Комментарии к классическим правилам мафии

# Вступление

Эта статья рекомендуется для тех, кто всерьез увлекается игрой в мафию по классическим правилам. В ходе игр постоянно возникают разночтения в правилах и как следствие споры. Разные клубы используют отличные друг от друга разновидности правил. Попытки стандартизации есть, но процесс находится в начальной стадии. В этой статье я хочу собрать все известные мне разночтения в правилах, объяснить причины тех или иных поправок к правилам и дать рекомендацию, какая разновидность лучше с моей точки зрения.

Я не буду излагать здесь базовые правила игры. Предполагается, что читатель с ними знаком.

Отдельная благодарность ведущим и игрокам клубов Мафия Про, Театр Теней, Империя и ShowTime дававшим автору подробные разъяснения по спорным вопросам.

# Первый раунд

Как известно, голосование в первом раунде отличается от голосования в остальных раундах. Мне известны три разновидности голосования в первом раунде.

1. Голосование проводится на недоверие. Игроки победившие в голосовании не убиваются, а просто говорят дополнительные 30 секунд. Если победителей больше одного, повторное голосование не проводится. Все победители просто говорят по 30 секунд и наступает ночь.

2. Голосование похоже на обычное, но в том случае, если выставлен только один игрок, оно не проводится. В этом случае никто не убит, наступает ночь. В случаях когда выставлено больше одного игрока, голосование идет как обычно.

3. Голосование в первом раунде ничем не отличается от голосований в других раундах.

Итак. Зачем правила первого раунда делать отличными от правил остальных раундов? Ответ состоит в том, что в начале игры у мирных жителей не достаточно информации для решения, кто должен быть убит. Еще не было ни шерифских провернок, ни ночных убийств. Судить можно только по бегающим глазам и плохим речам, что конечно же очень слабые улики.

Поэтому многие клубы принимают правило 1 запрещающее убивать днем. Возражение на это состоит в том, что эта проблема может быть решена без поправок к правилам. Если мирным невыгодно убивать в первом раунде, то пусть не убивают. Правила-то тут при чем?

Тем не менее правило 3 дает некоторое преимущество мафии. Если мирные никого не выставляют, а на десятом номере сидит мафиози, то он имеет уникальную возможность убить кого нибудь, кто кажется ему шерифом. Это дает такое преимущество мафии, что большинство клубов приняло правило 2. Тут у меня есть определенные сомнения, потому что по прежнему номер десять имеет возможность убить кого нибудь. Для этого его партнер по мафии должен выставить кого нибудь, а потом кто нибудь из них должен сломать голосовку (сделать так, чтобы выставленные получили не поровну голосов). То есть, поправка к правилам 2 не полностью решает проблему. Тем не менее, этот трюк уже гораздо сложнее и применяется редко (хотя я и видел такое на практике).

Таким образом, рекомендуемые к применению правила – это 2. Номер 1 можно применять в том случае, когда за столом новички. Это охранит их от глупостей и даст больше шансов мирным. В игре новичков следует помогать мирным – они выигрывают реже. Номер 3 лучше вообще не применять, потому что он дает преимущество мафии. Опытные игроки должны играть по правилу 2.

# Отмена голосования

Некоторые клубы практикуют отмену дневного голосования, если один из игроков покидает стол днем из-за замечаний, или просто встает и уходит. Мне известны три варианта правил на эту тему:

1. Голосование никогда не отменяется.
2. В случае если кто-то из игроков уходит замечаниями, голосование отменяется.
3. Голосование отменяется только в случае если игрок ушедший замечаниями был выставлен на голосование.

Зачем нужно отменять голосование? Ответ простой. Если голосование не отменять, игроку может оказаться выгодно уйти замечаниями. Замечание – это наказание. Оно не должно давать преимуществ в игре тому кто его получает.

Теперь рассмотрим каким образом игроку может быть выгоден уход замечаниями. Этот прием известен под названием «красный зомби». Если красный игрок видит, что стол его подозревает вместе с другим игроком, которого он считает черным, то ему выгодно подняться с черным вместе. Но это невозможно когда за столом нечетное количество игроков. Но он может уйти замечаниями и тогда все голоса пойдут ко второму игроку.

Беда в том, что последовательное применение этого приема оставляет черным очень мало шансов. Достаточно красным просто вставать в некритический раунд вместе со вторым подозреваемым и черным быстро станет некого подозревать. Разумеется, возможны ошибки, когда «красный зомби» встает против своего же красного. Тогда игра быстро заканчивается в пользу черных. В обоих случаях, игра упрощается до предела. В первом раунде очерчиваются подозреваемые, а затем подозреваемые красные начинают по одному уходить , а голоса будут доставаться черным. Либо красные быстро проигрывают, либо легко выигрывают. В большинстве случаев выигрывают, потому что черных становится легко вычислить – им нужно постоянно искать новых подозреваемых.

Лично я считаю, что прием «зомби» должен быть полностью исключен из игры. Дело тут даже не в том, что красные получают преимущество. В конечном итоге, оно иллюзорно – черные могут приспособиться и вести себя так, чтобы не попадать под зомби. Принято считать, что черный должен искать подозреваемых, иначе окажется в тупике. Как любое высказывание на тему того, как должен играть черный, оно становится ложным лишь только потому, что оно высказано. Потому что черный зная как он должен играть будет играть по другому, вот и все.

Я тысячу раз слышал за столом рассуждение «Как я могу быть черным, если я подозреваю вот этих трех и больше никого. Вот мы их убьем и я в тупике. Значит я красный». Совершенно нелепое рассуждение, на мой взгляд (хотя мне и самому приходилось его высказывать). Лично я играя черным живу одним раундом. Надо убить красного здесь и сейчас, а как выкручиваться в следующем раунде – это проблема следующего раунда. Тупика не бывает. Если убьют этих трех, а игра продолжается, я всегда могу сказать «Ну я же красный. Я не знаю ролей. Ошибался». Впрочем, я отвлекся.

Итак, проблема даже не в преимуществе красных (его может быть и нет – тут надо смотреть статистику). Проблема в том, что замечание – это наказание. Оно не должно давать преимуществ. Игроку не должно быть выгодно нарушать правила.

Поэтому я считаю, что зомби в игре быть не должно. Для этого применяется правило 2. Оно полностью решает проблему. Но игрокам не нравится отмена голосований. Когда нет голосования, не понятно, кто с кем играет и чего пытается добиться. Потому что слова это слова, а надо посмотреть, как человек голосует. Поэтому некоторые клубы стараются не отменять голосование без особой необходимости. Для этого введено правило 3. Оно делает исключение из правил об отмене – отмены нет, когда игрок не подозревается (другими словами, не выставлен).

Недостаток правила 3 состоит в том, что сделать зомби все равно достаточно легко. Для этого подозреваемый игрок должен в момент выставления сказать «отзови я встану». Выставляющий отзывает и игрок спокойно уходит зомби без отмены голосования.

То есть, 3 не решает проблемы. Поэтому рекомендуемое правило – это 2.

Еще одно замечание. Каковы границы применения правила 2? Если игрок уходит замечаниями ночью, то разумеется, голосование следующего дня не отменяется. А если непосредственно во время голосования? Ответ такой. Голосование будет отменено в том случае, если результаты его еще не ясны. Если уже ясно, кто убит, то уход замечаниями относится к ночи и голосование ни этого, ни следующего раунда не отменяется.

# Пропуск слова

Игрок получивший три замечания должен пропустить свое слово. Тут есть нюансы. Практикуются следующие правила:

1. Игрок пропускает ровно следующее слово. Если он еще не говорил в этом раунде, то пропустит слово в этом раунде. Если уже говорил, то в следующем.
2. Игрок пропускает слово в следующем раунде. Если он получает третье замечание на второй день и еще не говорил, то слово будет предоставлено, а на третий день он пропустит слово.
3. Независимо от 1 и 2, если игрок должен пропустить слово в критический раунд, то слово ему все таки предоставляется, но на 30 секунд вместо минуты.

На мой взгляд тут все просто. Должен применяться пункт 1 без всяких исключений и поправок. Проблем которые решаются пунктами 2 и 3 не существует. Эти пункты выдуманы игроками для давления на ведущих. Игроки ужасно не любят пропускать слово и не любят когда другие пропускают. Вот и придумывают всякие исключения из правил позволяющие им поговорить.

Я понимаю, что в неофициальной игре главное не правила, а взаимное удовольствие, но предложил бы быть проще и не формулировать никаких сложных условий, а просто сказать «если нельзя, но очень хочется, то можно». Ведущий имеет право на свое усмотрение перенести наказание на следующий раунд, либо дать 30 секунд невзирая на замечания.

На официальных чемпионатах, разумеется должно применяться 1, и только 1.

# Автокатастрофа на четверых

Есть клубы в которых запрещено устраивать автокатастрофу когда за столом осталось 4 игрока. Если голоса распределяются двое на двое, то никто не убит, наступает ночь.

Нужно помнить, что если единственный оставшийся мафиози не убивает никого две ночи подряд, то объявляется победа мирных. Иначе игра грозит стать бесконечной.

Причина для этого правила состоит в том, что автокатастрофа на четверых слишком выгодна мирным. По сути мафиози оставшийся с тремя мирными не имеет шансов. Особенно, если за столом есть проверенные красные.

Лично я не считаю это правило важным. Во-первых, мафиози сам виноват. Такая ситуация возможна только в том случае, если мафия промахивалась. Не надо было мазать. Во-вторых, даже если они промахнулись, мафиози мог бы нарочно промазать еще раз, чтобы не доводить до этой ситуации. Лично я так делал и вполне себе выигрывал. Так что я не считаю, что автокатастрофа на четверых дает какое-то существенное преимущество мирным.

Рекомендация – не применять. Не следует плодить исключения без необходимости. И старик Оккам порадуется за нас.

# Игрок убитый ночью имеет право выставлять

Это редкое правило, но кое где применяется. Во время своей последней речи игрок убитый ночью может выставить кого нибудь на голосование. Собственно, почему бы и нет? День только начинается, у убитого есть свои подозрения. Пусть выставит.

Лично я не вижу в этом правиле ничего вредного. Оно очень полезно при игре новичков, которые часто забывают выставить. Это правило повышает вероятность, что будут выставлены все, кто заслуживает.

Тем не менее, правило редкое. Почти нигде не применяется, а потому и не рекомендуется. Чтобы не привыкать.

# Оправдательные речи перед голосованием

Я ни разу не играл с этим правилом, а только слышал о нем. Оно состоит в том, что перед голосованием все выставленные игроки получают по 30 секунд для оправдания.

Смысл правила понятен, игрок номер пять выставляет игрока номер 2, а игрок номер 2 уже поговорил. У него нет даже шансов сказать что-то в свое оправдание. Он может просто улететь со стола без единого слова. Нехорошо, вообще-то. Лучше дать слово, пусть поговорит, пока есть шанс кого-то переубедить, а не когда уже поздно.

Тем не менее, я бы не взялся рекомендовать такое правило. Проблема в том, что игра становится слишком длинной.