летели в последнего на голосовании кандидата. Чисто теоретически вне двойки выставленных может быть мафиози, но эту ситуацию я предлагаю не рассматривать. Дело в том, что процент вероятности этого события мал. С учётом длины партии, наблюдений, позиций и голосований можно было бы найти не то что двух чёрных, а хотя бы двух красных игроков, которые и разбрасывают свои руки в две потенциально мафиозные кандидатуры. Ломать мирным жителем пилёжку нельзя. Это чёрный ход. Да, многие говорят о том, что выставлять надо всех по очереди, и это абсолютно верно для угадайки на три человека. Однако зачем делать это при четверых? Что все игроки делали в прошлые круги и как это

выставление поможет? Вы можете соглашаться в этом пункте, можете нет. Но за моими столами вероятность того, что тот, кого ранее не подозревали, вдруг ВНЕЗАПНО очернится и стол разберётся, соберёт голоса против него и заголосует, — КРАЙНЕ МАЛА. Гораздо больше шансов, что игроки неправильно делят или кто-то ломает/попилит в себя.

Угадайка на три человека

Финальное голосование. Помимо приёмов, описанных в главах за мирных, в арсенал к угадайке приходят два важнейших инструмента. Это «Анализ выводящих рук» и «Постройка команд».

Выводящие руки и постройка команд

Выводящая рука отличается от обычной, при которой игрок уходит с игрового стола, следующими принципами:

- а) игрок собирал руки против определённого кандидата (объяснял столу, что выбранный игрок — мафия);
- б) на голосовании игрок ушёл в четыре руки или с разницей не более чем в одну руку от того, кто выжил.

Пример

При девяти голосах распределились следующим образом: три, четыре и два голоса соответственно. При этом все четыре голоса являются выводящими, так как если бы любой из этих игроков поменял мнение, то ушёл бы иной кандидат.

При девяти распределение пять, три, один. Выводящая рука из пяти только та, которая **активно собирала** голоса против кандидата. Остальные не в счёт. Потому что это может быть как мирный игрок, который очень плохо поговорил, так и чёрный, после речи которого его команде проще было от него отказаться, так как он не досидит до конца игры.

При обычном течении игры к угадке было выведено из игры на голосованиях три кандидатуры (при девяти, семи, пяти игроках), из которых два игрока — мафия. Для того чтобы разобраться в динамике игры, вам нужно за счёт анализа того, как кто голосовал и собирал руки, построить команду. После чего, в дополнение к уже изученному арсеналу приёмов, вы получите мощнейший инструмент для выбора того, кто из окружающих вас игроков является красным, соединив выводящие руки с постройкой команды.

1. Игрок, выведивший чёрных с игрового стола, является красным.
2. Игрок, выведший всех кандидатов с игрового стола, — мирный житель.
3. Игрок, поделивший стол, доставив свою руку против чёрной кандидатуры, является мирным.
4. Игрок, против которого собирали руки чёрные игроки, является красным.
5. Игрок, который мог вылететь из игры за счёт того, что за его вывод голосовали чёрные игроки, является мирным.

Сильная и слабая позиции в угадке

Если из оставшихся в угадке игроков один назвал другого в процессе игры однозначно красным или покупал руку, то это означает, что из данной связки мафией является тот, кто убеждал. Вы #7, красный игрок в угадке (за столом #7, #5, #2). Второго на кругах при девяти и семи пятый называл однозначно красным, следовательно, для вас является чёрным только #5! Помимо этой связки есть ещё несколько, на основе которых можно делать выбор. Сочетание взаимодействий за игру и их анализ называют на этом круге позицией. В данном варианте мы голосуем против игрока с более слабой позицией.

1. Если один игрок называл другого чёрным, а второй против него не играл (не играет), то у второго кандидата более слабая позиция относительно первого.

2. Если один игрок называл другого красным (пример выше), то у первого позиция гораздо слабее.

3. Если одного из игроков уходящий мирный оставил красным, то у него позиция сильнее.

Многие игроки в сильную и слабую позиции также добавляют сделанные ходы за игру, социальную динамику и все другие методы определения чёрных, т. е. применяют принципы сбалансированного выбора кандидатуры, описанные в главе «Качественные решения».

Речь в угадке и итоговое голосование

Всегда начинайте речь с выставления игрока. Это нужно делать до тех пор, пока приём не станет привычкой. Множество игр по-глупому проигрываются из-за того, что, будучи в стрессе, игрок забыл выставить мафию на голосование. После принятого кандидата в течение 25 секунд вы объясняете, почему в этой игре никак не можете быть чёрным игроком ввиду:

- а) сделанных ходов;
- б) голосований;
- в) динамики игры;
- г) силы позиции и т. п.

Приводите сжато всё то, что вас окрасняет. Вялая игра на протяжении партии практически всегда выливается в плохие речи на угадке, так как, по сути, человек не успел действиями доказать свою принадлежность красной команде. Именно поэтому нужно максимально вкладываться в игровой процесс.

В оставшееся время (30 секунд) вы приводите аргументы в пользу черноты той или иной стороны, коих за партию должно быть достаточно. Повторю жирным шрифтом самое главное

из общих глав. Если вы определились с чёрным, то **самое главное — убедить** оставшегося мирного жителя в том, что:

а) вы мирный;

б) оставшийся игрок — чёрный.

Ваша цель — купить голос своего же игрока! Вывести чёрного. Эта цель фокусирует ваше внимание, концентрирует. Нельзя надеяться на то, что оставшийся игрок примет верное решение. Ставьте точку в партии сами!

Как правильно голосовать

Вы принимаете решение и ставите руку против того, кого считаете чёрным игроком. Вот и всё. Если однозначно мирного жителя среди кандидатов нет, то применяется выставление по кругу. Каждый игрок выставляет следующего так, чтобы все трое были на голосовании. **Нельзя** делать типичную ошибку новичка — **голосовать против себя или делить стол!** Стыд и позор, если за час игры вы не разобрались, кто есть кто! Но это ещё половина проблемы. Самая главная беда состоит в том, что, скидывая в игрока под первые руки свой голос, вы автоматически проигрываете чёрному игроку, сидящему далее. Если он хорош, то просто добавит свой голос, или может сказать, что это он делил, а вы ломали. Зачем такие сложности?

В рамочку:

Делить стол в игрока под первые руки = проиграть чёрному, который выставлен на голосовании после.

Так что принимайте решение заранее.

Удачных угадаек!

Применение

1. Не ломайте при четверых.
2. Стройте команды и опирайтесь на выводящие руки.
3. Учитывайте силу позиции игроков и слушайте завешания.
4. Определяйтесь с выбором кандидата и **не** делите стол никогда.

Вопросы

1. В пункте выводящих рук и постройки команд предложены пять способов найти красного. В каком процентном соотношении в ваших играх они истинны (когда красный действительно красный)? Запишите это число.
2. Откройте оглавление и чётко проговорите, что поняли из каждой главы. Это есть сухой остаток от того, что вы действительно усвоили.
3. Прочитайте главы за мирных с позиции чёрного игрока. Как перевернуть и использовать каждый из пунктов для победы мафии? Какие пункты применять самому нельзя, так как они крайне вредят команде чёрных, а к каким можно подстроиться, используя себе на пользу?

Ответы на задачу

1. После противовеса два мафиози остаются за игровым столом.
2. Между #4 и #2 только один чёрный игрок. У #5 мафия либо мы, либо #1 и #2, но так как #4 считает #1 красным (покупает его голос), то, будучи мирным, он проигрывает, игнорируя счёт и логику. Наиболее вероятная команда — это #4-#5, менее вероятная — #5-#2.
3. Третий вопрос был проверочный, чтобы вы могли вычислить #5. Его мы и выводим на этом круге.

IV. Шериф и лже-Шериф

ШЕРИФ И ЛЖЕ-ШЕРИФ. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Откройте, милиция!
- Ну-ка быстро валите отсюда, а то полицию вызову!

Случай в подъезде

Шериф

Карта лидера красных торжественно занимает первое место в рейтинге самых нелюбимых ролей. Причина негативного отношения состоит в сложности самой роли Шерифа, её задач. Если мирному для минимума нужно просто разобраться в игре, мафии — сыграть в баланс и купить один голос, то Шерифу нужно купить ВСЕ голоса ВСЕХ мирных игроков. Отсюда и сложности, ведь в этой роли необходимо потратить намного больше энергии для того, чтобы победить, и далеко не всегда эти усилия окупаются.

Изначально за счёт неопределённости у мафии намного больше вероятность выиграть, так как красные игроки могут голосовать друг против друга в различных вариациях. Потому задачей-минимум для Шерифа является свести шансы мафии на победу к **50%**. По-простому, выжить и найти всех чёрных, чтобы известные красные выбирали между найденными командами. Или, будучи убитым, найти по крайней мере двух чёрных, оставив дополнительное право на ошибку красным.

Выжить. Найти всех чёрных. Убедить всех красных на критике.

Вот три основные задачи Шерифа, от которых и строится вся стратегия.

Сплотить свою команду вокруг себя, переиграть лже-Шерифа. Что может быть... проще?

Лже-Шериф

Лже-Шериф — это чёрный игрок, который называет себя лидером красных и доказывает то, что его проверки истинны, а его оппонент — мафия. Хотя дело обстоит в точности наоборот. Эту роль обычно берёт на себя Дон игры, так как из всей чёрной команды у него есть дополнительная информация за счёт ночных проверок. Однако мы отделим роль Дона от лже-Шерифа, так как стратегия фиксированного лже-Шерифа не является самой выгодной. Цели роли более подвижны:

1. Не быть заголосованным, спасти на одном из голосований своего чёрного игрока от вывода из игры¹.

2. После вывода одного красного купить руку любого из мирных жителей.

Как мы видим, у чёрного Шерифа намного больше преимуществ, которые нивелируются волнением из-за карты мафии, отсутствием опыта и логическими ошибками в процессе игры. Если за слабыми столами лже-Шериф может позволить себе покупать голос только единственного слабого игрока (играть под него), давать направо и налево мирных жителей чёрными проверками, а своих — красными, то с опытными игроками расклад меняется. Карта лже-Шерифа сливается с ролью лидера красных и становится полностью равнозначной ей по целям и задачам в плане речей, поведения и проверок. Пункты в главе призваны помочь, усилить вашу игру. Главное за любую из ролей остаётся неизменным — просто привести свою команду к победе.

¹ Необязательное условие. Однако таким преимуществом грех не воспользоваться. Даём чёрную проверку красного = спасаем своего мафиози, даём красной проверкой чёрного — аналогично.

Применение

1. Прячься от мафии, чтобы прожить как можно дольше.
 2. Ищи чёрную команду. Чем раньше найдёшь, тем лучше.
- Это можно сделать в две проверки.
3. Покупай голоса всех игроков.
 4. За чёрного спасай свою мафию.
 5. Осложняй игру настоящему Шерифу, будучи мафией.

Вопросы

1. Как по описанным выше пунктам отличить настоящего Шерифа от лже-Шерифа?
2. Выгоднее убить Шерифа ночью или поднять на голосовании? От чего это зависит?
3. Чем выгодна красная проверка в первую ночь для лидера красных? Чем выгодна чёрная? Какая лучше?
4. В какой момент времени Шериф должен вскрыться своей красной проверкой? Городу с чёрной проверкой?
5. Выгодно играть через красные проверки (сбор мирного города) или через чёрные? Почему?

ШЕРИФ В НУЛЕВОЙ КРУГ

Честно говоря, основная проблема в том,
что у меня такой тип голоса,
при котором всё звучит печальнее,
чем оно есть на самом деле.

С просторов интернета

Основная задача Шерифа на нулевой круг — пережить будущую ночь, что в условиях онлайна становится довольно-таки непросто. Речь и действия должны минимизировать факторы, по которым чёрные игроки могут распознать лидера мирных. При этом необходимо оставить себе возможность объявить себя Шерифом на критическом круге¹. В попытке спрятаться от чёрных игроков нужно знать меру, а именно: запрещено говорить речи, свидетельствующие о том, что вы не Шериф. Совершив ошибку и сказав речь неролевой карты, вы подпишете себе смертный приговор в борьбе с сильной мафией, так как лже-Шериф даст вас чёрной проверкой со словами: «*На нулевом круге он сказал...* (повторит вашу фразу) *и Шерифом быть не может*».

В дополнение к этому вам будет гораздо сложнее купить все шесть мирных голосов для победы над мафией, и придется тратить время на оправдание своих действий, что является слабой игрой. Вашей задачей к критическому кругу является создание себе имиджа того, что вы являетесь более Шерифом, чем ваш оппонент... И в большинстве игр это означает следующее: просто не делаете тех действий, которые свойственны мафии или неролевой карте.

¹ Иметь возможность быть Шерифом = подготовить вскрытие.

В рамочку:

Мафии выгодно, чтобы вы сказали нешерифскую или чёрную речь. Плохого лидера красных гораздо проще переиграть, чем застрелить.

Закроем данную сторону вопроса и перейдём к другой крайности. Шериф кричит всему городу о том, что он — ролевая карта. Тем самым вешая на себя большую мишень с надписью: «Вот он я, стреляйте меня полностью!».

Нежелательные проявления Шерифа на нулевом круге

1. Хочу, чтобы было две линии игры.

Очень распространённая фраза, которая может показаться слегка неоднозначной. Лично моё мнение: без проверок играть интересней, т. е. разбираться самому во всём. С двумя ролями уже при некритическом круге известно два и более цветов плюс собственный. Мирному игроку выгоднее, чтобы Шериф был один, живее всех живых. Откуда слот будет знать о появлении двух линий? Это часто свидетельствует о том, что сказавший данное является Шерифом, который хочет борьбы.

2. Невербальный отказ или возражение на проверку вас в эту ночь.

Если Дон это заметит, то вам конец. Какой угодно игрок может хотеть вашей проверки. Важно, для какой цели она ему, а также какие цвета даст. Если этому игроку важен ваш цвет, то проверьте его сами. Он, будучи красной проверкой, сможет «прикрыть вас» максимально комфортно, вписываясь в историю игры, дав вас проверенным мирным. А если найдёте мафию — замечательно!

1. Любой намёк на то, что у вас ролевая карта.

— Кого проверить? Покажите мне на проверку.

— Я вам пригожусь.

— Я Шерифа вытянул.

— Знаете, бывает, хочешь просто поугадывать, но карта не идёт.

— Вот, точно знал, что вытяну нелюбимую карту. Я мирный...

И т. п.

Такие ребята отстреливаются быстрее, чем ведущий скажет: «Спасибо, мафия». Причина таких речей в нетерпеливости, позёрстве или страхе того, что при позднем вскрытии им, как Шерифам, не поверят (это иллюзорный страх). Если в вашей игре присутствуют полунамёки на ролевую карту, то необходимо пользоваться ими в каждой игре в любой роли, чтобы вас не смогли «прочитать»¹, или вообще отказаться от них. За обычного мирного, используя полунамёки, будьте готовы к тому, что настоящий Шериф может назвать вас чёрным игроком, понимая, что вы готовите вскрытие. Поэтому если и действовать, то предельно аккуратно!

4. Собранность и гиперответственность.

Их быть не должно. Да, на Шерифе лежит ответственность несколько большая, нежели на простом мирном жителе, ему безразлична судьба города. Ведь он его лидер. Но если все участники партии вальяжны, много шутят, активно общаются, а какой-то один игрок проницательно оглядывает стол, внимательно слушает каждую речь, серьёзен и всем своим видом показывает, что мафии не поздоровится, то быть ему зрителем после первой же ночи.

¹ Это пример балансирования ролевой и неролевой карты.

Не то чтобы я вас слишком запугивал мгновенной смертью, просто эта глава читается и со стороны игрока мафии. Если за вашими столами наблюдается повышенная смертность Шерифов, то теперь вы будете понимать, за счёт чего. Конечно, если за столом преобладает договорка офлайн, то Шерифом можно играть более раскованно.

Единственной серьёзной уязвимостью Шерифа может быть нахождение одного через призму «уровня агрессии». Он у лидера красных понижен, т. е. он *обычно* не даёт чётких чёрных цветов с призывом вывести какого-то игрока, лишён абсолютизма (на первых кругах). Если за мирного люди часто кричат: «Да, он чёрный точно!», то, будучи Шерифом, умудрённые горьким опытом игроки имеют тенденцию страховать себя от ошибки и использовать более мягкие формулировки. «Из игроков на данный момент я считаю более чёрным...», «Мне кажется чёрным...», «Мне нужна проверка #5, так как он, вероятнее всего, чёрный, так как...» и т. п.

Суть концепции в том, что многие игроки имеют свойство реагировать шаблонно-негативно. Если ты назовёшь чёрным слабо сыгравшего мирного, то он в ответ будет считать тебя мафией до конца игры. Ибо как ты мог ошибиться в нём, великом?! Именно для страховки поражения от таких рекреационных игроков Шерифы играют на нулевом круге более мягко.

Определяем кандидата на проверку

Соккрытие своей роли в рядах мирных — уже хорошо, но это далеко не всё. Важно сделать хорошую проверку, которая даст много информации городу! Перед выбором того, к кому сходить в текущую ночь, нужно учитывать три важных правила.

1. Ужаснейшей проверкой будет найти чёрного игрока, который вскроется Доном игры.

Это проверка «в молоко». Ибо по плану мафии он будет заявлять о себе, его чёрный цвет скоро проявится. Именно поэтому нужно обладать навыком поиска Шерифа, даже если он — вы сам. Ваш оппонент также будет готовить себе вскрытие и изображать аналогичную роль. Благодаря этому навыку можно сразу находить мафию по речи, и если добавить проверку, то наутро вы будете знать сразу две мафии из трёх.

2. Избегайте проверки мёртвого игрока.

Вы идёте к кому-то «в гости», а наутро он умирает. Было? Это печально. Игрок, имеющий высокие шансы быть убитым, обычно выделяется следующими параметрами.

а) С ним очень мало или вовсе не контактируют невербально.

Мафия просто не тратит силы на того, кто умрёт ночью. Зачем убеждать труп? Ради завещания нулевого круга — несерьёзно.

б) Против него никто жёстко не играет, а то и называют красным без причины.

Понаблюдайте за динамикой игры, а именно — за конфликтами. Есть существенная разница между противоборством двух игроков и «подозрениями». Подозрения подразумевают под собой озвучивание мнения о том, что кто-то чёрный. Противоборство же означает как минимум сбор рук и дальнейшую игру друг против друга.

Против жертвы в нулевой круг чёрные руки не собирают, экономя силы для более насущных вопросов.

И напоследок из очевидного: никому не вскрывайтесь на нулевом круге, не пасуйте и не обрывайте свою речь слишком рано. Во всём остальном Шериф ничем не отличается от обычного мирного, арсенал и примеры речей которых вы досконально изучили в предыдущей части книги.

Применение

1. Имейте «почву для вскрытия Шерифом».
2. Делайте значимые проверки, избегая проверять лже-Шерифа или мёртвого игрока.

Вопросы

1. Чем речь лже-Шерифа отличается от речи Шерифа на нулевом круге?
2. Вскрылся игрок, которого никто не подозревал в Шерифе или черноте. Имеет ли при этом значение, что он отказался от шерифства на нулевом круге?
3. Кому вскрываться с чёрной проверкой?
4. Когда вскрываться с проверкой?
5. Как спровоцировать Шерифа дать о себе знать на нулевом круге, будучи чёрным?

ШЕРИФ. КАЧЕСТВЕННАЯ ПЕРВАЯ ПРОВЕРКА

Гаврила был прилежным мирным,
Гаврила мафию искал,
когда его проверкой чёрной
вдруг ком назвал.

А. Мурзина

Из предыдущей главы вы узнали о пустых проверках: в убитого игрока и Дона игры. В данной главе мы рассмотрим все оставшиеся варианты, начиная с самого лучшего.

Лучшая первая проверка: чёрный игрок, не являющийся лже-Шерифом

Как уже было сказано ранее, минимальная задача Шерифа заключается в том, чтобы уменьшить вероятность победы чёрных до 50%. Лидер красных при нахождении двух чёрных в первую ночь (лже-Шериф + проверка) становится неубиваем, т. е. сможет до конца игры проверять всех. Бессмертие Шерифа обеспечено угрозой того, что в ночь смерти он может второй проверкой найти всю тройку чёрных, которую выведут из игры по очереди. Именно это и обеспечивает 50%! Мафия в этом варианте должна поднять лидера красных на голосовании, что при опытности Шерифа и наличии красных речей с его стороны будет очень непросто. И, разумеется, вследствие живучести Шерифа чёрным блокируется стратегия игры на разноцветях, принуждая играть командой. В этом основная сила проверки игрока мафии, который не вскроется лже-Шерифом! Нашли — считайте, полпобеды сделано. Если вы сказали очень красную речь и вас уверенно взяли в команду хотя бы несколько мир-

ных на нулевом круге, то с данной проверкой выиграть партию не составит труда.

Красная или любая другая проверка

Проверяя лже-Шерифа или находя красного, вы даёте мафии прекрасный шанс самим выбрать победную стратегию. Переиграть вас или убить без найденной чёрной команды. Для мирных сухая вероятность победить в угадке среди трёх непроверенных составляет всего лишь 25%, что не играет на руку городу.

Правильная игра со своей командой подразумевает, что вы пошли к игроку, к которому есть подозрения со стороны мирных.

Худшая проверка в первую ночь

Игрок, против которого на нулевом круге сыграли три или более игрока. Найденная мафия вам ничего путного не даст, так как ушлые чёрные наверняка отказались от него вместе с мирными жителями. Этого игрока и так сняли бы при девятерых или на позднем круге, потому его цвет не приносит пользы мирному городу. Найденным красным его будет очень сложно спасти, и лже-Шериф может дать его чёрной проверкой, связав с вами в одну команду по второй линии игры.

Обоснование проверки

Донести причину своей проверки до города важно, так как существенная часть игроков по аргументации позиции и выбирают линию игры. Нельзя просто так бездумно идти «в гости» ночью к выбранной кандидатуре. В борьбе против лже-Шерифа вы должны иметь убойные аргументы, почему цвет игрока, к которому вы шли, **важен и информативен**.

Забирайте в арсенал.

Для первой проверки

1. Игрок сыграл против меня, я пошёл к нему за чёрной картой.

2. Игрок #8 назвал меня и #6 чёрными, проверил 6 — он мирный, 8 — чёрный. Тем самым нашел два цвета зараз.

3. Проверил #2, так как он будет закрывать критический круг.

4. Проверил по просьбе нескольких игроков за столом, среди которых точно есть красные.

5. Проверил сидящего рядом — удобно вскрываться.

6. Пошёл за чёрным, так как не дал позиции, не поделил стол, выставлял кандидатуры на нулевом и т. п.

7. Игрок в выраженном конфликте с двумя игроками за этим столом. Его проверкой решил найти цвета сразу троих!

8. Я нашёл для себя уже четыре мирных жителя. Проверял самых красных из остатка, так как проще найти всех чёрных через сбор мирных игроков по методу остатка.

Для второй и далее ночи

1. Проверял красного для математической победы.

2. Проверял того, кто голосует с чёрным игроком.

3. Проверял из выводящих рук.

4. Узнавал цвет по просьбе своей проверки.

5. Искал «сладенького» чёрного.

Применение

1. Ищите чёрного, который не вскроется Шерифом.

2. Блокируйте мафии стратегию игры на разноцветях.

3. Обосновывайте свою проверку.

Вопросы

1. Придумайте дополнительно пять аргументов для проверки игрока.

2. Какой плюс для мирного города и Шерифа от проверки выводящих рук? Вспоминаем из ранее прочитанного.

3. Зачем Шерифу проверять того, кого укажет его проверка? (Минимум два пункта.)

4. Вы лже-Шериф и увидели, как настоящий дал знать своей проверке о том, что она — мирный житель. Какую проверку вам выдумать с наибольшей выгодой для команды мафии?

5. Расставьте пятнадцать пунктов обоснования проверки (восемь из главы и пять своих) в порядке убывания по:

а) тому, доверились бы вы игроку, как Шерифу, по данному аргументу;

б) информативности для города.

ВСКРЫТИЕ ШЕРИФОМ ГОРОДУ

Подмигнул мне? Видимо, настроение игривое.

Реплика безымянного пассажира

Для чего и в какое время лидеру красных лучше всего сообщить о себе городу? В шерифской игре есть два принципа, вокруг которых строится вскрытие.

1. Чем раньше мы откроем себя и свои проверки, тем проще спланировать ход игры команде мафии. Тем выше вероятность смерти через убийство ночью без найденной тройки чёрных.

2. Городу открыться в любом случае надо для того, чтобы был понятен расклад за столом. Мирным жителям необходимо объединиться вокруг своего лидера.

Вскрытие при десяти игроках

Мы молчим и сидим тише воды ниже травы. Единственное исключение, если стоим на голосовании **с угрозой вывода** на нулевом круге. Но и в этом случае не стоит заявлять о себе явно, лучше сказать, что не хотите говорить. Причём это нужно делать перед самым голосованием, чтобы у мафии не было времени переназначить договорку на вас. Явно обозначить себя, выдать роль на данном круге = сильно подвести команду. Мёртвый Шериф – плохой Шериф.

Вскрытие на круге при девяти игроках, начало обсуждения

Довольно распространённой стратегией является вскрытие сразу наутро, до объявления смерти убитого в ночь на десять человек. Чтобы понять природу этого явления, нужно рассмотреть, для чего это вообще нужно и так ли необходимо. Ход, который считается красным, помогает городу. С точки зрения стратегии и баланса если в городе есть действие, которое совершает Шериф, то его должен зеркалить противник со стороны чёрных. Иначе всегда при сравнении ходов будет выбор в сторону настоящего.

Стратегия вскрытия Шерифа на первых секундах круга при девятиерых состоит в негласном призыве делать мафию аналогичным образом. Дон не проверяет жертву в первую же ночь, поэтому данный мув может помочь мирным жителям найти чёрного игрока.

Вскрытие в первые же секунды = ловля мафии

Расчёт идёт о том, что лже-Шериф вскроется красному игроку с проверкой, а мы, будучи мёртвым лидером мирных, найдём сразу два цвета. Данная стратегия является ошибкой, опирающейся на слишком малую вероятность события, и больше вредит городу, чем помогает. Вероятность успеха данного мува крайне мала, а вот то, что внимательный Дон заметит вскрытие — велика. Мафия может выжидать, долго ловить взгляд проверки, вскрыться своему собственному игроку с красной проверкой или чёрной проверкой мирного. Или, что более правильно, — сидеть тихо. Всё это сводит полезность раннего вскрытия к нулю. Если не с начала круга заявлять о себе, то когда?

Вскрытие на девять человек, конец обсуждения или голосования

Именно этот момент — лучший для того, чтобы сообщить городу о себе. Но, опять же, неявно. Мы не кричим, размахивая значком, дескать «вот он я, лидер красных!». **Наша задача — отвести проверку лже-Шерифа от себя.** Нам, будучи Шерифом, выгодно наличие качественной проверки от своего противника, так как она сама по себе несёт большое количество информации. Если лже-Шериф даст игрока проверенным красным, то это поможет мирным использовать счёт игры в нашу пользу. Чёрная проверка мирного со стороны лже-Шерифа — это один гарантированно купленный голос на вашей стороне, верный союзник и помощник. Мафии наиболее выгодно скрыть информацию, дать проверку убитого или вас, Шерифа, проверенной мафией. Давая намёк на игровую роль, вы отведёте от себя проверку!

Все выкрики, вскрытия своим красным проверкам и озвучивание чёрных делаются за пять–десять секунд до начала голосования.

Фразы для отвода проверки от себя следующие. Они же обязательно используются, если против вас собираются голосовать: *«Я не голосуюсь»* или *«У меня есть основания посидеть»* — можете быть как Шерифом, так и красной проверкой. Не явно, но проверять вас не пойдут. *«Игрок № я, игрок № (ваша красная проверка) не голосуется»* — вы обязаны спасти игрока своей команды. Это необходимо для счёта игры и опоры для города в случае вашей смерти. Именно известный красный станет ею, хотя вы уже об этом давно знаете.

Если проверка — красная

Вскрытием непосредственно перед голосованием мы защищаем себя от плохой игры своей красной проверкой. Почему мы

шли к определённом слоту — искали там мафию, т. е., найдя там красного, мы едва ли можем рассчитывать на великолепный уровень игры. Из-за страха быть поднятым на голосовании эти ребята будут рады «спалить» вас всему городу. Благодаря этому объединению лже-Шерифу будет легко связать вас в одну команду. Благодаря наблюдениям за желающими *вывести вас с красной проверкой* можно найти мафию. Сбор рук против одного из вас ещё может быть ошибкой мирного жителя, но когда играют и против вас, и против вашей проверки, то практически в 100% случаев это говорит о наличии чёрной карты у атакующего. Что будет, если вы сообщите о себе рано? Заметив маяк, чёрный не будет играть ни против вас, ни против вашей проверки, а может даже обратиться к вам, прикроет и тут же убьёт!¹

И, наконец, самое важное: **аргументы Шерифа для проверки, истинности своей линии.** Этим кругом вы разрушаете потенциальные связи с вами за счёт множества событий и речей во круг. Если мафия хочет связать в одну команду вас с проверкой, то сделать ей это будет в разы сложнее, если проверка не будет знать о том, что она — найденная красная!

Игрок, находящийся в состоянии неопределённости, может выдавать такие аргументы, на которые просто не способен, будучи твёрдо уверенным в своей безопасности на голосовании. Представьте, что проверка вас подозревает, на своей речи озвучивает то, что не понравились некоторые моменты из вашей речи. Потом, под конец круга, узнаёт о том, что он — проверенный мирный! Это не только метаигра, это неподдельные эмоции и множество тонких моментов, которые могут выдать красного игрока.

Если проверка — чёрная

Необходимо всё так же использовать правило дачи информации о найденной мафии только за десять секунд до голосо-

¹ Обожаю эту стратегию для усиления своей позиции, будучи мафией!

вания. Это надо делать в том случае, если голосов против неё не собирается. Ваша задача — сделать так, чтобы против кандидатуры набралось минимум три руки (вы + ещё две)¹ для информативного голосования. Идеально, чтобы голосующие не знали о том, что отдают голоса за уже найденного игрока. С помощью оснований, побудивших поставить руку, можно собрать мирную команду. Если городу заранее будет известна чёрная проверка, то информативного голосования не будет. Мафиози, зная, что он проверен, будет делать всё для того, чтобы его не связали в одну команду с двумя своими чёрными, доставляя массу проблем. Понимая неотвратимость ухода на голосовании, чёрный игрок может начать собирать руки против своей мафии для того, чтобы «вписать» его в команду красных. Эта почва так же будет укреплять позиции лже-Шерифа, с которым сложно будет связать команду. Не озвучивая цвет или делая это перед самым голосованием, мы обрубаем мафии подобные возможности. Проверенный чёрный в этих условиях склонен собирать руки против красных игроков, конфликты с его участием будут давать правдивые цвета. Т. е. партий, в которых чёрные разыгрывают конфликт друг с другом, будет существенно меньше². Для красных игры станут понятнее и легче.

Последний пункт — подготовка к критике. Наши речи и выводы — это не просто информация для мирного города, но и оружие против мафии: если мы сделали всё правильно и лже-Шериф пошёл к нам, то используем аргумент: *«Чёрный игрок специально не стал давать информативную проверку, очевидно было, что я не проверяюсь»*.

Если лже-Шериф связывает вас с любым мирным в одну команду, то вы приводите контраргумент невозможности оного:

¹ Три или четыре голоса — идеальный информативный разброс рук.

² Данная ситуация называется «искусственный разноцвет».

«На прошлом круге #? сказал... а это прямо говорит о том, что мы оба не можем быть мафией. Всё просто — я настоящий Шериф».

Применение

1. Не вскрываемся в начале круга.
2. Время для вскрытия — последние десять секунд до голосования.
3. Фокусируйтесь на не страхе проиграть три в три, а на сильной игре. На победе.

Вопросы

1. Чем отличается вскрытие лже-Шерифа от настоящего на первом круге?
2. Приведите ещё одно преимущество вскрытия на десяти секундах перед голосованием.
3. За столом у лже-Шерифа есть игроки, которым можно безопасно вскрыться в любой момент времени. Что это за игроки и как это сделать?
4. У вас за столом четыре неизвестных игрока при двух мафиози между ними. Какой цвет найти лучше — чёрный или красный — и почему?
5. Три неизвестных игрока, два мафиози между ними. Какой цвет лучше найти в этой ситуации?
6. Что такое математическая победа и при каких условиях она наступает?
7. Что выгодней за Шерифа: вывести игрока, поделить стол решающей рукой или не быть выводящей рукой вовсе? А за лже-Шерифа?

КРУГ НА ДЕВЯТЬ ЧЕЛОВЕК: ГОЛОСОВАНИЕ ШЕРИФОМ

Двое разговаривают на выборах:

- Ну что ты думаешь об этих кандидатах?
- Что? Да нам просто повезло, что выберут только одного!

Предвыборный анекдот

Голосование без чёрной проверки

Лучшим выбором голосования Шерифа без найденного чёрного игрока будет создание автокатастрофы, **даже при наличии игрока, который играет против вас**. Этим действием демонстрируете городу, что вам, как лидеру красных, не нужно дополнительной рукой спасти своего чёрного на голосовании. Вы сможете привести убойные аргументы в свою пользу на критическом круге, если лже-Шериф нарисует команду из вас и того, кто стоял на голосовании при девятиерых. *«Чёрный игрок пытается сказать, что я нахожусь в команде с #№? В его версии я отдаю своего игрока, создавая распил, вместо того чтобы просто снять мирного решающей рукой. Такого быть не может».*

В дополнение вы показываете свою заинтересованность в увеличении количества информации за игровым столом (больше речей). Ваша рука не будет выводящей, что усиливает позицию на критическом круге, если по проверкам и логике ушедший игрок был красным (против него голосовали игроки из команд по двум версиям игры или, по крайней мере, чёрные игроки из числа ваших известных противников). Вам в плюс пойдут высказывания по поводу того, кто кого выводил. Если ваш противник поднял мирного жителя (сделал ошибку), а вы — нет, то это преимущество может сделать игру.

На круге и самом голосовании мы копируем аргументы и ходы, свидетельствующие в нашу пользу, по которым нельзя связать команды. Красные игроки в большинстве своём за столом ориентируются лишь на собственные стратегии поиска чёрных, поэтому каждое *полезное для города* действие надо озвучивать и подкреплять аргументами. Не факт, что сделанный вами красный ход есть в картине мира другого игрока. Вполне возможно, что без упоминания или акцента на нём он просто пройдёт мимо человека. Почему лучше сначала не добывать решающей рукой даже того, кто играет против вас? В краткосрочной перспективе естественно вывести чёрного сразу, но лучше — посмотреть разброс рук и лишь потом добить игрока на переголосовании.

В контексте же всей партии можно сместить команду мафии сильной аргументацией на критику, а именно:

*«У меня есть игрок, который играет против меня, для меня самый чёрный за столом. Я проследил, чтобы он набрал нужное количество рук и **НЕ ДОБИЛ** его, чтобы город получил **больше информации и вы все разобрались**, понимаете? Поэтому я — Шериф, по ходам, делам, речам, карте!»*

Голосование с известным чёрным игроком

Вы всегда должны проконтролировать наличие выставленной мафии на голосование и поставить руку за его вывод! В прошлом варианте без найденного чёрного мы можем допускать ошибку, свою и того, кто играет против вас. В этой же ситуации мы должны голосовать по проверенной мафии. Наличие этой стратегии у мирного города позволяет находить мафию, которая даёт ложные проверки. Если Шериф в первую ночь нашёл чёрного игрока, но не голосовал по нему при девятикратных, то он мафия! Которая к критике просто выдумала проверку.

Что лучше делать в этом случае, если проверенный игрок взял на себя роль лже-Шерифа? В данной ситуации вы всегда голосуете одной рукой против своего противника, и он должен действовать аналогичным образом. Да, он не уйдёт на голосо-

вании, и тем не менее вам надо поставить против него свою единственную руку. Почему? Помните значимость количества сконцентрированных рук? Есть существенная разница между разбросом рук 3 vs 6 (когда Шерифы голосуют тех, кого хотят) и ситуации 2 vs 5 (Шерифы отводят голоса друг против друга). В последней схеме руки чёрных летят намного кучнее (их всего две), мирным легче сделать выбор и рассмотреть основания разброса голосов. Именно в этой ситуации лучше всего проверять выводящие руки, так как при нахождении там чёрного игрока вам не нужно сомневаться в наличии критики за игровым столом. Голосование Шерифов друг против друга не только увеличивает информативность через рассеивание рук, но также уменьшает вероятность подъёма мирного жителя при девяти-рых. Да, эта информация уже была раньше, но это именно тот случай, когда повторение — мать учения.

Нюансы

Если вы понимаете, что чёрные собирают голоса против сильного мирного, который правильно определился с командой, то вам следует его спасти. Возможно, даже выкрикнув, озвучив свою чёрную проверку перед голосованием, потенциально активируя баланс. Ибо жизнь красного всё-таки дороже сбора информации.

Если при этом лже-Шериф не свяжет вас и того, кого вы спасли, в чёрную команду, то вы можете разбить команду мафии в пух и прах заявлением: *«Я за чёрного игрока никогда не спас бы мирного, которого можно поднять. Это крах мафии! Это к вопросу о том, кто здесь настоящий Шериф!»*

И последнее, поднимать троих при девяти-рых без известного чёрного на голосовании — одна из худших идей в том случае, если делите стол не вы или нет уверенности в том, что минимум один чёрный по логике игры стоит на голосовании. Нередка ситуация, когда чёрный игрок делит стол так, чтобы поднялись три мирных жителя! В этом случае (без известных чёрных, не являю-

щихся Шерифами) лучше всего голосовать свободно: «лидеры красных» друг против друга, остальные — согласно основаниям.

Применение

1. Контролируйте выставление чёрного игрока и голосуйте за его вывод.
2. При лже-Шерифе и чёрной проверке всегда голосуется проверка.
3. Делите стол, отводите руку — делайте голосование информативным.
4. Голосуйте одной рукой за вывод лже-Шерифа из игры.
5. Аргументируйте свои действия.
6. Применяйте все вышеописанные стратегии за команду мафии.

Вопросы

1. При каком условии вы можете спасти красного игрока при голосовании на девяти с выгодой для себя за команду мафии?
2. За чёрного игрока можно обойти правило донесения своей проверки столу на первом круге. Как?
3. Что делать, если у вашей команды нет лжешерифства, а настоящий с красной проверкой хочет поднять троих?
4. Запишите одну или несколько основных причин поражения за карту Шерифа.

ЛИНИИ ПРОВЕРОК ШЕРИФА. МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

— Шкипер, как вы нашли нас?
— Легко. Мы просто шли по пути
несубординации
и потом свернули на путь недоверия.

*Из мультсериала «Пингвины
из Мадагаскара»*

Существует всего два целенаправленных стиля игры за Шерифа: игра от сбора красной команды/игра через нахождение мафии. Какой из стилей лучше, а также о принципах математической победы мы поговорим в этой главе.

Во избежание перегруженности текста будут использованы сокращения по линиям проверок:

КК — красная проверка красного (включая проверку убитого игрока);

ЧЧ — чёрная проверка чёрного;

КЧ — красная проверка чёрного (обман);

ЧК — чёрная проверка красного игрока (обман).

Первые две линии (КК, ЧЧ) доступны настоящему лидеру красных, все четыре же (+КЧ, +ЧК) — только лже-Шерифу.

Игра от чёрных проверок

Линия начинается после нахождения в первую ночь игрока чёрной команды.

ЧЧ ЧЧ. При наличии непроверенного мафии — лже-Шерифа

команда мафии найдена. Вам остаётся только довести дело до победного конца.

ЧЧ КК. Данная линия оставляет много возможностей для мафии. Она может как убить настоящего Шерифа во вторую ночь без второй линии игры, так и играть команда на команду. При второй красной проверке у вас не будет полной картины партии и, возможно, придётся тратить силы на убеждение того, кого нашли красным. После найденной мафии лучше всего и во второй раз обнаружить чёрный цвет.

Проверка мафии даст городу наибольшее количество информации, именно поэтому Шериф должен идти за ней с первой же ночи. Найденный чёрный — это уверенность в своей позиции, снижение уровня агрессии¹, голосование против мафии и масса преимуществ, описанных в главе о лучшей проверке. Игра же от сбора мирных игроков начинается с красной проверки в первую ночь.

Игра от красных проверок

КК КК. Если в ночь перед критикой Шерифа убивают, то по данной линии он оставляет после себя двух точно известных мирных жителей. Они объединят город и вплоть до самой угадки (круг при семи, круг при пяти) смогут выбирать кандидатов на вывод из игры. Влияние будет у города, как и итоговое решение на кругах, — это является преимуществом линии.

Очень важно вспомнить, что хорошие Шерифы, наткнувшись на мирного жителя, находят через конфликтующие связки цвета двух игроков одновременно. Атакующий нашу проверку — мафия.

Найдя второго красного из сомнительных игроков во вторую ночь, вы приблизите наступление математической победы. Мафиозное сообщество так называет стратегию нахождения чёр-

¹ Об уровне агрессии совсем скоро. Держите в уме.

ных от поиска красных игроков. Второй линии игры в этом случае быть или не должно, или город её не рассматривает. Суть стратегии такова: вы добавляете в мирную команду игроков, увеличивая её так, чтобы в сухом остатке у вас остались чёрные игроки. Математическая победа наступает в следующих случаях.

1. При девяти игроках у города есть пять найденных красных игроков (в остатке право на ошибку и три чёрных, четыре голосования).
2. При семи игроках должно быть известно четыре красных игрока. Если круг не критический, то достаточно трёх.
3. На пять человек трое.
4. При троих двое.

При серьёзной позиционной игре, когда люди ответственно подходят к раздаче цветов, не обязательно иметь все проверки по количеству игроков. Например, игрок #5 уверенно называет игроков #2 и #4 мирными, вместо того чтобы просто с ними поиграть. Проверка этого игрока сразу формирует мирную команду из четырех человек (#5, #2, #4 + мы сами)! Эта ситуация хоть и не работает в 100% случаев, но тем не менее является мощным подспорьем в игре при формировании красной команды.

КК КК ЧЧ. Данная линия оптимальна в том случае, если у вас прошла критика и за столом присутствует лже-Шериф. Вы уже вывели одного чёрного, второй чёрный известен (это лже-Шериф) и последнего вы находите проверкой — красная проверка больше не нужна.

КК КККК. Если вы вывели лже-Шерифа или думаете, что вас убьют, то ищите третьего красного игрока. В самом приятном раскладе (все проверки живы) это математическая победа, в не самом лучшем — до конца игры у вас будет живой красный игрок, который примет верное решение с вероятностью в 50% и более на то, что он попадёт в мафию. По математике сухая вероятность победы мирными жителями составляет всего лишь 25%. А с проверенным красным — все 50!

О разноцветных проверках

КК ЧЧ. Без чёрной проверки вы — мясо на отстрел. На первом круге, понимая, что Шериф умрёт, чёрные посылают друг друга на проверку, побеждая на разноцвете. С красной проверкой лучше не высовываться!

ЧЧ КК. Шериф с данной линией может быть убит во вторую ночь. Это частый вариант, при котором проверка в первую ночь вскрывается лже-Шерифом.

В обоих этих вариантах при убийстве вас после стреляют красную проверку. На круге в пять человек у города не будет связующего звена, которое соберёт город! Именно поэтому разноцветных проверок стоит всячески избегать.

Применение

1. Играйте от чёрных проверок.
2. Собирайте красную команду, если начали с красной проверки.
3. Проверяйте конфликтующие связки.
4. Нельзя сносить через баланс Шерифа при семерых без найденной команды.

Вопросы

1. В каких ситуациях лже-Шерифу выгодно дать своей первой проверкой чёрному чёрным? Каков план на победу?
2. При каких условиях выгодно за лже-Шерифа давать красного красным?
3. Какая из четырёх проверок (КК КЧ ЧК ЧЧ) в первую ночь самая выгодная для команды мафии и почему?
4. Какое главное преимущество проверки чёрного, который не вскроется лже-Шерифом из главы 31, не было озвучено в этой?

5. Влияет ли цвет первой проверки лже-Шерифа на планирование игры: три в три, два в два или для победы на угадашке? Есть ли зависимость?

ПОЛЬЗА И ВРЕД ВТОРОЙ ЛИНИИ ИГРЫ. ПЕРВАЯ ПРОВЕРКА ЛЖЕ- ШЕРИФА

Наша милиция гораздо охотнее нападает
на след преступника, чем на него самого.

Анекдоты про полицию

Вскрытие лже-Шерифом необходимо совершать только в ситуациях, выгодных для чёрной команды. Если настоящий лидер красных нас не нашёл, а мы озвучиваем свои проверки, то даём своему противнику и городу дополнительные известные цвета (как минимум себя + дополнительную информацию за счёт выдуманных проверок). Вскрытие городу должно происходить не просто ради наличия второй линии как таковой, а с конкретными целями.

Лже-Шерифство применяется для следующих целей:

1. Переехать настоящего Шерифа, т. е. вывести его или играющих с ним людей на голосовании.
2. Защитить команду чёрных от вывода на голосовании через дачу проверок.

В зависимости от ситуации за игровым столом мы строим план на победу: выбираем круги, на которых выведем мирных, а также стратегию, которая поможет в этом. После чего даётся проверка, одна из четырех видов. В этом плане у лже-Шерифа имеется преимущество перед настоящим, так как ему доступна гибкость в выборе дачи цвета, чего лишен настоящий. Итак.

Проверка красного красным

Преимущества

В главе про метаигру было рассказано о логике отстрелов, т. е. убийство игрока с чёткой позицией с неприлично высокой вероятностью говорит о том, что люди, против которых он играл, — мафия. Иначе им выгодно было бы оставить его за столом, так как это их купленная рука, благодаря которой можно выиграть партию. Именно поэтому стоит избегать выводить ночью таких игроков **вне логики игры**. Основная цель КК — скрыть свои причины убийства. Основная суть нашей проверки такова: мы даём КК любого игрока, который играет против нас или нашей команды, но являющегося довольно красным для города. Т. е. вывести его из игры на голосовании не видится возможным. После этого мы его убиваем ночью, как мешающий элемент. Но теперь его смерть обыгрывается иначе, он умер не потому, что мешает или разобрался, а как проверенный игрок, который по логике игры не мог быть ни с кем в команде. Это важно.

Второй вариант розыгрыша КК — купить этим самым голос мирного игрока. В этом случае необходимо направлять его действия на всех кругах, чтобы его голос был гарантированно вашим. Одной из самых больших ошибок является дача мирным того, кто играет против вас. Оставить такого игрока в живых означает проиграть партию.

Лайфхак для чёрных

Можно по логике игры идти к самому мешающему, красному для многих игроку, к которому настоящий Шериф не пошёл бы. Он играет против вас, вы пошли его проверять. Вот «беда», он — красный! А вам и так надо его убивать!

Усиливающий приём: попросите вскрыться Шерифом вашу проверку, прикрыть вас. После убийства скажете, что мафия шла убить настоящего, а попала в красную проверку. Ушедший игрок — красавчик, а вы — настоящий и живой Шериф только благодаря его жертве.

Недостатки

Против «Шерифа» не будут голосовать. Не будут выводить и вашего оппонента. Вы дали КК, настоящий лидер мирных с большой долей вероятности тоже нашёл мирного жителя. В этой ситуации четыре игрока имеют на голосовании при девяти: два игрока из оставшихся пяти — чёрные, а это **40%** на то, что чёрный игрок слетит с игрового стола. Нужно помнить о том, что вам необходимо будет поднять двоих красных игроков на голосованиях, потому ни в коем случае нельзя давать подозрительного мирного красным! Это делается только в том случае, если помимо этого кандидата у города есть выбор, кого поднять вне вашей чёрной команды.

Если в одном месте покраснеет, в другом почернеет. При этом достаточно неплохой вид КК — дать убитого ранее мирного проверенным красным. Этим самым вы спасаете себя от вывода при девяти с выходом в различные победные стратегии. Сухая вероятность вывода чёрных на голосовании при этом — **33%** и меньше. Вывод:

Дача КК живого игрока ведёт к увеличению вероятности мафии быть выведенной при девяти!

План на победу при живой КК следующий: играем команда на команду, Шерифа можно убивать, ***только если игра складывается так***, что при девяти уйдёт мирный житель. Во всех других раскладах вы должны выводить лидера красных на голосовании, покупая руки города. План победы — три в три, в редких случаях — два в два. Или придётся давать игроков своей коман-

ды проверенной мафией, ибо начнутся проблемы с недочётом чёрных.

Проверка красным чёрного игрока

Преимущества

При даче КЧ двое из трёх мафиози не будут голосовать. При этом вероятность поднять оставшегося чёрного равна один к шести, всего лишь **16%**. И даже не ваша команда, а сам город выведет мирного жителя, ведь красным просто некуда ставить голос! Эта линия игры предназначена для три в три или два в два с игрой «команда на команду». Она предполагает блицкриг. Вы не даёте мирным жителям за счёт множества ходов доказать свой цвет, заканчивая игру за минимальное количество кругов.

Лайфхак для чёрных

Вы можете не вскрываться городу со своей проверкой. Вы дали красным своего, следовательно, он не будет сообщать городу о наличии второй линии. Вы можете убить настоящего Шерифа и играть как ни в чем не бывало, инкогнито. За мафию вскрыв своего Шерифа городу на раннем круге, вы можете заявить¹: *«Я не могу с ним быть в одной команде, так как открыл его городу. Был бы я чёрным, просто не сообщал бы это, убили бы настоящего и сидели тихо. Я озвучил, поэтому красный и нашей связки не существует»*.

Если настоящий Шериф нашёл любого из вашей связки мафией, то именно этому игроку наиболее комфортно вскрываться, и почти вся довольная команда мафии сидит, не голосуя.

¹ Это должно быть в вашем плане на игру. Просто так вскрывать Шерифа (да и вообще что-то делать) за чёрную карту не стоит. План и ещё раз план!

Совмещается и с командной игрой, и с игрой на разноцветях, в зависимости от ситуации за столом.

Недостатки

Дача в первую ночь КЧ равнозначна ставке на быструю победу. Эта линия из-за своей силы читаема опытными игроками, потому к вашему оставшемуся в живых чёрному игроку, которого вы дали красным, могут возникнуть серьёзные вопросы: почему он не стреляется?

Ваш чёрный игрок не сможет набрать ходов для окраснения через вывод своих игроков, ибо привязан действиями к своему Шерифу. Вы уже команда.

Проверка красного чёрным

Преимущества

Вторая сильнейшая линия. Одновременная защита своих чёрных игроков через озвучивание своей проверки, затем уход мирного жителя при девятироковых игроках. Перед голосованием озвучиваете найденного чёрного, и он слетает со стола, делая разброс рук неинформативным.

Недостатки

Затянутая игра за счёт дальнейшего баланса позволит красным набрать много ходов, благодаря которым у чёрных могут появиться сложности. Ведь один из фундаментальных принципов мафии следующий:

С течением игры мафия имеет общую тенденцию очерняться, красные — окрасняться.

Любое затягивание игры и увеличение количества информации вредит команде чёрных. Чтобы это сгладить, мафиози копят

красные ходы, на которых строят свою аргументацию. Но это не всегда помогает из-за присутствия эмоциональных факторов и анализа предыстории игр.

Лайфхак для чёрных

Линия представляет собой самую вариативную стратегию для команды мафии. Можно не только стрелять Шерифа без найденной чёрной команды, но и переезжать его на любом из кругов. Как два в два, так и на угадайке!

Проверка чёрного чёрным является редкой, сложно исполняемой стратегией игры с победой на поздних кругах. Она редка, не так эффективна и сочетается только с хорошим планом на победу. Описана будет в главе «Сбиваем счёт игры мирным жителям».

Применение

1. Планируй игру в зависимости от первой проверки.
2. Не стоит вскрываться Шерифом, если за столом и так много людей, которых можно вывести из игры. Говори, что ты посидишь, если проверен!
3. Защищай мафию, будучи не только лже-Шерифом, но и простым чёрным игроком.
4. Давай красными неудобных игроков и стреляй их.
5. Давай красными игроков и вежи их.

Вопросы

1. Ваш лже-Шериф сделал проверку КК сомнительного игрока. Вывели мирного при девятирох, убили Шерифа, у которого известны два чёрных игрока. Приведите аргументы для вывода КК игрока на угадайке.
2. Вы играете ЧК линию. Какие проверки стоит дать, чтобы

победить Шерифа на угадашке?

3. Оцените свое видение игры. Дали чёрного чёрным в первую ночь, настоящий Шериф вас нашёл. Как выглядят ситуации на пять человек за игровым столом? Можно ли победить и как?

КОНЦЕПЦИЯ «УРОВНЯ АГРЕССИИ»

В любой непонятной ситуации выставляя самого себя.

Этим самым ты не заденешь тонкие, чуткие натуры других играющих.

Путь к успеху в «Мафии»

Концепция уровня агрессии является ключевой для Шерифа и всей мафии, потому как от её применения напрямую зависят купленные голоса, которые так нужны ролевым картам. Шерифу — все, чёрным — один или два. Как это работает?

Тот, против кого вы играете, будет считать вас мафией

Это применимо ко всем игрокам слабого и сильного уровня, не обладающим достаточным уровнем осознанности. Под осознанностью подразумевается умение понять, за что вас считают чёрным, и разобраться, имеет ли игрок право на данную позицию. Если его точку зрения можно принять, то стоит рассмотреть ситуацию, что вас атакует мирный. К сожалению, большинство игроков действуют шаблонно: меня атакуют, а я красный, значит, тот, кто это делает, чёрный. На это и рассчитывает мафия, ожидая конфликтов.

В данном правиле есть и исключения: игроки, которые принципиально не в состоянии атаковать других, из-за низкой самооценки или неуверенности в своём праве на это. Против них эффективно собирать руки, лучше всего без эмоционального давления, а как бы ведя с ними диалог.

Применение уровня агрессии за команду мафии

а) В связках лучше давать красные проверки вместо чёрных

При наличии двух конфликтующих игроков давайте красные проверки вместо чёрных. У вас в кармане будет аргумент: игрок — мафия, так как играл против мирного жителя! Этим вы оставляете второму игроку право признать ошибку в том, против кого он играл, и выбрать вашу линию игры. Если вы дадите чёрную проверку, то **гарантированно** не только потеряете голос, но и наживёте игрока, который будет собирать руки против вашей команды. Любой слот в состоянии неопределённости лучше верно определившегося!

б) Атакуй уже говоривших игроков

Игрок, высказавшийся на текущем круге, не сможет защитить себя своей речью, найти в ваших словах обман или нелогичность. Помните виды позиций? Чем дальше сидит игрок, тем более весомой будет его речь. Особенно это касается закрывающих круги. При позиционных убийствах лучше сделать так, чтобы ваш чёрный игрок закрывал круг — момент перед голосованием самый удачный для того, чтобы переманить голоса мирных жителей.

в) На критике пиши своего чёрного в команду к Шерифу, если хочешь победить на этом круге

Универсальная стратегия для покупки потенциальных голосов. Не атакуя, вы переманиваете на свою сторону красных. Естественно, мафиози поставит голос вместе с купленной рукой, победа ваша!

Уровень агрессии и Шериф

Шерифу в этом плане гораздо сложнее, ведь одна неверная атака может стоить игры. Чёрные разыграют баланс и оставят на решающий круг того, кто проголосует по лидеру красных из-за того, что он видел в мирном жителе игрока мафии. Более того, применяемый к Шерифу уровень агрессии трансформируется в уровень недоверия. Чем больше непонятных и мутных действий делает Шериф, тем больше вероятность, что он чёрный. Именно поэтому за главную ролевую карту красной команды не рекомендуется делать нестандартные мувы, маяки, назначать отстрелы и т. п., — нужно играть максимально аккуратно, просто и понятно.

Применение

1. Думай, имеет ли право на позицию игрок, который тебя атакует.
2. Атакуй того, кто собирает против тебя руки.
3. Атакуй уже говоривших игроков.
4. В связках делай красные проверки, чтобы вывести того, кто против неё играл. Особенно хорошо красными давать своих чёрных.
5. За Шерифа играй просто и аккуратно.

Вопросы

1. Когда можно позволить себе размазывать позицию и никого не атаковать, а когда это необходимо? Опишите минимум две ситуации.
2. При скольких игроках Шерифа стрелять можно, при скольких нельзя?

3. Вас шестеро, и у вас есть возможность сломать с победой два в два. Когда это лучше делать — на первом или втором голо-
совании? Почему?

4. Отталкиваясь от позиционной силы слотов, какие из десяти лучшие?

ИГРА ШЕРИФОМ НА КРИТИКЕ. ОСНОВНЫЕ ПРИЧИНЫ ПОРАЖЕНИЯ ЛИДЕРА КРАСНЫХ

Если вам кажется, что от ваших доводов
у меня опустились руки, вы ошибаетесь. Я
только наклонился за монтировкой!

Девиз в сложных ситуациях

Критика — время, когда нужно раскрыть все самые сильные аргументы и выложиться по полной. Важно, чтобы именно на данном круге выбрали вашу сторону ВСЕ мирные за игровым столом. Городу нужно время для определения с линией игры, и именно поэтому мы открываемся ему сейчас! Если до этого времени вы сидели молчком, то:

1. При первых секундах начала игрового дня гордо вскидываете значок Шерифа и мгновенно показываете последовательные проверки раньше, чем это сделает ваш противник с чёрной картой.

Этот ход намного более сильный, нежели вскрытие после минуты убитого или в середине круга. Этим мы показываем, что нам нечего планировать или скрывать, и со стороны мирных это будет выглядеть как настоящее шерифство. Лже-Шерифу гораздо удобнее посмотреть проверки настоящего, поразмыслить над раскладом игрового стола (случилось ли убийство ночью), построить план на победу и лишь затем озвучить выгодную для своей чёрной команды проверку. Мы обрубаем все эти преимущества, усиливая собственную линию игры, вынуждая чёрного игрока в дальнейшем совершить аналогичное действие. По-

спешное показывание проверок чёрной картой без должного опыта (планирования заранее хода игры) выдаст брешу не только в логике игры, но и в аргументации, обосновании проверок. Именно поэтому приём такой мощный.

У многих людей карта Шерифа является нелюбимой. Задача купить все голоса видится сверхтяжелой, но это не так! Обычно стресс возникает от непонимания того, что другие люди не обладают уникальной информацией о том, что вы мирный житель. Городу надо **всё разжёвывать**. Получил руки своей команды — молодец. Не получил — проиграл. Я специально фокусирую внимание на активном действии, ибо не стоит рассчитывать на: «сила в правде», «мирные не глупые — разберутся», «всё и так очевидно». Это для вас и тех, кого лже-Шериф дал мафией, всё просто, для города — нет.

Правильная игра на данном круге связана напрямую с основными **причинами поражения за карту Шерифа**.

1. Ваши действия не были понятны.

Плохие, вялые речи, нечёткая позиция, непонятные проверки или вскрытия, нестандартные мувы, идущие на пользу мафии, будь вы с ней в одной команде. Всё это лишает голоса в пользу оппонента.

2. Вы бросили одного из мирных или сыграли против него.

Уделение внимания всем участникам процесса игры — один из главных секретов не только покупки рук, но и вашей выживаемости в целом. Да простят меня игроки по логике, но очень большой (просто неприлично большой) фактор игры составляют психология и взаимные симпатии. Уделение внимания делает человека более близким, своим, понимающим — его не голосуют при прочих равных. К нему прислушиваются, он перестаёт быть чужим и становится своим. В детстве большинством из нас внимание приравнивалось к любви! Практически все игроки,

слабо понимающие логику игры, подвержены влиянию этого приёма. Уделяя внимание, вы склоняете на свою сторону, создаёте общие точки соприкосновения и почву под покупку голоса. Соответственно, любой брошенный игрок будет поддержан чёрными и станет их решающей рукой.

Две эти причины и являются ключевыми в игре за Шерифа. Карта сложна, так как учит устанавливать контакты с окружающими, добираться до их умов и сердец. Говорите ясно, устанавливайте контакт **проактивно** даже с потенциально чёрными игроками, и вы существенно увеличите свой процент побед. Очаровывайте вниманием, оставляя ясный ум следить за ситуацией, и тогда карта будет играть достаточно просто.

Структура речи Шерифа следующая:

35% времени указываете красные ходы, причины проверок и выводы из них;

35% времени — чёрные ходы противоположной команды;

30% времени — финальная убеждающая речь

Ваши красные ходы — информативные проверки, что дала городу или должна была дать эта информация, игра с городом, попил столов, голосования вашей команды, внутренняя коммуникация.

Чёрные ходы команды — все несостыковки, нелогичности и любые аргументы за то, что иная сторона — мафия.

За 30% времени вы должны выбрать самые мощные доводы и аргументы, обратиться к столу и сообщить о том, что непременно ***все красные голоса должны быть поставлены с вами. Призовите к действию!***

Мафии для победы достаточно одного красного голоса. Мы за Шерифа можем использовать этот фактор в свою пользу. Если вы купили красный голос мирного для всех жителей, то с помо-

щью него можете добрать остальные! Речь выглядит следующим образом:

«Я – Шериф. Красный для всех игрок #5 разобрался в игре. Т. е. у воображаемой чёрной команды, в которую «вхожу я» с кем-то среди вас, уже есть победная рука, мы победили. Но чтобы город не проиграл настоящей мафии, надо, чтобы не только #5 поставил голос с нами, а ВСЕ, у кого карта – красная.

Применение

1. Блокируйте лже-Шерифу возможности планировать и усиливайте свою линию, вскидывая моментально значок лидера красных.
2. Поддерживайте контакт и уделяйте внимание всем игрокам за столом.
3. Самые мощные аргументы оставляйте под конец.
4. Ссылайтесь и используйте правильные позиции мирных жителей.

Вопросы

1. Эмпатия и общительность – это лишь один из способов вызвать доверие и купить голос. Перечислите ещё минимум два.
2. Приведите семь чёрных ходов.
3. Приведите семь факторов, которые могут вас окраснять.
4. Подсчитайте, в скольких играх вы проиграли Шерифом, изначально не уделяя должного внимания игроку, который стал решающей рукой команды чёрных. Есть ли зависимость?
5. Перечислите минимум две вещи (без учёта эмпатии и уделяния внимания), которых вам не хватило для победы в пункте 4.

Мы изучили буквально всё для очень хорошей и слаженной игры мирного города. Нарботали верные шаблоны оценки, приёмы для противостояния мафии, научились находить чёрных

по ошибкам, выбирать линию и многое другое. Следующий этап роста красной карты — подстройка под чёрных игроков. Добавление в картину мира того, на что способны эти ребята. Часть о красных и Шерифе закончена.

Мафия, настало твоё время!

V. Команда мафии

КОМАНДА МАФИИ

Рипли чувствует приближение Зла, которое может погубить всех, кого она любит, и самое страшное — она сама может стать его орудием. Только объединив свои силы, три подруги-ведьмы смогут помешать этому.

*Из аннотации к сериалу
«Зачарованные»*

Преимущества чёрных перед красными игроками

Я отношусь к типу игроков, которые обожают чёрную карту. Игра за мафию для меня — проверка себя и окружающих на прочность, возможность сразиться с объективной реальностью, изменяя её, декларируя то, чего нет. Например, вы — мирный житель, и тот, на кого вы указываете, — чёрный игрок, хотя на деле всё совершенно наоборот. Помните ли вы свои ощущения и эмоции во время того, как семь пар зорких глаз и ушей прожектором сканируют вас и ваши слова в поисках ошибок, прикидывая ваш цвет? Каково на вкус ощущение победы мафией в противостоянии с сильной красной командой — ловили ли вы его? Чёрной картой приятно играть просто потому, что почти в любой, даже самой тупиковой, ситуации есть возможность вырвать победу в партии, которая со стороны может казаться безнадёжной.

Секрет побед чёрных таится в жизнеспособности команды. Практически любую ошибку мафии можно обратить в преимущество, которое будет реализовано на позднем круге. Команде *не критично* потерять двух человек из трёх, сохранив при этом те же шансы на победу!¹

Второй неоспоримый плюс чёрных — гибкость. Сравните: Шериф — два варианта дачи цвета игрока. Лже-Шериф — четы-

ре. Мирные должны выгнать трёх определённых игроков для победы. Чёрные могут выгнать любых двух.

Мафия может брать своего игрока в команду, отказываться от него, покупать голос своего же чёрного, безболезненно играть против своих игроков, продавать сокомандников, назначать жертвой любого игрока, переезжать Шерифа, отстреливать его, отстреливать себя, делать промахи, создавать конфликты, развивать конфликты, гасить конфликты, быть в стороне от них. И это далеко не всё. Гибкость позволяет импровизировать, нарушать правила и создавать загадки. Можно делать что угодно и как угодно до тех пор, пока стол это позволяет!

Роли чёрных

Дон координирует действия своей команды, и именно его план на игру претворяется в жизнь. Каждый выбранный отстрел, проверка, обговорённая внутренняя игра между собой или по отношению к определённым красным игрокам решаются именно им на этапе договорки или прямо во время игры.

Основных целей у Дона (помимо победы) две: вывод Шерифа из игры и обеспечение сострела по мирным жителям.

Выбор способа вывода лидера красных определяет основную стратегию:

- а) вывод Шерифа на голосовании (команда на команду);*
- б) вывод Шерифа ночью (разноцвет).*

Разумеется, голосование по мирным формирует вся мафия в целом. И тем не менее основная ответственность за вывод Шерифа лежит на Доне. Если лидер красных живёт больше двух

¹ Тем не менее сильная игра — командная. Но её не всегда удаётся реализовать, так как игроков не выбирают — может быть слабый элемент, который не усидит за игровым столом, и спасти его — себе дороже. В подобных ситуациях надо понимать, что ничего плохого в отказе от своего нет. Главное — иметь план на победу и реализовать его.

ночей при игре на разноцвете или обыгрывает мафию в командной игре, то это говорит о низком уровне игры лидера чёрных.

Также Дон **обязан** проконтролировать, чтобы вся его мафия поняла не только принцип договорки, но и жертву на текущий день при онлайн. При маяке или сделанном онлайн внимательно посмотрите на своих чёрных. Можно кивком поинтересоваться, поняли ли они, кого стрелять в текущую ночь. Хороший чёрный игрок незаметно даст знать о том, что всё в порядке. Со слабой командой используются простые договорки, вплоть до офлайн, с сильной — онлайн.

Специфика поведения Дона отличается от действий мафии. Если рядовая мафия стремится смешаться с красной командой, то фокус внимания Дона, в особенности с функцией лже-Шерифа, иной. Задача — взять главенство над городом, не ссориться с жителями и занять позицию вне конфликтов, более мягко раздавая цвета¹.

Задачи рядовой мафии: не быть заголосованными, понимать план своего лидера и внимательно ему следовать, всячески помогать команде словом (сбор рук) и делом (голосование). Задача состоит в том, чтобы в зависимости от игры своего Дона/лже-Шерифа построить собственную стратегию победы и претворить её в жизнь.

Применение

1. Фокусируйтесь на поиске победных вариантов в любой ситуации. Затащить можно практически всегда.
2. В случае убийства Шерифа ночью играйте разноцвет.
3. При плане, построенном на вывод Шерифа из игры на голосовании, играйте командой.

Вопрос

¹ Приведена типичная линия поведения лидера красных.

1. В пятом абзаце приведены 14 вариантов действий, имеющих у чёрных. Опишите каждый из них. В каких ситуациях они ведут к победе, а в каких — к поражению?

P. S. Эта глава, будучи вводной, ориентирована на ответы к вопросам. Вы ведь помните, что основной результат от книги можно получить лишь посредством самостоятельной её проработки? Ваши собственные умозаключения + интеграция новых приёмов и стратегий — это та связка, которая в итоге и даст действительно мощное увеличение навыков игры.

ПЛАНИРОВАНИЕ ИГРЫ

Никакой план не выполняется с таким рвением, как план эвакуации.

С просторов интернета

Игра мафии состоит из двух пунктов: составление плана на победу и его реализация. План и понимание стратегий, благодаря которым вы выиграете партию, — необходимое условие для взаимопонимания в команде. Их наличие позволяет чёрным понимать действия друг друга, действовать совместно. Атаковать, убивать, покупать нужных игроков. Без плана победа просто *случается*, и только потому, что мирный город слаб, не организован. За сильным же столом любая серьёзная ошибка может привести к подъёму ключевых игроков на голосовании и проигрышу команды чёрных.

Список типичных ошибок мафии

1. Чёрный игрок назвал красными слишком много мирных жителей, по счёту у него не хватает представителей мафии. Он вынужден играть против своих или уйти на голосовании, если его поймут на отсутствии тройки подозреваемых.

2. Мафия убила игрока, которого необходимо было вывести на голосовании.

3. Мафия не купила или не создала условия для покупки голоса мирного. Т.е. не определила **двух кандидатов** на вывод из игры.

4. Мафия начала играть друг против друга без объяснений или, наоборот, вытягивать тех, кого спасти нельзя.

5. Лже-Шериф не стал стрелять свою красную проверку, которая с ним не играет.

6. Мафия дала чёрной проверкой того, кого точно не поднимут за игровым столом.

7. Мафия не играет против тех, кто её атакует.

8. Мафия убивает ночью свой купленный голос.

Информация в главе слишком важна для отдачи эффективных стратегий в блок вопросов. И тем не менее, если у вас есть возможность — переверните описанные восемь ошибок в эффективные действия и лишь потом продолжайте чтение, сравнив полученный список с предложенным ниже.

Эффективная игра подразумевает:

1. Называть красными не больше четырех мирных жителей на нулевом круге. Желательно, чтобы среди них не было настоящего Шерифа. Остальных можно оставлять потенциально чёрными и разбираться с ними на поздних кругах. При игре команда на команду можно сразу атаковать красных, называя мафией.

2. Лучше всего использовать динамичные договорки, чтобы как можно раньше вывести из игры «проблемных» игроков. Тех, кого можем купить, покупаем и оставляем в живых.

3. Иметь красных игроков, которые поставят свой голос против мирного жителя. В голове всегда должно быть понимание, **КТО** уйдёт (два игрока) на голосовании и с помощью **ЧЬИХ** рук (и). При отсутствии оных команда обречена, поэтому надо приложить все усилия для того, чтобы подобные игроки появились.

4. Если игрок мафии сказал речь, в которой можно найти «красные нотки», то надо с ним играть, брать его в команду с целью победить в полном составе.

5. Не согласных с вашей версией игры лучше давать чёрной проверкой, писать в возможную чёрную команду, стрелять. Не согласные с линией мафии красные проверки необходимо убивать!

6. Атакуйте тех мирных, которых сможете переиграть.

7. По любой атаке на вас необходимо давать обратную связь. Этот пункт напрямую зависит от силы вашей игры. Игнорирование — слабость.

8. Убивать следует тех, кто мешает вам выиграть. Это:

а) те, кого вы точно не выведете на голосовании;

б) красные проверки;

в) те, кто точно не поставят руку с вашей командой. Их вы **либо убиваете**, если они мирные для многих, либо **обязательно играете против них**.

Изначальный план на победу выстраивает и готовит Дон игры, остальные чёрные игроки подстраиваются и реализуют его. Ключевой момент планирования — концовка круга на девяти-рых, т. е. время перед голосованием. В этот момент у всех чёрных игроков должно быть понимание:

1. На каком круге игры мафия победит: три в три, два в два, в угадайке?

2. Чьими руками уйдёт мирный житель, что это за игрок?

План строится в зависимости от ситуации за игровым столом и договорки чёрных. Если мирный город очень слаб, чёрные

не под угрозой, то план на победу — сидеть тихо и не мешать мирным играть друг против друга!

Для более сложных игр нужны более изощрённые стратегии, тактики и схемы.

Р. С. Глава с подвохом. *На самом деле* описанные стратегии — это рекомендации для игры. Единственное, что вам важно чётко осознавать, — **необходимо поднять двух игроков, купив минимум один красный голос**. Сделать это можно любым способом. Однако на моем опыте именно приведённые восемь ошибок планирования приводят к сложностям для чёрных. Вернее, создают преграды на пути к выигрышу там, где их быть не должно. Любую практически самую печальную ошибку мафии можно перевернуть себе на пользу, поэтому с высоким уровнем влияния на город можно играть без ограничений в приёмах и стратегиях. Обращать в плюс для себя неудачные действия членов команды мы научимся через практикум в этой главе.

Практикум

Возьмите восемь ошибок и создайте на их основе победную стратегию. Т. е. превратите её в силу. Продумайте стратегию победы, речь и аргументы. Пример:

1. Чёрный игрок назвал красными слишком много мирных жителей. По счёту игры у него не хватает мафий. Он вынужден играть против своих или уйти на голосовании, если его поймут на недосчёте чёрных.

Поднимаем этого игрока при семерых или девятих, побеждаем два в два. Речь: «Для всех, думаю, очевидно, что ушедший игрок был мафией. Он собирал руки против нас, играя со своими чёрными. По версии лже-Шерифа, мы все в одной команде. Но этого не может быть, так как он считал нас мафией, а мы его подняли. Такой команды не существует!»

Применение

1. Не делайте ошибок за чёрную карту.
2. Руководствуйтесь эффективными стратегиями.

Вопросы

1. Почему назвать красными можно не более четырёх мирных жителей? Объясните с точки зрения математики и логики. Если называть красных красными пять игроков, то можно ли победить? Какие стратегии будем использовать?
2. Все пункты эффективного планирования, кроме третьего и шестого, неполные. Дополните их своими размышлениями.

КОМАНДНАЯ ИГРА И ИГРА НА РАЗНОЦВЕТАХ

— Как на одну путёвку отдохнуть всем коллективом?

— Сброситься и купить путёвку шефу.

Офисные анекдоты

Множество малоопытных игроков понимают командную игру как «называй всех чёрных красными», а игру на разноцветях — «называй чёрными и голосуй». Однако оба эти подхода приводят к поражению и имеют очень далёкую связь с реалиями игр.

В первом случае ваша чёрная команда будет читаема и видна.

Во втором случае можно слететь в противовес тому игроку, против которого играли. Ведёт ли это к победе? Думаю, скорее нет, чем да.

Выбор стратегии командной игры или игры на разноцветях зависит от плана на победу и рассматривается только в связке с ним. Выбираете двух игроков на подъём и к ним + соответствующую стратегию. Какую? Читаем ниже.

Командная игра

Командная игра разыгрывается при наличии чёрного Шерифа, причём мафия не убивает настоящего, а выводит его на голосовании. Ставка делается на победу три в три или два в два в случае разыгранного баланса. Суть стратегии в том, что вы не собираете и не выводите чёрных с игрового стола. Делаете всё, чтобы ушли мирные! Никто не запрещает называть своих

игроков чёрными, занося их в своеобразный остаток по счёту игры. Скажем, вы собираете голоса против красных игроков #5 и #7 и добавляете туда своего чёрного игрока #9. Итого тройка чёрных: #5 #7 и #9. При этом на критике сладкий голос #9 будет четвёртым, если купите руку любого мирного жителя.

Играть против своих в этом случае стоит аккуратно, памятуя о том, что голоса должны собраться за вывод мирного жителя.

Игра на разноцветях

Применяется для того, чтобы развести команды. Т. е. по логике игры в картине мира красных связка из двух чёрных игроков будет казаться невозможной. Идеально применяется с отстрелом настоящего Шерифа, при котором чёрные игроки просят друг друга на проверку. После этого поднимаются известные игроки команды мафии, оставшиеся в живых выигрывают партию.

Пять основных способов развести команды

1. Дать своего мафиози чёрной проверкой.
2. Вывести мафию с игрового стола своей рукой.
3. Собрать голоса против своего чёрного игрока.
4. Попросить мафию на проверку.
5. Сломать стол в игрока своей команды.

В этом варианте мы побеждаем два в два или в угадайке. Безусловным плюсом будет то, что Шериф не сможет через проверки найти всю команду мафии, потому данная стратегия ***является самой результативной.***

Самому слабому игроку можно отдать шерифство и, после того как на девять человек поднимут его чёрную проверку, спокойно «продать»¹, убив настоящего лидера красных. Если на девять игроков поднят мирный житель и ночью убит Шериф, то продать можно хоть двух своих игроков, вырвав победу в угадайке!

Живучесть мафии при разноцвете гораздо выше, т. к. ошибки других членов команды не приводят к краху всей команды. Чёрные могут выбраться из самых непростых ситуаций. Возьмём распространённый вариант, при котором два чёрных игрока поговорили отвратительно, а Шериф убит в первую же ночь с одной красной проверкой. Понимая, что не доживут, мафиози собирают голоса друг против друга. После их последовательного вывода из игры на пять человек остаётся одна мафия... Только в глазах города КРИТИКА² – два чёрных за столом! При этом выводящие руки данного круга будут иметь более сильную позицию в угадалке. *По логике* игры на пять человек ушёл чёрный и те, против кого голосовали – красные! Оставшаяся в тени мафия может построить на этом аргументацию и выиграть партию в целом.

И тем не менее при всех преимуществах разноцвета ушедший чёрный не гарантирует победу, ведь мы пытаемся оперировать логикой. А в архиве мирных есть способы нахождения чёрных по предыстории, речам и эмоциям. От них так просто не скрыться.

Сбалансированная стратегия

Как мы видим, при выборе командной стратегии необходимо играть против трёх мирных жителей, хотя для победы достаточно вывести только двух. Лучшим выбором является комбинация «игры в команде» и «разноцвета».

Упор на разноцвет: самый объективно красный для города мафиози играет разноцвет с двумя чёрными.

¹ Отказаться, принести в жертву, слить на голосовании для усиления позиции остальных чёрных.

² Данный приём мафии называется сбиванием счёта игры.

Упор на командную игру: самый плохо говорящий чёрный играет разноцвет со своей мафией.

Лёгкий разноцвет так или иначе всегда идёт на пользу мафии и при командной игре, так как создаёт «сладкие» руки, в нужный момент летящие туда, куда нужно. Правила игры в любой стратегии — вашу команду **не должны вычислить** по связям друг с другом.

Применение

1. Играйте командно.
2. Отказывайтесь от слабых игроков своей команды.
3. Всегда имейте план на победу.

Вопросы

1. Придумайте и назовите минимум один способ, как сделать командную игру менее читаемой.
2. Игра на разноцветах строится на сбивании счёта игры. Каким образом ещё можно сбить этот самый счёт?

ДОГОВОРКИ

Андрей сказал: «Стреляем в двойку,
не нужно больше этих тайн,
это такой у нас секретный
онлайн».

В. Жижаев

Убийство мирных жителей в фазу ночи — основной способ мафии сократить количество красных игроков. Чем лучше и эффективнее назначение жертвы — тем легче играть команде мафии. Основных направлений договорки два: офлайн (назначение смертей на три ночи заранее) и онлайн (назначение жертвы непосредственно во время дневного обсуждения). Обе версии имеют место быть, так как их применение вынуждает чёрных использовать разные навыки.

Офлайн-договорка

Дон просыпается и по очереди назначает три номера, показывая их последовательно на пальцах. По ним мафия стреляет в первую, вторую и третью ночи соответственно. Для офлайна есть ряд базовых правил, которые необходимо знать каждому игроку.

1. Если игрока, в которого нужно стрелять, уже нет за игровым столом, то стреляют в следующего по списку.
2. Если мафия мажет, то убивают игрока #1. Если на #1 сидит мафия, то умирает #2.
3. Если за столом есть вскрывшийся Шериф и у чёрных нет своего лже-Шерифа, то убивают именно его.
4. Если за столом есть проверенный красный игрок с двух сторон, то он умирает вне очереди в текущую ночь.

5. После убийства Шерифа стреляют сначала красную проверку, сделанную им в первую ночь, затем вторую и т. п.

Таким образом, вне договорки приоритет смертей следующий:

- Шериф;
- двойной проверенный красный;
- первая красная проверка настоящего Шерифа;
- вторая проверка настоящего Шерифа и т. п.

Договорка используется в основном со слабыми или малоопытными игроками, которые не могут понять речевые или номерные онлайны, дающие мафии много большее преимущество, нежели офлайн.

Со стороны кажется, что назначение трёх жертв в фазу знакомства надёжно, так как позволяет не промахиваться, однако что будет, если мирные будут прикрывать настоящего Шерифа? Что будет, если мирный житель сойдёт, будто он с двух сторон проверенный красный? Если лже-Шериф будет играть против настоящего или ситуация сложится так, что убивать настоящего лидера красных будет нельзя? Понимание того, как вести себя в этих ситуациях, так или иначе требует от игроков определённого уровня игры, который защищает от «сюрпризов» в виде промаха после круга на девять человек.

Для целей и точного сострела в первую ночь, так и дальнейших попаданий применяют смешанную договорку (особенно на турнирах): в первую ночь сострел происходит офлайн, со второй и далее — онлайн, он же маяк¹. Это позволяет обходить хитрости мирных жителей, указанные в прошлом абзаце.

¹ Дон «отмаяковывает» отстрел своим чёрным — разговорное выражение онлайн, маркировка.

С назначением жертв на три ночи команда мафии создаёт себе жёсткие рамки на более узкий диапазон игроков, против которых можно играть. Поэтому данный вид договорки тренирует напор, умение продавливать ситуацию, вести свою линию игры, качественно отыгрывать роль лже-Шерифа. На этом сделан акцент, иначе победить за сильным столом сложно! Тем не менее есть ряд договоров, особенно хорошо играющих офлайн.

Если #10 — мафия, то отстрел 1-2-3 позволяет каждый круг закрывать команде чёрных. Если #1 — мафия, то 2-3-4 даёт максимальное преимущество.

Можно подобрать такие отстрелы, чтобы мафия не только закрывала, но и открывала круги. В этом плане важна угадка, так как закрывающий игру чёрный имеет максимальный шанс под влиянием момента купить себе финальный голос. Отстрел, который основывается на вышеупомянутых принципах, называется позиционным.

Полезно «слить» проверки Шерифа в своих жертв, чтобы осложнить мирным счёт игры. Хорошей практикой для лже-Шерифа будет сходить к своей жертве во вторую ночь. Если ваша жертва плохо говорит и по списку следующая, в кого стреляют, то нужно постараться вывести её на голосовании, так как убийство тех, кого можно поднять, во многих играх является непозволительной роскошью.

Офлайн можно играть, однако это договорка каменного века, с которой проблематично выиграть у сильного красного стола. На смену жёсткой системе убийства пришла гибкая!

Онлайн-договорка

Днём Дон маркирует определённый слот, который умирает в текущую ночь. Это позволяет выбирать лучшую жертву для чёрной команды в каждый из кругов. Что это значит для мафии?

1. Никогда не умрёт игрок, чей голос вы купили.

2. Никогда не умрёт игрок, которого вы собрались вывести на голосовании.

3. Не будет промахов из-за того, что какие-то игроки не поняли, кого убивать (на каждый круг есть способ убийства).

4. Отсутствует непонятная ситуация с самострелами. Дон просто делает онлайн на своего чёрного игрока.

Если Дон не показывает онлайн, то стреляют в двойную красную проверку.

Ситуативные онлайны

1. Маркировка жертвы во время её речи

Дон в ночь знакомства мафии показывает жест «игроки говорят» (рука «имитирует разговор», совершая круговое движение над столом), затем лидер чёрных совершает определённое действие — маркер/маяк. Во время дневного обсуждения сострел будет назначен на того игрока, на речи которого Дон повторит жест.

Недостатком данного онлайнa является отвлечение внимания мафии — на каждой речи ей придётся не только слушать и запоминать речи, но и держать в фокусе Дона, чтобы не пропустить жест. Чтобы компенсировать невнимательность команды, лидер чёрных обычно делает жест на протяжении всего времени речи игрока, чтобы команда успела его заметить.

Примеры.

На речи игрока

1. Крутить номерок.
2. Выставить руку вперёд.
3. Потереть подбородок.

4. Положить руку себе на плечо.
5. Отклониться назад.

2. Маркировка игрока действием в речи Дона

Во время договорки Дон показывает на себя, рукой имитирует разговор (жест — «я поговорю») и затем добавляет характерный жест-маркер. Жертвой в текущую ночь станет тот игрок, которого днём в своей речи Дон выделит этим маркером.

Это самый задорный вариант онлайн с массой личных изюминок или вариаций. От весёлых, при которых Дон чихает, вскрикивает, зевает, играет мимикой, называя определённый номер, до незаметных: почёсывание брови, движения плечами, переворот маски, одобрение пальцем вверх и т. п.

Минус данного онлайн в том, что Дону бывает сложно органично вписать жест в свою минуту.

На своей речи озвучивает номер жертвы

1. Положить маску на стол.
2. Потереть переносицу.
3. Развести руками.
4. Выдвинуть ладони вперёд.
5. Поправить причёску.

3. Речевой номерной онлайн

В ночь знакомства мафии Дон указывает на себя, имитирует разговор рукой и показывает один, два или три пальца. Это означает следующее: мафия стреляет в того, кого в речи Дон называет первым, вторым или третьим (по количеству пальцев). Это простая и достаточно удобная договорка, так как требует минимальной концентрации от чёрной команды. Ввиду распространённости её достаточно легко засечь, так как начало речи игрока выходит несколько скомканным и рваным. Если нужно убить

пятого игрока, то необходимо как-то выделить его в своей речи, обратиться или начать перескакивать со слота на слот.

Пример (назову вторым): для меня красные игроки #2, #5, #7. Пытливый красный заметит, что игрок не обсуждает слоты по порядку и будет иметь к вам претензии. Для нечитаемости этой договорки применяют версию «назову последним»: Дон на договорке сжимает кулак и оттопыривает мизинец. Крайний номер, озвученный в речи, умирает.

Примеры речей

1. Мне понравилась позиция игрока #7 ... (убиваем первого в речи).

2. Пятый называет третьего красным без оснований (второго в речи).

3. Среди игроков #1, #2, #4 не услышал чёрных речей (третьего в речи).

4. #1, #2, #3... итого красные #2, #4, #7. Пас (последнего в речи).

4. Именной онлайн

Очень редко используемая договорка. Дон показывает на себя с жестом «я поговорю»: изображает прямоугольник в районе сердца — бейджик (рисует пальцем или складывает их любым образом). Это означает, что стреляют того, кого в своей речи Дон назовёт по игровому имени. На турнирах эта договорка практически не применима, так как люди друг друга не знают. Но тем не менее она может вам встретиться или быть использована.

Модификаторы

Для отсутствия читабельности договорки со стороны мирных мафия может немного изменить номер, добавив к нему модификатор. В ходу четыре варианта:

+1, +2

Дон указательными пальцами формирует жест (знак плюса или минуса), затем показывает цифру 1 или 2. При договорке плюс один, если назначен игрок #4, то стреляют #5. Если десятый, то — первый. Аналогично — плюс два. На кругах с малым количеством живых человек вместо озвучивания убитых игроков мы считаем только по живым. У нас договорка с модификатором плюс один. Убить нужно восьмого, седьмого в игре уже нет. Мы маркируем шестого игрока!

– 1, – 2

Дон указательным пальцем левой руки показывает знак «минус», а правой рукой показывает цифру 1 или 2. Если назначен шестой, стреляется пятый, при минус два — четвёртый.

Красный игрок

Тот, кого Дон назовёт красным, умирает. Сочетается с речевым онлайн: кого назову первым/вторым красным, того стреляем.

Универсальные онлайны

За данными договорками будущее игры, так как они позволяют назначить/переназначить жертву на речи последнего слота или голосовании — после сбора информации от всех игроков! Смертность Шерифа в этом варианте в первую ночь максимальна. Итак:

1. Указание рукой, фломастером или маской на игрока

Дон кладёт свою руку по направлению жертвы. Она умирает. Вместо руки это может быть любой предмет, который зада-

ёт направление. Особенно хорошо работает за круглым столом.

2. Настучу под столом

Договорка для мафии, которая сидит на расстоянии прикосновения. Если стол не слишком большой и чёрные сидят далеко, то можно вытянуть ногу и настучать по ботинку номер количеством ударов. Сколько прикосновений, такой номер и умирает в текущую ночь. Это самая эффективная договорка, не имеющая аналогов. Вероятность промазать крайне мала!

3. Задание части тела или пространства игровому номеру

Дон дотрагивается или обозначает точку в пространстве — игрок умирает. Как будто с помощью магии. Можно маркировать любые места, главное, чтобы мафия могла их запомнить. Возьмём для примера части тела: Дон кладёт левую руку на ладонь правой руки — показывает #1. На кисть — #2. На локоть — #3, на плечо — #4, на левую сторону шеи — #5, правой рукой на левую сторону шеи — #6, на левое плечо и далее вниз — #7, #8, #9 и #10 соответственно. Пример применения: на речи десятого игрока Дон кладёт ладонь на свою левую кисть. Мафия стреляет в игрока #9.

Самая популярная версия этой договорки назначается посредством пальцев. Правый мизинец — цифра 1, безымянный — 2, большой правой руки — 5, большой левой — 6 и т. д. Палец-маркер обычно потирают или надевают на него кольцо. Самый лучший и незаметный вариант — подогнуть фалангу на пальце, загнуть его полностью или приподнять относительно плоскости других пальцев.

4. Дам на проверку

На договорке Дон показывает знак «дам на проверку» и до-

бавляет цифру 1 или 2. Тот, кого днём он даст на проверку первым или вторым, умирает.

Как применяется: во время речи десятого игрока Дон показывает: «проверяется игрок 7, 9». Ночью стреляют #7 (первого на проверку) или #9 (второго). Обосновать можно показ любого игрока на проверку, но обычно на это даже не обращают внимания. Лже-Шерифа в этом варианте лучше отдать другому игроку.

5. Номер + любой жест + модификатор

Дон поднимает руку, трясёт пальцами рук на уровне лица (что обозначает слово «номер»), потом добавляет жест и, если это нужно, модификатор.

Пример. Дон на договорке делает жест «красный игрок». В дальнейшем на речи десятого игрока он показывает столу, что думает о том, что номер #7 красный. Этот игрок умирает. Можно добавить модификаторов.

Жесты можно придумать совершенно любые, например: «игрок не проверяется», «я слежу за тобой» и т. п. Для особо дерзких можно внаглую показать своей мафии номер для отстрела.

6. Маркировка взглядом или корпусом/головой

На договорке Дон показывает двумя пальцами, указательным и средним, на свои глаза, потом на глаза своих чёрных. В дальнейшем днём лидер чёрных движением головы показывает на отстрел игрока справа или слева от себя. Если жертва сидит далеко, то он сначала устанавливает контакт со своим чёрным, потом смотрит на игрока, которого убьют ночью. Этот же вариант играется для чёрных продвинутого уровня, т. е. без договорки вообще.

Применение

1. За мирного жителя следите за последовательностью названных номеров, особенно от потенциального Шерифа. Связно ли выстроена речь?

2. Способ нахождения красных: при онлайн те, кто голосовал против игрока, которого убьют в текущую ночь, мирные. Особенно если рук две или больше.

3. Органично встраивайте договорку в свою речь.

4. Речевой онлайн «назову первым-вторым-последним» на нулевом круге лучше всего передать последнему чёрному, сидящему на слотах семь-десять. А вообще лучше использовать универсальный онлайн.

Вопросы

1. Умерла при восьми игроках красная проверка одного из Шерифов. Какова вероятность того, что это проверка настоящего лидера красных: в процентах и почему?

2. Какие из перечисленных онлайн не стоит использовать лже-Шерифу и почему?

3. Почему при офлайне назначаются только три жертвы?

4. Придумайте минимум по два вида маркировки игроков и свою собственную универсальную договорку.

ОНЛАЙН-СЦЕНАРИИ

- Ваш приказ выполнен.
- А я ничего не приказывал.
- А мы ничего и не делали.

В хорошей чёрной команде игроки подстраиваются как под ситуацию за игровым столом в целом, так и друг под друга. Однако договорок зачастую не хватает для того, чтобы воплотить интересный план Дона в жизнь. Более точно настроить взаимоотношения между игроками в целом вам помогут данная глава и дополнительные жесты.

Топим определённого игрока

На договорке Дон показывает номер, затем большой палец вниз¹. Против этого слота будет играть чёрная команда, выводить его на голосовании.

Покупаем определённого игрока

Дон показывает красный цвет выбранного номера и жестом сцепленных друг с дружкой рук² приказывает мафии бороться за голос этого игрока. Это означает внимание к слоту в большей мере, чем к остальным. И не называть его чёрным. Часто Дон

¹ Нецензурная версия этого жеста — указать на игрока и открытой ладонью долбить по кулаку.

² Жаргонный жест и выражение — «лезть в вену». Довольно распространено, указательный палец как бы задвигается в запястье.

знает подход к определённым игрокам и понимает, что его не настолько опытные чёрные могут совершить ошибку, напав на того, кого трогать не следует.

Передача договорки

При отыгрыше лидером чёрных лже-Шерифа всякого рода подозрительное поведение можно убрать, комфортно передавая договорку, дабы не привлекать к себе лишнего внимания. Дон вместо себя указывает рукой на своего чёрного игрока и демонстрирует договорку. Это означает, что назначать жертвы будет не он, а обычный чёрный. Если игроку назначают речевой онлайн, а он сидит на поздних слотах, то это даёт эффект универсальной договорки.

Победа один в один, два в два и три в три

Три в три: кончики пальцев левой и правой руки ударяются друг о друга, участвуют указательный, средний и безымянный. Два в два и один в один: это два и один палец рук соответственно. План на победу состоит в том, чтобы выиграть с одним, двумя или тремя чёрными за столом. Другие распространённые жесты указаний отношений между мафиями: сцепленные руки (играем вместе друг с другом) и «столкновение кулаков»/«кулаки сведены вместе, один большой палец вверх, другой вниз», разноцвет.

Вскрываешься игроку

Дон сначала складывает кисти рук вместе, потом раскрывает ладони. Этот жест означает «вскрытие городу» Шерифом. Лидер чёрных может назначить шерифство любому из своей мафии, показав «ты Шериф», назначить, кого проверять, кому вскрыться. Всё это может дополниться жестами «топим/покупаем».

Данным мувом вы можете помочь своему неопытному члену команды создать правдивую линию, обозначить стратегию

на победу. Часто бывает, что именно вам, как никому другому, подойдёт роль сладкого игрока или основной фигуры для игры на разноцветях. Вы задаёте проверку своему неопытному чёрному игроку, играете с ним же разноцвет, убиваете Шерифа и заносите угадку в копилку своих побед. Ну а если ваш игрок будет лучше настоящего Шерифа, выиграете совместно.

Прикрываешь Шерифа

На кулак одной руки сверху кладется ладонь другой руки. Дон даёт проверку, а его чёрный игрок изображает из себя лидера красных и транслирует его проверки. В нужный момент отказывается от шерифства. По сути, это продвинутый вариант игры в три или четыре Шерифа, когда на критике все, кроме самого слабого члена команды (или Дона), откатывают¹. На договорке он показывает мафии, что вскрыется и что его нужно прикрыть.

Если, то

Если (вращаем расслабленной кистью вперёд на уровне груди), **то** (указательный палец вниз). Как уже говорилось ранее, мафия должна понимать замысел и план, максимально подстраиваться под ситуацию за игровым столом. Поэтому в сильной команде данный жест бывает не нужен. А слабые чёрные игроки о нём либо не знают, либо идут вопреки указаниям Дона. Но он имеет место быть.

Основное применение жеста — переназначение Шерифа внутри чёрной команды в зависимости от выбранной стратегии игры (разноцветы, мафиози с самой слабой чёрной речью/командная игра с краснейшей). Этот жест подобен офлайну и нужен в слишком малом количестве ситуаций, потому

¹ Принятое устойчивое выражение — отказаться от роли Шерифа.

встречается настолько редко, что вы наверняка о нём и не знали.

Если поговоришь хорошо, то играем вместе

Если поговоришь плохо, играем разноцвет.

Ломаешь стол

На нулевом круге один из чёрных игроков по указанию До-на ломает в игрока, выставленного под первые руки. Обычно слом идёт по #1. Лидер чёрных указывает на чёрного игрока, смыкает кулаки вместе костяшками вверх, затем разводит кулаки в стороны, опуская их при этом вниз.

Страхуешь

Жест — поставить руку на свою ладонь, имитируя голосование. Означает добросить или не добросить руку так, чтобы произошла автокатастрофа. Универсальный жест, который используется игроками во всех ролях.

Динамичный лже-Шериф

Если собрать всю мощь этой главы и сжать её в одну стратегию, то это будет следующий сценарий: **вскрывается Шерифом проверенный чёрный** (или тот, против кого собираются руки). Имеется в виду найденный в первую ночь игрок мафии. Эта стратегия сливает в «молоко» проверку лидера красных, и далее мафия может выбрать любой план на победу.

Для тех, кто не понял, как показать: сценарий состоит из трёх жестов:

1. Проверенный.
2. Чёрный.
3. Вскрывается Шерифом.

Если в первую ночь лидер красных не нашел мафию, то Дон — лже-Шериф. Но никто не запрещает главе мафии в течение дня незаметно найти взглядом своего чёрного и приказать ему стать лже-Шерифом.

Подводим итоги

Умение задавать течение игры, коммуникацию внутри команды и кандидатуры на вывод со стола делает игру интересной в первую очередь для Дона. Как и с офлайном — это не самый лучший выбор, эффективнее развивать понимание друг друга без назначений. И всё же несомненная польза от них есть:

а) чёрные игроки понимают, что жертва одного из них оговорена, или отрезают пути отступления, выкладываясь на первых кругах;

б) мафия ещё до первой речи уже имеет план на победу и действует как единый механизм;

в) наличие динамичного лже-Шерифа — усиление чёрных. Без жестов его не покажешь.

Применение

1. Назначайте своей мафии сильных соперников среди мирных, чтобы закалить их. Оберегайте от игры против тех, кто им не по зубам.

2. Обучайте чёрных, передавая им шерифство или прося купить конкретные голоса.

3. Разводите команды.

4. Делайте коммуникацию между собой (лже-Шерифом) и своей КЧ так, чтобы ваша связка была нечитаемой.

5. Играйте с динамичным лже-Шерифом.

Вопросы

1. Почему не описан жест самострела?
2. Как замазать чёрного игрока с помощью договорки со сломом и страховкой? В чём суть стратегии?
3. Какую проверку лучше всего дать, если вас проверили чёрным игроком при девяти игроках за столом?
4. В каких случаях игрока окрасняет прикрытие Шерифа, а когда это не имеет никакого значения?

НАПАДАЮЩИЙ, ЗАЩИТНИК, ЦЕНТРОВОЙ, СЛАДКИЙ И ПОДСТАВНОЙ

- Почему милиционеры ходят по трое?
- Один умеет читать, другой — писать, а третьему просто приятно находиться в компании образованных людей.

Анекдоты про милицию

Для расширения вашего арсенала игры и понимания стратегий я систематизировал для вас пять основных амплуа чёрного игрока с описанием задач и условий применения.

Нападающий (damageddealer¹)

Данный игрок **активно** собирает руки против мирных жителей. Атакующие игроки необходимы в случае, когда в городе недостаточно играющих друг против друга красных. Собрав голоса против определённого мирного, вы спасаете своего чёрного игрока от вывода на текущем круге.

Защитник (tank)

Задача защитника — не допустить вывода игрока своей команды на голосовании. Опекая своего чёрного игрока, называя его красным и приводя соответствующие аргументы, мы остав-

¹ В скобках приведены ассоциации из игр для лёгкого понимания и усвоения ролей внутри команды.

ляем в живых мафию. Следовательно, на голосовании методом исключения уходит мирный житель. Если вашего чёрного атакует красный, против которого невозможно сыграть на данном этапе партии (много кто назвал мирным этого игрока, против него проблематично или невозможно собрать руки), то мы декларируем, что лучше нашего мирного разобрались в цвете того, кого защищаем. ***Обязанность спасти своего чёрного или собрать руки против мирного жителя ложится на последнего говорящего в текущем круге чёрного игрока.*** Он обязан контролировать уход мирного жителя¹. Основным навык заворачивающего круг — понять, куда и как приблизительно лягут голоса в соответствии с ситуацией за столом, затем направить течение игры в нужное русло.

Центровой (raidleader)

Основным игроком является тот, чей план на победу превращают в жизнь. Обычно им является лже-Шериф или Дон игры. В роли центрального лже-Шериф даёт проверки, чем и формирует у города соответствующий расклад игрового стола. От этого игрока зависит, будет ли сделана ставка на стратегию игры команда на команду или на разноцветях. В идеально сыгранной команде все чёрные в зависимости от ситуации за столом выбирают план и сообщают его реализуют, подстраиваясь под основного игрока.

Сладкий игрок (assassin)

Член мафии, который затесался среди мирных так хорошо, что его невозможно найти через построение команд. В тяжёлых ситуациях именно сладкий игрок обеспечивает победу.

¹ В крайнем случае можно вывести своего, но чтобы это укладывалось в план на победу!

На критике при покупке известными чёрными единственного голоса сладкий добрасывает четвёртую руку и мафия выигрывает.

При отстреле настоящего Шерифа чёрные разводят команды со сладким, и он приносит победу на конечной стадии игры.

Эта роль отыгрывается очень просто. Вы говорите самые хорошие речи и озвучиваете некоторые подозрения по поводу того, что ваши чёрные игроки могут быть теми, кем они и являются. В этом нужно знать меру и отталкиваться от плана на игру, т. е. свои подозрения можно озвучивать, однако не стоит собирать голоса.

Сладкий игрок — козырная карта, которая подойдёт для любой ситуации, если что-то пойдёт не так.

Очень частой ошибкой отыгрыша этой карты является игра против своего лже-Шерифа, когда он говорит речи лучше, чем настоящий. В этом случае нужно просто поддержать линию своего игрока и помочь купить голоса¹. Сладкий игрок в комбинации с командной или игрой на разноцветях — самый простой и проверенный путь к победе. А уж если Шериф мёртв или будет убит, а вся мафия сладко сидит, то не нужна вторая линия игры. Победа и так будет за вами.

Подставной

Четырьмя предыдущими ролями мы действовали прямо: не таясь, спасали чёрных, атаковали мирных, шли к успеху ровным строем. На эти роли действует правило хорошей речи. Чем она лучше, тем большее влияние вы можете оказать на город, тем выше вероятность, что вам поверят. Такой расклад на столе присутствует не всегда, и чем сплочённее будут мирные, тем сложнее команде мафии. На этот случай нужно уметь отыгры-

¹ Это роль поддержки. Но какая, к чёрту, отдельная роль для того, что обязан делать каждый уважающий себя игрок за любую карту?!

вать подставного игрока. Перечислю все причины играть подставного.

а) К вам сходит Шериф в ночь своей смерти

В этой ситуации вы должны очень плохо собирать голоса против своей мафии, перебивать её, делать всё, чтобы в последующем круге вас не связали в одну команду. Играть разноцвет. Вас выведут из-за стола как проверку, но мафия за счёт ваших активных действий сможет победить.

б) Ваш лже-Шериф даст вас проверенным чёрным

Играется в том случае, если ваш лже-Шериф имеет все шансы переехать настоящего, но количество подозреваемых кандидатур у города ограничено. Задача — начать плыть, говорить плохие речи и поднимать свой уровень агрессии до заоблачных высот. Играйте против самых красных игроков, называйте их чёрными и пишите со своей настоящей мафией в одну команду. За счёт этого они будут воспринимать вас и настоящего Шерифа в одной связке, чем вы и потопите лидера красных. Тогда мафия победит два в два на следующем круге или на угадывке.

в) Вам никак не досидеть живым до конца игры

Помимо обычной для данной ситуации игры на разноцветах вам необходимо унести с собой в могилу мирного жителя. Вернее, сначала уйдёт красный, потом вы. Дежурная фраза перед голосованием на девять игроков: «Я не голосуюсь/я Шериф». Просто выдумайте чёрную проверку, чтобы запустить баланс. Через размен вы принесёте половину победы чёрным, оставшиеся в живых доделают дело.

Применение

1. Будьте гибкими.
2. Атакуйте мирных.
3. Защищайте чёрных.
4. Давайте правильные проверки и держите в голове план на победу.
5. Говорите хорошие речи и будьте красным. Это первично.
6. Если ваши дела плохи — разводите мосты со своей командой.
7. Выбирайте лучшую стратегию по ситуации.

Вопросы

1. Вы убили настоящего Шерифа, и ваш чёрный игрок даёт вас мафией. Приведите все возможные планы на победу.
2. Вас хотели заголосовать, но вы выдумали проверку или сказали, что посидите. Придумайте три обманные фразы на данный мув для объяснения ситуации. Например: «Я не Шериф, мне вскрылся игрок #4 под столом с красной проверкой».

АТАКУЕМ

Под команду «В атаку, ур-р-ра-а-а-а!» рота двинулась вперёд, один Рабинович пятится назад.

Командир к нему:

— Ты куда, расстреляю!

Рабинович:

— Шо вы кричите, я брал разгон!

Анекдоты про евреев

Позиция атакующего в игре всегда гораздо сильнее пассивной или защищающейся (с точки зрения мирного жителя), так как мафии выгоднее провоцировать и усиливать конфликты между игроками, а не быть их участником. Но тут кроется одна важная деталь: за столом с опытными игроками отсидеться не получится, так как хорошие мирные действительно *слушают* речи, принуждая давать позицию! Существует достаточно много ситуаций в игре, когда до вас игроки неплохо поговорили, но и недостаточно хорошо для того, чтобы их можно было называть красными. В этом случае слабая мафия предпочитает не лезть на рожон, совершая ошибку. Допустим, вы — мафия на слоте #5 и после вас сидят ваши чёрные напарники #7 и #10. #4 неплохо поговорил, не сыграв против 1-2-3. Если мы не съедим его за команду 1-2-3-4, то, во-первых:

1. Сами подставимся под удар.

У нас будет наиболее слабая позиция из всех ранее сказавших. Грубо говоря, если голосование будет только в первой половине стола, то при прочих равных покидаем игру мы. Во-вторых:

2. Подставим чёрных, сидящих после нас.

Если вы не сыграете против игроков до вас, то в вашем диапазоне даже с учетом «потенциального сладкого игрока мафии среди тех, с кем поиграл» будет два чёрных после вас. Какова вероятность того, что из трёх сидящих мирных после вас двое скажут плохие речи? А с учётом красной проверки Шерифа в одного из них что мы получим? Так или иначе, если вы не играете против кого-то, то будут играть против вас и вашей команды. Когда в одной части стола создаётся краснота, другая часть стола чернеет. И наоборот. Не имея претензий к речам до собственной минуты, вы, выговорив и дав хорошо позицию, *формируете у всего города соответствующий диапазон мафий*. И в нём действительно два чёрных, которые могут слететь при девятерых. Это плохо.

Математика необходимой атаки

За «сильным» столом нередко ситуация, когда мирные имеют в своём активе много игроков с несбалансированными линиями (видно и понятно, что игрок красный, по речи). В этом случае, кроме вас и «ваших друзей», у города не будет подозрительных кандидатур. Для победы чёрным надо выгнать двоих, и вне зависимости от того, сколько линий игры будет, можно пользоваться правилом **четырёх человек**. Если у вас среди мирного города нет четырёх подозрительных игроков, то необходимо атаковать, в иных случаях допустимо отсидеться, т. е. сказать тихую и незаметную речь. Зачастую Шериф умирает в первую или вторую ночь¹. Даже если в вашем архиве имеются две красные проверки посмертно, у вас останется ровно

¹ Всегда можно переехать настоящего своим лже-Шерифом, это сильная игра. Просто вероятность победы больше, если убить лидера красных как можно раньше.

два игрока на вывод из игры для победы. Если подозрительных игроков три или меньше, то следует спустить тормоза и атаковать за малейшие огрехи. В этом случае эффективнее играть команда на команду.

Волшебное число четыре развязывает вам руки в отношении оставшихся трёх мирных. Вы можете дать им хоть самый красный из всех цветов, главное — потом убить в последующие ночи или купить. Если вы даёте мирными большее количество человек (больше трёх), то это может вынудить вас играть против своих же чёрных игроков, чего по умолчанию делать не следует.

50 связок-атак

Мафия — игра интерпретаций и отношения. Не существует точного определения чёрной карты. Вообще! Этим можно пользоваться, собирая голоса против тех или иных кандидатур. Чтобы развязать вам руки в этом нелёгком деле и дать добро на атаку, я собрал 50 фраз-скриптов, позволяющих дать игрока мафией.

Эта часть особенная в том плане, что вам необходимо не просто прочитать и взять на вооружение речевую связку, но и, что более важно, оценить, насколько **реально** довод применим в партиях. Обратите внимание на две открытые скобки в примерах ниже. В них вы вписываете процент вероятности того, что игрок может являться мафией при наличии данного параметра. Вам нужно подставить число в диапазоне 50–100% (50% — это или/или, угадывание, меньше быть не может). Отдельно для себя пишите основание, которое может скрываться под фразой, т. е. причина быть чёрным (с позиции мирного жителя). Почему считаем, что речь идёт именно о мафии, а не о красном?

От себя приведу примеры для первых трёх пунктов, дальше — сами.

1. Взял игрока в команду без оснований (70%, что чёрный) (покупает голос, знает цвета, вытаскивает свою мафию).

2. **Обращается в речи только к одному игроку (85%)** (покупка голоса, стыдно контактировать с теми, кого атакует).

3. **Не даёт позицию/размазал позицию (80%)** (отсиживается, сложно, чётко и много говорит, поймают на огрехе).

4. **Выкинул из команды без оснований (%)**.

5. **Рано оборвал свою речь (%)**.

6. **Растянул речь (%)**.

7. **Слишком чётко говорит для игрока, не знающего цвета (%)**.

8. **У себя самого по счёту игры он мафия (%)**.

9. **Неестественно много выдаёт невербальных проявлений (%)**.

10. **Слишком тихо сидит (%)**.

11. **Ни с кем не поиграл, а должен был расставить акценты (%)**.

12. **Собирает только красную команду (%)**.

13. **Плохо поговорил (%)**.

14. **Поговорил слишком «сладко» (%)**.

15. **Не следит за игрой (%)**.

16. **Цепляется к словам (%)**.

17. **Плохо идёт на контакт/реагирует на провокации (%)**.

18. **Не пожелал красным победы на первом слоте (%)**.

19. **Переврал речь (%)**.

20. **Вытаскивает чёрного игрока (%)**.

21. **Пассивен, ему неинтересно (%)**.

22. **Излишне внимателен¹ (%)**.

23. **За мирного играет/говорит/жестикулирует не так (%)**.

24. **Поменялся эмоционал с прошлой игры (%)**.

25. **По-нулевому сыграл против двух мирных (%)**.

¹ Не подумайте чего — за каждой фразой может скрываться аргумент в черноте. Допустим, тут можно сказать/добавить, что игрок ищет Шерифа. На крайний случай можно просто выдумать основание. И это будет работать!

26. Играет точно против одного красного — меня! (%).
27. Теряет маску, волнуется/любой признак волнения (%).
28. Игнорирует меня в своей речи (%).
29. Высасывает из пальца аргументы (%).
30. Поиграли с ним все — он «сладкий чёрный» (%).
31. Разжигает конфликт (%).
32. Гасит конфликт там, где точно сидит мафиози (%).
33. «Рваная», не плавная речь (%).
34. Слишком тихая и убаюкивающая речь (%).
35. Мог так же и чёрным сказать¹ (%).
36. Заготовленная речь (%).
37. Игнорирует то, что против него играют (%).
38. Переворачивает стол (%).
39. Выставил, чтобы сломать (%).
40. Никого не выставляет (%).
41. Сыграл под Шерифа (%).
42. Дал маяк² (%).
43. Оговорился в речи (%).
44. Контролирует свою речь (%).
45. Намеренно не поиграл с отстреленным красным³ (%).
46. Сыграл против красной проверки (%).
47. Ничего не сделал для мирного города (%).
48. Продал своего чёрного (%).
49. По просыпанию) мафия (%).
50. (%).

Перечитайте первый абзац. Вдумчиво ли вы читали текст, т.

¹ Иногда важно не столько «затопить», сколько аннигилировать красноту. Скажем, один мафиози находит аргумент, почему игрок «не факт, что красный», а другой чёрный на подготовленную почву заряжает атаку.

² Никто не мешает выдумать его, если его не было.

³ Метаигра, друзья!

е. поняли ли, что если смотреть на игру глазами мирного жителя, то позиция атакующего краснее? В глазах наблюдателя, под которого мы подстраиваемся!

Применение

1. Атакуйте, играйте сильно!
2. Не бойтесь конфликтов. Кто первый ударил, тот и молодец!
3. Следите за количеством подозрительных игроков и стройте от этого план на победу.

Вопросы

1. Допишите пятидесятый пункт атаки. Он — ваш личный.
2. Напишите 10 фраз, которыми можно защитить своего чёрного игрока.
3. Как понять, что среди трёх подозреваемых есть один красный по логике игры? Почему мы отталкиваемся в главе от того, что вероятность игроком (игрока?) быть мафией равна 50% вместо 33, (3) (%)?

ЗАЩИЩАЕМ

Ничто так не защищает ваши зубы с утра до вечера, как хорошие кулаки!

Реклама средства для здоровых зубов

Давать чёрными и выводить игроков — полдела. Вторая половина заключается в искусстве управления результатами голосования, течением партии в целом через защиту игроков своей команды. По-хорошему, при позиционной игре достаточно просто назвать кого-то красным, тем самым защитив игрока, перенаправив внимание стола на себя или другие кандидатуры. Но это правило не работает в том случае, если вас обоих считают мафией или для стола назвать игрока красным *просто недостаточно*¹, чтобы его оставили в покое на текущем кругу.

Для того чтобы вытащить из зоны подозрений слот, вы можете применять следующие речевые структуры. Как и в прошлой главе, пишете в скобках процент красноты игрока по данному признаку, применимый к своим играм.

- 1. Выдаёт основательно информацию по каждому игроку (%)**.
- 2. Не боится идти на контакт (%)**.
- 3. Даёт чёткую позицию (%)**.
- 4. Не может быть чёрным, так как отрезал себе уже на нулевом все пути, раздал цвета (%)**.
- 5. Прекрасно поговорил (%)**.
- 6. Прошёл идеально мою провокацию (%)**.

¹ Не играют позиционно, не слушают речи, или, может, вы сказали о цвете вяло и неуверенно.

7. Ему важно, чтобы его слушали (%).
8. За чёрного по-другому говорит (с примером) (%).
9. За чёрного играет по-другому (%).
10. У меня есть способ читать игрока, и я точно знаю, что он мирный (можно способ не озвучивать) (%).
11. Выкинул на нулевом всех чёрных из команды (%).
12. Ушедший известный мирный назвал его красным (%).
13. Помирил двух красных игроков (%).
14. За чёрного такую глупость сказать невозможно (%).
15. Аргумент невозможно выдумать, будучи мафией (%).
16. Он бы не стал за чёрного привлекать к себе так много внимания (%).
17. Отвёл проверку от убитого или от Шерифа (%).
18. Попросил чёрного на проверку (%).
19. Попросил не проверять чёрного, так как его и так снимем (%).
20. Ловит фол, чтобы поделить стол (%).
21. Ловит фол, перебивая чёрного игрока (%).
22. При девятих известный мафиози собирал против него голоса (%).
23. Игроки из разных команд обращаются к нему (%).
24. Ему вскрылся настоящий Шериф/оба Шерифа (%).
25. Выводил всех игроков со стола (%).
26. Ищет маяки/увидел маяк (%).
27. На него никто не обращает внимания, он «вне конфликтов» (%).
28. Мог выиграть три в три/два в два с мафией (%).
29. Правильно поделит стол так, что, даже будучи черным, он не мог ломать (%).
30. Объясняет слабым игрокам, что и как делать (%).
31. Его дали чёрным, а он ищет Шерифа. За мафию он бы знал, кто Дон (%).
32. Предложил голосование между двумя чёрными (%).
33. Сделал автокатастрофу между двумя чёрными (%).
34. Не ставил за подъём красных игроков при десятих (%).

35. Спас стол от слома на нулевом круге (%).

36. Сломал в черного игрока на нулевом (%).

37. Знал, кто Шериф, и он остался жить несколько кругов (%).

Идеальный результат проработки пунктов — обретенное умение вытащить своего чёрного игрока. Отметьте те пункты, которые можно озвучивать по любому игроку вне зависимости от сделанных ходов. Попробуйте в ближайших играх делать по два-три хода за чёрную карту, тем самым протестировав окраснения.

Применение

1. Спасай игроков своей команды.
2. Делай действия, которые будут расценены как красные.
3. Давай чёткие цвета.

Вопросы

1. Приведите еще три пункта окраснения.
2. Приведите пять аргументов в пользу одной из шерифских линий.
3. Как влияет подача речи на восприятие жёстких позиций? Есть ли у вас за столами игроки, чьё мнение не берут в расчёт? Почему?
4. В каких случаях лже-Шерифом лучше быть не Дону, а кому-либо ещё?

ПЯТЬ КЛАССИЧЕСКИХ СЦЕНАРИЕВ ПОБЕДЫ ЧЁРНОЙ КОМАНДЫ

Вы до сих пор не организованы? Тогда мы идём к вам.

Преступность

Внутри игры может быть множество логических связей, аргументов, отношений и конфликтов, благодаря которым не существует одинаковых партий. Однако большинство побед чёрной команды подчиняются определённым схемам: проверили одного, вывели другого и т. п. В данную главу выведены основные сценарии чёрной команды, которые укладываются в 80% игр, с рекомендациями.

Игры без Шерифа

Три в три. С убийством Шерифа в ночь после нулевого круга

Один из чёрных игроков захватывает лидерство (нападающий), советует на проверку красного, который плохо разобрался в игре. Шерифа убивают, дальше наш мафиози последовательно собирает руки против тех, кого «считает» чёрными. Либо чёрные тихо сидят, позволяя конфликтам среди мирных разрушить единство города. Мафии важно не отдавать лидерство, так называемые поводыя игры, мирным. Всегда лучше брать выбирающую позицию себе вместо уговоров окружающих. Против лидера игрового стола сложно играть, с каждым кругом его преимущество растёт. Если кто-то к критическому кругу вдруг «просывается» и начинает говорить о противовесах или о том, что наш

нападающий — чёрный игрок, то мы выводим его с поддержкой всех игроков команды мафии. Хороший аргумент в этом случае: *«игрок — мафия, так как понял, что у него нет тех, против кого играть, и начал собирать руки против того, кто угрожает его команде»*.

Особо дерзкие чёрные могут поднять троих мирных при девятиерых.

Два в два. С убийством Шерифа в нулевой круг

Всё то же самое, только лидер красных находит чёрного или создаётся противовес между мафией и мирным. На критическом круге покупается рука.

Командная игра

Три в три с опекой своих чёрных

Тот, кого Шериф находит мафией, вскрывается лже-Шерифом и не голосует при девятиерых. В случае, если назначенный заранее чёрный Шериф — это не тот, кого дали проверкой, наш герой на следующее утро показывает, что он не лидер красных, а просто не хотел стать жертвой баланса со стороны мафии¹.

При любой проверке настоящего лидера мирных можно дать своего слабого чёрного красным, при этом два мафиози из трёх «посидят» на девятиерых, что означает практически га-

¹ Если мирный город не прощает такого поведения, то будьте Шерифом до конца, возможно, с отстрелом настоящего через разноцвет. Если город играет в баланс почти всегда, то линия игры мирных становится очень эксплуатируемой. Озвучивайте, что есть чёрная проверка, выводите её и стреляйте в Шерифа. Лёгкая игра с победой на поздних кругах.

рантированный вывод мирного. Не обязательно давать красной проверкой своего — главное, по динамике игры разобраться, будут ли под угрозой ваши чёрные на круге при девятерых. Да = проверка, нет = даёте:

- а) чёрной проверкой Шерифа;
- б) убитого красного в эту ночь;
- в) красного, который умрёт в следующую ночь.

Предложенные три варианта уменьшают счёт игры для мирных, потому и лучшие. На самом деле можно дать любую красную проверку неролевой карты или не озвучить чёрную — главное, не запустить баланс. На критике достаточно купить единственный голос и победить три в три.

Два в два. Командная игра

Шериф не умирает ночью, после баланса на пятерых покупается рука мирного жителя. Не самый выгодный вариант для мафии, так как вероятность выигрыша равна 50%. Повысить шансы на победу в этой схеме можно, подняв в баланс чёрной проверке Шерифа на семь человек. Для этого лже-Шерифа нужно дать чёрным настоящего или найти последовательно двух мирных, выведя настоящего Шерифа в баланс его проверке или оставшись на пятерых с ненайденной чёрной командой, используя сладкого игрока.

Игра на разноцветях: Шериф умирает во вторую ночь

Два в два. Слабое звено — лже-Шериф

Алгоритм прост до безобразия: чёрные игроки играют против своего лидера, он сидит при девятерых, затем оставшаяся мафия побеждает на позднем круге. Играть против своего лже-Шерифа крайне выгодно в том случае, если нет возможности пе-

реехать настоящего. Вашего чёрного Шерифа не будут голосовать, а далее дело за малым.

Две ночи — две проверки, и даже если настоящий найдёт двойку мафии — оставшийся самый сильный чёрный выиграет в угадалке.

Лже-Шерифство в этом случае может быть передано новичку или слабому игроку, при этом имеет смысл не только назначить роль, но и указать ряд проверок (чёрную, красную, определённого игрока или на выбор). У него будет больше шансов усидеть, так как он со своим уровнем игры в глазах города будет иметь шансы быть плохим, но настоящим лидером красных. А дальше — по ситуации.

Применение

1. Защищайте чёрных проверками.
2. Имейте сладкого, чтобы он добросил решающий голос.
3. Атакуйте с умом.
4. Старайтесь не улетать за Шерифа в баланс. Используйте его с пользой для мафии.
5. Захватывайте лидерство.
6. Более расслабленно играйте против своего Дона при игре на разноцветах.

Вопросы

1. Рассмотрим сценарий: Шерифа убили в ночь после нулевого круга. Произошла победа на угадалке — как развивалась игра и почему не удалось победить, по крайней мере, два в два? Опишите причины.
2. Вспомните приём мирного города, который защищает от победы три в три при смерти лидера красных без нахождения чёрного игрока. Опишите, что помните.
3. Как не дать мафии разыгрывать прибыльно разноцвет с ведением красного игрока? Что есть у города для защиты от этого?

4. Как проверить схему — имея чёрную проверку в первую ночь, не дать улететь ей в баланс на критике, когда город играет в баланс всегда? Какое условие должно быть соблюдено?

5. Какие схемы здесь не описаны? Приведите пять сценариев. Игру при сломе на десять человек и промахах не учитываем.

6. Почему Шерифа нельзя убивать при уже найденной двойке чёрных? И в каком случае можно?

ХОРОШАЯ И ПЛОХАЯ ИГРА МАФИИ НА РАЗНЫХ КРУГАХ

Убийство было любимейшим делом людей с самой их колыбели, но я полагаю, одна лишь христианская цивилизация добилась сколько-нибудь стоящих результатов.

М. Твен

В «Мафии» достаточно мало случайностей, которые ведут к изменениям результата партии. Это проверка Шерифом сладкого игрока, промах чёрных или неожиданная окрасняющая речь от того, кого запланировали вывести чёрные. Все остальные события плавно вытекают из происходящего на ранних кругах. Нулевой является основой и дополнением к кругу на девять человек, на критике делаются выводы по всей ранней динамике и так далее. Предыстория является одной из главных укрепляющих или ухудшающих ваше положение вещей. От неё во многом зависит, сможете ли вы купить голоса на выбранном для победы круге или нет. В этой главе мы зададим ориентиры великолепной соло и командной игры на каждом из кругов.

Нулевой круг

Минимум: определить примерную стратегию на победу и найти для себя трёх или четырёх игроков на вывод. Обеспечить ситуацию, когда минимум один чёрный игрок доживёт до конца игры и две кандидатуры из этого списка будут выведены. Цифра 4 не случайна, так как наиболее вероятно, что одного из кандидатов Шериф даст проверкой, а другой с течением игры окраснится для города. Мы берём самый плохой расклад, при

котором Шерифа убивают в ночь перед критикой, а последний чёрный побеждает в угадайке.

Норма: не нарваться на проверку Шерифа, при этом сказав если не красную, то хотя бы серую речь для возможности влиять на стол в будущем. Чем более вы красный, тем более к вам прислушиваются, берут во внимание позицию и аргументы. Если Шериф сделает чёрную проверку, а вы не являетесь лже-Шерифом, то это приведёт к затягиванию игры, балансу и не сулит мафии выгодной позиции на поздних кругах. Именно поэтому важно в своей речи аргументированно отослать на проверку одного из игроков, желательно своего лже-Шерифа, обычного красного или помеху для вашей команды!

Высший пилотаж: сказать красную речь и не иметь претензий и подозрений от игроков — стать сладким игроком. В самом идеальном, сказочном раскладе при сильной чёрной команде вся мафия для мирных — красные игроки. К этому абсолюту надо стремиться, ведь если вы сами поговорили хорошо, то можете назвать не сказавшего плохую речь мафиози красным, взяв его под свою опеку. Аргументы можно придумать любые. В этом случае можно без второй линии просто убить Шерифа и выиграть три в три без дачи городу дополнительной информации.

Как понять, что всё очень плохо: лидерство принадлежит красному игроку, против которого не играет мафия. Еще хуже — чёрные им атакованы. Отсутствует невербальный контакт с городом, нет игроков на вывод в ближайшие круги. С мафией не играют красные. В этом случае нужно срочно активизироваться и переворачивать стол в свою пользу, иначе чёрным конец.

Первый круг

Как для победы три в три, так и для комфортной игры на разноцветях необходимо поднимать мирного жителя при девяти-терых. На этом круге за столом имеется максимальное количество непонятных игроков, которые могут «потенциально» являться мафией. Проверок недостаточно для того, чтобы сразу

вычислить и построить команды. Подняв красного, вы загоняете город в критику и даёте себе возможность чёрным выбрать, на каком круге побеждать!

Минимум: при самом плохом раскладе — у живого Шерифа чёрная проверка. Необходимо создать противоположную жизнеспособную версию. Если выведут вашего игрока, то на следующий круг нужно запустить баланс с победой на позднем круге. В этом случае просто необходимо перед голосованием иметь жизнеспособный план на победу и сделать ставку на следующие круги.

Норма: вывести непроверенного ни с чьей стороны красного игрока любым количеством чёрных/красных рук.

Высший пилотаж: вывести непроверенного мирного игрока только красными руками. Чёрные голоса бросаются друг против друга (лучше — чёрные против своего лже-Шерифа, который вскроется в следующий круг), что создаёт базу под противовесы и грамотный развод команд. На критике можно смело заявлять, что команда настоящего Шерифа вывела красного игрока, и побеждать три в три, имея в архиве аргумент про противовес и две сладкие руки.

Как понять, что всё очень плохо: мирные не хотят рассматривать линию лже-Шерифа, у Шерифа два известных чёрных цвета. Нет кандидатов на вывод. Всё это следует из плохих речей нулевого круга, отсутствия динамичного Шерифа и обилия игроков, против которых мафия не играет. Всё то же отсутствие лидирующей, направляющей позиции у чёрных.

Критика. Семеро

На данном этапе партии мы либо выигрываем, либо усиливаем позицию своих чёрных к поздним кругам. Шериф на этом круге при отсутствии второй линии уже должен быть мёртв!

Минимум: вывести красного, если вы это ещё не сделали. Если и на этом круге уйдёт игрок мафии, то у последнего чёрного будут проблемы со счётом и логикой игры. Он не сможет сыг-

рать против многих мирных, так как они не будут вписываться в команду к уже ушедшим, ведь именно они их *вывели или собрали против руки за их вывод*, а потому красные.

Норма: победа три в три или баланс с сильной линией лже-Шерифа, которая позволит победить на позднем круге игры. Ковать победу надо, пока горячо, пока не накопилось много информации по голосованиям и за столом сидит куча мирных, рука которых может быть ваша!

Высший пилотаж: купить голоса всех красных игроков без исключения. Два красных голоса — тоже великолепный результат. Всегда нужно стараться взять максимальное количество рук себе, ведь если передумает один — останется второй. Запасные варианты ещё никому не мешали.

Как понять, что всё очень плохо: в ночь вы остаётесь одни в окружении мирных.

Критика. Пятеро

За сильными красными столами часто бывает так, что мирных на вывод из игры недостаточно. Если до этого вы всё сделали правильно (вывели одного красного), то можно безболезненно поднять своего плохо сидящего чёрного, тем самым усилив свою позицию. Это крайние меры в случае, если в моменте руки против красного не собрать. Если вы можете победить два в два и этого не делаете, то данное действие является показателем **плохой игры**. Итак:

Минимум: не проиграть на этом круге всей команде. Поднять мирного, если вы это ещё не сделали, или усилить свою позицию через вывод своего.

Норма: победить два в два.

Высший пилотаж: выгнать красного в четыре руки с победой два в два. Если кто-то из жителей подозревает недочёт рук, то можно заявить текст следующего содержания: *«Мафия отказывается от своего, чтобы усилить свою позицию. Поэтому недочёт на этом круге не показатель»*.

Как понять, что всё плохо: если вы ещё не проиграли, то всё не так уж печально. Беда на этом круге бывает, если у вас нет аргументов или игроков на вывод.

Угадайка

Минимум: купить один голос с победой.

Высший пилотаж: занять выбирающую позицию. Создать ситуацию, при которой мирные игроки уговаривали, агитировали вас, доказывая свою красноту, черноту оппонента.

Практикум

1. Рассмотрите ситуации из данной главы, когда у вашей чёрной команды дела плохи. Придумайте стратегию на победу, речь и аргументы для каждой из этих ситуаций. Можно победить и в них.

2. Какие приёмы и техники мирного города блокируют победу три в три? Как не позволить чёрным выигрывать, на примере высшего пилотажа? Озвучьте.

Применение

1. На нулевом круге говорите красно.
2. На первом круге выводите мирного жителя.
3. Побеждайте по возможности три в три.
4. Создавайте для себя благоприятную почву к поздним кругам.
5. В любой, даже самой тяжелой ситуации ищите выход.

Вопросы

1. Опишите минимум, норму и максимум при игре на восемь, шесть и четыре человека.
2. 1-2-3-4 — мирные, играют друг с другом. Напишите луч-

шую речь чёрного игрока на пятом слоте, какую только можете выдать. Без предыстории. По логике. С планом на победу.

ЛАЙФХАКИ ДЛЯ ЧЁРНЫХ НА РАЗЛИЧНЫХ КРУГАХ

Семён на угадайке
хитёр, общителен и быстр,
отвлёк Валеру вместе с Олей,
теперь не выставлен никто.

Д. Green Новик

Перенаправление

Лучшая речь неагрессивного игрока содержит в себе приёмы перенаправления, отвлечения внимания. Для этого важно вообще не рассматривать вариант, что вы являетесь игроком команды мафии, даже если вас прямо или косвенно атакует какой-либо из слотов. Разберём типичную ситуацию на критике, которая поможет вам разобраться в данном стиле речи.

Вас семеро на критике (#1, 2, 3, 4, 5, 6, 7), вы – #6. Речь четвёртого игрока состоит в даче красного цвета игрокам #2 и #1. Пятый игрок в своей речи называет третьего мафией.

Как снять #4 со стола, купив руки ненавязчивым образом? С помощью перенаправления!

Вернёмся к счёту игры, который необходим в нынешних реалиях игр и мирному, и мафии. #4 называет красными двух игроков: #1 и #2. По динамике игры в конфликте 3 и 5 есть один мирный житель и одна мафия. Т. е. у него найдены все четыре красных игрока, включая его самого! В остатке мафией остаётесь вы, #7 и опять же кто-то один из #3 или #5.

Наша речь: «У четвёртого игрока недостаток чёрных за игровым столом. У него мафия #7 (этим самым мы покупаем его руку, если он красный), среди игроков 3 и 5 может быть только один чёрный, так как между ними конфликт. Последнего чёрного нет. *(Данной речью вы не рассматриваете вариант, что #4 ошибается в вас, косвенно внушаете городу свой красный цвет, переводите атаку с себя на другого игрока.)* Если я правильно понял, то для него мафия — это 3, 5, 7 *(покупаем руку еще одного красного игрока)*, чего быть не может из-за их конфликта. Поэтому все руки должны лечь против него!» Недурно?

Если мафия собирает друг против друга голоса при семи за столом, то с помощью перенаправления вы можете, завершая круг, купить себе два красных голоса!

Если игрок, которого вы атакуете, не до конца разобрался в игре, т. е. назвал чёрного красным, то вы покупаете перенаправлением дополнительные голоса. Стравливаем мирных счётом игры между собой!

Один из примеров перенаправления: на нулевом круге, если #5 нашёл только одного чёрного до себя, то мы, будучи #6, можем стравить пятого с поздними слотами (#7-#10), сказав, что по версии пятого половина из них — мафия.

Нахождение Шерифа на нулевом круге

Для того чтобы сузить для Дона поиск своего оппонента, можно использовать провокации против тех мирных, которые могут быть Шерифами. Их можно выставлять, нападать эмоционально или обвинять в расплывчатой позиции. Этим самым вы увеличите вероятность убить лидера красных при онлайн-договорке на нулевом круге.

Прикрытие настоящего Шерифа

Если видите вскрытие — поймите глазами лидера красных и прикройте его. Разумеется, вы убьёте его в ближайшую ночь, но сила вашей позиции увеличится многократно. Если мёртвый Шериф ничего про вас не скажет (что бывает частенько), то можно заявить о том, что лидер красных вам вскрылся, доверился. Следовательно, *оставил* вас для города мирным жителем.

Подъём угрозы для команды

Если при девятироках голосование идет между двумя мирными, то поднимать (бросать свои руки) стоит в того, кто в будущем мог бы «выплыть», т. е. стать красным для стола. Общее правило: голосовать стоит за вывод того, кто принесёт больше проблем команде мафии на поздних кругах.

Безопасный разноцвет

При девятироках, да и вообще *при нечётном* количестве человек, можно выставлять под первые руки своего чёрного игрока. Этим вы не только не настроите против себя мирного жителя, но и уменьшите вероятность этого чёрного покинуть стол в данный круг. Против выставленной первой кандидатуры обычно не набирается рук, так как за столом есть неопределившиеся игроки, голосующие тех, кто будет стоять позднее. Наибольшую опасность быть выведенным получает игрок, выставленный под последние руки за счёт неопределившихся голосов. В дальнейшем вы сможете припомнить, что вы вдвоём не можете быть чёрными, так как выставляли его на первом круге. Такой команды чёрных нет, следовательно, вы красные!

Слом голосования

Для слома голосования при чётном количестве человек нужно выставить *под первые руки* красного игрока. В этом случае сладкий игрок может добросить свою решающую руку и победить. Ломка голосования через недоставление руки чревата тем, что мирные жители подстрахуют вас, доставив свою.

Если на чётное количество человек вы подняли своего, поставив против него руку (он был под первые руки), можете смело заявлять о том, что вы не можете быть с ним в одной команде, так как сломали бы стол, не поставив руку, и победили¹.

Замечания

Не тратьте драгоценные фолы на глупости и шутки вне своих речей. Это мощный инструмент влияния. В нужный момент вы можете сбить с речи мирного жителя, привести перед голосованием контраргумент. Берегите фолы и используйте их в нужный момент!

Если за столом есть игрок с тремя фолами, то вы можете спровоцировать его на четвертый и тем самым победить. Да, это расчет на неуравновешенных эмоционально, неопытных игроков. Но это работает.

Применение

1. Покупайте голоса, используя счёт игры и перенаправление.
2. Помогайте найти Шерифа на нулевом круге.
3. Усиливайте свою позицию ходами.

¹ Данная формулировка работает только на неопытных игроках. Матёрого волка, которым вы становитесь, такой «мулькой» не проведёшь. То же самое касается выставления своего под первые руки.

4. Голосуйте против тех, кто опасен для вас.
5. Используйте фолы с умом.

Вопросы

1. Тест на концентрацию. Какой лайфхак приведён в эпиграфе к этой главе? (Смотреть нельзя, если забыли.)
2. При семерых мафия на критике без Шерифа собирает голоса друг против друга. Вы завершаете круг. Сочините речь, которая позволит купить две мирные руки.
3. Если мирный назвал чёрного красным, то сколько рук с помощью перенаправления вы можете купить, считая себя по умолчанию красным?

СБИВАЕМ СЧЁТ МИРНЫМ ЖИТЕЛЯМ

- Мама, я научилась считать!
- Да? И что ты считаешь?
- Я считаю всех говном!

С просторов интернета

В прошлой главе вы узнали о мощном средстве покупки голосов — перенаправлении. Оно крайне эффективно из-за правила: нужно голосовать против тех, у кого ты чёрный. Благодаря этой главе вы научитесь сбивать счёт и логику команде красных игроков для того, чтобы:

- а) покупать мирные руки за счёт вышеописанного правила;
- б) на основании «решающего» голосования разворачивать игру в свою пользу. Иметь аргументацию;
- в) вырывать победу из, казалось бы, безвыходных ситуаций, а также делать партии интереснее.

Для начала стоит сразу же обговорить важную деталь. Сильная игра мафии — командная игра, при которой чёрные не дают вывести друг друга из игры. Предлагаемые ниже схемы в долгосрочной перспективе убивают скилл, так как любящий предложенные стратегии игрок в критических ситуациях вместо борьбы имеет тенденцию выбирать стратегию развода команд. Разноцвет в этом плане можно даже назвать слабой игрой «на доездах»¹.

¹ Мафия разводит команды и побеждает, т. к. играющий против чёрно-го игрока по ходам мирный.

Кроме того, сбивание счёта базируется на том, что игроки, собственно, считают количество чёрных за столом. Помимо этого, у них есть масса других приёмов для нахождения мафии, т. е. этот приём не является панацеей. Плохая речь, эмоции или метаигра — всё может обрушить победную стратегию. Хорошая новость заключается в том, что всё большее число игроков полагаются не на свои личные наблюдения или чтение эмоций, а используют метод построения команд.

Т. е. вы почти всегда сможете найти, *под какого игрока сыграть*.

Дача своего чёрного чёрным

При наличии второй линии Шерифа и чёрную проверку рассматривают как команду-связку, вместе. Лже-Шериф даёт своего мафиози чёрным, который играет против мирных и всячески дискредитирует себя, чем приговаривает настоящего лидера красных и усиливает линию своей настоящей команды. Эта жертва сбивает счёт игры по версии города, уменьшая количество мафий для другой команды. Ведь мафий по версии настоящего Шерифа три, а по факту — две. Благодаря недочёту покупается лишняя красная рука. В зависимости от того, в какую ночь вы дадите своего чёрного чёрным, есть разные вариации течения игры, свои нюансы и сложности.

а) Дача своего чёрного чёрным при девяти

Эта стратегия очень редко используется, так как есть угроза баланса, при которой за столом остается один игрок мафии. Но кто сказал, что он не может собрать себе два красных голоса для победы? Может! Если линию лже-Шерифа не рассматривают вообще и не будут играть в баланс, то этим способом можно изысканно вписать своего чёрного в команду мирных. В баланс не играют, поднимают лже-Шерифа. Шерифа убивают, сладкий, данный чёрной проверкой от лже-Шерифа, выигрывает.

б) *Дача своего чёрным при семерых*

При двух линиях игры в ночь перед критикой убивают настоящего Шерифа, а лже-Шериф даёт своего — мафией. По балансу слетает лже-Шериф, его чёрная проверка досиживает и выигрывает, так как *«по логике игры»* они в разных командах. При семерых без отстрела настоящего лучше своего чёрного чёрным не давать, исключение — когда у вас нет мирных, против которых можно сыграть в конкретный момент времени.

в) *Дача своей мафии чёрной проверкой при пятерых*

Как и при семерых, играется в том случае, если у вас не хватает мирных, против кого можно сыграть. Сдаёте своего игрока и в битве двух Шерифов вырываете победу на угадалке.

Голосование чёрных друг против друга

Мафия голосует против своего члена команды, выводит его из игры. Делать это нужно в том случае, если ясно, что данный игрок не сможет усидеть за игровым столом до конца партии. При этом вывести его сейчас будет вариантом лучше, нежели оставлять на поздние круги, так как своим поведением он может сдать мафию. *По логике игры* для тех, кто считал выведенного игрока чёрным, тот, кто его вывел — красный. На это можно уповать при аргументации своей позиции и очернять тех, кто против мафии руки не ставил.

Сбор рук мирных против своего игрока

Вариант для плачевных игр, где Шерифа тяжело переехать из-за ярко выраженной, читаемой красной линии лидера мирных жителей. Или при недостатке кандидатур на вывод за игровым столом. Как вы помните, их должно быть минимум четыре. Но что, если сыграть можно только против двух, тогда как голосований за игру четыре? Бывают ситуации, когда чёрного игрока **конкретно** на данном круге спасти нельзя. В этом случае хорошей игрой будет набрать себе красных ходов за счёт него, выявить нелогичности в речи, какие-то особые моменты и недочёты.

Если рассматривать этот пример в сравнении с прошлым с точки зрения мирного жителя, то сбор рук гораздо «краснее», нежели просто голосование. Нельзя первую половину игры называть кого-то мирным жителем, красным игроком, а к критическому кругу «переобуться» (поменять мнение). Это выдаёт мафию, которая меняет своё поведение в зависимости от расклада сил за игровым столом. Данные ситуации могут возникать при случайном нахождении друг друга красными в процессе игры или при плохой проверке Шерифа, которая заставляет поменять победную стратегию. Или внезапное прозрение ключевых игроков, что тот, кого атакует чёрный, на самом деле мирный житель. Вследствие этого игрок выпадает из числа кандидата на вывод, нужны новые, потому и «переобувка». Но смена дачи цвета без причины — признак черноты!

Опираясь на правило: «с течением времени мафия имеет тенденцию очерняться, красные — окрасняться», чем раньше будет выведен мирный, тем у красных будет меньше времени разобратся в его цвете. Именно поэтому сбор рук мирных жителей против мафии и даёт красный цвет. Из-за информативности.

3. Использование игровой динамики

К данному пункту относится донесение столу увиденного вскрытия своих чёрных, «обнаруженных» онлайн. Из командной игры счёт сбивает покупка голоса своего же игрока мафии, при разноцвете — выкрик на речи своего чёрного игрока, сбивание его с мысли. Не все варианты использования динамики жёсткие, есть и вполне приятные, комфортные. Они связаны с игроками, которые не будут заголосованы.

На некритическом круге можно собирать руки против своей мафии при условии, что их не будут голосовать. Чёрный Шериф и его красная проверка защищены, а на критике можно развернуть игру в любую из сторон. По ситуации.

Применение

1. Когда перспективы победы в текущем круге не радуют — выводите своего, усиливая позицию.
2. Для роста уровня игры важнее «вытягивать» своих игроков, а не «продавать» их.
3. Разноцвет — голосуй против чёрного или собирай против него голоса.
4. Будь более раскован при игре на разноцвете, играя против своего лже-Шерифа. Его просто так не поднимут.
5. Определи, по какой школе играет тот, чей голос хочешь купить. Дай этому игроку то, что он хочет.

Вопросы

1. Приведите ещё как минимум один приём сбить счёт в игре.
2. Приведите два неуказанных способа развести команды через игровую динамику.
3. Вас пятеро, и за столом проверенный мирный, использующий счёт: смотрит разноцветы, принимает решение. Трое по-

дозреваемых. Какая стратегия для покупки голоса на этот круг?

САМОСТРЕЛ

Кассиры супермаркетов вымирают.
Сами подумайте — десять касс,
а работает только одна.

Жестокая правда о супермаркетах

Самострел — один из самых мощных приёмов чёрной команды, оказывающий влияние на расклад сил за игровым столом. Мафия стреляет своего игрока, который вскрывается Шерифом. Благодаря этому настоящего лидера красных выводят из игры по балансу, а следом и тех, кто играл вместе с ним.

Почему самострел хорошо работает?

Помните математику угадки и поздних кругов? При трёх неизвестных на финальном круге сухая вероятность победить мафией — 75%. При живом Шерифе с игрой команда на команду — 50%, ведь мирный выбирает из двух вариантов. Это означает, что мафии выгодно убивать Шерифа, если у него не найдена чёрная команда. Именно поэтому в глазах мирных убитый Шериф — «более Шериф», чем живой!

Игра затягивается. С течением игры мирные имеют тенденцию окрасняться. Естественные речи мирных жителей выступают против контроля речи мафии. Это второй плюс к линии самострела со стороны красных.

Это то, как выглядит игра в глазах мирного. За мафию, помимо перечисленных выше негативных факторов, которые мы обращаем в силу линии, есть и дополнительные плюсы.

Чёрные самострелом компенсируют количество выдаваемой информации своей команды. Убитого лже-Шерифа не смогут вычислить по ошибкам, нелогичностям или плохой дальнейшей

проверке. Именно из-за этого репутация у приёма подпорчена, некоторые игроки считают его слабой игрой. Да, конечно же, переехать Шерифа, сидя за столом, — сильнее, но насколько эффективнее?

Самострел применим не за каждым столом. Стрелять своего стоит в том случае, если город рассматривает линии игры, выводит игроков через баланс. Сердце этого приёма — *подстройка* под игроков, которые выбирают Шерифом убиенного. Если линии не рассматривают, в баланс не играют или голоса мирных летят на основе эмоций, то самострел не будет работать!

И конечно, из-за жертвы чёрным придётся вывести не двух кандидатов с игрового стола для победы, а трёх. Трёх мирных жителей, в числе которых будет настоящий Шериф. Таков план на победу.

Ночи самострела

В первую ночь убивать своего Шерифа неэффективно. Чёрный игрок не сможет защитить свою мафию, дав мирным жителям. Эта «красная проверка» *по логике* игры должна быть застрелена в ближайшие ночи и до поздних кругов никак дожить не сможет. К этому игроку появятся вопросы, следовательно, и к линии убиенного Шерифа.

Дача простого мирного жителя проверенной мафией развяжет руки настоящему Шерифу, он сможет досидеть до круга при пяти игроках, найти всю мафию или даже выиграть без вскрытия.

Чёрным же придётся выгнать трёх игроков вместо двух. Сплошные проблемы. Если лже-Шериф даст мафией настоящего лидера мирных, то тот посидит лишний круг и даст две проверки. Именно поэтому самострел в первую же ночь является невыгодным буквально со всех точек зрения. Разве что для усиления линии в глазах мирных, но данный мув имеет слишком большое количество дыр. Как вы думаете, что будет, если после самострела после нулевого круга вы в последующие ночи застрелите

настоящего Шерифа, который до этого не вскрывался? Чёрным в этом случае конец!

Лучшая и самая правильная линия — убить чёрного Шерифа во вторую ночь. У нас мафией будет две полноценные проверки, что даёт нам четыре линии игры. Рассмотрим план на победу на каждой из них, убрав те версии, в которых мы даём своего чёрного чёрным.

КК КЧ

В первую ночь даём красного красным, во вторую ночь, последнюю для нас, свою мафию — мирным жителем. Это одна из самых сильных линий для прямой победы на круге при пятерых. Своего чёрного игрока мы даём красным, чтобы он после баланса занял выбирающую позицию и собрал руки против красного с победой два в два. Первая красная проверка нам нужна для того, чтобы убить её в ночь на семь человек. Убить не просто так, а *по логике игры*! Именно поэтому проверка КК идёт в того игрока, который не играет с вашими чёрными игроками или подозревает одного из них.

КК КК

Линия неоднозначная и уже описана в соответствующей главе о линиях. Вы не защищаете своих чёрных игроков от вывода из игры. Даже если город выберет вас, как Шерифа, и поднимет настоящего, то ваших чёрных всё равно могут вывести из игры. Уходя ночью по этой линии, нужно *завещать* своего непроведенного мафиози однозначно мирным. Немаловажная проблема этой линии — влияние на стол, оно отдаётся настоящим красным, они принимают решение. Инициатива не у мафии! Одной из проверок стоит дать того, кто называет чёрного игрока однозначно красным, его мы оставляем на круг при пятерых, другого убиваем.

КЧ КК

Сильнейшая линия самострела. В первую ночь защищаем своего, в ночь своей смерти проверяем красным того, кого убьём перед кругом на пятерых. Просто и красиво.

КЧ КЧ

Данная линия не является эффективной или рабочей, так как благодаря счёту игры при пятерых игроках у мафии будут проблемы. По нашей линии каждый из непроверенных мирных игроков будет понимать, что оставшиеся двое вне проверок — чёрные. А если хотя бы один из них разберётся в цвете другого? Как будем объяснять то, что проверки сидят живые? Я бы рекомендовал не играть эту линию никогда, только разве что при двойном/тихом самостреле, речь о которых пойдёт в следующей главе.

Применение

1. Убивайте своего Шерифа, через баланс снесите настоящего и тех, с кем он играет.
2. Проверяйте тех, кого потом убьёте.
3. Сохраняйте от вывода из игры своих игроков, давая или завещая их однозначно красными.

Вопросы

1. В главе не описан самострел после критического круга. Эффективен ли он, какие плюсы и минусы данного приёма?
2. Как можно сохранить себе жизнь на круге при девятирhythmic чёрной проверке Шерифа, убитого в первую ночь?

ДВОЙНОЙ И ТИХИЙ САМОСТРЕЛЫ

Чем больше самоубийц, тем меньше самоубийц.

Парадокс самоубийц

Данные техники применяются для запутывания мирного города, сбивания счёта, нарушений построения логики. Вы убиваете игрока мафии ночью, и он не вскрывается Шерифом. У жителей не строится команда мафии, они начинают подозревать друг друга и съедают сами себя. Всё, что нужно оставшимся чёрным, — находиться вне конфликтов, правильно голосовать и аргументировать свою позицию. Или просто досидеть и выиграть игру, чего уже усложнять. Данные схемы обычно не применяются на турнире и предназначены для домашних игр для того, чтобы провести интересную игру.

Тихий самострел

Выведенная ночью мафия должна, не вскрываясь Шерифом, **оставить** чёрного игрока мирным жителем и призвать к выводу одного или двух красных игроков после себя. По принципу противовеса поднимается красный, и...

1. Оставшийся чёрный игрок логически выстраивает свою речь так, будто он абсолютно никак по логике игры не может быть мафией.

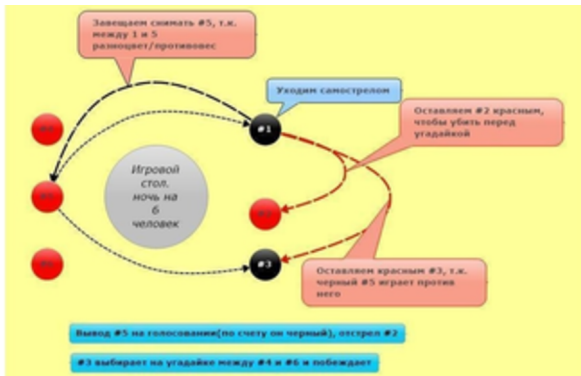
2. Озвучивает, что убитый «мирный» разобрался в нём и назвал красным, поэтому для подозрений к своей персоне нет никаких оснований.

Это позволяет занять выбирающую позицию на угадке. Тихий самострел, как и обычный, может развернуть ситуацию

в пользу чёрных. Если обычный применяется эффективно в ночь при восьми игроках, то единичный тихий самострел – в ночь на шесть человек. Идеально отстрелить игрока из конфликтной связки, предполагаемого противовеса. Речь убитого выглядит следующим образом (слоты значения не имеют, важна структура):

«Я мирный житель и уверен, что игрок #5 – мафия в этой игре, так как...¹. Если бы мы были оба мирными жителями, то мафия не стала бы убивать никого из нас и просто сравила между собой, так как я абсолютно точно голосовал бы против #5, а он, вероятно, за подъём меня. Поэтому вы сейчас дружно под мою ответственность снимаете только игрока #5. Красные игроки в этой игре – #2 и #3, так как между #7 и #3 не может быть двух чёрных, а второй – мирный по ходам. Один из этих игроков будет делать выбор на угадывке между #4 и #6!»

Для удобства план на победу приведён в инфографике ниже.



¹ Приводим аргументы. На самом деле они не обязательны, ибо можно просто сказать, что игрок чёрный по эмоциям. Обычно этого достаточно, т. к. главный аргумент идёт после – аргументация победы чёрных, если вы оба красные.

Для закрепления стратегии переделайте приведённую выше речь в минуту оставшегося в живых игрока #3 на угадайке.

Двойной самострел

Двойной самострел заключается в применении обычного и тихого самострела вместе, в одной игре. Команде мафии в этом случае придётся снять четырёх мирных жителей (Шериф, два красных игрока + одно право на ошибку) на протяжении всей игры и выиграть в угадайке. Мы строим несуществующие команды, отталкиваясь от счёта игры и вывода игроков на голосованиях. Поэтому и по завещаниям, и по логике становимся красными для стола.

Самое эффективное применение схемы следующее.

1. При десяти уходит тихим самострелом чёрный игрок.

Уход в первую ночь нужен для того, чтобы Шериф не нашёл в нашем игроке мафию. Чёрным стоит постараться отвести от данного слота проверку¹. Завещаем мафией своих чёрных игроков мирными.

2. При девятих на свободном голосовании уходит мирный.

Шерифы не голосуются, поэтому вероятность вывести мафию на данный круг будет менее 16,6%. Выдворить мирного на этом этапе не составит никакого труда, при этом лучше не быть выводящей рукой оставшимся чёрным. По логике партии против жертвы круга будут лететь руки игроков из обеих ко-

¹ Можно сделать тихий самострел при шестерых. После вывода настоящего Шерифа днём в баланс нашему чёрному игроку, сделавшему ранее обычный самострел.

манд, потому он будет мирным. Вы его не голосовали, потому ваша позиция будет сильнее к угадке (если напомним об этом при построении команд и своей аргументации). Вас, скорее всего, не полезет проверять настоящий Шериф, так как пойдёт к выводящим рукам.

3. Делается самострел.

Идеально сделать самострел с красными проверками лже-Шерифа, чтобы разыграть баланс на этом же круге — снять настоящего лидера красных. Не так уж и плохо: если настоящим Шерифом найден чёрный, то это просто привлечёт большое количество внимания к нашему игроку мафии. Сложность будет в том, что по логике игры он должен быть застрелен после голосования на пять человек и не досидеть до угадки. Для нас, конечно, лучше всего находиться вне конфликтов и основного внимания с выбирающей позицией. Тем не менее оставшийся чёрный и город должны выбрать **только** линию убитого ночью Шерифа и играть по ней! От этого будет строиться логика игры.

4. Отстрел ночью мирного жителя.

Лучше стрелять проверки своего лже-Шерифа либо вообще непроверенных игроков, чтобы тем самым еще более дискредитировать линию настоящего лидера красных. Чем больше красных игроков по одной из линий, тем легче непроверенным игрокам посчитать, сузить диапазон чёрных игроков, в котором будут они сами. Благодаря счёту игры появятся новые игровые конфликты!

5. Вывод ключевого игрока из игры.

При пятерых круг критический, так как ушедший ранее игрок поднимался чёрными игроками по двум линиям. Дальше был баланс, и теперь за столом у всего города ДВА чёрных игро-

ка. Вам обязательно нужно вывести своей рукой этого персонажа, это одно из основных условий для усиления вашей позиции к угадке. Идеально поднять игрока, который собирает руки против последнего чёрного игрока (вас), чтобы по логике игры на угадке у мафии были неопровержимые аргументы в своей красноте.

6. Отстрел любого из игроков.

Лучше всего оставить того, кто играет с вами, играет по логике, считает. Его гораздо проще убедить в том, что вы красный.

7. Угадка.

Универсальной и фантастической аргументации нет, вам просто надо сказать то, что нужно для победы. Однако для игры по логике примерное содержание речи можно привести.

«Выставляю игрока #1. Сначала объясню, почему являюсь мирным, чтобы это не вызвало ни у кого сомнений. Игрок #7, ушедший при девяти, думаю, был красным, так как за его вывод ставили руки чёрные по всем версиям. Я не голосовал. Далее наступила критика, и все чёрные уходили моей рукой. Ушедшие красные игроки (отстрелянные чёрные) разобрались в моём цвете и оставили меня мирным. До речи игрока #2 я склоняюсь проголосовать против игрока #1, так как вы „приводите аргументы“».

Упоминание того, что вас оставили красным, — это одно из самых мощных средств влияния. Дело в том, что, озвучивая завещания в вашу пользу, вы как бы ставите на чашу весов человека его собственное мнение и взгляды других людей. Если их несколько, то оно перевешивает сомнения и позволяет человеку избавиться от груза ответственности за принятие собственных решений. Что, как показывает жизнь, является выходом из трудной ситуации выбора для большинства людей.

Применение

1. Для интересных игр и переворота ситуации за столом используйте тихий и двойной самострел.
2. Завещайте чёрных красными.
3. Считайте руки и стройте на основе этого выводы, которые усиливают вашу позицию.

Вопросы

1. Стоит ли делать тихий самострел при двух Шерифах за игровым столом?
2. Кого лучше оставить за игровым столом — того, кто завещает вас красным, или того, кто играет с вами? Вопрос с подвохом.
3. Вы стреляете настоящего Шерифа. Как лже-Шерифу, который остаётся за столом, «замазать» своего мафиози в команду красных? Приведите минимум два способа.

ОСОБЫЕ СХЕМЫ ЧЁРНЫХ

Стратегия и тактика — разные вещи.
Допустим, захотелось тебе пива. Это стратегия.

А каким образом ты его достанешь
и выпьешь — это уже тактика.

А. Калинин

Сыграть баланс с покупкой мирной руки, разыграть разноцвет или сделать самострел лже-Шерифа давно стало обыденностью. В данной главе представлены схемы, которые пока ещё не успели набрать популярность. Каждая подобная игра будет заставлять выворачивать мозг мирных жителей наизнанку, делает партию незабываемой.

Игра через слом/страховку

На договорке Дон показывает, что чёрный игрок, находящийся на первой половине стола, ломает в мирного жителя, а чёрный игрок со второй половины стола страхует, не давая это сделать. Таким образом, спасший мирного через жертву одним чёрным прочно вписывается в команду красных игроков. Идеальной стратегией будет подстраховать в первый раз, во второй раз — нет, и мирный уходит, оставив после себя восемь человек и критику. Поднимается сломавший чёрный, и дальше партия выигрывается два в два или на угадывке окраснённым мафией. Высший пилотаж реализации данной схемы — ломать в своего чёрного, чтобы третий чёрный подстраховал. Тогда сразу две мафии будут для города красными, но это делать достаточно рискованно.

Договорка втёмную

Играющие по метастратегиям и эмоционалу мирные любят смотреть на коммуникацию между игроками мафии и по ней делать выводы о принадлежности команд. Закрыть эту брешь можно следующим образом: Дон не снимает повязку и не знакомится со своими чёрными игроками, показывает, что он — Шериф, и даёт жест на онлайн. Благодаря этому ломается коммуникация между чёрными игроками. Нельзя прочитать того, кто не знает свою мафию!

Игра в три Шерифа

Схема обладает большим количеством недостатков, которые не покрывают её достоинств, а именно:

1. Городу даётся огромное количество информации.
2. Команда мафии демонстрирует сразу два активных цвета из трёх человек.
3. Шерифа нельзя убивать.

Основное применение данной стратегии — дружно усидеть на круге при девятерых или разыграть баланс, оставив лучшего из двойки Шерифов против настоящего. Проверки даются обеими линиями только ЧЧ или ЧК, чтобы случайно не дать красным настоящего лидера мирных.

Вместо двух лже-Шерифов со стороны мафии я бы рекомендовал жёсткое прикрытие чёрными игроками своего единственного лидера, дающего проверки. На критическом круге лишние Шерифы отказываются от роли, говоря о том, что они просто прикрывали, так как не было второй линии (или в неё не верят). Единственное, что требуется, — это синхронизировать проверки и вскрытие на договорке.

Дача чёрного чёрным в первую ночь

В этом варианте чёрному игроку, которого даст свой мафиози, нужно сказать «я Шериф» и дать в обратку проверку. Его не голосуют, он сидит. После этого убивают настоящего лидера красных, «ЧЧ» говорит о том, что не хотел становиться жертвой баланса. Выводится лже-Шериф, а наш герой становится красным для всего города. Схема играется в том случае, если город не голосует тех, кто назвались Шерифами.

Применение

1. «Замазывайте» своих подстраховкой на автокатастрофе.
2. Не давайте мирным логически связать вас в одну чёрную команду.
3. По возможности прикрывайте Шерифов и отказывайтесь на критике от данной роли.
4. Сбивайте счёт игры, имея план на победу.

Вопросы

1. Приведите минимум два способа подставить, зачернить мирного жителя. Это две новых стратегии, особые схемы. Любые способы сделать игрока мафией без проверки!
2. Две линии игры. Можно ли вывести двух своих проверенных чёрных и победить, не убивая Шерифа?

МАФИЯ. НЕТ ПРОИГРЫШНЫХ СИТУАЦИЙ

Да, засыпать в одиночестве тяжело.
И просыпаться невесело.
Зато спать роскошно.

Афоризм

Команда может выиграть практически всегда при условии планирования и чёткого сострела по мирным. Мафия сильна! Практически любую негативную ситуацию и даже ошибку чёрного игрока можно перевернуть в свою пользу, так как *в глазах красного игрока нет объективной информации*, за исключением проверок.

Возьмём практически патовые ситуации и сделаем победную аргументацию.

1. Шериф вывел непроверенного игрока при девяти и при семи игроках.

Т. е. на решающем круге мафия проиграла по счёту игры. Сдаёмся? НЕТ.

Объясняем городу, что лже-Шериф вывел своего чёрного игрока, чтобы усилить свою позицию. «Настоящий Шериф» (мы) сыграл не лучшим образом, но мы тут не меряемся опытом, а вычисляем мафию.

Если у Шерифа нет двух найденных чёрных, то убиваем его и досигиваем игру, прося своего на проверку. Если только один игрок мафии не найден и переехать настоящего лидера красных невозможно, то убиваем настоящего Шерифа и молимся о том, чтобы вас не нашли.

2. Вы просыпаетесь Доном с абсолютно никакой командой

и знаете, что игрокам конец. Они просто не смогут выплыть. Сдаёмся? НЕТ.

Отдаёте шерифство слабому игроку, который сможет досидеть, и назначаете ему красной проверкой своего чёрного. При девяти они сидят, и уходит мирный. Стреляете Шерифа и выигрываете на угадайке после вывода двоих ваших игроков.

3. Ваш чёрный игрок промахивается и не ищет глазами сострел. И вы подозреваете, что промах будет и в эту ночь. Сдаёмся? НЕТ.

Голосуете этого игрока руками двух линий. В дальнейшем скажете: «учитывая, что против него ставил руки лже-Шериф, данный игрок уходил мирным, поэтому сейчас критика». Один промах в этом случае не смертелен. Побеждаем без этого игрока.

4. На шесть человек есть одна линия игры, по которой играет город. Три найденных красных игрока будут поднимать двоих. Сдаёмся? НЕТ.

Создавайте ситуацию, при которой удобно сломать в мирного жителя.

1. Под первые руки выставляется мирный.
2. Его голосуют два мирных жителя и чёрный игрок, которого ему ставят в противовес.
3. Оставшийся чёрный добрасывает третью руку.

Многое ещё зависит от правил. Если на угадайке при четвёртых не поднимают двоих игроков, то чёрному можно сломать в себя, а последнему мафиози «переехать» подозреваемого красного позже.

5. Чёрный игрок снял вас решающей рукой на любом из кругов. И снова не сдаёмся, продолжаем борьбу.

Страшная ошибка, но в этом случае оставшиеся игроки делают упор на то, что команда, которую предлагает настоящий Шериф, не может существовать. Ввиду решающего голосования.

6. Линия вашего лже-Шерифа держится, но с течением времени, скорее всего, ваш лидер не сможет купить голоса. Как бороться?

Самострел или разноцвет.

7. Если чёрный играет против того, кого на голосовании поднять не удастся, и не понимает этого. Закапывает себя.

Его можно защитить речью следующего содержания: «только плохо играющий красный может так ошибаться в игроке #3. Тем более у него нет плана на победу, это понятно. Поэтому он мирный и его не голосуем».

Мирные жители понимают, что победили, по большей части не тогда, когда сделали верный выбор на критическом круге, а тогда, когда видят, что один из игроков или команда в целом сдалась. Бороться надо до конца. Не исключена победа через «дурака». Т. е. мирный житель не выставит мафию или перепутает порядок голосов.

Дублируя строки прошлой главы: если ты не смог победить, то это означает недостаток подготовки. Да, ты можешь и не выиграть партию из-за многих факторов, но не должен быть побеждён никогда.

Важен не размер собаки в борьбе, а борьбы в собаке.

Применение

1. Всегда ищи в ситуации семена для своей победы.
2. БОРИСЬ.
3. Если своих игроков не спасти — отказывайся или жертвуй ими.
4. Спасай своих игроков.

Вопросы

1. Какие стратегии надо было использовать, чтобы ситуация 1 не возникла?
2. Приведите свой план на игру в том случае, если вы решили сами играть Шерифа в ситуации 2. При этом ваши мафиози точно слетят на голосовании!
3. Как избежать ситуации в примере 3?
4. При четверых не поднимают двоих. Окраснит ли слом в своего чёрного?

ЖИВУЧЕСТЬ. ЭПИЛОГ К РАЗДЕЛУ ПРО МАФИЮ

Тараканы, в отличие от людей, побаиваются
поздравлять друг друга «С наступающим!».

Афоризм

Итак, в данной части книги я вооружил вас всем необходимым арсеналом для победы над мафией. В этой главе мы рассмотрим команду чёрных с точки зрения единого организма с принципами, аналогичными мирным. Есть два постулата, которые зеркально отражены в командах, и ими мы завершим базу понимания процессов за игровым столом.

Так как игра команды мафии является надстройкой над игрой мирных¹, то мы будем рассматривать обе концепции вместе, чтобы спаять всё в единую картину игры.

Чем больше чёрных игроков, тем легче победить.

Чем больше красных игроков, тем они сильнее.

Полный состав команды спасает друг друга, приводит аргументы в защиту своих игроков. Каждый участник дополняет собратьев для того, чтобы победить. Собирает руки. Каждый голос команды мафии может быть решающим, сладким и принесёт победу чёрным. Мирных количественно больше, поэтому их объ-

¹ Мафии для победы нужно быть на один уровень мышления выше, чем красные. Подстройка под город! Уровень мышления — глубина логической оценки оппонента и его действий, целью которой является мышление на шаг вперёд относительно него и принятие правильного решения.

единённое голосование чёрной команде не остановить.

Чем больше чёрных игроков, тем сложнее победить.

Чем больше красных игроков, тем они слабее.

Многочисленность приводит к уязвимостям. Чем больше членов команды за столом, тем выше вероятность того, что их выгонят за плохую речь. Игрок мафии может промазать или подвести своего лидера плохой речью. Каждый мирный житель может стать единственно победной рукой команды мафии.

Чёрная команда гибче. В этом её сила — это вы должны запомнить и понимать, как применять. Применимо к этим концепциям правила следующие.

С сильной командой поддерживаем друг друга, делаем так, чтобы общие усилия складывались, и вырываем победу. Не боимся называть своих игроков ярко-красными и атаковать самим своих противников. Если один из ваших игроков плохо говорит, то даём его чёрной проверкой, нарисовав команду из Шерифа, мирного и своего чёрного игрока! Если ваше слабое звено — лже-Шериф, то играем разноцвет с отстрелом настоящего. Просто как пять копеек! С помощью каких аргументов, приёмов, проверок вы сможете выиграть — выбирайте сами, дано всё, что необходимо для успешной игры.

Или не всё?

Завершить данный раздел хочу следующими словами.

Играйте ярко, играйте нестандартно, играйте интересно. Давайте так, чтобы сыгранные вами партии можно было рассказывать внукам, а ваше нахождение за игровым столом делало праздник окружающим. Распространяйте техническую подкованность и результативные стратегии таким образом, чтобы иг-

ры обретали смысл и структуру. Потому что именно в отсутствие технических ошибок и начинается *настоящая игра*. За чёрного вы сможете давать всех красных красными, в том числе противников вашей команды. Это будет *окраснять вас*, так как вам невыгодно было бы давать такую проверку. Это один из примеров метаигры, к которой, на мой взгляд, стоит стремиться. Когда на слоте #4 можно сделать договорку по типу 1-2-3, назвать всех красными и на угадашке вырвать победу, сказав, что чёрным в этой ситуации быть не можете! Смысл расставить ловушку — пути, в которые попадает красный, на которого вы сделаете ставку.

Применение

Играй красиво, интересно и ярко. Всё.

Наше путешествие по миру «Мафии» продолжается. Но уже пойдёт в несколько другом ключе. Сильная, мощная игра. С упором не на удовольствие, а на результат.

VI. Турнирные стратегии

ТУРНИРНЫЕ СТРАТЕГИИ

В школе Вася был самым сильным.

А что вы хотели, физрук всё-таки.

С просторов интернета

До этого момента мы в основном разбирали «Мафию» как она есть, не деля на турнирные игры и обычные клубные встречи. Однако стратегии, приёмы и подход на соревнованиях в ряде моментов отличается от домашних игр.

Турнир – прежде всего личное первенство, когда вы соревнуетесь со всеми игроками сразу. При этом **личный вклад** имеет намного больший вес. Это означает, что противостояние идёт не только между чёрными и красными, а ещё и внутри команды за очки лучшего игрока. Стратегии и действия в данном формате игр направлены **на результат и демонстрацию силы** игрока, поэтому существенная часть того, что можно себе позволить на обычных играх, на турнирах не применяется.

Сильная и слабая игра выглядит примерно так.

	Слабость	Сила
Чёрные	Защищаться	Атаковать
	Играть против своих	Спасать своих
	Цель на угадку	Цель на 3 в 3
	Отказ от своих игроков	Команда на команду
	Досиживать	Переезжать мирных
	Самострел	Переезд Шерифа/убийство в нулевой

Красные	Распил/отвод руки/голосование в себя	Голосование по мафии
	Баланс	Определиться на некритике
	Оставить двоих	Сломать в чёрного и усидеть
Вместе	Быть ведомым	Покупать руки
	Размытая позиция	Чёткая правильная позиция

Сильная игра — демонстрация ваших навыков убеждения, решительности, умения разобраться в партии. Это награждается дополнительными баллами. Как мы видим, далеко не все действия, правильные и помогающие определиться всем мирным жителям (оставить игроков вместо того, чтобы поднять, сыграть в баланс), награждаются. Применять приёмы на затягивание игры, конечно же, стоит, если партия сложна и вопрос стоит в том, победит ли команда вообще. Однако чем ярче и сильнее будет ваша игра, тем больше шанс получить дополнительные баллы. В этом принципиальная разница!

Ещё одно существенное и неприятное отличие турнира от рядовых клубных игр для сильных игроков состоит в том, что их постоянно убивают в ночь после нулевого круга. Эта ситуация является следствием страха перед тем, что опытный житель может не только разобраться в ситуации, но и собрать все мирные голоса против мафии. Команда чёрных в связи с этим предпочитает стрелять даже не предполагаемого Шерифа, а именно угрозы для своей команды, оставляя слабых игроков. Это неприятная, но эффективная стратегия мафии, от которой никуда не деться.

Ознакомившись с предыдущими частями книги, вы уже должны быть технически подкованы для того, чтобы не допустить поражений по слову за игровым столом или грубой ошибке. В этой части мы разберём настройку на победу, подводные камни, которые могут ожидать вас за игровыми столами, лишение лучших ходов других и получение их для себя. То, что считается грязным, а что допустимым, и многое другое. На мой оптимистичный взгляд, если вы прорабатывали книгу,

отвечая на вопросы, то уже сформировали свой индивидуальный стиль, закрепили всё на практике и в целом играете довольно хорошо. Поэтому мы обойдёмся без дополнительных блоков в конце глав в виде вопросов. Идём нон-стоп.

Два ключевых навыка для победы

За мою карьеру (если игру в «Мафию» можно назвать такой) я сыграл девять турниров, причём большинство из них с опытом игры меньше полутора лет, не доходя до финальных столов. По меркам мафиозного сообщества это достаточно мало. После бессонных ночей, обдумывая поражения в партиях, рефлексирюя, занимаясь самокопанием и моделированием успешных игроков, я нашёл ответы и поделюсь ими с вами в данной главе. С примерами из личного опыта начала моей карьеры.

Итак, второй турнир в жизни.

Ситуация первая

Я Шериф, меня убивают в первую ночь с красной проверкой. Называю тройку чёрных верно, оставляю завешание снимать двоих из них. Мафия выигрывает три в три.

В этом же турнире другой уважаемый мной игрок умирает Шерифом, оставляет завешание с тремя чёрными. Мирные выигрывают всухую, снимая по его наводке.

Ситуация вторая

Я являюсь единственной живой красной проверкой, Шерифа убили в первую же ночь. Выставляю игрока #6 и прошу всех проголосовать за его вывод. Мой и голос игрока, заголосованного **семью (!) руками**, идёт против #6. На следующем круге по мне мажут, случайно не выставляю #6, кричу: «снимаем #8!». Мафия побеждает три в три. Чёрные #6, #8, #9.

За другим столом всё тот же уважаемый мной игрок поднимает, будучи чёрным игроком с убитым Шерифом, трёх мирных на девять человек.

Данные примеры описаны по моим мыслям и памяти. В них, разумеется, присутствуют когнитивные искажения с моей стороны. Сейчас смотрю на эти ситуации с иной точки зрения, так как нашёл недочёты. И тем не менее примеры очень показательные. Даже если вы круче всех разобрались в ситуациях за игровым столом, то при недостатке двух основных вещей победить будет крайне сложно.

Влияние и эмпатия

Кто обладает умением **воздействовать на решения окружающих**, тот и побеждает. Этот общий навык помогает убедить в своей правоте, поведением дать понять, что вы — красный, собрать голоса. Вы приносите команде победу и конвертируете свои действия в баллы лучшего игрока! Влияние подразумевает умение захватить внимание и повести других игроков за собой, увлечь своим видением игры. Ни хорошая договорка, ни красная линия игры и даже ни живой ум, вычисляющий чёрных и находящий Шерифа, — не главное. ВЛИЯНИЕ — основа победы.

Описание инструментов по улучшению этого навыка в рамках одной лишь этой книги заняло бы 500 и более страниц. Думаю, при желании вы найдёте, где этому научиться. Я же хочу в этой главе пояснить связь между влиянием и эмпатией как взаимодополняющим навыкам в рамках убеждения. И чтобы у вас был ответ на вопрос, почему вас снимают при девятерых, почему не голосуют тех, кого вы атакуете. Или не учитывают за вещание. Всё дело во влиянии!

Для влияния необходимо, чтобы тот, на кого вы проводите воздействие, воспринимал вас **важной фигурой** в своей системе восприятия. Идеально, чтобы этот игрок считал вас лучше себя не только по подготовке и уровню игры, но и как человека в це-

лом. Тем самым ваша позиция в его глазах будет важнее его собственного мнения. За мафию, например, лёгкая победная стратегия состоит в том, чтобы оставлять за столом неуверенных в себе игроков. Их достаточно легко склонить на свою сторону (даже если они – красные проверки).

Однако что делать с теми, кто на всё имеет своё мнение и вообще не хочет по умолчанию прислушиваться к вашим словам? Перетянуть их на свою сторону поможет эмпатия! С помощью неё вы можете включать в своё поле воздействия тех, кому было на вас при прочих условиях всё равно! 70% того, что я имею в виду, НЛП-еры называют подстройкой и ведением¹, однако данными техниками она не ограничивается. Суть её в том, что вы мгновенно становитесь близким человеком для того, на кого собрались воздействовать. Поэтому он прислушивается и внимает вам, как самому себе. Становится открытым для воздействия.

Дело в том, что стандартной подстройкой (отзеркаливанием и т. п.) за короткое время можно зацепить только самых неискушённых людей. Да, всё это работает, но не так сильно, как хотелось бы потенциальным покорителям мира и властителям умов. Чтобы по-настоящему **войти в контакт** с человеком, нужно в подстройке полюбить того, к кому вы обращаетесь. Минимум – найти в нём что-то хорошее. Дело в том, что во время подстройки можно чувствовать то, что испытывает собеседник. Демонстрация принятия глушит критическое мышление, и становится возможным вести человека. Если вы «обрабатываете» без принятия, то человек будет чувствовать, что вы его используете. Манипулируете.

Эмпатии вы можете научиться, практикуя подстройку с ведением + добавив тепла по отношению к собеседнику, а влиянию – на любом хорошем обучении ораторскому искусству. Ес-

¹ Прошу, прочитайте подробнее про них в интернете. Это важная часть эмпатии.

ли брать варианты без затрат, то посоветовал бы качественно проработать уроки Джордана Беллфорда¹ на YouTube (десять уроков, Прямолинейная система убеждения).

Проработав хотя бы половину из того, что он даёт, вы будете удивлены тем, какие эмоции и какой уровень доверия можете вызывать. Из того, что я искал и проходил, его тренинг лучший, самый мощный. Ну а НЛП — это вообще настолько крутая вещь, насколько это возможно! Рекомендую пройти курс у любого хорошего тренера.

Резюмируя, я хочу вам сказать следующее: то, что вы прочитали в предыдущих частях, не возведёт вас на пьедестал турнира. Для того чтобы тащить партии, нужно играть сильно и влиять на окружающих. Быть лидером.

¹ https://www.youtube.com/watch?v=pvbgOml_hWg

ПОДГОТОВКА К ТУРНИРУ

Мальчик с плохим кровообращением врёт и не краснеет.

С просторов интернета

Лучшей подготовкой к турниру являются игры, которые проводятся за один-два дня до старта в том городе, куда вы собираетесь приехать. Тренировочные. Благодаря этим партиям вы сможете найти подход к игрокам и собрать информацию на участников, так называемые «ридсы»¹, что позволит вам не только иметь в своём опыте эффективные способы нахождения цвета игроков, но и скорректировать свои планы на игру, отстрел и покупку голосов.

Наблюдения, необходимые за чёрную карту:

1. Насколько игрока легко снять со стола?

Довольно много людей имеют слабую нервную систему. Они плохо говорят, путано излагают мысли, особенно под давлением. Таких игроков не стоит убивать в ночь после нулевого круга, против них можно будет легко собрать голоса. Если вы ещё на нулевом круге понимаете, что игрок данного типа — Шериф, то имеет смысл переехать его и вывести на голосовании вместо убийства.

¹ Ридс (англ. *Reads*) — заметка на игрока, позволяющая более точно оценить стиль его игры или поведение в той или иной ситуации (в «Мафии» его игру за ту или иную карту).

2. Насколько игрок хорошо читает вас/разбирается в игре?

Хорошо разбирающихся игроков мы убиваем на ранних кругах или даём чёрной проверкой. Просто так давать им красный цвет нельзя, так как, будучи проницательными, они соберут голоса против вашей команды.

3. Насколько конкретно вам легко купить голос игрока?

За столом всегда есть группа игроков, которые плохо или хуже остальных поддаются вашему влиянию, как и те, кто открыт перед вами и будет ориентироваться на сказанное. Под последних лучше играть, нежели стараться снять со стола.

4. Какие игроки сыграны друг с другом?

Обычно в городе или клубе есть люди, которые хорошо (если не мгновенно) находят друг друга красными, и если одного из них дать мафией — другой вступится. Эти связи очень опасны и для чёрных могут быть порой хуже живого Шерифа. Именно поэтому это «красное» для города звено стоит разбивать убийством в первую же ночь.

Наблюдения, необходимые за мирного жителя:

1. Как отличается игра конкретных игроков за мафию и мирного?

Подойдут любые наблюдения. Что говорит, как говорит, чем себя выдаёт и

т. п. Воспользуйтесь главой про невербальные проявления. Там есть все пункты.

2. Какие индивидуальные проявления чёрной игры характерны для данного игрока?

Большинство игроков сильно тяготеют к использованию одних и тех же стратегий, которые у них лучше всего работают. Например, одни игроки предпочитают всегда играть со своими чёрными, другие отказываются от команды в расчёте на разноцвет. Одни используют хитрые мувы, такие как самострелы и коммуникация друг с другом, другие нет. Если ваш чёрный любит давать своих на проверку, то вам будет проще разобраться в игре и от его цвета построить команды. Это знание является существенным преимуществом. В копилку этого пункта идёт и индивидуальное использование ходов. Допустим, о подъёме троих при девятирох игрок говорит только за мирного жителя. Или, наоборот, за любую карту — тогда этот ход не учитываем.

Так называемые мыслительные или письменные заметки на игроков дают вам преимущество в оценке цветов и построения плана на игру. Это помогает выигрывать партии и получать лучшие ходы. Что нам и необходимо для того, чтобы попасть в призы.

Постановка цели

Немаловажным условием хорошо проведённого турнира является правильный настрой, который позволит действовать уверенно и эффективно. Приведу пример из собственной практики о том, как **не надо ставить цели**.

Помню своё самое первое соревнование по классике, как будто это произошло вчера. Последняя игра за выход в финал: если её выигрываю, то место в десятке на довольно престижном турнире мне гарантировано. Я чёрный, мой Дон-лже-Шериф снимает меня решающей рукой при девятирох (своего чёрного), дважды промах, несмотря на то, что его мафия сидит рядом.

Данный пример иллюстрирует, что есть ситуации, которые могут сильно расстроить или вообще отобьют желание ездить в другие города и играть турниры. Чтобы спонтанность и лёгкость в игре оставались на высоком уровне, не происходило погружения во внутренний диалог, имеет смысл правильно мыслить. Моей целью была если не победа, то точно игра за финальным столом. Представьте, насколько меня вывело из строя данное событие, какая степень огорчения была при этом. Поставил цель, но не достиг её. Зачем играть в то, что вызывает у тебя крайне неприятные эмоции? Как потом уже открыл, всё дело в том, что **нельзя ставить своей целью победу как таковую и привязывать к ней своё эмоциональное состояние.**

«Мафия» — это командная игра, и случай в ней занимает не последнее место. Многое зависит от настроя и концентрации команды, правильных проверок, раздачи ролей и умения слышать других. Да, при должном уровне навыков вы можете своим влиянием перекрывать «глухоту» и «слепоту» окружающих. Приводить в чувство «здесь и сейчас» своих игроков для того, чтобы они стреляли метко или голосовали по чёрному игроку. Но вы не сможете застраховаться от абсолютно всего.

Я видел очень много слёз и криков из-за неправильной цели «превозмогать и побеждать» при том, что в партиях конкретно от них достижение победы полностью не зависело. И ничего хорошего из этого не получалось. Правильная цель, которой стоит придерживаться, следующая: **«Я на турнире показываю свою самую сильную игру и делаю всё от меня зависящее для победы своей команды».**

Этим мы активизируем свои ресурсы на мощную игру. Поймите — без привязки к месту в турнирной таблице вы сможете показать себя намного лучше, так как важность события не будет блокировать вашу спонтанность и перегружать нервную систему. В этом случае если победа не достигнута, то это означает лишь недостаточную подготовку и толику неудачи.

Тем не менее не стоит переоценивать вклад окружения. По моему мнению, до 85% партии может зависеть от вклада единственного человека — вас. Хорошая игра на дистанции ведёт к призам — это подтверждается примерно одинаковым составом топ-10, как в местах рейтинга клубов, так и на турнирах.

КУЛЬТУРА ИГРЫ/ГРЯЗНАЯ ИГРА

Вытирать руки о штаны некультурно!
Это вам объяснит любой, чьи штаны вы
выбрали.

Народная мудрость

Многие не понимают практической ценности культуры. Это касается не только участников мафиозного сообщества, всего общества в целом. Для чего она и где граница между этически-ми средствами достижения победы и морально неправильным поведением, победой, при которой мы идём по головам? Попробуем разобраться.

Итак, культурное общение — это общение, при котором вы никого не оскорбляете своим поведением или действиями. Быть культурным = уважать окружающих. Если пресекать нежелательное поведение и возвращать правильное, то рано или поздно игры будут приятными и тёплыми для всех участников процесса. На турнире **особенно важно** вести себя учтиво и обходительно, так как поведение затрагивает большое количество человек и целые цепочки игр.

Давайте рассмотрим неэтичное поведение, которое может быть приравнено к грязной игре или, наоборот, не имеющее к ней никакого отношения. Особняком мы затронем приём, расчитанный на дисбаланс между командами.

Главное:

Поведение, оскорбляющее другого человека, является недопустимым.

Если человек сам решил, что это его задело, то это другой вопрос. Разница очень важна.

Пример первый. Рассказ игрока на первом слоте о том, что у него родился сын. Игроки его поздравляют и дают мирный цвет, а он оказывается мафией. Этично ли было ему говорить о таких хороших, добрых и располагающих к себе вещах за мафию? Я считаю, что да, потому что он никого не задевал, а люди придумали шаблон о том, что это неэтично и за мафию игрок не мог бы себе этого позволить. Ибо совесть. Но это сугубо личное мнение. Делай так, чтобы тебя посчитали красным, и побеждай — вот в чём заключается игра мафией. Иметь наглость сказать такое, не дрогнув мускулом, — скилл!

Пример второй. Красный игрок #5 уходит на голосовании и называет косвенно или прямо тех, кто его голосовал, «баранами». Это является не только нарушением культуры, но и грязным окраснением, которое может повлиять на итоговый выбор линии и результат всей партии. Дело в том, что большинство импульсивных игроков считают, что раз они красные, значит, имеют моральное право унижить тех, кто ошибся. Они пострадавшие. Жертвы. За чёрную карту игроки имеют тенденцию вести себя более сдержанно. Ведь можно и по шапке получить.

Оскорбление + окраснение = недопустимый приём, за который хорошие ведущие должны удалять. Апеллирование к своему игровому имиджу и личным качествам тоже добавляем в этот пункт:

«Ты человек умный, проголосуешь правильно» — запрещено.

«Я не настолько тупой, чтобы так делать» — запрещено.

Пример третий. Девушка расплакалась после того, как ее заголосовали. Решили, что она красная, а она — мафия. Грязное окраснение через слёзы? Думаю, нет. По всё той же характеристике данное поведение никого не оскорбляет. Актёрский талант — здорово, за это стоит хвалить и уж никак не порицать.

Особняком стоит **грязная игра**. Давайте разберёмся, для чего и зачем она людям, а именно мотивы людей, которые её применяют. Их обычно всего два.

Мотив первый: *слава и уважение.*

Ответьте, пожалуйста, на пару вопросов без использования поиска в интернете.

Можете ли вы назвать двух актеров, которые получили «Оскар» в позапрошлом году? Имена хотя бы двух олимпийских чемпионов на позапрошлой Олимпиаде? Чемпиона Европы по футболу в прошлом году? Первого магистра «Мафии» по версии ФИИМ?

Если вы не справились с большинством вопросов, то легко поймёте мою точку зрения по вопросу честности. Людям не важны чужие успехи, как и неудачи. По большому счёту, окружающим всё равно, какое место вы там заняли, сколько кубков у вас на полке. Имеет смысл лишь то, как вы умеете играть, какой вы человек. ***Какой опыт и эмоции можно получить*** в вашей компании. Потому ценность победы, добытой не для себя, а ради общественного мнения или статуса, не даст чувства наполненности и всепоглощающей эйфории. Кубок или место, полученные нечестной игрой, при должном уровне внутренней культуры может даже надолго лишить гордости и отнять энергию. Слава — временна, а уважение должно быть только с приставкой САМО. Самоуважение! Его грязной игрой не добыть.

Мотив второй: *приз и деньги.*

На текущий момент «Мафия» не является игрой для заработка. При среднем взносе в 2 000 рублей часть идёт на аренду, часть — на тяжёлый труд судей. И достаточно малая часть суммы формирует призовой фонд. Если взять калькулятор и свести расходы и доходы, прикинуть, сколько сил вкладывается, то вы поймёте, что призовые деньги проще заработать. За те же два рабочих дня. Если победителя вознаграждают гаджетом, браслетом или любой другой вещью, то её ценность как раз и состоит в памяти о значимом событии, в котором человек преуспел. А не в денежном эквиваленте. Это символ! Серьёзно, если вы можете позволить внести пару тысяч за билет на турнир, то яв-

ляется ли проблемой просто сходить и купить себе что-нибудь за 20–30 тысяч?

Итого, если взглянуть рационально и обобщить вышесказанное, то нет никакого смысла добывать призовое место обманом.

Итак, грязная игра — получение преимущества вне правил игры, с использованием тайных подсказок от участников, подглядывания. Сюда же относится игра нескольких игроков ради продвижения одного (например, голосование со знакомыми против игрока другого клуба вне зависимости от цвета его карты) и т. п. Вариантов получить нечестное преимущество довольно-таки много. Всё вышеописанное карается удалением всех участников, лишением призов и запретом на посещение игр. Но есть другие, достаточно спорные моменты, которые должны быть рассмотрены отдельно. А именно:

Игрок *А* борется с игроком *Б* за первое место, в отрыве от окружающих, на пару баллов. *Б* мирным выбирает, голосовать вместе с *А* или играть по другой линии против него. Будет ли неправильным, неэтичным и нечестным проголосовать против этого игрока при равных версиях игры? Я считаю, в данном случае всё в порядке. Турнир — личное **соревнование игроков** за первенство. Не команд! Если есть возможность увеличить разрыв в свою пользу, не грех им воспользоваться.

Главное и фундаментальное отличие холодного, прагматичного, безжалостного расчёта от грязных голосований в следующем:

- а) голосование выгодно сугубо голосующему;
- б) голосование должно влиять на личную позицию в рейтинге. Благодаря ему, можно либо зайти в победную десятку, либо в призы. Что равносильно опусканию в рейтинге своих главных противников.

В ином случае можно смело предъявить человеку обвинения в грязной игре.

И наконец, хотелось бы вынести на суд общественности ещё несколько важных проявлений в игре.

Допустимо ли перебивать игрока, ловя фол на его минуте?

Да, допустимо. Иначе правилами были бы запрещены выкрики. У замыкающего круга больше информации и возможностей склонить на свою сторону нужные голоса. Выкриком мы можем сбить человека с мысли, привести нужный контраргумент и выбить почву из-под ног у слабого игрока. Если вас атакуют подобным образом, то лучшее и самое эффективное действие — просто отмахнуться и не обратить внимания на крикуна, продолжив свою мысль. Этим самым вы невербально показываете остальным, что его речи не стоят даже того, чтобы отвлекаться, тем самым усилите свою позицию. В контексте турнира любое преимущество лучше, чем его отсутствие. Игра с выкриками — просто соревнование в более грубой атмосфере, менее дружеской. Но кто говорил, что мы тут в игрешки играем?

Допустимо ли обильно жестикулировать и на каждом игроке показывать столу свои мысли?

Игроки часто осознанно (или не очень) злоупотребляют данным приёмом, чтобы получить внимание аудитории. А тот, кто зацепил внимание, имеет больше возможности для влияния. Обычно жестикуляция за игровым столом практикуется мирными жителями для того, чтобы как можно больше дать о себе красной информации, естественной и искренней. Также жесты раскачивают линии игры, при этом становится на порядок больше невербального поведения, по которому люди могут определить цвет. Его сложно сбалансировать! Нормальная жестикуляция — это такая, которая привлекает к себе внимание максимум двух игроков и не отвлекает от речи окружающих. Жестикулировать, на мой взгляд, допустимо в перерывах между минутами игровых, но никак не перебивая и не перетягивая внимание. Если

это будут делать несколько человек, то играть по логике без упора на эмоциональную составляющую станет до невозможности тяжело.

Допустимо ли назначать жертву на ночь за мирного жителя?

Игра «Мафия» не является сбалансированной с точки зрения действий игроков. Существует приём мирных жителей, к которому невероятно сложно подстроиться команде чёрных, — это сострел от мирного жителя/Шерифа. Выкрик следующий: «Я чёрный игрок и я не шучу! Стреляется только игрок #?» Разумеется, сострел назначается перед засыпанием на того, кто по логике игры умирать не должен. Чтобы мафии обойти этот приём, необходимо на договорке показать очень сложную схему из ряда жестов таким образом, чтобы чёрные стреляли по договорке онлайн, а не по выкрику. Что, как вы понимаете, практически неприменимо. Этот приём в исполнении мирных делать нельзя, и я бы приравнивал его к действию, за которое стоит удалять. Нельзя делать так, чтобы весь результат партии зависел от одного-единственного выкрика! Особенно в условиях подъёма двух при четырёх за промах мафии. Чёрной команде это может убить всю партию на корню.

Последний пример — апелляция к прошлым играм или долгам, при которой игроки давят на чувство вины. «В прошлой игре ты сделал выбор не по моей линии и проиграл. У тебя есть шанс исправиться». Каждая партия — это особенная, не зависящая от других ситуация, поэтому данные высказывания допускать нельзя.

Надеюсь, что смог разъяснить вопрос допустимого поведения. При аргументации своей позиции можете смело ссылаться на источник.

БАЛЛЫ ЛУЧШЕГО

— Мама мне всегда говорит, что я лучший, а она ошибаться не может. Так, где мои дополнительные баллы?

Пример оспаривания решений

В турнире идёт борьба за первое место. Мало просто победить. Чтобы оторваться от преследователей в гонке за кубок, необходимо обходить игроков внутри своей команды. Без баллов за лучшие ходы первое место в настоящее время занять чрезвычайно тяжело, так как даже несколько наградений могут перевесить одну игру за проигравшую команду. И в данной главе мы остановимся на их получении.

По приезде на турнир первое, что необходимо сделать, — поинтересоваться у судей и организаторов, за что дают баллы.

Дадут ли вам лучшего при сломе в мафию, будучи мирным на нулевом круге? А если мафией в мирного? Хватит ли ведущим квалификации понять, что вы специально сыграли разноцвет, сфокусировав на себя черноту, благодаря которой ваша команда победила, или стоит играть только командно? Как относятся ведущие к самострелам¹, к затягиванию² игры? Это важно, так как ваши линии игры должны максимизировать баллы! И на это влияют не только действия, но и их интерпрета-

¹ Есть мнение, что самострел — слабая игра, т. к. вы уходите со стола вместо борьбы.

² Затягивание — при восьми и шести игроках оставить игроков за столом вместо подъёма двоих. Стратегия выигрышна для города за счёт сбора информации, но судьи могут наградить того, кто разобрался первым.

ция. При этом из богатого арсенала приёмов нужно выбрать тот стиль игры, который будет вознаграждён максимально.

За что же обычно дают лучшие ходы? Итак:

Наибольший вклад в победу команды

Подход

Кто больше сделал для победы, того и награждаем. Сбор рук против кандидата из противоположной команды, покупка сомневающихся, наводка на правильные проверки, спасение мирных, прикрытие Шерифа и т. п. Чем больше делаете для победы, тем более вероятно получение дополнительных баллов.

Антипод

Баллы не даются тем, кто «доехал». Эти ребята цепляются за ранее высказанную позицию и просто голосуют с теми, кто разобрался. Если вы услышали до себя хорошую речь, то ни в коем случае нельзя отдавать **влияние** говорящему ранее игроку. Вам необходимо дополнить его позицию своими собственными аргументами, усилить её, вложить в картину игры своё понимание под новым углом. То же самое касается хороших завещаний. Переработайте его так, будто бы инициатива идёт от вас, в ином случае лучший ход отдадут тому, чьей позицией вы воспользовались.

Создал и/или реализовал переломный момент в игре

Подход

Сделал правильный выбор на угадайке, купил решающий голос (причём как за мирную, так и за чёрную команду), реализовал план на победу.

Антипод

Баллов не дадут «доездным» игрокам. Голые турнирные очки получают ведомые. Те, кто создают ситуации для победы, оцениваются выше тех, кто просто принимают решения. Тесно пересекается с прошлым пунктом о вкладе в победу, но это несколько другое.

Лидеру в команде

Подход

Кто лидер, того и баллы. Всё очень просто. Один из действенных приёмов захвата лидерства — это опека игроков. Можно найти Шерифа и показывать ему тех, к кому стоит сходить, можно убеждать игроков в своей линии, всё это относится к данному пункту. Лидерство подразумевает и то, что вы не дадите влиянию другого игрока быть выше ваших собственных суждений.

Антипод

Ведомый другими, спрашивающий совета у разборчивых не получает ничего из баллов. Только молчаливое порицание от автора этой книги.

Играл с наименьшим количеством чёрных/наименее подозреваемый игрок команды мафии

Подход

Судьи тонко следят и слушают тройки чёрных, озвучиваемые игроками. Зачастую награждают именно того, кто первый озвучит правильный вариант верной команды/линии игры. Если команда чёрных слаба и побеждает, то наименее подозрительный

игрок мафии получит баллы, если не получается определить лучшего по указанным выше параметрам.

Антипод

Чем раньше игрок слетел со стола, чем больше к нему было претензий, тем меньше вероятность быть отмеченным дополнительными баллами.

Лучшие речи/самый рассудительный и думающий игрок

Подход

Кто лучше всех говорил, думал и анализировал, тому и баллы. Говорить хорошо чрезвычайно важно, так как награждают выбирающую сторону¹. Если в угадке будет выбор между двумя подозрительными игроками и победит город, то вознаградят скорее того, кто выбирал.

Антипод

Уплывшие по нулю, путающиеся и мямлящие игроки не у дел. Говорите так хорошо, чтобы у чёрной команды не возникло даже мысли сыграть против вас. Или чтобы мирным не пришло в голову, что вы можете оказаться чёрным.

Но это ещё не всё. Мало того, что нам самим нужно вырываться вперёд, в идеале надо не позволить вашим соперникам добрать себе баллов. Для этого есть коварные способы, эффективные и не очень.

¹ Естественно, при прочих равных.

Аннигиляция лучшего хода противников

1. Убийство в первую ночь

Применяемый, но слабо работающий способ, так как убитый в первую ночь получает дополнительные баллы за озвучивание тройки чёрных.

2. Убийство во вторую ночь

Отличный способ лишить игрока премиальных баллов. По статистике, вклад именно убитого вторым не запоминается и редко когда вознаграждается. Всё потому, что игра затягивается ещё на несколько кругов. Или на той же критике при семерых происходит много событий, которые судьи не могут оставить без внимания. А что наш игрок? Отыграл две минуты + последнее слово и забыт. Стреляйте конкурентов вторыми!

Убитый ночью игрок с много меньшей вероятностью получит лучшие баллы. Чтобы как-то компенсировать эту закономерность, НЕОБХОДИМО всегда давать чёткие посмертные завещания, на каком круге вас бы не отстрелили. Отдавать решение за исход игры оставшимся в живых нельзя!

3. Вывод при девяти

Так уж повелось, что игрок, выведенный при девяти, получает баллы чуть реже, чем никогда. Ещё реже, чем убитый в ту же ночь! Причина проста — не запомнился. Вывести конкурента можно через дачу проверенным чёрным и запуск баланса. В любом случае он хорош и сыграет против вас, так почему бы и не снести его при девяти?

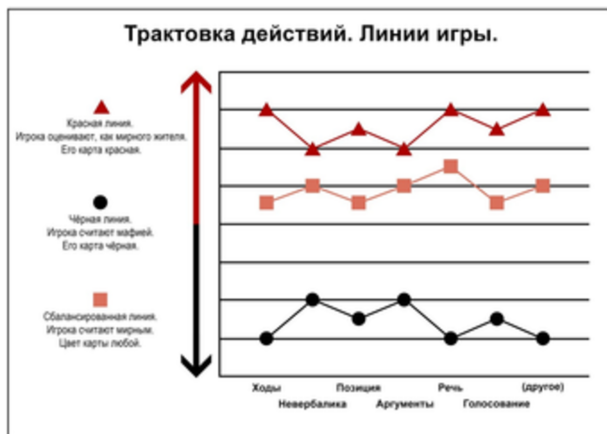
БАЛАНСИРОВАНИЕ ЛИНИЙ

Сын игрока в покер не может понять,
любит ли его отец.

Анекдоты про покер

Итак, мы уже всё умеем: играть, говорить и даже влиять на окружающих. Следующий шаг — научиться скрывать свои чёрные проявления, стать нечитаемым для окружающих. Чтобы они не могли с высокой степенью достоверности опознать ваш чёрный цвет.

Линия — совокупность проявлений и действий игрока, характерная только для конкретного цвета или роли. В игре есть линии, как у команды, так и ваши собственные, балансируя которые вы становитесь нечитаемым для оппонентов. А в дальнейшем, при правильной работе с линией, — просто красным игроком вне подозрений.



Сбалансированная линия — демонстрация вместо двух различных линий за чёрную и красную карту одной, единой. Линия трактуется как поведение мирного жителя.

Основная стратегия «доезда» до финального стола игроков средне-слабого уровня заключается в демонстрации полярного, читаемого эмоционала красного игрока. Расчёт идёт на опеку со стороны других красных и дальнейшую выбирающую позицию. На то, что мафия против них не сможет сыграть, а если и сыграет, то окружающие смогут разобраться в игре. В рамках этого за чёрную карту приходится опираться на глупых ненаблюдательных игроков, стратегию игры на разноцветях. Это тупиковый путь, так как подобная привычка лишает возможности выигрывать мафией за сильными столами. Многие игроки выбирают хуже говорить мирным, чтобы сгладить это проявление. Но это ошибка! Нельзя становиться нечитаемым за счёт ухудшения качества линии игры. Вы можете немного охладить пыл за красного в плане эмоций, это верно, но выравнивание должно быть ТОЛЬКО за счёт подтягивания слабой линии. Если вы очень хорошо говорите красным, но «плывёте» за мафию, то необходимо лучше говорить мафией. Развитие только через рост, а не усреднение! На этом нужно держать фокус внимания.

Перейдём непосредственно к параметрам.

Личные линии

Эмоции¹

1. Количество жестов

¹ Самым эффективным инструментом для балансирования эмоциональных проявлений является «Мафия» на двоих — первые успехи закрепляются сразу после нескольких игр. В целях обучения каждый свой выбор вы должны аргументировать. Лучше всего играть на деньги, с записью на камеру.

Обычной является ситуация, когда за чёрного игроки практически не делают жестов, за мирного же, наоборот, — их много. Сильная линия заключается в выравнивании этого параметра. Красной считается умеренная жестикуляция, не привлекающая к себе излишнего внимания.

2. Напряжённость и вальяжность

Чем более игрок скован, тем более его считают мафией. Бессознательно. Лучший выбор — быть в тоне, без перенапряжений. Развязность может быть любой степени, главное, чтобы она соответствовала игре за оба цвета.

3. Отсутствие/наличие живой мимики

Чем более игрок «безжизненный», тем более он мафия в глазах людей. Действуют все пункты, указанные выше. Тонус, доброжелательность, отсутствие зажатости.

Подача речи

4. Отсутствие интонаций — наличие интонаций

Игра голосом и богатство оттенков вашей речи может существенно отличаться за чёрную и красную карту. Стандарт сбалансированной красной линии — отсутствие безжизненности, наличие различного рода переливов и оттенков в ней.

5. Разность темпа речи

Плохой считается быстрая речь (ускорение потока выдаваемой информации) или медленная. Средний темп идеален.

6. Разность темпа и тональности во время минуты

Рассмотрите речь внутри минуты. Есть ли ускорение в начале и угасание в конце? Или, наоборот, безжизненность со старта и раскачка к концу? Красный стандарт — равная динамика, плавность и единый «рисунок» речи.

Динамика игры

7. Коммуникация

Одна из самых ярких линий — за мирного жителя. Игрок активно контактирует со всем столом, за мафию — сидит затаившись. Норма — установление контакта со всеми взглядом и речью; открытость к вопросам окружающих без навязывания мнения жестикულიцией.

8. Точность даваемых цветов, уверенность

Если брать среднего игрока, то в пользу мирного обычно говорят либо определённые сомнения в даче цветов, или излишняя уверенность. За мафию — чёткий расклад или, наоборот, расплывчатость и неуверенность в речи. Если за красного вы очень хорошо раскладываете стол, попадая в двух чёрных игроков из трёх, то и за чёрную карту необходимо атаковать в том же самом ключе, держать баланс. В случае, если за красного вы не понимаете, что происходит, а за мафиози — раскладываете чётко и обстоятельно, то действует описанное ранее общее правило. Нельзя ухудшать линию. В этом случае следует заняться улучшением игры за мирного жителя.

9. Пассивность — агрессивность

Важно выровнять донесение подачи информации о чёрной карте тех, против кого играете. Скромно ли, с нажимом, аккурат-

но, с эмоциями или очень скупое? То же самое относится и к реакциям на атаку и нападку в вашу сторону. Действует правило: чем ярче и красочнее, тем лучше. Охотнее и «краснее» воспринимаются напор, яркие эмоции.

10. Ходы — равный процент

Выставить на нулевой — равный процент.

Играть по позиции — равный процент.

Брать жёстко кого-то в команду — равный.

Прикрывать Шерифа, делить стол и т. п.

Игрока, который привёл в порядок подачу информации в стол, можно в дальнейшем понять только по тому, **что именно он говорит**, с какой позиции размышляет. Кто у него мафия.

Типичный пример: вы Шериф, считаете красным игрока #4. Сбалансированный игрок #6 говорит о том, что среди связки #4-#5 сидят от одного до двух мафиози. Проверка пятого красным даёт нам чёрный цвет игрока #6. С такими игроками нужно анализировать каждое сказанное слово, особенно если речь расплывчатая!

Балансировка командных линий за чёрных

Сбалансировать действия команды можно с помощью своих действий, однако идеально, если вся мафия использует нижеперечисленные методы.

Жители не должны понимать, являетесь ли вы командой. Сбалансированная командная линия заключается в следующем: связка игроков возможна только с помощью проверки Шерифа, да и то таким образом, чтобы это выглядело нелогичным, не проходящим по динамике игры.

Всё очень просто, надо общаться и активно контактировать со своими чёрными.

Игра на разноцветях

1. Ловим фолы на речи своего чёрного, перебиваем.
2. Атакуем его эмоциями во время фазы «день» (до голосования).
3. Объясняем всему столу, почему свой игрок чёрный.

Командная игра — покупаем своего чёрного

1. Уговариваем поставить свою руку с вами.
2. Спрашиваем у мафиози мнение по игрокам.
3. Обращаемся, уделяем по 20+ секунд речи своему чёрному.
4. Активно жестикулируем!

КАЧЕСТВЕННОЕ ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ИГРЫ

Явное приспособленчество и прочий
оппортунизм — это всё пережитки
проклятого дарвинизма.

В. Бутков

Не случайно самые вкусные куски оставлены напоследок. Разумеется, встраивание навыков хорошей коммуникации, улучшение выживаемости и повышение влияния на окружающих — это то, что куётся до турнира. Занятое место — лишь отражение личного мастерства, следствие вашей подготовки. Для частого попадания в призы стоит развивать группу навыков, представленных ниже. Я намеренно выделяю слово «навык», так как всё это не является чем-то врождённым и при желании нарабатывается любым человеком.

Вспомним основы, ведь это есть фундамент всего в «Мафии», в том числе и индивидуального стиля. Для нас это три главных принципа.

1. Стань красным для всего стола — **не будь заголосованным.**
2. Разберись в игре — **определи, кого нужно вывести из игры для победы.**
3. Собери голоса против оппонента — **сделай так, чтобы на голосованиях ушли твои противники.**

Забирайте в арсенал вещи, которые выводят вас на качественно новый уровень присутствия за игровым столом. Обладание данными навыками и умениями позволит вам выиграть те

партии, которые до внедрения этих скиллов могли казаться вам точно проигранными. Итак:

Досиживаем до победного круга

Чтобы вас не голосовали раньше времени, нужно внушить игрокам свою пользу. Желательно действительно её иметь или давать окружающим выгоды от своего присутствия за столом. Что имею в виду?

1. Говори хорошие речи. Быть понятным для всех. Важно говорить чётко и размеренно, чтобы ваша скорость речи, её тон и подача соотносились со способностью окружающих вникнуть в то, что вы говорите. Если вы от природы быстро мыслите и тараторите, то подобную речь не усвоят те, кто думают медленней. Это является отражением следующего пункта.

2. Подстройся под стол. Люди имеют тенденцию доверять тем, кто на них похож. Это чувство рождается из ощущения, что они могут предсказать ваши действия, так как они имеют много общего с вами. Из двух игроков, один из которых существенно отличается от другого по менталитету, ценностям, скорости речи, моторике движений, рисунку движений, и тем, кто примерно с ним совпадает, ***любой игрок будет склонен голосовать против того, кто на него не похож.*** По чужаку. При существенном отличии одного человека от другого сложно достучаться, купить голос. Поэтому вы, надеюсь, стараетесь вести себя соответственно окружению. Когда мы идём рыбачить, мы берём не то, что нравится нам, а что нравится рыбе, верно?

3. Вкладывайся в каждую игру. Данный пункт плавно соединяется с умением разбираться в игре. Чем больше вы можете подметить, чем лучше объясняете вещи, чем больше вы даёте информации своей команде, тем дольше ваша жизнь, если её не оборвёт команда чёрных метким выстрелом. Помните, что реальная польза от вашего нахождения за столом определяет круг, на котором вы можете покинуть игру.

4. Давай людям эмоциональные выгоды. Используй юмор, чтобы сделать атмосферу более дружелюбной, но не перебарщивай. Подбадривай окружающих, будь полон жизни. С весёлыми, харизматичными людьми не хочется прощаться!

Обладающий вышеперечисленными навыками может сидеть до критического круга нетронутым. Про таких говорят: «пусть кружок посидит, даже если чёрный, поднимем пока другого» или: «я понял, что он мафия, но пришлось снять сначала игрока в противовес, только для того, чтобы была возможность вывести его со стола в дальнейшем». Сказать, что это является подспорьем в игре, — не сказать ничего. И всё то, что ещё будет в этой главе, так или иначе влияет на вашу выживаемость. В положительную сторону.

Разберись в игре

За мирных с помощью школ игры¹, счёта, сравнения линий, нахождения настоящего Шерифа вы находите чёрных. За мафию выбираете тех, кого выведете из игры, находите Шерифа и выбираете соответствующие стратегии. Об этом написано столько, что упоминать здесь будет лишней тратой времени. Есть буквально всё и даже больше, если вы отвечали на вопросы в конце глав (никогда не поздно взяться за них снова).

Собери голоса

Под покупкой голоса имеется в виду активное действие. Необходимо внушить доверие (подстройка) и повести за собой. Для начала мы разберёмся с невербальными внушениями. Намеренно говорю слово «внушение», не потому что являюсь гип-

¹ Много «вкусных» глав было написано от всей души. Вернитесь, перечитайте!

нотизёром-самоучкой, а потому что это достаточно точно описывает то, что я собираюсь донести. Это действие, направленное на правильное восприятие вас со стороны окружающих. Можно назвать это воздействием, так как, по сути, каждый человек так или иначе влияет на других: не словом, так поведением. После усвоения информации ниже вы поймёте, о чём я.

1. Одежда

Кому вы будете доверять, прислушиваться — к человеку, который выглядит как цыган, как продавец сковородок, который ходит по домам, или спикеру? Если вы в целом адекватны (в чём не сомневаюсь), то выберете третий вариант. Доказано, что одежда и внешний вид прямо влияют на производимое впечатление. Если вы хотите быть услышанными, вести за собой, то подспорьем будет соответствующий имидж. Никаких смешных одежд, мятых футболок, спортивной формы. Классические костюмы, чёрные, белые и особенно синие цвета вызывают подсознательное уважение и доверие. Погуглите фотографии спикеров¹, чтобы иметь более точное представление. Уж эти люди знают, как воздействовать на других и доносить свои мысли.

2. Внутреннее состояние

То, как вы себя подаёте через жесты и невербалику в целом. Доверяют уверенным в себе людям. Очень важно доверять самому себе, чтобы за тобой пошли люди. Убираем зажатость, высокий голос, дёрганные жесты, бегающий взгляд, желание спрятаться. Все эти признаки выдают страх. А это наш главный враг,

¹ Лишь в очень редких случаях спикеры выглядят как разгильдяи. Но и это для того, чтобы подстроиться под основную аудиторию. Те, которые могут эффективно использовать подобный образ, обычно имеют за собой очень сильный пиар или известны как сильные личности.

который блокирует спонтанность. Все эмоции и страхи передаются через тело окружающим, и это видно. Посмотрите на любого человека рядом, я уверен, что вы на 100% можете сказать, насколько он уверен в себе, как хорошо себя чувствует. Поверьте, в этом плане у игрового стола вы как на ладони. Спокойствие, контакт глаз с окружающими, плавные, уверенные жесты — ваши лучшие друзья.

3. Естественность

Человек с прямой осанкой, но бегающими глазами, ярко жестикулирующий, но безэмоциональный, с высоким голосом, но зажатым телом — видели таких? Это неестественно, несочетаемо. Любое несоответствие подрывает доверие. Если вы решили подать себя уверенно, то будьте хороши во всём. Или найдите баланс из того, что вы на данный момент собой представляете, и желаемым образом, который вы хотите сформировать у окружающих. Согласованность в этом плане крайне важна.

Завершить данную главу хочу **структурой воздействия**. В нашем случае она применима для покупки голоса. Данная модель применима ко всем сферам жизни.

У всех эффективных воздействий одинаковая последовательность этапов, отсутствие любого из которых резко (иногда — до нуля) снижает вероятность успеха влияния. Это:

1. Фиксация (привлечение) внимания

Чтобы убедить и быть услышанным, нужно сосредоточить внимание на себе, поймать его. Критической ошибкой является продолжение речи, когда человек не слушает или «закрылся». Первым делом нужно возобновить контакт и только затем продолжать доносить свои мысли. Важно уделять внимание (которое рождает ответный контакт) покупаемому игроку. Кстати,

благодаря отслеживанию направления можно вычислить тех, кого, скорее всего, убьют в ближайшие ночи: игроки считают его красным, но не делают акцента! Не уделяют невербально внимания.

2. Подготовка почвы

Так уж устроена психика, что реакцией на всё новое является инстинктивная защита, блок. Помните похоть? Здесь она играет ключевую роль. Если вы являетесь незнакомцем, новым человеком, то значительная часть слов будет проходить через пристальный анализ, не приниматься на веру. Перед воздействием нужно немного успокоить подсознание человека, дать привыкнуть к вам. В сочетании с интересной и богатой речью это позволит окружающим действительно *услышать* вас. Если вы делаете упор на сознательные действия, то самое время после установления контакта чётко объяснить, почему, зачем и кто является мафией. Если аргументов у вас мало и вам необходим не совсем, скажем, обдуманый голос, то нужно отвлечь внимание сознания (через подстройку, замешательство, перегрузку информацией). Сами доводы на этом этапе должны быть самыми существенными. Причём отложить свои лучшие аргументы стоит на секунды ***решающего круга***.

3. Собственно само воздействие

В середине речи стоит дать чёткую команду голосовать по конкретному игроку. Воздействие в обход сознания делается без изменения тона, просто как разговор. Как будто ничего не происходит. «Ставишь руку против пятого игрока», «чёрный игрок #3 должен быть снят твоей рукой» и т. п. Если обращаемся к сознанию, то стоит ярко выделить призыв голосовать!

4. Период интеграции действия

Далее необходимо дать время заложенному действию прижиться. Покупаемый игрок в это время доубеждает себя, интегрирует сказанное, встроит наши внушения и призывы в свою систему принятия решений. За это время обозначенные установки становятся собственными мыслями покупаемого игрока, ключами к действию. Что сознательно, что бессознательно, важно поддержать тон и темп беседы, что был после фиксации внимания. Не вскидывать победно бровь или скрывать хитрую улыбочку (АГА, ПРОБРОСИЛ ВНУШЕНИЕ), а просто продолжать свою речь. Если вы покупаете конкретного игрока, то имеет смысл перевести своё внимание на окружающих, чтобы в это время нужный человек впитал в себя сказанное. Аргументы могут быть не столь существенны, как перед третьим этапом — воздействием.

5. Завершение коммуникации

Здесь мы должны вернуть сознательный контроль всем, на кого была направлена речь. Не хотим же мы оставить наших прогретых игроков, подготовленных к чужому влиянию для последующего воздействия? Ведь поздняя речь эффективней ранней. Мы повторно призываем голосовать туда, куда нужно, и завершаем речь словом «спасибо/пас». Лучше подвести итог самому, нежели вашу речь оборвёт ведущий. Этим вы создадите ощущение законченности.

Пример речи: пятый игрок — чёрный. Выставляю #5 на голосование. Он поменял своё мнение с нулевого круга по игроку #3 три раза, вывел красного #7 и, игнорируя красный город, играл против меня, которого оставили красным два убитых игрока. Выводишь на этом кругу только пятого игрока. Если этих двух аргументов вдруг ещё не достаточно, то вспомни, что этот игрок «копался» в нас, чтобы посеять конфликт. Ничего не сделал для победы города. Чёрная команда #5, #7, #9. Город уже разобрался, только правильно поставь руку. Спасибо, пас.

Для того чтобы понять эффективность подобного построения, предлагаю попробовать разные вариации, без этих пунктов и с ними. И сами всё поймете. В завершение главы хочется сказать очень важное: влияют и убеждают все. Важен не сам факт воздействия, а лишь то, насколько хорошо вы это делаете. Удачной практики.

ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА

Не надо бояться быть первым с конца,
ведь с другой стороны это будет начало!

В. Худенцова

Итак, мы рука об руку прошли этот долгий и, надеюсь, приятный путь. Успели ли вы научиться хорошо говорить, влиять, планировать, атаковать, защищать своих игроков и по-настоящему вкладываться в каждый момент игры? Умели ли вы делать это до книги так же хорошо, как сейчас? Что взяли из неё? Насколько игра стала ярче, осмысленней? Нашли ли то, что можно посчитать вашей яркой индивидуальностью, проявляемой через игру?

В этой финальной главе мне бы хотелось задать один важный вопрос. Что для вас «Мафия»? Не торопитесь перед тем, как идти дальше. Прислушайтесь к себе.

Искренне считаю, что разлюбить игру после того, как вы ощутили на себе все её прелести, практически невозможно. Это интеллектуальный досуг, который позволяет не только развивать себя как человека, но и держать в тонусе свой интеллект. Развитие влияния, умения думать, наблюдать, слышать и общаться — это бесконечная лестница в небо, причём каждая из её ступеней делает вашу жизнь лучше. Так или иначе, моя личная скрытая цель была в том, чтобы улучшить качество игр, результаты которых сделают вас и ваше окружение чуть более счастливыми. Мы, будучи социальными существами, считываем и принимаем в себя то, что нравится, и отвергаем неприятное. Помните, ваш личный пример заразителен!

Удачных игр, понимания и душевного благополучия! Если книга понравилась, расскажи о ней окружающим!

*С любовью и уважением,
Green*

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. Вводная часть	3
Вступительное слово	5
Как читать книгу	7
Классическая «Мафия»	12
Абсолютное знание	14
Простые советы малоопытному игроку	18
Убийцы роста уровня игры	28
Три главные концепции в игре	32
Пассажи́рство и звёздная болезнь	36
II. Основы принятия решений	41
Введение в школы игры	43
Игра по логике: счёт	46
Игра по логике: позиция	50
Игра по невербальному поведению: эмоционал	62
Игра по представлению об игре: метаигра	74
Иные методы нахождения мафии и мирных	87
Качественные решения	91
III. Команда мирных жителей	101
Сила мирных, слабость мафии	103
Концепции игры мирного жителя	107
Голосование при десяти́рых и шерифский круг	112
Информативное голосование и разброс рук на круге при десяти́рых	118
Круг при десяти́рых. Шерифы	125
Баланс. Голосование по Шерифу при десяти́рых	131
Единственная линия. Тройная автокатастрофа	135
Проверенный красный игрок	140
Голосование на восемь человек	145
Критика. Определяемся с командой	149
Поднимать ли двоих в угадке при четверых?	154
Голосование на шесть человек	160
Голосования и поиск чёрных на семь и пять человек	164
Угадайка	169

IV. Шериф и лже-Шериф	175
Шериф и лже-Шериф. Общая информация	177
Шериф в нулевой круг	180
Шериф. Качественная первая проверка	186
Вскрытие Шерифом городу	190
Круг на девять человек: голосование Шерифом	196
Линии проверок Шерифа. Математическая победа	200
Польза и вред второй линии игры. Первая проверка лже-Шерифа	205
Концепция «уровня агрессии»	212
Игра Шерифом на критике. Основные причины поражения лидера красных	216
V. Команда мафии	221
Команда мафии	223
Планирование игры	227
Командная игра и игра на разноцветях	232
Договорки	236
Онлайн-сценарии	246
Нападающий, защитник, центровой, сладкий и подставной	252
Атакуем	257
Защищаем	264
Пять классических сценариев победы чёрной команды	267
Хорошая и плохая игра мафии на разных кругах	272
Лайфхаки для чёрных на различных кругах	278
Сбиваем счёт мирным жителям	283
Самострел	289
Двойной и тихий самострелы	293
Особые схемы чёрных	299
Мафия. Нет проигрышных ситуаций	302
Живучесть. Эпилог к разделу про мафию	306
VI. Турнирные стратегии	309
Турнирные стратегии	311
Подготовка к турниру	317
Культура игры/грязная игра	322

Баллы лучшего	328
Балансирование линий	333
Качественное повышение уровня игры	339
Последняя глава	347

Дмитрий Новик

Мафия в стиле Дзен
Победные стратегии. Классическая мафия

Дизайнер обложки Вадим Семин

Дизайнер обложки Вячеслав Суров

Редактор Александра Сикорина

Редактор Оксана Свиблова

Редактор Светлана Семенова

НЕ ПЕЧАТАТЬ

ISBN 978-5-4490-2937-9

