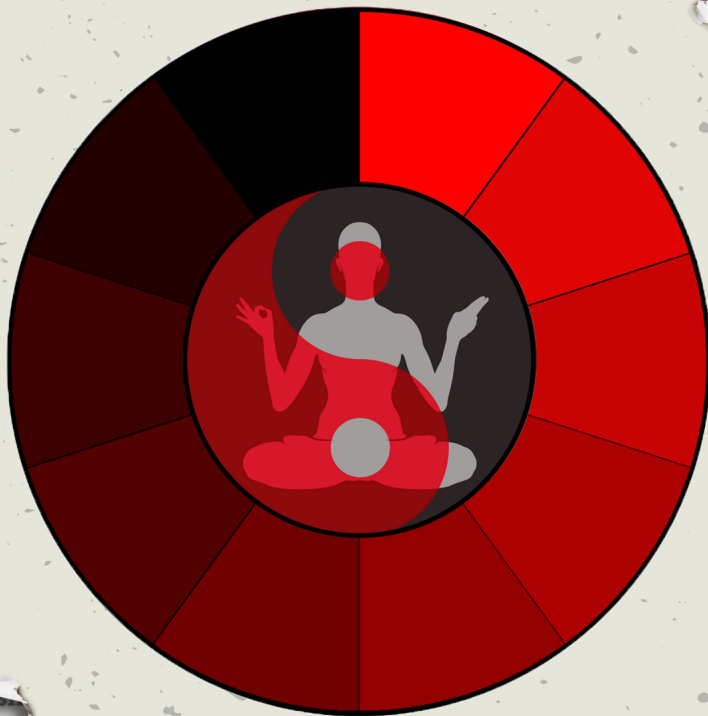


Учебное пособие

Дмитрий Новик



рывал
ышает

СВОИ М.
ОБЫ

50 ОТТЕНКОВ КРАСНОГО

Победные стратегии
Классическая мафия

Дмитрий Новик

50 оттенков красного

Победные стратегии. Классическая мафия

Издательские решения
По лицензии Ridero
2020

УДК 004
ББК 32.973
Н73

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

Новик Дмитрий

Н73 50 оттенков красного : Победные стратегии. Классическая мафия / Дмитрий Новик. — [б. м.] : Издательские решения, 2020. — 170 с.
ISBN 978-5-0051-3370-0

Внутри Вы найдёте эффективные стратегии игры за каждую роль, множество тактических приёмов, научитесь определять цвета через счёт, освоите игру на допы.

Как и когда вскрываться? Кого проверять Шерифом? Доном? Как безопасно поднимать 2-х, 3-х и 4-х игроков на голосовании? Как покупать руки? Как убеждать и побеждать? Ответы на эти и многие другие вопросы — внутри!

Книга будет полезна игроку любого уровня, для понимания содержания достаточно знать азы.

**УДК 004
ББК 32.973**

12+ В соответствии с ФЗ от 29.12.2010 №436-ФЗ

ISBN 978-5-0051-3370-0

© Дмитрий Новик, 2020

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Зачем вообще нужна теория? Да ещё и в „Мафии“?! Главное практика!! Просто много играй и всё. Вот секрет успеха».

(с) Практик, который не умеет передавать свои знания

Здравствуй, дорогой читатель. Ты тот счастливчик, которому в руки попал учебник по игре в классическую «Мафию».¹ С ним ты сможешь освоить все необходимые современному игроку знания, теоретические концепции и схематозы за все роли. Да не абы какие схемы «поехавшего кукухой» теоретика, а то, что будет давать реальное **преимущество** перед теми, кто данное пособие не читал. Ведь все изложенные идеи обкатаны мною и моими товарищами на практике, а также подтверждены статистикой, весомыми аргументами и доказательствами.

Бытует мнение, что для роста игрока не обязательно познавать новое вне игр, а достаточно просто много играть. Эту фразу я специально закрепил в цитату в предисловии и постараюсь изящно через неё донести ценность книги, заодно разбив сопротивление скептиков.

¹ Это игра на 10 человек + ведущий: Команда «Чёрных» (3 чел) в составе Дона и двух его Мафиози выступает против команды «Красных» (7 чел), состоящей из Шерифа и шести Мирных жителей. Актуальные официальные правила можно прочитать на сайте Федерации Интеллектуальной Игры «Мафия».

Мы (человеки) — существа иерархичные, стайные. Каждому в глубине души хочется быть исключительным, лучше других в том, чем он увлечён. Игра «Мафия» — точно такая же сфера жизни, как и другие, в ней действуют аналогичные законы. Поэтому желание играть лучше, больше побеждать и показывать себя с лучшей стороны свойственно каждому. Чтобы это осуществить, нам необходимо в чём-то *превосходить* окружающих, верно? Решает ли этот вопрос наигрывание партий? Только в сравнении с теми, кто мало играет. Действительно, большое количество игр позволит выработать уверенную речь, опыт отыгрыша различных ролей поможет закрепить эффективные связи, варианты нахождения цветов. Это долгий путь через ошибки и шишки, но даже при этом рано или поздно человек упирается в собственные наработанные стереотипы и в потолок стратегий и тактик, используемых в его окружении. Результативные ли это приёмы — сказать сложно. В ряде случаев тот или иной мув¹ становится традицией и не подвергается критике, хотя давно устарел и неэффективен.

Я застал время, когда мафиозное сообщество рьяно защищало статическую договорку², а за идею о подъёме трёх игроков на девять человек крутили пальцем у виска. Но со временем знания и понимание игры проникают в сообщество. Не без помощи вашего покорного слуги, который написал «Мафию в Стиле Дзен» — одну из лучших книг по классической «Мафии», большинство идей из которой не потеряли свою актуальность даже спустя годы после её написания. Уже сейчас могу заявить это с гордостью — данный труд стал классикой.

Я думал, что описал на трёхстах с лишним страницах буквально всё. Однако прошло 4 года, и в игре «Мафия» открылись новые грани, ранее не замеченные. В этой книге вы узнаете да-

¹ От английского move — действие, поступок, ход, шаг.

² Назначение жертв чёрной командой в ночь знакомства сразу на три ночи подряд.

же то, чего не делают Магистры и Гроссмейстеры игры, хотя эти мумы дают ощутимый прирост к статистике личных побед.

Но давайте вернёмся к вопросу: как связана теория и мастерство?

Любой навык или умение, дающие превосходство, в основе содержат знания. Знания — это систематизированные достоверные представления о предметах и явлениях действительности.

Знания + Практика = Мастерство

Чтобы стать выдающимся кузнецом, надо знать, как правильно держать молот, свойства металлов, температуру плавления и сотни других нюансов, если не тысячи. Лётчик должен знать свой летательный аппарат, медик — строение тела и его функционал. В «Мафии» игрок должен знать принципы игры, задачи ролей, оптимальные действия для победы своей команды, применимые в той или иной ситуации.

Недалёкие люди могут заявить, что боксёр просто бьёт кулаками, марафонец просто быстро переставляет ноги, но это бред! Конечно, они сами значительно оптимизируют свои действия, но основную теоретическую работу за них делает тренер или специально обученная команда. Спортсмены могут вообще не знать подводные камни процесса! Однако это не отменяет связки знания + практика = мастерство!

Эта книга — источник знаний, систематизированная теория игры. Мы можем познать новое только в двух случаях: пристально изучая вопрос и находя в нём новые грани или впитывая стратегии других людей. На протяжении всей моей «мафиозной карьеры» я использовал оба эти способа и продолжаю делать это до сих пор. Результат — мои труды. Поэтому я искренне вам завидую. То, на что мне понадобилось 8 лет осмысления (иногда ежедневного), вами может быть усвоено в кратчайшие сроки. Первая книга была построена на принципах формирования ин-

дивидуального стиля игры и закрывала базовые позиции. Эта книга о преимуществе для тех, кто уже попробовал себя в «Мафии». При этом, если ваш опыт игры мал, я постараюсь быстро сгладить данный разрыв.

Тем не менее эта книга предназначена для тех, кто имеет хотя бы минимальный опыт игры и знает основные термины: «поднять игроков», «автокатастрофа», «попил», «договорка», «динамика» и т. д. Старой информации, описанной ранее в книге «Мафия в Стиле Дзен», не будет совсем или её количество будет минимальным. «50 оттенков красного» является самостоятельной книжной единицей, которая продолжает раскрывать грани нашей любимой игры.

С предисловием закончили. Начинаем погружение в мир Классической «Мафии».

Раздел 1:

Сила убеждения

х

Ментальная настройка

х

Стратегия на игру

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА В ИГРЕ «МАФИЯ»

*«Но то, что убеждает, тем самым ещё
не становится истинным: оно только
убедительно».*

*(с) Фридрих Вильгельм Ницше,
«Воля к власти»*

Какова цель игры в «Мафию»? Для одного — это показать себя самым умным, для другого — проверить себя на прочность, для третьего — сбросить негатив и получить удовольствие, для четвёртого — общение и расширение круга знакомств. И это далеко не полный список.

В рамочку: для максимизации своего преимущества основная цель нахождения за игровым столом — **победить**. Вы садитесь за стол, чтобы привести свою команду к победе. Именно такая установка на игру помогает сфокусировать своё внимание на происходящем. Как правило, игроки с иными целями на игровой вечер/турнир получают меньше дополнительных баллов от возможного, хуже включены в процесс, не стараются, менее коммуникабельны, более вялы и за счёт этого не только играют вполсилы, но и получают меньше удовольствия от самого процесса.

Как победить в игре «Мафия»? Подобный вопрос я всегда задаю в самом начале своих немногочисленных мастер-классов, и практически никто не может на него ответить. А ведь на этом строится игра!

Победить в игре за любую роль = **убедить вывести** на голосования игроков противоположной команды. Если вы в чёр-

ной команде, то ваша задача убедить других вывести из игры **двух** красных игроков посредством голосования.¹ Да, иногда мирные жители ввиду собственных ошибок помогают в этом, играя против друг друга. Но факт остаётся фактом: ваша задача состоит в организации условий, в рамках которых вас посчитают мирным жителем, благодаря чему выведут игроков красной команды. Если ваша роль — мирный житель, то задача немного сложнее: убедить других красных игроков **вывести** из игры **трёх** чёрных.²

Почему именно убедить, возможно, спросите вы? Очевидно же, что люди не дураки и сами определяют с тем, кто у них мафия, кто у них мирный, какая тройка чёрных в игре... так?

НЕТ!

Чем раньше вы поймёте, что другие люди *по умолчанию* не знают ваш «цвет», не знают, кто мафия, и почему нужно проголосовать именно с вами, тем лучше. Убедить выбрать вашу линию игры, ваше видение партии, повести за собой и реализовать свою версию на голосованиях — вот цель, реализация которой приводит вас к победе.

Многие игроки по наивности своей убеждены, что мирные за правду и правда на их стороне. А мафия — это жулики и обманщики. Т.е. красная команда — молодцы, а чёрная — «фу-фу-фу такими быть!»

Подобные мысли — заблуждение! «В чём сила, Брат? — В правде!», — это не про игру «Мафия». В «Мафии» побеждают те, кто являются более убедительными.

Если игрок думает, будто мафы — обманщики, то ему сложно отыгрывать чёрную карту из-за внутреннего сопротивления. Ес-

¹ Мы пока не учитываем подъёмы множества игроков на разных кругах, самострелы и другие отклонения от «стандартного» хода игры.

² Если мафия решает сделать «Самострел», т.е. убить себя ночью — тогда двух игроков чёрной команды.

ли игрок убежден, что раз он красный, то ВСЕ должны это понимать, а если не понимают, то они «глупые, недалёкие, тупые» — значит он не особо старается донести свой цвет до стола и продвинуть свою версию игры. Следовательно, он менее убедителен и чаще проигрывает.

Когда вы понимаете, что в «Мафии» нет правды и лжи в истинном их смысле¹, а идёт сражение за более *правдоподобную* линию игры, то вам не нужно преодолевать внутреннее сопротивление и ваше поведение за столом меняется. Вы в большем контакте с игроками, лучше запоминаете ходы, формулировки, реакции. Вы говорите искреннее, и, как результат, к вам больше прислушиваются. Это позволяет чаще побеждать.

Знаете ли вы, сколько из 10 партий нужно выиграть, чтобы считаться топовым игроком и достигнуть высот в игре «Мафия»? 7 из 10! К примеру господин RF, Магистр игры «Мафия» по итогам 2019 года, занял первое место в рейтинге MWT² с винрейтом³ в 57,25%. А на финальном турнире взял титул с 68% выигранных игр (17/25). Важно понимать, что каждый эффективный концепт, каждый удачный мув, оптимальное личное действие сдвигают ваш винрейт в сторону 100%. Предположим, до изучения книги вы выигрывали 45% игр. Шаг за шагом, внедряя инструменты, ходы, речевые конструкции, вы повышаете свой процент побед. Какие-то мувы дают +2%, другие +1%, какие-то просто не дают сливать потенциально выигрышные партии.

¹ В повседневной жизни, обманывая, вы всегда рискуете репутацией, отношениями, доверием. В игре «Мафия» никаких рисков нет. Наоборот, хорошо «обманув», вы получаете +10 к уважению.

² MWT — рейтинг игроков Федерации интеллектуальной игры «Мафия», призванный объединить игроков из разных городов и стран в общую систему с едиными правилами.

³ Винрейт (англ. Winrate) в «Мафии» — отношение выигранных игр к общему количеству сыгранных партий.

«Мафия» — сложная игра, на победы в которой, в том числе, влияет удача. Но на ней одной не вывезти турнир или игровой вечер. Не обойтись только красивыми речами, бойкими аргументами, артистизмом или острым умом. Вы побеждаете, используя ВСЕ эти инструменты. Благодаря одной только книге вы вряд ли научитесь убеждать, ведь это дело практики... Однако я дам базовые речи, примеры, стратегию и тактику. Опираясь на формулу **Знания + Практика = Мастерство**, вы станете игроком выше среднего, потому что у вас будет вся необходимая теория. На неё прекрасно ляжет практика, как дом на хороший фундамент. Когда вы знаете, что делать, играть становится легче, становится проще убеждать игроков. Мозг освобождается от размышлений «что и как». Вы просто реализуете стратегии, тактики и приёмы согласно ситуации за игровым столом.

Главная мысль: основная установка на игру — победить. Победить = убедить других в своей версии игры (даже если так получилось, что ваша версия игры лишь претендует на *истинность*).

УБЕЖДЕНИЕ «РАКЕТОЙ» В ИГРЕ «МАФИЯ»

*«Цели красноречия: ублажить, научить,
убедить,
призвать к действию, взволновать» (docere,
probare; delectare, conciliare; movere, flectere).*

(с) Марк Туллий Цицерон

Практически любой, кто со мной играл в периоды с 2012 по 2017 год, мог с уверенностью сказать: «Green (Грин)¹, какие же ужасные у тебя речи!» Мне говорили это и на турнирах, и на обычных играх. И в целом, слушая себя в записи, я кривился и тихо приунывал по вечерам. Это касалось умения доносить свои мысли и проявлялось не только в игре «Мафия», но и в жизни в целом. Поэтому, чтобы хоть как-то исправить положение, я прошёл курсы актёрского мастерства, перелопатил тонну литературы, стал тренировать речь. Как результат — собрал много методик убеждения из ораторского искусства, продаж, маркетинга, объединив их в одну методику, адаптированную под «Мафию». Я взял Трёхступенчатую Ракету из психологии, убрал лишнее, добавил Чалдини и учение Цицерона о целях и задачах оратора. Не скажу, что придумал что-то новое, скорее обобщил существующее. Методики лучше этой я не знаю и предположу, что чего-то более крутого не существует. Поэтому прошу внимательно её изучить и активно пользоваться. Это моя добрая рекомендация.

¹ Green — мой игровой псевдоним.

Наглядно схема выглядит следующим образом:

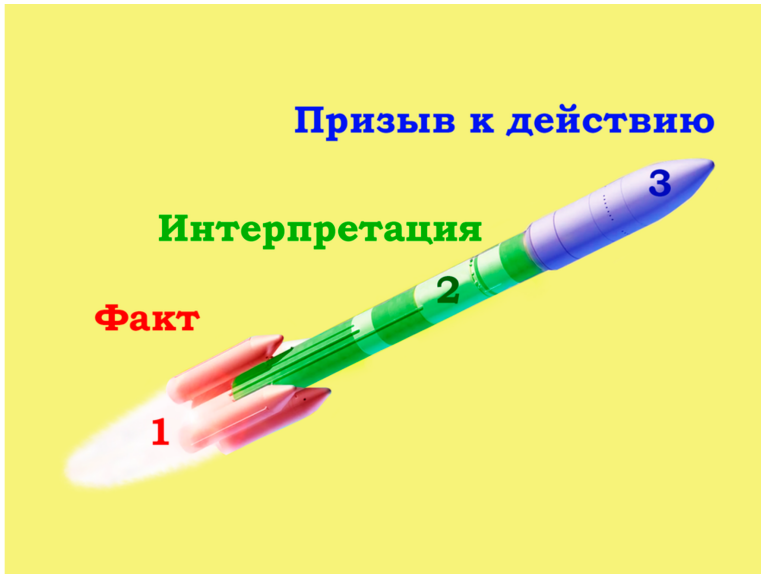


Рисунок 1. Схема убеждения «Ракетой».

Для победы в игре вам нужно убедить в своей красноте одного или нескольких человек (1). Это необходимо для «покупки» рук на голосовании (2), поэтому изучите способы влияния на итоговое решение окружающих игроков (3).

Сильно дует из окна (1), из-за чего я мёрзну (2). Поэтому закрой окно, пожалуйста, мне это будет очень приятно (3).

#6 выставил на голосование #4 на круге при девятирех (1), следовательно, там нет двух чёрных игроков, поэтому у Шерифа #3 ты по счёту мафия. У него ты — МАФ, КАРЛ!!! (2). Голосуй в игрока #3 для победы мирного города! (3).

Выставление под первые руки своего мафа — древний разбег, которому учат ещё в яслях (1). Это наоборот, очерняет связку (2). Голосуй за вывод игрока #2, он маф, сыграй на допы! (3).

Кстати, я — практик и Мастер НЛП. В книге много пасхалок, она написана с применением большинства методик, которые я стараюсь использовать и в жизни, и в играх. Поэтому, присмотревшись к первому абзацу этой главы, вы найдёте в структуре повествования «Ракету 1-2-3». Вернитесь и ознакомьтесь с ней в качестве примера.

*Эта структура — тоже «Ракета
1-2-3»*

Примеры предоставил, теперь расшифрую пункты. Для придания своим мыслям веса и значимости используйте факты. Любое суждение, агитация, призыв к действию также должны опираться на то, что можно **реально** подтвердить. Если в минуте игрока отсутствует **факт**, то речь считается выдумкой из воздуха, теряет основательность. Про такую минуту игрока говорят: «вода/высосана из пальца/взята с потолка».

Но одного факта мало, ведь любое явление можно трактовать практически любым образом, в том числе и в свою пользу. Поэтому факт должен быть связан с нужным для нас **выводом, интерпретацией**. Это пункт 2.

Донести факт и правильно его интерпретировать тоже недостаточно. Только в наших влажных фантазиях люди всё понимают и делают так, как нам нужно без соответствующих указаний. В реальности игроки в момент выбора беспощадно тупят, находятся в своих размышлениях и муках неопределённости. Поэтому игрокам обязательно нужно *указывать* то, что им необходимо сделать. Подтолкнуть их к нужному нам выбору. Это пункт 3 — **призыв к действию**.

Практикум:

Любое знание требует проверки. Критически оцените формулу 1–2–3, выкидывая из неё элементы. Отработка поможет вам закрепить навык. Прочитайте все утверждения в таблице ниже и потом выполните короткое простое задание.

Факт (1): Игрок на первом слоте сказал, что хочет дать позицию на автокатастрофе на нулевом круге.	
Интерпретация (2), красная: Поэтому первый игрок Шериф, ведь ему важно донести позицию так, чтобы при этом его не нашёл Дон.	Интерпретация (2), чёрная: Поэтому первый игрок не Шериф, потому что Шериф так не играет, ведь его могут поднять на нулевом круге или заголосовать через слом.
Призыв (3), красный: Голосуй в его чёрную проверку, игрока #5!	Призыв (3), чёрный: Снимаем это мафло всеми руками!

Задание: вслух произнесите все комбинации связок, выбрасывая один или два элемента, определив ту, которая звучит убедительнее. 1) 1–3, 1–2; 2) 2–3; 3) 1-2-3 в двух вариантах интерпретации: красной и чёрной.

Тем не менее убеждение «Ракетой» не всегда стоит использовать. Оно прекрасно подходит, если вы Шериф или Лжешериф, если вы красный для всего стола и играете на допы, если вы чёрная проверка по одной из версий, т.е. определились с линией. За непроверенного игрока мафии и обычного мирного жителя я рекомендую использовать другие структуры¹.

¹ Стиль игры «Перенаправление» + «Концепция уровня агрессии» описаны достаточно подробно в книге «Мафия в стиле Дзен» в соответствующих главах.

КАК ОЦЕНИТЬ СВОЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ

*Павлин — это та же курица, только
с красивыми перьями.*

(с) О «звёздных» игроках

Согласитесь, важно иметь ориентиры и стремиться улучшить свой уровень игры. Задумывались ли вы о том, как отличить сильного игрока от слабого? Данный вопрос часто поднимается при наборе столов для игры в «Мафию» в интернете, на закрытые VIP-игры, в высшую лигу местных мафиозных клубов. Ещё сложнее реалистично оценить свои сильные и слабые стороны.

По моему опыту просто неприличное количество игроков имеют неадекватную оценку своего уровня игры. Либо они считают себя очень крутыми, а остальных глупыми (часто), либо позиционируют себя, как крайне слабых игроков (намного реже). Возникает закономерный вопрос: на основе чего базируется это мнение? Потому что сам так решил? «В психиатрии ведь как: кто первый надел халат, тот и доктор?)). Давайте разбираться.

Из общепринятых критериев, если игрок занял какое-либо призовое место на крупном (40+ игроков) или региональном турнире, то он крутой. То же самое можно сказать про людей, находящихся в первой двадцатке рейтинга MWT. В интернете критерием «опытности» является способность делить на нулевой круг стол пополам между игроками 3 и 5 и знание динамических договоров. Кому-то важно количество отыгранного в мафию времени, ну а я в отдельной главе книги «Мафия в Стиле Дзен» раскрыл этот вопрос обстоятельно. Опытный игрок — это тот, кто не совершает ошибки из данной главы, умеет назначать

договорки и понимать все жесты, а также способен понять то, что он у кого-то чёрный игрок по счёту.

То есть гипотетически вы можете прочитать пару глав, отыграть несколько игровых вечеров, и мало кто вас спалит на неопытности, особенно если вы с умным видом будете говорить фразы: «Позиционно неправильно сыграл», «Нашёл цвет по антилогике», «Он так за мафа бы не сыграл», «Между 1-2-3-4-5-6 двойка чёрных.»¹

Однако знание и понимание базы — это ВСЕГО ЛИШЬ грань, которая отделяет новичка от того, кто «в теме», и объективно не является критерием силы. Так на что же тогда ориентироваться?

Может быть на количество дополнительных баллов у игрока? Но в сравнении с кем? Ведь от судьи к судье отличаются взгляды о том, кому, за что и в каких количествах отсыпать допы. На данном этапе развития игры эти баллы слишком субъективны для того, чтобы держать на них ориентир.

На что можно реально положиться? На объективную статистику в виде соотношения побед и поражений! Либо ты выигрываешь, и это подтверждает твой высокий уровень игры, либо проигрываешь. Именно эти цифры *реально* отражают умение играть, а дистанция сглаживает фактор удачи.

Представляю вашему вниманию статистику побед и поражений чёрной и красной команд по результатам живых игр и турниров в период с 2014 года по 2020 год по данным сайта mafbank.ru.

Я анализировал множество источников, однако здесь представлена преимущественно статистика Сибирского региона, потому что выборка в ней самая большая.

¹ Эти фразы — ирония, но при этом в каждой шутке лишь доля шутки).

50 ОТТЕНКОВ КРАСНОГО

Год	Кол-во побед		Процент побед		Всего игр
	Чёрные	Красные	Чёрные	Красные	
2014	110	95	53,66%	46,34%	205
2015	157	119	56,88%	43,12%	276
2016	392	343	53,33%	46,67%	735
2017	1580	1290	55,05%	44,95%	2870
2018	1948	1409	58,03%	41,97%	3357
2019	2150	1667	56,33%	43,67%	3817
2020	517	418	55,29%	44,71%	935
2014-2020	4187	3256	56,2%	43,8%	12195

Таблица 1. Статистика игр с 2014 года по 2020 год с сайта mafbank.ru¹.

Из таблицы выведем соотношение побед и поражений для игрока среднего уровня. Статистически в семи из десяти игр выпадает красная карта, в оставшихся трёх — чёрная. Это соотношение красных и чёрных карт возьмем за основу наших рассуждений и от него будем рассчитывать уровень игры. Таким образом, из 12 195 игр за мирного мы сыграем 8 536,5 партий с 43,8% выигрыша, а за мафа отыграем 3 658,5 партий с 56,2% побед. Средний винрейт в данных цифрах составляет **47,5%**. Следовательно, выигрывая чуть менее половины всех партий, вы можете считать себя игроком среднего уровня.

Скриншот ниже — мои данные, при которых могу считать себя если не топовым, то достаточно опытным игроком. На сайте inetmafia.ru за 364 игры 191 победа, что даёт 52,47% винрейта. Игровой псевдоним #Green. За каждую роль есть отдельные графы.

¹ Особая благодарность за предоставленные данные Юрию Строту (г-ну Фантому)

1	Сыграно игр	364	-
2	За Мирного	221	60.71%
3	За Шерифа	29	7.97%
4	За Мафию	80	21.98%
5	За Дона	34	9.34%
6	Провел игр	8	2.19%
7	Застрелен в ночь первую / вторую / остальные	35 / 30 / 33	
8	Посажен днем первым / вторым / остальные	8 / 29 / 63	
9	Выиграл угадаек	20 из 35	57%
ПОБЕДЫ			
10	Все	191	52.47%
11	За Мирного	99	44.80%
12	За Шерифа	17	58.62%
13	За Мафию	51	63.75%
14	За Дона	24	70.59%

Рисунок 2. Скриншот личной статистики.

Ниже предоставляю вашему вниманию статистику Гроссмейстеров игры «Мафия», собранную по итогам живых офлайн турниров в 2019 году.

	Космос	Flash	Ама	Франклин	Док	Лоску	Казанская	22	007	РФ
Все игры	356	379	446	363	391	441	267	310	424	393
Победы	182	203	231	202	209	249	154	182	228	225
Винрейт общ	51,1%	53,56%	51,79%	55,65%	53,45%	56,46%	57,68%	58,71%	53,77%	57,25%
Красные	219	228	251	225	248	253	147	183	261	236
Победы кр	101	116	120	123	113	131	85	105	130	115
Винрейт кр	46,12%	50,88%	47,81%	54,67%	45,56%	51,78%	57,82%	57,38%	49,81%	48,73%
Черные	113	99	146	99	111	149	94	97	112	114
Победы маф	65	55	92	58	81	96	57	62	81	88
Винрейт маф	57,52%	55,56%	63,01%	58,59%	72,97%	64,43%	60,64%	63,92%	72,32%	77,19%
Шериф	24	52	49	39	32	39	26	30	51	43
Победы шер	16	32	19	21	15	22	12	15	17	22
Винрейт шер	66,67%	61,54%	38,78%	53,85%	46,88%	56,41%	46,15%	50,00%	33,33%	51,16%

Таблица 2. Статистика Гроссмейстеров игры «Мафия».¹

Проведя ряд простейших арифметических действий, вы можете убедиться, что винрейт лучших игроков в «Мафию» в среднем составляет 54,96%. Эта цифра значит, что топовые игроки побеждают меньше, чем в двух играх из трёх. А в среднем разница на дистанции между обычным и лучшим игроком состоит менее чем в **одной выигранной партии из десяти!!** (47,5% vs 55%). При том, что опыт каждого из гроссмейстеров игры «Мафия» составляет более трёх лет, а за плечами не одна тысяча сыгранных партий!

В убеждении один из главных факторов — сила авторитета. Если человек обладает авторитетом, т.е. в *глазах других* его мнение весомо и значимо, то ему намного легче влиять на решения других игроков. К сожалению, я наблюдаю раз за разом, как при появлении именитой, титулованной персоны у людей отключается критическое мышление. Магистр игры, Гроссмейстер или лучший игрок клуба просто вертит столом, как хочет. Игроки сами отдают поводья от игры, дополнительные баллы и возможную победу, если игрок оказывается в разной с ним команде. «Эффект ореола» — это одна из причин, по которой с известностью становится всё легче и легче играть. Кому не так стыдно проиграть — Гроссмейстеру или никому не известному новичку? Попробуй против самого крутого игрока области??? А какие последствия для репутации при ошибке?!

Как считаете, имидж и слава или реальное умение играть даёт повышенный процент побед? Вопрос вам на обдумывание.

Я рекомендую оценивать любого именитого персонажа, как простого игрока, каковым он и является. Титулованный игрок ровно такой же человек, как и вы, и ошибается он лишь немногим меньше среднего. Поэтому никогда не принижайте себя, сравнивая с кем-то другим. Чтобы *объективно* оценить свой уровень игры, начните считать процент своих побед после

¹ Спасибо г-ну Лоску за предоставленные данные. Взято с паблика VK «Гонка за Магистрейт».

50 партий. И раз за разом старайтесь его повесить. И помните, те же 7% разницы винрейта это **всего лишь 1 выигранная игра из 14**. Бывают удачные турниры и сессии, когда ты на коне, и объективно прёт, хорошо работает голова. Бывает, что не прёт совсем, игра «не идёт». Это нормально. Дистанция всё сгладит и расставит по своим местам.

Ключевая мысль главы: Встречая именитого игрока, помни: нет более достойного победы человека, чем вы сами! Считать иначе = заблуждаться.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ НА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЛЛЫ

*«Если ты первый — ты первый.
Если ты второй — ты никто».*

(с) Билл Шенкли

Для начала стоит пояснить, что такое дополнительные баллы (допы). В «Мафии» действует следующая система оценок: за победу каждый игрок победившей команды получает один балл, за поражение — ноль. Дополнительные баллы присуждаются отдельно за вклад в конкретную партию. Допустим, вы хорошо сыграли чёрным игроком, правдоподобно изобразив из себя Шерифа игры. Город поверил в вашу версию и благодаря этому мафия победила 3 в 3. За это вам полагается определённый бонус, например +0,4 балла.

Чтобы зарабатывать допы, недостаточно просто побеждать. В игре вы должны не просто переиграть оппонентов, вы должны сделать бóльший вклад в победу, чем другие игроки. Выделиться на фоне остальных, так сказать. За столом игроки вашей команды — не только боевые товарищи, плечом к плечу идущие к победе, это ещё и конкуренты в борьбе за дополнительные баллы. Поэтому в любой партии, помимо открытого сражения за победу между красными и чёрными, есть ещё и скрытое внутрикомандное сражение за допы.

Бытует мнение, что для получения допов надо просто хорошо играть и делать правильные действия. И тогда баллы будут копиться у вас автоматически. Так вот, не ведитесь на сказки опытных турнирных игроков. Это развод! Пока вы будете тихо, мирно пытаться копить баллы, эти же самые люди будут заби-

рать по +0,1, +0,2, +0,3 и более балла в каждой выигранной ими игре, отбрасывая вас вниз турнирной таблицы. Вам оно надо?

«Игра на допы» — осознанная стратегия, имеющая ряд существенных отличий от «Правильной игры». Она проявляется как в отношении к ситуации за столом, так и в предпринимаемых действиях. В этой главе я расскажу о ментальной составляющей стратегии игры на допы. Ваша задача делать те ходы, которые повышают шансы вашей команды победить, и *описывать их для ведущего* так, будто бы победа, это ваша заслуга. Грань между бахвальством и объективным описанием своих действий, манипуляциями и допустимыми интерпретациями оставляю на ваше усмотрение. Ну а мы разберём 2 ментальных принципа.

Принцип первый: **тотальная ответственность за результат партии.**

Уясните для себя ключевую мысль: нельзя позволять какому-либо другому мирному принимать ключевое решение по игре. А именно: кому слетать на голосовании, а кому нет. Из «ведомого» вы должны стать «ведущим», захватить лидерство. Если решение *другого ведущего за собой город мирного* будет неправильным — вы проиграете всей командой. Если правильным — ему достанутся дополнительные баллы. Вам — нет.

Напомню, что критерии получения доп. баллов достаточно субъективны от судьи к судье, и пока нет единого чёткого регламента. Поэтому мои наблюдения — это больше рекомендации.

Разумеется, надо победить. При этом за Дона получить мало-мальские допы просто: достаточно найти Шерифа и убить его в первую же ночь. За Шерифа вы должны делать чёрные проверки, а если проверка оказалась красной — постараться не дать ей рулить столом, так как этот игрок «отожмёт» у вас бонусные баллы. За мафию достаточно сделать лёгкий разбег и поговорить так, чтобы не подозревали, и в итоге стать решающей рукой на голосовании.

Как реализовать вышеописанное? Достаточную для этого информацию вы найдёте на страницах данной книги. Однако в основе победы за любую роль лежит использование стратегий

красного города. В первую очередь нужно будет освоить приёмы, приводящие команду красных к победе, именно за карту обычного мирного жителя. Ответственность Дона и Шерифа понятна и определена ролью. Их прямой конкурент — лидер противоположной команды. Простому чёрному игроку достаточно хорошо говорить и подстроиться под ситуацию за столом... но что делать красному в противовес пятерым мирным жителям из своей команды? Продавливать стол на ходы, которые максимизируют вероятность победы мирного города, оставлять жёсткие противовесы, если заголосовали по ошибке!

Если не разобрались в чёрном цвете, оставляете жёстко красными тех, кто будет решать, кого снимать следующим. Если вы сделали всё правильно, то получите дополнительные баллы. Если неправильно — никто с вас доп. баллы не снимет (в случае выигрыша вашей команды вы просто получите 1 балл). Эта стратегия действий похожа на беспроигрышную лотерею!

Принцип второй, вытекающий из первого. Игра на допы — это всегда **либо Триумф, либо Провал**. Вам необходимо стойко принять регулярные неудачи. Исключена линия поведения, где вы просто голосуете с городом по завещанию, занимая «пассажирскую» позицию. За чёрного игрока это можно и допустимо делать (если это приводит к победе), но не за мирного жителя. Исключены просьбы: «Мафы, застрелите меня, пожалуйста, я не хочу получать шишки после игры». «Ребята, я ухожу, я не разобрался» — забудьте. Вы **минимум** должны разобраться в одном красном цвете, оставив верное завещание. Или в одном чёрном. Или оставить Шерифа точно Шерифом, никак иначе. Как я уже говорил, вероятность успеха 50% и выше, и за счёт этого вы получите допы, а если ошибётесь — не получите, как не получили бы их без уверенной речи.

Не оставляя жёстких завещаний, противовесов, вы просто дарите баллы другим людям. Именно уверенная, сильная игра принята в Гроссмейстерской среде. Гросс отличается от обычного игрока тем, что играет жёстче и свободнее, берёт на себя ответственность, нацелен на победу и не боится осуждения, он

может с ним справиться. Я прошу вас впредь отмечать, что игрок «много на себя берёт» не потому, что зазнался и «попутал берега». Это происходит потому, что он хочет заграбастать доп. баллы, которые принадлежат вам! Это не самодурство, а именно осознанная стратегия поведения. *(Но это не точно:3)*

Бонусной фицей подобной линии поведения является то, что вы действительно начинаете лучше разбираться в игре. Ваше внимание за счёт принятия ответственности за результат сфокусировано на том, чтобы разобраться в игровой ситуации. Да, можно делать поправку на то, что за турнир вы можете устать и к его концу начнете хуже соображать. Но нельзя отрицать тот факт, что ваш настрой и подход определяют степень концентрации. А она влияет на умение проникать в суть игры и помогает принимать верные решения.

Внедрение подхода данной главы преобразит вашу игру, сделает её сильной. Всё остальное — дело знаний и техники исполнения.

Ключевая мысль главы: Настрой «Игры на допы» состоит из тотальной ответственности за результат партии и желания вложить в победу своей команды бóльший вклад, нежели другие игроки.

Раздел 2:

Мощь логики

х

Содержательность речей

х

**Достоверное определение
цвета роли**

ЛОГИКА В КЛАССИЧЕСКОЙ «МАФИИ»

*«Кто не понимает логики, обычно
не понимает
и того, что он её не понимает».*

(с) Тадеуш Котарбиньский

Задумывались ли вы, почему из всех разновидностей игры «Мафия» именно её классический вариант признан венцом творчества человеческой мысли, лучшей салонной психологической игрой на просторах нашей галактики? Ведь можно с пользой и удовольствием провести время в приятной компании, занять себя интеллектуально, потренироваться в ораторском мастерстве и разгадать загадки как в схожих играх, так и в других вариациях игры «Мафия». Тогда почему именно Классика?

На мой взгляд это обусловлено возможностью приходить **к верным выводам** через математические и логические составляющие, которых либо лишены другие версии игры «Мафия», либо они присутствуют в минимальном количестве. Стиль игры, основанный на счёте и высказанной позиции, многие люди считают логическим, называя «игрой по логике» или «позиционной игрой». Однако в своей сути логика — гораздо более глубокое, объёмное и фундаментальное понятие.

Действительно, Классика без логики, как рыба без жабр, как заяц без задних лап, как делать ребёнка без участия женщины. По большому счёту это невозможно, и я сейчас подкину дровишек МОТИВАЦИИ для того, чтобы начать проявлять то должное УВАЖЕНИЕ к логике, которого она действительно заслуживает.

Логика, друзья мои, — это КОРОЛЕВА МЫШЛЕНИЯ, и, играя в «Мафию», учась связывать и интерпретировать различные факты, события и действия, мы учимся мыслить, т.е. пользоваться своим разумом.

Объяснюсь. Логика — это способность приходить к выводам без участия прямого наблюдения. Эта способность отделяет разумное существо от неразумного. Хотите немного логической магии? Вы живёте в достаточно обеспеченной семье, у вас в целом нет проблем с заработком на пропитание. Эта книга в вашей жизни не первая и она вас чем-то зацепила... Я прав?

Конечно прав, ведь все мои суждения основаны на логике. Вы вряд ли осознаёте чудо того, что сейчас произошло, однако слепок моего сознания из прошлого предугадал и прочитал вас, вашу жизнь и материальное положение. МУ-ХА-ХА (злодейский смех), и это благодаря ЛОГИКЕ.

Абзац выше — это больше шутка. Объясню логику проще. Допустим, перед вами в комнате надрезанная, мягкая булка хлеба. Вы её наблюдаете, щупаете, и логики здесь никакой нет, только восприятие объекта. Выглядит как хлеб, на ощупь как хлеб, значит это действительно хлеб. Однако если я вас спрошу, что будет на этом месте (если булку не трогать) через месяц, то вы мне ответите — сухарь. Т.е. вы пришли к верному выводу без наблюдения! Эта операция мышления возможна только благодаря логике, при этом ваша цепочка умозаключений была приблизительно следующего содержания:

Хлеб — изделие из муки.

Мучные изделия с течением времени затвердевают на открытом пространстве.

Следовательно, *связывая эти два факта*, можно утверждать, что хлеб засохнет, станет сухарем.

Для тех, кто не понял: мы на примере хлеба предсказали будущее!!! И такая суперспособность есть у каждого здорового человека. Животные на такое не способны. У них есть инстинкты, но они не простираются дальше удовлетворения базовых потребностей. Да, мы практически никогда не осознаем процесс

мышления, он проходит без осознания. Видишь логические операции? Нет? А они есть.

Приведу ещё один пример: животное не понимает, что оно смертно. Как это понимает человек...?

Я знаю, что живые существа конечны.

Я живое существо.

Следовательно, я рано или поздно «отброшу копыта».

Это сила логики! И эту силу мы будем возвращать в себе. В «Мафии» все **100% истинные, верные** решения упираются в логику. Затем мы к неоспоримой информации добавляем субъективные (подверженные когнитивным искажениям) интерпретации и получаем логические выводы более сложного порядка.

Примеры истинной логики многим кажутся основами игры, хотя они всего лишь выведены из правил. Например:

Утро. Круг на 5 человек. Следствие из данного факта — отсутствие тройки чёрных за игровым столом. Как вы это поняли? Используя логику!

В городе три чёрных игрока. Игра заканчивается, когда количество чёрных и красных игроков одинаково. Игра при 6 игроках не закончилась... Следовательно, за столом только 1 или 2 чёрных.

К этому выводу мы пришли с помощью логики, и с помощью логики же находят цвета и строят команды разумные люди. Давайте этому научимся!

И да, логику используют все, но не все в этом отдают себе отчёт. Приведу пример с точки зрения красного игрока:

— Событие произошло. (1)

— Следовательно, игрок чёрный. (2)

К чему подобные сложности в объяснении материала? Во-первых, чтобы показать вам красоту и мощь мышления, во-вторых — это моя попытка донести то, что построение логических связей может доставлять удовольствие. Ну и самое главное, весь раздел — это компиляция выявленных мною фактов, логических связок и интерпретаций из них. Разумеется, приправленная теорией игры. Просто берёте и внедряете в свой арсенал определения цветов!

Ключевая мысль главы: Развивая логическое мышление, мы делаем шаги по эволюционной лестнице от бессознательного животного к сознательному человеку. А игра «Мафия» нам в этом помогает. Все суждения основаны на логике.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬСЯ С КАНДИДАТУРОЙ НА ВЫВОД ИЗ ИГРЫ?

*«Из двух зол выбирает только тот, кому
недостаёт
смелости выступить против обоих».*

(с) Ольга Громыко, «Профессия: Ведьма»

Цифра **1** в конце прошлой главы — это уже знакомый вам пункт из «Ракеты», связки 1-2-3 (Факт — Интерпретация — Призыв к действию). Вид факта определяет тот способ нахождения ролей и цветов, который использует игрок:

Если вывод о цвете игрока даётся через счёт и математику, то такой стиль игры называется **«счётным»**.

Если выводы делаются на основе анализа невербального поведения, то стиль игры имеет название **«по эмоциям»**.

Если нахождение цветов связано с учётом особенностей мышления игрока, то это **«метаигра»**. Подобную школу определения принадлежности к чёрной или красной команде в ряде регионов называют мотивационной.

На основании факта **1** делается вывод о цвете и роли, т.е. информация интерпретируется, это цифра **2** из прошлой главы.

В книге «Мафия в стиле Дзен» вопросам нахождения мафии и мирных посвящён целый раздел. Поэтому, чтобы не мараить лишний раз бумагу повторами, лихо пропустим этот блок и перейдём к **фундаментальной теории**.

В «Мафии» есть 2 вида информации: объективная (истинная) и субъективная (подверженная когнитивным искажениям). При хорошей игре обеих команд **единственный 100% способ опре-**

делить цвет игрока — отталкиваться от Шерифа и его проверок.

Приведем пример нескольких логических связей в виде набора фактов и интерпретаций из них.

Факт	Интерпретация
В городе единственный Шериф. Он показывает проверки.	Все цвета, которые он дал в качестве проверок — истинны.
Вы Шериф. Другой игрок (не из числа ваших красных проверок) на критике вскрывается Шерифом.	Этот игрок — чёрный.
Вы — красный игрок. Шериф даёт вас проверенным чёрным.	Этот Шериф не настоящий, он игрок команды мафии.
Вы на угадывке с двусторонней красной проверкой либо мирным жителем по версии единственного Шерифа.	Непроверенный игрок — по остатку мафия.
Вы — непроверенный мирный житель. За столом 5 человек. Шериф мёртв. В городе есть 2 живые красные проверки.	Оставшиеся вне вашей тройки это 1 или 2 игрока чёрной команды.

Прошу, не судите строго, называя Капитаном Очевидностью. Для кого-то эти связки могут быть не столь очевидны, особенно для игроков с небольшим опытом игры. Суть в том, что вы можете быть АБСОЛЮТНО уверены и принимать решение по этой логике при условии, что за столом все игроки умеют играть без совершения грубых ошибок. Под грубой ошибкой я понимаю, например, вскрытие Шерифом за мирного игрока против настоящего лидера красных или выдумывание проверок за Шерифа. Просто примите к сведению, что данные 5 пунктов — верняк, ваша бетонная уверенность, ваша опора.

Большинство связок, которые вы увидите в игре, не будут работать в 100% случаев. Приведу пример: вы Шериф, нашли игрока мафией. Этот игрок при атаке на него назвался вашей ролью и озвучил чёрную проверку, сопроводив призывом запустить баланс. Ему не поверили, поверили вам. Сняли Лжешерифа на голосовании, а вас ночью убили. По формальной логике в нашей ситуации чёрная проверка вашего противника это красный игрок. Но так ли это?

Ситуация сложная, и вывод по ней зависит от многих факторов, прежде всего от плана на победу команды мафии. Чёрный игрок мог дать своего чёрного чёрным, чтобы у города *создалось впечатление*, будто бы они в разных командах. Дальше настоящая чёрная проверка специально плохо говорит и настраивает против себя мирных жителей. А после убийства Шерифа тот, кого маф дал чёрной проверкой для города становится красным. Он и выигрывает игру!

В рамочку: Если существует способ стать красным для города без проверки, то опытный маф сам, или с помощью своей команды, будет его использовать, чтобы **замазаться** в стан красных игроков. Схема следующая:

Окрасняющее действие + отстрел Шерифа = Победа.

Если игрок снимает чёрную проверку Шерифа решающей 4-й рукой на 9 человек, если игрок просит на проверку мафию, если игрок с Шерифом и его красной проверкой голосует в Лжешерифа, если игрок ставит за подъём чёрного игрока в нулевой круг, если игрок встаёт в жёсткий противовес с мафией... то этот игрок может быть чёрным, который разбегается со своей командой. Подобный стиль игры называется игрой на разноцветях¹.

¹ У города создаётся впечатление, будто бы в связке если 1 игрок чёрный, то другой обязательно красный. А они оба — мафия. Отсюда и тер-

Он ЧРЕЗВЫЧАЙНО эффективен.

В качестве единственного исключения с 100% достоверностью, вне Шерифа и его проверок, это когда:

Игрок признался мафией.	Он действительно маф.
-------------------------	-----------------------

Но это действие — следствие ошибок чёрной команды, отсутствия коммуникации между собой, промахов, рассинхронизации между планом Дона на игру и планом его подельников. Следовательно, пункт под номером 6 — не причина для выигрыша, а скорее следствие. Поэтому не столь критичен.

Следующий по иерархии пласт суждений применим в игре **практически всегда**. «Практически всегда» означает, что на турнире² максимум в 5 играх из 100 может быть иначе. В скобках ниже я дам контрстратегию за команду мафии. Но вы, будучи чёрным игроком, должны понимать, что подобные действия — авантюра и игра **с пониженными шансами на успех, по сравнению с оптимальной стратегией**. Даже если вы совершите «окрашивающий мув», то не факт, что это защитит вас от вывода из игры, так как помимо ходов город оценивает игроков ещё и «по эмоционалу».

Внимание: суждения ниже — это уже суть, выжимка. Поэтому читайте вдумчиво и без спешки.

мин игры на разноцветях.

² В фановых, обычных играх такие творческие замуты могут встречаться чаще.

50 ОТТЕНКОВ КРАСНОГО

Игрок ломает стол на 10 человек и назначает отстрел. Убивают того, кого он назначил.	Игрок маф. Тот, в кого сломали — мирный житель.
--	---

(Если мирный житель сломал и назначил отстрел — быстро перемаякуйтесь со своими чёрными на того, кого назначает сломавший).

Убит игрок, Шерифом не вскрылся.	Убитый — мирный житель.
----------------------------------	-------------------------

(Примените тихий самострел¹ с БЕТОННЫМ завещанием того, что мафы — мирные жители).

Игрок убитый в первую ночь, назвался Шерифом.	Этот игрок настоящий Шериф.
---	-----------------------------

(Убейте себя в первую ночь с жёстким завещанием и красной проверкой неудобного игрока для его дальнейшего убийства. Нужно успеть найти Шерифа и сразу вскрыть его, чтобы он улетел на круге при девятерых или точно был под подозрением).

¹ Тихий самострел — приём команды мафии, заключающийся в выводе из игры ночью своего чёрного игрока без вскрытия Шерифом. При этом у города между жителями возникают конфликты по счёту игры.

На голосовании при 9-х в три или четыре руки сняли непроверенного игрока, при этом среди голосовавших есть чёрный игрок.	Ушедший — мирный житель.
--	--------------------------

(Снимите своего плохо говорящего чёрного, чтобы таким образом разрушить связьку между вами и сбить городу счёт игры).

Ночь на 6 человек. Команда мафии никого не убила, в городе промах.	За столом 2 чёрных игрока.
--	----------------------------

(Сделайте промах специально, чтобы создать впечатление, будто бы мафов за столом двое. Затея на самом деле бессмысленная, ибо до вас доберутся, ведь этот мув даст городу возможность снять ещё одного игрока. Более «рабочий вариант»: вас двое чёрных, делаете промах при условии, что вы у города самый красный, который должен по логике игры умереть. Вы поделите стол, сломаете и выиграете 2 в 2).

Следующие пункты дают верный процент в 75 играх из 100, следовательно, имеют достоверность 75%. Это означает, что как минимум в 3-х играх из 4-х суждение будет верным.

Игрок на критическом круге при выборе из двух версий отвёл руку в сторону, запустив переголосование.	Сделавший автокатастрофу игрок мирный житель.
--	---

(Сначала попилите, чтобы спровоцировать красную руку доставить с мафами по счёту игры. Потом добейте красного игрока).

50 ОТТЕНКОВ КРАСНОГО

На критическом круге на завершающих речах человек ловит фол выкриком, показывая, что тот или иной игрок маф.	В связке между ними <i>нет</i> двух чёрных игроков.
--	---

(В настоящее время по этой фиче практически не оценивают связки. Но если ваш маф очень плохо говорит, то можете потратить фол для того, чтобы утопить своего игрока, и потом в своей речи привести аргумент: «Игрок был чёрным, я фол потратил, чтобы его сняли. Я не могу быть с ним вместе в одной команде»).

Самый красный игрок по столу (за счёт эмоционала, действий или ходов) не стреляется 2 круга подряд.	Этот игрок — маф.
---	-------------------

(Не убивайте самого красного игрока, а потом «сожрите» его по тому аргументу, что не бывает ситуации, при которой самый красный не умирает несколько кругов подряд).

Один из Шерифов играет против подозрительного для стола игрока и затем даёт его красным. По игре выясняется, что игрок действительно мирный житель.	Этот Шериф настоящий. (Лжешерифу так делать нет мотивации).
---	---

(Сыграйте именно так, «доказав» своё «настоящее» шерифство нелогичностью дачи красным того, против кого вы сыграли. Если игрок для вас очень неудобен, то дать его красным и после этого убить — отличный ход).

На круге при 9-х происходит поднятие тройки игроков без слома. Игра продолжается.	Среди заголосованных был только 1 чёрный и 2 красных игрока.
---	--

(Стоящему на голосовании под последние руки всегда выгодно ломать в мирного жителя, стоящего под вторые руки, если попил стола это позволяет. Либо можно ломать в себя, либо команде мафии необходимо запускать вторую линию игры. Главная задача состоит в том, чтобы не дать подъёму двойки чёрных состояться).

Один из Шерифов назначает отстрел выкриком или жестами.	Данный Шериф ненастоящий. Это чёрный игрок вне зависимости от того, свершилось ли ночное убийство или случился промах. Исключение, если умер он сам.
---	--

Здесь нет контрстратегии за мафию. Подобное окраснение через назначение отстрела мирным я считаю запретным и предлагаю за него удалять из игры. Чтобы за мафию подстроится под этот мув, нужно на договорке показать, что несмотря на мои выкрики всё равно стреляем, как договорились. Или дать чёткий отдельный понятный жест на самострел, имеющий наивысший приоритет. Просто запомните правило — Шериф отстрелы не назначает. Окрасняющий ход через назначение отстрела убивает всю интеллектуальную составляющую игры «Мафия».

50 ОТТЕНКОВ КРАСНОГО

Игрок на 9 человек уверенно поиграл с уже вскрывшимся Шерифом. Случился промах. Игрок тоже вскрывается Шерифом.	Поигравший с вскрывшимся Шерифом игрок — мафия. Их план на победу сорвался из-за промаха. Должен был умереть настоящий лидер красных.
---	---

(Если Шериф с вами уверенно сыграл, то при промахе можете привести аналогичные аргументы).

Игрок вывел на голосованиях людей с двух команд.	Игрок — мирный житель.
---	------------------------

(Пожертвуйте одним своим чёрным для того, чтобы стать выводящей рукой. Шериф при этом уже должен быть мёртв).

Следующие связки и интерпретации имеют достоверность в 65–70% и меньше. Следовательно, являются истинными примерно в 7 из 10 игр, **не больше**. Контрстратегий за команду мафии к ним не дам.

Факт	Интерпретация
Мирный житель оставил игрока в завещании точно красным/чёрным.	Роль игрока соответствует завещанию.
На нулевом круге один игрок жёстко отыгрывает против другого, называя мафией. Через автокатастрофу происходит подъём двойки.	В связке есть 1 или 2 чёрных игрока.
На голосовании при девятирех игрока сняли только руками мирных жителей.	Заголосованный игрок — мафия.
На прощальной минуте игрок на некритике говорит о том, что ему в противовес ЖЁСТКО и ТОЧНО уходит какой-то конкретный игрок.	В связке нет двух мафов, и скорее всего только 1 чёрный игрок. (Если в конфликте два мирных, то это не игра "Мафия", а специальная Олимпиада)

В завершении этой достаточно объёмной и информативной главы я обязан сказать, что все факты и интерпретации с п. 7 по п. 23 (не обозначенные как 100% достоверные) могут быть подвергнуты вами сомнению. Потому что указанный процент их достоверности субъективен и выведен из моего опыта игры. Не переходя к следующим главам, подумайте, почему при всём многообразии игровых ситуаций, связок так мало?

Ключевых мыслей в конце глав, подобной этой, не будет. Потому что буквально каждое предложение — это уже квинтэссенция мысли и опыта. Обобщить это = уничтожить.

МАКСИМАЛЬНО ДОСТОВЕРНЫЙ СЧЁТ ИГРЫ

*«Все мы считаем себя умными,
но вы же знаете, как у нас считают».*

(с) Автор не известен

Общепринятая логическая составляющая игры проявляется в счёте. Зная количество мирных жителей, мы с помощью математики можем вычислить игроков чёрной команды. Без её использования хорошо играть в классическую «Мафию» невозможно, так как через счёт мы не только обнаруживаем чёрных игроков, но и приводим аргументы в свою пользу, собираем руки за вывод тех, кого подозреваем.

Счёт — это способ находить мафию по остатку **методом вычитания игроков**. Вы просто подсчитываете количество красных за столом, включая себя. Среди оставшихся вне подсчёта сидят чёрные! Вот и вся концепция. Счёт есть чистая логика и математика, которые исходят из неопровержимых данных.

В данной главе мы разберём практически все основные счётные ситуации в виде задач и ответов к ним. Ориентируясь на принцип «от простого к сложному», мы от элементарных ситуаций будем двигаться к более трудным.

Вас трое в угадайке: #1, #2, #3. Вы — мирный житель (#1), за столом есть живая красная проверка (#2) единственного Шерифа. Кто мафия?



Рисунок 3. Угадайка. Иллюстрация к простейшей задаче на счёт игры.

Прошу, не смейтесь над примером. Это действительно самая простая задача на счёт из возможных. Всего три игрока. Вы красный, есть красная проверка. Естественно за столом только один чёрный игрок. Кто это? Применяем простейшую операцию — вычитание! 3 жителя в городе. Отнимаем себя (#1) и отнимаем красную проверку (#2). Выходит по остатку #3 чёрный игрок! Всё, что вам остаётся сделать — убедить красную проверку проголосовать вместе с вами.

Повышаем сложность задачи на один уровень. За столом игроки #1, #2, #3, #4, #5, вы — красный игрок #5. В городе два Шерифа — #1 и #2. Двойка чёрных игроков за столом. Вы знаете это на основании двух голосований «по балансу», т.е. сначала вывели чёрную проверку одного Шерифа, затем чёрную провер-

ку другого. Помимо Шерифов есть двойная красная проверка – игрок #4.

Кто маф за столом? Кого бы вы вывели на этот круг?



Рисунок 4. Критика на 5-х. Иллюстрация к задаче на счёт игры.

Снова применяем метод вычитания! Используйте для рассуждений бумажку и ручку, если задача не даётся мгновенно. Попробуйте решить сами и только потом переходите к ответу.

...

Решение головоломки: в городе 5 игроков, среди которых 2 мафии. Среди Шерифов есть **точно** 1 красный игрок и 1 чёрный. $5 - 1$ (двойной проверенный красный) – 1 (свой красный цвет) – 1 (кто-то красный из Шерифов) – 1 (кто-то чёрный из Шерифов). $5 - 4 = 1$. Кто же этот оставшийся игрок? Шериф #1 + Шериф #2 + вы #5 + двойной проверенный красный #4 –

это 3 красных игрока и 1 чёрный. Должно быть ясно: игрок вне Шерифов и проверки #3 — маф.

Путём несложных вычислений, убирая себя, проверки и связку, в которой **нет двух чёрных, мы методом остатка** нашли **точно**¹ игрока мафии.

Размялись, теперь повысим сложность ещё на 1 пункт. Три чёрных за столом. Пока ещё мы используем чистый счёт без использования субъективной информации. Дальше будет сложнее. Пока всё должно быть легко.

Убит #10. На круге при девятирох игроки #2, #3, #4 сняли #9. Умер #5, на 7 человек вскрылись 2 Шерифа, игроки #7, #8. У обоих по две красные проверки, это игроки #4 и #6. Вы — красный игрок #1. Кто мафия? Кого бы вы вывели на этот круг?

¹ На самом деле не точно, так как маф мог дать своего игрока чёрным. Но это вы узнаете на угадывке, когда Шерифы пойдут проверять тех, кого уже вывели из игры.

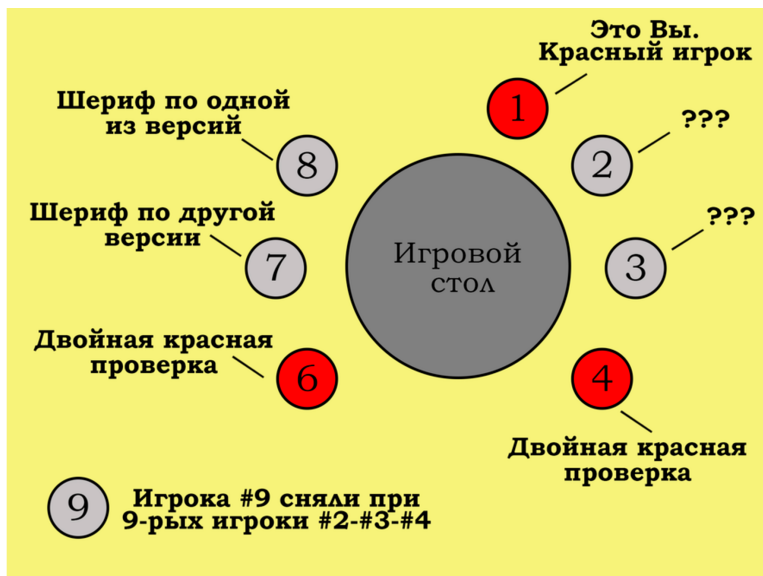


Рисунок 5. Критика на 7-х. Иллюстрация к задаче на счёт игры.

Считаем. В городе 7 человек. Есть 2 точно красных игрока по всем версиям, вы (как красный игрок), и связка из двух Шерифов, в которой нет двойки чёрных. $7 - 2 - 1 - 1 - 1 = 2$. У нас есть два игрока вне проверок. Естественно, за вычетом красных цветов по математике они — мафия. Если город выведет любого из них, то игра не закончится победой чёрной команды, Шерифы сделают ещё по одной проверке. В примере выше я склоняюсь к тому, что игрок #9 ушёл мирным жителем, так как за его вывод из игры голосовал один маф, а возможно и два. Следовательно, тройка чёрных #2, #3 и кто-то из Шерифов.

Как вы можете заметить, счёт для нахождения цветов помогает:

- а) не проиграть в текущем круге, что уже неплохо;
- б) находить чёрных игроков по остатку, что страхует от ошибки;

в) разобраться, кто маф, и от его позиции верно определить-ся с другими цветами за столом.

В любой непонятной ситуации, когда вы ещё не определились **точно** с линией игры или с теми, кто является мафией, головуйте, ориентируясь на счёт игры, на продолжение.

7 ГЛАВНЫХ ДИЛЕММ В ОЦЕНКЕ ЦВЕТА ИГРОКА

*«Противоречие должно пробуждать
внимание, а не чувства».*

(с) Томас Фуллер

В прошлой главе мы разобрали **истинный** счёт. До этого вы узнали как истинные, так и наиболее достоверные суждения по цвету игрока. И я со всей серьезностью заявил, что на этом **уверенное** определение цветов подошло к концу...

«Постойте, постойте, — спросит пытливый читатель, — а куда делись связки: «Если игрок плохо поговорил, то он — мафия?»; «Если в связке один называет другого чёрным, то среди них нет двух красных!» И в пример мне дадите задачу подобного толка:

Критика на 5-х человек, за столом двойка чёрных игроков. В игре #1, #2, #3, #4, #5, вы красный #5. Игрок #3 считает игроков #1 и #2 красными.

Используем счёт. Выходит мы чёрные в версии игрока #3, следовательно он сам — маф, либо с игроком #4, либо с кем то из #1 или #2? Верно? К сожалению, ВООБЩЕ не факт. На этом щекотливом моменте мы переходим к первой дилемме.

Игрок ошибается, будучи мирным, играя с чёрным игроком, либо сам — мафия?

Это первая фундаментальная задача, которую необходимо решить в позиционной игре. В нашем примере есть два вариан-

та: либо #3 мафия, либо мирный житель, который посчитал чёрного игрока красным. Как разобраться на 100%? **Никак.** Но по счётной школе мы обязаны голосовать только за вывод игрока #3! Как говорится, назвал чёрного красным игроком — отдувайся.

В вышеописанной ситуации при «зарубе» между красными #5 и #3 мирный город проиграет. Чтобы этого не произошло, мы должны не по счёту, а по эмоциям или метаигре разобраться в цвете игрока #3 и убедить его в своей красноте. Для этого подойдёт речь примерно следующего содержания:

*«Игрок #3, несмотря на ошибочную позицию, для меня красный, я сделал такой вывод на основе *факт 1, факт 2, факт 3*, но он точно заиграл с одним или двумя чёрными игроками. Мне нет смысла за мафа называть его мирным жителем. Я считаю наиболее подозрительным игрока # (x) на основании *факт 4, факт 5, факт 6*. Он для меня наиболее чёрный. Выставляю на голосование # (x). Снимаем игрока # (x) и переходим угадайку!»*

Игрок ошибается, играя против нас, или он мафия, которая целенаправленно хочет снять мирного жителя?

Проблема дилемм и восприятия глубже, потому что относится не только к окружающим, но и к нам самим. Мы не застрахованы от ошибок даже по отношению к себе. Нам в силу когнитивных искажений может казаться, что наша речь хорошая и красная. А для другого эта же речь видится, как речь чёрного. И он со своей позиции прав, как и мы. Разберём ту же ситуацию на примере игроков #3 и #5. При этом нас атакует мирный житель.

*«Объясняю для стола и для игрока #3 в частности: вы меня должны всю игру ни за что. Я красный, потому что *факт 1, факт 2, факт 3*, и меня голосовать нельзя, это поражение города. Я считаю наиболее подозрительным игрока # (x) на основе*

**факт 4, факт 5, факт 6*. Он для меня наиболее чёрный. Выставляю на голосование # (х). Снимаем игрока # (х) и переходим в угадайки.»*

Игрок слабо играет, или он — мафия?

Слабую игру я отношу к разделу метаигры. Зачастую, будучи красным на угадайке, мы стоим перед выбором: снять того, кто хуже сыграл, или того, кого по игре мы считаем более чёрным. Выбор происходит между худшим красным игроком и лучшим чёрным. Эту дилемму можно решить, только отыграв приличное количество игр с тем, кого вы считаете слабым игроком. Под слабостью я, конечно же, понимаю совершение ходов, выгодных чёрной команде, таких как атака мирных жителей, голосование вместе с мафами и так далее. В фановых и обычных играх мы ещё можем позволить себе в воспитательных целях поставить руку вместе с тем, кто лучше сыграл, но **в игре на победу** мы не выбираем, кто сыграл лучше. Мы ищем и выводим чёрных игроков!

Хорошо поговорил, будучи мирным, или хорошо поговорил, будучи опытным игроком мафии?

По сути это тоже противоречие под номером три, только с другой стороны. Нам важно находить мафию, даже если эту карту вытянул сильный игрок, умеющий на чёрной карте выдавать хороший эмоционал и аргументы. Именно поэтому в оценке цветов нужно вводить поправку на уровень игры. Чем выше уровень игры, тем больше требований должно быть к минуте игрока.

Вы видите волнение и плохой эмоционал игрока — это следствие вытянутой чёрной карты? Или красной?

То, что мы считаем проявлением черноты, может быть и просто следствием характера человека или его ситуации в жизни.

Отсутствие эмоций может быть вызвано усталостью, недосыпом либо предыдущим поражением. Непонятно, волнуется игрок за мирную карту в связи со страхом быть снятым на голосовании или он маф?

В конфликте двух игроков есть мирный житель, или чёрный делает разбег?

На круге при девятиреш вы видите достаточно жёсткую игру нескольких игроков друг против друга, с посыланием друг друга на проверки. Ваша карта шерифская, против вас никто не играет. Делаете проверку игрока в конфликтной связке, находите мафию и умираете. Возникает закономерный вопрос: какой цвет будет у игроков, которые атаковали проверенного чёрного? Возможно, мафы использовали стратегию разбега с отстрелом Шерифа.

Вы мирный житель, при этом ваши мысли совпадают с другим игроком. Он красный или чёрный, который играет под вас?

Мафии для победы нужно «купить» голос мирного жителя. Проще всего это сделать в случае, если человек сам хочет быть обманутым. Удовлетворить подобный запрос просто — люди сами показывают того, кого они *хотят видеть мафией*. Ведомые собственным тщеславием и уверенностью в том, что они разобрались, они показывают городу игрока, которого стоит проверить на чёрный цвет. Ваше желание исполнит команда мафии! Отсюда и противоречие: это чёрные игроки специально играют под вас или вы действительно верно разобрались? Из всех перечисленных дилемм именно эта является наименее значимой, но даёт красному игроку пространство для манёвра. Например, если вы для всех красный, то можете специально играть против того, кого считаете мирным жителем. Под вас дадут чёрную проверку, и вы закопаёте команду мафии. Таким образом, партия превращается в битву умов.

КОНЦЕПЦИЯ «ПРОСТОЙ» ИГРЫ

Простота — хуже воровства.

(с) Народная пословица

Данная глава поможет вам принимать простые и понятные решения **с поправкой на низкую достоверность** подобного счёта игры. Данные концепции относятся к классу «не болтай лишнего», «не делай глупостей», «не будь излишне самоуверен», «не играй на допы». Вспоминаем позиционную игру и богатство дачи цвета, целых 7 позиций: Красный, Чёрный, Скорее красный, Скорее чёрный, Поиграю, Не поиграю, Серый. Памятуя об ответственности мирных жителей за свои слова, мы можем играть просто.

Я называю эти шаблоны суждения цветов «правилом Утки». Если что-то выглядит, как утка, плавает, как утка, и крикает, как утка, то это утка. А если это не утка, то это не мои проблемы. Так и с картой мафии: делаете чёрный ход, атакуя красного = вы маф.

— Если вы мирный житель, и при этом другой игрок называет вас чёрным, то он — маф.

Либо атакующий вас игрок мафия, либо он поставит руку на критике вместе с чёрной командой, что приведет к проигрышу города. Поэтому в простой игре вы выводите на голосовании того, кто атакует вас.

— Если игрок называет мирного жителя чёрным игроком, а он проверяется красным, то давший такую позицию — мафия.

На основании того, как один игрок жёстко называет другого мафией, город строит противовесы. В противовесе между двумя игроками без проверки, есть 1 мафия и 1 мирный. Разыграть противовес/закрыть противовес — это значит вывести игроков по очереди на голосованиях. В этом заключается простая игра. Связки ниже точно так же построены на даче цветов. Мы опускаем вероятность ошибиться и трактуем поведение однозначно.

— Назвал красным того, кто в процессе игры оказался мафией — слетаешь за ним следом.

— Вы — мирный житель. Оказываетесь в угадке с игроком, который называл всю игру третьего из вас мирным жителем. Значит он сам — мафия.

— Между тем, кто сломал, и тем, в кого сломали, есть 1 чёрный игрок. Эта концепция нужна для противовеса.

— Между игроками, посылающими друг друга на проверку перед ночью смерти Шерифа, есть 1 или 2 чёрных игрока.

Одна из концепций простой игры на счёт состоит в том, что если один игрок атакует другого, то это означает наличие 1 чёрного и 1 красного игрока в связке. В связи с этим предлагаю одну из самых распространённых задач на счёт игры.

Задача №1 (Единственная в главе).

Шериф #1 умер с двумя красными проверками #2 и #3. Вы мирный житель #4. Сейчас за столом 7 человек. #7 с нулевого круга рубится с #5, они в конфликте. Игроков #9 и #10 нет за столом. Кого голосуем два круга подряд?

Нарисуйте стол и игроков, распишите потенциальные тройки чёрных. Ваше усердие окупится! Определившись с кандидатурами на вывод, проверьте себя, заглянув в приложение в конце книги.

ВЕРОЯТНОСТИ С УЧЁТОМ КРАСНОГО В ЗАВЕЩАНИИ + ЗАДАЧИ НА СЧЁТ

*«Статистика может доказать что угодно,
даже правду».*

(с) Ноэл Мойнихан

Надеюсь, ваше понимание игры существенно улучшилось. Перед дальнейшим усилением вашего счёта игры сделаю небольшое резюме предыдущих глав: 100% достоверность даёт только Шериф со своими проверками.

При суждении о цвете игрока могут присутствовать:

- а) когнитивные ошибки и противоречия в оценке цвета;
- б) ошибка в определении цветов конфликтующих игроков, при игре мафии на разноцветях (мафия создаёт впечатление, будто бы в связке игроков *нет двойки чёрных*)

Всё это мы уже разобрали. И тем не менее у нас всё ещё есть пул достоверных приёмов, которые работают практически всегда. Вы уже их узнали в главе о 23 способах определения цвета. Закрепим материал задачами. Идеально, если бы вы их щёлкали на зубок за 10–15 секунд, потому что в реальной игре у вас не будет много времени на раздумья. Однако каждая партия — это новая задачка, поэтому с каждым разом решать их будет всё проще и быстрее.

Примеры ниже даны без графики. Это необходимо для того, чтобы вы научились абстрагироваться, строить в голове модели ситуаций. За мафию эти навыки нужны для планирования хода игры с победой чёрной команды.

Первая задачка не из простых, однако является типовой, т.е.

часто встречается за игровыми столами. Я прошу вас её обязательно решить, уделив ей необходимое время, ведь в момент фокусировки внимания у вас выстраиваются настоящие, крепкие нейронные связи. Дерзайте! Обязательно возьмите бумажку и ручку, ибо с этой главы начинается серьёзная работа, проводя которую вы гарантированно повысите свой уровень игры.

Задача №1. Вы игрок #6, мирный житель.

Убили #10, затем на голосовании при 9-х #1, #5, #6 вывели из игры #7.

Стреляется Шериф #3 с двумя красными проверками: первоубиенного #10 и #1.

Круг на 7 человек: #8 и #9 зарубились между собой, но оба подозревают #4. Затем игроки #1, #4, #5, #8 сняли #9.

Убит #1 и на круге при 5-х игроки #2, #5, #6 сняли #8.

После этого стреляетесь вы, и город переходит в угадку между игроками #2, #4 и #5.

Кого нужно оставить точно красным, чтобы он решал и почему?

Не торопитесь заглядывать в решение. Сначала проанализируем, какое преимущество даёт мирным завещание одного точно красного цвета. Если мы сидим в угадке с двумя неизвестными, то вероятность города победить составляет всего 1/3. Это обусловлено тем, что вы можете ошибиться, выбирая одного из двух оставшихся игроков, и другой красный может ошибиться в выборе между вами и чёрным. По сути это очень низкий «сухой» процент выигрыша мирных. Но что меняется в случае, если у нас есть найденный по ходам красный цвет? Город выигрывает уже в каждой второй игре. Оставленный красный выбирает между двумя вариантами. Было 33%, стало 50%! На дистанции это даёт нам КОЛОССАЛЬНЫЕ 17% прироста к победам красной картой чисто математически! Это огромный рывок, а учитывая, что в сравнении со средним уровнем игрока в «Мафию» всего

7% побед за карту даёт нам уровень Гроссмейстера, то это билет в высшую лигу.

Поэтому ***оставлять красного в завещании, уходя отстрелом, нужно обязательно!*** Если мы сами — мирные и сидим в угадайке, то нахождение красного по ходам даёт нам в сухом остатке игрока мафии. И нам остаётся только убедить мирного поставить руку с нами. 50% в кармане. Супер!

В нашей задаче имеет значение выводящая рука. Напомню, что игрок, который вывел всех с игрового стола, с высокой степенью достоверности является красным. (Ведь он мог своей решающей рукой в ключевом выборе снять мирного на нескольких голосованиях. Но этого не сделал, что с позиции чёрного не является выгодным. Он — мирный житель).

В нашей ситуации #5 является тем, кто должен выбирать между #2 и #4. Все остальные пункты задачи менее значимы, чем анализ выводящей руки.

Задача №2. Вы игрок #8, мирный житель.

Убит #10, затем на круге при 9-х подняли тройку игроков: #1, #2, #3. Умер единственный Шериф #4. Первая проверка #2 чёрный, вторая #9 красный. Вас осталось пятеро за игровым столом.

Игрок #5 на своей речи кричит, что #6 бетон чёрный, призывает город сносить его всеми руками, так как именно игрока #6 оставил в лучший ход первоубиенный, а также на нулевом круге #6 поиграл в команде #1, #2, #4, где #2 чёрный. #6 на речи говорит, что команда мафов #2, #5#, 7#. Кого снимаем на этот круг?

Задача решается с помощью двух связок из главы «Максимально достоверный счёт игры». Ответ в конце книги в приложении.

Раздел 3:

Игра на различных кругах

х

Финты

х

Красные vs Чёрные

КЛЮЧЕВЫЕ ЗАДАЧИ МИРНОГО ЖИТЕЛЯ

«Не суди по виду, суди по делам».

(с) Свт. Григорий Богослов

Данный раздел поможет вам раз и навсегда закрепить выигрыш за красную карту на уровне 50% и выше. Наверняка вы уже знаете или имеете представление о том, что выигрыш в игре «Мафия» в основном происходит в виду ошибок игроков противоположной команды. Но что будет, если мы сгладим последствия ошибок красных игроков и начнём провоцировать команду мафии на промахи и логические тупики, будем всеми способами осложнять им игру? Разумеется, команда мирных начнёт выигрывать! Более того, порой достаточно активных действий всего лишь одного красного игрока.

В «Мафии» красный игрок **может** обманывать, не договаривать, лукавить. Главное, чтобы подобное действие помогало городу! В игре такие «обманки» мы будем называть словом «финт». Применение финтов с высокой долей вероятности будет вознаграждено доп. баллами от ведущего. Но для их применения нужно понимать, какие действия являются красными!

В рамочку: Действия, отыгрыши, ходы и линии игры, увеличивающие вероятность победы команды мирных жителей, являются красными. Помогаящие мафии победить — чёрными.

В идеале нам нужно не только убедить в своей версии, но и создать своим присутствием культуру совершения красных ходов. Если мирные жители не будут совершать красных действий, то будут чаще побеждать мафы. Без знания основ игры, без активности мирного города, мафы смогут позволить себе

безнаказанно ломать автокатастрофу на нулевой круг, говорить пас, не давать позицию, пилить стол на критическом круге под слом голосования, игнорировать волю красной проверки и многое другое. Т.е. делать чёрные ходы без претензий от жителей.

Красным игроком за слабым столом играть сложнее, чем мафией, и в 70% мы будем именно им. Поэтому культура совершенного красных ходов играет на руку всем. И городу, и отдельно сильным игрокам, так как общее усиление мирных жителей даёт больше рычагов влияния на город и снижает процент проигранных партий по глупости. Следовательно, сильный игрок становится менее зависим от удачного попадания в ту, или иную команду.

Ну а за чёрного игрока нам на любые правила наплевать. Мы можем их игнорировать, *если город позволяет*. Чем меньше команду мафии ограничивают, тем проще им победить.

Однако в чём конкретно заключается игровой принцип, дающий красным перевес? Для того, чтобы вывести формулу успеха мирных жителей, обратимся к статистике. А именно в каком проценте игр побеждает чёрная команда?

- При отстреле Шерифа в первую ночь: **75%**.
- В угадке с тремя неизвестными: **66%**.
- С 1 чёрным на 5 игроков за столом без проверок: **63%**.
- При игре «Стенка на стенку», где есть Шериф и Лжешериф, известные команды, и 1 мирный житель делает выбор: **50%**.
- В угадке с 1 проверенным красным: **50%**.
- В угадке на 4-х: **50%**.
- С 1 версией игры и тремя проверками за игру: **25%**.¹

Не буду терзать ваш ум догадками и сразу сделаю чисто статистический вывод: при живом Шерифе за столом мирные

¹ 75% и 25% — личные наблюдения. Остальные примеры выведены математически.

не будут проигрывать на дистанции чаще, чем в 50% случаев. Это половина победы. Во всех остальных случаях мафы через разбег и ошибки города будут побеждать 3 в 3, 2 в 2, 1 в 1.

Поэтому **долг, обязанность, задача, миссия** мирного жителя — **защитить Шерифа** от отстрела мафией. А Шерифу нужно скрываться от Дона максимально долго, ведь с каждой его проверки город получает достоверную, истинную информацию. Без ошибок и искажений! По сути, при хорошей игре красной команды всю работу может сделать лидер города, раскрасив город проверками.

Игра обычным мирным жителем начинается уже во время договорки. В это время Дон вместе со своими поделщиками могут искать шерифа «по посадке». Дело в том, что обычные красные игроки, как правило, сидят более расслабленно, пританцовывают и т. д. Игрок, который сидит зажато и скованно, с высокой вероятностью может быть лидером красных, потому что шерифская карта вызывает некоторое волнение. Такого игрока могут даже назначить в статику в первую ночь. Поэтому имеет смысл за обычную красную карту сидеть напряженно, чтобы прикрыть настоящего Шерифа. Чем больше умелых красных будут сдержаны, напряжены и зажаты на договорке, тем больше вероятности лидеру мирного города дожить до конца игры. А если это случится, то, как минимум 50% винрейта уже в кармане. И кто знает, может быть ведущий отметит ваши действия баллами лучшего или мафы подарят вам возможность оставить слово первоубиенного с +0,25 или +0,4 доп. балла.¹

Ну а вторая задача красного игрока стандартна и понятна — собрать голоса против игроков мафии. В любом случае, мирный житель — это активная роль, индивидуальный вклад которого в игру сложно переоценить. В этом разделе вы узнаете практически все красные ходы, отыгрыши, **уничтожающие** команду мафии.

¹ Баллы за правильно угаданную двойку/тройку отмечены по состоянию актуальных правил 2020 года.

НУЛЕВОЙ КРУГ

*«Ууууууу... как всё запущено!!!»
сказал Королёв, глядя на старт Гагарина.*

(с) С просторов интернета

В современных реалиях команда мафии имеет договорку, позволяющую прямо во время нулевого круга обсуждений назначить **любого** игрока на отстрел. Залог практически гарантированной победы — убийство Шерифа, о чём мы поговорили в прошлой главе. На нулевом круге у нас, как у мирного жителя, есть всего 2 задачи:

1. Донести до города свой красный цвет;
2. Не позволить убить Шерифа и максимально осложнить для Дона его поиск.

С невербальным поведением на договорке мы уже разобрались. Каким образом команда мафии по первым речам понимает, что игрок **не является** Шерифом? Очень просто:

- а) игрок говорит о том, что хочет попилиться в нулевой круг и дать позицию;
- б) игрок жестами показывает точно чёрного игрока за столом;
- в) игрок агрессивно встаёт в конфликт с другим игроком;
- г) игрок говорит: «Я не против своей проверки/проверьте меня»;
- д) игрок показывает две кандидатуры на проверку в нулевой круг;
- е) игрок хочет встать в нулевой круг с кем-то;
- ё) игрок рано обрывает свою речь;

- ж) игрок назначает отстрел или говорит о том, что сломает попил;
- з) балагур, шутник, приколист, слишком расслаблен;
- и) игрок показывает или озвучивает в своей речи, что кто-то другой может быть Шерифом, и *не играет* против него;
- к) игрок говорит в своей речи, что он не Шериф и вскрываться не будет;
- л) ставит руку за свой подъём без найденной чёрной команды;
- м) легко и без повода ловит замечания.

Использовать настоящему Шерифу указанные выше приёмы и речи я не рекомендую. От Дона и его мафов вы можете и спрячетесь, но при появлении Лжешерифа будете в слабой позиции. Чёрный игрок приведёт аргументы из списка выше *в усиление своей линии игры* и просто «сожрёт» лидера мирных. Например, «захотел попилиться — не Шериф», «показал две проверки — не Шериф». Аналогично и вы, будучи настоящим Шерифом, можете приводить эти аргументы по Лжешерифу.

Вдобавок к этому есть дополнительные признаки, которые говорят о том, что скорее всего **данный игрок Шериф**:

- а) играет очень осторожно, формулирует свою речь фразами «поиграю, скорее красный» и практически не использует атакующие формулировки. А если атакует, то делает это мягко фразой «Подозреваю»;
- б) самый сосредоточенный и вдумчивый игрок среди мирных жителей;
- в) самый напряжённый игрок среди мирных жителей;
- г) самый внимательный игрок среди мирных жителей;
- д) играет со всеми поговорившими до него, пусть и обозначает, что скорее всего заиграл с одним чёрным игроком;
- е) игрок озвучивает, что проверки его кандидатуры в городе быть не может, он не проверится;

ё) игрок формулирует необходимость проверки фразами «Проверится» (уверенно) или «Проверю»;

ж) игрок не хочет пилиться и давать позицию в нулевой круг;

з) игрок подозревает того, кто говорит речь, свойственную Шерифу.

и) игрок переспрашивает других игроков, о том, с кем они сыграли.

В результате подобной оценки города чёрной командой *обычно* (с поправкой на мои реалии игр) Шерифом остаётся 1 или 2 игрока. Одного из них убивают, другого проверяют. Если Шерифа убили в первую ночь, то город обречён на сложную партию с низкими шансами на победу.

Если лидера красных убьют в ночь после голосования на 9 человек, то тоже ничего хорошего, хоть ситуация и менее катастрофическая. Следовательно, даже 1 мирный житель, поговоривший «по-шерифски», может практически удвоить шансы красной команды на победу. Его убьют вместо настоящего! Или проверят. А если «шерифские речи» у большинства мирных жителей? Мафии придётся несладко.

В соответствии с информацией выше, свидетельством *отсутствия понимания игры* является намеренный отказ мирного жителя от возможности оказаться Шерифом или прикрыть его, будучи красной проверкой. Каждая нешерифская речь — гвоздь в крышку гроба для настоящего лидера города и снижение шанса победить мирными.

Для хорошего отыгрыша красной роли вам необходимо ВСЕГДА на слоте #1 просить вас не пилить, а если это сделаете, то не поднимать и не ломать. На любых слотах нельзя показывать жестами чёрного игрока, не вставать в противовесы, не просить себя проверить. Старайтесь в нулевой круг играть мягко, и только с круга на девять человек — жёстко. По большому счёту за красную карту мы исключаем все пункты, по которым в вас могут опознать отсутствие ролевой карты.

Шерифу прятаться проще, чем мирному жителю выдать себя за лидера города. В отличии от простого красного вы можете атаковать игрока, называя чёрным. НО!!! я рекомендую при этом **проверять атакованный** слот. Или того, кто назвал атакованного вами красным. В своей речи это объясните. Найдёте чёрного = всё хорошо. Найдёте красного, то по логике игры вам будет невыгодно давать того, кого вы подозреваете, красной проверкой. Поэтому это достаточно сильная красная линия игры. Вы одновременно усиливаете свою версию и прячетесь от мафии.

Отличие линии игры от описанной выше снижает процент побед и Шерифу, и красному городу. Лидер красных, обозначая свою роль, вредит городу! Поэтому вскрываться до критики — глупость и **чёрный ход**. Особенно в случае, когда все 10 человек за игровым столом.

Финты и рекомендации:

Для красного: Сказать акцентировано шерифскую речь.

Для чёрного: Выставить своего чёрного игрока на автокатастрофу. Попросить проверку на своего Дона игры или навести Шерифа на первоотсрел. На позднем слоте выкинуть свой первоотсрел из команды или выставить его на голосование на подъём (игра и аргументация на антилогике).

НА ЧЁМ ФОКУСИРОВАТЬ ВНИМАНИЕ В МИНУТЕ ИГРОКА?

*Индейцы не обратили внимания на поток
беженцев
из Европы... Теперь они живут в резервациях.*

(с) С просторов интернета

Что делать в процессе нулевого круга? Задавались ли вы вопросом, на что нужно обратить внимание в речи других игроков? Как формулировать свою?

Для меня последний вопрос долгое время стоял очень остро ввиду того, что мозг во время игры на нулевом круге буквально перегружался от обилия поступающей информации. И каждые 10 минут партии её количество практически удваивается!

Проведите эксперимент: послушайте речь любого человека 20 секунд и попробуйте повторить её слово в слово. У вас это вряд ли получится, а у большинства без полной сосредоточенности не выйдет передать *точный смысл* уже через 5 минут после запоминания. Чего уж там говорить о первых 10 минутах игры со всеми жестами, аргументами, просьбой проверить и сотне других действий и событий. Пытаться уловить всё — ошибка, человеческий мозг под это не заточен. Мирный житель, вследствие информационной перегрузки, может начать «плыть», говорить бессвязно. Поэтому нашей задачей является отсеив ненужного и фокусировка на самом главном. Однако что есть главное?! А важны и значимы всего 3 вещи:

а) **Сделанные ходы.** Ход — это действие, которое либо помогает городу победить (красный ход), либо увеличивает вероят-

ность мафии победить (чёрный ход). Ход = факт, т.е. определённое проверяемое действие игрока, которое мы наблюдали. Это наша цифра **1** из «ракеты».

б) **Аргументация**. Аргумент — это озвученный **ход (1)** в речи игрока в связке с **интерпретацией (2)**.

в) **Позиция игрока**. Это сухой остаток речи, вывод о цветах других игроков. Позиция строится из цифр и характеристики к обозначенному слоту:

— **Серый** (не представляю какой цвет; 50/50 красный/чёрный);

— **Поиграю** (мягкая позиция: не нашёл в действиях игрока ничего чёрного);

— **Не поиграю** (мягкая позиция: не понравились определённые действия, игрок попадает в диапазон наиболее вероятной мафии);

— **Скорее красный** (склоняюсь к тому, что игрок мирный житель);

— **Скорее чёрный** (склоняюсь к тому, что игрок мафия);

— **Красный** (жёсткая позиция: игрок мирный житель!);

— **Чёрный** (жёсткая позиция: игрок маф!).

Пример позиции со слота #7: «Играю #1, 4, 6, где первый красный. #5 подозреваю, считаю чёрным #2».

В позиционной игре не всё гладко из-за ошибок и когнитивных искажений, описанных в прошлом разделе. НО!!! Подобным образом организованное мышление помогает находить игроков мафии по нестыковкам, оговоркам и путанице. Именно поэтому *позиция нулевого круга* — это не столько инструмент сбора команды, а скорее проверка мышления игрока «на красноту» и формирование круга подозрений. И уже потом на этой основе делаются проверки Шерифа, запускаются голосования за вывод тех или иных игроков. Не сразу, а в конце следующего круга! На подозрения нулевого круга сильно ориентироваться не стоит, гораздо важнее логичность, связность выводов и интерпретаций

игрока. Гладкость этих моментов будет говорить о том, что речь качественная, а игрок — мирный житель.¹

Важный нюанс: если игроки дают цвета бездумно, то вся позиционная игра летит в тартарары. Например, там, где по-хорошему надо посомневаться и дать аккуратную позицию, поиграв с игроком, наши герои дают уверенно красный цвет. Игрок плохо поговорил — остальные вместо того, чтобы «не поиграть», дают его чёрным. А ведь если вы называете чёрным красного игрока, то при красной проверке Шерифа той кандидатуры, которую вы назвали мафией, спокойно проголосуют в вас. Верно и обратное: называя красным игрока мафии, уйдёте вместо него. Вот в чём логика.

Непонимание принципа дачи цвета ломает позиционную игру и приводит к ссорам, разноцветам и ненужным противовесям, вследствие чего чёрные игроки побеждают.

Отдельно ещё раз подчеркну, что рекомендую в принципе на нулевом круге давать более мягкие позиции, **даже если вы уверены в черноте** того или иного игрока. И начинать атаковать на круге при девятиерых. Зачем? Так говорят Шерифы, а мы своей речью помогаем городу его скрыть.

На этом пока всё. Только 3 момента требуют запоминания: Факты/действия, аргументы, позиция. Всё остальное в речи — МУСОР, основная задача которого заполнить минуту или повлиять на вас, создать впечатление. Не судите по виду, не судите по шуткам, судите по делам! Отсекая лишнее, вы освобождаете место для важного, на основании чего можно сделать вывод о цвете игрока.

Практикум главы:

1. Включаете любой именитый турнир.²

¹ Ну или «хорошо поговоривший» маф. См. главу о Дилеммах.

² Контент площадки с записями турниров собраны отдельно в прило-

2. Пропускаете договорку, чтобы не видеть роли.
3. Прослушиваете минуту игрока и отдельно отмечаете сделанные ходы, аргументы и итоговую позицию.
4. Определяете, какой процент речи оказался действительно **содержательным**.
5. Прodelываете шаги 3–4 для всей 10-ки игроков.
6. Определяете для себя тройку чёрных игроков.
7. Проверяете свою догадку, узнав роли.

Прodelав подобное упражнение хотя бы 5 раз, вы научитесь отделять важное от второстепенного и фокусировать внимание на ключевых аспектах речи. На ваши действия в игре отныне меньше будет влиять авторитет и эмоционал других игроков, а стиль приобретет черты позиционной метаигры. Именно тогда «Мафия» раскроет для вас свою истинную красоту и глубину.

жении, в конце книги.

КАК ВЫБРАТЬ, КОГО ПРОВЕРИТЬ?

Самый неприятный выбор — это когда приходится выбирать: чего бояться больше?

(с) С просторов Интернета

Проверки определяют исход игры. Ключевой концепт: **Шериф всегда идёт за чёрной проверкой**. Ему нельзя идти за красной. Найденный мирный житель = «потрачено». При этом есть сухие 28,5% (2/7), что в первую ночь застрелят либо Шерифа, либо его красную проверку. Массу аргументов по проверке я уже привёл в «Мафии в Стили Дзен»¹, поэтому просто опишу суть одним предложением: Шериф идёт за чёрной проверкой, которая при этом не вскроется Лжешерифом. Лидер мафии и так подарит свой чёрный цвет городу при активации второй линии игры. Если уж вы проверили слот, и он оказался красным, то обязательно эта проверка должна в логике игры (помним про наличие когнитивных ошибок) давать несколько цветов или усиливать вашу версию.

Приоритет в проверке:

1. Слот назвал вас скорее чёрным и собирается играть против вас. Если этот игрок красный, то проверка купит его руку как минимум на 1 круг.
2. Вы назвали кого-то чёрным или скорее чёрным — идите его проверяйте. За Шерифа нельзя называть просто так кого-то

¹ Глава «Первая проверка Шерифа».

чёрным, памятуя о том, что если вы ошибётесь, то мафия купит его голос на критическом круге, что приведет к поражению мирного города.

3. Наиболее чёрный для вас слот с кем-то в конфликте. По *простой игре* там нет двух красных. Даже найдя мирного жителя, по логике второй игрок будет для вас мафией (но это не точно). Поэтому проверяем **жёсткие** позиции в конфликте друг с другом.

Второй концепцией, придающей вашей проверке логичность и обоснованность, является проверка ключевой зоны. Зоны ранее не упоминал, поэтому объясню концепцию детально. Обратите внимание на картинку ниже.



Рисунок 6. Зоны для проверки Шерифа.

Зелёная зона 1–2. В большинстве партий либо с одним, либо с другим, либо с двумя сразу как играют, так и называют их

скорее красными. В их проверке обычно нет никакого смысла и логики, только если игрок #1 на переголосовке не даст жёсткую позицию. Эти слоты чаще обычного стреляют, и с большой степенью вероятности круг на 9 — не их¹. Поэтому без обоснованных подозрений проверка в зелёную зону бессмысленна. Хитрый маф на слоте #2 может под первые руки выставить своего чёрного, что не даст цвета атакуемого от действий найденного игрока. Поэтому сюда желательно проверки не делать, а если и делать, то имея на то **очень серьёзные основания**.

Жёлтая зона 3-4-5. Игроки #3, #4, #5 по большому счёту эмоционально оценивают ранее поговоривших. Как действий, так и ходов ещё нет. Найти мафию по метаигре на нулевой круг здесь проще, однако всё ещё доминируют эмоциональные факторы, подача. Проверять эти слоты можно, если они, на *ваш взгляд*, поиграли с чёрными до себя или отказались от красных игроков. Проверку в жёлтую зону я бы не рекомендовал, так как с #3, #4, #5 точно так же как, с #1 и #2 поиграют и усилят их позицию ребята из **красной зоны**.

Красная зона 6-7-8-9-10. Именно сюда рекомендую бросать первую проверку, идти следует к самому чёрному из пятёрки! Голосование за вывод на круге при девятиртых наиболее вероятно будет проходить именно здесь, так как в красной зоне присутствуют разные позиции и конфликты, берущие начало с нулевого круга. Мафия на поздних слотах сидит близко к завершению круга, следовательно, будет в целом играть более прямолинейно, выставляя и собирать руки за вывод мирных жителей, поэтому найдя там чёрного игрока **И НЕ СООБЩИВ НИКОМУ** найденный цвет до критики, вы по действиям проверенного чёрного игрока сможете понять цвет тех, кого он атакует.

¹ Фраза «Не их круг» означает, что на данном этапе игры рук за вывод этого слота точно не наберут. Атаки против слота нет, внимание перенесено на других игроков.

Практикум на лучшую проверку: К кому пойдём ночью?

#1: Открыл стол стандартной речью и пожеланием. Цвет может быть любой.

#2: сыграл с #1

#3: сыграл только с собой. 3—0

#4: **вы Шериф, сыграли #1 и #2**

#5: сыграл с #2 и #3, не позиционно.

#6: сыграл с #1, #2, #4 и #6

#7: сыграл с #1, #2, #3 и #7, не позиционно.

#8: сыграл с #1, #2, #4, #6 и #8

#9: сыграл с #2, #3 и #5

#10: сыграл с #6, #8 и #9, не позиционно.

Решите для себя кого проверить и, самое главное, почему? Затем читайте дальше.

Проверять #1 и #2 нельзя, вы с ними поиграли. Шериф **никогда не проверяет тех**, с кем сыграл. За проверку #3 вас стол съест, так как скажут: «А что это вы проверили #3, ведь с ним сыграли #5, #7, #9! То же самое относится и к игрокам #5 и даже к #6. Поэтому наша проверка идёт только в 7-8-9-10!

В нашем примере я бы проверил игрока #7, так как он объединил команду #1, #2, #3 и выкинул вас, Шерифа игры.

Итог: вооружившись концепцией зон, НИКТО из игроков вам не скажет текста с содержанием «туда проверка не шла». И это усилит вашу версию игры.

В любом случае, куда бы вы не проверяли, в завершение главы о проверках, я должен сказать самое главное: вне зависимости от выбора слота, вы должны **суметь объяснить цель проверки игрока**, то есть какие цвета проверка даёт как городу, так и лично вам.

ДЕЙСТВИЯ ГОРОДА ПРИ ПРОМАХЕ МАФИИ В ПЕРВУЮ НОЧЬ

*Любые мелкие промахи легко исправляются
с помощью грубых ошибок.*

(с) С просторов Интернета

Промах мафии — это ошибка, наиболее частой причиной которой является плохая коммуникация внутри чёрной команды. И самая страшная ошибка — промах в ночь нулевого круга, так как она наказывается страшнее всего. Если мирные жители сделают всё правильно, то это может привести город к математической победе. Я провёл достаточно большую исследовательскую работу по выбору наилучшего отыгрыша для города¹. Здесь же коротко опишу только самый лучший вариант со всеми доводами.

Вашей первой и единственной мыслью при промахе **всегда** должен быть шерифский круг. Суть этого приёма в том, что все игроки «обрубают» свои минуты, пропуская речь, провоцируя чёрных на повторный промах, или **сбитие шерифского круга**. Что выявит мафию. Повторный промах даёт нам математическую победу! При шерифском круге мы никого не выводим из игры. У нас всегда будет две линии игры, и к критике три проверки у каждого! С повторным промахом мы снимаем 1-го чёрного игрока по одной версии игры на 10 человек. Ночью мафы уменьшают количество игроков до 8-ми, и на голосовании мы

¹ Почитать материалы можно по ссылке <https://vk.cc/axv9Qc>

снимаем 4-х игроков с разных команд. На угадайке 6-го. Итого все три чёрных игрока со всех версий! Даже если город не настолько силён для проворачивания подобной схемы, и Шерифы не успели за 3 проверки найти все цвета, вы В ЛЮБОМ случае пасом совершаете тонну красных ходов, приводящих город к победе:

1. **Шерифский круг** = спасти лидера мирных жителей от убийства со стороны мафии. Дон не сможет через речь назначить конкретную жертву, без договорки стреляется первый по счёту красный игрок.¹ Даже в случае сострела вероятность Шерифу дожить до следующего круга составляет 86%².

2. **Шерифский круг** не даёт назначить договорку на самого красного или неудобного игрока. Это происходит за счёт блокировки речевой договорки, высокой скорости завершения круга, эмоционального давления на команду чёрных, провокаций на невербальный контакт и назначение жертвы через жестикующую между мафами. На основании исследований из группы VK, посвящённой книге, повторный промах будет с вероятностью в 60–90%.

3. **Шерифский круг** даёт гарантированно +1 проверку, что может решить исход игры.

4. Если все доверяют #1, а он выставит кого-то на голосование, то для мирных это тоже хорошо! Стол вскрывает мафа, который хорошо сидел. Не факт, что он выставит именно Шерифа, ведь он спрятался. Многие люди ошибочно боятся выставления от #1. Держите самые «страшные» варианты:

а) 50% на победу. У Шерифа есть чёрная проверка. #1 найден. Следовательно, город ждёт угадайка на 4 человека.

б) #1 выставил красного и убил Шерифа. У Шерифа 2 проверки + найденный чёрный цвет первого игрока. Это похоронка

¹ Обычно это слот #1. Если на #1 сидит чёрный игрок, то убивают #2.

² $1/7$ на убийство Шерифа. $100\% - 14\% = 86\%$

для мафии, ведь в угадайке слетят 2 человека. 75% и выше на победу.

Даже если маф просто выставит красного, потом назначит отстрел, у города уже будут законные 50% на победу. Что много выше, чем в обычной игре. И это без всех бонусов от шерифского круга, что описал выше. Поэтому боязнь довериться игроку #1 не имеет под собой никаких оснований.

В настоящее время знающие люди применяют шерифский круг с выставлением #1, автокатастрофой и дальнейшим уходом в ночь в полном составе. В этом случае всё так же: все игроки пропускают свои речи, в том числе на автокатастрофе. Поэтому какой-то особенной фиксированной схемы нет. Главное всем обрубить свои игровые минуты и ни с кем не попрощаться.

По моему опыту линия игры с шерифским кругом выигрываются городом в 9 из 10 игр, причём в ряде партий чёрная команда просто сдаётся на второй промах. *Выделю «жиром»* **90% винрейт!!! ДЕВЯНОСТО ИЗ СТА!!!** Важно понимать, что данный приём — целенаправленная, прицельная игра на победу, а не развлекухи. Хотя, конечно, приятно переживать чувство единства вместе с городом. С двумя проверками шерифские круги прекращаются, и обязательно надо вывести чёрного игрока по одной из версий.

К сожалению, у подавляющего большинства игроков в 2020 году нет понимания шерифского круга. Они считают, будто бы подобный мув устарел. Эта ошибка требует исправления. Шерифский круг — это козырь мирного города, приносящий победу!

Если вы Шериф, то просто пасуйте или скажите речь следующего характера: «Не вижу смысла давать позицию при полном столе. Дам потом. Спасибо, пас». Против вас становится сложнее играть, вы не назначаете договорку, вы прячетесь от Дона, скрываете свою проверку. Речь хороша даже в том случае, если шерифский круг сорвали, начав атаку и выставление.

ПЯТИСТУПЕНЧАТОЕ ЗАВЕЩАНИЕ

«Если верить социологам, то самый большой ужас для людей – страх публичного выступления. Номером вторым идёт смерть. Отсюда следует, что когда ты попал на похороны, то лучше лежать в гробу, чем толкать речь возле него!».

(с) Джерри Сайнфилд

Я не оставляю попыток вложить вам в качестве эффективного инструмента убеждение «Ракетой», время от времени вспоминая о её существовании. Ибо данная структура – просто космос :) В данной главе мы ещё сильнее её укрепим, добавив два структурных элемента в формулу.

Итак, вас убивают в первую ночь. Это, в сравнении с другими красными, уменьшит количество ваших речей до одной и не даст реализовать свою позицию **голосом за вывод чёрного игрока**. Пока вас нет, другие мирные игроки будут влиять на ход игры, делать окрасняющие мувы, ставить голоса за вывод мафов, в общем, забирать ваши доп. баллы. Неприятно, согласитесь? На самом деле всё в порядке. Нам есть что этому противопоставить.

Самое первое и приятное – отстрел командой мафии в ночь сразу после нулевого круга. Будет плохо, только если вы Шериф. Смерть мирного жителя вместо лидера красных увеличивает вероятность города победить, и это хорошая новость для всей команды. Главный личный плюс – возможность получить колоссальные +0,25 или +0,4 допа как первоубиенный за угадывание двойки или тройки мафов. Это мощный стимул

вообще стреляться каждый раз в игре! Чем больше убивают в ночь нулевого круга, тем больше ваше преимущество в накоплении баллов в турнире. И это без учёта компенсационных баллов Сі в случае поражения красной команды.

С психологической точки зрения отстрел — это комплимент игроку. Либо мафы боятся силы опытного игрока (разберётся в игре и руки соберёт за вывод мафии), либо ваше присутствие неудобно чёрным за столом, либо вы спасли Шерифа своей речью. Как ни крути, это признание ваших заслуг. Слабых игроков не стреляют! Их «готовят» под вывод из игры на голосовании или покупают их руки. Поэтому отстрел после нулевого круга — это сугубо положительное явление. **Выгодно** притворяться Шерифом, **выгодно** стреляться первым!

В целом на все случаи жизни у нас есть чудесный инструмент компенсации физического отсутствия за игровым столом в момент ключевого голосования — завешание. Завешание — это последняя воля игрока, и его применение, на мой взгляд, сильно недооценено городом. Под завешанием я понимаю именно жёсткую позицию уходящего игрока, который оставляет уверенно красный или чёрный цвет. В чём прелесть данного инструмента?

Завешание — это позиция мирного жителя, он вас не обманет. Ошибиться игрок может, но обмануть — нет. Если вас стрельнули, и вы не разобрались, то и не стоит оставлять завешание. Но то дело обычных игр. В турнире с целью получения допов **обязательно** оставлять жёсткую позицию по одному или нескольким игрокам. Даже вне гонки внутри турнирной таблицы само по себе завешание это **перехват инициативы** от мутных, непонятных игроков к точно красному.

Ещё раз подытожу, что мафия убивает игроков с определённой целью, либо они красные, против которых не сыграть, либо играют против мафии и разобрались в игре. Убивать купленную руку невыгодно, потому что в большинстве люди склонны сохранять свою позицию, а не менять её. Поэтому на последнее слово убиенного имеет смысл ориентироваться.

Думаю любой игрок может вспомнить множество партий, в которых верное завешание игнорируется городом, и мирные жители проигрывает 3 в 3, 2 в 2, на угадке. Дело в том, что, скорее всего, в построении минуты не был учтен ключевой компонент финальной речи!

Я представляю вашему вниманию 5-ступенчатое завешание. Использование данной структуры даст максимальный шанс того, что жители примут завешание в виде руководства к действию. По шагам:

1 этап: Привлечение внимания.

Всё завешание «вылетит в трубу» в случае, если внимание игрока сфокусировано на собственных мыслях или невербальном диалоге между игроками. Ваша речь в этих случаях не будет воспринята! Следовательно, влияние пройдёт «мимо кассы». Поэтому ключевой, первый этап — привлечь внимание к себе и своей последней минуте. Для этого обратитесь к тому игроку, который будет принимать решение, по номеру слота или имени и убедитесь, что он на вас смотрит и слушает. Начинайте убеждать, только удостоверившись в том, что внимание игроков, принимающих решение, принадлежит вам!

2 этап: Приводим факты.

Я всё ещё с оптимизмом лелею надежду на то, что в игре вы фиксируете своё внимание на фактах и ходах. Следовательно, можете приводить их в своей речи для укрепления своей позиции, придания ей основательности. Это первая часть убеждения «Ракетой», без этого никуда.

3 этап: Интерпретация.

Повторяем материал «Ракеты». Ничего нового: привели факты, будьте добры сделать из материала нужный вывод о цвете

или роли игрока. Интерпретацией мы берём часть работы человека на себя, облегчаем ему игру. А себе зарабатываем доп. баллы. Можно даже сказать, что связкой факт + интерпретация мы отбираем допы у других людей. Кто первый использовал, тот и получил от ведущего «плюсики».

4 этап: Призыв к действию.

Третий, заключительный этап «ракеты». Дайте внушение ставить голос за вывод чёрного для вас игрока. Дайте установку не снимать красного для вас игрока. Сформулируйте просьбой или прямым указом последовательность действий, которые должен осуществить игрок, принимающий ключевое решение.

...Снимай игрока #3

...Игрок #4 красный и будет выбирать между #5 и #7

...На голосовании ставь руку за вывод #8

5 этап: Взятие обязательств с игроков.

К сожалению, даже сумев привлечь внимание, даже предоставив пруфы в виде фактов, даже объяснив буквально на пальцах, кто маф, даже указав на вывод игрока, завещание может не сработать. Почему? Вы не замыкаете круг, и после ухода со стола будет как минимум 3 минуты, где будет происходить «обработка» игрока, принимающего ключевое решение¹. Свойство памяти — забывать, замыливать информацию. Поэтому, к сожалению, мы не застрахованы от того, что наш вклад будет перебит чужим влиянием. Для фиксации нашей позиции нужно осуществить пятый этап нашего завещания — взять с человека обязательство исполнить нашу волю и дожидаться подтвержде-

¹ 3 минуты — это пример для угадки. Речи три, так как помимо двух игроков нужно учитывать внутренний диалог.

ния. Если игрок кивком головы подтвердит, что поставит руку по вашему завещанию, значит дело сделано. Структура закрыта! Если обещание поставить руку так, как вы скажете, не взято, то и спроса с игрока быть не может. Это его ответственность, а не ваша (и следовательно, его доп. баллы).

Соберём всё воедино с живым примером. Вы – убитый игрок перед угадкой. Цифры перед предложением – старт этапа. Вы можете использовать готовые куски речи в своих играх.

Ведущий даёт вам последние 60 секунд:

– *Поднимаем палец вверх, берём паузу в 1 секунду. (Привлечение внимания)*

(Начало речи, мини «Ракета») Игрок #5 вывел всех с игрового стола, ему вскрылся единственный Шериф на 9 человек, и мафы не застрелили лидера мирных. Поэтому **вы должны понимать**, что #5 красный и выбирает между игроками #2 и #7. Его голосовать нельзя.

– *Игрок #2 говорил по-шерифски и дал за игру без аргументов 2 уверенных цвета. А Шериф у нас один в игре. У #2 – красный #7 и чёрный #10. Причём #7 ещё за столом. (Факты)*

– *Поэтому #2 маф! #5 и #7 красные. (Интерпретация)*

– *Игроки #5 и #7. Выставьте и снимите #2, можете даже речь скипнуть. Это моё уверенное завещание для победы города. (Призыв к действию)*

– *Игрок #5, вы снимете #2, **я могу на вас рассчитывать?** (ждемся кивка). Игрок #7, вы поставите руку с #5 по #2, **я могу на вас рассчитывать?** (ждемся кивка) (Взятие обязательств)*

Хорошо. Спасибо, пас.

В завершение описания структуры хочу ещё раз подчеркнуть, что именно сочетание этих пяти этапов даёт максимальный шанс реализации завещания. Если по какой-либо причине подобные уверенные формулировки и взятие обязательств с игроков вам кажутся жёсткими, чрезмерными, «бицушными»

и «ЧСВшными», то рекомендую внимательно перечитать ещё раз первый раздел этой книги. Чтобы вы окончательно усвоили принципы игры на доп. баллы.

Финты и рекомендации по завещаниям:

Для первоотстрела: Сначала озвучьте чётко тройку в лучший ход. Затем примените пятиступенчатую ракету по отношению к закрывающему стол игроку (обычно это #1) с призывом снять озвученную вами тройку мафов при девятиерых.

Для красного: Если ваша позиция совпадает с позицией убиенного, то не говорите о том, что голосуете по завещанию. Этим самым вы потеряете потенциальные доп. баллы от ведущего. Обоснуйте позицию собственными аргументами.

Для Шерифа: Используйте риторику по отстрелам, которые вас окрасняют. Скажите: «Мафы убили игрока, который точно поставил бы руку со мной. Я настоящий Шериф, мне нет мотивации стрелять того, кто играет по моей линии».

Для Лжешерифа: Используйте риторику по отстрелам в свою пользу. «Мафия убила купленный голос, чтобы он оставил неправильное завещание и город проиграл».

Для чёрного: Если вы очень хорошо сидите и по логике игры должны стреляться (до угадки не доживёте), то вам необходимо при убийстве Шерифа получить от него красную проверку. Следовательно, на следующий круг вы убьете именно её и ваше нахождение за столом будет оправданно. Второй момент — жёстко окрасните один из слотов. Его потом застрелите.

КРУГ НА 9 ЧЕЛОВЕК

Двое пашут, а семеро стоя руками машут.

(с) Пословица

Ваша задача на данный круг — начать атаковать и выводить из игры мафию. Возможности ваших противников сильно ограничиваются, если в девятке сняли чёрного игрока. Для мафии одним из самых простых, эффективных и распространенных способов купить решающий голос на критическом круге является создание впечатления, будто бы мирная рука у настоящего шерифа по счёту получается чёрной! Такой трюк реализовать сложно в случае, если на круге при девятерых сняли игрока мафии, потому что чёрным не будет хватать рук для вывода из игры мирного жителя. В этом случае при семерых чёрным нужно будет «купить» не одну руку (одного чёрного игрока уже нет за столом), а две! Это на порядок сложнее.

Первое и всё ещё самое важное правило — берегите Шерифа! Он не должен умереть! Расскажу плохой вариант, который нравится многим игрокам. При единственной линии есть Шериф с чёрной проверкой. Он умирает и оставляет ещё одну чёрную проверку. Памятуя о том, что мафия — не дураки и будут играть против своих чёрных, то *по ходам и позиции*, скорее всего, маф будет сидеть лучше многих мирных жителей. Поэтому говорить о преимуществе города при данном развитии событий не приходится. В равных позициях при 1 чёрном на 5 человек без проверок вероятность победы мафии составляет 63%!¹ Именно по-

¹ Из 19 развязок 12 закончатся победой чёрной команды.

этому нельзя голосовать Шерифов, даже если вы уверены, что один из них Дон. Что произойдет, если вы заголосуете Лжешерифа? Скорее всего убьют лидера красных, что даст мафам 63% на выигрыш. Что произойдёт, если вы заголосуете настоящего лидера мирных? Город версию уже выбрал, и «развернуть» стол будет сложно. Истинных проверок не будет. Поэтому *правильной игрой* с повышенными шансами города на победу будет не голосовать Шерифа и Лжешерифа, пока у них не собраны команды.

Финты и рекомендации:

Для мирного: Поняв верную линию игры, сыграйте под мафию. Скажите, что определились с версией, и сформулируйте свою речь так, будто бы настоящий Шериф это тот, кого вы считаете чёрным. Так можно делать в случае, если вы для города красный. Перед ночью покажите своё настоящее мнение городу на пальцах. Ведущему вы показали своё мнение для доп. баллов, отстрел на вас скорее всего не назначили. Следовательно на следующий день вы проголосуете верно, не позволив другому игроку совершить ошибку.

Если Шериф играл против вас и проверил красным, всегда вскрывайтесь и говорите, что вы — Лидер мирного города. Игроку мафии нет мотивации и смысла давать вас красной проверкой, поэтому вероятность того, что вам вскрылся настоящий Шериф составляет около 85%¹. При появлении второй линии на критическом круге отказывайтесь от шерифства.

Для чёрного: Проснувшись на ранних слотах, выставьте под под первые руки своего мафа. В раннюю кандидатуру руки собираются менее охотно из-за ряда неопределившихся игроков, которые будут делить стол и отводить руки. Этим самым вы не только защитите мафа, но и сделаете с ним разбег. На критике озвучьте эту информацию. О подобном выставлении знают

¹ Цифра из субъективного опыта.

только опытные и начитанные игроки. Если ваши мафы хорошо сидят, то никого не выставляйте, просто заполните свою минуту размышлениями.

Для Шерифа: не озвучивайте свою проверку или сделайте акцент на том, против кого уверенно играете или не играете, в середине речи. Тем самым вы не дадите чёрной команде подстроиться под проверку.

Дополнительные финты для мафии: Если вы понимаете, что голосование на 9 игроков будет между двумя мирными, то ответьте свою руку, попилив стол. Тем самым вы слегка окраснитесь, и вас не будут проверять.

Старайтесь по динамике игры сделать так, чтобы у Шерифа в ночь смерти перед критикой была 1 красная и 1 чёрная проверки. Этот вариант даст полностью непроверенный город на круге при пятерых.

Снимите красного игрока не своими руками для разыгрывания противовеса между жителями.

Старайтесь сделать так, чтобы не случилось информативного голосования. Кандидатура должна слететь 5-ю или более руками. Это не даст мирным анализа выводящих рук.

Как играть за Шерифа при круге на 9 человек? Вы не вскрываетесь во время дня и обсуждения! Если сняли вашу чёрную проверку, то тем более. В этом случае на круге при семерых вскрываться стоит только при появлении второй линии игры. Если чёрная проверка осталась за столом, а вместо этого вывели сомнительную кандидатуру, то вам нужно вскрыться за 5–7 секунд перед засыпанием, подняв Шерифский значок. Зачем? Передоговориться на вас мафия уже не успеет. Есть вероятность промаха и, самое главное, вам нужна информативная проверка от Лжешерифа, ведь наиболее плоха ситуация, при которой он даст вас мафом. Давайте разберёмся в логике проверок Лжешерифа:

а) Чёрная проверка = гарантированно ваш купленный голос на критике.

б) Красная проверка даст городу возможность найти мафию по счёту игры. Мирные вне связки «Лжешер + его красная проверка» смогут методом вычитания (смотрите главы со счётом) понять, кто есть кто.

Если вы непроверенный мирный житель и вас сняли на 9 человек, то вам **обязательно** необходимо оставить жёсткий противовес между собой и тем, кого вы подозреваете больше всего! Послушает вас город или нет — это уже дело второстепенное. Если Шериф проверит этот слот мафией, то город поймёт ваш цвет и сможет на круге при 5 игроках использовать счёт. Если Шериф умрёт с красной проверкой, то у города будет возможность снять указанную вами кандидатуру и перейти в критику на 5 человек. В этом плане жёсткий противовес помогает внести определённую ясность. При переходе в угадку город будет чётко понимать, что маф ушёл именно при 5-рых.

В этом особенность противовеса — мы закладываем фундамент для анализа рук и победы города даже при условии, что нас сняли на голосовании. Это мув на будущее. Если противовеса нет и город считает, что снял точно мафию, то всё, что ему остаётся — заниматься угадыванием.

P.s. Самая лучшая линия игры красных на этот круг при девяти — поднять тройку. Эту ситуацию мы разберём в следующем разделе.

КРИТИКА НА 7 ЧЕЛОВЕК. МИРНЫЕ

Семь мудрецов дешевле одного опытного человека.

(с) Пословица

Настали тяжёлые времена, любая ошибка в виде вывода из игры мирного жителя может завершить партию. С этого момента и до конца игры вам необходимо выводить чёрных или, по крайней мере, довести игру до логической развязки с примерно равными шансами города и мафии на победу. Это 2 ситуации:

1. Есть 2 версии игры и 5 человек с известными командами. Красный игрок делает выбор между двумя версиями (50% на победу).
2. Угадка в любой из вариаций, где решает самый красный игрок, оставленный убитым в завещании.

Если Шериф и Лжешериф за столом и уверенности в выборе чьей-то линии нет, то не является ошибкой закрыть баланс по двум версиям игры (ушёл на 9 маф по одной версии, ушёл на 7 маф по другой). Это необходимо сделать для получения дополнительных проверок. В удлинённой игре на финальном круге можно будет проанализировать итоги голосования, выводившие руки, атаки тех или иных игроков, ходы, завещания. Т.е. всё то, что в комплексе поможет принять выверенное правильное решение. В этом плане время играет на руку мирному городу.

Если ни одной из ситуаций описанных выше не наблюдается, то я рекомендую закрыть противовес между неизвестным выведенным игроком на 9 человек и тем, кого он *оставил* снимать после себя. Зачем? Благодаря этому действию вы будете знать, что на круге при пятерых за столом 2 мафии, следовательно сможете использовать счёт. Мы это детально обсудили в конце прошлой главы. И тем не менее, *простая игра* в противовесы не гарантирует нам продолжения. Это сомнительная, но всё же страховка на случай, если вы не разобрались.

Проблема критического круга в том, что даже один красный голос поставленный вместе с мафией по мирному жителю даст ей победу. Возможен и другой вариант победы чёрной команды: есть 4 мирных жителя и 3 мафии; 2 мирных игрока поставили голос против одного мафа, 2 других мирных — против другого мафа, в итоге чёрные игроки тремя своими руками победили, так как их голосов достаточно чтобы вывести любого игрока. Следовательно, для минимизации ошибки города **ВСЕ мирные ГОЛОСУЮТ ТАК, КАК СКАЖЕТ ЖИВАЯ КРАСНАЯ ПРОВЕРКА**¹. Что делать, решает проверенный житель, а не мутные игроки. Он говорит, куда ставить руки, а остальные исполняют его волю.

При игре в 2 линии (стенка на стенку) не всегда известно, кто является точно красным игроком. При этом есть лайфхак определения цвета и линии: если на критике красная проверка одного из Шерифов перед голосованием показывает снимать того, кто её проверил — это точно мирный житель. Все руки ставятся вместе с ним.

¹ Или игрок, красный по всем версиям.

КРИТИКА НА 7 ЧЕЛОВЕК. МАФИЯ

Семеро наваливают — один вези.

(с) Пословица

Если по обеим линиям команды собраны, то всё, что остаётся — убедить решающую руку поставить свой голос вместе с вами. Для этого лучшее средство убеждения — «Ракета 1-2-3». Но такая ситуация бывает редко, поэтому я посвящу эту главу покупке голоса по счёту игры. Благодаря данным схемам можно купить не одну, а две и более красных рук через разбег. Это возможно в том случае, если один или несколько чёрных игроков у настоящего Шерифа не проверены, а на девять человек сняли непроверенного мирного жителя.

Первая и абсолютно **дежурная** схема на любом некритическом круге у мафии — выставить своего **подозрительного** для города чёрного игрока под первые руки. Если маф этого не сделает, то у чёрных будут проблемы со счётом игры. Жители предпочитают окрасняться попилами и отведением рук и обычно не ставят много рук в первую кандидатуру. В связи с этим вероятность снять первую кандидатуру из всех выставленных минимальна. Поэтому за чёрного можете смело атаковать своего игрока, выставляя его под первые руки. Таким образом, мы создаем у мирных недосчёт, и они будут рассматривать версию, будто бы между вами есть 1 красный игрок. Таким образом будет куплен голос на 3 в 3.

Схема 1. Шериф мёртв. Красная проверка ещё за столом и решает исход голосования. Первый маф просыпается и атакует своего чёрного. Тот атакует в ответ. Третий чёрный игрок говорит речь следующего характера: «Игроки выставляют друг

друга, следовательно в связке есть один красный. Пока решить, кто из них маф, я не готов. Я красный, там красный есть. Следовательно, по счёту игры # (х) (мирный житель) мафия. Выставляю игрока # (х)!

Простым языком: два чёрных игрока делают разбег, а третий закрывает стол в другую кандидатуру.

Схема 2. Критика на 7 человек. Вас в городе трое мафов. У Шерифа нет чёрных проверок, кроме Дона игры. Лжешериф своей речью может купить сразу 2 красные руки.¹ Как? Скажите, что чёрная команда это Шериф и два чёрных игрока (из вашей команды). При этом по счёту игры у настоящего Шерифа два мирных будут мафией. Эти руки — ваши.

В свою очередь и обычные мафиози могут купить своему Лжешерифу руки через связывание его и красных в одну команду. Речь звучит следующим образом: «#5 Шериф, а #7 и #2 вместе чёрные игроки! Снимаем их по очереди!». Подробнее: #5 — настоящий Шериф, #7 — ваш Лжешериф. Вы встаёте в контрокманду с #5 против #2 и #7. Рука игрока #2 куплена, и вы доставляете свой решающий голос вместе с ним на 3 в 3 по #5.

Описанные выше схемы стандартны, но не очень широко используются. В любом случае, даже без использования хитрых связок и комбинаций большинство игр проходят по сценарию убеждения одного человека, принимающего решение — красного игрока во всех версиях. Именно его руку надо купить. Можно играть более свободно и даже срывать глотку в атаке против своего мафа, главное, чтобы *за счёт этих действий* в итоге наш красный игрок принял решение снять мирного жителя для победы мафии.

¹ Если у Шерифа 2 живые красные проверки, то купить можно будет только одну руку. Решающую.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ КРИТИКИ. МУСОРНЫЕ СУЖДЕНИЯ ПО ИТОГАМ ГОЛОСОВАНИЙ

*«За каждым доводом стоит чьё-то
невежество».*

(с) Роберт Бенчли

Вы прошли первый рубеж — критическое голосование. Это означает, что как минимум одного чёрного игрока вывели из игры. Следовательно, к оценке цвета игрока добавляется анализ того, за чей вывод голосовал игрок.

Игрок, который вывел мафию своей рукой — красный.¹

Слова словами, действия же намного достовернее сладких речей. Краснее тот игрок, кто снимал чёрных на голосовании. Проблема в том, что множество людей спекулируют информацией и вводят в заблуждение, позиционируя себя выводящими руками, хотя таковыми не являются.

Я взял на себя смелость дополнительно добавить в главу наиболее часто встречающиеся мусорные, не значащие аргументы. По сути от этих ходов и речей ни холодно, ни жарко, они не характеризуют цвет игрока.

Начнём с термина «Выводящая рука». Что это означает? Кто голосовал в числе большинства, тот и снял? Нет. Выводящая рука у всех тех, кто снял игрока с перевесом в 1 голос. При этом во многих случаях рука выводящей не является. Например:

¹ Но это не точно. Помним о том, что достоверность не 100%

— Если на 9 человек при голосовании за вывод игрока было пять и более голосов против трёх, то из данного разброса рук нельзя делать вообще никаких достоверных выводов.

— Если один из Шерифов озвучил на некритике свою чёрную проверку и сняли её, то выводы из такого голосования недостоверны. Голосование было для игры «в баланс».

— Если красная проверка показала того, кто должен уходить, то все красные *обязаны поставить* руку вместе с ним. Выводы из такого голосования будут недостоверны.

— Голосование по балансу на продолжение игры недостоверно.

— Голосование, при котором одна кандидатура вынуждена голосовать в другую, иначе уйдет сама. Такой разброс рук не даёт никому из этой связки цвета. Там вполне может быть две чёрных кандидатуры.

— Если игрок делит стол между двумя мирными жителями, то это не даёт ему красного цвета.

Во всех этих случаях выводящая рука не учитывается!

Рекомендации для чёрного игрока:

Если маф плохо поговорил, то его можно снять и после сказать: «Я вывел всех игроков со стола, поэтому самый красный». Снимая своего чёрного и получая проверку своей кандидатуры от Шерифа (с его отстрелом, естественно), вы зарождаете конфликт между красными на 5 человек. Вас снимут, как проверку, и по логике игры у города будет критика на пятерых при двойке чёрных за столом. Ведь вы — чёрная проверка и «сняли мирного жителя» до этого. Следовательно, красные начнут по счёту играть друг против друга. Это даст купленные руки оставшемуся мафу и поможет ему занять выбирающую позицию на угадке.

Ну а во всех остальных раскладах мы можем нагло пользоваться отсутствием понимания игры у участников партии. Если вы не сняли мирного — скажите об этом. Сняли всех — скажите об этом. Если вы голосовали по чёрному игроку — скажите

об этом. Сняли шестью руками кандидата на круге при девяти-
рых — скажите, что были выводящей рукой. И абсолютно
не важно, что это вас никак не окрасняет. Кто уж там разберёт,
знаете ли вы теорию игры или заблуждаетесь, будучи уверен-
ным в своей правоте красным игроком.¹ Ну а во всех случаях
трактовки разброса рук *не в вашу пользу* вы можете разбивать
позицию оппонентов тем, что голосование было неинформатив-
ным.

Исходя из этого, повторюсь, что за мафа старайтесь создать
все условия для того, чтобы по итогам разброса рук нельзя бы-
ло бы связать команды и сделать достоверных выводов!

¹ Эффект Даннинга-Крюгера.

ДВОЙНОЕ СВОБОДНОЕ ГОЛОСОВАНИЕ НА 5 ЧЕЛОВЕК

Из пяти пальцев — хитрый мизинец.

(с) Пословица

Критика на пять человек мало чем отличается от критики на семерых. Она проще за счёт меньшего количества человек за игровым столом. В остальном принципиальных отличий нет.

Правило игры на доп. баллы: нашёл игрока мафии — собирай за вывод кандидатуры голоса мирных жителей и снимай его со стола. Информация из этой главы — это страховка и мувы на тот случай, если вы не разобрались в ситуации за игровым столом. Стоит ли в каждой игре применять фишки из данной главы? Нет. Хочу, чтобы вы это понимали. Итак.

Если Шерифа и красных проверок уже нет, а до этого вывели чёрную проверку и неизвестного игрока, то можно разыграть противовес между ушедшим на голосовании и той кандидатурой, что он завещал снимать после него. В остальном — голосуйте и собирайте руки против того, кто на ваш взгляд является мафией. Это рекомендация из концепции «простой игры».

Данная глава посвящена разбору рук на двойном голосовании при 5-рых. Двойное голосование это такой попил, при котором руки разлетаются 2-2-1 в любой вариации. Такую ситуацию можно создать как искусственно, сознательно отводя голос за красного игрока, так она может получиться и случайно. Это очень ценная глава, так как я проиграл множество игр из-за непонимания описанных ниже концепций. К описанной ниже информации я пришёл только через анализ проигранных партий.

Первый и главный лайфхак для мирных жителей — это количество выставленных кандидатур. Их должно быть минимум 3 как для того, чтобы мафия в принципе была выставлена на голосование, так и для создания возможности отвода рук и потенциального деления стола.

В каких случаях допустимо пилить стол? В тех, где будет свободное голосование без указки от красной проверки, кого снимать. При этом вас подозревают и могут снять на угадайки или вы не определились с чёрным для себя игроком. В этом случае вам нет смысла сразу добивать того или иного игрока, а имеет смысл окрасниться через деление стола. Также это поможет вам через разброс голосов посмотреть потенциальные двойки чёрных (голосующих вместе) и послушать ещё раз игроков на попиле.

Если очень коротко, вот суть приёма: вам, будучи мирным жителем, нельзя докидывать решающую третью руку, вместо этого сделайте попил 2-2-1!

На критике это даст следующие довольно достоверные расклады:

1. Тот, кто отвёл руку вместо того, чтобы победить с любой из команд 2 в 2 — красный. 80%.

3. Если вы красный и ставите голос под первые руки, а игрока не добивают, то вы поставили против игрока мафии. 75%.

4. Если вы красный и проголосовали в двойке, а игрока не доби́ли — вы проголосовали против мафии. 75%. **Не меняйте руку!**

5. Если игроки, которые играли друг против друга, голосуют вместе, то они — мафия. А тот, кого они хотят вывести — мирный житель. 80%.

КРУГ НА 5 ЧЕЛОВЕК ЗА МАФИЮ

*За двумя зайцами погонишься, ни одного
не поймаешь.*

(с) Пословица

Как и на критике при 7-х, по умолчанию рекомендую выставить своего подозрительного мафа под первые руки, чтобы купить голоса по счёту игры. Если вас не выставят на голосование и в кандидатуру под первые руки уйдут только 2 руки, то это даст вам победу. Командой ловите третий голос на 2 в 2. Также не стоит забывать тенденцию разных неопределившихся умников пилить столы :)

Если ваш разбег на 5 человек через выставление сработает, то в итоге руки соберутся за вывод красного игрока с победой 2 в 2, так как по счёту у города будут проблемы. Если руки за вывод красного не соберутся, то на угадалке у вас будут аргументы и весь расклад для победы. Ваша речь: «Выставлял мафию, снял своей рукой!» Т.е. по сути потеря чёрного игрока не критична, и вас в принципе устраивают любые развязки, от победы в моменте до выгодного продолжения игры для чёрной команды на заключительном круге. Но во втором варианте нужно заголосовать своего!

Как выставлять чёрного игрока так, чтобы он не ушёл? Для эффективного сбора рук за вывод игрока нужно использовать «Ракету». Приводить аргументы + называть уверенно чёрным + призывать к действию. Поэтому при выставлении на разбег «Ракету» использовать нельзя! Просто называйте чёрным, высказывайте подозрения, но к действию не призывайте или делайте это

осторожно. Не волнуйтесь, по построению речи вас не спялят. Эту книгу купят 0,04% игроков, из них дочитают до конца 20%, из них применяют и запомнят материал 5%¹. Поэтому для вас это будет «нечитайка», достаточная для разбега. На круге при пятерых для нас два чёрных игрока. Поэтому мы можем спокойно *в логике игры* поставить свою руку за вывод наиболее чёрной кандидатуры (мирного жителя), а не ту, которую подозревали в самом начале (своего мафа).

Если вы решаете попилить стол, чтобы «подманить» красную руку для доставления по мирному жителю, то как только рука опустилась — лучше сразу добивайте на 2 в 2.

Если тебя снял твой чёрный игрок: уходи плохо, без завешания, без речи. Это окраснит твоего мафа, и на угадывке у него будет преимущество перед теми мирными, кто тебя не снял. Мафией надо *уметь уходить плохо* в том случае, если тебя сняли твои чёрные. Это их окрасняет!

¹ Статистика ещё завышена. Выведена из опросов по прочтению литературы по саморазвитию.

УГАДАЙКА

«Где видишь полосу старта, там может быть и финиш, друг, решать тебе — победа это иль без конца порочный круг».

(с) Вюгар Зейналов

На данном круге речь и мирного, и мафии мало чем отличается. Главной задачей я считаю не провести атаку по игроку, а **доказать свой красный цвет**, заняв выбирающую позицию. И уж точно не настраивать против себя игрока, которого хотите снять. Ваша речь должна начинаться с выставления того игрока, которого вы подозреваете. Затем большую часть речи посвятите приведению аргументов своей красноты (цифра 1 из «ракеты»). Затем сделайте выгодную для себя интерпретацию (цифра 2 «ракеты») и призовите не голосовать в себя (цифра 3 «ракеты»). В конце речи выскажите мысли по той кандидатуре, которую считаете более красной на голосовании. Таким образом, вы не настроите против себя лишнюю руку.

Итого это 5 блоков:

1. Выставление игрока. Не выставленная мафия = победа чёрной команды. Не выставленный подозрительный красный = уменьшение шансов мафии победить.
2. Аргументы в пользу своей красноты.
3. Выгодная для себя интерпретация.
4. Призыв к действию не голосовать в вас.
5. Высказывание соображений, мыслей, выводов. Желательно говорить о том, кто из оставшихся игроков для вас скорее красный.

Пример подобной речи для занятия выбирающей позиции:

«Выставляю #5 (*выставление*). Для начала развею возможные сомнения в своём цвете (*смазка*). На нулевом круге я сыграл только с красными, голосовал за поднятие чёрного игрока, победил бы 3 в 3 в версии 2-6-9, следовательно, такой команды не существует. Шериф по второй версии оставил меня красным (*факты*, 1). Поэтому **вы должны понимать**, что я **мирный житель** и выбираю среди #5 и #8 (*интерпретация*, 2). Предлагаю не заниматься пилёжкой головного мозга и меня не выставлять (*призыв к действию*, 3). Краснее пока что считаю #8, так как он спас от атаки красного #1, к которому были вопросы. За мафа ему это делать нет выгоды. Буду слушать ваши речи и жду минуту игрока #5.»

Если вы маф, то занятие выбирающей позиции даст вам победу. Мирные разругаются друг с другом! В качестве фактов вы приводите **все ходы**, сделанные на разбег, и всё, что вам, будучи мафом, делать было бы невыгодно. Почему нужно говорить о том человеке, который является для вас скорее красным? Мирные жители в угадайке часто не знают против кого играть и выбирают голосовать в того игрока, который собирает руки за их вывод. Т.е. определяют с выбором на основании концепций *простой игры*. Атакуя, вы точно потеряете потенциальный голос на своей стороне. Поэтому действуйте мягче.

Разумеется, сказанное мною — это общие рекомендации, которые требуют адаптации под стол или конкретного игрока. Факт в том, что именно такое построение речи уменьшает вероятность того, что вас снимут на голосовании. Успешная реализация такой минуты даёт как минимум 50% вероятности на победу для жителя и 100% исход игры в пользу мафа. Поэтому используйте подобную структуру, она чрезвычайно эффективна!¹

Почему именно вышеописанная структура самая лучшая? Сумев занять выбирающую позицию вы получите ситуацию, при

которой два других игрока голосуют друг против друга. Следовательно, голоса уже куплены. Будучи красным осталось только верно поставить свою руку.

Но что делать, если вы с мафом точно определились, но при этом сами находитесь под подозрением? Конструкция та же самая, но смещаете акценты в своей речи на чёрные ходы своего противника. И добиваете призывом к действию снимать атакующего.

ВАЖНО: речь вы говорите на том же самом языке, теми же самыми словами, схожим тембром голоса что и игрок, *голос которого покупаете*². Ваша речь обращена именно к нему, и за его голос вы боретесь.

Пример речи на **угадайке между #2, #5 и #7**. Вы #5.

«Выставляю #7 на голосование. (*выставление*) Объясню свой цвет. Я выставил на 9 человек мафа и спровоцировал Лжешерифа на вскрытие. Не снял красного #3. Меня оставили мирным жителем три красных игрока. (*факты*) Игрок #2, тебя считаю мирным жителем, руку не поставлю (*интерпретация, покупаем голос #2*), так как ты закрыл стол на 9 человек в мафа, единственную чёрную проверку Шерифа, когда мы ещё не знали, кто есть кто. (*факт*) #7 — маф по остатку, сыграл на нулевом круге с чёрным игроком, запустил голосование между двумя мирными игроками, не снял своего на девятерых. Поэтому он чёрный (*интерпретация*). Поставь за его вывод свою руку, и город победит. (*призыв к действию*).»

Дополнительно к этой главе я предлагаю следующий мув, который в 80% исполняют красные игроки. Это мощный ход на покупку голоса. Не выставляйте всех игроков по кругу! За-

¹ Как вам этот абзац — ракета?

² В этом случае бессознательное покупаемого игрока считает, будто бы ваши слова это часть его внутреннего диалога. Если человек немного «в трансе», то это гарантированно купит голос.

крывая речи, не выставляйте того, кого считаете мирным жителем и против кого руку точно не поставите. Мафии это действие не выгодно, ей желательно, чтобы стояли все на голосовании, чтобы спровоцировать конфликт между красными, плюс, если житель будет пилить, то его руку можно поймать! Если вы определились, то в любом случае проиграете тому, в кого не поставите руку. Поэтому мув «Не буду выставлять игрока, считаю красным», это ход скорее мирного жителя. В среднем в 4-х играх из пяти для меня это так. Мув с 80% достоверностью!

Не выставляя игрока, мы делаем выбор — выбор мирного жителя из двух игроков. Это достаточно сильный ход на допы. Если, конечно, ход правильный :)

Главные мысли: Занимайте выбирающую позицию. Используйте «Ракету». Говорите на языке того, чей голос покупаете.

Мы прошли все круги. Теперь осталось подковать свою техническую грамотность. Этому посвящён следующий раздел.

Раздел 4:

Ходы

х

Дело техники

х

Математическая победа

ПОБЕДА — ДЕЛО ТЕХНИКИ

*«Стимул технического прогресса —
наша беззащитность перед техникой».*

(с) Карл Краус

Из предыдущего раздела вы узнали, что нужно делать на кругах с нечётным количеством игроков. В данном разделе мы детально обсудим тему попилов с возможностью выводить на голосованиях множество *подозрительных* кандидатур. И, разумеется, научимся делать это профессионально. Зачем нам это нужно? Мы увеличиваем процент побед мирного города и наказываем мафию за ошибку — промах!

Поднимая в угадайке при четверых двух игроков, мы увеличиваем вероятность победы города до 50%. Тогда как голосуя единственную кандидатуру, сухой винрейт города — 25%. Если на угадайке подъём двойки из разных команд, то это 100% победа.

Подъём трёх игроков при шестерых с тремя найденными красными даёт стопроцентную победу.

Поднимая четверых игроков в круге на 8 человек при известных командах, мы также выигрываем математически.

Угроза снятия множества подозрительных кандидатур при девятих провоцирует команду мафии на вторую линию игры, следовательно, это даст дополнительные известные цвета через вскрытия и проверки, где по обеим версиям будут найдены мирные жители в остатке.

Если второй линии игры нет — даже лучше. Подъём подозрительных кандидатур даёт городу дополнительное право на ошибку. Право на ошибку — это возможность заголосовать

мирного жителя без проигрыша города. Помня о том, что чёрным в обычной игре для победы достаточно выгнать двух красных, то выводя голосованием сразу несколько человек одновременно, мы оказываем городу неоценимую помощь. Даже если вывели двух красных, всё равно НЕ ПРОИГРАЛИ. Мирных жителей всё так же большинство за столом, можно использовать все методы нахождения мафии и выиграть. Кроме того поскольку сокращается круг проверок шерифа, повышается вероятность чёрной проверки.

Поэтому в современных реалиях просто стыдно не знать ситуации, где необходим подъём нескольких игроков. Непонимание целесообразности подъёма означает низкий уровень игры.

Основных правил и рекомендаций ко всему разделу всего три:

1. Вы никогда **до критического круга** не выводите из игры Шерифа и Лжешерифа.

2. Все подъёмы и попилы **нужно объяснять участникам голосования**. Человек, который саботирует объективно выгодный для города попил, либо игрок мафии, либо имеет очень слабое понимание игры.¹

3. Желательно объяснение словами дублировать жестикulyцией, показывая на пальцах, кто куда голосует.

В рамочку: активация, агитация и реализация попила с выводом множества подозрительных кандидатур — красный ход.

¹ Слабое понимание мирными игры «Мафия» — болевая точка всего этого раздела.

ПОДЪЁМ ДВОИХ В УГАДАЙКЕ НА ЧЕТЫРЕ ЧЕЛОВЕКА

*«И в итоге, половина землян останется
в живых.
Установится баланс, основы мироздания.
Надеюсь, память о вас не умрёт».*

(с) Танос, Вселенная Marvel

Наши деления столов будут строиться по принципу «от простого к сложному». Чем меньше игроков, тем проще и легче «распилить». Начинаем с элементарного: поднятие двоих при четверых. Каким образом пилим стол, и как происходит выбор кандидатур на вывод из игры?

Приоритет:

1. Если за столом есть красная проверка, то она выбирает две кандидатуры на вывод из игры.

2. Убитый в своей финальной речи оставляет кандидатуру игрока на вывод, а тот в свою очередь решает с кем ему встать.

3. Убитый в своей финальной речи оставляет красного игрока, а тот в свою очередь выбирает двойку игроков, которые будут покидать игровой стол.

4. Игрок, который по игре точно должен голосоваться, САМ себе выбирает кандидатуру, которая уйдёт вместе с ним.

Никогда не ломайте автокатастрофу со сломом в чёрного игрока, это не даст дополнительных баллов. Вместо этого озвучьте,

кто для вас уверенно мафия, но проголосуйте за вывод двоих. В «Мафии» возможно многое, даже фантастические вещи с минимальной вероятностью. Вы вполне можете ошибаться, при этом вторая кандидатура из двойки окажется чёрным игроком. Я считаю, что даже если вы субъективно точно разобрались, то всё равно 1 проигранная партия на 100 игр того не стоит¹. Всегда снимайте двух игроков, предварительно **договорившись о том**, кто в кого голосует.

При делении столов не рекомендую заниматься творчеством. Под творчеством я понимаю составление схемы попила по настроению под каждую ситуацию, ведь это расходует лишнюю энергию и время, которого у вас не так много. Гораздо выгоднее иметь в арсенале правило, принцип, шаблон для деления стола, который облегчит этот процесс. В связи с этим во всех делениях на среднем и позднем этапах игры я предлагаю пользоваться универсальным правилом попила. Оно отвечает на важный вопрос: какой конкретно мирный житель будет голосовать вместе с подозрительной кандидатурой. В универсальном попиле выбор отдаётся слоту **с наиболее ранним** порядковым номером. На угадайке при четверых правило универсального попила не играет большой роли, так как и без него попилить очень просто. НО этот принцип очень сильно упрощает нам мышление при подъёме 3-х игроков при шестерых, 4-х человек при восьмерых, 3-х игроков при девятерых.

Итак, как выглядит применение универсального попила?

За столом #1, #2, #3 и #4. Выставлены игроки #4 и #2. За вывод первого кандидата голосует игрок, выставленный следующим, и мирный житель **с наименьшим порядковым номером**

¹ В реальности слом красным в красного происходит не в 1 игре на 100, а каждая двадцатой и чаще. Что есть 5% винрейта в рамках однотипной ситуации. Но это субъективно мои наблюдения. Делайте поправку на свои реалии.

и т. д. Следовательно, за вывод #4 руки ставят #1 и #2, за вывод #2 голосуют #3 и #4. Всё просто.

За столом #2, #5, #9 и #10. Выставлены #9 и #10. За вывод #9 ставят #10 и #2. За вывод #10 – игроки #5 и #9.

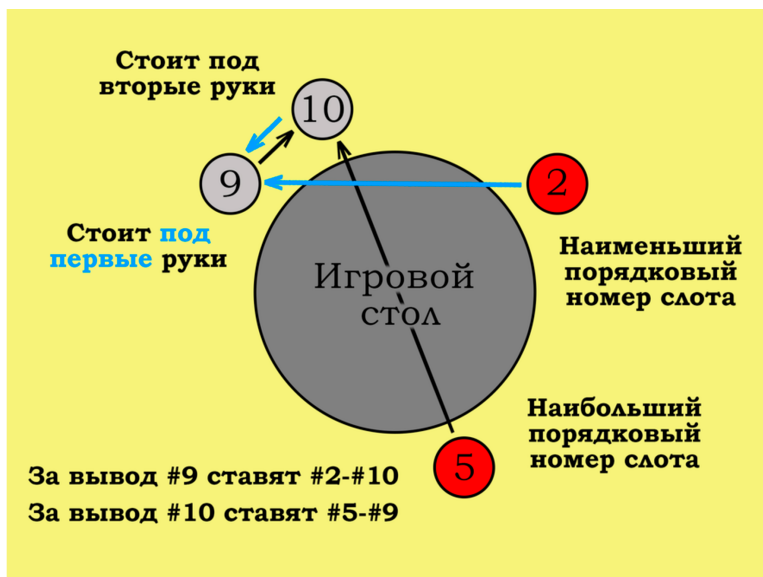


Рисунок 7. Пример универсального попила в угайке на 4-х.

Я понимаю, что и без «универсального правила» голосование элементарное. И всё же рекомендую сразу внести это правило в свой арсенал, так как оно пригодится вам в более сложных ситуациях. Это правило не догма, а лишь средство облегчения деления стола вам в помощь. Однако если делит другой красный игрок, то вы голосуете так, как он скажет.

Практикум:

Разомните мозги. Пройдите небольшую тренировку деления

стола для закрепления материала. Ваша задача — определить, кто куда голосует, используя универсальный попил. Деление делать в уме, без бумажки и ручки!

1. Угадайка #2, #8, #9 и #10. Выставлены #2 и #8.
2. Угадайка #1, #6, #8 и #9. Выставлены #8 и #1.
3. Угадайка #2, #8, #9 и #10. Выставлены #2 и #8.
4. Угадайка #4, #5, #7 и #9. Выставлены #9 и #7.
5. Угадайка #1, #5, #6 и #10. Выставлены #1 и #10.
6. Угадайка #2, #3, #4 и #9. Выставлены #3 и #4.

Ответы на практикум в приложении в конце книги.

ПОДЪЁМ НА НУЛЕВОМ КРУГЕ

Кто рано встаёт, тот хочу, чтоб был не я.

(с) С просторов Интернета

В каких ещё случаях мы снимаем двух игроков? В ряде ситуаций на нулевом круге!

Самая распространенная практика действий на нулевом круге на данный момент: выставить игрока #1 и игрока со второй половины стола с целью получения их позиции. Обычно выбирают слот #6. При этом игрок #1 даст свой расклад по столу, покажет зону подозрения, соберёт команду. В свою очередь #6 объяснит свою позицию по игрокам, которые говорили после него. Никого выводить из игры при этом не требуется.

Выгода заключается в том, что чем больше действий произойдет за игру, тем больше будет информации и, тем легче определиться с версией, найти красных игроков по тому, против кого они играют и голосуют. Вдобавок при распиле #1 vs #6 вероятность того, что стол сломается, крайне мала. Этот попил стал укоренившимся шаблоном, но не всегда лучшим вариантом. Пришло время расшатать устои и показать, что не всегда данный вариант рационален.

Подъём двоих игроков на нулевом круге поможет вам за всю партию вывести из игры двоих на десять человек, одного на семь, одного на пять и одного на три игрока в угадывке. Итого целых пять игроков!

Ставя на чашу весов количество информации и количество выведенных **подозрительных** игроков со стола, я рекомендую отдавать предпочтение возможности избавиться от максималь-

ного количества потенциально чёрных игроков. По умолчанию из-за этических и информационных соображений сокращать количество игроков с первого же круга не следует, так как у Шерифа будет только 1 проверка перед критическим кругом. Однако есть существенное НО, которое перекрывает спокойную игру без ускорения. А именно достаточно высокая вероятность смерти Шерифа сразу после нулевого круга.

Если лидер красных умрёт с чёрной проверкой, то вы уже не выведете 5 игроков. Если Шериф умрёт с красной проверкой, то маф на голосовании при подъёме троих сломает в себя. А если Шериф не умрёт, то скорее всего будет вторая линия игры, а это уже от двух (Шерифы дали чёрными друг друга) до четырёх (у Шерифов разные проверки) известных цветов. В текущих условиях скорее всего вас ждет свободное голосование или запуск баланса по одной из версий. Следовательно вам не видать вывода из игры пятерых игроков.

Вернёмся к нулевому кругу. При попиле двоих игроков и голосовании на подъём среди них не должно быть Шерифа, и нужно, чтобы соблюдалось одно из трёх условий (во всех остальных ситуациях лучше сыграть стандартную партию):

1. При голосовании оба игрока решают встать, так как подозревают друг друга.

В этом случае вы **всегда** за любую роль ставите за подъём двоих игроков. Если эти два игрока оба красные, то могут покинуть игру вместе, как право на ошибку. Если там есть мафия — отлично. Допустим, вы — единственный Шериф и подняли двоих на нулевом круге. У вас есть красная проверка. В данном случае можно вывести игрока в противовес наиболее красному из тех двоих, что ушли голосованием на нулевом круге.

2. На голосовании один из игроков хочет подняться с другим.

Это *ответственность* того, кто встаёт. Говоря о том, что хочет встать, игрок как бы говорит нам: «Не рассмотрю версию того, что тот, с кем я решил уйти из игры — мирный житель». Заявление о желании встать может быть мувом как от игрока мафии, так и от мирного жителя. Это не окрасняет и не очерняет. В любом случае, поднять зарубившихся между собой мирных жителей не ошибка, а реализация *права на ошибку*. (Такой вот тавтологический парадокс)

В любом случае при живом Шерифе в городе будет всё хорошо. Сохраняются шансы на победу 50% и выше.

3. На голосовании нет ни одного игрока, с которым вы уверенно поиграли или назвали скорее красным.

Зачем нам за столом личности, на которых нужно тратить лишнюю проверку, каждая из которых драгоценна? Нужно понимать, что вывод двоих не гарантирует наличие среди них чёрного игрока. Можно спокойно допускать, что за столом после подъёма может быть вся тройка мафов.

Ещё один момент: можно ли давать с высокой достоверностью красный цвет игрокам в связке в том случае, если за подъём двойки упал один или несколько чёрных голосов? Нет. Мафия может поставить руку и за вывод своего игрока, чтобы разбежаться или в расчёте на то, что не наберётся достаточное количество голосов. Но в целом, при живом Шерифе, который вне двойки, мафии невыгодно снимать двух подозрительных красных игроков, так как их можно снять по очереди на голосованиях, приведя к победе свою команду. Или слить на одного проверку Шерифа, другого снять. Не суть важно. Все эти моменты говорят о том, что анализ рук за подъём двоих обладает низкой достоверностью.

Для города вывод двойки может сыграть на руку в случае, если один из слотов стоит на отстреле. Высока вероятность про-

маха, так как мало кто знает правило стрельбы в случае, если вывели того, кого должны были убивать¹.

Кидать или не кидать за Шерифа свою руку за подъём нескольких игроков? С одной стороны вам, как лидеру города, невыгодно ускорение игры. С другой стороны, памятуя о повышенной вероятности собственной смерти от выстрела мафии, вам нужно сократить круг проверок и вывести максимум подозрительных кандидатур. Проголосовав за подъём, вы с большой долей вероятности спрячетесь от Дона и сможете усилить свою линию игры. Каким образом? Первое, что вы должны понимать и суметь донести городу, что голосование за вывод двойки в описанных выше *трёх условиях*, не является чёрным ходом. Наоборот — красным! Что выгодно городу, то выгодно и Шерифу!

Второе — своей проверкой вы сможете усилить свою линию игры. Если вы, будучи Шерифом, голосуете за подъём и большинство рук *не собирается*, то всегда идите проверять **того, за чей вывод** из игры вы ставили руку.

Если руки собрались, то проверьте противовес, оставленный выведенным игроком, или того, кого атаковал наиболее красный игрок из ушедшей двойки. В этом случае, при нахождении чёрного цвета, у города будет весь расклад для выбора именно вашей линии игры при круге на 7 человек.

После подъёма двойки за Шерифскую роль вы **всегда** вскрываетесь на утро. Раннее вскрытие гораздо краснее выжидательного по причине того, что, Дону выгоднее подстроиться под проверку, а любому мафу можно вскрыться в ответ на его чёрную проверку от вас.

Как заявить о своей роли? Просто поднимаете свой Шерифский значок. Всё. Остальное расскажете на своей речи. Показы-

¹ Стреляется первый красный по порядковому номеру, как при Шерифском круге. Убивают #1. Если #1 маф, то #2 и т. д.

вать свою проверку **до** наступления своей минуты нужно только в том случае, если в городе есть другая версия игры. Мгновенное вскрытие (до озвучивания жертвы) и придерживание информации о проверке осложняют чёрной команде покупку голосов. Как им играть? Против своих? Со своими? Кого атаковать? За чей голос бороться? Играть, отстрелив настоящего Шерифа, или стенка на стенку? Без понимания проверки лидера города есть возможность сделать тактическую ошибку, которая развалит игру команды мафии.

На круге после подъёма двойки имеет смысл действовать, исходя из предположения, будто бы тройка чёрных за столом. Если мафы в полном составе, то так мыслить полезно. Если это не так, то в любом случае будет время разобраться, так как круг не критический.

Ну а за мирных нужно просто выбрать линию игры и всем вместе голосовать в нужную кандидатуру.

Отдельно главы по слому не будет. Слом — это чёрный ход. Не играйте в сложные версии, не называйте мирным жителем того, кто ломает, даже выводя подозрительную кандидатуру. Сломал — уходи следом. Шериф не вскрывается. В случайные сломы не верим, особенно на турнирах. В обычных играх и по-прежнему, лучше быстрее начать новую игру если красный игрок совершил критическую ошибку.

Отдельно, если сломали в единственного Шерифа — снимают сломавшего, ПОТОМ снимают того **одного** игрока, кого **убитый в ночь на 7 человек оставляет мафией** (никаких попилов с подъёмом двойки на 6 человек! Это практически гарантированный слом и победа мафов 2 в 2). В случае продолжения игры при четверых застреленный игрок выбирает наиболее подозрительного, который, в свою очередь, определяется с кем он покинет игру.

Финты и рекомендации:

Для мирного жителя: Поднятие на нуле практически гарантированно лишает доп. баллов снятым на голосовании. Пользуйтесь в турнирной борьбе!

Для мафии: Можно спокойно поднимать своего чёрного. Это даже усилит версию в случае двух линий игры с запуском разбега. Не нужно бояться мафии остаться вдвоем! Дальше игра будет идти стандартно, с одним правом на ошибку у мирного города. Обычная партия с отстрелом после нулевого круга приобретает вид 6 vs 3. Партия с подъёмом на нулевой это 5 vs 2. Единственный нюанс — без смерти Шерифа в первую же ночь нужно будет играть команда на команду. Со смертью лидера красных с чёрной проверкой «сухие» шансы мафии на победу составляют приятные 63%.

ПОДЪЁМ ТРОИХ НА ШЕСТЬ ЧЕЛОВЕК

*«Танос сделал ровно то, что грозился.
Истребил 50% всех живых существ».*

(с) Чёрная вдова, Вселенная Marvel

Необходимость в подобном приёме возникает при правильно выбранной версии игры, чтобы довести её до победы. В городе был промах, и Шериф в ночь своей смерти делает третью красную проверку¹. Линия определена. На 6 человек есть 3 мирных жителя. Зачем снимать три человека сразу? Дело в том, что без этого приёма мирные жители могут проиграть игру.

Если поднимать одного человека, то мафия может выиграть 2 в 2. Ведь среди тройки непроверенных игроков есть один красный. Если поднимать двоих, то мафия может и будет ломать голосование в мирного жителя. А подъём тройки эту возможность для мафии перекрывает! Мы делим стол таким образом, чтобы чёрные игроки чисто физически не могли сломать в красного! Для этого **вынуждаем** одного из тех, кто стоит на голосовании, сделать красный ход для победы города, а именно, проголосовать в себя.

Если игрок отказывается это делать, то он — мафия. Или имеет нулевое понимание игры.

¹ Третья красная проверка даст математическую победу при правильном делении стола. С двумя красными и одной чёрной проверкой есть вероятность проиграть в угадке.

Как пилим? Игроки #1, #2, #3, #4, #5 и #6 за столом. #1, #4 и #5 — красные, #2, #3 и #6 не проверены.

За вывод игрока #2 ставят #2 и #3;

За вывод игрока #3 ставят #6 и #1;

За вывод игрока #6 ставят красные #4 и #5.

При сломе голосования мирные жители мгновенно добивают сломавшего, голосуя дружно в него. А если #2 не поставил в себя? Докиньте руку. #3 не поставил в #2 — снимайте #3! #6 не доставил в #3 — сломал сам в себя. #6 докинул в первую кандидатуру третий голос — снимайте #6 на повторном голосовании! Следовательно, голосование **абсолютно безопасно**, если мирные жители страхуют слом. Мафии в таком случае только сдаваться.

Красные игроки эту схему ниже согласовывают между собой и, естественно, запоминают, чтобы по ней проголосовать. В игре данное деление стола достаточно знать одному мирному жителю, за свою минуту он объясняет её остальным.

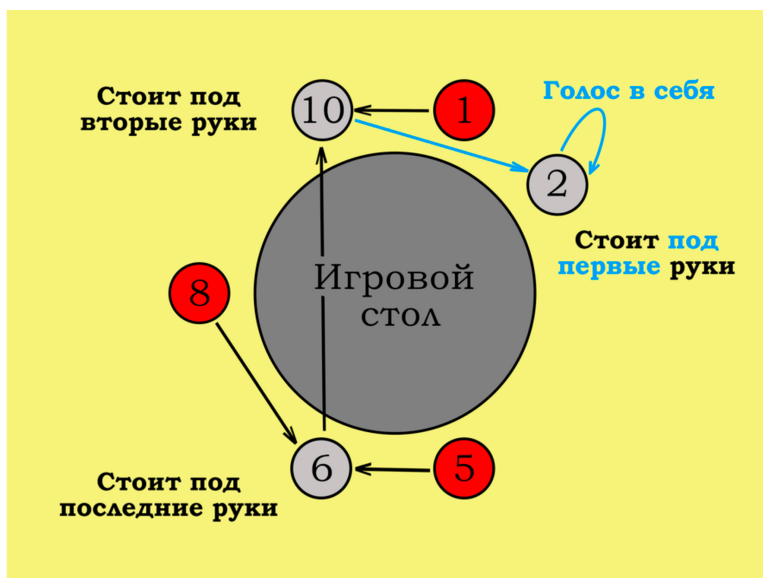


Рисунок 8. Иллюстрация правила подъёма троих при шестерых.

Правило по умолчанию:

1. За вывод игрока, выставленного **под первые руки** голосует **он сам** и **игрок, выставленный под вторые руки**.
2. За вывод игрока **под вторые руки** голосует игрок, выставленный **под третьи руки** и 1 мирный житель (по правилу возрастания).
3. Оставшиеся мирные жители голосуют в игрока, выставленного под третьи руки (по правилу возрастания два мирных с наибольшим порядковым номером).

Практикум:

Доведите навык деления стола в данной ситуации до автоматизма. 20 минут этой практики сделают вас уверенным пи-

лильщиком на 6 человек! Первые 8 примеров пишите на бумажке. Оставшиеся 8 — в уме. Критерий выполненного задания — способность быстрее, чем за 20 секунд сообразить, кто куда голосует. В реальной игре оставшиеся 40 секунд речи вам понадобятся для того, чтобы доступно и разборчиво объяснить деление стола всем за игровым столом.

Я предлагаю заодно закрепить для удобства правило деления «по возрастанию» вместо творческого.

1. #3, #9 и #10 — красные. Выставлены #1, #5 и #7.
2. #1, #7 и #9 — красные. Выставлены #3, #6 и #5.
3. #2, #9 и #10 — красные. Выставлены #4, #1 и #7.
4. #3, #4 и #6 — красные. Выставлены #5, #8 и #7.
5. #6, #8 и #9 — красные. Выставлены #1, #10 и #5.
6. #3, #7 и #9 — красные. Выставлены #10, #8 и #1.
7. #6, #8 и #9 — красные. Выставлены #5, #2 и #4.
8. #1, #2 и #6 — красные. Выставлены #8, #3 и #5.
9. #6, #8 и #10 — красные. Выставлены #3, #4 и #5.
10. #1, #8 и #9 — красные. Выставлены #7, #4 и #6.
11. #7, #8 и #10 — красные. Выставлены #1, #9 и #2.
12. #1, #7 и #9 — красные. Выставлены #10, #2 и #5.
13. #3, #4 и #6 — красные. Выставлены #9, #5 и #10.
14. #5, #8 и #10 — красные. Выставлены #1, #2 и #4.
15. #5, #6 и #7 — красные. Выставлены #8, #4 и #3.
16. #1, #8 и #10 — красные. Выставлены #9, #2 и #4.

В приложении к книге вы найдёте правильные ответы к задачам для самопроверки.

ПОДЪЁМ ТРОИХ НА ДЕВЯТЬ ЧЕЛОВЕК

«Трое с возу – Шерифу легче».

(с) Валерия Alice Федоскина

Для понимания важности этой главы считаю необходимым рассказать самый простой, понятный и наиболее часто исполняемый сценарий победы команды мафии. Чёрные игроки убивают Шерифа, отыгрывая друг против друга! Следовательно, при проверке одного игрока мафией другой становится красным и выигрывает игру 2 в 2 или на угадайке. Большая часть чёрных побед за столом с опытными игроками куётся именно таким образом, если только город не переругался сам по себе. Это гораздо проще и выгоднее с точки зрения мафии, чем играть команда на команду¹. Вы же помните, что вероятность победы мафии при двух линиях 50%, а без Шерифа на угадайке со всеми непроверенными 66%?

Следовательно, за команду красных необходимо создать **такие условия** для мафии, в которых НЕЛЬЗЯ безопасно разбегаться, т.е. играть друг против друга. И чтобы нельзя было бы играть без второй линии, убивая Шерифа. Всё это в совокупности даёт угроза снятия троих игроков на девять человек.

Обращусь для примера к реалиям игр, в которых минимум один игрок по невербальному поведению и ходам красный для всего стола. Его скорее всего убьют, либо он будет решать между конфликтующими игроками. Мирные не сыграют в версию, что

¹ Или «Стенка на стенку». Две версии игры, Шериф против Лжешерифа.

он чёрный. Бывает такое? Да практически в каждой партии один такой игрок вне первоотсрела есть! И тут единственный Шериф делает красную проверку. Итого уже 3 игрока из 9 — мирные жители. Если снять три подозрительные кандидатуры на ближайшем голосовании и сделать красную проверку, то даже при смерти Шерифа это приведет к победе мирного города! Ведь на 5 человек будет две красные проверки и тот мирный, с которым все уверенно поиграли с нулевого круга и в цвете которого никто не сомневается. Неплохо?¹

Я расскажу по какому принципу выбирать кандидатуры на подъём и уберу основные нелепые страхи подобного голосования, ведь есть мнение, что при живом единственном Шерифе тройка игроков не пилится. Но сначала добавим сверху аргументов относительно целесообразности подобного подъёма.

Мафии НЕ ВЫГОДЕН подъём троих игроков. Не выгоден на 100%. Абсолютно. Почему? Если на голосовании оказались два чёрных игрока и один красный, то Шериф может уничтожить команду чёрных одной проверкой, найдя последнего мафиози. Или точно на 5 человек будет, как минимум, +1 мирный житель и ещё 2 голосования, на которых последний игрок мафии может быть заголосован. Представьте: на 9 игроков вывели двух чёрных и одного красного. Убили Шерифа с красной проверкой, затем вывели мирного жителя, и город перешёл в угадайку. Город **вывел** голосованием двух мирных жителей, но мафия всё ещё не победила! Следовательно, поднятие троих подарило городу **дополнительное право на ошибку!**

Другое мнение состоит в том, что невыгодно поднимать одного чёрного и двух красных игроков. Так ли это? Считаем: мы уходим в ночь с 6 игроками и с пока ещё живым Шерифом, подняв при этом точно одного мафа и двух красных игроков. Выстрел в Шерифа, утром город просыпается впятером. Наступает

¹ С одной версией игры вы бы и так этому игроку проиграли при смерти Шерифа.

критика, как и при стандартной игре. Но мёртвый Шериф даст +1 цвет в стол на 5 игроков, чего не было бы при игре с выводом единственной кандидатуры на 9 человек. Один красный цвет на пятерых практически равноценен угадывке на 4 человека с 50% на победу. Чёрный цвет даст переход в угадывку, и не надо забывать, что мы уже реализовали дополнительное право на ошибку!

Какой бы вариант мы ни взяли — городу выгодно! Однако есть нюанс... Некоторые игроки боятся поражения 3 в 3 при голосовании с единственной линией игры. На что отвечу — если на попиле стоит тройка красных и сняли только одного кандидата, то при убийстве Шерифа ночью вы и так эту игру проигрываете в 90% случаев, даже если кого-то из оставшихся проверили. Мафы слишком хорошо сидят! На критике поднимут оставшегося из тройки. Поэтому нежелание снимать троих хуже, нежели фантомный риск проигрыша 3 в 3.

Исходя из описанных выше доводов, мирным ВСЕГДА выгоден подъём троих игроков на 9 человек. А мафии ВСЕГДА данный мув будет мешать одержать победу. Следовательно, ***желание поднять троих и встать в тройке с чёрными для себя игроками*** — красный ход. Даже встав мирным жителем с чёрным и красным игроком, вы сделаете главное — сохраните жизнь Шерифу, сделав его отстрел менее выгодным! Поэтому самый лучший вариант за чёрную карту при попиле троих — ломать вне зависимости от того, один чёрный игрок в тройке или несколько.

Как выбрать тройку? Обязательно снимать того, кто атакует вас или вашу красную проверку. Если таковых нет, то предлагаю использовать следующие варианты:

— Любая конфликтная связка из двух игроков и тот, кого могут снять на позднем круге (самый подозрительный игрок).

— Тот, кого вы подозреваете с тем, кого подозревает он сам + подозрительный игрок для стола.

— Те, кого бы вы по-очереди выводили из игры без проверки.

При каких условиях вам нельзя вставать в тройке? Вы — Шериф, красная проверка или большинство считают вас красным. По возможности лучше не вставать, а агитировать сделать это других людей. Но если город вас подозревает, то уходить надо обязательно с подозрительными кандидатурами, не давая мафии выиграть за счёт вашего ухода из игры на позднем круге. Уйти самому в тройке = повысить Шерифу вероятность чёрной проверки, т.к. он не потратит проверку на нас. Это выгодно.

Как делить стол? Наиболее красный для всех игрок или тот, кто хочет встать с игрового стола НЕ с Шерифами, делает распил. На голосование лучше выставлять как можно больше кандидатур на случай, если один или два игрока «посидят» на этот круг, как проверки или Шерифы.

Рассмотрим голосование, при котором нам нужно поднять игроков #1, #3 и #7. В первую кандидатуру **всегда** голосуют все три выставленных игрока. К остальным применяете универсальное правило попила с выбором голосующих по возрастанию их порядкового номера.

В любом случае, деление стола необходимо озвучивать городу!

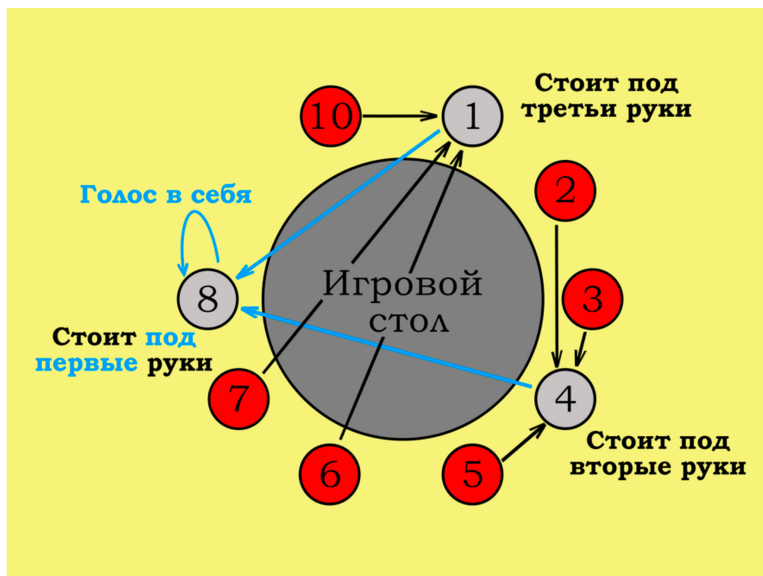


Рисунок 9. Иллюстрация правила подъёма троих при девятиых.

Правило по умолчанию:

1. В кандидатуру, выставленную под первые руки, голосует вся тройка выставленных игроков.
2. В кандидатуру под вторые руки — три игрока с начальных слотов по возрастанию.
3. Под третьи руки — оставшиеся три слота по возрастанию.

Это лишь чуть-чуть сложнее стандартных делёжек стола по-полам на 10 человек! Используя это правило, вам не надо каждый раз выдумывать новые непонятные распилов.

При условии отстрела игрока #10 и выборе тройки голосование на подъём выглядит следующим образом:

Выставлены **#1, #3, #7**.

#1, #3, #7 в **#1**;

#2, #4, #5 в **#3**;

#6, #8, #9 в **#7**.

Выставлены **#7, #8, #9**.

#7, #8, #9 в **#7**;

#1, #2, #3 в **#8**;

#4, #5, #6 в **#9**.

Выставлены **#4, #1** и **#6**.

#4, #1, #6 в **#4**;

#2, #3, #5 в **#1**;

#7, #8, #9 в **#6**.

Голосование для города полностью безопасно. Разберём первый пример: в **#1** голосуют игроки **#1, #3** и **#7**, игроки **#2, #4** и **#5** — в **#3**, а игроки **#6, #8** и **#9** — в **#7**. Если любой из игроков **#1, #3** или **#7** не голосует в указанную кандидатуру, город его добивает всеми руками. Это маф, который ломает попил!¹ В случае слома не нужно страховать, чтобы попил всё же случился. Чёрный игрок в любом случае на переголосовании сломает в себя, такие вещи делаются осознанно. Голосование в себя от игрока под первые руки — это **красный ход**, помогающий мирным победить! Отсутствие игры с городом и слом голосования — чёрный ход.

Как уже описал выше, мафии выгодно ломать попил. Поэтому приём можно использовать просто для того, чтобы вычислить чёрных игроков. Благодаря ему, на 9 человек вы снимете точно чёрного игрока и выявите тех, кто против пилёжки в тройке. Сопротивление подъёму — чёрный ход. При этом если маф ломает в себя, то вовсе не обязательно, что на голосовании были вместе

¹ Или игрок с нулевым пониманием игры.

с ним чёрные игроки! Но если ломают сразу двое, это уже другой вопрос. :)

Если в городе есть Лжешериф, то он в тройке не встаёт. Финт от Шерифа с чёрной проверкой: выставите игрока и предложите ему выбрать двух игроков на подъём. При этом объясните на основании аргументов, почему он точно должен встать с его позицией. Имея проверенного мафа, вам ещё выгоднее поднять тройку, среди которой обязательно должен быть ваш найденный чёрный.

Если город рассматривает версию подъёма тройки, в которой вы или ваша красная проверка, то вскрываться не нужно. Вы фолом озвучиваете текст следующего содержания: «Я и другой слот (ваша красная проверка) не голосуются. Свободное голосование либо другая тройка». И уже потом на утро вскроетесь. В идеале этот текст должна говорить красная проверка, прикрывающая Шерифа.

К моему глубокому сожалению, применение попилов может на практике оказаться болезненным. Не просто играть, когда понимаешь, что делать и почему это выгодно мирному городу, а другие — нет. И мирные жители ломают, делают чёрные ходы, сопротивляются. Тут помогает только просвещение. Если ваши столы к подобным мувам не готовы, то вы можете, как минимум, будучи подозрительным для города, вставать с мафией, *окрасняясь* при этом, или будучи единственной красной проверкой, пилить троих. Ведь слово красной проверки — закон.

Практикум:

Научитесь быстро пилить столы на 9 человек. Первые 3 примера с бумажкой и ручкой, оставшиеся — в уме. Кто по каким кандидатурам голосует, исходя из универсального попила?

1. Убит #7, выставлены #2, #9 и #10.
2. Убит #3, выставлены #8, #1 и #4.
3. Убит #10, выставлены #6, #2 и #8.
4. Убит #8, выставлены #3, #1 и #10.
5. Убит #2, выставлены #5, #9 и #4.
6. Убит #9, выставлены #10, #5 и #6.
7. Убит #1, выставлены #7, #10 и #3.
8. Убит #6, выставлены #2, #5 и #9.
9. Убит #4, выставлены #1, #7 и #6.
10. Убит #5, выставлены #10, #3 и #1.

Ответы для самопроверки в приложении в конце книги.

Финты и рекомендации:

Для Шерифа: Если вас всё же вскрыли на круге при девяти-рых с чёрной проверкой, то не называйте её. Скажите о том, что маф в озвученной тройке на подъём. И пока не важно, кто это.

Для чёрного: Разбег на случай, если всё совсем плохо: вы вне поднимаемой тройки и ваш Маф стоит под первые руки. Ломайте в него! Возможен попил с разбросом голосов 4-1-4 или вообще 4-0-5. Вы чёрный игрок и слетите на круге при семерых, а ваш маф тем самым окраснится и выиграет на угадайке: в него же ломал чёрный игрок. :)

Для мафии на разбег для покупки руки на критике: Ставьте в тройку своего Дона игры, Лжешерифа. Он перед голосованием вскрыется, попила не будет. А вы по логике будете с ним в разных командах, что купит вам решающий голос по счёту игры.

Для мафии при условии, что другие два ваших чёрных игрока сидят хорошо: ломайте в себя. Это не страшно.

Для красного: Провоцируйте конфликтные связки на подъём друг с другом. По мотивации и их реакции вы сможете определить чёрных игроков. Нежелание встать с подозрительным для себя игроком выдаёт мафов.

ПОДЪЁМ ЧЕТВЕРЫХ НА ВОСЕМЬ ЧЕЛОВЕК. ДВОЙКА ЧЁРНЫХ В ИГРЕ

«Как-то Уинстон Черчилль, признанный Шериф всех времен и народов, сказал: „Легче управлять нацией, чем воспитывать четверых детей“. Тогда-то в игре „Мафия“ и обрела популярность традиция поднимать четверых при восьмерых».

(с) Валерия Alice Федоскина

Подъём четверых на восемь человек — это вывод максимального количества подозрительных кандидатур или математическая победа. Есть всего две ситуации, когда это оправданно. Одну мы рассматриваем в этой главе, другую — в следующей.

Итак: в городе точно нет тройки чёрных. Сломали в мафа и убили Шерифа или наоборот, или с промахами. В общем, ушло по одному чёрному игроку с двух версий. Мы, как и ранее, будем использовать принцип голосования, при котором при всём желании мафии не удастся сломать в мирного жителя. Как выглядит попил при восьми игроках без #9 и #10, например?

Выводим #1, #7, #4 и #3:

в #1 голосуют **#1 и #7**; в #7 голосуют **#4 и #3**;

в #4 голосуют **#2 и #5**; в #3 голосуют **#6 и #8**.

В этом попиле любой недоставивший руку (ломающий) «улетает» всеми руками, как маф.

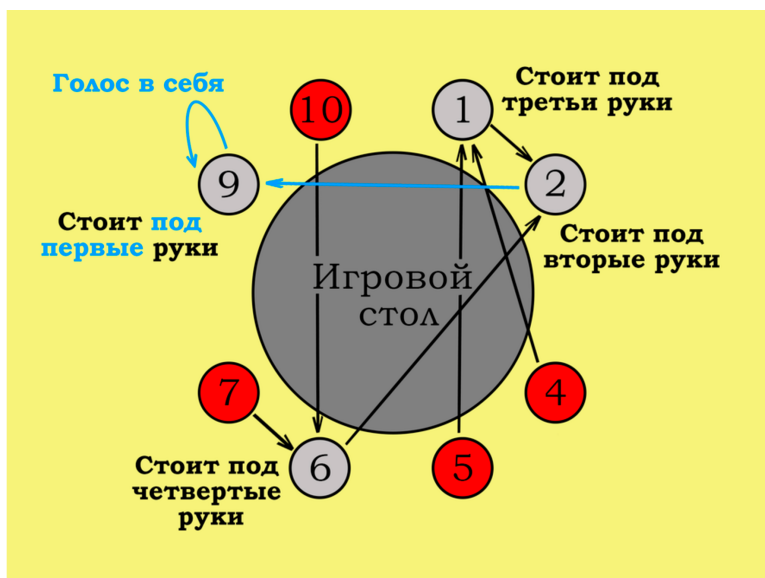


Рисунок 10. Иллюстрация правила подъёма четверых игроков.

Правило по умолчанию:

1. За вывод игрока под первые руки голосует он сам и игрок под вторые руки.
 2. За выставленного вторым на голосовании ставят игроки, выставленные под третьи и четвёртые руки.
 3. За вывод игрока под третьи руки ставят два мирных жителя в порядке возрастания.
 4. За вывод игрока под последние руки ставят два оставшихся мирных жителя в порядке возрастания.
- Ломающего попил добивают все игроки.

Практикум:

Распилите стол на 8 человек. Первые 4 варианта с использо-

ванием бумажки и ручки, оставшиеся 4 — в уме. За столом двойка чёрных игроков.

1. Убит #3, снят #7. Выставлены #1, #2, #4 и #5.
2. Убит #10, снят #2. Выставлены #9, #3, #1 и #7.
3. Убит #4, снят #2. Выставлены #5, #1, #8 и #10.
4. Убит #5, снят #6. Выставлены #9, #1, #7 и #3.
5. Убит #9, снят #10. Выставлены #8, #7, #6 и #5.
6. Убит #6, снят #8. Выставлены #2, #9, #4 и #7.
7. Убит #10, снят #3. Выставлены #8, #2, #9 и #5.
8. Убит #1, снят #3. Выставлены #5, #6, #7 и #10.

Ответы на практикум в приложении в конце книги.

ПОДЪЁМ ЧЕТВЕРЫХ НА ВОСЕМЬ ЧЕЛОВЕК. ВЕРСИЯ С НАЙДЕННЫМИ КОМАНДАМИ

*Кого поднимаем?
Проказницу мартышку, Осла,
Козла да Косолапого Мишку.*

(с) Мафиозная басня Крылова

Были промахи, и у города есть найденные команды на 8 человек. За столом сидит известная тройка чёрных по одной версии и двойка по другой. При принуждении города делать красные ходы (попил) ситуация даёт нам математическую победу, или, как минимум, провоцирование игроков мафии на слом голосования, что поможет нам выбрать версию и также принесёт победу.

Есть всего две вариации деления стола в зависимости от того, кто выставлен под первые руки.

Предположим, за столом нет игроков #9 и #10; по одной версии мафы — #4, #5 и #6; по другой — за столом двойка: #7 и #8. Вы снимаете четырёх игроков сейчас и пятого в угадайке.¹ Математическая победа.

Пример №1. Под первые руки будет стоять игрок той команды, по версии которой сейчас критический круг и которая может проиграть сейчас 3 в 3.

¹ Впервые предложил и описал стратегию г-н Шахист (Артем Пураев) в 2014 году.

За вывод **#7** ставят **#4** и **#5**.

За вывод **#8** ставят **#1** и **#6**.

За вывод **#4** ставят **#7** и **#8**.

За вывод **#5** ставят **#2** и **#3**.

Если за вывод кандидатуры под первые руки прилетает больше двух голосов, то всеми руками снимается игрок мафии из команды, которая сломала попил.

Само правило просто запомнить, оно естественно и логично:

1. В кандидатуру под первые руки (из версии с двумя мафами) голосует двойка чёрных по другой версии.

2. В кандидатуру под вторые руки — двойка чёрных по первой версии.

3. В кандидатуру под третьи руки — оставшийся чёрный и один красный. (Эту кандидатуру страхуют от слома! Маф может не доставить голос).

4. В последнюю кандидатуру по умолчанию отходят голоса оставшихся красных игроков.

Второй и третий пункт можно менять местами, тогда последовательность выставления другая. И страховка не требуется. Ключевой принцип: нужно постараться сбросить все чёрные голоса в 2 кандидатуры, выставленные вначале голосования. Тогда страховка не требуется. Идеально выставить сначала двух кандидатов из той команды, в которой находится только два игрока. Затем двух игроков из тройки.

Пример №2. Под первые руки стоит игрок из той команды, по версии которой сейчас круг не критический — они могут победить 3 в 3. В этом случае мы не можем пользоваться попилом из прошлой вариации, так как у команды мафии есть 3 руки, которых вполне достаточно для победы при условии, что на голосовании будут стоять 2 мирных жителя. Поэтому мы, как и при пилёжке на 9 человек, обязуем выставленного под первые руки

игрока проголосовать в себя. За столом те же игроки с #1 по #8; мафы по одной версии — #4, #5 и #6; по другой — за столом двойка #7 и #8. Выставлены #6, #5, #7 и #8.

За вывод игрока #6 ставят #6 и #5.

За вывод игрока #5 ставят #7 и #8.

За вывод игрока #7 ставят #4 и #1 (страхуют слом игрок #2 или #3).

За вывод игрока #8 ставят #2 и #3.

В виде правила голосование выглядит следующим образом:

1. В кандидатуру **под первые руки** голосует сам кандидат и игрок, который потенциально вместе с ним мафия.

2. В кандидатуру **под вторые руки** — двойка чёрных с другой стороны.

3. В кандидатуру **под третьи руки** — чёрный из противоположной версии и красный.

4. В **последнюю кандидатуру** по умолчанию отходят голоса известных мирных игроков.

Как вы можете заметить, второй попил существенно сложнее и требует от города большей координации. Поэтому имеет смысл перепилить голосование так, чтобы под первые руки стоял кто-то из двойки, а не из тройки чёрных игроков.

Проработка этой главы сделает вас чрезвычайно подкованным в «Мафии» игроком. В отличие от элементарного попила на угадайке именно попил четверых при известных командах является задачей не из лёгких. Вы уже готовы и натренированы, осталось лишь проявить немного усердия и закрепить принцип.

Практикум:

1. Мафы #2, #3 и #5 или #4 и #7. За столом нет #8 и #10. Выставлены #5, #3, #4 и #7.

2. Мафы #1, #7 и #10 или #5 и #6. За столом нет #2 и #9. Выставлены #1, #5, #7 и #6.

3. Мафы #2, #3 и #4 или #9 и #10. За столом нет #1 и #5. Выставлены #4, #9, #10 и #2.

4. Мафы #6, #8 и #9 или #1 и #7. За столом нет #3 и #10. Выставлены #9, #7, #8 и #1.

5. Мафы #8, #9 и #10 или #2 и #5. За столом нет #1 и #4. Выставлены #2, #5, #8 и #9.

6. Мафы #1, #4 и #6 или #5 и #10. За столом нет #7 и #9. Выставлены #5, #10, #4 и #6.

7. Мафы #4, #7 и #9 или #2 и #3. За столом нет #1 и #6. Выставлены #9, #4, #2 и #3.

8. Мафы #1, #2 и #3 или #9 и #10. За столом нет #4 и #5. Выставлены #1, #2, #3 и #9.

Ответы в приложении в конце книги.

Раздел 5:

Повышение уровня игры

х

Подготовка к турниру

х

**Особенности турнирных
стратегий**

ЛУЧШИЕ СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ИГРЫ

*«Если бы у меня было восемь часов на то,
чтобы срубить дерево, я потратил бы
шесть часов на то, чтобы наточить топор».*

(с) Авраам Линкольн

Этот раздел целиком посвящён турнирам, повышению уровня игры, дополнительным секретам и фишкам соревнований по игре «Мафия».

Как победить на турнире? Важно понять, что первое место — это **следствие высокого уровня игры** в сочетании с удачными обстоятельствами. Где уровень игры занимает главенствующую роль. Соотношение мастерства и удачи составляет 4 к 1.¹

Как правило, бесполезно заниматься повышением своего мастерства игры на самом турнире. Всё решает подготовка. Вы либо способны эффективно адаптироваться к различным игровым ситуациям, либо нет. Следовательно, либо вырываете победу из лап противоположной команды и побеждаете, либо проигрываете, получая опыт и выравнивая разницу в уровне игры. Победители не учатся, победители реализуют уровень игры, который они уже достигли! Именно поэтому нужно уметь играть ДО турнира, а не пытаться наверстать разрыв в скилле между игроками на самом соревновании.

Первый статистически важный параметр — это количество игр. Магистры игры «Мафия» за 2019 год только на турнирах

¹ Фактор удачи для попадания за финальный стол существенно ниже.

отыграли больше трёхсот игр, это минимум 240 часов за год. Десять суток! Наиболее трудоемкий путь — много играть и через этот опыт нарабатывать эффективные приёмы и стратегии. Однако, к сожалению, далеко не все с ростом количества игр делают аналогичный прогресс в уровне игры.

Для прогресса игрок должен делать работу над ошибками после каждой партии, анализируя ходы, действия, шаблоны суждений. Не только свои, но и подмечать аналогичное у других игроков, отбирая в свой арсенал верные действия и суждения.

Здесь нам играет на руку то, что при игре по логике наш мозг не может не учиться. Однако если человек играет не для развития или повышения мастерства, а например, для общения или получения удовольствия, фана, то процесс роста может растянуться на годы. Тот, чьё *внимание сосредоточено* на том, чтобы больше побеждать, при прочих равных, будет приходить к успеху в разы быстрее. Основная сложность на этом пути — заложить фундамент игры на победу.

Знания + практика = мастерство. Помните?

В обычной жизни человека сначала готовят к испытаниям в безопасных условиях и только потом выпускают «в поле». Пилот тренируется на симуляторах, боксёр отрабатывает удары на груше, хирург вырезает косточки из виноградинки и виноградинку же зашивает, имитируя сложные швы на органах. Учёба таким образом намного эффективнее, чем сразу «бросаться на амбразуру». Ведь без подготовки есть шанс нахватать вредных стратегий и привычек, которые переписывать зачастую сложнее, нежели закреплять старое и внедрять новое. К слову теоретическая подкованность у вас уже есть. Дело за практикой.

Тренировка №1:

Улучшаем речи через развитие ораторского мастерства, чтобы вас не снимали за плохо выговоренную минуту. Каким образом?

Шаг 1. Открываете любой именитый маф турнир на Youtube с хорошей записью звука.

Шаг 2. Пропускаете роли, включаете минуту игрока #1, прослушиваете её, ставите видео на паузу.

Шаг 3. Включаете диктофон и ровно минуту выговариваете речь, как если бы вы играли в этой игре на #2

Шаг 4. После записи своей минуты прослушиваете её, подмечая то, что стоит улучшить как в подаче своей минуты, так и в её содержании.

Шаг 5. Перезаписываете свою минуту, проведя работу над недочётами.

Шаг 6. Прodelываете шаги 3—5 для всех оставшихся речей до ухода города в ночь.

Шаг 7. После **Шага 6** определяете для себя тройку чёрных игроков, перематываете в начало ролика и узнаете роли.

Итого на всю тренировку у вас уйдет от 40 минут до часа в базовой версии. Даже работая лениво над своей речью по пять минут в день вместо сорока, ваши речи станут **качественно краснее**. Существенные различия будут уже через неделю.

Тренировка №2:

Развиваем умение аргументировать свою позицию, трактуя ситуацию за игровым столом в свою пользу. Попутно впитываем ходы, речи, аргументацию лучших игроков в игре «Мафия».

Шаг 1. Открываете любой именитый маф турнир на Youtube с хорошей записью звука.

Шаг 2. Пропускаете роли, включаете минуту игрока #1, прослушиваете её, ставите видео на паузу.

Шаг 3. Включаете диктофон и ровно минуту выговариваете речь, составляя её по формуле Факт — Интерпретация — Призыв к действию. Ваша задача найти в речи говорившего 2 факта, из которых выводите 2 мысли о том, что игрок скорее красный. Затем вы находите 2 факта и выводите 2 мысли о том, что игрок скорее чёрный. Итого половину речи вы потратите на очернение игрока, половину на окраснение. Факты, в принципе, могут быть одни и те же, но с разными интерпретациями. На каждого игрока у вас получится 4 связки.

Шаг 4. Выполняете **Шаг 3** по каждому из 10 игроков.

Шаг 5. После прослушивания всех 10 игроков определяете для себя тройку чёрных, перематываете в начало ролика и узнаете роли.

Тренировки №1 и №2 направлены на различные аспекты повышения умения играть, поэтому смешивать их не рекомендую. Сноски на более-менее приличные записи турниров вы сможете найти в конце книги, в приложении.

Тренировка 3:

Выравниваем эмоциональные и мета моменты для балансирования своей линии игры. Балансирование линий — это комплекс мер, направленный на то, чтобы ваш чёрный цвет перестали читать и считали скорее красным игроком. Лучший способ из тех, что мне известны — это игра «Мафия для двоих». Другой вариант — это просто тупо много играть так, чтобы пропал стресс от чёрной карты, но для быстрого повышения вашего мастерства этот способ не подойдёт.

Поэтому наш инструмент №1 — это «**Мафия на Двоих**». Для партии вам понадобится партнер и набор карт игры «Мафия». Если комплекта нет, то пойдут и просто игральные карты, две из которых будут с красной масти (мирный житель), одна — с чёрной (мафия).

Ход игры:

1. Втёмную случайно раздаются карты-роли: по одной игрокам (обозначим их как «Живые»), третья просто остаётся на столе и достаётся «Виртуальному игроку».

2. «Живые» игроки обязательно смотрят свои роли.

3. Начинается обсуждение, во время которого игроки общаются, и путём дискуссии, высказывания своих предположений и подозрений определяются с тем, у кого какая роль. На обсуждение отводится лимит времени — три минуты на раунд.

4. По истечении этого времени или раньше, если оба участника партии готовы сделать выбор, игроки одновременно жестом руки голосуют: показывают ту кандидатуру, которую они считают мафией.

5. Вскрываются роли. Наступает подсчёт очков. Мирный житель, обнаруживший мафию у живого игрока получают 1 победное очко. За найденную мафию в столе (у Виртуального игрока) — 1,5 победных очка. Если мирный житель ошибся и проголосовал в красного игрока, то игрок мафии получает 1 победное очко.

6. Наступает следующий раунд, пересдаются роли, идёт обсуждение, голосование и так до момента, пока один из игроков не наберёт оговоренное заранее количество победных очков, но обязательно так, чтобы разрыв между игроками был минимум в 2 очка. Следовательно, если счёт 6 vs 4,5, то играют дополнительные раунды. Я рекомендую играть до 5 очков.

«Мафия на Двоих» — это самостоятельная, очень глубокая игра в случае, если вы осознаёте, что в каждом раунде ваша цель состоит в том, чтобы с помощью уловок, действий и битвы умов вынудить противника принять выгодные вам решения и суждения; совершить ошибку. Вы можете получить от неё удовольствие, как от самостоятельной игры. По ней можно проводить турниры и играть на деньги.

Для целей тренировки я предлагаю следующее:

1. После голосования обязательно объясните, на основании чего (факты) вы определились с цветом игрока (интерпретация).
2. Если вы были правы, то соперник корректирует свою игру в соответствии с предоставленной вами информацией.
3. Если вы оказались не правы, то вы корректируете свою игру и перестаёте делать суждение по озвученному параметру.

Подобный разбор обеспечивает взрывной рост уровня игры и сделает ваш цвет нечитаемым.

ПОДГОТОВКА К ТУРНИРУ

«Главное перед приходом в школу не забыть голову».

(с) Школьный учитель

Переместимся по линии времени на момент за пару дней до турнира. В чём специфика подготовки к конкретному соревнованию? Ещё раз подчеркну, что **подготовка определяет всё**. По традиции в рекомендациях мы начнём от простого к сложному.

Прочитайте регламент турнира!

Первый пункт к моему удивлению не очевиден для многих игроков. Соревнования в ряде регионов проводятся как по официальным, так и по домашним (географическим) правилам. И те, и те время от времени дополняются. Поэтому, чтобы не остаться в дураках, изучите досконально ВЕСЬ регламент. Можно ли проверять стул?¹ Как оставить лучших ход? Есть ли подъём двоих при четверых? Правила меняются, и необходимо корректировать свою игру в соответствии с ними. К примеру, по текущим официальным инструкциям ФИИМ без знания процедуры лучшего хода можно запросто потерять дополнительные баллы пер-воотстрела. Вам оно надо?

¹ Стул — слот игрока, которого уже нет за столом. Стул проверяют в случае, если все живые мафиози уже найдены и нужно полностью собрать команду, найдя цвет ушедших непроверенных игроков.

Изучите противников.

С приходом онлайн договоров¹ стало не так важно понимать, речи каких игроков обычно не нравятся городу (их можно переиграть), кто плохо разбирается в цветах (купить или поймать на ошибке), кто обычно для города красный, а также связи игроков, которые хорошо находят друг друга. Это можно наблюдать в процессе партии.

На передний план вышли индивидуальные мувы и шаблоны, которые использует игрок: позиционные, метаигровые и эмоциональные. Например, за чёрную карту человек играет только с красными игроками против своих, агрессивен только за мирную карту. Склонен/не склонен играть по завещаниям. Также игрок может использовать тот или иной приём только за определённую роль. Знание подобных особенностей поможет вам в определении цветов и верной линии игры. Перед турниром полезно уделить пару вечеров, чтобы размяться с будущими соперниками. Опыт игры с ними — это большое преимущество. Я не рекомендую раскрывать на фановых играх перед турниром свои фишки, сильные стороны, играть на допы. Вам нужно понимать, что и другие игроки на предтурнирных встречах будут изучать вас. Поэтому можно играть чуть хуже обычного, особенно за чёрную карту. Ведь главная задача — собрать информацию. Знание = сила!

Подготовьте своё ресурсное состояние.

Как бы вы хорошо ни играли, если в момент старта турнира «котелок не варит», это неизбежно скажется на результатах. Кто-то лучше всего играет выпавшись, кто-то под кофе или энергетиком. Кому-то придают уверенность определённые ритуалы. В любом случае, важно осознавать, что от вашего физического

¹ Онлайн договорка = динамика.

и психического состояния напрямую зависит степень концентрации, скорость обработки информации и принятия решений, вовлечённость. Следовательно, это непосредственно влияет на результат игр.

В виде простых рекомендаций считаю, что не надо чрезмерно выпивать или объедаться. Оденьтесь в удобную красивую одежду, чтобы от вас не пахло или пахло вкусно, что позволит сосредоточить внимание не на том, как вас воспринимают, а на игре. Побейте на парковке вдали от посторонних глаз воображаемого противника или подышите спокойно с десятков минут. По большому счёту, вам нужно разрядить лишнее психическое и физическое напряжение, оставаясь при этом в хорошем самочувствии.

Сделайте заготовки.

В дополнение к нашему увесистому теоретическому и практическому багажу я рекомендую подготовить и заучить речи, шутки, пометки для открытия стола и заполнения пауз на первых четырёх слотах. Если будете использовать свои заготовки — отлично. Речь будет более ровной, спокойной, текучей и будет восприниматься более красной, по сравнению с экспромтом. В любом случае, эмоций всегда можно добавить и заучивать слово в слово нет надобности. Если вдруг по ситуации не нужно будет использовать речь, то вы все равно будете чувствовать себя подготовленным, следовательно, действовать более уверенно и расслабленно. А для многих игроков это является показателем красной карты. Необязательно готовить речи дома, можно сделать маленькие заготовки за несколько часов до турнира с описанием того, что с вами происходило накануне. В любом случае, наличие заготовки всегда лучше, чем её отсутствие.

11 МИНИ ГЛАВ В ОДНОЙ: ИГРА В ТАБЛИЦУ, ПРИМЕНЕНИЕ ФОЛОВ И ПРОЧЕЕ

*«Вся наша жизнь — сплошные соревнования.
За популярность, за любовь, за оценки,
за успех. Просто нужно знать правила,
по которым они проводятся».*

(с) Лиз Коли, «Красотка 13»

Питание и физическая форма

На самом соревновании действуют те же самые правила, что и до него: необходимо продолжать поддерживать свою пиковую физическую и психологическую форму. Игра «Мафия» может высасывать много сил и энергии, поэтому нужно обязательно во время турнира пить воду, делать перекусы, и я рекомендую принять витаминки для поддержания эффективной работы мозга. Между играми делайте перерывы, выходите на улицу, меняйте активность.

Фокус внимания и Тильт

В психологическом плане нужно обязательно в своём восприятии дробить турнир на игры и не объединять события в один кластер. Каждая удачная игра может давать своеобразный кураж и заряд позитива на будущее, однако все проигрыши нужно пропускать мимо себя. Ведь если «вариться» в неудаче, причём неважно по чьей вине, то мозг будет в той, предыдущей игре, перерабатывать прошлую ситуацию. Следовательно, часть внимания

будет «съедаться», и играть вы будете хуже. А нам важно максимизировать свои победы! Поковыряться в прошлом, разобрать партии можно и после турнира. Сейчас фокус внимания нужен на настоящем моменте. Помним, что на турнире, согласно таблице из второго раздела, за красную карту гроссмейстеры игры выигрывают примерно половину случаев. А чёрной картой проигрывают каждую третью и чаще. Поэтому отчаиваться не стоит, даже проиграв на турнире 3 из 10 партий подряд. Просто выигрывайте остальные! Считая иначе, есть возможность впасть в тильт, что обозначает состояние умственного или эмоционального замешательства, разочарования, при котором игрок принимает неоптимальные решения. Тильт для игрока смертелен. И чтобы защитить себя от впадения в это состояние, важно отыграть хорошо именно сейчас, именно следующую партию. А что было раньше? Наплевать!

Ставим интуицию других игроков себе на службу

Знаете ли вы о том, что такое интуиция и как она работает? Понимание того, что это за «зверь», поможет использовать её в своих интересах. Интуиция — это неосознанные быстрые решения, принимаемые бессознательно в обход рациональности, адекватности и логики игры. Просто чувствуешь так, а объяснить не можешь! Иногда такое ощущение является следствием обобщённого опыта взаимодействия с конкретным игроком, и это помогает, однако в большинстве случаев интуиция играет с нами злую шутку. Она действует **в угоду выгоде**, а не истины. Т.е. подсказывает вам проголосовать с тем игроком и в таких раскладах, в которых будет выгоднее вам! Например:

1. Если человек вам нравится, то интуиция подскажет поставить руку с ним.
2. Если негативные репутационные последствия выбора определённой линии будут для вас страшны, то чуйка подскажет сыграть по безопасной версии.

Если сильно обобщить, то интуиция подсказывает действие, которое купит голос либо обеспечит позитивное подкрепление, ожидание похвалы, лайков, славы, улучшения отношений благодаря, например, **голосованию вместе с игроком**. Либо ограждает вас от криков, разборок, угроз, физического давления, порицания со стороны окружающих в случае голосования вместе с вашим противником.

Именно поэтому интуиция очень хорошо играет на руку двум типами игроков:

- а) Няшечки-обаяшечки.
- б) Хамоватые, неуравновешенные агрессоры.

Поэтому для включения интуиции у игроков я бы порекомендовал до турнира подружиться, установить как можно более тёплые отношения для покупки рук на голосованиях и не ссориться с объективно слабыми (в плане уровня игры) соперниками. Вам ещё будут нужны их руки! Ну а если вы по типу личности агрессор, то не стесняйтесь проявлять свои тёмные стороны во всей красе. Можно сочетать оба варианта.

Игра в таблицу

Что такое «игра в таблицу»? Это голосование и выбор такой линии игры, которая вопреки ситуации за игровым столом сбивает лидеров рейтинга вниз или не даёт им подняться ещё выше в случае, если вы в одной с ними команде. Я сам, чисто из этических соображений, против игры в таблицу, но вы можете встретиться с игроками с иной точкой зрения. В борьбе все средства хороши vs мы же в «Мафию» играем, а не в места... Спорить на этот счёт можно вечно. В любом случае, вам нужно видеть и озвучивать игру в таблицу, перехватывая инициативу. Я прекрасно вижу подобные мувы и хочу рассказать о них вам. Применять их самим или нет — дело хозяйское. Как минимум, нужно уметь отстоять себя в случае, если из игры

«Мафия» противостояние перешло в плоскость битвы за место в турнире.

В каких случаях играют в таблицу и как? Исходя из определения, мы можем понять, что в таблицу может играть претендент за призовое место или выход в десятку, и сражение идёт, как правило, между двумя игроками. Но не всегда. И сначала разберём ситуацию, в которой один игрок вырвался вперёд всех.

В этом случае, как выглядит игра в таблицу?

На лидера начинает оказываться давление со стороны нескольких игроков и его:

а) Дают чёрной проверкой, чтобы снять на голосовании при девятерых, отняв допы.

б) Снимают, как подозрительного игрока, без аргументов.

Что это даёт остальным? В случае, если лидер красный игрок и город проигрывает, то это не даст ему подняться ещё выше в рейтинге. Снятому при девятерых редко дают большое количество допов, просто потому что город его вывел. Реализовав подобным образом право на ошибку, городу не так критично проиграть, ведь это не увеличит разрыв большинства. Однако если лидер рейтинга маф, то это действительно отбросит его вниз турнирной таблицы и даст шанс остальным. Поэтому, будучи мафией, можно достаточно смело давать лидера рейтинга чёрным и дальше действовать по обстоятельствам. Голоса против него уже потенциально заряжены.

Если будучи лидером в турнире вас снимают по беспределу, то перехватывайте инициативу, прямо говоря об этом. Ваша речь: *«Ребята, меня сняли вообще без аргументов, по беспределу. Игра в таблицу это, мягко говоря, не очень красиво»*.¹ Вы бли-

¹ Эту речь я услышал от игрока, который как раз-таки в таблицу и играет. Сказал он эту речь в более жёстких выражениях, но ему по статусу

*жайший круг играет **ТОЛЬКО В МОЮ ВЕРСИЮ**. # (х) чёрный, его выводите мне в противовес. Проверяете игрока # (у), его проверка даст то-то и то-то. Шериф игрок # (z). Дальше разберётесь. Ухожу красным, и вы поймёте это по голосованию. Пас.»*

Если борьба идёт не нескольких против одного, а между двумя, то при отстреле одного он жёстко завещает снимать с игрового стола другого. В случае перехода игры в подобную плоскость мы можем с чистой совестью озвучивать игру в таблицу и отмечать подобные завещания. А дальше **гнуть свою линию игры**.

Проблема получения доп. баллов

Три-четыре игры с заработанными доп. баллами может компенсировать целое поражение в одной из игр. Однако вопрос оценки действий, за которые эти самые допы поставят, сложен и субъективен. Например, награждать ли доп. баллом красного, который с нулевого круга жёстко сыграл против чёрного игрока, показал его на проверку, и впоследствии этого жителя Дон дал мафией? Кто-то скажет, мол да, игра достойная допов, без ошибок. А кто-то заметит, что своей атакой он повысил шанс Шерифа быть застреленным, потратил своей просьбой проверку на того, кого бы и так снял, а итоговый выбор ему в линии игры делать было не нужно, так как его дали чёрной проверкой. И кто прав? А в ситуациях, когда ты маф и твоя проверка или уход из игры даст команде победить? Наградят ли за это? Вопрос крайне неоднозначный. Но, в любом случае, за допы надо бороться и увеличивать свои шансы на их получение. Судьи в этом понимании такие же ведомые выгодой люди, как и игроки за столом. Следовательно, и на них распространяется позитив-

гроссмейстера судьи давали послабления за скрытые оскорбления. Но это, конечно, моё субъективное восприятие.

ное и негативное подкрепление. Ведущий — это скрытый участник партии, которого *вы должны впечатлить*. Можно сколько угодно говорить о непредвзятости тех или иных людей, однако люди тяготеют к тому, чтобы хоть малость, да подкинуть допов своим любимчикам, фаворитам, и не ставить допы тем, кто им не по душе. Потому что люди в сути своей субъективны.

Как мы можем «покупать» судью?

1. Выясните, если это возможно, на какие моменты обращает внимание человек в выставлении допов. Первое, что он скажет в речи — самое важное. Делайте в своей игре фокус на сказанное.

2. Подружитесь и установите хорошие отношения с судьёй.

3. На своих речах перечисляйте всё сделанное вами для победы.

4. После игры расскажите своему другу или одноклубнику все свои ходы так, чтобы ведущий это слышал.

Эмоциональные провокации

В большинстве случаев люди не любят эмоциональный стиль игры, но он может быть достаточно эффективен. У любого человека есть болевые точки, давя на которые, можно «вскрыть роль». К примеру, можно спровоцировать наездом, вбросами или хамскими высказываниями. Как правило, быть искренне взбешенным, разъярённым может только мирный житель, за редчайшим исключением — маф. Ведь наезд «за правду» против действительно чёрного игрока не вызовет у атакуемого столь бурной реакции. Поэтому хамская, слегка уничижительная позиция с последующей сменой собственной позиции (если атакуемого «бомбануло») имеет место быть, и может быть использована игроками против вас. Поэтому в современных реалиях надо уметь выходить из себя. Как сгенерировать подобную ярость? У каждого свой ключ к состоянию. Я, например, начинаю

заводиться от того, что мирные игроки переступают грани культурной логической игры, и собственное возмущение «вливаю» в свои речи.

За карту мафии выгодно поддерживать в городе не напряженное, а слегка разгильдяйско-расслабленное настроение, при котором думать особо и не хочется. За мирного играет на руку спокойное и вдумчивое состояние.

В качестве гибридной стратегии я могу порекомендовать за красную карту на нулевом и начале круга при девятикратном подерживать спокойную атмосферу, а потом вплоть до решающего голосования запускать эмоционал на полную катушку.

Скрывайте цвета

Бывало ли у вас такое, что в битве между двумя линиями игры победа за мафами буквально по всем ходам, разбегам и логике игры. Но *по странному стечению* обстоятельств решающая рука ставит свой голос вопреки логике и завещаниям правильно — за вывод игрока мафии? Практически каждый игрок со бывал в подобной ситуации. Связано это, конечно, с тем, что «Мафия» — это не только игра ходов и аргументов, но и возможности прочесть цвет по характерным действиям, эмоционалу, который мы частично затронули в прошлой части данной главы. В этом пункте я дам вам тайное оружие против чёрной команды, финт мирного жителя для победы города. Он, как и многое в данном разделе, находится в размытых границах этики, но при этом в рамках честной игры. Я подчеркиваю: ЧЕСТНОЙ игры.

Какова основная задача мирного жителя? Убедить в своей красноте, затем разобраться, кто за столом мафия, затем собрать голоса за вывод чёрных игроков. Всего три пункта, и в них **нет обязанности сообщать городу свою истинную позицию за игровым столом.**

Как используется данный мув? Если вы по любой из школ игры нашли игрока красным, то не обязательно в своей речи

озвучивать данную позицию в стол. Скройте это знание, не сыграйте с человеком или сыграйте очень аккуратно. Велик шанс того, что Лжешериф даст этого игрока проверенным чёрным, и за счёт этого вы разберётесь в игре, поймёте, кто является мафией.

Данный мув — бич сыгранных городов и турниров. Предположим, за столом сидит частый завсегдатай клуба, который очень плохо, бессвязно говорит и делает много чёрных ходов, но свои его эмоционально считают красным, легко в нём разбираются. Дав его чёрной проверкой, вы похороните себя и свою команду. Подобные ситуации стоит учитывать и в том числе для этого собирать информацию по участникам турнира, играть фановые партии перед основным соревнованием.

В нашем случае мы используем стратегию сокрытия цветов осознанно, чтобы поймать игрока команды мафия.

Используйте подстройку

Скорее всего вы, мой дорогой читатель, особенная и уникальная личность.¹ Но, к сожалению, для покупки голоса вам нужно не демонстрировать себя во всей красе, а быть с людьми на одной волне. Слишком отличающийся от своего собственного шаблон речи, мышления, суждений, сложно воспринять. Законстелому логику не понять эмоциональщика, новичку не вникнуть в выводы по счёту и голосованию и прочее. Более того, яркость, броскость и выпендрёж может навредить вашему имиджу и раздражать других людей, вследствие чего они будут ставить руки за ваш вывод из игры. Просто потому что вы им не нравитесь. Белых ворон не любят и могут голосовать, просто потому что Вы — это не Они.

Для того, чтобы не допустить такую ситуацию, вам нужна харизма, юмор, авторитет, но «в сердце» похожести лежит без-

¹ Просто потому, что каждый житель Земли неповторим :)

опасность. Когда вы одинаковы, тогда вы предсказуемы. И вам можно доверять. Поэтому для покупки голосов и «досиживания» до поздних кругов жизненно важно говорить с игроками теми же самыми словами, тем же самым темпом голоса, в похожем стиле. Тогда вас будут принимать «за своего». Для результативности нужно, в первую очередь, играть от других игроков, а не от себя.

Использование фолов

За игру вам доступно 3 возможности вклиниться в игровой процесс вне своей речи, и, к сожалению, многие люди бездумно используют этот инструмент, растрачивая его на шутки или вообще получают замечание ради самого замечания. А ведь фолы имеют значительный потенциал в виде игрового действия, хода. Что можно им сделать?

Фолом можно спасти город от слома на голосовании, выкрикнув правильный попил.

Фолом можно вбить последний гвоздь в крышку гроба игрока противоположной команды.

Фолом можно сделать разбег со своим чёрным игроком.

Фолом можно сбить противника с мысли во время его минуты.

Фолом можно уничтожить ключевой аргумент противника с помощью своего контраргумента.

Фолом можно переубедить игроков и собрать руки за вывод того, кого вам необходимо заголосовать.

Поэтому держите в голове, что минимум 2 фолы вам необходимо оставить в запасе на решающий круг.

Апелляции

В игру «Мафия» постоянно приходят новые люди и, к сожалению, среди них могут встречаться незрелые личности, нару-

шающие правила, или вообще использующие сговор или мошеннические действия. Сообщество очень много делает для борьбы с фаворитизмом и нечестной игрой. Но, к сожалению, в борьбе за титул, крупную сумму денег или материальный приз не самая приятная сторона человеческой природы может выйти наружу. Знайте, что при нечестном присуждении победы, при распределении доп. баллов, при указанных **в правилах** ситуациях (как по недосмотру судей, так и по возможному сговору) турнирные очки могут быть отняты.

Поэтому ваша ответственность за сохранение культуры, традиций честного соревнования и ценностей игры «Мафия» — подавать апелляции и отстаивать свою позицию, ссылаясь на пункты и положения правил и регламента. Даже если ваша команда победила ввиду нечестных действий! Честность в соблюдении правил — это столп и основа игры, без которых она умрёт.

Помните, что у вас есть возможность и полное право обратиться к судьям и организаторам с требованием пересмотреть исход игры или распределение доп. баллов.

Как вы можете заметить, в этом разделе встречаются достаточно «тёмные» аспекты турнирной игры. Нужно понимать, что подобные неприятные мувы и ситуации могут случиться, и полезно к ним быть подготовленными. Предупреждён значит вооружён.

Раздел 6:

Послесловие

х

Пожелания

х

Ответы на задания

ПОСЛЕСЛОВИЕ

«Любой конец — это новое начало».

(с) Сьюзен Хэйуорд

Наше погружение в мир «Мафии» подходит к своему завершению. Но путешествие каждого отдельного человека в рамках игры продолжается. Развивается как сообщество в целом, так и каждый человек, себя к нему причисляющий.

Люди уходят и приходят, поэтому для поддержания и развития «Мафии» жизненно необходимо обеспечить преемственность знаний, чтобы раз за разом не изобретать колесо. Мы не можем знать о том, как преобразится наше сообщество спустя 5, 10 или даже 100 лет. Часть этой миссии я реализовал и передаю эстафету вам.

Каким будет будущее? Я не знаю. Но, определённо, **каждый из вас его формирует**. Играйте в удовольствие, побеждайте, развивайте себя, игру, свои клубы, и кто знает, может быть ваш турнир, книга, мастер-класс, или выступление на крупном соревновании вдохновит множество людей связать часть своей жизни с игрой «Мафия».

Вперёд за игровой стол и к новым победам!

ПРИЛОЖЕНИЕ

Глава: Концепция «простой» игры

Ответ на Задачу №1.

Вы, две красные проверки и кто-то один из #5 и #7 красные. Соответственно, потенциальные тройки чёрных только #5, #6 и #8 или #6, #7 и #8. #6 и #8 снимаем по очереди, город переходит в угадайку.

Глава: Вероятности с учётом красного в завещании + задачи на счёт

Ответ на Задачу №2.

Вы — красный, #9 — красная проверка. Среди #5 и #6 один мирный житель. За столом двойка чёрных. С помощью вычитания мы находим мафию в лице игрока #7 вне зависимости от того, кто что говорит.

Глава: Подъём двоих в угадайке на четыре человека

1. 89 в 2, 210 в 8. 2. 16 в 8, 89 в 1. 3. 89 в 2, 210 в 8.
4. 47 в 9, 59 в 7. 5. 510 в 1, 6 в 10. 6. 24 в 3, 39 в 4.

Глава: Подъём троих на шесть человек

1. 15 в 1, 73 в 5, 910 в 7. 2. 36 в 3, 51 в 6, 79 в 5.
3. 14 в 4, 27 в 1, 910 в 7. 4. 58 в 5, 37 в 8, 46 в 7.
5. 110 в 1, 56 в 10, 89 в 5. 6. 810 в 10, 13 в 8, 79 в 1.
7. 25 в 5, 46 в 2, 89 в 4. 8. 38 в 8, 15 в 3, 26 в 5.

9. 34 в 3, 58 в 4, 810 в 5. 10. 74 в 7, 16 в 4, 89 в 6.
11. 19 в 1, 27 в 9, 810 в 2. 12. 210 в 10, 15 в 2,
79 в 5.
13. 59 в 9, 310 в 5, 46 в 10. 14. 12 в 1, 45 в 2,
810 в 4.
15. 48 в 8, 35 в 4, 67 в 3. 16. 29 в 9, 14 в 2, 810 в 4.

Глава: Подъём троих на девять человек

1. 2910 в 2, 134 в 9, 568 в 10.
2. 814 в 8, 256 в 1, 7910 в 4.
3. 628 в 6, 134 в 2, 7910 в 8.
4. 3110 в 3, 245 в 1, 679 в 10.
5. 594 в 5, 136 в 9, 7810 в 4.
6. 1056 в 10, 123 в 5, 478 в 6.
7. 7103 в 3, 245 в 10, 689 в 3.
8. 259 в 2, 134 в 5, 7810 в 9.
9. 176 в 1, 235 в 7, 8910 в 6.
10. 1031 в 10, 246 в 3, 789 в 1.

**Глава: Подъём четверых на восемь человек. Версия с двой-
кой чёрных за игровым столом.**

1. 12 в 1, 45 в 2, 68 в 4, 910 в 5.
2. 93 в 9, 17 в 3, 45 в 1, 68 в 7.
3. 51 в 1, 810 в 1, 36 в 8, 79 в 10.
4. 91 в 9, 73 в 1, 24 в 7, 810 в 3.
5. 87 в 8, 65 в 7, 12 в 6, 23 в 5.
6. 29 в 2, 47 в 9, 13 в 4, 510 в 7.
7. 82 в 8, 95 в 2, 14 в 9, 67 в 5.
8. 56 в 5, 710 в 6, 24 в 7, 89 в 10.

**Глава: Подъём четверых на восемь человек. Версия с най-
денными командами**

Латинскими буквами обозначены разные слоты, без принци-
пиальной привязки к номеру игрока. В вариантах их наличие го-

ворит о том, что все разбросы рук правильные. За исключением пары голосований, в которых нужно будет страховать чёрную руку, которая должна ставить в кандидатуру под третьи руки и может сломать с помощью недоставления в того, кто стоит на голосовании последним.

1. 53 в 5, 47 в 3, 12 в 4, 59 в 7.
2. 17 в 1, 310 в 5, 56 в 7, 48 в 6.
3. 24 в 4, **3A** в 9, **BC** в 10, **DE** в 2.
4. 96 в 9, 82 в 7, 17 в 8, 45 в 1
5. 89 в 2, 310 в 5, 25 в 8, 67 в 9
6. 14 в 5, 26 в 10, 510 в 4, 38 в 6
7. 49 в 9, **AB** в 4, **CD** в 2, **EF** в 3.
8. 12 в 1, **AB** в 2, **CD** в 3, **EF** в 9.

Глава: Лучшие способы повышения уровня игры

Рекомендуемые турниры и контент площадки для тренировки:

Mafia World Tour Grossmeisters, за последние 3 года.

Ютуб канал Эрнеста Федорова;

Ютуб канал Big Ben Mafia Club;

Ютуб канал Маф-Клуб SHOWTIME;

Ютуб канал Mafia Kharkov.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
Раздел 1: Сила убеждения x Ментальная настройка x	
Стратегия на игру	7
Основная задача в игре «Мафия»	9
Убеждение «Ракетой» в игре «Мафия»	13
Как оценить свой уровень игры	17
Особенности игры на дополнительные баллы	23
Раздел 2: Мощь логики x Содержательность речей x	
Достоверное определение цвета роли	27
Логика в классической «Мафии»	29
Как определиться с кандидатурой на вывод из игры?	33
Максимально достоверный счёт игры	43
7 главных дилемм в оценке цвета игрока	49
Концепция «простой» игры	53
Вероятности с учётом красного в завещании + задачи на счёт	55
Раздел 3: Игра на различных кругах x Финты x Красные vs Чёрные	59
Ключевые задачи мирного жителя	61
Нулевой круг	64
На чём фокусировать внимание в минуте игрока?	68
Как выбрать, кого проверить?	72
Действия города при промахе мафии в первую ночь	76
Пятиступенчатое завещание	79
Круг на 9 человек	85
Критика на 7 человек. Мирные	89
Критика на 7 человек. Мафия	91
За пределами критики. Мусорные суждения по итогам голосований	93
Двойное свободное голосование на 5 человек	96
Круг на 5 человек за мафию	98
Угадайка	100

Раздел 4: Ходы x Дело техники x Математическая победа	105
Победа — дело техники	107
Подъём двоих в угадке на четыре человека	109
Подъём на нулевом круге	113
Подъём троих на шесть человек	119
Подъём троих на девять человек	123
Подъём четверых на восемь человек. Двойка чёрных в игре	131
Подъём четверых на восемь человек. Версия с найденными командами	134
Раздел 5: Повышение уровня игры x Подготовка к турниру x Особенности турнирных стратегий	139
Лучшие способы повышения уровня игры	141
Подготовка к турниру	147
11 мини глав в одной: Игра в таблицу, применение фолов и прочее	150
Раздел 6: Послесловие x Пожелания x Ответы на задания	161
Послесловие	163
Приложение	164

Дмитрий Новик

50 оттенков красного
Победные стратегии. Классическая мафия

Обложка и иллюстрации Максим Берестнев

Редактура Ринат Бейбутов

Редактура Сергей Лисин

Редактура Валерия Моторная

Редактура Екатерина Бытова

Теория вероятности и Иван Овинов
статистика

НЕ ПЕЧАТАТЬ!!!

НЕ ПЕЧАТАТЬ!!!

ISBN 978-5-0051-3370-0



9 785005 133700 >