* Автокатастрофа (она же "Перестрелка") — ситуация, где двое (Простая автокатастрофа) или более (Сложная автокатастрофа) игроков в результате голосования набрали против себя одинаковое количество голосов.
* Атаковать (конфликтовать, нападать) — производить действия, направленные против другого игрока (очернять, выставлять, голосовать, просить проверить)
* Баланс — ситуация между «проверенными» и/или «вскрывшимися» игроками после вскрытия нескольких Шерифов (например, между двумя вскрывшимися Шерифами, двумя Черными проверками вскрывшихся Шерифов, вскрывшимся Шерифом и «проверенным» им Черным), которых в большинстве случаев для «гарантированного продолжения игры» Красные игроки должны по очереди выставлять и выводить.
* Бесцветный — то же, что и «серый» игрок.
* Бетонировать друг друга — искусственный конфликт, который создают между собой Черные игроки, подставляясь Шерифу под проверку, в результате которой один из них может «замазаться» и стать Бетонным Красным игроком, жестко попросившим проверить Черного игрока.
* Бетонный Красный (Красный по бетонной версии, Красный по ходам) — непроверенный игрок, которого следует считать Красным (не 100%, но наиболее вероятно), исходя из его красных ходов (не речи, а именно ходов таких как: требование проверить Черного игрока, выставление, голосование) против других игроков, которых считают Черными или Проверенными Черными. В большинстве случаев Бетонный непроверенный Красный должен считаться таковым до Угадайки по его правильной последовательной Красной игре (требовал проверить Черного игрока; выставлял и выводил Проверенных Черных; выводил игроков из обеих противоположных команд при двух Шерифах; спас Проверенного Красного или Шерифа, поделив стол или «сломав» голосование в Черного; голосовал вместе с Красными в отсутствии Шерифа и т.п.) В Угадайке, если Бетонный игрок не отстрелится, как самый Красный за столом, и не проверится Шерифом, можно попробовать среди прочих рассмотреть версию, что он может быть «замазанным Черным».
* Вести стол — мнение игрока, на которое ориентируется большинство остальных игроков при выборе общей тактики игры и выборе, против кого голосовать.
* Взять в команду (взять в свою команду, взять в красную команду) — обозначить свое желание объединиться в игре с каким-либо игроку, считая его Красным по речи, ходам и/или неигровым моментам.
* Вскрываться (открываться) ЛжеШерифом — ситуация в игре, когда Черный игрок объявляет себя (знаками и/или словами) Шерифом остальным игрокам.
* Вскрываться (открываться) Шерифом — ситуация в игре, когда настоящий Шериф объявляет себя (знаками и/или) остальным игрокам. В большинстве случаев Шериф обязан вскрываться на критическом круге, когда за столом остается 7 или 8 игроков, и большая вероятность победы Мафии «три в три».
* Вывести (вынести, снести, убрать, заголосовать) игрока — ситуация, когда игроки утром в результате голосования большинством голосов принимают решение о выводе из игры одного или нескольких игроков.
* Выиграть всухую (три в три) — абсолютный выигрыш Черной команды, когда Мафия остается за столом в живых полным составом против трех Красных.
* Выплыть — выиграть игру в безнадежной ситуации.
* Выставлять игрока (кандидатуру) — во время своей речи выставить игрока на Голосование, поставив на стол кулак с поднятым вверх большим пальцем, одновременно произнеся фразу в установленной правилами форме: «Я выставляю Игрока No…».
* Выставлять вперед — ситуация на первом круге, когда один из игроков выставляет другого вперед до его речи, зачастую не имея на то достаточных оснований.
* Выставлять под первые руки — ситуация,когда после выставления игрок оказывается первым среди выставленных на голосование игроков. В большинстве случаев самая безопасная для выставленного игрока ситуация – после него выставят других игроков, а о нем самом на голосовании могут просто «забыть».
* Выставлять под последние руки — ситуация,когда после выставления игрок оказывается последним среди выставленных на голосование игроков
* Гарантированное продолжение игры (сыграть в Баланс) — так называют итог голосования на Критическом круге, в результате которого Черные не могут выиграть три в три или два в два. Как правило, это происходит на следующее Утро после вскрытия двух Шерифов, когда один из них или Черная проверка одного из них уже были выведены из игры в результате голосования. Теперь обычные Непроверенные Красные игроки не знают, кто является настоящим Шерифом, и для увеличения своих шансов на победу начинают выводить противоположные проверки Шерифов. Например, при вскрытии двух Шерифов сначала выводят Черную проверку одного Шерифа, на следующее Утро — либо этого Шерифа, либо Черную проверку другого Шерифа.
* Голосование — процесс, во время которого игроки Утром отдают свой голос, голосуют друг против друга.
* Голосовать (поставить руку, ставить руку) — отдать свой голос против конкретного игрока с помощью установленного правилами жеста – четко поставить на стол кулак с вытянутым вверх большим пальцем в то время как Ведущий произносит номер выставленного на Голосование игрока.
* Город (стол, жители города) — все действующие игроки.
* Городская мафия — неклассический популярный вариант игры, при котором она не ограничивается 10-ю игроками, а может быть усложнена как дополнительным кол-вом участников, так и дополнительными персонажами (Маньяк, Доктор, Путана и др.).
* Давать на проверку — рекомендовать Шерифу проверить какого-либо подозрительного игрока.
* Делать заявление — ситуация, когда игрок открыто заявляет или показывает знаками, что он — Шериф или Проверенный Красный, или жестко требует не голосовать против себя (например: «я должен посидеть», «у меня есть причины не голосоваться», «имею основание посидеть за столом»), намекая на то, что может быть таковым и обоснует свое заявление на следующем Круге.
* Делить стол (пилить стол, автокатастрофа, перестрелка) — разделить голоса игроков таким образом, чтобы каждый из голосуемых набрал против себя одинаковое количество голосов на голосовании.
* Договорка — игровая ситуация в Нулевую игровую ночь, во время которой Черные без слов, знаками договариваются о тактике дальнейшей игры (в т.ч. о порядке отстрела, проверках, маяках).
* Договорка простая — наиболее распространенный вариант Договорки, когда Дон в Нулевую ночь заранее решает, кого и в какой последовательности следует отстреливать и проверять, и показывает своим Черным порядок отстрела и маяк о результативной проверке Шерифа.
* Договорка сложная (Договорка on-line) — вариант Договорки, когда Дон решает показывать игроков на отстрел в процессе игры маяками по утрам, а не назначает отстрел и проверки заранее.
* Доехать (досидеть, доплыть) — оказаться в финале игры (Угадайке) или выиграть игру без каких-либо особых собственных усилий для победы за счет активных действий других игроков или обычного везения.
* Докинуть (доставить, подставить) руку — внезапно поставить руку в конце голосования за какого-либо игрока, чтобы попытаться вывести его из игры «решающей рукой».
* Дон — главный среди Черных (один из 3-х Черных игроков). Основная цель Дона как можно быстрее найти, вычислить и вывести из игры Шерифа, наиболее опасного для Мафии игрока, способного объединить Красных и искать Черных по Ночам.
* Достучаться — убедить игрока изменить свое жесткое мнение, позицию по игре, отношение к цвету других игроков.
* Жесткий ход (сделать жесткий ход, сделать ход) — сделать результативное действие (потребовать проверку, выставить, назвать игрока «точно черным» или «точно красным», проголосовать, вывести игрока решающей рукой, не дать вывести игрока, поделив стол и т.п.), по которому можно сделать вывод за кого или против кого играет тот или иной игрок.
* Завещание игрока — ситуация, когда любой убитый или заголосованный игрок в своей прощальной речи дает советы оставшимся в живых, с кем, против кого и как им следует играть, может назвать предположительную тройку Черных игроков.
* Замазанный Черный — Черный игрок, которого Стол считает Красным из-за того, что Мафия искусственно «играет» против него. Это могут быть также взаимные действия Черных игроков друг против друга для окраснения — замазывания одного из них в результате проверки другого.
* Замечание (предупреждение) — ситуация, когда Ведущий делает замечание игроку, нарушившего принятые правила (например: разговор не в свою минуту, излишняя жестикуляция и эмоционирование, касания игроков и Ведущего Утром и т.п.). За три замечания, полученные во время игры накопительным итогом, игрок лишается слова в свою ближайшую речь, а за четыре — удаляется Ведущим из-за стола без права последнего слова.
* Заснуть (засыпать, уйти в Ночь) — после соответствующей команды Ведущего «Ночь! (Дон/Шериф/Город засыпает!» все игроки обязаны закрыть глаза, надеть маску, наклонить вниз голову, откинуться на спинку стула, убрать руки со стола, прекратить разговоры и жестикуляцию.
* Играть вперед (не играть вперед) — заявлять на первом круге о готовности поиграть (не играть) с каким-либо игроком вне зависимости от его будущей речи, как правило, без каких либо оснований. В большинстве случаев вызывает подозрение у Красных игроков.
* Играть по глазам (играть по зрачкам) — ситуация, когда некоторые игроки пытаются на Первом круге вычислить Черных по размеру зрачков после просыпания (зрачки узкие – спал, маску не снимал, нет реакции на свет или эмоции; зрачки широкие – не спал, договаривался, большую часть ночи был без маски, реакция на свет или эмоции). Однако, размер зрачков зависит во многом от физиологии конкретного человека, и слепо полагаться на этот «метод 100% определения Черных» ни в коем случае не следует. Играть следует по логике речей, выставления и голосования.
* Играть по эмоциям — некоторые, в основном, неопытные игроки предпочитают играть только на основании своей собственной эмоциональной оценки игроков (нравится-не нравится, верю-не верю), а также «умения читать» мимику и жесты. Такая однобокая игра в большинстве случаев приводит Красных к поражению, поскольку Мафия прежде всего игра логическая и математическая, а умение эмоционально правильно оценивать людей является лишь дополнительным, но никак не основным фактором для выигрыша. Хотя встречаются игроки-интуиты с хорошими психологическими навыками, способными в большинстве случаев сразу вычислять Черных уже на Первом круге. Но лучше все-таки эмоциональную оценку сочетать с логической оценкой речей и ходов.
* Интуит — игрок, очень часто с Первого круга правильно определяющий Черных игроков по своим внутренним ощущениям и на основе психологических навыков еще до начала счета и логики игры.

1 из 8

* Касание игрока – запрещенное действие игроков по отношению друг к другу во время игры (в большинстве случаев — когда Шериф хочет дать знать Красному игроку, что он проверен). Если Ведущий заметит это Днем, то игрок получит замечание, а если Ночью – будет удален из-за стола без права голоса.
* Каспер (играть с Каспером, играть девятью) — когда для полноценной игры не хватает одного человека, 9 игроков заранее договариваются о том, что Мафия в первую ночь «убивает» недостающего игрока «Каспера». Есть усложненный вариант игры с Каспером, когда для уравнивания шансов Черной и Красной команд игроки еще договариваются, что ни Дон, ни Шериф в первую ночь никого не проверяют.
* Катастрофа – то же, что и «автокатастрофа»
* Корона (надеть корону) – неэтичное поведение игрока (общение «свысока») во время и после игр по отношению к другим игрокам из-за завышенной самооценки своей игры, опыта, результатов.
* Красные игроки (Мирные жители) — одна из двух противоборствующих группировок (7 игроков во главе с Шерифом). Цель которых вычислить и вывести дневными голосованиями трех Черных игроков и победить простым большинством. Ситуация, когда за столом остаются 3 Черных и 3 Красных игрока считается поражением Красных.
* Критика (Критическая ситуация, Критический круг) — ситуация в игре, когда после очередного ночного отстрела за столом остается 8 или 7 игроков. Критической для Красных она становится потому, что за столом может сидеть 3 Черных игрока и при возможном выводе в результате голосования Красного игрока Черные выигрывают у Красных 3 в 3. Это может произойти либо сразу (при 7 игроках после голосования за столом остается 3 красных и 3 черных), либо после ночного отстрела (при 8 игроках после голосования за столом остается 4 красных и 3 черных, а 4-й красный будет ночью застрелен). При возникновении в игре такого положения Шериф в большинстве случаев (особенно, когда непонятно, какого цвета были заголосованные ранее непроверенные игроки) обязан вскрыться и озвучить свои проверки.
* Лезть в вену (вениться, покупать, подмазывать) — без каких-либо серьезных оснований уверенно называть непроверенного игрока Красным.
* ЛжеШериф — Черный игрок, выдающий себя за Шерифа для того, чтобы запутать Красных игроков и вызвать подозрения относительно настоящего Шерифа.
* Ломать — то же, что «сломать».
* Маяки — условные знаки, которыми незаметно обмениваются игроки между собой во время утреннего обсуждения.
* Маяковать – показывать Маяк другому игроку.
* Мирные жители – то же, что и «Красные игроки».
* Монстр Черный — Черный игрок, который специально набирает четыре замечания для удаления Ведущим из-за стола, если понимает, что в результате этого действия оставшиеся голоса автоматически уйдут не за него, а за Красного игрока и таким образом он не просто будет заголосован, а прихватит с собой Красного. Считается неспортивным и неэтичным поведением. В этом случае Ведущий удаляет игрока без права голоса, аннулирует результаты текущего голосования, а все игроки «уходят в Ночь» и игра продолжается. Таким образом преимущества от неспортивного поведения никто не получает.
* Монстр Красный — Красный игрок, который специально набирает четыре замечания для удаления Ведущим из-за стола, если понимает, что в результате этого действия оставшиеся голоса автоматически уйдут не за него, а за точно Черного игрока и таким образом он «умрет» вместе с Черным. Считается неспортивным и неэтичным поведением. В этом случае Ведущий удаляет игрока без права голоса, аннулирует результаты текущего голосования, а все игроки «уходят в Ночь» и игра продолжается. Таким образом преимущества от неспортивного поведения никто не получает.
* Назначить отстрел — ситуация перед Ночью, когда один из игроков открытым жестом или вслух назначает отстрел на другого игрока, например: «Стреляется игрок номер 5». Так в основном делают Черные игроки, чтобы гарантированно Ночью состреляться на Шерифа. Не выставить игрока — ситуация, когда игрок случайно или намеренно не выставил ни одной кандидатуры на голосование.
* Неигровые моменты – поведение, телодвижения или эмоциональное состояние какого- либо игрока до его речи (в основном на Первом Круге), не связанные непосредственно с логикой и счетом игры (просыпание, ширина зрачков, шевеление ночью, посадка за столом и т.п.), по которым другие игроки делают выводы о его вероятной «черноте».
* Некритика (некритическая ситуация, некритический круг) — ситуация, когда Утром в результате вывода любого игрока голосованием игра продолжится. Например, если при 9-и игроках один возможно Красный будет выведен голосованием, другого Красного убьют ночью, останется 7, предположительно — 3 Черных и 4 Красных, Черные не смогут выиграть 3 в 3, потому, что Красных игроков все еще больше.
* Непроверенный игрок — любой игрок за столом до того, как Шериф его «проверит» Ночью и точно будет знать его «цвет».
* Несострел — то же, что «промах».
* Нулевая ночь (Ночь без номера, Ночь Договорки, Ночь Знакомства, Ночь распределения ролей, Договорка) — ночь, которая наступает сразу после раздачи карт, и во время которой активных действий игроков друг против друга (выставления, голосование, стрельба, проверки) не происходит. Черные игроки знакомятся и определяют тактику игры, а Ведущий знакомится с Доном и Шерифом.
* Окраснение (окрасняться, окраснять игрока) — делать ходы, типичные для Красного игрока, а также во время своей речи рассказывать о сделанных игровых ходах, которые дают основание считать себя или другого игрока Красным: требовал проверить, а затем выставлял и выводил Проверенных Черных; выводил игроков из обеих противоположных команд при двух Шерифах; спас Проверенного Красного или Шерифа, поделив стол; голосовал вместе с Красными в отсутствии Шерифа и т.п.
* Окраснение грязное — попытка игрока своей слишком сильно наигранно-позитивной речью (в основном не по игре, а на отвлеченные темы, например, про детей, животных и родственников, подсознательно вызывающие одобрение и положительные эмоции), а также используя просьбы, мольбы и даже слезы с криками и обвинениями в недоверии, убедить стол в том, что он Красный. Такое поведение считается неэтичным, а за слезы и иные излишние эмоции Ведущие во многих клубах просто удаляют игроков из-за стола.
* Опросить (сделать опрос) стол на шерифство — ситуация (как правило, критическая), когда один из игроков спрашивает по очереди каждого игрока, является ли он Шерифом. В абсолютном большинстве случаев возникает в Критической ситуации при 7 или 8 игроках за столом, когда Шериф обязан вскрываться и оглашать свои проверки, чтобы Черные не смогли выиграть всухую.
* Отвести проверку — отговаривать Шерифа проверить конкретного игрока ночью (в т.ч. того, которого попросил проверить другой игрок).
* Отвести руку — то же, что и «слить голос».
* Отдернуть руку — то же, что и «оторвать руку».
* Отказаться от Шерифства (снять погоны) – ситуация, когда игрок сначала прямо или намеками дает понять, что он Шериф или будет открываться Шерифом, а потом отказывается от этого заявления.
* Открывать стол — утром говорить первым среди игроков за столом.
* Открываться – то же, что «вскрываться».
* Параноить (параноить в игрока) – подозревать игрока в черноте без серьезных оснований, независимо от его речей и ходов, даже красных.
* Паровоз (поезд, сесть в поезд/паровоз) — присоединиться к нескольким игрокам, играющим вместе и считающим друг друга Красными.
* Переобуться – игрок в своей речи резко меняет свое мнение, высказанное им ранее (начинает играть против тех игроков, с кем играл до этого, и наоборот, играет с теми, кого ранее называл Черными).
* Пилить стол – то же, что «делить».
* Поднять игроков — ситуация, когда во время автокатастрофы (двоих и более игроков) стол большинством рук проголосовал против обоих игроков (за то, чтобы оба игрока покинули стол). Возникает, когда стол уверен, что между двумя игроками точно есть один Черный и для гарантированного продолжения игры или победы Красных, необходимо вывести обоих. Последний говорящий — то же, что и «закрывающий стол».
* Покупать — то же, что и «лезть в вену».
* Предупреждение – то же, что и «замечание».
* Прикрывать Шерифа – ситуация в игре, когда один из игроков (необязательно Проверенный) объявляет себя Шерифом, чтобы обмануть Черных и вызвать ночной отстрел на себя, оставив настоящего Шерифа в живых. Это может быть и Черный игрок, отвлекающий Шерифа от своей проверки и пытающийся войти к нему в доверие
* Примазываться (подмазываться) – повторять речь и логику предыдущего игрока, говорить, что играешь точно, как он.
* Проверенный игрок – игрок, которого Шериф проверил Ночью и узнал его настоящий «цвет»
* Проверка (проверять) игрока — ситуация в игре, когда ночью по очереди Дон (ищет Шерифа) или Шериф (ищет Черных) знаками спрашивает Ведущего о настоящем цвете (карте) одного из спящих игроков. После этого Ведущий условным знаком должен, в свою очередь, показать Дону, нашел ли он Шерифа. Затем Ведущий также показывает Шерифу, нашел ли он своей проверкой Черного игрока.
* Промах- то же , что несострел.
* Раздавать цвета — ситуация в игре, в основном, на Первом круге, когда один из игроков уверенно называет каких-либо игроков «точно Черными» или «точно Красными». Как правило, такое поведение должно вызывать подозрение у Красных, поскольку до каких-либо проверок, отстрелов или голосования точный цвет игроков знает только Мафия.
* Разложить стол — сделать анализ действий и речей игроков
* Речь ходовая (информационная) — речь, включающая в себе слова, которые повлияют на ход игры, на основании которых можно четко понять игрока, с кем и против кого он будет играть.
* Речь неходовая (неинформационная) — речь, при котором игрок не сделал ничего нового после последнего хода, не выражающая конкретную позицию игрока, с кем и против кого он будет играть.
* Решающая рука (голос) — игрок, который своим голосом решил исход голосования и вывел игрока со стола.
* Самострел — ситуация, когда Черные по предварительному сговору отстреливают стреляют и убивают Ночью своего Черного игрока для того, чтобы запутать Красных и вызвать недоверие к настоящему Шерифу. Как правило, Черный игрок после самострела вскрывается Шерифом. Очень редко, но все-таки бывают ситуации, когда самостреленному Черному игроку выгоднее назвать себя простым Красным и Шерифом не вскрываться. Сделать заявление (иметь основание «посидеть за столом») — ситуация, когда игрок знаками или словами требует не выставлять свою кандидатуру на голосование, отозвать свою кандидатуру, если она уже выставлена, или не голосовать против себя, таким образом объявляя себя Проверенным Красным или Шерифом. На «некритике» в подавляющем большинстве случаев Красные игроки не имеют права голосовать за игроков, сделавших жесткое заявление.
* Свободное голосование – ситуация, когда Стол решает голосовать между всеми выставленными игроками без четкого обозначения голосующими, против кого они будут точно «ставить руку». Это делается для того, чтобы Черные не знали заранее, против кого из игроков пойдет большинство рук и должны были «подставлять руки» против Красных по ходу голосовки, очерняясь.
* Скинуть руку — то же, что и «слить голос».
* Сладкий игрок – Черный игрок, очень хорошо по своим речам замаскировавшийся среди Красных.
* Страховать — ситуация, когда один из игроков «ломает стол», а другой успевает это заметить и доставить свою руку для того, чтобы сохранить нужное равное число голосов между выставленными при делении стола игроками.
* Страховщик — игрок, страхующий Стол от ломания другими игроками.
* Сломать голосование (сломать, ломать стол) — при делении стола голосовать вне общей договорённости о делении стола, ставить решающую руку против игрока, из-за которой он покинет стол.

1 из 7

* Техническая ошибка — ошибка игрока в процессе игры, не связанная с логикой и счетом (забыл проголосовать, выстрелить; не вовремя поставил руку на голосовании; забыл Договорку; оторвал руку от стола до слова Ведущего «Спасибо»; случайно набрал замечание и т.п.).
* Тильт (впасть в тильт) — внутреннее некомфортное эмоциональное состояние игрока (возможные причины: усталость, проигрыш предыдущей игры, проблемы в семье или на работе и т.п.). которое мешает сосредоточиться на игре и приводит к рискованным, ошибочным и неразумным действиям.
* Топить — то же, что и «забивать гвозди».
* Убийство (сострел, попадание) — ситуация, при которой Ночью Черные с помощью стрельбы убивают одного из игроков. Ведущий засчитывает убийство только в том случае, если все Черные с закрытыми глазами одновременно стреляют в одного и того же игрока в то время, как сам Ведущий называет его номер.
* Угадайка — финальная часть игры, ситуация, при которой Утром за столом остаются 3 или 4 игрока, среди которых есть только один непроверенный Черный, и у игроков нет никакой точной математической информации или проверок Шерифа для того, чтобы его вычислить. Угадайкой также считается любая ситуация, когда после убийства Шерифа за столом не осталось проверенных игроков. Угадайкой может также называться критическая ситуация, когда одновременно вскрываются два Шерифа, и по их ходам и проверкам невозможно вычислить настоящую Красную команду.
* Удаление из-за стола — серьезное нарушение правил, за которое Ведущий обязан удалить игрока без права голоса (например: случайные и неслучайные подглядывания, жестикуляцию и разговоры, а также касания игроков Ночью, нецензурную речь, оскорбления, отрыв руки от стола во время голосования, клятвы, апелляции к Ведущему во время игры, отрыв руки во время голосования, вставание из-за стола и т.п.)
* Унести шерифскую карту домой — не открыться Шерифом в нужное время (или критическая ситуация, или при явном настрое большинства игроков голосовать против подозрительного игрока, который на самом деле Шериф, или даже после своего убийства или вывода в процессе голосования) из-за боязни быть убитым Черными. Является наиболее распространенной ошибкой начинающих игроков.
* Утро (день, игровой день, круг) — часть игры, во время которой все участники по очереди обсуждают друг друга, вычисляя Черных игроков, выставляют, голосуют и выводят из игры игроков.
* ФИИМ — Федерация интеллектуальной игры Мафия, в которую входят многие отечественные и зарубежные маф-клубы, информацию о которых можно найти на официальном сайте федерации. В 2013 году ФИИМ запустила новый проект — систему «Mafia World Tour».
* Фол — то же, что и «замечание».
* Цвет игрока — роль, команда, на стороне которой играет персонаж – Черный или Красный. Черные игроки (Мафия, Мафы) — одна их двух противоборствующих группировок (3 игрока во главе с Доном), цель которых поссорить и вывести днем или убить Красных игроков. Мафия выигрывает, если за столом останется равное (3 на 3 или 2 на 2) Красным или большее кол-во Мафов
* Черные игроки (Мафия, Мафы) — одна их двух противоборствующих группировок (3 игрока во главе с Доном), цель которых поссорить и вывести днем или убить Красных игроков. Мафия выигрывает, если за столом останется равное (3 на 3 или 2 на 2) Красным или большее кол-во Мафов.
* Черный по сюр-версии — непроверенный Черный игрок, который своими ходами окраснялся на протяжении игры (требовал проверить, а затем выставлял и выводил Проверенных Черных; выводил игроков из обеих противоположных команд при двух Шерифах; спас Проверенного Красного или Шерифа, поделив стол; голосовал вместе с Красными в отсутствии Шерифа и т.п.) В Угадайке, если такой игрок не отстрелится, как самый Красный за столом, и не проверится Шерифом «на красноту», можно попробовать среди прочих рассмотреть версию, что он может быть «замазанным Черным», но сыграть против такого игрока практически невозможно по логике игры.
* Червячок (знак вопроса) — жест загнутым указательным пальцем одной из рук, имитирующий знак вопроса одного игрока в отношении другого, речь или действия которого показались непонятными, нелогичными, нуждающимися в пояснении.
* Черные ходы — см. «Очернение».
* Шериф (Комиссар) — главный среди Красных (один из 7-и Красных игроков). Цель Шерифа – помочь Красным объединиться в команду, а также, как можно быстрее, помочь им найти, вычислить и вывести из игры Черных игроков.
* Шерифский круг — ситуация, возникающая, как правило, на Второе Утро после «промаха» в результате ошибки Черных (кто-то, забыл или не понял Договорку, проспал отстрел, или выстрелил невовремя) когда они не отстреливают Ночью одного из игроков. В этом случае Красные должны решить оставить всех игроков за столом, чтобы Шериф точно остался в игре и имел возможность на еще одну гарантированную «проверку». Для этого они либо быстро говорят «Пас», не обсуждая игру и не давая времени Черным на то, чтобы с помощью маяков передоговориться на правильный отстрел, либо Второй игрок выставляет Первого игрока, тот в свою очередь выставляет другого игрока на свое усмотрение, стол «пилится» поровну между игроками, их оставляют за столом во время голосования. А игрок, который сломает стол в большинстве случаев считается Черным игроком, т.к. такой ход нивелирует возникшее преимущество Красных в результате ночной ошибки Мафии. Первый игрок выставляется как непроверенный «последний говорящий», который может оказаться Черным и выставить настоящего Шерифа, тогда без второй выставленной кандидатуры все голоса автоматически уйдут против Шерифа и он покинет игру.
* Эмоциональный (неинформационный) круг — Первое утро, когда игроки, проснувшись после распределения ролей во время Нулевой ночи, начали обсуждение. До этого утра еще не было убийств, голосований, проверок. Поэтому еще нет логики и счета игры, а значит игроки могут играть или не играть друг с другом только основываясь на эмоциональном отношении к поведению и речи — «верю-не верю».
* Эмоционировать — проявление излишних эмоций за столом во время своей речи и речей других игроков (кричать, жестикулировать и т.п.).