



Учебник
по игре за мирного
в классическую Мафию

Автор: Родион Попков

Предисловие от автора

1. Введение в игру за красную карту.

1.1. Что такое позиционная красная игра?

1.2. Логика и границы игры

1.2.1. Сухие цифры.

1.2.2. Неопределенность и её график.

1.2.3. Вероятные сценарии.

1.3. Метод позиционной игры.

2. Позиционная игра на нулевом круге.

2.1. После раздачи карт.

2.2. О чем и как говорить на нулевом круге?

2.2.1. Игрок номер 1.

2.2.2. Игрок номер 2.

2.2.3. Игрок номер 3.

2.2.4. Игрок номер 4.

2.2.5. Игрок номер 5.

2.2.6. Игрок номер 6.

2.2.7. Игрок номер 7.

2.2.8. Игрок номер 8.

2.2.9. Игрок номер 9.

2.2.10. Игрок номер 10.

2.2.11. Нюансы, не вошедшие в перечень, о чем говорить на конкретном номере.

2.2.11.1. Игра с шерифской позицией на нулевом круге.

2.2.11.2. Игра со слабыми красными игроками

2.2.11.3. Находите черных игроков по позиции на нулевом круге.

2.2.12. Дополнительное оружие красного игрока, кроме игры по позиции

2.2.12.1. Нахождение черных игроков по психологии на нулевом круге.

2.2.12.2. Находите черных игроков по эмоциям на нулевом круге.

2.2.12.2.1. Игра по просыпанию

2.2.12.2.2. Анализ эмоционала игроков.

2.2.12.3. Анализ структуры речи игроков.

2.2.12.4. Нахождение красных и черных игроков по маркерам в речи.

2.2.12.5. Определение черных игроков по жестам и посадке.

2.2.12.6. Определение черных игроков по зрачкам.

2.2.12.7. Определение красных игроков по следам от маски.

2.2.12.8. Определение красных игроков на нулевом круге по невербальным коммуникациям.

2.2.13. Не ломайте позиционную игру другим игрокам. Не делайте сомнительных ходов и действий.

2.2.14. Голосование без слома на нулевой круг.

[2.2.14.1. Игроков послушали и ушли в ночь.](#)

[2.2.14.2. Игроков послушали, и было много рук за подъём двоих.](#)

[2.2.14.3. Стол случайно “поплился”.](#)

[3. Позиционная игра на некритическом круге.](#)

[3.1. Завещание первого убитого игрока.](#)

[3.2. Игрок, открывающий стол, и выход из–под удара.](#)

[3.3. Второй игрок после открытия стола.](#)

[3.4. Игроки с третьего по восьмой.](#)

[3.5. Последний говорящий – закрывающий день.](#)

[3.5.1. Определение стратегии черных игроков.](#)

[3.5.2. Общая корректировка позиций красных игроков.](#)

[3.5.3. Профилактика рака.](#)

[3.6. Заявления на голосовании или перед ним.](#)

[3.7. Голосование.](#)

[3.7.1. Если вы попали в “автокатастрофу”.](#)

[3.7.2. Если вас заголосовали.](#)

[3.8. Ночь для позиционной игры.](#)

[3.8.1. Вы вывели игрока на некритическом круге.](#)

[3.8.2. Вы не выводили игрока на некритическом круге.](#)

[3.9. Дополнительное оружие красного игрока на некритическом круге.](#)

[3.9.1. Особенности разбежки.](#)

[3.9.2. Поиск по психологии.](#)

[3.9.3. Поиск по тексту.](#)

[3.9.4. Поиск алогизмов.](#)

[3.9.5. Поиск по эмоциям.](#)

[3.9.6. Определение стратегии черных игроков на некритическом круге.](#)

[3.9.7. Нахождение красных игроков по неверbalным коммуникациям на некритическом круге.](#)

[3.9.8. Прикрытие шерифа.](#)

[3.10. Убит шериф на некритическом круге.](#)

[3.10.1. У шерифа красная проверка.](#)

[3.10.2. У шерифа черная проверка.](#)

[3.11. Вскрытие шерифа на некритическом круге.](#)

[3.11.1. Вскрытие одного шерифа с красной проверкой.](#)

[3.11.2. Вскрытие одного шерифа с черной проверкой.](#)

[3.11.3. Вскрытие двух шерифов со взаимными проверками.](#)

[3.11.4. Вскрытие двух шерифов с разноцветной проверкой.](#)

[3.11.5. Вскрытие двух шерифов с разными проверками.](#)

[4. Позиционная игра на первом критическом круге.](#)

[4.1. Нормальное развитие игры.](#)

[4.1.1. Убит не шериф.](#)

[4.1.1.1. Завещание второго убитого игрока.](#)[4.1.1.1.1. При вскрытых шерифах на некритическом круге.](#)[4.1.1.1.2. При невскрытых шерифах.](#)[4.1.1.2. В кого голосовать?](#)[4.1.2. Убит шериф.](#)[4.1.2.1. Красная, красная.](#)[4.1.2.1.1. Анализ первой проверки шерифа.](#)[4.1.2.1.2. Анализ второй проверки шерифа.](#)[4.1.2.2. Красная, черная.](#)[4.1.2.3. Черная, красная.](#)[4.1.2.3.1. Анализ первой проверки.](#)[4.1.2.3.2. Анализ второй проверки.](#)[4.1.2.4. Черная, черная.](#)[4.1.2.4.1. Черный усидел.](#)[4.1.2.4.2. Черный не усидел.](#)[4.1.3. Нюансы голосования на первом критическом круге.](#)[4.1.4. Рекомендации по проверке шерифу.](#)[4.2. Слом стола.](#)[4.2.1. В вас сломали.](#)[4.2.1.1. В вас ушло шесть рук.](#)[4.2.1.2. В вас ушло семь или более рук.](#)[4.2.1.3. Сложный слом на первом голосовании.](#)[4.2.1.3.1. На голосовании было три кандидатуры.](#)[4.2.1.3.2. На голосовании было четыре кандидатуры или более.](#)[4.2.1.4. Дополнительные факторы анализа при сломе стола.](#)[4.2.2. Сломавший скорее черный.](#)[4.2.3. Сломавший скорее тупой.](#)[4.2.4. Отстрелен шериф.](#)[4.2.4.1. Красная проверка отстреленного шерифа.](#)[4.2.4.2. Черная проверка отстрелянного шерифа.](#)[4.2.5. Отстрелен не шериф.](#)[4.2.5.1. Завещание первого убитого игрока.](#)[4.2.5.1.1. Шериф не вскрывается.](#)[4.2.5.1.2. Вскрылся один шериф с красной проверкой.](#)[4.2.5.1.3. Вскрылся один шериф с черной проверкой.](#)[4.2.5.1.4. Вскрылось два шерифа.](#)[4.2.5.2. Определение стратегии голосования.](#)[4.2.5.3. Голосование.](#)[4.2.6. Промах.](#)[4.3. Были подняты двое при десятерых.](#)[4.3.1. Вас подняли с кем–то при десятерых.](#)[4.3.2. Развитие игры на первом критическом круге.](#)

[4.3.2.1. Отстрелен шериф с красной проверкой.](#)

[4.3.2.2. Отстрелен шериф с черной проверкой.](#)

[4.3.2.3. Отстрелен не шериф.](#)

[4.3.2.4. Завещание первого убитого игрока.](#)

[4.3.2.5. Шериф не вскрывается.](#)

[4.3.2.6. Вскрылся один шериф.](#)

[4.3.2.7. Вскрылось два шерифа.](#)

[4.3.3. Определение стратегии голосования.](#)

[4.3.4. Голосование.](#)

[4.4. Дополнительное оружие красного игрока.](#)

[4.4.1. Правила умножения и вычитания позиции по голосованию.](#)

[4.4.2. Нахождение цвета игроков в автокатастрофе.](#)

[4.4.3. Нахождение черных игроков по эмоциям.](#)

[4.4.4. Прикрытие шерифа.](#)

[5. Позиционная игра на втором критическом круге.](#)

[5.1. При пятерых игроках.](#)

[5.1.1. Угадайка при пятерых.](#)

[5.1.2. Некритический круг при пятерых.](#)

[5.1.3. Бесшерифская критика с одним проверенным красным.](#)

[5.1.4. Бесшерифская критика с двумя проверенными красными.](#)

[5.1.5. Бесшерифская игра без проверенных красных и проверенных черных.](#)

[5.1.6. Особенности голосования на угадайке.](#)

[5.2. При шести игроках.](#)

[5.2.1. Угадайка при шестерых.](#)

[5.2.1.1. За столом есть игрок, сломавший стол.](#)

[5.2.1.2. За столом нет игрока, сломавшего стол.](#)

[5.2.1.3. Был промах после некритического круга.](#)

[5.2.1.4. Был промах после первого критического круга.](#)

[5.2.2. Некритический круг по версии одного из шерифов.](#)

[5.2.3. Бесшерифская критика при сломе стола с двумя проверенными красными.](#)

[5.2.4. Бесшерифская критика при сломе стола с одним проверенным красным.](#)

[5.2.5. Бесшерифская критика при промахе с одним проверенным красным.](#)

[5.2.6. Бесшерифская критика при промахе с двумя проверенными красными.](#)

[6. Угадайка.](#)

[6.1. Угадайка при четверых.](#)

[6.1.1. С непроверенными игроками.](#)

[6.1.2. С одним проверенным красным.](#)

[6.1.3. С двумя проверенными красными.](#)

[6.1.4. С проверенным черным по версии одного из шерифов.](#)

[6.1.5. С двумя проверенными черными по версии разных шерифов.](#)

[6.1.6. С двумя проверенными красными по версии разных шерифов.](#)

[6.2. Угадайка при трех игроках.](#)

[6.2.1. С непроверенными игроками.](#)

[6.2.2. С одним проверенным красным.](#)

[6.2.3. С проверенным черным по версии одного из шерифов.](#)

[6.2.4. С двумя проверенными черными по версии разных шерифов.](#)

[6.2.5. С двумя проверенными красными по версии разных шерифов.](#)

[6.3. Дополнительное оружие на угадайке.](#)

[6.3.1. Игра по эмоциям.](#)

[6.3.2. Разгадывание загадки.](#)

[7. Вы проиграли.](#)

[7.1. Простой вариант разбора полётов.](#)

[7.2. Сложный вариант разбора полётов.](#)

[8. Философско–юмористические главы.](#)

[8.1. Красная кулинария.](#)

[8.2. Красный пазл.](#)

[8.3. Важный принцип в игре.](#)

[8.4. Важнейший принцип в игре.](#)

[8.5. Качества красного игрока.](#)

[8.6. Мафия и шахматы.](#)

[9. Глоссарий.](#)

Предисловие от автора

Учебник по игре за мирного игрока написан под влиянием действия больших доз дофамина, серотонина, эндорфина, норадреналина и других природных заменителей синтетических наркотиков, получаемых автором от игры Мафия по классическим правилам.

Написание обусловлено отсутствием серьёзных учебных пособий, достаточно детально объясняющих, что делать красному игроку на каждом игровом номере, и чрезвычайно низком понимании возможных вариантов развития игрового сценария, в зависимости от собственных действий за игровым столом. А ещё автору надоело выигрывать игры за черных просто потому, что красные игроки не понимают, что делают.

Поскольку это вам не “Записки мирного игрока”, а учебник, автор считает необходимым использовать менторский тон. Некоторые особенности игры невозможno объяснить без длинного лирического вступления, на которые у автора нет ни сил, ни желания. Кроме того, жадные до высокого уровня игры начинающие игроки обычно сами ищут этого менторского тона. А если этот тон кого-то оскорбит, то так ему и надо.

Учебник рассчитан на тех, кто сыграл сто или более игр, и уже знает, что такое деление стола, и в курсе прочего мафиозного жаргона. Описание правил игры вы здесь не найдете. Раздел “Глоссарий” содержит только самое общее описание некоторых мафиозных терминов, и создан был только для того, чтобы автор стравливал избыток саркастического яда, которым старательно пропитал почти все страницы этого учебника. Обратите внимание на название учебника. Здесь игра только за простого мирного жителя. Шериф – он не простой мирный – воинственный какой-то. Как играть за него, вы здесь не найдёте.

В начале учебника приведено описание возможных сценариев игры. Далее игра описывается от нулевого круга и ведется к различным вариантам, куда может пойти возможное развитие событий игрового сценария. Всегда держите в своей голове умозрительный путь, о какой ситуации за столом идёт речь, как развивалась игра. Многие главы середины и конца текста изложены перебором возможных сценариев событий, а не последовательной логикой развития событий, которая может случиться за игровым столом. Не читайте их последовательно, иначе рискуете преждевременно взорвать себе мозг. В учебнике особенный упор сделан на нюансы позиционной игры. Тому, как её строить и на каких основаниях, и на что особенно обращать внимание на этот круг. Автор старался снабдить текст достаточным количеством примеров, **выделенных специальным шрифтом**. Особенно важные тезисы выделены как заповеди и отмечены специальным символом, как показано ниже.



– заповедь №.

Мнение автора может не совпадать с его точкой зрения. Поэтому критика и дополнения приветствуются, но могут быть проигнорированы. Кроме того, автор считает, что он умнее вас, и ему, возможно, все равно, что вы думаете. Будьте к этому готовы.

1. Введение в игру за красную карту.

1.1. Что такое позиционная красная игра?

Цель красных игроков – победить. Победить игротехнически можно только заголосовывая черных игроков, чтобы их не осталось за столом. Чтобы голосовать в черных игроков, нужно научиться вычислять их по логике, эмоциям и психологии. Но и этого недостаточно, нужно ещё и кооперироваться с другими красными игроками, чтобы голосовать в черных не в одиночку, а вместе.

Многие игроки не напрягаются за красную карту, заполняя свои минуты бессмысленными речами, и ждут шерифа, как манны небесной, чтобы тот указал им, в кого голосовать. Но, оказывается, можно строить игру, вообще не ожидая поддержки шерифа и не опираясь на него. Это возможно, потому что красных большинство. Для этого нужно с самого начала вести позиционную игру.

Позиционная игра – это метод нахождения черных игроков, основанный на дошерифской кооперации красных игроков, базирующийся на глубоком понимании логики и границ игры.

Позиционная игра – это вершина пирамиды способов поиска черных игроков, базирующаяся на логике, эмоциях и психологии.

Позиционная игра – это самое совершенное оружие красных игроков, когда-либо созданное человечеством в классическом варианте игры Мафия.

Позиционная игра – это вернейший способ достижения вашей командной цели – победы красных игроков.

Начнем с разбора логической базы игры и скрытых закономерностей, напрямую следующих из базовых правил, но неочевидных на первый взгляд.

1.2. Логика и границы игры

За столом на начало игры кроме вас, красного, есть ещё пять красных игроков, шериф и троица черных игроков. Эта банальная информация, механика последовательного предоставления минуты каждому игроку, выставления и голосования, условия победы и поражения команд, – все это полностью определяет скрытую логику развития игры. В мафии, как в шахматах, есть границы доски, за которые ни одна фигура выйти не может. Не важно, будете ли вы играть в позиционную игру или не будете, вы ограничены одними и теми же рамками, рельсами, по которым покатится сценарий игры. Простое понимание вариантов развития игры, уже поможет вам разобраться, что происходит в каждой конкретной ситуации.



Заповедь № 1

Изучайте возможные сценарии развития игры, они для вас, как карта местности в боевых условиях

1.2.1. Сухие цифры.

Отправная точка одна – нулевой круг, и кажется, что путей неисчислимое множество, но на самом деле их количество ограничено. И что бы вы ни вытворяли в игре, с этих рельс вам не спрыгнуть. Так спроектирована эта игра. Позиционная игра базируется на глубоком понимании логики развития игры и априорном знании, что вы красный, и следствий, которые из этого исходят. Рассмотрим примеры:

1. Всего в игре Мафия возможно $(10^*9^*8)/3^*7 = 1680$ вариантов рассадки игроков.
2. На начало игры есть десять игроков, из них трое черных, следовательно, есть $10^*9^*8/6 = 120$ вариантов рассадки черных игроков, независимо от того, где сидит шериф и в каком порядке сидят черные игроки внутри своей команды. Для позиционной игры не важно, в каком порядке сидят тройка черных.
3. Вы знаете свой цвет, это означает, что в расчете тройки черных вы исключаете себя, и у вас остается всего 84 варианта рассадки тройки черных. Это определяет игру с вашей позиции. Каждый из шести красных игроков смотрит на игру со своей позиции, и сокращает в ходе игры количество вариантов. В этом красным игрокам помогают и черные игроки, убивая красных.
4. Первый отстреленный красный сужает количество рассматриваемых с вашей позиции вариантов до 56, при этом вы будете склонны искать черных на тех позициях, где совпала ваша тройка черных и тройка черных первого отстреленного игрока.
5. Если не было слома стола или подъёма игроков на нулевом круге, то у вас состоится голосование на некритический круг, и произойдет отстрел ещё одного игрока.
6. Второй отстреленный сокращает количество возможных вариантов тройки черных, рассматриваемых с вашей позиции уже до 35. Если вы предполагаете, что на некритическом круге ушел красный игрок, то количество рассматриваемых с вашей позиции сокращается всего до 20 вариантов. Если за столом для вас есть точно красный игрок, то количество рассматриваемых вами вариантов тройки черных сокращается всего до 10. Если есть один шериф, то он по умолчанию красный игрок, и количество вариантов сужается до 6.
7. Если вы на первом критическом круге сняли кого–то из игроков и игра продолжилась, значит у вас есть априорное знание, что между ушедшим на некритике и ушедшим на критике был один или двое черных игроков. Вы исключаете из изначальных 120 сразу 64 варианта возможной комбинации тройки черных, поскольку известно, что только один или двое черных за столом, и остается всего 56 комбинаций троек черных. Просто по одному факту, что между двумя ушедшими нет двух красных.

8. Третий отстреленный сужает количество возможных вариантов тройки черных до 10 вариантов, при этом вы свой цвет знаете, количество оставшихся двоек черных всего четыре, а если за столом всего один черный, то с вашей позиции есть всего 8 вариантов, кто за столом. И на этом круге вы точно сможете посчитать все варианты, даже если можете считать только на пальцах.
9. Среди оставшихся вариантов троек черных игроков определить самую вероятную проще всего, если учесть мнения точно красных игроков, которые были в игре.

Самое важное в априорной логике:

10. Любой точно черный игрок снижает количество рассматриваемых троек черных со 120 до 36 вариантов, независимо от вашего цвета.
11. Любой первый точно красный игрок, найденный на нулевой круг, уменьшает количество возможных троек черных на 36 вариантов.
12. Если вы заметили по коммуникациям, что два игрока не могут быть вместе черными, то вы исключаете сразу 8 вариантов черных команд из изначальных 120 – а это можно подметить уже на нулевом круге, или 7 вариантов из 84 с учетом вашего знания о цвете своей карты.

1.2.2. Неопределенность и её график.

Игра Мафия создает дискомфортное чувство, вызванное необходимостью принимать решения и действовать в ситуации неопределенности. Сухие цифры Мафии говорят нам о снижении возможных вариантов тройки черных игроков по мере игры. Как ни парадоксально, но черные своими отстрелами уменьшают количество версий тройки черных игроков сильней, чем красные игроки голосованием. Это связано с тем, что при пятерых играх неизвестно, сколько черных игроков покинуло игровой стол, один или два.

Количество вариантов тройки черных в процессе голосования и отстрелов уменьшается. Если шериф не был рано убит, и вскрывается лже–шериф, то появляется две версии игры: версия шерифа и версия лже–шерифа. Поскольку черные игроки спокойно идут на игру в противовес или баланс, игра сводится к критике при пяти играх.

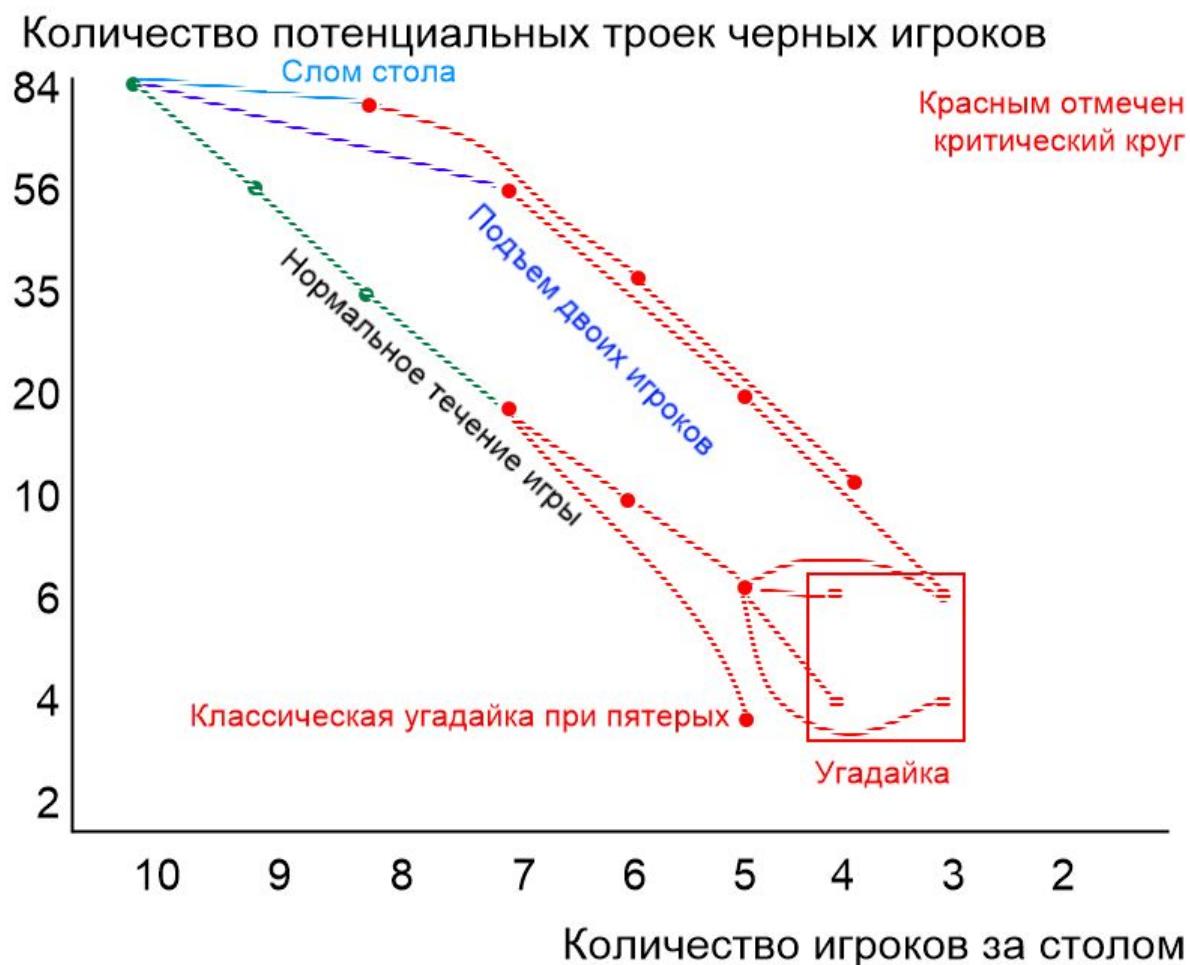
Для вас, как для красного игрока, неопределенность изменяется в зависимости от того, как решили с вами поступить черные игроки:

1. Если черные решили вас убить – неопределенность остается в той же степени.
2. Если черные решили вас покупать – неопределенность усиливается.
3. Если черные решили играть против вас – неопределенность уменьшается.

Таким образом, для красного игрока в начале игры неопределенность максимальная, она уменьшается на некритическом круге и расходится в разных направлениях на первый и второй критический круг, в зависимости от того, как действуют черные игроки.

Кроме этого, на узор неопределенности влияет и стратегия черных – играют ли они на отстрел шерифа или в контригру с двумя шерифами. Все зависит от того, был ли убит шериф в первую или вторую игровые ночи:

1. Убит – неопределенность минимальна пока есть черные проверки или живые проверенные красные игроки, т.е., на некритический и первый критический круг, и возрастает на второй критический круг и угадайку.
2. Контригра с двумя шерифами – неопределенность достигает пика на первый и второй критические круги и резко сужается к угадайке.



Соль игры Мафия заключается в действиях красных игроков, которых покупают в ситуациях неопределенности. Их выбор – кооперироваться с красными игроками или с черными.

1.2.3. Вероятные сценарии.

Отправной точкой игры является нулевой круг. Возможность позиционной игры строится на том, что несмотря на то, что вариантов развития игры много, отправная точка всё равно одна. Ссылками отмечены те игровые сценарии, описание которых есть в данном учебнике.

1. Нулевой круг

- a. Подъем десятерых
- b. Подъём пятерых
- c. Подъём двоих
 - i. Промах
 - ii. Убийство шерифа
 - iii. Убийство не–шерифа
 - 1. Нет вскрытия шерифа
 - 2. Вскрытие одного шерифа
 - 3. Вскрытие двух шерифов
- d. Слом стола
 - i. Промах
 - ii. Убийство шерифа
 - iii. Убийство не–шерифа
- e. Нормальное течение игры (на голосовании никто не покинул игру)
 - i. Промах
 - ii. Некритический круг. Убийство шерифа
 - 1. Красная проверка
 - 2. Черная проверка
 - iii. Некритический круг. Убийство не–шерифа
 - 1. Вскрытие шерифа с красной проверкой
 - 2. Вскрытие шерифа с черной проверкой
 - 3. Бесшерифский некритический круг
 - a. Первый критический круг. Убийство шерифа
 - i. Две красные проверки
 - ii. Красная и черные проверки
 - iii. Две черные проверки
 - b. Первый критический круг. Убийство не–шерифа
 - i. Шериф не вскрывается
 - ii. Вскрытие одного шерифа
 - iii. Вскрытие двух шерифов
 - 1. Второй критический круг
 - a. Угадайка при пятерых
 - b. Угадайка при трех

1.3. Метод позиционной игры.

Метод позиционной игры заключается в скорейшем нахождении предполагаемой тройки черных игроков и кооперации красной команды ещё до вскрытия одного или нескольких шерифов с целью сужения потенциального маневра для черной команды, с ранним использованием опоры на логику и применением вспомогательных способов поиска черных игроков по эмоциям, психологии других техник и приёмов красных игроков.

Качество и возможность проведения позиционной игры зависит только от уровня игроков, их игровой сознательности, понимания границ игры, нацеленности на результат и персональных навыков нахождения красных и черных игроков.

Как видно из определения метода, позиционная игра начинается на нулевом круге и длится всю игру. Тем не менее, после нулевого круга игра может развиваться по самым разнообразным сценариям. Разберем последовательно всю позиционную игру с нулевого круга и до конца игры по всем возможным сценариям. Понимание возможного развития событий и хитросплетений игры является самым сложным в игре Мафия, и в простонародье называется “глубина понимания игры”. Насколько уверенно вы себя будете чувствовать в каждом из сценариев, зависит только от вашего игрового опыта, и сколько раз вы прошли по каждому сценарию – столько понимания возможных вариантов развития игры.

Информации будет много, готовьтесь к вдумчивому чтению и учите, что автор не всегда мог достаточно ясно донести мысль. Если в каких-то моментах идеи текста будут расходиться с вашим собственным представлением об игре, то это совершенно нормально – на то мы и разные люди, чтобы по-разному мыслить и воспринимать игру.

2. Позиционная игра на нулевом круге.

2.1. После раздачи карт.

После того, как вы получили красную карту на раздаче ролей, начинается ваша командная игра. Дело в том, что черные игроки видят вас, когда они договариваются о том, кого они будут убивать, и внимательно смотрят на всех красных игроков. Именно здесь часто красная команда сдает своего шерифа. Ваша задача сидеть чуть более напряженно, чем обычный красный игрок. Шериф волнуется за вас, поскольку на него возложена большая ответственность, и редко может сидеть расслабленно. Вы можете сыграть за красного уже на раздаче карт.

Как изобразить напряженную посадку:

1. Руки скрещены.
2. Плечи чуть подняты вверх.
3. Дыхание учащено.
4. Вы немного пританцовываете, но делаете это излишне напряженно.

Пример:

Ночью просыпается дон и его черная команда. Кроме них за столом шесть красных игроков и шериф. Дон внимательно осматривает стол и видит, что пять игроков сидят довольно расслаблено и только два игрока сидят напряженно. Дон договаривается о тайном знаке, которым даст понять, какого игрока убить.

Днём дон внимательно слушает речи этих игроков, и один из тех, кто говорил напряженно, наговорил такой ерунды, что шерифом он быть не может. Дон дает тайный знак на оставшегося из этих двух игроков, кто ночью сидел напряженно. Утром убит шериф.



Заповедь № 2

Сидеть ночью после раздачи ролей (на договорке) напряженно для спасения шерифа

2.2. О чём и как говорить на нулевом круге?

Игра состоит из нескольких игровых дней:

1. Нулевой круг – первый день, когда все игроки в полном составе за игровым столом.
2. Первый круг.
3. Второй круг.
4. И т. д.

Поскольку сценариев игры много из-за возможности промаха, двойного промаха и т.п., в данном учебнике приведен несколько иной порядок дней:

1. Нулевой круг.
2. Некритический круг.

3. Первый критический круг.
4. Второй критический круг.
5. Угадайка.

Первое правило позиционной игры за красного игрока – думать о цветах карт игроков, но не говорить о них. Нужно понимать, что на нулевом круге есть только предположение о возможных цветах, но точно нет информации о цветах игроков, потому что у шерифа ещё нет проверок. Частая ошибка красных игроков – непонимание принципа, не надо раздавать цвета рано. На нулевой круг можно уверенно говорить только об одном цвете – сообщить другим игрокам, что вы красный. Остальных цветов вы все равно не знаете.

Второе правило позиционной игры за красного игрока – приводить аргументы в пользу своей позиции по игрокам. Многие игроки не чувствуют разницы между “мне показалось” и “у меня есть аргумент”. Если вам что–то показалось, но вы сами себе не можете объяснить, что именно, то вы не сможете объяснить это и другим. А если вы не можете объяснить другим, то вашу позицию нельзя будет считать мотивированной.

Правильно	Неправильно
Поиграю с игроками один, два, четыре... потому что... Не буду играть с игроком номер три, потому что....	Считаю игроков один, два, четыре красными. Считаю игрока номер три черным.

Просто приучитесь использовать эти речевые конструкции. И отучитесь раздавать цвета. Остальные правила позиционной игры вы найдете дальше.

Нулевой круг – самый информативный для принятия решения на поздних этапах игры, важно помнить речи и команды, построенные на нулевой круг. На базе данных речей вы будете проводить анализ. На каждом игровом номере от 1 до 10 есть совершенно разные игровые задачи. Рассмотрим каждый игровой номер:

2.2.1. Игрок номер 1.

Игрок номер один обладает уникальной задачей – презентовать себя, не зная цветов других игроков. Вы должны сделать выступление в стиле stand-up. Все должны понять, вы – красный игрок.

Вот несколько простых рекомендаций, как поговорить так, чтобы вас посчитали красным игроком:

1. Придумать, о чем вы хотите поговорить на первой минуте ночью, думать об этом всю ночь.
2. Поприветствовать всех за игровым столом перед началом речи.
3. Смотреть в глаза разным игрокам, когда говорите.
4. Демонстрировать открытые жесты.
5. Если рассказали всю историю, не затягивать минуту, а спокойно сказать “пас”.

Чего делать не нужно:

1. Пасовать – вы наводите на себя подозрения и выводите из–под удара черных игроков.
2. Заочно выставлять других игроков – вы даете дону игры понять, что вы, скорее всего, не шериф, а если шериф, то он настроит выставленного игрока против вас.
3. Обращаться к конкретным игрокам – в Мафии принято, что если вы обращаетесь к игроку, то считаете его красным, которого пытаетесь убедить или переубедить.
4. Выставлять себя на голосование – вы даете дону игры понять, что вы, скорее всего, не шериф, и даете возможность черным сломать стол на нулевом круге.
5. Говорить, что вы черный – вам поверят.
6. Говорить, что вы шериф – вы портите игру шерифу.
7. Говорить о прошлой игре – это никому не интересно, вас посчитают черным.
8. Говорить негативно или упаднически – вы не настроите стол на позитивную игру.

2.2.2. Игрок номер 2.

Игрок номер два обладает уникальной задачей – он разбирается в цвете первого игрока. Это единственный игрок, у которого времени на анализ столько же, сколько говорил игрок, сидящий перед ним. Считается прерогативой второго игрока определить, стоит ли выставлять первого игрока на голосование или нет. При этом у вас достаточно времени, чтобы добавить свою мысль или переоткрыть стол, если с этим не справился первый игрок.

Всего есть три варианта, как вы оценили речь первого игрока:

1. Красная.

Если вы считаете игрока красным – нет смысла выставлять его на голосование. Обязательно назовите причину, за что вы посчитали игрока красным, и объясните её столу. Если причину назвать не можете, то лучше скажите, что речь позитивная, но как красную вы её оценить не смогли.

2. Нейтральная.

Если вы не смогли разобраться в цвете первого игрока, то так и скажите. И объясните, что именно помешало вам дать цвет. Если вы скорее подозреваете игрока, или вам не нравится как он реагирует на вашу речь, то можно выставить игрока. Рекомендуется добавить фразу “может оказаться красным, хочу, чтобы поговорил”.

3. Черная.

Если вы посчитали игрока черным – то объясните, почему и за что. Не можете объяснить почему – обязательно подберите хоть какие–то слова. Если вы считаете игрока черным, то нужно выставлять его на голосование. Обязательно дайте ему шанс быть красным игроком. Если вы вдвоём красные, и вы слишком рьяно посчитаете первого черным, – эта игра проиграна.

Помните, нельзя раздавать цвета, говорить, что кто–то черный или красный. Просто скажите, что вы либо играете с ним, либо не играете, но не говорите, что он красный или черный.

Пример.

Почему игра проиграна, если второй игрок назвал первого точно черным, а они оба красные?

Город решит, что между вами есть один черный игрок, и обоих из вас выведут – одного при 9, другого при 7 игроках.

Или дон может вскрыться вам с проверкой 1 черного, и вы проголосуете с тройкой черных при 7 игроах, потому что будете уверены, что первый черный.

В обоих случаях выполняется требование победы черной команды.



Заповедь № 3

Никогда не вставать в баланс с другим игроком. С черным игроком – это на руку черной команде. С красным – к неминуемому проигрышу.

2.2.3. Игрок номер 3.

Игрок номер три обладает уникальной задачей – разобраться, могут ли перед ним быть два черных игрока или нет.

Есть девять комбинаций того, какого цвета могут быть игроки, сидящие перед вами:

1. Оба красные.
2. Первый красный, второй непонятный.
3. Первый непонятный, второй красный.
4. Оба непонятных.
5. Первый черный, второй непонятный.
6. Первый непонятный, второй черный.
7. Первый красный, второй черный.
8. Первый черный, второй красный.
9. Оба черных.

Есть несколько правил определения цвета игроков, которых следует придерживаться:

1. Если игрок под вторым номером назвал первого красным, то второй чернее первого.
2. Если первый поговорил не очень, а второй взял его в команду, то второй может быть либо черным вместе со вторым, либо черным, который знает цвет первого игрока.
3. Если второй игрок выставил первого жестко, можно предположить, что между ними нет двоих черных.
4. Если второй игрок выставил первого мягко, но не назвал красным, то второй скорее черный, поскольку нет смысла заставлять говорить своего красного игрока.

Четыре варианта критической ошибки красного третьего игрока:

1. Два игрока, два и три, посчитали красным черного игрока один.

2. Два игрока, два и три, поссорились, когда игрок номер один – черный, а его посчитали красным.
3. Игрок номер три поиграл со вторым черным против первого красного и выставил его.
4. Игрок номер три поиграл с двумя черными игроками, один и два.

Важнейшее правило №1: только если второй игрок не назвал себя черным, третий игрок не имеет права выставить второго игрока. В такой ситуации город, скорее всего, поиграет в версию, что между вторым и третьим точно есть черный игрок.

Важнейшее правило №2: если вы не разобрались в цвете игрока, спокойно скажите, что не разобрались, но не называйте его красным, иначе у вас есть риск попасть в ситуацию, когда вы назовете черного игрока красным.

Важнейшее правило №3: начиная с игрока номер три, вы можете думать, что говорите, а не говорить, что думаете. Вы можете сказать всё, что угодно, и наблюдать за реакцией игроков, но только не полностью инверсивную (обратную вашей) позицию.

Важнейшее правило №4 начиная с игрока номер три, появляется типичная ошибка оценки по эмоциям. Если игроки один и два поговорили на разной эмоциональной волне – это не значит, что один из них черный, а другой красный. Возможно, они в силу каких–то причин не готовы выстраивать эмпатическую связь друг с другом.



Заповедь № 4

Никогда не называйте непонятного игрока красным без веских на то оснований. И даже не говорите, что играете с ним.

2.2.4. Игрок номер 4.

Игрок номер четыре обладает уникальной ситуацией – это первый игрок, который может сказать, что перед ним поговорили все черные игроки и не ошибиться. После игрока номер четыре заканчивается возможность счета игры по вариациям, поскольку их становится слишком много.

На четвертом номере 27 вариантов произвольного размещения игроков, в трёх вариантах: красный, непонятный (нейтральный), черный.

1. Первый красный, второй красный, третий красный
2. Первый красный, второй красный, третий непонятный
3. Первый красный, второй красный, третий черный
4. Первый красный, второй непонятный, третий красный
5. Первый красный, второй непонятный, третий непонятный
6. Первый красный, второй непонятный, третий черный
7. Первый красный, второй черный, третий красный
8. Первый красный, второй черный, третий непонятный
9. Первый красный, второй черный, третий непонятный
10. Первый непонятный, второй красный, третий красный

11. Первый непонятный, второй красный, третий непонятный
12. Первый непонятный, второй красный, третий черный
13. Первый непонятный, второй непонятный, третий красный
14. Первый непонятный, второй непонятный, третий непонятный
15. Первый непонятный, второй непонятный, третий черный
16. Первый непонятный, второй черный, третий красный
17. Первый непонятный, второй черный, третий непонятный
18. Первый непонятный, второй черный, третий непонятный
19. Первый черный, второй красный, третий красный
20. Первый черный, второй красный, третий непонятный
21. Первый черный, второй красный, третий черный
22. Первый черный, второй непонятный, третий красный
23. Первый черный, второй непонятный, третий непонятный
24. Первый черный, второй непонятный, третий черный
25. Первый черный, второй черный, третий красный
26. Первый черный, второй черный, третий непонятный
27. Первый черный, второй черный, третий непонятный

Задача игрока номер четыре определиться, сколько черных могло поговорить до него: ни одного, один, два или три. На четвертом номере начинается игра в связку команд. Связка команд – это объяснение, кого вы считаете командой, и с кем вы хотите быть в команде, и то, как это увидят игроки, сидящие после вас.

Любая ваша позиция из 27 вышеперечисленных означает, что будет команда с вами и тем игроком, которого вы назвали красным, или тех, кого вы назвали красными. Если среди тех, кого вы назвали красными, есть черный игрок – вся ответственность на вас.

Сильная позиция – это то, где вы автор команды, и разбиваете команду предыдущего игрока.

Слабая позиция – это то, где вы присоединяетесь к команде, созданной другим игроком.

Усиление позиции – где вы присоединяетесь к команде, созданной другим игроком, но приводите новые аргументы в пользу этой команды. Такая позиция не является слабой.

Контркоманда – когда вы собираете команду полностью отличную от команды предыдущего игрока.

Пример.

Допустим, игрок номер три сказал: “Не играю с первым игроком, играю со вторым, считаю, что первый плохо открыл стол и много мямлил на своей речи, в этой ситуации второй игрок не растерялся и открыл стол по-новому. Мне понравился его призыв. Кроме того, он смотрелся более уверенно, чем первый игрок. И мне нравится, что второй игрок выставил первого игрока”.

Сильная позиция:

Я ничего черного в речах игрока номер один не заметил. Считаю жесткий наезд неоправданным в данной ситуации. Вы просто не поняли, что игрок номер один проиграл прошлую игру за шерифа и ему сейчас тяжело.

Считаю, что второй игрок имел право въехать в первого игрока, и в его речах не было наигранности. Кроме этого, он дал позитивный настрой. Третьего жестко черным не считаю, но не могу играть с ним по позиции, поскольку он слишком доволен, что второй игрок не взял первого в свою команду.

Слабая позиция:

Играю с игроками два и три, считаю, что третий привёл правильные аргументы, а речь первого мне тоже не понравилась.

Контркоманда:

Я думаю, что третий черный, которому нравится, что второй игрок играет против первого. Считаю первого красным. Вообще, может быть наглая команда игроков два и три, где третий просто видит, что столу нравится, как его черный выезжает на фоне первого красного. Играю с первым игроком.

Примечание 1. Нормой является фраза на четвертом номере “играю один–четыре”, называя свой номер. Указывая команду так, вы помогаете другим игрокам понять, что, команда, собранная вами, действительно есть, и им не нужно делать лишние умозаключения, как то: “четвертый играет с первым, значит есть команда один–четыре”. Такая помощь считается хорошим тоном.

Примечание 2. Вязать команду и создавать команду – это не синонимы. Например, за ваше утверждение, что два–три могут быть вместе черными, второй игрок может вас на следующем круге выставить со словами: “Мне не нравится, что вы меня вяжете в эту команду”.

Важно обращать внимание не только на то, кого вы связали в команду, но и с кем связали вас в команду. Черным игрокам выгодно, чтобы все черные находились в разных связанных командах.

Критические ошибки игрока номер четыре:

1. Назвать черного игрока красным или назвать красного черным. Не давайте цвет игроку, если не считаете, что разобрались, или если у вас нет аргументов.
Назвав черного игрока красным, вы:
 - a. Отводите проверку шерифа от него.
 - b. Становитесь жертвой, на которую будут наводить проверку черные игроки.
 - c. Ваша проверка шерифом не даст информации о вашей команде.
 - d. Вы выводите из круга подозреваемых одного из трех черных игроков, это создает маневр дону игры и увеличивает риск ухода красного игрока при девятерых без консолидированного голосования черных игроков.
 - e. Ставите под удар себя.
2. Не дать позицию вообще или не обозначить свою позицию по игрокам без аргументов, не связать никакую команду.

Важнейшее правило №1: вы обязаны на четвертом номере набрать себе команду из игроков один–два–три, либо объяснить, почему там может быть много черных.

Важнейшее правило №2: по–прежнему важно стараться не вставать в баланс. Стремитесь не играть в контр–команду, если это возможно.

Важнейшее правило №3: избегайте черных обобщений “до меня поговорило много черных”, если вы не способны объяснить это и указать, кто именно черный. Черные обязательно переведут стрелки на красного игрока “смотри, это он назвал тебя черным”.



Заповедь № 5

Нет команды – нет и тебя. Одинокий красный игрок не может победить в этой игре. Вы – это команда, которую вы набрали по позиции.

2.2.5. Игрок номер 5.

Игрок номер пять обладает уникальной особенностью – это единственный игрок, до которого точно поговорил один красный игрок. Ни один другой игрок за столом не обладает такой точностью информации. Данная особенность определяет логику его речи, даже если он услышал четыре черные речи, это точно не четыре черных игрока. Нетрудно посчитать, что комбинаций, кто перед ним поговорил “красный – нейтральный – черный” с учетом местоположения, составляет 108. Приводить все мы не будем, потому, что запомнить это всё равно невозможно.

Вторая важнейшая особенность пятого номера – появляется цейтнот: вам не хватит времени, чтобы сказать всё, что вы думаете. Мышление должно быть ясным, концентрация только на речах игроков. Вы должны внимательно слушать игроков, чтобы уже к концу речи четвертого понять, нравится вам его команда или нет.

Здесь нужно перейти к теме “А как вообще слушать речи?”.

За тридцать лет игры в Мафию была выработана формула самая общая формула на этот счет – вы должны представлять себя на месте того игрока, который сейчас говорит, и представить, как его речь соотносится с тем объемом информации, которая сейчас представлена за игровым столом. Если ваши мысли совпали – значит этот игрок, скорее всего, красный. Если мысли разошлись, это означает:

1. Либо вы и этот игрок оперируете разным объемом информации – кто–то из вас был невнимателен.
2. Либо вы и этот игрок в силу разности склада характера по–разному интерпретируете речи игроков.
3. Либо этот игрок – шериф, который стремится не встать с кем–то в баланс и старается смягчить формулировки.
4. Либо этот игрок – черный, который придумывает свою позицию, а не анализирует речи других игроков.

Ваше критическое мышление способно быстро ответить на несколько вопросов, чтобы исключить варианты:

1. Мог ли разойтись объём информации? Если мог, то лучше назвать игрока непонятным и акцентировать, что вам непонятно, как он разобрался в цвете другого игрока. Вы пропустили реакцию какого-то игрока? Какой-то маяк?
2. Разный ли у вас склад мышления с этим игроком? Понимаете ли вы его характер? Если нет, то совет тот же, что выше. При этом можно добавить: “Я не понял, как он разобрался, но я его и в жизни не очень-то понимаю”.
3. Может ли быть этот игрок шерифом? Если вы посчитали, что может, нужно думать, что говорить, а не говорить, что думаете. Во-первых, если вы его вскроете, то мафия может его застрелить. Во-вторых, вы не знаете настоящий это шериф или нет. Лучше просто про него скажите, что не разобрались в его цвете.
4. У вас было ровно 5–10 последних секунд речи, игрока номер четыре, чтобы ответить на три предыдущих вопроса. Если ваша позиция просто разошлась, то скажите, что считаете этого игрока черным, поскольку ваши позиции разошлись и обязательно приведите аргументы, по каким моментам у вас получилась разная оценка.

Данный приём должны использовать все игроки, начиная с игрока номер пять. Очень распространенная практика – начинать свою речь как раз с анализа логики игрока, который поговорил перед вами и продолжать его мысль, оценивая её.

Пример:

Игрок номер четыре сказал:

Считаю, что третий игрок не имел права поиграть с игроками один–два, потому что второй выставил первого, и нет основания их мирить на данный круг. Первый игрок поговорил подозрительно, и я считаю, что второй игрок на своём номере имел право выставить первого игрока. Я бы сделал то же. Поэтому пока играю в команде два–четыре, третьего игрока подозреваю. Возможно, он даже с первым игроком вместе черный.

Вариант ответа, если его речь вам показалась подозрительной.

Игрок номер четыре, я вас подозреваю. Игрок номер три объяснил, почему он считает один и два скорее красными. Если игрок номер три черный, какой смысл ему мирить игроков один и два? Не проще ли ему сказать, что между один и два есть черный игрок и настоять на их выводе по очереди (при девятерых и при семерых играх). Вместо этого он мирит этот конфликт, и я не понимаю, почему ему это было бы выгодно, если он черный. Игрок номер четыре, я предлагаю шерифу проверить вас. Если вы красный, то сыграем от вашей версии, если вы черный, то для шерифа я буду точно красным.

Вариант ответа, если вам его речь показалась непонятной.

Игрок номер четыре, я не понял как вы разобрались, возможно я что-то упустил. Но в то же время черным вас не считаю. Предлагаю шерифу проверить игрока номер три, если три найдётся черным игроком, то мы сыграем по вашей версии и выведем черного третьего, а я буду точно красным, поскольку отправляю в него проверку. Вас так устроит?

Вариант ответа, если его речь вам понравилась.

Да, игрок номер три не имел права объединять в одну мирную команду игроков один и два, в этом я с вами, игрок номер четыре, согласен. Кроме того, мне ваша речь (или эмоции) понравились. Есть три варианта. Или игрок номер три черный, который поиграл со своим черным, между игроками один–два. Или игрок номер три знает, что кто–то будет стреляться между игроками один–два и не хочет вступать в конфликт. Или игрок номер три – черный, и собирается вскрываться шерифом. В любом случае, я предлагаю не проверять игрока номер три на этом круге, а сыграть против него на следующем. Проверка между игроками один–два полезна только для того, чтобы помирить их, если они оба красные, но этого, я считаю, лучше тоже не делать (после этого важно дать свою позицию по игрокам номер один и два, как будто вы на третьем номере).



Заповедь № 6

Собирая команду, позиция должна быть такой, чтобы одна проверка шерифу давала два или более цветов. Например, цвет игрока, который сыграл с вами или цвет игрока, который сыграл против вас.

2.2.6. Игрок номер 6.

Игрок номер шесть обладает уникальной особенностью – это первый игрок, перед которым поговорило более половины игроков за столом. При этом вариативность в триаде красный–черный–непонятный уже такая, что посчитать практически невозможно. При этом математически перед вами поговорило минимум двое красных игроков. И эти игроки будут ждать, что вы разберетесь в их цвете. Если вы этого не сделаете, очень высока вероятность, что наживете себе много врагов.

Некоторые особенности игрока номер шесть, которые нужно помнить:

1. Игроки номер пять и шесть являются самой частой комбинацией игроков, которых город выводит вдвоем при десятерых. Это связано сразу с несколькими причинами:
 - a. Причина номер один: игроков пять и шесть легко “попилить” – одна половина стола голосует против другой (шесть – десять в пять, остальные – в шесть).
 - b. Причина номер два: между игроками пять и шесть наиболее ярко виден контраст позиций для всего стола. Это связано с геометрией прямоугольного стола и уникальностью позиций. До игрока номер пять поговорило менее половины стола, до игрока номер шесть поговорило более половины стола.
 - c. У игрока номер шесть часто есть иллюзия: “До меня поговорило более половины стола, следовательно, наиболее вероятно, что до меня поговорило двое черных”. Это очень вредная иллюзия, обязательно выведите её из своей головы. Никакой теории вероятности уже нет, поскольку случайное событие раздачи ролей УЖЕ произошло, и роли поменяться не могут.

2. Игроку номер шесть нужно уверенней определяться, с какой командой он играет, чем игроку номер пять, поскольку количество точно красных игроков, поговоривших до него, в два раза больше.
3. Игрок номер шесть – это первый игрок, который не имеет права сидеть за столом без позиции. Если вы не скажете, с кем играете, вы легко заработаете одну–две красные руки на голосовании за вашу кандидатуру от тех двух красных, которые сидят между игроками один–пять, и ещё одну красную руку от игроков семь–десять. Речь о голосовании на следующем круге при девятерых.

Четыре задачи игрока номер шесть:

1. Первая и главная задача шестого игрока – дать ответ на вопрос: “много ли передо мной поговорило черных игроков?”. Если много, то ваша речь должна основываться на том, что перед вами поговорило минимум двое черных игроков. Если мало, это означает, что вы заявляете игрокам семь–восемь–девять–десять, что между ними сидит от двух до трех черных игроков.
2. Вторая задача – определить двух наиболее красных для себя игроков между игроками один–пять. Они там точно есть.
3. Третья задача – определить цвет пятого игрока.
4. Не быть выведенным при десятерых с пятым игроком. Именно от вас и вашей речи зависит, будут ли игроки семь–восемь–девять–десять продавливать версию, что между вами и игроком номер пять точно сидит черный игрок. Для этого НИКОГДА не говорите, что считаете игрока номер пять черным, даже если вы так действительно думаете. НИКОГДА не выставляйте на шестом номере пятого игрока.

Пример:

Как анализировать речь игрока номер пять?

Нужно ответить на один вопрос: какого цвета для вас игрок номер пять? У вас будет три обычных варианта триады “красный–черный–непонятный”.

Допустим, игрок номер пять сказал:

“Играю в команде один–три–пять. Считаю, что между игроками два–четыре может сидеть черный игрок. Второй игрок как–то наигранно выставил первого игрока, не приведя ни одного аргумента. Третий игрок всё это правильно подмечает, а четвертый не играет в команде только с первым игроком, где очевидно, что позиция третьего игрока сильней. В этой ситуации скорее первый игрок красный, поскольку подозрительные для меня игроки назвали игрока номер один красным”.

Если вы посчитали игрока номер пять красным, то действуют все предыдущие рекомендации. Если вы посчитали игрока номер пять непонятным: “Игрок номер пять, вы не сказали ничего такого, чтобы я вас посчитал точно красным, и у меня есть сомнения в вашей команде. Неужели черные игроки два–четыре. Тем более, что речь второго игрока я не посчитал такой черной. Не понимаю, что надуманного в его позиции. Предлагаю вам следующее развитие игры: проверим игрока номер четыре.

Если он найдется черным, то и вы, и я будем точно красными игроками. А проверка второго красным создаст ненужные проблемы для вас”.

Если вы посчитали игрока номер пять черным:

“Что–то, игрок номер пять, я с вашей позицией не очень согласен. Если игрок номер четыре черный, а вы так объяснили, что он у вас должен быть точно черным игроком, то он запросто может быть с тем же третьим игроком. Почему нет? Но лично мне четвертый игрок скорее понравился. Поэтому играю в команде один–четыре–шесть. В общем, я вас жестко черным не считаю. Может быть это я не разобрался, а вы разобрались лучше меня. Против проверки игрока номер пять возражать не буду”.



Заповедь № 7

Если вы в середине стола посчитали игрока сидящего непосредственно перед вами черным, из этого не следует, что он точно черный с кем–то еще из сидящих до вас. Возможно, он первый поговоривший черный.



Заповедь № 8

Коммуницируйте с другими игроками на жестах, но не слишком активно. Черный игрок слишком увлечен придумыванием своей позиции, и может что–то такое на жестах “ляпнуть”, от чего ему будет сложно отказаться.



Заповедь № 9

Никогда не разрушайте чужие команды, и не “запихивайте” в них других игроков. Этим самым вы смешиваете команды, сбиваете счет игры и становитесь подозрительней игрока, которого подозревала ваша команда.

Пример:

Игрок номер пять поиграл в команде один–три–пять. Нельзя играть в команде один–пять. Вы выкинули из команды игрока номер пять одного игрока, не дав тому достаточных объяснений.

Игрок номер пять поиграл в команде один–три–пять. Нельзя играть в команде один–два–три–пять. Вы впихнули игрока номер два в команду к третьему и пятому игрокам, где они с игроком номер два играть не хотят.

2.2.7. Игрок номер 7.

Игрок номер семь обладает уникальной особенностью – это последний игрок, который может сказать, что перед ним не поговорил ни один черный игрок. У игрока номер семь всего 10 секунд на анализ речи каждого игрока, и этого времени катастрофически недостаточно, если вы не умеете быстро артикулировать словами. Поэтому вы должны составить команду, в которой играете, и привести хотя бы несколько аргументов, почему вы играете в ней. Почему важно именно на этом номере начать

строить команду? Потому что даже если перед вами поговорили трое черных игроков, есть и трое красных, которые ждут, что вы назовете их красными. Иными словами, перед вами, скорее всего, большинство игроков красные.

У игрока номер семь есть следующие задачи:

1. Главная задача игрока номер семь – определение цвета игроков номер пять и шесть. Если вы не определите, что между ними точно есть черный игрок, в ситуации, когда он между ними должен быть, игроки восемь–девять–десять скажут, что вы черный с кем–то из них.
2. Составить свою команду.

Правила составления команд:

1. Если за столом есть хотя бы один противовес, где два игрока поссорились – не тратьте время на анализ, кто красней, кто черней в балансе, просто скажите, что между ними скорее всего один черный, и уделите время разбору речей того игрока, который разобрался в этом противовесе.
2. Не направляйте проверку шерифа в противовес. Допустим, если противовес два–три, то красная проверка игрока номер три ничего шерифу не даст.
3. Не разрушайте ничью команду – не выбывайте из неё игроков без аргументов.
4. Не мирайте игроков – не добавляйте в команду, сложившуюся до вас, других игроков, с которыми участники команды не поиграли.
5. Приводите аргументы в пользу своей команды.
6. Ориентируйтесь в составлении команды на тех игроков, которых посчитали красными.
7. Не играйте против игроков, с которыми поиграл весь стол или игроки из разных команд. Даже если они черные, вы их точно не сможете вывести при девятерых, и, скорее всего, не получится при семерых. В какой из команд он черный – вы не поймёте.
8. Не становитесь в баланс.



Заповедь № 10

Начиная с седьмого номера, игрок должен называть вероятные тройки самых подозрительных игроков. После его речи это должны начать делать и все остальные игроки на каждом круге.

Пример составления команды:

Игрок номер один неплохо открыл стол. С ним сыграли игроки три и четыре, которые друг с другом не играют. Значит первый, скорее всего, красный. Второй выставил первого игрока, но не смог привести правильных аргументов. Между три–четыре только один черный, поскольку четвертый слишком жестко сыграл против третьего. Если второй черный вместе с четвертым, то пять–шесть поговорили правильно, обозначив игрока номер четыре более черным. И подозревают команду два и четыре вместе черными. На этот круг я сыграю в команде один–три–пять–шесть–семь. Понимаю, что не очень хорошо усиливать позицию двух поговоривших до

меня игроков, но сыграть в контр-команде два–четыре–семь не готов, поскольку не готов ручаться за игроков два–четыре. Если я черный, то мне не выгодно так усиливать позицию и нарываться на проверку шерифа. Поэтому я красный. Не буду возражать против проверки игрока номер шесть на красноту, чтобы исключить версию, где он черный и усиливает неправильную позицию игрока номер пять, или разбегается со своим плохо поговорившим черным между два или четыре.

2.2.8. Игрок номер 8.

Игрок номер восемь обладает уникальной игровой особенностью – перед ним точно поговорил минимум один черный игрок, и минимум четыре красных, а также – точно большинство красных игроков. На практике это означает: есть возможность попросить шерифа проверить подозрительного игрока, и тот действительно может оказаться черным. Это первый игрок за столом, у которого есть априорное знание о наличии черного перед ним.

Важнейшие особенности игры на восьмом номере:

1. Все просьбы, проверить игрока раньше восьмого номера, носят позиционный характер, поскольку все они были сделаны, чтобы обозначить несогласие с позицией другого игрока. Но эти проверки давались до речей игроков восемь, девять, десять, где теоретически могут сидеть три черных игрока. Поэтому проверка, которую может попросить игрок номер восемь, более важная, поскольку перед ним точно поговорил один черный игрок.
2. Если вы усиливаете позицию игрока номер семь, а его состав подразумевает, что трое черных до него точно не поговорили, вы ставите под удар себя, поскольку по его и вашей позиции между игроками девять–десять должен сидеть последний черный игрок.

Задачи игрока номер восемь:

1. Понять, согласен ли он с позицией игрока номер семь, и привести аргументы.
2. Если он видит игрока красным, а большинство его назвали непонятным, обязательно озвучить эту информацию, поскольку это и есть то главное, что он может внести новое на стол.
3. Извлечь полезное из позиции предположительно черного игрока, поговорившего перед ним. Это возможно, только если черная команда не один–девять–десять.

Поскольку задачей черной команды является не допустить консолидированного голосования красных игроков, им нужно убедить хотя бы одного красного, проголосовать с ними, т.е. “купить руку”. До вашего восьмого номера точно поговорил один черный игрок. Есть специальные правила анализа речи этого игрока. Скорее всего, черный игрок применит один из следующих позиционных ходов, независимо от всего остального, что он или она наговорит:

1. Будет усиливать позицию красного игрока, взявшего в свою команду черного игрока. Ему выгодно, чтобы этот игрок продолжал играть с черным. В этом случае вы поймёте: немного прикинув возможные варианты тройки черных

игроков, вы обнаружите там себя или нескольких игроков, кого считаете точно красными.

Как сыграть против такого черного? Объясните столу, почему вы считаете его черным, предъявив позиционные аргументы, где у этого игрока тройки черных без вас не получится. Пример ниже.

2. Будет стараться не вмешиваться в конфликт двух красных игроков и не будет мирить их. Ему выгодно, чтобы на критическом круге дон мог назвать себя шерифом и дать черную проверку одного из игроков в этом конфликте, так, чтобы второй красный посчитал этого шерифа настоящим и проголосовал с черными.
3. Может попытаться протянуть руку помощи “утопающему” красному игроку, которого свои же красные назвали черным, чтобы в дальнейшем заручиться его поддержкой.
4. Не будет развивать конфликт с игроком, которого черная команда планирует отстрелить (если черная команда играет не по динамическому отстрелу и черный заранее знает, против кого играть не нужно). В этом случае часто складывается ощущение, что игрок безосновательно называет непонятного игрока скорее красным.

Почему черные игроки скорее всего будут придерживаться такого шаблона? Потому что до того, как шериф будет убит, им невыгодно называть красных игроков красными, поскольку в таком случае их позиция будет более слабой, они уберут конфликт между красными игроками и тем самым поставят под удар своих, черных игроков. Черная команда не может позволить себе роскоши – позиционную игру только со своими черными.

Пример.

Как выявить черного игрока, усиливающего позицию красного, который поиграл с черным по счету игры?

Допустим, что вы на восьмом номере. Игрок номер один открыл стол хорошо, второй игрок сыграл с первым. Третий сыграл в команде один–два. Четвертый игрок поговорил плохо, и поиграл в команде один–два–три, отметив, что до него поговорило мало черных. Пятый игрок отметил, что четвертый игрок поговорил плохо, а первый поговорил хорошо, но до него не много черных. Шестой игрок сыграл в команде один–пять. Седьмой игрок сыграл в команде два–три–четыре. Вы посчитали, что игрок номер пять красный по эмоциям.

Начинаем подсчет:

Вычеркиваем из списка подозреваемых игроков пять и один, которых посчитали красными. Пятого посчитали красным вы. Первого назвали красным игроки из разных команд. Шестой игрок играет с теми игроками, которых вы посчитали красными. Записываем его в красную команду. Итого красная команда один–пять–шесть–восемь. Возможные варианты усиления неправильной позиции:

Третий игрок красный, который взял второго игрока, черного, в свою команду. А игроки четыре и семь усиливают эту позицию.

Седьмой игрок черный, который усиливает позицию четвертого игрока, красного, который сыграл с его черным игроком между игроками два или

три. В такой ситуации правильно попросить проверку игроков четыре или три. Седьмой для вас по позиции черный без проверки.

Эти размышления должны быть у вас в голове, чтобы посчитать черных. Вы можете высказать эту логику в своей минуте или думать, что говорите и дать более осторожную позицию, всё зависит от того, насколько вы уверены в цветах игроков один и пять.

Однако обратите внимание, что ваша позиция может измениться после речей игроков девять и десять. Если игроки девять и десять усилият вашу позицию, может оказаться, что на месте той красной руки, которую покупают, окажется ваша рука. Если позиции игроков девять и десять разойдутся, то, вполне вероятно, вы оказались правы.



Заповедь № 11

Каждой позиции своё время и место. Правильность позиции должна оцениваться вами, исходя из той информации, которая была произнесена игроком на его речи. Если из новой информации стало понятно, что позиция неверная, то до новой речи или жестов того игрока нельзя судить о ней как о неправильной.



Заповедь № 12

Будьте внимательны, игра по позиции требует предельной концентрации от всех красных игроков. Одна “паршивая овца”, которая не слушает или не помнит позиции, может сломать всю позиционную игру. Практика показывает, что достаточно двух красных, играющих не по позиции, чтобы сломать счет всем красным игрокам.



Заповедь № 13

Всегда держите в уме тройку черных для вас игроков. За столом изначально не четверо и не двое черных. Ровно трое. Команды строятся только после речи восьмого игрока, до этого есть подозрительные для вас игроки.



Заповедь № 14

Всегда по позиции высчитывайте, проверка какого игрока для вас будет самой информативной, и покажет с какой командой вы, скорее всего, играете. В чьем цвете вы могли так сильно ошибиться, что рушится вся ваша логика?



Заповедь № 15

Используйте ночь для анализа речей и корректировки своей позиции по тем, кто у вас вероятней всего в тройке черных.

2.2.9. Игрок номер 9.

Игрок номер девять обладает уникальной особенностью – до него поговорило минимум два черных, а, наиболее вероятно, все черные игроки. Это позволяет предложить более точную проверку, чем это бы сделал восьмой игрок. У него есть априорное знание, что перед ним точно поговорило минимум два черных игрока.

Лучший приём, которым может воспользоваться игрок номер девять – заочно предположить, что игрок номер десять красный, и построить свою речь, начиная со слов: “Если предположить, что игрок номер десять красный...”. Такое начало речи ставит вас в более выгодную позицию:

1. Вы не назвали игрока номер десять заочно красным, но и не встали в слабую позицию по отношению к нему, а лишь предположили.
2. Если игрок номер десять красный, вы уже предложили ему руку дружбы, и даже, если он не согласен с вашей позицией, менее вероятно, что он жестко против вас сыграет.
3. Вы освобождаете игрока номер десять от необходимости делить стол, если кто–то выставлен на голосование, и можете сделать это за него. Ведь его минута более ценная для стола, чем ваша (объяснение ниже).
4. Вы сами обозначаете свою позицию, кого хотели бы послушать на дополнительном голосовании при десятерых, тем самым внося информацию на стол.
5. Если игрок номер десять с вами не согласен, то сможет всё переделать по-своему, например, переделить стол, выставив ещё одну кандидатуру.
6. Если игрок номер десять окажется шерифом, ему не потребуется делить стол, настраивая против себя игрока, которого он ставит на голосование. Тем более считается, шериф якобы должен избегать деления стола, и менее вероятно, что черным будет проще найти его по этому действию.
7. Если игрок номер десять поиграет с вами, то ваша позиция будет сильней для всего стола.

В таком случае, если вы начнете речь с фразы: “Если предположить, что десятый игрок красный...”, структура вашей логики должна свестись к тому, что вы первый игрок за столом, который назовёт предполагаемую для него тройку черных на нулевом круге.

Строить речь лучше от тех команд, которые собрали игроки семь и восемь, сидящие до вас. Вы анализируете их команды и приходите к выводу, есть ли по их версии тройка черных без вас и игрока номер десять или нет. При этом вы должны отметить тех игроков, с которыми поиграли игроки из разных команд, и вычеркивать их из списка подозреваемых на данный круг.

Анализ и построение тройки черных сводится к одному из следующих состояний:

1. Ваше мнение совпало с игроками семь и восемь, и у них есть потенциальная тройка черных, сидящая до вас. В таком случае десятый игрок, скорее всего, красный.
2. Ваше мнение совпало с игроками семь и восемь, и у них нет потенциальной тройки черных, сидящей до вас. В таком случае десятый игрок, скорее всего, черный, либо они ошибаются в команде, и взяли минимум одного черного в свою команду. В таком случае вы можете завершить свою речь, словами: "Я начал речь, с того, что, предположим, что вы, игрок номер десять, красный, но пока так не получается, будем вас внимательно слушать".
3. Между игроками семь и восемь есть игрок, мнение которого совпадает с вашим, следовательно, оставшийся игрок между семь и восемь для вас подозрительный.

Если игрок номер десять поддержит вас, то либо вы вместе красные и разобрались, либо вместе красные и заблуждаетесь, либо игрок номер десять – черный, и покупает вашу руку. В такой ситуации игрок номер десять может быть черным с тем игроком, которого вы посчитали краснее между семь–восемь.

Такое построение речи позволяет создать максимальный контраст между позициями игроков семь, восемь, девять, десять, и дать шерифу максимум информации от проверки в этой зоне.

Пример.

Если предположить, что игрок номер десять красный, то у игрока номер семь не набирается тройка черных без игроков восемь или десять, ведь вы, игрок номер семь, поиграли в команде один–четыре, отметив, что между пять–шесть двух черных нет, и между два–три вы двойки черных тоже не видите. У восьмого, наоборот, девять–десять получаются оба красными, поскольку вы подозреваете седьмого игрока, и команда черных может быть семь–один–три или семь–один с кем–то между два–три, где четвертый обозначил, что больше подозревает третьего игрока между два–три. Мне пока ближе позиция восьмого игрока, потому что я красный, а речь пятого игрока мне понравилась. Выставляю на голосование игрока номер семь. Пусть один–семь поговорят, я думаю, это будет полезно для стола. Но сначала внимательно послушаем позицию десятого игрока.

2.2.10. Игрок номер 10.

Игрок номер десять обладает уникальной игровой особенностью – до него точно поговорили все черные игроки, у него в этом нет никаких сомнений. Десятый игрок не может сказать: "Считаю, что до меня поговорили двое черных". Задача десятого игрока – разделить стол на две возможные команды.

Команда и контр–команда образуются в любом случае позднее, если в игре будет два шерифа. Важно пробовать сформировать её именно на нулевом круге. Собственно, к этому и сводится вся игра в позиционные речи. Это основная цель – консолидировать красную команду при недостатке информации, чтобы уже на следующий круг повысить

вероятность совместного голосования в черного игрока. На следующий круг будет отстрел одного из игроков, и у шерифа будет проверка. Эти две информации либо сломают версию одной из команд, и им придётся искать черных в другом месте, возвращаясь к тем игрокам, которых назвали красными, либо усилият её. Также будет одна проверка шерифа, которая приведёт к уточнению состава команд, либо даже к её переформированию. В любом случае проще переделать тройку черных, чем слишком поздно начать создавать её.

Дону, если тот решит назвать себя шерифом, будет сложней построить контр-команду, с которой не согласен город, и это ограничит его в поле для "творчества". Ведь дону придётся дать одного из красных игроков точно черным к критическому кругу. Подробней, как это происходит, описано далее.

Пример.

Как разложить команду и контр-команду?

День добрый, я красный. Я вижу, что девятый игрок ищет черного между семь–восемь, и его позиция меня пока устраивает. Речь седьмого мне понравилась меньше, чем у восьмого игрока. Я также согласен с тем, что пятый игрок поговорил хорошо. Но и первого пока черным не считаю. Поэтому играю в команде один, четыре, восемь, девять. Между пять–шесть двоих черных не вижу, как и между игроками два–три. Считаю, что взял в свою команду максимум одного черного. Альтернативная команда – это девять, восемь с кем–то между шесть–семь, но не между два–три, поскольку восьмого игрока не устроила в седьмом именно позиция по игрокам пять–шесть.

2.2.11. Нюансы, не вошедшие в перечень, о чём говорить на конкретном номере.

2.2.11.1. Игра с шерифской позицией на нулевом круге.

Шериф может сидеть на любом номере в игре. Шериф может спалиться, что он шериф. А дон специально намекнуть, что он может быть шерифом. Отличить это, скорее всего, не получится, и что–то нужно с этим делать.

Почему шериф палился? У него есть чувство гиперответственности за свою команду. Но ещё больше на шерифа давят шаблоны поведения, которые навязаны ему маф–сообществом:

1. Шериф не имеет права жестко играть против какого–то игрока без проверки.
2. Шериф не имеет права выставлять кандидатуру.
3. Шериф не имеет права ломать стол.
4. Шериф обязан говорить осторожно и мирить игроков.
5. Шериф обязан сказать призывающую, эмоционально яркую речь.
6. Шериф обязан уходить с попила.

Многие игроки судят по этим ходам о том, кто шериф, хотя это полная и устаревшая ерунда, и поэтому шерифам приходится так говорить. И именно по этим шаблонам черные часто и находят шерифа на нулевом круге, и ставят на отстрел в первую ночь по динамическому (онлайн) маяку. В общем, если игрок поговорил отвратительно,

беспозиционно и отстраненно, нам приходится предполагать, что это может быть шериф.

Примеры отвратительной шерифской речи:

- 1. Шериф на первом номере. Я красный игрок. Я уверен, что команда победит. Мы разорвем черных игроков и выведем их по очереди. Я хочу, чтобы в этой игре не было выставлений, чтобы стол не сломался.**
- 2. Шериф на втором номере. Первый игрок поговорил плохо. Игрок номер один неважно открыл стол, но я не хочу его выставлять.**
- 3. Шериф на четвертом номере. Игрок номер один хорошо открыл стол, пока с ним поиграю, игрок номер два выставил первого, но ничего черного не сказал. Третий игрок подозревает второго, поэтому я думаю, что два и три черной команды нет, а первого я считаю красным, поэтому поиграю в команде один-два-три-четыре.**
- 4. Шериф на восьмом номере. Первый игрок так себе открыл стол. Второй игрок выставляет первого. Третий усиливает позицию второго. Четвертый, наоборот, играет с первым игроком. Пять и шесть сыграли с два-три против четвертого игрока. Седьмой переворачивает стол, играя с один-четыре. Мне трудно разобраться на данном круге. Я пока жестко черного игрока для себя не вижу.**

Что делать, если вы слышите такую речь за столом? Тут есть несколько рекомендаций:

1. Черные игроки могли этого не услышать и не понять, что это говорит шериф. Поэтому не говорите в речи, что услышали в этом игроке шерифа. Не нужно допускать фраз "Вы или шериф или черный", "Если вы не вскроетесь, я вас заголосую".
2. Не нужно выкидывать его из команды, которую считаете черной, если потенциальный шериф поиграл с черными. Шериф может проверить вас, и ни вам эта проверка ничего не даст, ни ему. Но такова плата за созданную им ситуацию. Зато это даст вам право требовать следующую проверку и сыграть на следующий круг против черного игрока по вашей версии.
Если вы его выкинете из его команды или необоснованно впишете в черную команду, то другие не поймут вашу логику. Красные тоже могли быть невнимательными и не услышать шерифа.
3. Нельзя просить его на проверку, мало того, проверку от него нужно отвести и настаивать на проверке другого игрока. Если шериф проверит дона, который так поговорил, то это не даст вам никакой информации, поскольку дон вскроется шерифом. Если дон проверит шерифа, то он вскроется и многие красные могут ему поверить. Если шерифа многие подозревают, то он будет под ударом на следующий круг и будет отзываться с голосования. Это поставит под удар черных игроков, которые также будут стоять на голосовании. Если дон сразу не вскроется, то он будет вынужден стрелять шерифа, и у вас будет игра по одной версии шерифа с двумя проверками, что зачастую проще, чем рассматривать версию двух шерифов.
4. Если позиция позволяет, лучше сознательно сыграть против шерифа, чтобы вас не связали в одну команду с ним.

5. Если есть двое и более игроков с шерифскими позициями, отметьте, что между ними может быть черный игрок, если будет подходящий аргумент.

Этого не будет в основных рекомендациях, но если вы считаете, что шериф несомненно спалился, поговорите сами так, будто вы – шериф, чтобы мафия растерялась, в кого стрелять при онлайн–договорке. Дело в том, что если так поговорил дон перед вами, то вы сыграли против него. Шериф увидит шерифскую заявку от вас и не будет предполагать, что два черных начинают перетягивать шерифство на нулевом круге. Если оказалось, что вы так поговорили против шерифа, то мафия может запутаться, в кого стрелять между шерифами. Если мафия разберется и застрелит правильного шерифа, то вы спокойно аргументируете, что специально так сыграли, потому что шериф спалился. Если вы дон, то вам не было смысла сначала играть против шерифа, а потом стрелять его.



Заповедь №16

Никогда не помогайте черным найти шерифа. Вы это делаете, произнося речи, которых шериф точно сказать не может. И объявляя на стол маяки, которые видели игроки.



Заповедь №17

Не предоставляйте черным игрокам аргументы, которые позволят им связать вас и шерифа в альтернативную черную команду. Высказывайте вслух недовольство шерифом, провоцируйте черных на вскрытие.

2.2.11.2. Игра со слабыми красными игроками

У вас наверняка за столом будет хотя бы один слабый игрок. Слабый игрок не способен сыграть по позиции, найти кого–то по эмоциям и вообще хоть внятно что–то сказать. Для такого игрока есть особое место в позиционной игре. Его можно вынести за скобки. Если у вас будет хватать черных игроков по поиску позиции без него, значит он, скорее всего, красный. Если у вас не будет хватать черных игроков – для вас он станет черным. Этот прием позволяет избежать позиционного конфликта на нулевом круге со слабым игроком. Как об этом сообщить? Просто скажите, что выносите этого игрока за скобки. Все, кто нужно, вас поймут.

2.2.11.3. Находите черных игроков по позиции на нулевом круге.

Основные элементы построения команд изложены выше. Здесь лишь резюмирующая часть. Если вы и другие красные игроки не поленились анализировать эмоции, психологию и текст, то у вас уже достаточно аргументов в пользу подозрительных игроков. Как это делать написано чуть ниже. Теперь остается позиционно связать потенциальную тройку черных. Задача красных игроков на нулевом круге – не найти тройку черных, так как это почти наверняка не получится. Задача – поставить под удар двух черных игроков на следующем круге, чтобы дон мог спасти только одного из своих черных, вскрывшись с его красной проверкой, а второй оставался под ударом.

Итак, кто для вас самый подозрительный игрок?

Игрок, по чьей позиции вы черный, и тройки черных из оставшихся красных никак не получается.

Нужно ли его просить на проверку?

Нет, он для вас черный без проверки. Просите на проверку игрока, которого он берёт в свою команду. Игрока за скобками на нулевой круг тоже просить на проверку не стоит.

Ещё раз повторю главную мысль: все инструменты игры по эмоциям, психологии и тексту нужны, чтобы выстроить позицию. Вы не должны зацикливаться на каком-то одном выводе и настаивать на нем, всегда надо иметь тройку черных за столом, против которой вы собираетесь играть.

Игра по позиции может пригодиться вам уже на следующем круге, если стол был сломан и наступил критический круг. Теперь вам нужно определяться с шерифами, если их несколько. Если у вас и стола не будет позиции, все игры со сломом красного в красного будут заканчиваться проигрышем красных. По старому и устаревшему завету “не нужно думать, если игрок сломал стол – он просто уходит в баланс на следующий круг”. Думать нужно, и позиция вам в этом поможет. При восьми игроах никогда не будет достаточно информации, чтобы гарантированно отправить в “Автокатастрофу” сломавшего стол и подозрительного игрока. А вот при шестерых игроах такое уже вполне возможно. Для этого нужно, чтобы красные консолидированно определялись на критике и выводили не сломавшего, а черного по позиции для них игрока.

2.2.12. Дополнительное оружие красного игрока, кроме игры по позиции

Игра по позиции может быть дополнительно мотивирована анализом эмоций, текста игроков или игрой по просыпанию. Это дополнительный арсенал, на котором должна базироваться ваша позиционная игра.

2.2.12.1. Нахождение черных игроков по психологии на нулевом круге.

Игра по психологии помогает строить позиционную игру и базируется на анализе простого вопроса: “Сидя на его месте, обладая имеющейся за столом информацией, я бы поговорил так же или нет?”. Что это значит? Это анализ объёма информации, которым оперирует игрок, выстраивая свою речь. Выше объясняется, как и почему возникают расхождения в оценках у красных игроков, теперь настало время рассказать о поиске черных игроков по психологии. Сразу скажу, что игра по психологии начинается на нулевом круге и заканчивается с первым отстреленным игроком, поскольку дальше информация за столом меняется настолько, что понять многих игроков становится просто невозможно. Например, дон и шериф могут подмигнуть своим красным проверкам, и речи этих игроков изменятся настолько, что

начнется уже командная игра, в которой игрок, которому не вскрывались, должен допускать существование неизвестных мотивов, что учитывать в логике очень сложно. На нулевом круге этих неизвестных мотивов гораздо меньше.

Общие психологические изъяны черных:

1. Они знают цвета других игроков. Им приходится изображать незнание. Прикинуться дураком гораздо сложнее, чем прикинуться умным. У вас просто не хватит искренности и легкости в нахождении характеристик речи. Черные вообще склонны давать достаточно сухую позицию.
Аргумент: "Мне кажется, что игрок номер N знает цвета игроков".
2. У них нет чувства угрозы и недоверия. Черный игрок знает, что его точно никто не застрелит. Он часто излишне дружелюбен и открыт ко всем, когда красный игрок относится по умолчанию ко всем с недоверием.
Аргумент: "Мне кажется, что игрок номер N излишне открыт и дружелюбен, я за красных всегда более недоверчив на нулевом круге".
3. Если черные играют по статическому отстрелу, или у них динамический (онлайн) отстрел только начиная со второго круга, то у них за столом выбрана заранее определенная первая жертва. Они начинают строить свою позицию так, чтобы у них хватало черных и после ухода первого отстрела.
Аргумент: "Мне кажется, что поиграть с игроком номер Y можно было только зная, что он отстрелялся, поэтому я Вас подозреваю, игрок номер N".
4. Черный игрок придумывает свою позицию. Это то, что существует только в его воображении. Как любой воображаемый объект, он не изобилует деталями, излишне прост. Если задать любой уточняющий вопрос, он может не найти, что ответить. В то время, как у красных игроков зона воображения к информации за столом – это только счет и потенциальная тройка черных. А у черных – вся их позиция.
Аргумент: "Мне кажется, что это надуманная позиция у Вас, игрок номер N, она не складывалась из речей игроков".
5. Чёрному игроку сложно оценить эмоции красного игрока. Оценки эмоций, где чёрный оценивает эмоции красного и где красный оценивает эмоции красного, в среднем расходятся сильней и не в пользу чёрного игрока. Красный игрок может увидеть "спалившегося" красного, который поговорил слишком неприкрыто и непрофессионально для игрока в мафию. А чёрный может этого не увидеть.
Аргумент: "Мне кажется, что только чёрный игрок мог не заметить, такой, как номер N, что игрок номер Y поговорил очень по-красному".
6. Их эмпатия ориентирована на свою команду, а не на команду красных игроков. Из-за этого они часто упускают общий эмоциональный фон и общее отношение к конкретному игроку.
Аргумент: "Игрок номер N, я вас подозреваю за то, что вы не почувствовали, как большинство игроков отреагировало на речь игрока номер Y".
7. Чёрному игроку сложно выбрать правильный эмоциональный фон. Он часто будет не соответствовать тому, что есть за столом. Чёрный игрок обычно врывается в текущую дискуссию, а не плавно входит в неё. Будет теряться ощущение последовательности обсуждения позиций при использовании

приёма обращения к предыдущему игроку.

Аргумент: "Игрок номер N, мне непонятен Ваш эмоциональный настрой, перед Вами поговорили совсем на другой волне".

8. Они с нулевого круга ориентированы на покупку хотя бы одной красной руки, чтобы не допустить консолидированного голосования красной команды. Черный игрок будет поддерживать красных, которые поиграли с его черными, даже не имея на то достаточных аргументов.

Аргумент: "Игрок номер N, мне кажется что Ваша команда была собрана только потому, что игрок номер Y поиграл с Вашим черным игроком номер Z".

Если вы способны выискивать данные изъяны, то на их основании вы можете формировать свою позицию. Это готовые аргументы для вас, по которым можете объяснить свою позицию, за что вы подозреваете этого игрока.



Заповедь № 18

Используйте анализ по психологии, чтобы построить свою позиционную игру.

2.2.12.2. Находите черных игроков по эмоциям на нулевом круге.

Игра по эмоциям менее надежна, чем игра по психологии, поскольку базируется на представлении, что черные игроки поговорят более взволнованно, чем красные игроки, или будут вести себя как-то немотивированно странно. Эмоциональный анализ лучше работает за игровым столом, где вы уже знаете всех игроков. В противном случае он будет скорее ложным помощником.

Есть некоторые игроки, которые по каким-то речевым провокациям находят черных игроков, и способны назвать тройку черных, сидя на первом номере. Но как они это делают, не очень понятно, кроме того, почти всегда они плохо играют за черную карту. Но, самое главное, они не могут этому никого научить. Поэтому как игроки они неинтересны, да и игра с ними превращается из интеллектуальной – в игру одной версии.

Если вы нашли игрока черным по эмоциям, об этом лучше прямо не говорить. Даже если вы правы, и он действительно черный, а весь стол в нём не разобрался, то произойдет следующее. Вы заявляете на своей речи, что он черный, но вашу позицию не поймут, поскольку она будет основана только на эмоциях. Игроки за столом просто нарисуют между вами противовес, выведут вас по очереди и мафия спокойно придёт в критику при пятерых. Если же вы ошиблись с эмоциональным анализом, то вы проиграли эту игру. Черные игроки дорисуют противовес между вами или дон вскроется с проверкой этого, по-вашему мнению черного, игрока, и вы поставите со всеми черными руку. В любом случае, игра закончится победой черных три в три. Нашли игрока черным по эмоционалу, но это идёт вразрез с позицией стола? Ограничьтесь фразой: "Игрока номер N не считаю точно красным".

Может ли быть выгодно считать черного игрока красным? Может, если вы не ставите этим под удар себя или других красных игроков, а черные считают вашу руку купленной и прекращают работать на покупку других игроков.

Строго говоря, эмоциональный анализ требует хорошо развитого центра эмоций, находящегося где–то в передней лобной доле головного мозга, как называли его нейрофизиологи XIX века – лошадиного мозга. Если у вас нет уверенности, что вы достаточно чуткий человек – не играйте по эмоциям на нулевой круг. Эмоции проиграли игр больше, чем выиграли, а все из–за игроков, которые были убеждены в черном цвете другого красного игрока на нулевом круге.

При этом игра по эмоциям на следующих кругах может иметь решающее и правильное значение, но об этом позже.

Игру по эмоциям на нулевом круге можно разделить на две фазы:

1. Фаза просыпания.
2. Фаза речей.

Рассмотрим обе фазы.

2.2.12.2.1. Игра по просыпанию

Игра по просыпанию – это вариант эмоционального анализа, который проявляется до речей игроков. Некоторые игроки быстро осматривают стол или тех игроков, за которыми пристально смотрели до наступления игровой ночи, и делают предположение о цвете этого игрока. Игра по просыпанию – тренируемый навык, не встречается у новичков. Распространен только на территории Украины, и если вы хотите развить этот навык – спрашивайте у них, как они это делают, или смотрите видео с ними.

Игра по просыпанию базируется на следующих факторах:

1. Черный игрок, в отличие от красного, спал ночью намного меньше, и у него не так выражены признаки утомления от ночи.
2. Красный игрок, наоборот, просыпается более заспанным, ему нужно время, чтобы сфокусировать взгляд, ему вы можете априори доверять больше.
3. Черный игрок лучше помнит рассадку, поскольку видел, кто где сидит и не осматривает стол.
4. Черный игрок, неуверенный в себе, иногда боится быть обнаруженным сразу, избегает прямого зрительного контакта.
5. Чёрному игроку мешает информация о знании цветов, ему трудно подделать живой интерес к знакомству со столом в первые секунды.

Вся аргументация игры по просыпанию сводится к тому, что либо игрок вам понравился по просыпанию, либо нет. Обратите внимание, что данную аргументацию примут далеко не за всеми столами, а могут воспринять и со скепсисом.

Более сложный анализ игры по просыпанию – это отслеживание действий, которые игроки совершают. Например, вы можете обратить внимание, как два игрока

посмотрели друг на друга или как они коммуницировали. Черным игрокам очень сложно коммуницировать естественно, не наигранно. Вы можете предположить, что эти игроки не вместе черные, если их коммуникация была естественной, а, возможно, и оба красные. Такими наблюдениями можно существенно упростить себе дальнейший поиск черных игроков. Полезно также выносить эту информацию на стол.

Черным игрокам сложно:

1. Быстро реагировать на невербальные коммуникации.
2. Отказываться от коммуникаций.

Пример.

Вы сидите на втором номере и слушаете речь первого игрока, но при этом смотрите на весь стол. Вы увидели, что девятый игрок обратился на жестах к восьмому, но восьмой игрок быстро отмахнулся, жестом показав, что слушает первого игрока. Через некоторое время восьмой игрок что-то показал на жестах девятому, и они как-то коммуницировали.

Можно сразу, сидя на втором номере, сказать, что между восемь–девять нет двух черных игроков. При этом восьмой игрок красней, поскольку не стал бы отказываться от обращения девятого игрока к нему. Так вы нашли красного игрока, просто наблюдая за коммуникациями. Если вы черный, то вам нет смысла подмечать такое по восьмому игроку, и восьмой игрок скорее посчитает вас красным. Черным игрокам будет сложно сыграть по версии, что вы оба черные игроки.



Заповедь № 19

Используйте игру по просыпанию для поиска черных игроков, но используйте с осторожностью, не позволяйте эмоциям взять верх над позицией. Не слишком на этом зацикливайтесь.

2.2.12.2.2. Анализ эмоционала игроков.

Анализ эмоционала игроков оправдан больше для номеров один–два–три. Особенно важно в анализе эмоционала этих игроков то, что позиционно им поговорить ещё не о чём, и они часто приветствуют стол, презентуют себя, пытаясь заслужить доверие игроков простой эмпатией.

Перед тем, как изучить эмоциональный анализ, нужно запомнить несколько аксиом:

1. Позитивный эмоционал – не значит красный.
2. Негативный эмоционал – не значит черный.
3. Неоправданно энергичный, громкий – скорее всего, активная карта.
4. Несобранный – игрок либо устал, либо у него нет мотивации к игре, но все это не говорит о его цвете.
5. Расслабленный – либо уверенный в себе красный, либо черный, которого всё устраивает за игровым столом.
6. Уверенный – настойчивый, наглый красный или черный с планом игры против определенного игрока.
7. Неуверенный, но дающий позицию – скорее красный (более важно для игроков, сидящих после третьего номера).

8. Неуверенный, не дающий позиции – скорее активная карта (более важно для игроков, сидящих после третьего номера).
9. Открытый взгляд, не опасающийся угрозы – скорее черный.
10. Жесты и эмоции соответствуют тому, что говорит? Если да – скорее красный. Нет – скорее черный.

Как анализировать эмоционал первого, второго и третьего игроков?

1. Он был позитивен, но не перевозбужден – скорее красный.
2. Он был негативен, но попытался дать позитивный призыв – скорее красный.
3. Он не говорил о прошлой игре – скорее красный.
4. Он старался смотреть всем в глаза, и его взгляд был ищущим, а не нарочито открытым – скорее красный.



Заповедь № 20

Используйте эмоции для поиска черных игроков, но используйте с осторожностью, не позволяйте эмоциям взять верх над позицией. Не зацикливайтесь на эмоциях.

2.2.12.3. Анализ структуры речи игроков.

Анализ структуры речи игроков крайне важен. Иначе этот анализ называется “анализ текста”. По речи найти черных часто бывает проще, чем по всему остальному.

Речь красного и черного игроков различны, так как красный игрок обычно говорит, что думает, а черный придумывает, что говорить. Логика его речи сильно отличается построением фраз, использованием логических связей, междометий, метафор, вводных и соединяющих мысли речевых конструкций, слов-паразитов, шуток, перескакиванием с мысли на мысль, несусветной чушью, мычанием и пусканием слюны.

Как анализировать текст? Анализ текста проводится в несколько итераций, для этого нужно дословно запоминать, что говорит игрок. Предлагается следующий алгоритм:

1. Из того, что наговорил игрок, выделить его позицию. Это сухой остаток того, что он сказал. Допустим, позиция свелась к тому, что пятый игрок играет в команде один–три–четыре–пять.
2. Проанализировать аргументацию, представленную в пользу своей команды. Есть у игрока аргументы против второго игрока или нет? Нужно подвергнуть критике эти аргументы и понять, правомерны ли они или “высосаны из пальца”.
3. Проанализировать всё, кроме позиции и аргументов. Какие речевые приёмы он использовал? Как они соотносятся с его позицией и аргументацией?

Типовые ошибки черных игроков:

1. Их позиция слишком сухая и академичная. Вы обнаружите в их речи отличную, ясную позицию, аргументы, которые принимает стол, но напрочь будет отсутствовать вся та речевая масса (назовём её “клей”), которой обрастают мысли, пока красный игрок их выражает.

2. В “клее” будут долгие пояснения озвученной мысли.
3. Весь “клей” будет посвящен одной теме или одному аргументу.
4. “Клей” будет сверху: вначале игрок даст позицию, как некоторое решение, приведет аргументы, а оставшиеся 30 секунд будут заполнены непонятно чем.
5. Речь начинается с отстраненной темы, а не с позиции, как будто игроку важней сообщить что-то несущественное, чем позицию. Черному игроку сложно вовремя завершить речь, когда мысль закончилась.
6. “Клей” жидкий и не разнообразный. Речь красного игрока обычно изобилует метафорами, но они не выглядят изящно инкрустированными драгоценными камнями, а просто как соединительная часть.

Аргумент: “Игрок номер N, Ваша речь мне не понравилась по тексту, потому что...”.

Пример.

Игрок номер один поговорил непонятно. Третий игрок поиграл со вторым. Вы четвертый. Как по анализу речи второго игрока понять, что два-три вместе черные?

Первый игрок поговорил неплохо, я сам тоже красный. Хочу, чтобы красные победили. Кстати, я заметил, что когда мы с игроком номер девять в разных командах, всегда побеждаю я. Давайте поступим так. Игрок номер один, я Вас черным не считаю, но хочу, чтобы Вы поговорили. Выставляю игрока номер один. Я думаю, что Вы, скорее, красный и хороший игрок. Я красный, весь стол поймёт, что вы красный. Дадите свою позицию, и вместе сыграем против черных. А то вы будете еще сейчас 20 минут молчать, я думаю, вам будет что сказать. Победы красным, спасибо.

Идём по алгоритму анализа речи. Какая позиция у игрока номер два? Играю один-два. Как аргументировал игрок номер два свою позицию? Никак. Что с “келем”? 30 секунд объяснения, почему он выставил на голосование игрока номер один. Похоже, что оправдывался непонятно за что.

Игрок номер четыре подметил, что игрок 30 секунд обсуждал собственное выставление игрока номер один, и поэтому всплыла команда два-три.



Заповедь № 21

Всегда внимательно анализируйте текст речи. Есть речи, которые никогда не скажет красный или черный игрок.

2.2.12.4. Нахождение красных и черных игроков по маркерам в речи.

Самый сложный способ анализа речи – это поиск маркеров. Здесь я не привожу свой список маркеров, по которым нахожу игроков черными или красными, но дам общую методику, как это сделать. Маркеры – это набор сигнатур речи: речевых оборотов, интонаций. Маркеры достаточно ненадежны и требуют постоянного обновления.

Как составить свой список маркеров? Вы делаете две таблицы “аналитическую” и “итоговую”. Вам потребуется 20 аналитических таблиц и одна итоговая. Перед началом заполнения таблиц вам нужно выбрать 20 игр из YouTube. Подойдут только игры за последний год. Нужно выбрать случайные видео минимум из пяти разных турниров того региона, в котором вы играете.

Вы открываете видео и ставите на паузу. Самый сложный технический момент – “перемотать” видео на начало речи первого игрока, не подсмотрев договорку и не зная, кто черный, кто красный, а кто шериф игры.

Таблица 1. “Аналитическая”.

№	Маркеры	МЖ/ М/Ш		№	Маркеры	МЖ/ М/Ш
1				6		
2				7		
3				8		
4				9		
5				10		

В левой колонке указан номер игрока за столом. В графу “Маркер” вы вписываете, почему, за что вы посчитали игрока МЖ – мирным жителем, М – мафией, Ш – шерифом. В последнюю графу вписываете ваш вердикт, исходя из этих сокращений. У вас не обязательно должна получиться тройка черных на нулевой круг, черных может быть и четыре, а шерифов может быть и два.

Вы по очереди слушаете речи игроков, снимая видео с паузами, и записываете результаты вашего анализа, останавливая видео после каждой речи. К концу нулевого круга у вас заполнена аналитическая таблица, затем вы смотрите только первую ночь.

Дальше вы отмечаете ответы, которые угадали и не угадали. Результаты вводите в итоговую таблицу. Таблица обновится у вас 20 раз, в зависимости от количества игр, которые вы не поленились посмотреть.

Таблица 2. “Итоговая”.

Маркеры	МЖ	Ч	Ш
Истинные			
Ложные			

Везде, где вы угадали, вписываете “истинные маркеры”. Везде, где не угадали, вписываете “ложные маркеры”. Так вы сделаете индивидуальную таблицу калибровки, за что считать игроков черными или красными, а что просто стоит выкидывать из анализа.

Данный метод применяется некоторыми профессиональными игроками. Самое важное – не найти черных, потому что это сложно, а найти “спалившихся” красных. Игроков, которые поговорили так, что черными они быть точно не могут.

Важная особенность, речь в Мафии постоянно меняется, приходят новые речевые конструкции и уходят старые. Если вы начнете играть по маркерам, вам придётся регулярно их обновлять, иначе они быстро устаревают.

2.2.12.5. Определение черных игроков по жестам и посадке.

Какой–то специальной технологии, специфичной именно для Мафии, выявления черных игроков по жестам не существует. Есть общие положения теории лжи, в которой выделены следующие принципы:

1. Жесты игрока противоречат тематике речи.
2. Жесты игрока противоречат эмоциям.
3. Закрытая поза.
4. Дискомфортная поза, в которой игрок явно себя неуютно чувствует.
5. Поглаживание волос, бороды и т.п.
6. Микрожесты сдержанности, вроде положения уголков губ.

Подробней читайте в любых учебниках по профайлингу – специальной криминалистической технологии экспертизы видеозаписей.

2.2.12.6. Определение черных игроков по зрачкам.

Этот вариант анализа прост, он базируется на том, что мафия снимает маски ночью и их зрачки видят свет, а все красные игроки спят и их зрачки изолированы от света. Зрачки рефлекторно и плавно расширяются и достигают максимального диаметра “черной” части у красных игроков. Сразу после просыпания, в течение нескольких секунд зрачки сужаются. Вы можете так выявить, что игрок слишком быстро приспособился к свету, и, вероятно, он шериф или черный.

Я не рекомендую использовать данный способ поиска игроков, поскольку он мешает интеллектуальной составляющей игры, а также ничему вас не учит. Использование подобного аргумента считается дурным тоном, вас не будут считать сильным игроком. Кроме того, если вы ошибетесь, то ошибка будет фатальной и испортит всю остальную позицию в игре.

2.2.12.7. Определение красных игроков по следам от маски.

Этот вариант анализа крайне прост, он базируется на том, что некоторые игроки слишком сильно прижимают маску ночью. А мафия снимает маски ночью, и физически маска меньше времени давит на область глаз и переносицы. Если вы можете бегло осмотреть стол и увидеть характерные следы от маски – значит этот игрок, скорее всего, не снимал её ночью. Например, маски маф–клуба ShowTime оставляют полоски на носу, если игрок сидит в турнирной посадке, прижимая пальцами рук маску к переносице.

Я не рекомендую использовать данный способ поиска игроков, поскольку он мешает интеллектуальной составляющей игры, и ничему вас не учит. Использование подобного аргумента считается дурным тоном, вас никто не будет считать сильным игроком, если вы его используете.

2.2.12.8. Определение красных игроков на нулевом круге по неверbalным коммуникациям.

Определение красных игроков – это коопeração красных игроков, основанная не на игровой позиции, а на складывающемся между ними доверия, вследствие длительной невербальной коммуникации. Найти красных игроков возможно только длительно наблюдая за ними и их коммуникациями вне их игровой минуты. Нулевого круга для этого обычно недостаточно, если вы недостаточно хорошо знаете игроков, с которыми сели за стол. Но это не значит, что с незнакомыми игрокамииться невозможно, просто несколько сложней.

Коопेरацию на нулевой круг начинают игроки, сидящие ближе к концу игрового стола. Идеальная позиция для начала коопेации, независимо от формы стола

(прямоугольная или круглая), у номера восемь и его соседей. Это связано с тем, что речи игроков один–два–три не очень информативны, и есть время на коммуникации.

Коммуникации сами по себе не дают цветов на нулевом круге, однако существенно помогают находить черных на следующих кругах. Но, что ещё важней, они сбивают черным игрокам зону “покупки” игроков. Если вы коммуницируете с черными игроками, они начинают думать, что уже покупают вашу руку и, скорее всего, сыграют с вами, тем самым оказываясь в более слабой позиции по отношению к вам. Если вы коммуницируете с красными, то ваши позиции могут разойтись, но вероятность того, что вы жестко встанете в баланс, намного меньше, так как у вас будут основания продолжить общение, “найтись” позже.

Как научиться “находиться” красными с другими игроками?

1. Просто установите зрительный контакт. Для этого достаточно повернуть голову и пристально смотреть на игрока вопросительно.
2. Когда он посмотрит на вас, вы увидите его реакцию. Это будет либо вопросительная реакция, либо агрессивная, либо игрок начнет с вами коммуницировать. Важно получить любую реакцию.
3. Не нужно обращаться, давить, интересоваться позицией – многих это раздражает. Могут начать думать, что вы отвлекаете.

Простой коммуникацией вы закладываете фундамент для дальнейшего взаимодействия с игроком, независимо от его цвета. В коммуникации с черным через какое–то время возникнет манипуляция в вашу сторону, и к голосованию вы будете знать, за чью кандидатуру вас будут склонять поставить руку, такой ход даст вам дополнительную информацию. Красных игроков будет, наоборот, интересовать ваша позиция. Не замыкайте контакты на одном или двух играх, старайтесь наладить коммуникацию с максимальным количеством игроков. Так вы сможете претендовать на неформальное лидерство за столом даже при без шерифа.

Особенно важно: наблюдая за вашими коммуникациями, другие игроки поймут, можете ли вы быть вместе с черными, с теми, с кем и как коммуницируете. Черным игрокам крайне сложно изобразить искренние коммуникации.

Отвлекая черных игроков и коммуницируя с ними, вы вдвойне усложняете им процесс построения команд, поскольку черным очень сложно занять правильную позицию, в которую поверят красные игроки. Им уже мешает то, что они знают цвета, а если они ещё и прослушают пару речей, то с большей вероятностью дадут неверную позицию.

Для черных игроков нет ничего опасней за столом, чем двое красных, которые нашли друг друга. Чтобы разбить эту двойку, черным придётся либо стрелять в одного из вас, что может быть невыгодно, поскольку в начале игры им полезней играть на отстрел шерифа. Вписывать одного из вас в тройку черных сложно, поскольку второй красный вряд ли этому поверит. Вписывать вас обоих в тройку черных тоже опасно, поскольку остальные красные, если они не слепые, видели вашу коммуникацию, и они не

проверят версии, что вы оба черные. Любые два игрока, которые нашлись на нулевой круг, это кость в горле черной команды.

2.2.13. Не ломайте позиционную игру другим игрокам. Не делайте сомнительных ходов и действий.

Очень часто игроки делают ненужные или сомнительные действия на нулевом круге. Причем делают это без какой-либо цели или плана, а просто потому что привыкли плохо играть, и им никто ни разу как следует не пояснил за пределами игрового стола, чего делать не следует. Как правило, эти ходы имеют негарантированный и ситуативный, позитивный результат только в том случае, если игрок намерен повести за собой стол с нулевого круга.

1. Не говорите о прошлой игре – это никому не нравится.

Вы сразу даете черным игрокам аргумент, почему вы черный. И многие красные будут соглашаться с этим. Просто запомните, что этого делать нельзя. Не нужно давать черным лишние аргументы против вас.

2. Не пасуйте – это никого не провоцирует и никому не нравится.
3. Не называйте никого заочно черным. Вы ломаете этим счет игры, если между вами получится конфликт. В лучшем случае, получите противовес между вами и этим игроком.
4. Не называйте черным себя. Вам поверят. И это полное неуважение к красным игрокам.
5. Не выставляйте игроков на голосование на нулевом круге. Этому есть два серьёзных аргумента:

- a. Вы помогаете черным игрокам сделать дополнительный ход на нулевом круге: например, сломать стол выкриком на отстрел потенциального шерифа. Без вашего выставления у них не будет такой возможности. Кроме того, если вы играете по правилам, где двоих при четверых не поднимают, то это может иметь более серьёзные последствия. Лжешериф сможет вскрыться с черной проверкой своего черного, с гарантированным выходом в угадайку без единого информативного голосования, поскольку попилить шерифа и черного не получится – черный сломает в себя. И понять кто шериф будет нельзя, так как черному важно не подняться с любым из шерифов.
- b. Современные данные по устройству кратковременной памяти показывают, что горизонт событий, который может отслеживать средний человек, равен примерно 15 минутам. Всё, что выходит за данный период, либо теряется, либо через систему гипоталамуса попадает в долгосрочную память, но этот барьер проходит лишь несколько процентов информации. Выставления на “нуле” проводят две технических процедуры голосования, на которые уходит около двух минут вместе с речами игроков. Дополнительной информации это дает мало, а вместе с ночью, проверками дона и шерифа получается, что к моменту окончания прощальной минуты первого отстреленного игрока как раз подходит горизонт событий. В результате, его завещание и тройка черных не соотносятся с полной информацией, которая была по

столу. Просто потому что кто–то из игроков уже начал всё забывать. Кроме того, дополнительная информация часто бывает вредна, она позволяет убедиться в своей правоте, но не истинности позиции – пруф – знаменитый эксперимент Пола Словича. Эксперимент полностью репрезентативен для мафии.

Запомните простую вещь: устроил “попил” = обесценил завещание первого отстреленного игрока.

6. Не выставляйте заочно кандидатуры.

Этим вы зарабатываете ещё больше минусов, чем от простого выставления. Для мафии вы становитесь точно не шерифом, а по реакции игрока, если он красный, станет понятно – шериф он или нет. Вы делаете роскошный подарок дону каждым подобным ходом. Кроме того, если выставленный игрок начнет принципиально играть против вас, вы получите в лучшем случае противовес между вами, который ни к чему хорошему не приведет. Но, самое главное – вы затрудняете игру по позиции, мешаете другим игрокам считать.

7. Не ломайте стол. Хотя бы сегодня. После слома стола наступает потенциальный критический круг. И далеко не все игроки готовятся к такому повороту событий с нулевого круга.

8. Не поднимайте двоих при десятерых играх, если там нет баланса.



Заповедь № 22

Не мешайте другим красным играть, совершая непонятные ходы. Не делайте лишних и сомнительных ходов.

2.2.14. Голосование без слома на нулевой круг.

Если голосование закончилось сломом, можете сразу переходить к соответствующей главе о [сломе стола](#). Если подняли двух игроков, также переходите к [соответствующей главе](#). Снятие пятерых игроков на нулевой круг мы рассматривать не будем, поскольку на практике оно не встречается. В данной главе рассмотрим лишь ситуацию, когда голосование на нулевом круге было, и оно не закончилось покиданием стола.

2.2.14.1. Игроков послушали и ушли в ночь.

Обычно именно с этой целью красные игроки “пилият стол” на нулевом круге. Но, вопреки их желаниям, это часто заканчивается сломом, потому что игрок за 30 секунд успевает нажить себе особенно обидчивых врагов среди тех, кто может в него сломать. Или подъёмом двух игроков, если игроки на “автокатастрофе” назовут друг друга черными.

2.2.14.2. Игроков послушали, и было много рук за подъём двоих.

Попытка найти логику в голосовании за подъём двоих, когда не хватило рук за подъём двоих, часто приводит к поражению красной команды. Красные игроки считают, что черный игрок всегда поставит решающую руку за подъём двоих красных игроков. А он может не поставить по самым разным причинам:

1. Он хочет вскрываться шерифом, и уже доволен тем количеством информации, которое получил от попила и голосования.
2. Там сидит игрок, которого он уже начал покупать.
3. Он заснул.

Кроме того, красные часто просто не понимают, что черным выгодно поднять одного своего черного с красным. Подробней об этом в главе, где [их все-таки подняли](#).

Много рук за подъём двоих – четыре или пять, но это меньшинство, не хватает добивающей руки. Если вы стояли на голосовании, то не добившие вас игроки будут скорее красными. Если вы ставили руки за подъём двоих, и рук не хватило, то, возможно, там есть черный игрок. Но не стройте свою логику, исходя из этого голосования.

2.2.14.3. Стол случайно “попиллся”.

Стол может случайно “попилиться”, когда выставлены более двух кандидатур. Допустим:

1. На голосовании игроки номер один, два, три.
2. Договорились делить стол между игроками один и два.
3. В игрока номер один ушло четыре голоса. Кто-то один не поставил руку в первого игрока.
4. В игрока номер два ушло четыре голоса. Кто-то один придержал руку.
5. В игрока номер три ушло два голоса.

Таким образом, возникла автокатастрофа между двумя игроками, хотя стол мог “сломаться”, потому что голосовали не по плану.

В такой ситуации важно понимать: черный, скорее, не допустит слом в своего черного. Тот игрок, который страховал, может быть черным с тем, кого страховал, но это довольно слабые аргументы, поскольку если в следующий раз стол не был сломан, то про этот инцидент лучше забыть, и не выстраивать логику на его основании .

3. Позиционная игра на некритическом круге.

Если был слом стола, или были на нулевом круге подняты сразу два или пять игроков, можете переходить к главе “Игра на критическом круге”. Мы не будем рассматривать, как действовать при промахе. Рассмотрим только ситуацию, где промаха нет. Промах позволяет отдалить критический круг, дает дополнительную проверку дону и шерифу.

Рассмотрим обычную ситуацию, когда убит простой красный игрок. Если вы и есть этот красный игрок, можете максимально помочь своей команде: обдумайте ночью тройку черных для вас игроков, найдите нужные аргументы. Так вы не только получите дополнительные баллы на турнире, но и поможете своей команде. Если вас не отстрелят, то размышления о тройке черных вам пригодятся на следующем круге.



Заповедь № 23

Каждой ночью думайте о том, кто оставшиеся черные. За ночь можно вспомнить подзабытую информацию, соотнести её с аргументацией, кто у вас тройка подозрительных игроков.

3.1. Завещание первого убитого игрока.

На смерти первого убитого игрока заканчивается анализ по психологии. Психологическая информативность есть только при двух критериях:

1. Убиты игроки не девять или десять.
2. Убитый игрок не был самым красным по мнению стола.

Если убиты самый красный или кто-то между девять–десять, то можно спокойно слушать завещание. Если убит кто-то другой, то нужно вспомнить речи игроков и понять, кто из них строил речь так, будто он знал отстрел.

Методика следующая:

1. Вы вспоминаете речи игроков, сидящих после отстреленного игрока.
2. Вспоминаете их позиции.
3. Отвечаете на контрольные вопросы:
 - a. Кто из них называл этого игрока красным ни за что, если его речь была подозрительной? Это, скорее всего, черный игрок, поскольку он заранее знал, что не нужно играть против первого отстрела.
 - b. Чья игровая позиция не меняется от отстрела? Это, скорее всего, черный игрок, поскольку он заранее знал, что не нужно играть против первого отстрела.
 - c. Кто давил на этого игрока так, как будто знал, что отпора не будет? Часто черные, наоборот, сильно давят на первый отстрел в попытке продемонстрировать, что не знали, как будут развиваться события, но делают это наигранно.
 - d. Кто явно не знал о его смерти? Иногда можно из структуры речи понять, что игрок явно не ожидал подобный первый отстрел. Так найдёте красного для вас игрока.

Перейдём, собственно, к завещанию.

На турнире игрок мотивирован получением дополнительных баллов, он будет называть тройку черных игроков. При этом игрок должен выделить наиболее черного игрока, которого оставляет в завещании снять на некритическом круге. Хороший красный игрок мотивирован выиграть и вне турнира.

Аргументация отстреленного красного игрока намного важней слов любого игрока за столом, поскольку он единственный проверенный красный, которому у других красных игроков нет оснований не доверять. Вы заплатили ценой жизни, чтобы отстаивать свою позицию в этой игре, поскольку вас убила мафия. Ваша красная команда остаётся без вас. Вы не спасете красного игрока, проголосовав в черного. Но вы можете спасти красного игрока, который стоит под ударом на этом круге, оставив завещание голосовать в черного. Только в ваших силах заплатить за вашу красную кровь черной кровью.



Заповедь № 24

Каждый отстреленный обязан оставить завещание и назвать тройку черных по его мнению. Он может говорить о тройке черных, потому что его уже мало кто подозревает.

Как оставить максимально правильное завещание? Есть несколько рекомендаций:

1. Скажите, что вы не шериф.
2. Назовите всех подозрительных вам игроков, даже если это не тройка черных.
3. Объясните, кто для вас самый черный игрок и приведите аргументы.
4. Назовите красных для вас игроков.
5. Называйте тройку черных, начиная с самого черного игрока, затем между подозрительными назовите сначала того, кого считаете самым красным и посмотрите на реакцию. Если его реакция вам понравится, то уберите его из тройки черных, назвав оставшихся двух самыми подозрительными.
6. Пожелайте победы красной команде.
7. Повторите завещание, кого снимать на этом круге.

Почему стоит говорить именно так?

- Таким алгоритмом речи вы забиваете весомый гвоздь в крышку гроба игрока, самого черного для вас. Вы не только трижды говорите, кто черный, но и приводите аргументы.
- Вы наблюдаете за реакцией игроков, когда называете подозрительного игрока черным, и повышаете свои шансы заработать лучший ход, назвав двойку или тройку черных.
- Вы выводите из-под удара подозрительного, но красного игрока для вас на этот круг.
- Вы повышаете мотивацию красных игроков бороться за свою карту, воодушевляя их.

Пример.

Я не шериф. Думаю, что много черных между игроками два–четыре–восемь–десять. Второго считаю точно черным. Его выявление первого игрока на нулевом круге было совсем немотивированным, и в речи было много лишних оборотов. Четвертый игрок сказал, что для него подозрительные игроки между два–три, размазав позицию. А игроки восемь и десять не сыграли против четвертого игрока. Седьмого игрока считаю очень красным, играйте с ним. Итак, примите мою тройку черных. Два [перевод взгляда на восьмого игрока], восемь [допустим, вы посмотрели ему в глаза и он возмутился, что вы назвали его черным], что восьмой красный что ли? Моя тройка черных: два, четыре, десять. Желаю победы красной команде. Завещаю на этот круг снять второго игрока.

Стоит ли провоцировать игроков, называя себя шерифом и давая черные проверки? Практика показывает, что толку от этого мало. Если черный реагирует хорошо – вы запутываете стол. Если попадете в шерифа, то он может вскрыться. В общем, никогда этого не делайте.

3.2. Игрок, открывающий стол, и выход из–под удара.

Некритический круг открывает игрок номер два или третий игрок, если был убит второй, и у него есть особая игровая роль. Это первый игрок, который говорит после точно красного игрока, убитого. Это делает вашу речь менее красной на контрасте с первым убитым, вам тем более важно говорить уверенно. Для него не применим прием – продолжить дискуссию, поскольку перед ним поговорил точно красный убитый игрок. Ещё одна важная особенность: вы по сути даете цвет десятому игроку. Ведь если вы и сидящий за вами игрок, против него не сыграете, он выходит из–под удара. В любом случае, ваша речь должна строиться с оглядкой на то, находитесь вы под ударом или нет. И поймёте вы это только после завещания первого убитого игрока.

Как определить, находитесь ли вы под ударом? Нужно посчитать, сколько игроков назвали вас подозрительным. Рассмотрим три варианта:

1. От нуля до двух – вы не под ударом.
2. Три и более – вы под ударом.

Если вы находитесь под ударом – ваша основная задача выйти из–под него. При этом, речь не должна быть оправдательной.

Если вы не под ударом, ваша основная задача развить и продолжить мысль первого убитого игрока.

Как выйти из–под удара?

1. Сообщите, что вы красный игрок. И не понимаете, почему попали под удар.
2. Скажите, кого вы считаете красным, попросите их объяснить остальным, что вы красный.

3. Если речь десятого игрока вам показалась подозрительной на предыдущем круге, выставьте его на голосование, но скажите, что это не жестко и вы не имеете против него никаких заявлений.
4. Скажите, кто для вас подозрительные игроки, и объясните, что самые подозрительные игроки не должны быть выставлены первыми кандидатами – “стоять под первые руки”.

Такой речью вы не наживете себе много новых врагов, да и велика вероятность, что красные игроки не захотят вас “топить” на этот круг.

Как атаковать, если вы не под ударом?

1. Скажите, в чем вы согласны с первым убитым игроком, а с чем – нет.
2. Объясните, кого и за что вы посчитали красным игроком.
3. Сыграйте жестко против десятого игрока, если он назвал ваших черных – красными.

Но сильно палку перегибать не стоит, поскольку вы можете собрать в себя достаточное количество рук, даже если до этого сидели самым красным за столом игроком.



Заповедь № 25

Если вы под ударом, собирайте своих красных, а не ищите черных.
Красные помогут вам найти черных.



Заповедь № 26

Выставляйте только черных для себя игроков, в кого можете проголосовать.

3.3. Второй игрок после открытия стола.

Второй разговаривающий игрок на первом некритическом круге определяет судьбу первого поговорившего в этот день и свою тоже. Если вы вместе сыграете против кого-то после вас, то всем следующим игрокам будет сложно подозревать вас в противовесе, даже если вы сыграли на предыдущем круге против него. Это может заметно усилить вашу позицию.

Поскольку вариативность игры к этому моменту существенно усложняется, перейдём к более общему описанию позиционной игры, отметив лишь особую роль игрока, закрывающего день.

3.4. Игровые с третьего по восьмой.

Основная особенность позиционной игры на данных номерах – поиск предполагаемого, по общему мнению, противовеса за игровым столом. Отыскиваются два игрока с самым сильным конфликтом позиций. Противовес – это приговор для обоих игроков, так как они покидают стол последовательно – один при девятерых,

второй при семерых. Это делает для того, чтобы выйти на обычный критический круг при пятерых игроах с двумя шерифами.

Определение зоны противовеса:

1. Игроки, открывшие первый и второй дни, сыграли друг против друга? Противовес между ними.
2. Игроки, открывшие первый и второй дни, сыграли друг с другом и против закрывавшего предыдущий день игрока? Противовес между вторым, открывшим день и закрывавшим предыдущий день.
3. Игроки, открывшие первый и второй дни, сыграли друг с другом, и не сыграли против закрывавшего предыдущий день игрока? Поиск противовеса переносится в вашу зону игроков – с третьего по восьмой.

Ключевая задача анализа речей игроков этого сегмента – выслушивание всех заявлений на игровом столе для вноса корректировок в определении предполагаемого противовеса. Заявление – это ещё не прямое вскрытие шерифом, а только намек на него.

Как найти заявление в речи?

1. Шериф будет огрызаться, когда другие будут играть против него.
2. Проверенный красный игрок назовет шерифа красным.
3. Шериф назовет черным игрока, который играет против его красной проверки.
4. Шериф в своей позиции назовет проверенного красного так, что станет понятно, что он не сыграет против него в этой игре.
5. Шериф постарается вспомнить все ошибки в речи своей черной проверки.
6. Любое точное называние цветов.

Вы должны очень внимательно анализировать речи игроков на предмет заявлений. Если вскрытия не случилось, а только прозвучали заявления, вы не должны требовать от шерифов вскрываться, продолжайте рассматривать их речь как позицию.

Пример.

Вы на шестом номере и слышите следующую речь от игрока на пятом номере:

Четвертый игрок набрал немыслимую команду, я думаю, что он черный. Собрать команду два-три на предыдущий круг было невозможно. Думаю, что он может быть черным с кем-то между два-три, иначе ему не было смысла мирить их, когда третий отметил первого более красным. Выставляю на голосование игрока номер четыре. На этот круг буду голосовать в него. Красным игрокам предлагаю делать то же самое.

Нетрудно догадаться, что игрок номер пять намерен вскрываться с четвертым, проверенным черным. Ваша речь должна строиться на основании того, что вы не поняли, что пятый игрок шериф. Ваша речь:

Между игроками четыре и пять точно нет двух черных игроков. Можем запустить противовес здесь. Предлагаю начать с четвертого игрока, на следующий круг можем снять пятого.

**Заповедь № 27**

Не заставляйте шерифов вскрываться до критического круга, играйте с заявлениями, как с позицией. Заявления – это название цветов, вместо “играю – не играю”.

Если вы видите неочевидное вскрытие шерифа с черной проверкой, то понятно, что между этими игроками есть противовес или баланс. Нужно начать противовес с того, против кого сделано заявление, а не против того кто сделал заявление. Иначе это все равно, что сначала предложить шерифу сначала уйти самому, а потом вывести его черную проверку.

**Заповедь № 28**

Если есть заявление о черной проверке, и стол намерен создать там противовес (между потенциальным шерифом и его черной проверкой), нельзя запускать его с того, кто сделал заявление.

Красный игрок в своей речи должен избегать жесткой раздачи цветов. Любое заявление в вашей речи будет услышано не только красными, но и шерифом, и доном игры. Последние двое с удовольствием поставят на голосовании руки в вас, если у них будет аргумент “он сделал заявление”.

**Заповедь № 29**

Не делайте заявлений при девятерых, если вы не проверенный красный.

Если в речах игроков прозвучало два заявления о черных проверках, это равносильно вскрытию двух шерифов. Обратите внимание на следующий математический момент: если есть заявления о черных проверках на нулевом круге, вы можете найти точно красного, или даже двоих, если был другой противовес за столом.

Пример.

Допустим, убит десятый игрок. Вы девятый. За столом был выявлен противовес игроков два и три, которые не мирились два круга подряд. При этом, пятый игрок делает заявление против четвертого, а седьмой игрок – против шестого.

Логический анализ:

Между шерифом и его черной проверкой один черный. Следовательно, между четырьмя игроками пять–четыре и шесть–семь сидит двое черных и двое красных. Если город не ошибся в противовесе игроков два–три, и там есть последний черный, то игроки восемь и один в сухом остатке красные.

3.5. Последний говорящий – закрывающий день.

Речь этого игрока определяющая для некритического круга. Не только потому, что от его позиции будет строиться голосование, и у него есть возможность резюмировать

всё сказанное, но и потому, что красным игрокам есть, о чём подумать, чтобы подготовиться к голосованию, но об этом ниже.

Перед началом речи вспомните, выставлены вы на голосование или нет. Если не выставлены, то ваша речь должна свестись к следующему:

1. Проанализируйте возникшие противовесы.
2. Найдите аргументы в защиту красных для вас игроков.
3. Попросите показать, какие проверки для вас актуальны.
4. Выставьте наиболее черного для вас игрока, если он не выставлен. Если выставлен, контрольно выставьте оставшихся подозрительных, возможно кто-то забыл это сделать или сделал неправильно и кандидатуру не приняли.

Если вы выставлены на голосование, то поймите под ударом, вы или нет.

Если вы под ударом, разговаривайте так, чтобы выйти из-под него (см. выше).

Если вы не под ударом, то лучше построить речь так:

1. Обратитесь красным для вас игрокам, объясните, за что считаете их красными и спросите, в кого они планируют голосовать.
2. Если они планируют голосовать в игроков, черных для вас, то скажите, что готовы голосовать с ними на этом круге.
3. Если они планируют голосовать в игрока, красного для вас, попробуйте привести аргументы, почему он может быть красным.
4. Контрольно выставьте всех игроков, в кого планируют голосовать ваши красные.
5. Если они выставлены, обратитесь к игроку, который вас выставил, и скажите, что не поняли выставления вашей кандидатуры.

Помните, что у вас особая роль в консолидации красных игроков перед голосованием. От качества вашей речи и позиции зависит не только, проголосуют в вас или нет, но и смогут ли красные игроки объединиться перед голосованием.

3.5.1. Определение стратегии черных игроков.

Есть короткий опросник, который можно сделать для себя на некритический круг, чтобы определить стратегию черных игроков. Первую часть опросника про отстрел можно пройти сразу на начало некритического круга. Вторую часть к концу круга.

Контрольный вопрос	Ситуация	Рекомендация
Отстрелили потенциального шерифа?	Дон боится вскрываться	Не палите шерифа, или сделайте заявление о красной проверке самого красного. Есть вероятность, что дон попробует застрелить и вас.
Отстрелили самого красного?	Дон умный и готовит игру на	Готовьтесь к двум версиям игры. Будет два шерифа, поскольку дон не стрелял

	вскрытие	потенциального шерифа.
Отстрелили потенциально черного?	Дон не очень умный. Скорее всего, играют по статистическому отстрелу	Смело снимайте самого черного игрока. Вам упростили поиск черной команды и счет по позиции.
Есть единственное заявление о черной проверке и все играют, ориентируясь на него?	Шериф найден, и игра идёт на его отстрел	Дайте на проверку того, кто проголосует в черного и сильней всего агитирует.
Тройка черных и альтернативная тройка черных рисуются?	Идёт игра стенка на стенку	Прикидывайтесь "пирожком", чтобы вас не отстрелили. Маловероятно, что в вас проголосуют.
Тройка черных не рисуется?	Идет разбежка	Рисуйте в тройку черных одного из тех, кто играет против ваших черных. Это сложно по счету, но так надо.



Заповедь № 30

Ищите логику в действиях черных игроков. Она в них есть. И по косвенным признакам можно понять её заранее.

3.5.2. Общая корректировка позиций красных игроков.

Некритический круг – самый сложный для комбинаторики. Это связано с тем, что черные часто разбегаются, делая задачу сборки черной команды максимально сложной. Если черная команда явно не клеится, то черные игроки хорошо разбежались, одного–двух черных игроков называют красными. Такое бывает, и в этом нет ничего страшного. Позиционная игра на этом круге – сплошная боль, но она даст свои плоды на критическом круге, когда у вас появятся дополнительные аргументы.

Корректируйте свою позицию после речи каждого игрока. Как это делать? Есть несколько простых правил:

1. Исходите из того, что в тройке черных, которую вы считаете таковой, есть минимум один красный игрок. Даже если это не так, это поможет вам не расслабляться.
2. Найдите для себя самого красного игрока и попробуйте объединить ваше представление о тройке черных и его. Скорее всего, вы ошибаетесь в разных черных. Он видит того, кого не видите вы, а вы видите того, кого не видит он.

3. Игрок, который назвал красным вашего черного, становится чернее этого игрока. Если он у вас не за скобками, то акцент черноты смещается в сторону того, кто называет черного – красным.
4. Формируйте контр-команды. Если тройка черных НЕ та, о которой вы думаете, то соберите её из других игроков.
5. Если есть игрок, который попадает (“пишется”) в обе черные команды, то он для вас самый черный.



Заповедь № 31

Не ленитесь считать и пересчитывать вашу тройку черных. Делать это нужно многократно за игру, а не только перед вашей речью.

3.5.3. Профилактика рака.

Помните о том игроке, за скобками? Единственный момент в игре, когда можно им пожертвовать – это некритический круг. Т.е., сейчас! Это тот случай, когда теорема Шоубоя не работает. Четыре красных игрока могут заголосовать красного, если они сошлись во мнении, что самое время для профилактики рака. Согласитесь, обидно найти противовес, договориться выгнать по очереди двух игроков. Черными руками уйдёт сначала красный, возникнет критический круг, а на нем плохой игрок поставит руку с черными – и победа мафии 3 в 3. Чтобы этого не допустить, красные игроки могут договориться вывести рака. Поскольку он даже не купленный, а просто глупый либо запутавшийся игрок.

Когда это делать? Только на турнире или на рейтинговых играх. Где победа для вас принципиальна. Если это просто игра, то поставьте себе цель переубедить этого глупого игрока, и играйте правильно. Иначе он никогда не научится играть, и вы не сможете ему объяснить, за что его сняли. При этом он почувствует вашу надменность, и, возможно, уйдёт из мафии навсегда. Объясняйте свои ходы. И, если он проголосует неправильно, то вы сделали всё, что смогли. Знайте себе цену, будьте уверены, что вы всё делали правильно.

3.6. Заявления на голосование или перед ним.

Если игрок во время голосования выкрикивает, что он не голосуется, то не голосуйте в него. Единственное исключение, если этот игрок делал заявление против вас или собирая в вас руки. Если такое голосование проходит, играть в баланс или противовес на первом критическом круге уже будет нельзя, и нужно будет определяться с шерифами.

3.7. Голосование.

Вот и настал момент икс – первое голосование. Теперь время вспомнить все, к чему велась два круга позиционная игра, в которой вы пытались не оставить места черным игрокам.

Что делать, чтобы не поставить свою руку случайно.

Нужно отработать общий рассеянный взгляд на стол, чтобы видеть сколько рук летят в какого игрока. Это тренируемый навык, который сложно, но необходимо развивать. Это поможет вам во многих играх.

Правила голосования:

1. Запомните порядок голосования и мысленно повторите его в голове.
Расставьте приоритеты, в кого вы готовы голосовать, в кого – точно нет.
2. Никогда не ставьте руку за свою кандидатуру. Никогда.
3. Смотрите на руку самого красного для себя игрока. И голосуйте вместе с ним.
4. Не голосуйте в красных для себя игроков.
5. Страйтесь не ставить пятую руку на некритическом круге.
6. Страйтесь попилить стол, чтобы голоса разделились поровну 2–2, 3–3, 4–4.
7. Не голосуйте в игроков, сделавших заявление.

Если есть автокатастрофа, используйте это время, чтобы понять, кто проголосовал против своей позиции. И страйтесь не голосовать с ним – это, вероятно, черный игрок, которого вы вынудили своей позиционной игрой выдать себя на голосовании. Запомните этот аргумент – он вам пригодится в дальнейшем.

Единственное исключение, когда можно проголосовать в красного для вас игрока, это когда в вас под первые руки упали слишком много голосов, и единственный шанс не уйти сразу – проголосовать в красного для вас игрока.

Пример.

За столом девять игроков. На голосовании один, два, три и четыре. Вы первый игрок, четыре для вас черный, третьего вы считаете красным. За вас проголосовали четыре игрока. За второго игрока проголосовал один игрок. За третьего поставили руки три других игрока, и вы. Если бы вы не поставили свою руку за третьего, а приберегли её для четвертого, то вы бы были заголосованы без “автокатастрофы”.

3.7.1. Если вы попали в “автокатастрофу”.

У вас всего тридцать секунд на изложение мнения, и нет времени на пустые эмоции.

Вам нужно быстро определить две вещи:

1. Кто в вас проголосовал.
2. Кто в вас не проголосовал.

Если вы говорите первым, и у вас нет времени на подсчет этой информации, то спросите.

Что нужно успеть сказать:

1. Скажите, что вы красный.
2. Приведите единственный аргумент, если он есть, почему вы красный.
3. За это время поймите, кто не имел права в вас голосовать, скажите ему, что он ведь играл с вами. Если таких нет и в вас голосовали “ваши” черные,

обратитесь к тем, кто в вас не проголосовал и скажите, что в вас проголосовали все подозрительные вместе.



Заповедь № 32

Не называйте стоящего с вами в “автокатастрофе” красным игроком. Уйдёте вы, а он останется. А он может быть черным игроком.

3.7.2. Если вас заголосовали.

Самое главное в этот момент – не поддаться эмоциям. У вас очень мало времени посчитать, кто черный. Для этого вам нужно:

1. Вспомнить тройку черных, которую называл убитый игрок. Даже если вы в ней, вспомните, кого он еще подозревал. Отметьте, что он ошибся в вас, но вряд ли так сильно ошибся в двух остальных.
2. Попросите поднять руки тех, кто в вас голосовал. Найдите в них те руки, которых вы не подозревали. Скажите, что не понимаете, почему они проголосовали против вас. И попросите проверить одного из них, но не того, у кого шерифское заявление.
3. Если среди подозрительных игроков, которых вы считали черными, есть тот, кого назвал и убитый игрок черным, оставьте его в завещании точно черным игроком.
4. Осмотрите игроков, которые голосовали с вами. Назовите точно красных из них и объясните, почему так.



Заповедь № 33

Бороться за свою карту до конца, даже если вас заголосовали. Вашей команде нужно дать понять, что они ошиблись.

3.8. Ночь для позиционной игры.

Ночь – лучшее время для раздумий. У вас есть предполагаемая тройка черных. Есть общее правило игры в противовес – на следующий день голосование должно проходить только из выводящих рук. Что делать ночью зависит от того, были вы выводящей рукой или нет.

3.8.1. Вы вывели игрока на некритическом круге.

Если вы были выводящей рукой, готовьтесь к тому, что вас может дать черной проверкой лже–шериф. Найдите аргументы, почему вы не имели права голосовать иначе, и подготовьте всю аргументацию, почему вы так сделали. Её вам нужно будет предоставить на следующий круг. Самым красным в этой игре вы уже не будете, но вам это и не нужно. Здесь, как в анекдоте про чукчу, который знает, что нужно бежать не быстрей медведя, а быстрей туриста. Вам нужно на следующий круг быть красней других, проголосовавших в игрока, ушедшего на некритическом круге. Но есть и хорошая новость. Вас уже вряд ли застрелят в этой игре, потому что вы дали черным возможность играть против вас. Это не хорошо и не плохо – это развитие игры.

Пример.

При девятерых стол покинул игрок номер один. В него проголосовали игроки два, три, четыре. Вы игрок номер четыре. На следующий день шериф вскроется с красной проверкой игрока номер два. По правилам противовеса оставшиеся игроки за столом будут считать, что нужно голосовать либо в игрока номер три, либо в игрока номер четыре, т.е., в вас. Вам не нужно быть самым красным за столом, нужно быть красней игрока номер три. Поскольку вы не знаете, что второй игрок будет проверен красным, ваша задача найти аргументы за ночь сразу против обоих игроков – два и три. Вы не имеете права приводить аргументы против проверенного красного, исключение – если есть два шерифа за столом, и вы подозреваете, что дон мог вскрыться шерифом с красной проверкой своего черного игрока.

Почему черным выгодно давать вас черной проверкой? Если на некритическом круге вас подозревали, и вы вывели красного игрока, то для черной команды нет более прямого и простого пути к победе, чем вскрыться шерифом с черной проверкой – вами. Достаточно продать эту версию одному красному игроку, записав вас и шерифа в черную команду, чтобы выиграть три в три. Поэтому запомните простое правило: если вы – выводящая рука на некритическом круге, на следующем круге вы автоматически оказываетесь под ударом. Даже если все вас считали красным, на следующем круге вам придётся защищаться.

Почему черным невыгодно в вас стрелять? Им придётся играть против других игроков, которые были выводящими руками на некритическом круге. А эту версию может оказаться более сложным продать хотя бы одному красному игроку, чем назвать черным вас.

Единственная ситуация, в которой вы можете готовиться атаковать, если были заявления во время хода голосования, и вы не проголосовали в черного для вас игрока, а в того, кто остался. В этой ситуации вы должны просто объяснить вашу логику, что у вас не было выбора голосовать иначе. Подготовьте этот аргумент.

Обратите внимание, что искать аргументы в пользу того, что вы имели право голосовать в этого игрока, а другие голосовавшие не имели, лежит именно на ваших плечах. Если вы этого не сделаете, черные это сделают за вас и объяснят, почему вы черней. Другие красные должны решать иную задачу: пытаясь сыграть в правильную игру, они должны рассмотреть версию, в которой вы сняли черного игрока при девятерых.

3.8.2. Вы не выводили игрока на некритическом круге.

Если вы не были выводящей рукой, то мяч на вашей стороне. Ни один разумный красный не согласится в вас голосовать на следующем круге, если вас не дадут два шерифа черной проверкой. Вы будете решать, кто покинет игровой стол на следующем круге. Готовьтесь к атаке:

1. Сформируйте предполагаемую команду черных игроков, в которой есть выводящие руки.
2. Сформируйте контр-команду, если будут предположения, что вы сыграли с черными.
3. Проверьте на логичность потенциальные команды и контр-команды.
4. Определитесь, кто у вас наиболее черный и предположительно попадает в максимальное число команд и контр-команд.
5. Он – ваша новая жертва.

Поскольку голосование может идти крайне вариативно, то разобрать все возможные ситуации невозможно. Важно усвоить лишь алгоритм.

Пример формирования команды и контр-команды.

Вы игрок номер один. Допустим, на нулевом круге многие игроки подозревали игроков один, два, три, четыре. Ночью убит игрок номер десять, оставивший тройку черных – один–два–три. На следующем круге были выставлены игроки в таком порядке:

Игрок номер два выставил игрока номер один (вас).

Игрок номер три выставил игрока номер четыре.

Игрок номер четыре выставил игрока номер три.

Игрок номер пять выставил игрока номер семь.

Игрок номер девять выставил игрока номер два.

Итого на голосовании игроки: один, четыре, три, семь, два.

Ход голосования:

За игрока номер один проголосовали игроки два и восемь.

За игрока номер четыре проголосовали игроки три и один (вы).

За игрока номер три проголосовали четыре, пять, и девять.

За игрока номер семь ушло ноль голосов.

За игрока номер два ушли голоса игроков шесть и семь.

Заголосован игрок номер три.

Анализируем ход голосования и формируем команды, исходя из посыла, что заголосованный игрок – красный. Игроки два и восемь проголосовали в вас. Среди них не должно быть двух красных игроков, потому что черному игроку было бы выгодно поставить в вас третий голос, и как минимум отправить в автокатастрофу. Промежуточный вывод: между игроками два–восемь есть один черный игрок.

Игроки шесть и семь держали руки на голосовании до последней кандидатуры и не добили вас.

Промежуточный вывод: среди игроков шесть и семь нет двух черных игроков.

Игроки три и четыре выставляли друг–друга и голосовали друг в друга.

Промежуточный вывод: между игроками три и четыре нет двух черных игроков.

Поскольку на этот круг мы будем считать, что заголосованный третий игрок – красный, то четвертый, скорее всего, черный. Поскольку в четвертого игрока проголосовали вы (а вы свой цвет знаете) и третий игрок, и никто из игроков пять, шесть, семь, девять не добил четвертого игрока, очень вероятно, что четвертый черный с кем–то из них.

Промежуточный вывод: четвертый черный, потому что его никто не добил из игроков, голосовавших дальше, и потому что есть серьезный противовес между три–четыре.

Итого, для вас черная команда: игрок номер четыре с кем–то из игроков два–восемь, и кем–то из игроков пять, девять. В этой ситуации вам нужно попросить на проверку игрока номер пять. Он вряд ли будет убит. Если он найдётся черным, то для вас простая тройка черных – кто–то между два–восемь, четыре, пять. Если пятый найдётся красным, то, скорее всего, тройка черных между два–восемь, четыре, девять. Рассматривать, что между шесть и семь на этот круг есть черный игрок вы не должны – они не добили вас.

Сформируем контр–команду. Представим, что игрок номер три был черным. Следовательно, черные не смогли его спасти, поскольку либо могли попилить стол в своего черного игрока, либо их рук уже не было на голосовании. Предположим, что между два и восемь проголосовал один черный игрок в вас. Шесть и семь для вас по–прежнему скорее красные, поскольку они не поставили в автокатастрофу ни вас, ни третьего игрока. Таким образом, контр–команда с вашей позиции может быть только между два–восемь, три, и если два–восемь не вместе черные, то кто–то между игроками шесть и семь. Такая контр–команда существовать не может, поскольку игрокам два–восемь было невыгодно сливать две руки в начале голосования, а игроки шесть–семь не поставили в “автокатастрофу” ни вас, ни игрока номер четыре.

Вывод из анализа команды и контр–команды:

Контр–команды не существует, и четвертый, скорее всего, черный. А если игроки три–четыре оба красные, то они сами виноваты, что так сильно уперлись друг в друга. И между игроками два–восемь, по всей видимости, есть черный игрок.

Перед тем, как строить команды и контр–команды, убедитесь, что соблюдены достаточные условия:

1. Вы помните порядок выставления, кто в кого голосовал.
2. Не было отзыва с голосований и заявлений, изменивших нормальный ход голосования.
3. Было выставлено достаточное количество игроков из предположительно разных команд.
4. Нет основания сомневаться, что за столом до голосования была тройка черных игроков.
5. Вы считаете, что члены команды или контр–команды пытались спасти своего черного или хотя бы поставить его в автокатастрофу с другим красным игроком, а не раскидывали руки.

Главные логические принципы в формировании команды:

1. Вы исходите из того, что черные не голосовали в своих черных на некритическом круге.
2. Вы считаете, что игровой стол покинул красный игрок.
3. Вы выявляете, какие игроки более красные для вас, их нужно будет вычеркнуть из подозреваемых для составления контр–команды.

Главные логические принципы в формировании контр–команды:

1. Вы считаете, что игровой стол покинул черный игрок, и его выгнали только красные игроки.
2. Вы пытаетесь найти потенциальных кандидатов в команду между теми, кто голосовал в вас, в красных для вас игроков и кто не входит в список красных для вас игроков, кто вас не добил или не поставил в автокатастрофу.

Формирование команды и контр–команды на переходе в критический круг – самый сложный умозрительный эксперимент, который есть в Мафии. Цель этого анализа – сокращение круга игроков, которых дон может назвать проверенными черными, если будет вскрытие двух шерифов. А также помочь настоящему шерифу в определении подозрительных игроков.

Если вы на некритическом круге устроили профилактику рака, то сыграть в противовес и строить команды и контр–команды у вас не получится, это будет угадайка.

3.9. Дополнительное оружие красного игрока на некритическом круге.

Есть дополнительные инструменты, которые можно использовать для поиска черных на некритическом круге, не относящиеся к ходу обсуждения на конкретных номерах и голосовании, а также некоторые нюансы. Перечислим их.

3.9.1. Особенности разбежки.

На некритическом круге черные игроки стремятся максимально запутать красных игроков, желая занять позиции по углам логического треугольника. Логика в следующем: если шериф нашел некоего игрока черным, то черный часто стремится на всякий случай поиграть против своих черных игроков, особенно если он в начале игрового стола. Это делается, чтобы запутать шерифа. Чтобы шериф посчитал тех игроков, против кого сыграл проверенный черный, красными игроками. Ищите крыс по углам позиции на некритическом круге. Грамотные черные будут стремиться усложнить счет красным, желая связать их в одну черную команду. Исключение – когда при девятерых черные понимают, что у них нет другого варианта, кроме как играть стенка на стенку. Это когда дон дает черными проверками только красных игроков и тех, кто разобрался в шерифстве.

Ключевая особенность разбежки – это когда игрок на словах играет против другого, возможно, выставляет его, но не может привести аргументы, почему он черный. На голосовании разбегающиеся обычно видны тем, что ставят в своего черного игрока руку не сразу, а только убедившись, что рук будет не много. С задержкой.

3.9.2. Поиск по психологии.

Никакого поиска по психологии уже нет, поскольку у дона, шерифа и красной проверки есть лишнее знание, которое мешает им говорить на этот круг нормально, без предпосылок, неявных до вскрытия одного или нескольких шерифов.

3.9.3. Поиск по тексту.

Никакого поиска по тексту уже нет, поскольку аргументация приобретает логический характер. А за такими речами часто стоят шаблонные конструкции, которые способны свободно воспроизводить и черные, и красные игроки.

3.9.4. Поиск алогизмов.

В построении фраз черные игроки на некритическом круге часто допускают ошибки при формировании позиции. Принципиальное отличие от игры по психологии – она исходит из анализа дополнительного знания. Алогизмы появляются оттого, что черным приходится позицию придумывать, а не думать о ней. Складно придумать позицию, чтобы в ней не было нестыковок, уже довольно сложно. А изобразить ход мысли, как эта позиция меняется в зависимости от новой информации, как это делают красные игроки, попросту невозможно.

Общая особенность красных игроков: даже если у них позиция неправильная, она все равно целостная, и в ней набор логических конструкций, на которых она держится, достаточноочно прочно скреплен. Кроме того, красный игрок способен внести корректизы в речь и изложение своей позиции, если его перебить или спровоцировать. Когда красного игрока подловишь не нестыковке, из-за невнимательности или неправильной расстановки приоритетов в анализе, он может изменить позицию или даже испытать что-то вроде чувства стыда оттого, что сам этого не заметил.

У черных игроков позиция полностью слеплена и составлена из предпосылок и задач по покупке руки. Из-за этого позиция может быть правильная, но представляет собой сшитого грубыми нитками франкенштейна, такую позицию можно считать живой только при подаче гальванических разрядов. Если черного игрока спросить о чем-нибудь в процессе изложения мысли, он сделает жест “подождите, я ещё придумываю”. Если черного игрока подловить на нестыковке, он неспособен на это спокойно отреагировать.

Как выискивать алогизмы?

С логической точки зрения, провалы у черных игроков случаются при использовании импликации – операций обобщения и следствия. Дело в том, что за некоторую часть обобщений, связанной с оценкой эмоций и состояний, отвечают другие отделы мозга, которые врать не способны, и работают они чуть быстрей неокортекса, и не связаны напрямую с воображением – кузницей черной позиции. Вы поймете себя на мысли, что не понимаете, как в речи игрока одно следует из другого. Обязательно будет некоторый диссонанс. Умные черные игроки подозревают или знают об этой

особенности и строят свою речь только от игровых ходов, эти конструкции будут просты. При этом простая конструкция будет сдобрена шутками–прибаутками, улыбками, актерской игрой и другим эмпатическим заискиванием, чтобы вызвать чувство доверия у красного игрока, купить его руку.

3.9.5. Поиск по эмоциям.

Начиная с некритического круга, поиск по эмоциям набирает силу. Как минимум, у вас есть эмоции игрока, в которого проголосовали при девятерых. Как максимум, у вас есть эмоции игрока, против которого делают заявление.

Начиная с некритического круга, красные игроки начинают кооперироваться. Многие красные игроки могут сказать “мы нашли друг друга красными”. Видели такое за игровым столом? Это делается просто. К такому поведению склонны игроки, которые подсознательно ненавидят черную карту, или слишком долго играли друг с другом. Общее у них одно – у них не выровненный эмоционал. Как правило, это лучше работает за столами, где игроки друг с другом знакомы.

Не рекомендую такое практиковать, это ограничит ваш уровень игры. Сильные игроки не позволяют другим читать свой цвет, даже если играют друг с другом годами. Но если вы оказались в красной команде с игроками, которые читают цвет друг друга – это для вас подарок.

Есть три плохих способа красным игрокам найти друг друга:

1. Они ищут поддержки за игровым столом и смотрят открыто. Если это более–менее опытные игроки, они не поддаются на покупки черных, а находят тех, кто ищет помощи так же, как они. Дальше они вступают в невербальную коммуникацию, показывая жестами друг другу, кого считают красными или черными. Они коммуницируют на речах других игроков, иногда целый круг, пристально наблюдая друг за другом, и если их позиции сходятся, то они считают друг друга красными.
2. Игроки начинают эмоционировать, демонстрируя свою беспомощность, и находят второго такого за игровым столом. Иногда в пылу эмоций для стола становится понятно, что это скорее красный олень, чем черный игрок.
3. Некоторые исповедуют грязный способ игры – просто со своими знакомыми сидят “на маяках”, по соглашению, которое достигнуто вне игрового стола. Они просто знают цвет друг друга, вскрываясь красными, и не обманывают.

Хороший способ поиска игроков по эмоциям, с оговоркой, что за столом вообще есть игроки, которые проявляют эмоции:

1. Вы определяете, кто более эмоционального игрока за столом, который слушает с живой мимикой, а не где–то внутри себя анализирует речи.
2. Вычеркиваете из списка самых эмоциональных, потому что их эмоции сложно анализировать.
3. В итоге у вас формируется круг игроков, к которым вы присматриваетесь.

4. Нужно внимательно наблюдать за ними, а не за тем, кто говорит. Их реакции важнее того, кто говорит. Цель – увидеть микромоменты, по которым можно будет сделать выводы.
5. Что примерно можно увидеть?
 - a. Реакция на плохую игру – игрок может незаметно для других сквозь зубы процедить бранное слово. Естественная реакция красного игрока.
 - b. Можно увидеть коммуникации, кто к кому обращается на речах других игроков, и как на эту информацию реагирует. Если реакции быстрые, игрок не задумывается, то скорее он красный.
 - c. Игрок собран, не позволяет другим себя отвлекать. Черному выгодно подловить любую коммуникацию, а этот отмахивается, значит он скорее красный. И тому подобные наблюдения.
6. Помимо этого, игроки иногда вытворяют что–то, чего в принципе не может сделать черный игрок. Такого игрока тоже записываем в красные. Кто остался – черные.

Вам нужно собрать свой список микромоментов, научиться их анализировать.

Есть одно важное правило – в ходе игры очень сложно раскусить красных игроков. Они скрывают свою карту. А вот красные игроки иногда выдают себя, что они красные. Их найти внимательным наблюдением намного проще.

3.9.6. Определение стратегии черных игроков на некритическом круге.

Определить стратегию черных игроков очень просто: достаточно понять, есть ли жесткая контригра между группами разных игроков. Если она есть, значит черные пытаются спасти своего проверенного черного, либо на договорке определились с тем, кого будут “давить”. Либо черный жестко сыграл против проверенного красного или шерифа, шериф и красный стали “давить” черного, и за него вступаются другие черные. В таких ситуациях легко понять, что есть большая группа игроков, против которых никто не играет, среди которых максимум один черный игрок. К этой группе будут обращаться игроки из контр–команд, убеждая проголосовать в правильную для них сторону. В каждом из этих случаев вероятность отстрела шерифа снижается.

Если никакой контригры нет, то черные просто будут “ловить” руки красных, чтобы со стола не улетел их черный игрок. Возможно, шериф найден, и черные готовы продать своего черного, чтобы убить шерифа и стать более красными для всего стола. Определить, что шериф найден можно по тому, что кто–то из игроков жестко дал черный цвет другому, и с этим многие стали соглашаться. Если согласия в этом нет, вероятность отстрела шерифа снижается, поскольку признаков разбежки не слышно по речам игроков.

3.9.7. Нахождение красных игроков по невербальным коммуникациям на некритическом круге.

На некритическом круге начинают формироваться команды и контр–команды, определяются самые подозрительные игроки. В зависимости от стратегии черных игроков, по–разному строятся и дальнейшие коммуникации.

Помните, что на этот круг у шерифа уже есть какая–то проверка, и у лжешерифа тоже. Если есть два центра коммуникаций – высока вероятность контр–игры стенка на стенку. Шериф может вскрыться игроку, которого считает красным с черной проверкой черного. Обычно проверенные красные более активны, поскольку знают, что в них на этом круге голосовать никто не будет, поскольку у них будет заявление. Лжешериф обычно не афиширует красную проверку черного игрока, оставляя себе пространство для маневра.

Если вы видите коммуникацию между двумя игроками, нужно понять: если они вместе красные, кто тогда вероятная тройка черных без них. Играют ли они против красных для вас игроков? Если играют, то рассматривайте больше комбинаций черных игроков вместе с одним из этих игроков.

Общайтесь сами, выясняйте позицию других игроков. Вполне вероятно, что черные не будут играть против вас на этом круге, поскольку другие игроки подумают, что они начинают покупать вашу руку.

3.9.8. Прикрытие шерифа.

Прикрытие шерифа является важнейшим элементом игры красных игроков. Если черные не убили шерифа за первые две ночи, и никто из черных не вскрыл лжешерифом, то игра почти наверняка проиграна черной командой. Сильная позиционная игра с нулевого круга часто делает вскрытие лжешерифа крайне затруднительным, поскольку его версия игры будет слабо вписываться в ход голосования, а ему нужно будет хотя бы одного красного дать проверенным черным. Если это произойдет вразрез с столом, ему сразу же не поверят. Просто не будет той купленной руки, которая будет рассматривать его версию.

Важнейшее правило прикрытия шерифа: сразу перестать прикрывать его, когда появляется второй шериф. Если вы этого не сделаете, то облегчите лжешерифу возможность нарисовать альтернативную тройку черных.

Единственная ситуация, когда можно оставить погоны шерифа на себе, если на вас дал отстрел точно черный игрок, допустим, после слома стола. Вы можете свободно сказать, что у вас проверенный красный – первый отстреленный игрок, или точно красный по позиции игрок, не проверенный шерифом. Этим вы отводите отстрел от шерифа, и шерифу не придется тратить проверку на этого игрока. Если он не будет убит мафией – к нему будут вопросы. Точно черного снесут со стола, а дон игры вспотеет, когда узнает, что вы не шериф.

Вы можете прикрывать шерифа не только, когда вы проверенный красный, но и когда просто увидели маяк. Еще более сложная схема, когда вам вскрылся шериф, а вы попросили кого-то прикрыть вас, вскрывшись ему. Это даст дополнительную информацию по столу.



Заповедь № 34

Прикрывай шерифа своего пока он один. Немедленно прекращайте это делать, когда появляется второй шериф или против вас озвучивается заявление. Сразу снимайте погоны при появлении второго шерифа.

3.10. Убит шериф на некритическом круге.

Если на первом некритическом круге убит шериф, все зависит от его проверки: красная она или черная.

3.10.1. У шерифа красная проверка.

Красная проверка – это нарисованная мишень. Этот игрок умрёт на следующем круге. Самый информативный способ голосования при красной проверке – попытка поднять трёх игроков. Но это возможно сделать, когда хотя бы шесть игроков за столом понимают, как это делать. Если вы читаете эту книгу, даже не мечтайте об этом.

Есть более простой алгоритм, которого следует придерживаться:

1. У вас есть информация только нулевого круга плюс два цвета – шерифа и красной проверки. Найдите игрока, чья позиция на нулевом круге полностью разрушена при красном цвете этих двух игроков.
2. Сначала снимите этого игрока.
3. В ходе обсуждения черные игроки, скорее всего, будут разбегаться, нужно сравнить их позицию на этом круге, с учетом того, как сломалась их позиция из-за цвета шерифа и красной проверки.
4. Проверенный красный после отстрела должен назвать игроков, которые в противовес покинут игровой стол. Красные игроки должны последовательно выполнить эти инструкции. Если черные хоть чуточку перегнут палку в разбежке, то есть вероятность, что их снимут по очереди. Собственно, на это и расчет.

Основная задача – перейти в угадайку, затянуть, где черные так или иначе будут найдены по тексту, психологии или эмоциям, а красные получат шанс найти друг друга.

3.10.2. У шерифа черная проверка.

Если шерифа убили, и у него черная проверка, и этот черный не вскрывается шерифом, то у вас будет только одна версия игры. Есть мнение, что черную проверку

за столом нужно оставить, чтобы была дополнительная информация по его голосованию. Но это всё полная ерунда. Приведем аргументы:

1. Вы концентрируетесь на анализе эмоций черного игрока, когда же он случайно вскроет своих черных, вместо того, чтобы наблюдать за красными и находиться с ними.
2. Вы забываете нулевой круг, и то, какие там были потенциальные противовесы.
3. Если черный игрок на голосовании сможет поставить решающую руку, то вы получите только противовес между ним и заголосованным игроком, и вы попадете сразу в критический круг.
4. Вы получаете отстрелы вслух на самых неудобных игроков для черной команды.
5. Черный игрок своим демонстративным поведением деморализует красную команду.
6. Черному игроку ничто не мешает поставить в автокатастрофу своего черного игрока, сломать вам всю логику игры.

И всё это ради чего? От иллюзии, что черного игрока начнет трясти на речи своих черных игроков? Он будет бояться поставить руку в своего черного игрока? Он скажет вам, кто его черные?

Снимите его спокойно на некритическом круге. Ведь вы не оставляете за столом сломавшего? А тут у вас есть точно черный игрок. К чему игры с огнем?

На следующем круге у вас будет отстреленный точно красный игрок, и вы будете по его завещанию определять, какой противовес оставить за столом. В принятии решения вы учитываете:

1. Завещание шерифа.
2. Потенциальную разбежку проверенного черного с другими черными.
3. Позицию игроков на нулевом круге, кто считал проверенного черного точно красным.
4. Наличие противовесов за столом, где потенциально есть черный игрок с проверенным черным. Из нескольких противовесов выбираете тот, который наиболее подозителен.
5. Завещание точно красного отстреленного игрока.

Если игра продолжится после снятия противовеса, учитывайте завещание последнего отстреленного точно красного игрока. Основная задача – перейти в угадайку, затянуть игру, где черные так или иначе будут найдены по тексту, психологии или эмоциям, а красные получат шанс найти друг друга.

3.11. Вскрытие шерифа на некритическом круге.

Такое вскрытие обычно преждевременно, и происходит либо если настоящий шериф и/или его красная проверка под ударом на голосовании, либо если черные решают уже при девятерых играх играть стенка на стенку, либо счастливый дон, найдя шерифа, решает вскрыться с его черной проверкой.

Все вскрытия на некритическом круге, независимо от количества шерифов и проверок, делают голосование неинформативным. Поскольку красные голосуют не в тех, в кого хотели проголосовать, а в кого осталось. А черные тоже легко смогут объяснить, почему проголосовали не в того, в кого собирались.

3.11.1. Вскрытие одного шерифа с красной проверкой.

Шерифу и красной проверке имеет смысл вскрываться только в ситуации, когда они находятся под ударом, и в них собирается много голосов. Такое иногда случается, но только в той ситуации, когда красный игрок или шериф очень плохо поговорили, и город уже настроен против них.

Распространена и обратная ситуация, где черный вскрывается шерифом с проверкой своего черного красным, чтобы вывести из-под удара себя и плохо сидящего черного игрока, и заставить красных голосовать в красных.

Как разобраться, какой у вас случай – вскрылся шериф с красной проверкой или дон спасает своего черного?

1. Если вскрылся единственный шериф, и в следующую ночь либо он, либо его красная проверка будут убиты, – это настоящий шериф, нужно радикально пересматривать позицию всему красному городу, и понимать, в какой момент черные воспользовались ошибкой красных игроков.
2. Если единственный шериф после этого не умирает, то возникает закономерный вопрос, а на что рассчитывает черная команда?
3. Если после вскрытия единственного шерифа в городе промах, это не говорит о том, что он настоящий шериф или лжешериф.

Шериф часто не вскрывается после вскрытия дона, если он сам или его красная проверка не находится под ударом в результате вскрытия дона. В таком случае шериф спокойно будет отсиживаться, чтобы на следующий круг получить аргумент, а почему он не стреляется?

Пример.

Допустим, вы игрок номер два. Вам вскрылся шериф, игрок номер один, с вашей красной проверкой, подмигнув вам. Игроки номер один и два не выставлены на голосование. Перед голосованием игрок номер три выкрикивает “игроки три и четыре не голосуются”. Весьма вероятно, что это два черных игрока.

Почему дону невыгодно вскрываться с красной проверкой красного игрока при девятерых? Потому что он выводит этого игрока из-под удара, а проверяли его на черноту. Таким образом, с голосования отзовется этот игрок, под ударом окажутся оставшиеся игроки, среди которых два черных. Рассмотрим более детально. На голосовании игроки один, два, три, четыре и пять, где первый игрок самый подозрительный, но отзовается с голосования, а два и три черные игроки, которых выставили другие красные. В таком случае лжешериф сильно рискует, ведь красные

не будут голосовать в первого игрока, хотя собирались это делать, и проголосуют в кого-то между игроками два, три, четыре, пять, где два его черных игрока. Не лучше ли для черного придумать другую проверку, вскрыться с ней на следующий круг? Поэтому доны чаще вскрываются с красными проверками своих черных, переводя игру в стенка на стенку.

Если вскрывшийся лжешериф уйдёт самострелом, то в следующую игровую ночь будет отстрелена вторая его красная проверка, а не первая. Первая проверка – это его черный игрок, которого он спасал на некритическом круге.

Просто возьмите эти версии в расчет, если появится на следующем круге второй шериф, используйте эти аргументы, обосновывая мотивы черных игроков.

3.11.2. Вскрытие одного шерифа с черной проверкой.

Есть два варианта:

1. Шериф поговорит так, что становится понятно, что он шериф, и кого он проверил и нашел черным. При этом, второй шериф не вскрывается, черные играют на отстрел шерифа.
2. Шериф сам находится под сильным давлением красных игроков, он вынужден преждевременно вскрываться.

Дону обычно невыгодно вскрываться с черной проверкой, поскольку он в ответ получит искренние эмоции красного игрока, которого назвали черным, а на следующем круге вскроется настоящий шериф и спросит, почему жив шериф, если он настоящий?

В этой ситуации очень сложно найти оставшихся черных игроков, поскольку разбегаться будут все черные, чтобы тройку черных найти было невозможно. Даже если у шерифа будет ещё одна черная проверка, высока вероятность проигрыша красной команды, поскольку останутся пять игроков, которые два круга играли против черных, и найти среди них последнего черного очень сложно. Не было ни одного информативного круга с голосованием, а нулевой круг был очень давно.

Чтобы избежать данной ситуации, старайтесь не давить на потенциальных шерифов на некритическом круге, по речам которых понятно, что они будут вскрываться с не вашей черной проверкой. Если вы будете слишком давить, высока вероятность, что на следующий круг проверят вас, а шерифа застрелят. Много информации для вас не будет, а столу информация о вашем цвете не принесет пользы, поскольку играли вы неправильно.

3.11.3. Вскрытие двух шерифов со взаимными проверками.

Может показаться, что эта ситуация наихудшая для стола, поскольку проверка шерифа ушла “в молоко”. Однако это не совсем так. Дело в том, что столу известен точный баланс уже на некритический круг, и дон не сможет вскрыться с проверкой своего черного красным игроком и спасти его. Под ударом оказываются все непроверенные игроки, где точно есть двое черных. Если это круг при девятерых

игроках, то получается, что нужно определяться между семью игроками, из которых двое черных.

Если получится, найдите двух наиболее подозрительных по версии обоих шерифов, договоритесь уже на этом круге снимать их по очереди. Если не получится, найдите наиболее явный противовес за столом – игроков с максимально разной позицией, и договоритесь снять их по очереди. Риск ошибиться в этой игре намного меньше, чем со внезапными вскрытиями перед голосованием от черных игроков.

Вам выгодно сводить игру именно к этому сценарию, поскольку, играя в противовес, вы получите по две дополнительные проверки от шерифа и дона игры, завещания двух красных игроков, которых застрелит мафия, эмоции игрока, которого дон должен будет дать проверенным черным. Поскольку шерифа уже точно стрелять не будут, эта игра сводится к стандартному течению с выходом на второй критический круг. Рекомендации по этой ситуации ниже.

3.11.4. Вскрытие двух шерифов с разноцветной проверкой.

Есть единственное правило в данной ситуации – не снимать разноцветную проверку на некритическом круге, поскольку если после этого будет убит настоящий шериф, а вы сняли его красную проверку, шансы на выигрыш у красной команды минимальные, поскольку информативное голосование при девятерых превратилось в голосование против единственного проверенного черного.

Кого снимать в такой ситуации?

В таком случае на данном круге правильно рассмотреть версию, где разноцветная проверка действительно красная, и шериф, который её дает красным, настоящий. Нужно соединить позицию шерифа и красной проверки, найти точно черного игрока, который черный по их позициям, и снять на этот круг его. Такая игра существенно снижает риск отстрела одного из шерифов. На следующем круге вы сможете определиться между разноцветной проверкой, по версии которой вы только что сняли вероятно черного игрока, и черным по версии второго шерифа. Всё будет зависеть от того, проголосовали ли шериф и его красная проверка против своего черного, которого вы им нашли. Но в вашем распоряжении будут:

1. Эмоционал ушедшего заголосованного игрока.
2. Завещание отстреленного красного игрока.
3. Дополнительная проверка шерифа и лжешерифа.

Если они проголосовали вдвоем, набралось мало рук, то вполне вероятно, что это черные игроки, и черный дал своего черного проверенным красным. В пользу этой версии говорит тот факт, что обычно черному на нулевой круг невыгодно вскрываться с черной проверкой.

Если проголосовал только один из них, то высока вероятность, что это действительно настоящий шериф и его красная проверка.

Этот сценарий наиболее сложен для красного города, поскольку часто не удается достичь консолидированной позиции, кого нужно снимать при девятерых. В этом случае найдите противовес среди оставшихся игроков, запустите его, но это менее гарантированный способ, поскольку в таком случае противовес легко может быть между красными, а черный вскрылся с проверкой своего черного красным.

3.11.5. Вскрытие двух шерифов с разными проверками.

Данный сценарий наиболее благополучен для красной команды, поскольку уже на некритическом круге можно начать строить команды с подкрепленными фактами. В этой ситуации сложней всего ошибиться с противовесом, поскольку понятно, чья команда сняла игрока. И игра будет стенка на стенку уже с некритического круга. Если у одного из шерифов есть черная проверка, вы можете спокойно снять её.

Данный вариант ничем не отличается от нормального течения игры, только легче, поскольку вам не нужно искать один разноцвет.

4. Позиционная игра на первом критическом круге.

Первый критический круг наступает, если подняли двух или пятерых при десятерых, был слом стола, или при нормальной игре, где при девятерых сняли какого-то игрока. Скорее всего, сейчас семь или восемь игроков за столом. Мы не будем рассматривать подъём пятерых при десятерых, поскольку это скорее теоретический сценарий.

Последовательно рассмотрим сценарий, в котором это [нормальное течение игры](#), т.е., некритический круг в игре был, на котором кого-то сняли, и наступил первый критический круг, а также рассмотрим [слом стола](#), когда критика настала преждевременно. В каждой из ситуаций рассмотрим возможное развитие игры.

4.1. Нормальное развитие игры.

Предположим, что игра шла по классическому сценарию, после нулевого круга не был убит шериф, при девятерых просто сняли какого-то игрока, и теперь следующий круг, с отстреленным простым красным игроком. Если был промах, это означает выход в критику без завещания точно красного игрока, что, возможно, даже хуже для красной команды. В таком случае переходите сразу к пункту “Особенность игры на первом критическом круге”.

4.1.1. Убит не шериф.

Это приносит вам великолепную новость – в игре точно будет два шерифа. Мафии математически невыгодно стрелять шерифа в следующую ночь, поскольку у него может быть три красные или три черные проверки. Остается только вскрываться одному из черных игроков. К этому моменту и ведется хорошая игра.

4.1.1.1. Завещание второго убитого игрока.

Есть два разных алгоритма опроса, в зависимости от того, вскрывался шериф на некритический круг или нет.

4.1.1.1.1. При вскрытых шерифах на некритическом круге.

Если несколько шерифов начнут размахивать руками, это запросто может сделать вашу речь бесполезной, минута пройдёт бессмысленно. Поэтому, в первую очередь, вам нужно привлечь к себе внимание, провести мысль города по следующему маршруту:

1. Нужно сначала спросить проверку у шерифа, который вскрывался на некритическом круге. Если их несколько, начните с того, кого вы посчитали большим шерифом на предыдущем круге.
2. Если в это время вскроется другой шериф, временно игнорируйте его.
3. Если город отвлекся, потребуйте вас слушать.
4. Озвучьте проверки первого шерифа.
5. Скажите, кто по его версии черные игроки.

6. Спросите у второго шерифа, какие он сделал проверки.
7. Скажите, кто по его версии – черные игроки.
8. Если вы определились с шерифами, оставьте жесткое завещание, кто шериф данной игры.
9. Если вы не определились с шерифами, то вспомните, кого вы два круга считали наиболее красными игроками, оставьте их красными.
10. Если у одного из шерифов в тройку черных попадает ваш точно красный игрок, скажите об этом, оставьте такого шерифа черным.
11. Если за столом озвучивалась версия, какие игроки не могут быть вместе черными, приведите аргументы против того из шерифов, которого вы считаете черным.

Данный алгоритм довольно сложно воспроизвести на практике, потому что вам будет не хватать минуты, если вы медленно считаете. Ваша речь должна помочь городу определиться в следующем:

1. Определиться с шерифами уже сейчас.
2. Продолжить играть в противовес, который был начат на предыдущем круге.
3. Вывести черного игрока по версиям обоих шерифов.

4.1.1.1.2. При невскрытых шерифах.

Игрок, отстрелянный перед критическим кругом, имеет особую роль. Его речь должна строиться на интерактивном взаимодействии со столом в поисках шерифа. Принято начинать речь с опроса на шерифство. Не тратьте время на обращение к разным игрокам, сразу спросите: “Кто шериф?”. Действовать нужно очень быстро, иначе ваш уход будет бесполезным для города, хотя вы имеете важнейшее влияние на город. Количество вскрывшихся шерифов может быть разным, и тут нужно отработать до автоматизма понимание, что говорить в стол. У вас может быть одна из нескольких ситуаций:

1. Не вскроется ни один шериф.
2. Вскроется один шериф.
3. Вскроются два шерифа.

Если шериф не вскрывается, это одна из двух возможных ситуаций:

1. У него одна или две проверки ушли в отстреленных игроков, или отстрелянnyй и красная проверка.
2. По его версии, черный игрок уже ушел при девятерых, у него некритический круг.
3. Предыдущий отстрелянный или заголосованный игрок был шерифом и забыл вскрыться.

Последний вариант мы рассматривать не будем, поскольку это всегда поражение для красной команды.

Алгоритм в таком случае следующий:

1. Скажите, что вы не шериф.

2. Напомните городу, что шериф имеет право не вскрываться, только если у него нет черных проверок, его проверки мертвы или его черная проверка ушла при девятерых.
3. Предположите сначала последнее. Если на прошлом круге ушел черный игрок, то его голосовали игроки, например, номер три–пять–шесть–девять. Один, четыре, десять, восемь, семь не голосовали. И на этом круге голосование проходит между ними, если будет вскрытие с красными проверками.
4. Если на предыдущем круге ушел непонятный игрок, то снимите в противовес кого–то между три–пять–шесть–девять, при этом, я считаю, что именно игрок номер три не имел права в него голосовать. И объясните, почему.

Если вскрылся только один шериф, то алгоритм следующий:

1. Задайте вопрос, кого он проверил.
2. Проанализируйте, какая у шерифа может быть тройка черных.
3. Определите круг наиболее подозрительных игроков.
4. Приведите аргументы, кто из них самый черный.

Если вскрылись два шерифа, алгоритм следующий:

1. Скомандуйте обоим: “Молчать!”.
2. Обратитесь к любому из них, спросите, кого он проверил и в какую ночь.
3. Дальше задайте вопрос, кто у него тройка черных.
4. Обратитесь ко второму шерифу, спросите, кого он проверил и в какую ночь.
5. Задайте ему вопрос, кто у него тройка черных.
6. Если вы нашли явную нестыковку в версии и действии одного из шерифов, немедленно сообщите о ней.
7. Если вы поняли, кто настоящий шериф – сообщите об этом столу.
8. Если вы не поняли, кто настоящий шериф, спросите у города: “Покажите, кого вы считаете шерифом”. Поскольку черные игроки часто разбегаются и медленней реагируют, они могут указать на настоящего шерифа. Если большинство игроков определились с шерифом, не стоит играть в противовес на данном круге, можно сразу снять шерифа, которому не верят.

4.1.1.2. В кого голосовать?

На первом критическом круге стратегия голосования проста, она зависит от количества шерифов за игровым столом.

Если к концу круга так никто и не вскрыл шерифом, то на данном круге правильно голосовать в самого черного среди выводящих рук при девятерых. Самый черный определяется по следующим критериям:

1. Он не имел права голосовать в ушедшего на некритическом круге.
2. Тот, кого завещал снять себе в баланс игрок, ушедший на некритическом круге.
3. Тот, кого первый отстреленный назвал в тройке черных.
4. Тот, кого второй отстреленный завещал точно черным.
5. Того, кто пишется в обе черные команды.
6. Того, кого ваши красные считают черным.

7. Важно ваше собственное мнение об этих игроах, кто из них более черный для вас.

Если к концу круга вскрылся один шериф, то голосовать нужно в того, кто по его версии черный, в кого он агитирует голосовать. Если шериф ни в кого не агитирует, берите активную роль на себя, сделайте выкрик, в кого призываете голосовать, и покажите шерифу, что он дурак.

Если перед голосованием вам непонятно, кто шериф, а вас никто проверенным черным не дает, остается убедиться, что вы не черный по версии какого-то из шерифов без проверки.

Пример.

За столом игроки один, два, три, четыре, пять, шесть, семь. Вы игрок номер семь. Игрок номер один вскрылся шерифом с проверками два, три красные. Игрок номер четыре вскрылся с проверкой пять – черный. Если на этом круге уйдёт игрок номер пять, то игра точно продолжится, при этом вам не важно, кто шериф. Покажем, почему.

Игра может закончиться, только если на некритическом круге ушел красный игрок, и за столом трое черных по версиям обоих шерифов. Если шериф – игрок номер один, то у него между игроками четыре, пять шесть, семь сидит трое черных, где вы свой цвет знаете, вы красный. Следовательно, с вашей позиции, если игрок номер один шериф, то четвертый – лжешериф – дает своего черного игрока, номер пять, проверенным черным, и тройка черных четыре, пять, шесть. И вы не ошибетесь, проголосовав в пятого. Если игрок номер четыре шериф, то у него тройка черных – один, пять и кто-то между игроками два, три, шесть, семь, где вы свой цвет знаете. Вы не ошибитесь в этом шерифе, поскольку вы снимете черного. Таким образом, игра точно продолжится, если вы проголосуете в игрока номер пять, он покинет игру, поскольку вам не важно, кто шериф, если предположить, что при девятерых ушел красный и тройка черных за столом.

Ситуация, описанная в примере, представлена в виде исключения. Обычно проверок двух шерифов недостаточно для проведения подобных расчетов. Такой расчет нужен только для того, чтобы вы не проголосовали с шерифом, который даст вас проверенным черным на следующий круг. Дело в том, что остальные игроки тоже считают вашу позицию, и если они видят, что вы должны играть против одного из шерифов, потому что в остатке получаетесь у него черным, но не делаете этого, – они этого не поймут.

Если по версии одного из шерифов на некритическом круге ушел черный игрок, то вы можете снять черного игрока по версии другого шерифа для продолжения игры, т.е., сыграть в баланс. В таком случае игра точно продолжится и перейдет к классической угадайке при пятерых. Однако хорошие черные игроки никогда не преподнесут вам такого подарка – игры в баланс, поскольку дадут проверенным черным красного игрока из выводящих рук, либо своего черного из выводящих рук проверенным красным.

4.1.2. Убит шериф.

Если убитый игрок назвал себя шерифом, а вам вскрывался другой игрок, то немедленно, пусть и ценой фола, озвучьте эту информацию на стол, она полезна для составления троек черных уже сейчас. Если вы озвучите эту информацию позже, вам могут не поверить. Если это самострел, лжешериф вскрывается с вашей черной проверкой, немедленно протестуйте. Показывайте жестами, что это самострел, машите руками, тратьте выкрик – делайте что угодно, чтобы показать эмоции. Тем более, вполне вероятно, что это настоящий шериф, он просто вас провоцирует.

Дальнейшая игра строится в зависимости от того, какие проверки есть у шерифа, в каком порядке они сделаны. В зависимости от порядка проверок можно точней определить стратегию черных игроков, провести ретроспективный анализ позиций.

4.1.2.1. Красная, красная.

4.1.2.1.1. Анализ первой проверки шерифа.

Если в первую ночь у шерифа красная проверка, нужно понять, кого он проверил:

1. Игрока, который сыграл против него.
2. Подозрительного для стола игрока.

Если шериф сыграл плохо – взял в свою красную команду черных игроков, вполне естественно, что другие красные посчитали его черным, и сыграли против шерифа игры. В таком случае нужно искать одного черного среди тех игроков, с которыми сыграл шериф.

Если шериф нашел красным подозрительного игрока, это означает, что черные игроки сидели на нулевой круг лучше, чем красные. Красные игроки очернили красных, черные усилили эту версию. Значит нужно искать черных среди тех, кто усиливал позицию плохих красных игроков.

4.1.2.1.2. Анализ второй проверки шерифа.

На следующий день шерифу, скорее всего, пришлось спасать плохо поговорившего красного, это заметили черные игроки и поставили на отстрел шерифа. Шериф, вероятней всего, играл против тех, кто играл против него или его красной проверки. Если на голосовании шериф и красная проверка вывели какого–то игрока, за которого ушло три–четыре руки, весьма вероятно, что со стола был выведен красный игрок. Если игрок был выведен другими руками, не красной проверкой и шерифом, то ситуация не так однозначна, стол мог покинуть и черный игрок.

У шерифа могла вторая быть проверка:

1. Из выводящих рук.
2. Из не выводящих рук.

Если шериф проверил кого–то из выводящих рук и нашел красным, нужно понять, есть ли оставшиеся выводящие руки за столом. Если они есть, нужно провести детальный анализ этих игроков или игрока. Тут есть три варианта:

1. Таких игроков нет (они отстрелены).

В таком случае у вас сформировано ядро красной команды, вам нужно найти тех, кто против них играл, и выделить наиболее черных из них, и уже на этот круг определить, кого и в каком порядке из них выводить.

2. Такой игрок один.

Нужно понять, играл ли он в этой игре против шерифа и его красной проверки. Если он не играл против них, голосовал правильно с шерифом и красным, нужно считать его красным до конца игры. Если он играл против них, противовес между ним и выведенным на некритический круг быть может.

3. Таких игроков два или более.

В этой ситуации очевидно, что среди выводящих рук, скорее всего, есть черные игроки. Нужно понять, кто чернее из оставшихся, и вывести на этот круг его.

Если шериф проверил кого–то не из выводящих рук, то нужно поступать по голове этому шерифу чем–то твердым, объяснить, что в мафию играть больше не нужно, но сделать это после игры. Тем не менее, и от такой проверки есть определенная польза.

1. Можно понять, что минимум один красный игрок не голосовал в ушедшего при девятерых. Значит повышается вероятность того, что на критически круге ушел красный игрок черными руками.
2. Можно найти тех игроков, которые активно играли против красной проверки, и счесть их более подозрительными.

4.1.2.2. Красная, черная.

Анализ первой проверки шерифа аналогичен указанному в пункте [3.1.2.1.1](#). Поэтому перейдем сразу к анализу второй проверки. У вас может быть одна из следующих ситуаций:

1. Шериф проверил игрока из выводящих рук.
2. Шериф проверил игрока не из выводящих рук.

4.1.2.3. Черная, красная.

На предыдущем круге шериф, скорее всего, был найден, либо поговорил и выдал себя сам. Особенность игры с отстреленным шерифом:

1. Если первая проверка у шерифа черная, в неё проголосовало много игроков, она покинула стол, то вероятно, что черные голосовали в черных.
2. Если не хватило рук, чтобы снять черного игрока, он ещё за столом, значит много черных проголосовало в ушедшего игрока.
3. Черные на предыдущий круг, скорее всего, так хорошо разбежались, чтобы любая проверка черного не позволила найти ещё одного чёрного, и черные досидели игру.

4.1.2.3.1. Анализ первой проверки.

Черные редко сильно разбегаются на нулевом круге, только если черный не выдал себя черным игроком. Тогда им проще продать своего черного. Поэтому, анализируя первую проверку, нужно сделать следующее:

1. Мысленно вернуться на нулевой круг.
2. Вспомнить, кто первый назвал проверенного черного черным.
3. Проанализируйте по дальнейшей игре, играл ли он против этого черного, или против красной проверки и шерифа. Если он не играл против шерифа и красной проверки – то он скорее красный игрок.

Так вы можете без проверки получить цвет ещё одного игрока.

Если игрок без оснований проголосовал в черную проверку, вполне вероятно, что это черный игрок, который хочет таким образом окрасниться и спасти себя от проверки.

4.1.2.3.2. Анализ второй проверки.

Все зависит от того, кого проверял шериф и как закончилось голосование на предыдущем круге. Дальнейшая логика строится на том, что шериф собирали руки в своего проверенного черного, а не играл против кого-то другого:

1. Проверенный черный НЕ был снят:
 - a. Проверенный черный голосовал в игрока, которого заголосовали на некритическом круге. И шериф проверил кого-то ещё из выводящих рук. Почти наверняка на некритическом круге ушел красный игрок, и среди выводящих рук есть ещё хотя бы один черный. Нужно сразу определиться, кто из черных разбегался с ним до этого, а проголосовал в итоге вместе с проверенным черным. Этот гипотетический черный должен уйти вслед за проверенным черным игроком для выхода в угадайку.
 - b. Проверенный черный голосовал в игрока, которого заголосовали на некритическом круге. И шериф проверил НЕ из выводящих рук. Сообщите шерифу, что он конченный, и забудьте о его существовании. Найти черных можно только по тому, кто активно играл против этого красного игрока, однако это слабый аргумент. Вам придётся играть так, как будто шерифа застрелили ещё на прошлом круге.
- c. Проверенный черный НЕ голосовал в игрока, которого заголосовали на некритическом круге. И шериф проверил кого-то из выводящих рук. В данной ситуации все зависит от количества выводящих рук.
 - i. Если игрок был выведен тремя руками, то самый черный игрок, который мог попилить стол, но не сделал этого. Вполне вероятно, что черные просто раскидали руки, чтобы красный игрок ушел красными руками.
 - ii. Если игрок был выведен четырьмя руками, то стол мог покинуть черный игрок, особенно если стол попилился 4 на 5.
 - iii. Если игрок был выведен пятью руками и более, то он точно красный, и много красных голосовали в красного.

- d. Проверенный черный НЕ голосовал в игрока, которого заголосовали на некритическом круге. И шериф проверил НЕ из выводящих рук.

Сообщите жестами, что шериф – олень, он не должен больше играть в мафию. В такой ситуации можно сделать вывод, что много черных и красных голосовали в красного, и разобраться между ними будет очень сложно. После вывода черного и отстрела красного определять противовес между снятым на некритическом круге и оставшимися непроверенными выводящими руками можно будет только по соображениям нулевого круга.

2. Проверенный черный БЫЛ снят на некритическом круге:

- a. Шериф проверил из выводящих рук. Здесь всё зависит от количества выводящих рук:
 - i. Если выводящих рук было много 4+, и не было автокатастрофы, значит черные голосовали в черных, чтобы окрасниться. Среди оставшихся выводящих рук, скорее всего, есть черный игрок, а, может, даже и оба.
 - ii. Если сначала была автокатастрофа, и в ней проверенный черный голосовал, то это, скорее всего, красный игрок, а с шерифом в проверенного черного черные не голосовали.
 - iii. Если проверенный черный голосовал в другого игрока одной или двумя руками, и другие черные не добили, вполне вероятно, что он для отвода глаз голосовал в своего черного игрока.
- b. Шериф проверил из невыводящих рук. В этой ситуации после проверенного черного нужно снять кого-то из выводящих рук. Понять, кто из них черный, можно только вспомнив ситуацию на нулевой круг.

4.1.2.4. Черная, черная.

В этой ситуации может быть две разные ситуации:

1. Черный был заголосован на некритическом круге.
2. Черный не был заголосован на некритическом круге.

4.1.2.4.1. Черный усидел.

Если черный игрок усидел, значит красные или устроили профилактику рака, либо черные смогли спасти своего черного, и голосовали вместе с ним. Если была профилактика рака, то черные могут быть по обе стороны голосования. Если это не так, то, скорее всего, черные голосовали консолидированно, и последнего черного нужно искать среди выводящих рук на некритическом круге.

4.1.2.4.2. Черный не усидел.

Если черные после этого не сдаются, значит на некритическом круге ушел точно красный игрок. Аргументов в этой игре больше уже не будет, поскольку отстрелятся два точно красных игрока, и будет угадайка между самыми подозрительными игроками.

В этом случае два круга красной команде бессмысленно пытаться сплотиться и искать аргументы в пользу того, кто самый красный. Черные будут просто два круга давать отстрел вслух на того, кого все считают красным.

Единственный правильный вариант в такой ситуации – просто обозначить, какой черный сейчас уходит, пасовать все круги, пока снимают черных. У этого есть масса аргументов:

1. Красные не могут сплотиться в этой ситуации, поскольку черные будут давать отстрел на самого красного.
2. Вы не выкладываете на стол все аргументы, кто для вас красный.
3. Черным сложней понять, кого стрелять.
4. Вы меньше забудете о том, что произошло на нулевом круге. Информация с того круга будет определяющей, с учетом завещаний всех уходящих отстреленных игроков.

4.1.3. Нюансы голосования на первом критическом круге.

На первом критическом круге и во все последующие игровые дни начинает работать жесткая логика, базирующаяся на Бритве Оккама. В прикладном мафиозном смысле она означает следующее: “Мы допускаем, что черные не садисты и не тупые, и в ситуации, когда они могли выиграть, они бы это сделали”.

Пример.

За столом игроки один, два, три, четыре, пять, шесть, семь. На голосовании игроки один, два, три. В игрока номер один проголосовали два, три, четыре. В игрока номер два проголосовали один, пять, шесть. Седьмой игрок проголосовал в третьего. Седьмой игрок точно красный, поскольку отказался голосовать с каждой из потенциальных команд. По Бритве Оккама он красный.

На критический круг красные игроки не имеют права на ошибку при голосовании. Если на некритическом круге стол покинул красный игрок, то сейчас черным достаточно всего одной красной руки, которая проголосует с ними в другого красного.

Чтобы этого не допустить, действуйте по следующему алгоритму:

1. Уже перед голосованием определитесь, в кого будете голосовать.
2. Убедитесь, что ваши красные собираются голосовать вместе с вами.
3. Если это не так, ваши красные собирают голоса в другого игрока, голосуйте вместе с ними.
4. Если ваши красные не знают, в кого будут голосовать, потратьте фол на выкрик, и соберите их голоса в того игрока, кто черный по вашему общему мнению.

Нетрудно заметить, что если вы красный и находитесь под ударом на критическом круге, обратитесь к шерифу или обоим шерифам, чтобы они предложили другую кандидатуру, а не вас. Не доводите дела до подготовки к голосованию, собираяте руки

в другого, желательно, черного для вас игрока, или узнайте, кто черный по мнению вашего шерифа.

4.1.4. Рекомендации по проверке шерифу.

Независимо от того, один шериф в игре или два, нужно помочь тому шерифу, который ваш и который не ваш, в поиске тройки черных игроков.

Если у одного шерифа две красные проверки, то заставьте этого шерифа проверить вас, особенно это важно, если за столом единственный шериф. Черные будут просить проверить их. Это связано с тем, что если третья проверка будет красной, то для этого шерифа игра математически выиграна, поскольку все оставшиеся игроки – черные либо среди них есть красный, если черный ушел на некритическом круге.

Если у одного шерифа две черные проверки, то заставьте этого шерифа найти последнего черного. Вам в этой ситуации проще, поскольку вы знаете свой цвет, а шериф разбирает цвета оставшихся игроков как непонятных. Если у шерифа будет найдена тройка черных, то для него игра будет сделана.

4.2. Слом стола.

В сломе стола почти всегда виноваты красные игроки своими бессмысленными выставлениями на нулевом круге “чтобы послушать”. Поскольку слом стола завершает нулевой круг неожиданной ситуацией, расслабленные красные игроки часто бывают не готовы к внезапной критике. Неготовность к критике часто обусловлена нежеланием разбираться на нулевом круге, а также в слабой позиционной игре. Если красные игроки готовы к критической ситуации с нулевого круга, то слом стола им не страшен. Перейдем к порядку действий при сломе. Действовать нужно незамедлительно сразу после того, как был сломан стол.

В любом случае, сразу после слома речь того игрока, в которого сломали. И этой минутой нужно пользоваться на все сто.

4.2.1. В вас сломали.

4.2.1.1. В вас ушло шесть рук.

Если в вас сломали, вам нужно разобраться, кто в вас сломал и почему в вас. С одной стороны, вам нужно показать эмоции, насколько вы раздражены, чтобы вам поверили игроки. С другой стороны, это ваша прощальная минута, и вы мало чем отличаетесь от первого отстреленного. Я предлагаю вам быть красным по структуре мысли, а не по эмоциям. Перед анализом попробуйте посадить себя на место этого игрока и понять, кто в вас точно не должен был голосовать по позиции. При этом существует следующий рекомендуемый сценарий:

1. Если за столом никто вас не слушает, коммуникации привлек какой–то другой игрок, прикрикните на них, скажите, что это ваша прощальная минута, а они потом наговорятся.

2. Скажите, что вы красный.
3. Обратитесь к игроку, который в вас сломал, и спросите, зачем он сломал:
 - a. Если он думает, что вы черный, то ответьте, что он ошибся, потому что вы красный.
 - b. Если он сказал, что случайно, то спросите, почему это произошло, нужно понять, в чем версия этой случайности: кривой попил, сложный попил или он уснул.
4. Озвучьте сначала, каких игроков вы считаете наиболее красными за этим столом. Приведите аргументы. Эта информация самая важная для стола.
5. Пока вы произносите, кто для вас красный, подумайте, кто для вас вероятная тройка черных. Предложите два варианта:
 - a. Если сломавший олень, то тройка черных такая.
 - b. Если сломавший сделал это специально, то значит вы сыграли правильно против его черных, или собрали правильную красную команду. Развейте свою мысль, кого вы считали черным.
6. В конце речи скажите, как вы сами считаете, олень, сломавший в вас игрок красный или черный.
7. Лайфхак – после того, как ведущий завершит вашу речь, пожелайте красным игрокам победы. Никто никаких санкций за такое к вам не применит даже на турнире.

4.2.1.2. В вас ушло семь или более рук.

В этой ситуации сохранить самообладание наиболее сложно, и риск проигрыша красной команды максимальный, поскольку черному достаточно вскрыться шерифом с проверкой красного из неломавших красным, чтобы настоять на выводе ломавшего красного из игры.

4.2.1.3. Сложный слом на первом голосовании.

Такое может случиться, когда на голосование выставлены более двух игроков. Такие случаи особенно клинические для красной команды, потому что разбираться в них никто не умеет. Перед анализом попробуйте посадить себя на место этого игрока и понять, кто в вас точно не должен был голосовать по позиции. Попробуем привести пример, какую информацию всё же можно извлечь.

4.2.1.3.1. На голосовании было три кандидатуры.

Если есть один сломавший стол, то он точно черный. Вариантов тут два. Либо на голосовании за первую кандидатуру он поставил один голос, голоса распределились 1–5–4 или 1–4–5, и ему было все равно, как распределяются оставшиеся девять голосов между двумя игроками. В одного из них стол сломался, а второй точно красный, потому что черный не стал бы так делать, если между двумя оставшимися кандидатами был его черный игрок, потому что был риск, что в него поставят руки. Либо договорились пилить между двумя выставленными, и голоса распределились 5–1–4, 5–4–1. В таком случае черный может быть черным вместе с тем, в кого ушло четыре голоса.

Если сломавших стол два, вариантов много, и голоса распределились 5–2–3, 5–3–2, 3–5–2, 2–5–3, 2–3–5, 3–2–5. Рассмотрим каждый из вариантов.

1. 5–2–3.

В этой ситуации среди сломавших стол те два игрока, которые поставили руки во вторую выставленную кандидатуру. Среди них, вероятно, есть черный с игроком, в которого ушли три руки. Один из ломавших, вероятно, олень.

2. 5–3–2.

В этой ситуации среди сломавших стол те два игрока, которые поставили руки в третью выставленную кандидатуру. Среди них, вероятно, есть черный с игроком, в которого ушли три руки. Один из ломавших, вероятно, олень.

3. 3–5–2.

В этой ситуации стол не пилится, поскольку после трех рук в первую кандидатуру для оставшихся двух кандидатов осталось семь рук, т.е., нечетное количество рук. Следует искать черных, проголосовавших во вторую кандидатуру с тем, в которого ушли два голоса.

4. 3–2–5.

В этой ситуации стол не пилится, поскольку после трех рук в первую кандидатуру для оставшихся двух кандидатов осталось семь рук, т.е., нечетное количество рук. Следует искать черных среди тех, кто проголосовал в третью кандидатуру с тем, в которого ушли два голоса.

5. 2–5–3.

В этой ситуации стол мог попилиться, если бы голоса распределились 2–4–4, но этого не произошло. Если была поставлена одна рука первой игрока в первую выставленную кандидатуру, и есть второй игрок, который среагировал и поставил руку, то он страховал стол от слома и, скорее всего, красный. Среди игроков, которые поставили руку во вторую выставленную кандидатуру, есть черные игроки, скорее всего, вместе с последним выставленным игроком.

6. 2–3–5.

В этой ситуации стол мог попилиться, если бы голоса распределились 2–4–4, но этого не произошло. Если первой была поставлена одна рука игрока в первую выставленную кандидатуру, и есть второй игрок, который среагировал и поставил руку, то он страховал стол от слома и, скорее всего, красный. Среди игроков, которые поставили руку в третью выставленную кандидатуру, есть черные игроки, скорее всего, вместе со вторым выставленным игроком.

Будьте готовы при голосовании пилить стол, если внезапно полетела только одна рука в голосовании между тремя игроками. Но страховаться нужно только голосование в того игрока, которого вы считаете красным. Или если красные для вас игроки стоят на голосовании.

При трех выставленных кандидатурах голоса разделились одним из следующих способов:

1. 4–3–3.

В этой ситуации важно понять, где оказалась рука того игрока, который не поставил пятую руку в первую выставленную кандидатуру. Если он её поставил во вторую выставленную, то нельзя сказать, что он сломал стол. Если

придержал руку и она отошла третьему выставленному игроку, то он точно черный. В любом случае, все претензии к игрокам, которые проголосовали в последнюю выставленную кандидатуру. Потому что стол ещё мог распилиться.

2. 3–4–3.

В этой ситуации после голосования тремя руками в первую выставленную кандидатуру стол в любом случае бы сломался. Тут нужно понять, почему только три голоса ушло в первую выставленную кандидатуру. Если по плану и распилу стола должны были проголосовать в неё, то все претензии к тем двум игрокам, которые не поставили руки в первую выставленную кандидатуру, и их голос ушел во вторую.

Если по плану распила в первую кандидатуру вообще не должны были голосовать, один игрок сломал стол, проголосовав в первую выставленную кандидатуру, и двое его подстраховали, то эти двое скорее красные. А первый проголосовавший скорее черный.

Черный игрок не станет ломать, если после первой выставленной кандидатуры есть его черный игрок. Первый проголосовавший может быть черным с тем, в кого он проголосовал.

3. 3–3–4.

Ситуация аналогична предыдущему случаю, но есть претензии к тому, кто придержал руку, если среди двух игроков, стоящих последними на голосовании для него был более черный, а он придержал свою руку для своего красного.

Слом в четыре руки более информативный, поскольку в нем обычно черные действительно спасают своего черного. Такой случай может случиться при трех или более выставленных кандидатурах, рассмотрим оба варианта. Перед анализом попробуйте посадить себя на место этого игрока и понять, кто в вас точно не должен был голосовать по позиции.

4.2.1.3.2. На голосовании было четыре кандидатуры или более.

На таком голосовании увеличивается риск слома и отстрела шерифа на первом круге. Первое связано с высокой вероятностью, что черные выставили человека с шерифской речью. Второе связано с тем, что шерифы обычно против попила, они не выставляют на нулевой круг. Если три красных выставили кандидатуры, дону приходится искать шерифа из четырех оставшихся игроков. Это автор ещё раз намекает, что так лучше не делать, если вы красный. Любые голосования, в которых в первые выставленные кандидатуры ушло ноль рук, сводятся к предыдущим вариантам голосования при трех кандидатурах. Рассмотрим варианты голосования, только где в первого кандидата ушел хотя бы один голос.

Рассмотрим только варианты, где было выставлено четыре кандидатуры. Потому что голосование в пять разных кандидатов, это уже свободное голосование на нулевом круге, которое не сулит красным ничего хорошего. Мы не будем рассматривать варианты, где за одну кандидатуру ушло ноль рук, поскольку это сводится к вариантам, описанным в предыдущей главе.

Итак, какие могут быть варианты:

1. Где стол принципиально попилиться не мог, по результатам голосования в первые две выставленные кандидатуры (сюда относятся только варианты 1–2 и 2–1, поскольку в остальных случаях стол попилить можно). Здесь действует одно правило – в первые две кандидатуры должно уйти 2, 4 или 5 голосов в сумме. В таком случае, стол пилился. Иначе возникает ситуация, где стол попилиться не мог.

Итак, голосование прошло одним из следующих вариантов: 1–2–N–N, 2–1–N–N, 1–0–N–N, 0–1–N–N, 3–0–N–N, 0–3–N–N

В любом из этих случаев определить кто черный, а кто красный по голосованию невозможно даже предположительно по отношению к следующим на голосовании игрокам N и N. Однако черные в одном из этих N, скорее, проголосуют вместе, чтобы спасти своего черного.

2. Где стол принципиально попилиться мог. Т.е., в игроков голоса разошлись в одном из следующих порядков:

- a. 1–3–1–5
- b. 1–3–2–4
- c. 1–3–4–2
- d. 1–3–5–1
- e. 3–1–1–5
- f. 3–1–2–4
- g. 3–1–4–2
- h. 3–1–5–1
- i. 2–3–1–4
- j. 2–3–4–1
- k. 3–2–1–4
- l. 3–2–4–1
- m. 1–4–2–3
- n. 1–4–3–2
- o. 1–4–5–0
- p. 1–4–0–5
- q. 4–1–3–2
- r. 4–1–2–3
- s. 4–1–5–0
- t. 4–1–0–5

Во всех этих случаях на следующем круге нужно снимать кого–то из большинства из той группы, где было 4 или 5 голосов.

4.2.1.4. Дополнительные факторы анализа при сломе стола.

Во–первых, нужно разобраться, как был сломан стол. Сломан стол может быть по–разному, и нужно понять, как это произошло:

- 1. Осознанный, уверенный, техничный слом.
- 2. Кривой попил.
- 3. Сложный попил.
- 4. Слом абы в кого.
- 5. Слом, в котором больше одной ломающей руки.

Во–вторых, нужно разобраться, как игрок сломал стол:

1. Забыл поставить – простительно, только если очень тупой игрок и явно считал ворон, а не голоса.
2. Специально не поставил – простительно, только если уровень игрока отличен от нуля.
3. Случайно поставил при кривом попиле – простить можно: тупой или взволнованный игрок.
4. Поставил при правильном попиле – непростительно.

Очерняющие факторы:

1. Сломали в шерифа игры. Даже если сломал красный олень, проще проиграть эту игру, потому что тратить на неё силы не очень продуктивно.
2. Сломавший игрок выкрикивает отстрел, который не сбывается. Черный легко может дать отстрел на своего черного, чтобы его не проверили.
3. Сломавший игрок был черным для стола ещё до слома.
4. Слом произошел на повторном голосовании, после того, как стол чудом попилился, если было выставлено три и более кандидатуры.

Простительные факторы:

1. На попиле стоял шериф, он сказал, что он шериф, и игрок сломал в того, другого, кто стоял на попиле с шерифом.
2. Есть ощущение, что сломавший – тупой человек и посредственный игрок, который может затупить при попиле стола. Это если сломавший настаивает на том, что слом случайный.
3. Есть ощущение, что сломавший – принципиальная самоуверенная обиженка, которая сломала в игрока, назвавшего его черным. Это если слом преднамеренный.

В любой ситуации нужно быстро провести этот анализ. Если вы считаете, что цвет сломавшего непонятен, то обратитесь к нему на жестах или даже выкриком, и спросите, кого он считает нужным проверить за игровым столом.

Самое важное, ещё до ночи или ночью определиться, считаете ли вы сломавшего игрока черным или тупым. Если вас отстрелят, вы должны будете строить свою речь, опираясь на эти факторы.

4.2.2. Сломавший скорее черный.

Просто снимите этого игрока. Если он дает отстрел, то тактика черных игроков сводится к попытке слома и отстрела шерифа на нулевом круге. На следующем круге их задача отстрелить точно не шерифа, чтобы у шерифа не было найденной тройки черных и был выход в критику с двумя шерифами без единого информативного голосования.

В этой ситуации вы выходите в критику на второй игровой день, где дон и шериф вскроются со своими проверками, будет ситуация, аналогичная [второму критическому](#)

[кругу](#), но минус одна проверка у дона и шерифа. В такой ситуации вам пригодится информация нулевого круга.

4.2.3. Сломавший скорее тупой.

Если цвет ломавшего непонятен, то задача красного игрока за один круг разобраться, есть ли точно черный игрок, который является лучшей кандидатурой для голосования, чем сломавший игрок.

Если будет только один шериф с черной проверкой, то, конечно, нужно снимать черную проверку. Если шерифов будет два, или шерифов не будет, вам нужно будет вернуться к этому же вопросу – снять сломавшего или самого черного?

Если этот самый черный есть, то нужно определиться со следующим. В одной ли он команде со сломавшим стол, исходя из их позиции. Если они в одной черной команде, и за столом есть два шерифа, – основная задача определить с каким из шерифов сломавший стол и самый черный. Если такая команда есть, то, вполне вероятно, что это и есть тройка черных, потому что слабые черные ломают от безысходности.

Если самый черный и сломавший скорее в разных командах, и за столом есть два шерифа, нужно понять, с каким из шерифов скорее этот самый черный. Если с более подозрительным для вас – смело снимайте самого черного, потому что это критический круг – пора определяться. Если с шерифом, которому вы скорее доверяете, настаивайте на съёме со стола сломавшего стол.

4.2.4. Отстрелен шериф.

Если вам сразу после отстрела вскрылся некоторый шериф, ещё до того, как отстреленный назвал шерифом себя, немедленно скажите об этом в стол, даже если заработаете фол на выкрике. Если вы скажете эту информацию позднее, вам могут не поверить.

У шерифа может быть красная или черная проверка. Рассмотрим обе ситуации.

4.2.4.1. Красная проверка отстреленного шерифа.

За столом остается семь непроверенных игроков, один из которых сломал стол. Нужно внимательно выслушать отстреленного шерифа, выслушать, кто для него самый подозрительный.

Нужно проанализировать позиции всех игроков, в чью версию не укладывается возможность, что проверенный красный и шериф были красными игроками. Это и будут самые подозрительные игроки, достойные голосования на этот круг. Если в их круг попал самый черный игрок, то у вас есть кандидат на вылет.

Если вы определились, что сломавший стол игрок скорее черный, чем тупой, то лучше вывести сначала сломавшего стол. И наоборот, если вы определились, что он скорее тупой, то лучше вывести сначала скорее самого черного.

Есть важнейшая особенность, черные, как правило, разбегаются после отстрела шерифа, поскольку если черный назовет красным своего черного, то ему придётся играть сразу против двух красных. А к этому черные игроки часто не готовы психологически, поскольку и так предвкушают свою победу. Важно подлавливать их на этом желании – на расслабоне доиграть игру.

Если вам повезло и игра продолжилась, на следующий круг, при отсутствии промаха, будет четное количество игроков за столом, поскольку черным невыгодно не стрелять красную проверку. При четном количестве игроков попробуйте попилить стол между тем, кого вы решили оставить на закуску на прошлом круге: сломавшего или того, кто стал самым черным по нулевому или в результате проверки. Это делается для попытки выхода в угадайку.

При этом действуют все прочие рекомендации игры на критический круг.

4.2.4.2. Черная проверка отстрелянного шерифа.

Черная проверка шерифа позволяет гарантированно пройти первый критический круг. Уходя, черный игрок точно будет назначать отстрел. Следовательно, красным игрокам невыгодно определять самого красного игрока. Основная задача позиционного счета на данном круге – определить, насколько по позициям на нулевой круг сломавший стол схож с проверенным черным.

1. Не приводите аргументов в речи, кого вы считаете красным, потратьте минуту только на анализ того, как был сломан стол, найдите максимум аргументов в пользу того, является ли сломавший скорее красным или скорее черным.
2. Предложите всем игрокам высказаться именно по этому поводу.
3. Найдите наиболее красного игрока для себя, но не выдавайте его, чтобы на него не дал отстрел черный игрок.
4. Постарайтесь установить зрительный контакт с красным для себя игроком так, чтобы это было неочевидно для проверенного черного игрока.
5. Спокойно выведите проверенного черного.
6. По результатам аналитики примите решение:
 - a. Если вы пришли к выводу, что сломавший скорее тупой красный, то спросите у него, кого он считает черным и с кем он хочет встать при шестерых.
 - b. Если вы пришли к выводу, что сломавший скорее черный, то призывайте вывести его на следующий круг с выходом в угадайку при четверых. Но делайте выводы только в конце круга, и поменяйте их по результатам отстрела и завещания красного игрока, который будет убит на следующий круг.

4.2.5. Отстрелен не шериф.

Данный сценарий наиболее типовой при сломе стола.

4.2.5.1. Завещание первого убитого игрока.

Завещание первого убитого игрока носит решающее значение, поскольку за столом много игроков, не готовых определяться, если шерифов будет несколько. Отстреленный игрок должен за ночь посчитать три вещи:

1. Считает ли он сломавшего стол скорее черным или тупым красным.
2. Кто для него самые черные игроки, и почему.
3. Кто для него самые красные игроки.

Рекомендуется следующий сценарий речи игрока:

1. Быстро провести опрос на шерифство:
 - a. Если не вскрылся ни один шериф, это может означать только то, что у шерифа красная проверка.
 - b. Если вскрылся один шериф, то он точно настоящий.
 - c. Если вскрылось два шерифа, то пусть они озвучат свои проверки.
2. Если вас не слушают, прикрикните на игроков, и скажите, что это ваша последняя минута и вы стараетесь помочь как можете.
3. Если шериф не вскрылся:
 - a. Озвучьте в стол – это значит, что у шерифа красная проверка.
 - b. Выскажите своё мнение по поводу слома стола, кто сломавший игрок.
 - c. Приведите аргументы в пользу красноты игроков, кого вы посчитали красными.
 - d. Во второй половине речи, спросите у первого игрока, был ли ему маяк. Если был, то шериф сыграл по классике учебника Асликяна, проверив закрывающего круг после слома стола.
 - e. Назовите тройку черных для вас игроков. Следите за реакцией игроков, кого вы называете черными. Если очень сильно протестует, то исключите его из тройки черных.
 - f. Пожелайте красной команде победы.
4. Если вскрылся один шериф с красной проверкой:
 - a. Скажите, что второй попытки вскрыться не будет. Если на это никто не вскрыл, продолжайте свою речь.
 - b. Отметьте, что вскрытие одного шерифа означает, что дон на нулевой круг поиграл так, что не оставил себе возможности для вскрытия.
 - c. Скажите, поменяла ли проверка этого игрока для вас позицию или нет. Это важно, поскольку вы сразу поймете разобрались вы в столе или нет.
 - d. Если это поменяло вашу позицию, подумайте 10 секунд, кто для вас наиболее вероятная тройка черных в таком случае.
 - e. Отталкивайтесь от того, скорее сломавший игрок тупой красный или черный.
 - f. Скажите кого, вы считаете красным, приведите аргументы.
 - g. Оставьте тройку черных. Следите за реакцией игроков, кого вы называете черными. Если очень сильно протестует, то исключите его из тройки черных.
 - h. Оставьте завещание, снимать сломавшего стол или нет.
 - i. Пожелайте красной команде победы.
5. Если вскрылся один шериф с черной проверкой:

- a. Скажите, что второй попытки вскрыться не будет. Если на это никто не вскрылса, то продолжайте свою речь.
 - b. Отметьте, что вскрытие одного шерифа означает, что дон на нулевой круг поиграл так, что не оставил себе возможностей для вскрытия.
 - c. 20 секунд речи потратьте на анализ позиций, является ли игрок сломавший стол скорее черным или тупым красным, с учетом того, кто оказался проверенным черным.
 - d. Поскольку черный игрок даст отстрел точно на шерифа, то можно называть красных для вас игроков. Только приводите аргументы, почему он для вас красный.
 - e. Среди оставшихся игроков предположите наиболее вероятную тройку черных. Называя игрока черным, следите за его реакцией. Если он сильно протестует, то исключите его из тройки черных.
 - f. Пожелайте красной команде победы.
6. Если вскрылось два шерифа.
 - a. Помните, что черным выгоднее вскрываться, если был слом красного игрока в красного.
 - b. Помните, что если у шерифа красная проверка, то он не хотел вскрываться. Если сначала вскрылся шериф с его черной проверкой, то он может вскрыться с красной проверкой. Но не с черной. Шериф с черной проверкой скорее вскрылся бы сразу.
 - c. Проанализируйте логичность проверок обоих шерифов. Если шерифом оказался слабый игрок, не топите его за нелогичность проверок и позднее вскрытие.
 - d. Обратитесь к шерифу, которого считаете скорее красным, и спросите его, кто у него наиболее вероятная тройка черных. Проанализируйте эту тройку черных, насколько она совпала с вашей.
 - e. Обратитесь ко второму шерифу и спросите, кто у него наиболее вероятная тройка черных. Проанализируйте эту тройку черных.
 - f. Если в тройку черных попал, по вашей версии, точно красный игрок, приведите аргументы, почему вы считаете этого игрока красным.
 - g. Если вы поняли, кто для вас скорее шериф, то призовите город определиться с шерифством на этом круге и играть до конца по версии этого шерифа, а не снимать сломавшего игрока. Назовите вероятную тройку черных с лишним шерифом по вашей версии. Следите за реакцией непроверенного и несломавшего игрока, которого вы записали в тройку черных, если он сильно протестует, спросите его, в ком вы ошиблись и кого он считает черным. Если реакция вам понравилась, замените этого игрока на того, кого он считает черным.
 - h. Если вы не поняли, кто для вас шериф, оставьте тройку черных сломавшего игрока и двух шерифов, так вы, вероятно, попадёте в двойку черных.
 - i. Пожелайте красным игрокам победы.

4.2.5.1.1. Шериф не вскрывается.

В этой ситуации черные, скорее всего, сидят очень плохо, поскольку черные игроки решили не вскрываться. Черные, похоже, знают, кто шериф, планируют его отстрелить.

1. Пересмотрите вашу позицию с учетом завещания отстреленного красного игрока.
2. Не торопитесь выставлять игроков. Перед выставлением обратитесь к первому игроку и спросите, был ли у него маяк от шерифа. В этой ситуации не страшно красному игроку говорить, что он проверенный красный, поскольку единственная возможность выиграть черным – это дать на отстрел шерифа этой игры и рассчитывать, что их черный досидит.
3. Если первый игрок сказал, что у него был маяк, он проверенный красный, то:
 - a. Отметьте, что если уйдет черный игрок, то это существенно повышает шансы красной команды на победу в игре. Помните, что у первого игрока в этой ситуации больше всего информации за столом. Он знает, кто шериф, и не должен его выдавать.
 - b. Отметьте, что он единственный игрок за столом, кто может посчитать с учетом знания, кто шериф, с чьей позиции он не может быть красным вместе с шерифом, и этот игрок должен быть для него черным.
 - c. Спросите его, считает ли он уместным выставление на этот круг. Если он кивнет, то выставляйте игроков. Помните простое правило, сломавший стол не должен быть выставлен под первые руки. Если в него проголосуют шериф и красная проверка, а он красный, черные просто докинут руки.
 - d. Приведите аргументы, кого вы посчитали красным.
 - e. Приведите аргументы, каким вы считаете игрока, сломавшего игровой стол, скорее тупым.
4. Если первый игрок сказал, что у него маяка НЕ было, то:
 - a. Отметьте, что если шериф не вскрывается, то, скорее всего, у него красная проверка или проверка отстреленного игрока.
 - b. Если нет сомнений по цвету сломавшего игрока, и он черный, то:
 - i. Просто выставьте его.
 - ii. Скажите, что нет смысла приводить сейчас аргументы в пользу красноты игроков, поскольку черный даст на отстрел самого красного.
 - c. Если сомнения по цвету сломавшего игрока есть, то:
 - i. Приведите аргументы, каким цветом вы его даете.
 - ii. Скажите, что невыгодно, чтобы он стоял под первые руки, если вы в начале стола.
 - iii. Объясните, кого вы считаете красным, и приведите аргументы.
 - iv. Объясните, кого вы подозреваете.
 - v. Выставьте самого черного для себя игрока.

4.2.5.1.2. Вскрылся один шериф с красной проверкой.

Если шериф или проверенный красный не игрок номер один, то есть риск, что слом был в красного игрока, и первый игрок – черный, если никто не будет выставлен на голосование, то первый игрок выставит любую кандидатуру, по правилам она уйдет всеми голосами, черные покажут отстрел в открытую в стол и выиграют игру.

Чтобы этого не допустить, нужно, чтобы на голосовании стояли пять четырех кандидатур, и среди них будет как минимум один черный. В этих измышлениях, мы исходим из того, что никому в голову не придет при единственном шерифе и красной проверке выставлять их на голосование.

Задачей на данный круг является решение дилеммы, кого снимать:

1. Сломавшего стол.
2. Игрока, который точно черный по позиции на нулевой круг.

Обычно эта дилемма стоит, если цвет сломавшего игрока непонятен, или все считают его скорее красным и не хотят играть в гипотетический противовес между ним и сломавшим.

Как найти точно черного игрока? Очень просто – по позиционной игре. Вы знаете свой цвет, шерифа, красную проверку, и предполагаете, что сломавший стол не обязательно черный, и тот, в кого сломали, красный. Итого, вы думаете, что есть пять красных цветов. Значит выбор между оставшимися четырьмя игроками, вам нужно проанализировать их позиции и найти такого, чья версия полностью рушится при допуске, что эти пять игроков красные.

Если такой игрок найден, то предпочтительно на этом круге голосовать в него. А на следующем действовать в зависимости от проверки шерифа, которая будет последним за этим игровым столом. По возможности нужно будет поднять сломавшего игрока с каким–то другим, более черным. Помните, именно этот игрок должен быть выставлен под первые руки, а не сломавший стол.

Если шериф или красная проверка игрок номер один, то такой сценарий сводится к описанному выше, смотрим [шериф не вскрывается](#). Если сломавший стол очевидно черный, то просто снимите его и попросите шерифа найти еще одного красного, чтобы выйти в угадайку при пятерых с двумя красными проверками.

После прохождения первой критики этот вариант сводится к бесшерифской игре, с отстрелом шерифа во вторую ночь, с лишним игроком за столом.

4.2.5.1.3. Вскрылся один шериф с черной проверкой.

Это последний день жизни шерифа. Его лучше потратить на анализ позиции черного игрока на нулевом круге. С кем он может быть черный? Еще важнее ответить на вопрос, может ли он быть черным вместе с тем, кто сломал стол. Если они вместе черные, то лучше проверить какой–нибудь противовес, а сломавшего снять на

следующем круге. Если есть подозрение, что они не вместе, то нужно идти от следующей проверки шерифа, даст ли она больше цветов по столу. Сломавшему игроку лучше предложить подняться при шестерых или при четверых, если это позволяют правила, с кем он пожелает.

4.2.5.1.4. Вскрылось два шерифа.

Два шерифа вскрываются обычно в ситуации, когда слом был в красного игрока. Эта ситуация выгодна черным независимо от цвета сломавшего игрока. Это связано с тем, что шериф точно будет вынужден вскрываться, иначе ему никто не поверит. При этом дон может спокойно играть и агитировать выводить своего черного, сломавшего стол. А шериф при этом от антологики может начать агитировать за то, чтобы сломавшего стол не выводили. Часто игрокам психологически проще вывести сломавшего стол, что усилит версию дона, что он настоящий шериф, поскольку под его руководством был пройден первый критический круг. И на втором критическом круге, скорее всего, красные игроки будут доверять ему и снимут настоящего шерифа с выводом черной команды к победе два в два.

Если слом был в черного игрока, а шериф нашел черного, то дон часто боится спалиться своим вскрытием, и дону и черному игроку нужно поговорить так, чтобы им поверили больше, чем шерифу. При этом оставшиеся двое черных будут найдены, а шериф будет искренне агитировать за вывод проверенного черного, а не игрока, сломавшего стол.

Определяющим в голосовании должно стать завещание первого отстреленного игрока. Если он не спасажирит, то скажет, кого больше считает шерифом, и у вас будет его мнение относительно красных и черных игроков за столом.

Как бы ни было болезненно и сложно это делать, но в подобной ситуации правильно определяться между шерифами уже на этом круге. Вряд ли черные будут играть нагло стенка на стенку, и скорее по инерции будут бояться, что их запишут в одну черную команду с лжешерифом, следовательно, могут сказать, что считают шерифом скорее настоящего шерифа.

Если у одного из шерифов будет черная проверка, крайне важно наблюдать и учесть реакцию и эмоции этого игрока. Но учтите, что черные часто дают черными своих же игроков, построение команд на этом принципе невозможно.

Единственное исключение, когда не нужно голосовать между шерифами на этом круге:

1. Когда сломавший стол точно черный игрок, и он назначил отстрел, который сбылся, но тогда непонятно, зачем вскрылись шерифы, поскольку у них есть точно черный игрок за столом.
2. Когда есть с двух сторон проверенный черный игрок. Обратите внимание, что именно проверенный, а не предполагаемый черный по версии обоих шерифов.

Как определиться между шерифами:

1. Каждый игрок должен высказаться о логичности проверок обоих шерифов.

2. Все игроки должны высказаться по поводу эмоций обоих из шерифов, когда те поговорят.
3. Отталкивайтесь, ну или хотя бы учтите мнение отстреленного игрока.
4. Определите самого красного для себя и для стола игрока и узнайте его мнение.
5. Объявите свободное голосование между двумя шерифами.

Если шериф заявляет, что проверил отстреленного игрока, это не повод не рассматривать его шерифство, поскольку вы можете оценить логичность его проверки.

Почему важно определиться именно на этом круге? Потому что дон будет настаивать на выводе сломавшего игрока, даже если это его черный игрок. Если красный сломал в красного, то он выигрывает три в три, если черный сломал в красного, то он усиливает свою версию, если красный сломал в черного, то он усиливает свою позицию. Это всегда выгодно только черным, независимо от исхода. Вы как красный игрок либо выходите в критику без информативного голосования, но с одним красным, которого назвали черным, либо проигрываете игру при том, что черный игрок тоже готовится к тому, что его найдут и может выдать красивую эмоцию.

Ещё важный аргумент заключается в том, что если вы неправильно определились, кто для вас самый красный игрок за столом, вы в любом случае проиграете игру, поскольку считали и называли его красным.

Поэтому определитесь с шерифством сейчас. Свободное голосование пугает черных, поскольку если стол попилится, то всплывет вся черная команда, и шерифу достаточно одной проверки, чтобы разобраться в столе.

Если будет выведен дон, то разрушается его версия игры, его лжепроверка может дать дополнительную информацию, как и голосование игрока, сломавшего стол, настоящего шерифа, конечно же, застрелят в эту ночь, но будет ещё одна его проверка, которая даст дополнительную информацию. В любом случае данный сценарий более подходящий для красной команды, поскольку, пусть и несет риск немедленного проигрыша, но он отнюдь не больший, чем при выводе сломавшего игрока стол. А бенефитов намного больше именно от такого развития игры.

4.2.5.2. Определение стратегии голосования.

Есть пять простых вариантов:

1. Шериф отстрелен – выставляйте под первые руки игроков, черных для вас, пусть последние игроки выставляют сломавшего.
2. Нет шерифов, первый проверенный красный – выставляйте других игроков, кроме сломавшего стол, под первые руки.
3. Есть один шериф с черной проверкой – у вас нет вопросов, я надеюсь.
4. Есть один шериф с красной проверкой – под первые руки выставляется самый черный игрок, сломавший стол.
5. Есть два шерифа – оба шерифа и ещё одна любая кандидатура под последние руки, чтобы была возможность попилить 3–3–2.

4.2.5.3. Голосование.

Если понятно, кто точно черный и в кого голосовать, то, собственно, никакой стратегии голосования на первый критический круг нет.

Если есть две версии шерифства, то просто определитесь ещё до голосования. Просто голосуйте по версии, кто ваш шериф. Черные вряд ли купили больше одного голоса, чтобы выйти в гарантированную победу. Голосуйте смело и решительно в того шерифа, которого считаете не своим.

4.2.6. Промах.

После промаха игра сводится к стандартному некритическому кругу, в котором у вас есть дополнительная информация о том, что между сломавшим стол и ушедшими нет двух черных. Эта ситуация плоха только тем, что у вас нет завещания точно красного отстреленного игрока. Но в остальном она ничем не отличается от [нормального течения игры](#).

4.3. Были подняты двое при десятерых.

Это почти всегда негативный сценарий для мирного города, поскольку на нулевом круге нет никакой информации, а есть только позиции игроков. Позиции игроков могут разойтись и по объективным причинам, но на нулевом круге это мало кто готов признать. Все мифические выгоды поднятия двух игроков базируются на ложной логической конструкции “Лучше мы встанем сейчас, чем два круга будут голосовать между нами”. Эта конструкция абсолютно ложная, но мало кто это понимает. Рассмотрим возможные сценарии, где станет понятно, почему это всегда выгодно только черным.

Вводная одна и та же: два игрока захотели встать при десятерых, или стол нарисовал между ними разноцвет.

№	Ситуация	Следствие	Выгода
1.	Два игрока не были подняты, было мало рук	Игроки начинают думать, что черные не ставили руки, и там точно есть черный игрок. Черные сокращают круг поиска шерифа, вычеркивая вставших в противовес и тех, ктоставил руки в шерифа.	Черных
2.	На попиле оказался шериф, который показал – “сидим”, и поднятия не было	Убивается шериф. А если не убивается, то красные перестают ему верить.	Черных
3.	На попиле оказался шериф,	У черных появляется два аргумента в игре против шерифа: 1) Что это за шериф, который	Черных

	который не вскрылся, руки не набрались	не отзывался с попила? 2) Он точно не шериф, поскольку по его версии черные игроки не ставили руки за подъём двоих.	
4.	На попиле оказался шериф, который не вскрылся, руки набрались	Поздравляю, у вас нет шерифа, а из шести игроков, которые ставили руки, есть только трое черных, что было известно и без проверок.	Черных
5.	Два игрока не были подняты, было много рук (4–5)	Игроки начинают думать, что там точно есть черный, а голосовавшие – красные. Черные сокращают круг поиска шерифа, вычеркивая вставших в противовес и тех, ктоставил руки. Черная проверка из тех, кто не поднимал руку, дает шерифу понять, что в балансе точно есть его черный, а это может быть не так. И наоборот, черная проверка, из тех, кто голосовал, может привести шерифа к выводу, что в балансе два красных игрока.	Черных
6.	Два красных игрока подняты, сами голосовали за подъём друг друга	Выход в критический круг, где лжешериф может все круги давать своих черных черными. Если шериф голосовал, а лшежериф не голосовал за подъем двух игроков, шериф уходит в противовес. Черные сокращают круг поиска шерифа, вычеркивая вставших в противовес и тех, ктоставил руки в шерифа.	Черных
7.	Красный и черный не подняты	Игроки начинают думать, что там точно есть черный игрок, дону нужно дать только одного красного черным при вскрытии лжешерифом. Черные сокращают круг поиска шерифа, вычеркивая вставших в противовес и тех, ктоставил руки в шерифа.	Черных
8.	Красный и черный подняты	Выход в критический круг, где у шерифа на одну проверку меньше, чем если бы их выводили по очереди. Черный может дать своего черного черным, если после вывода его черного игра продолжится, его будут считать большим шерифом. Если шериф голосовал, а лшежериф не голосовал за подъём двоих – шериф уходит в противовес. Черные сокращают круг поиска шерифа, вычеркивая вставших в противовес и тех, ктоставил руки в шерифа.	Черных
9.	Черный и черный подняты	Единственный выгодный для города сценарий	Красных

Что нужно запомнить?

- В 90% случаев поднимаются два красных игрока. Самый типовой сценарий с двумя красными оленями.
- В 9% случаев поднимаются красный и черный игрок. Но это выгодно черным.
- И только в 1% случаев поднимаются два черных игрока. Это случается, если два черных поговорили очень плохо на нулевом круге.
- **Проверки шерифа после удачного или неудачного подъёма часто могут ввести в заблуждение самого шерифа.**
- **Логика поиска черных игроков смещается от позиционной игры к анализу голосования за подъём двоих, где почти все выводы могут быть ложными.**
- **Если вы красный, предложение на нулевой круг встать с кем-то выгодно только черной команде.**

Как поднимаются два красных игрока?

Поднятие двух игроков обычно происходит при наличии двух упоротых игроков, из которых, как правило, два красных. Сидят они на соседних номерах, самое частое – под номерами пять и шесть, намного реже любые другие. Реже есть авторитетный упоротый красный, который сидит на седьмом номере и подмечает разноцвет по игрокам пять и шесть. Есть причины, почему это происходит:

1. Почти всегда это игроки, которые независимо от пола хотят выложить на стол свои яйца и показать, какие они крутые, что разобрались в столе и готовы на что угодно для победы красной команды. Как выразились бы психологи, демонстративного типа.
2. Оба игрока берут друг друга на слабо. Смотрят в глаза прямым взглядом и спрашивают: “Ну что, слабо встать?”.
3. Игроки настаивают на том, что не смогут переобуться в этой игре и будут выводить друг друга по очереди из-за игрового стола два круга, тем самым отдавая победу черной команде. И чтобы этого не допускать, лучше подняться на нулевом круге.

При подъёме двух красных игроков обычно выливается на стол такое количество эмоций, что мирные игроки оказываются деморализованы, и дальше хуже играют по эмоциям.

Как поднимаются черный с красным?

Черные обычно этого не делают, хотя это им, безусловно, выгодно, потому что это выход в первый критический круг, в котором у шерифа на одну проверку меньше. В этой ситуации задача черного убедить город проголосовать так, чтобы дон или черный игрок, который будет вскрываться, неставил руку за подъём двоих игроков.

Как поднимаются черный с черным?

Понятно, что черные не будут выставлять друг друга, хотя третий черный иногда может попилить двух своих черных для того, чтобы с ними немного разбежаться. Но это редкий сценарий. Чаще красный, сидящий после двух черных, может найти несоответствия в речах двух игроков, сидящих перед ним. Обычно это либо игрок номер три, либо игрок номер семь. Намного реже какой-то другой игрок. Найти черных, сидящих рядом, обычно просто, потому что они не усиливают позицию друг

друга, боясь нарваться на проверку того, кто усилил позицию, и дают просто разную позицию, шитую белыми нитками. Друг друга на попиле не называют ни красными, ни черными, хотя их позиции очевидно разные.

В любом случае, когда подняты два игрока, вы должны предполагать худшее, т.е., обычный сценарий, что ушли два красных игрока. Это правильно сразу по двум причинам:

1. Вы не расслабляетесь и считаете, что сейчас критический круг.
2. Обычно так оно и есть.

Обычно шериф, если он не такой же упоротый как эти два красных, не ставит руку за подъём двух игроков, и поэтому его могут найти на нулевом круге и дать на отстрел.

В следующий раз, когда окажетесь в ситуации, где кто–то предложит подъём двоих, спросите себя: почему мне обычно так трудно разобраться на критическом круге, а сейчас так легко разобраться на нулевом?

Рассмотрим, как меняется течение игры при поднятии двух игроков:

1. Если вас подняли.
2. Завещание первого отстреленного игрока после подъёма.
3. Развитие игры на первом критическом круге.
4. Голосование.

4.3.1. Вас подняли с кем–то при десятерых.

Первое, что нужно определить, была ли “добивающая” рука. Если была, то это по умолчанию самый черный игрок за игровым столом, который находится в противовесе с поднятыми игроками.

Дальше вам нужно понять, есть ли хотя бы один игрок, которого вы и второй поднятый игрок назвали красным, и который поставил в вас руку. Или есть ли такой игрок, который назвал вас обоих красными, но поставил руку за подъём двоих. Это второй подозрительный игрок.

Рекомендуемый алгоритм речи:

1. Скажите, что вы были красным.
2. Попросите поднять руки тех, кто поставил руки за подъём двоих.
3. Повторите вслух номера, чтобы их запомнили другие игроки, первый отстреленный не тратил время на сбор этой информации, а игроки ночью могли думать над вашими словами.
4. Укажите на добивших, если таковые были.
5. Укажите на того, кто не должен был голосовать, если таковой есть.
6. Определите приоритеты между этими двумя игроками, кто для вас более черный, и оставьте завещание снимать его.
7. Скажите, кто, по вашему мнению, в тройке черных.
8. Попросите проверку подозрительного игрока, чтобы по этой информации шериф мог разобраться в вашем цвете.

9. Оставьте самых красных для вас игроков, приведите аргументы.
10. Пожелайте победы красной команде.

4.3.2. Развитие игры на первом критическом круге.

Общее развитие игры строится на таких моментах: кто отстрелен и сколько вскрылось шерифов. При двух поднятых играх общая стратегия игры сводится к тому, чтобы найти противовес между двумя поднятыми игроками и тем, кто не должен был ставить руку за подъём двоих. Это справедливо только для ситуации, если кто-то из поднятых не давал отстрел вслух. В такой ситуации самым красным будет игрок, который выставил того, кто давал отстрел вслух. Но поскольку черные игроки редко такое делают, потому что это невыгодно и автоматически делает следующий круг некритическим, вы вряд ли с этим столкнетесь.

4.3.2.1. Отстрелен шериф с красной проверкой.

Может быть три варианта:

1. Шериф и красная проверка не голосовали за подъём двух игроков.
2. Шериф или красная проверка голосовали за подъём двух игроков.
3. Шериф и красная проверка голосовали за подъём двух игроков.

Если шериф и красная проверка не голосовали за подъём двух игроков, это худший вариант, какой только может быть. За столом остается семь игроков, минимум четверо из которых голосовали за подъём двух игроков, а, может быть, и больше.

Как между ними разобраться?

1. Вычеркните тех, кого вы считаете красными.
2. Вычеркните тех, кто точно не в одной команде. Между ними максимум один черный, но выбирать между ними на этот круг неправильно.
3. Из оставшихся выберите самого подозрительного, по вашему мнению, с кем у вас не сходится позиция.

Если шериф или красная проверка не голосовали за подъём двоих, то определить количество черных, поставивших руки, очень сложно. Из-за стола должен уйти самый черный по мнению стола.

Если шериф и красная проверка не голосовали за подъём двоих, значит без черных рук подъём двух игроков не мог состояться, кроме как в случае, когда оба поднятых голосовали за подъем двоих с четырьмя красными. Но такое бывает редко. Важно вывести кого-от по завещанию ушедших игроков, того, кто черный по их мнению.

4.3.2.2. Отстрелен шериф с черной проверкой.

В этой ситуации лучше всего сказать “пас” на данном круге, выставив черную проверку. Если вы будете доказывать, кто точно красный для игрового стола, то черный вслух даст отстрел на него, приберегите эти аргументы на следующий круг.

Если черный НЕ голосовал за подъём двух игроков, на следующий круг нужно будет разбираться между ними, поскольку среди них, вероятней всего, есть его черный. Найти такого черного можно либо по тому, кто с ним разбегался, если поднятые

сидели после него, либо по тому, чью позицию из игроков, говоривших после двух поднятых, он усилил.

Если черный голосовал за подъём двоих, то не голосовавших игроков следует признать красными до конца игры, только если кто-то из них откровенно не спалится за черную карту.

В любом случае, вы выходите в критику при пятерых, без шерифских проверок, но с дополнительными аргументами, где можно и нужно разбираться.

4.3.2.3. Отстрелен не шериф.

Черным крайне выгодно вскрываться сразу после подъёма двух игроков, кто бы там ни сидел. Вам повезет, если этого не произойдет.

4.3.2.4. Завещание первого убитого игрока.

Первый отстреленный игрок должен за ночь проанализировать голоса всех игроков, поставивших руку за подъём двоих, и завещания поднятых игроков. С целью продолжения игры, следует считать, что черных игроков там не было, только если кто-то из них не давал отстрел вслух. В то же время нужно не только быстро проанализировать, но и провести опрос на шерифство.

1. Проведите опрос на шерифство.
2. Если шериф не вскрывается, то, возможно, вы проверенный красный, или у шерифа другая красная проверка.
3. Если вскрылся только один шериф, сначала выслушайте его проверки, и определите, как это корректирует вашу позицию и вероятный цвет игроков, которых подняли на нулевом круге.
4. Если вскрылось два шерифа:
 - a. Призовите стол к молчанию.
 - b. Обратитесь к шерифу, которого считали более красным на нулевой круг.
 - c. Спросите его проверку.
 - d. Постройте наиболее вероятную тройку черных для него и сверьте, совпадает ли она с вашей.
 - e. Обратитесь ко второму шерифу.
 - f. Спросите его проверку.
 - g. Постройте наиболее вероятную тройку черных для него и сверьте, совпадает ли она с вашей.
 - h. Скажите городу, что пора определяться с шерифами, а не играть в противовес между поднятыми игроками и теми, кого они завещали в противовес.
 - i. Оставьте жесткое завещание, кого вы считаете шерифом.
5. Назовите наиболее красных игроков для вас, приведите аргументы.
6. Не забудьте назвать тройку черных.
7. Пожелайте красной команде победы.

4.3.2.5. Шериф не вскрывается.

Если шериф не вскрывается, то попробуйте найти компромисс, кто самый черный по завещаниям двух поднятых игроков и первого отстреленного игрока. Добивавший и тот, кто не должен был голосовать за подъём двоих, должны быть обязательно выставлены. Скажите, что поскольку шериф не вскрывается, то, скорее всего, у него беспонтовая проверка, и пусть красный игрок, если вы его выставили, отзываеться с голосования.

4.3.2.6. Вскрылся один шериф.

Нет основания не доверять шерифу, просто голосуйте с ним по его версии. Если он ошибается, это будет его вина. Приводите аргументы только в пользу красноты тех игроков, которых вы считали красными на нулевом круге.

4.3.2.7. Вскрылось два шерифа.

В этой ситуации правильно сразу определяться между шерифами, поскольку неизвестно, ушло два красных или красный и черный на предыдущем круге. Приоритет у того шерифа, которыйставил руки за подъём двух игроков. Если оба шерифа ставили руки, то ориентируйтесь на мнение самых красных для вас игроков в принятии решения, кто шериф. Прямо на своей речи скажите, что вы считаете игрока красным, обратитесь к нему и спросите, какой из шерифов ему больше нравится, затем голосуйте с ним.

4.3.3. Определение стратегии голосования.

На голосование должно быть выставлено несколько кандидатур, минимум три, чтобы была возможность немного раскидать руки и попилить стол. Это позволит получить дополнительный цвет игрока без траты проверок.

Должны быть выставлены:

1. Оба шерифа.
2. Самый черный игрок по версиям ушедших и первого убитого.
3. Игрок, который докидывал руку, если такой есть.
4. Черный игрок по вашей версии.

Кандидатуры должны быть выставлены именно в таком порядке.

4.3.4. Голосование.

Кто должен уходить на этом круге?

1. Черная проверка единственного шерифа, если таковая есть – неинформативное голосование.
2. Черный игрок по версии единственного шерифа – неинформативное голосование, а шериф умрет. Подумайте, кого на жестах попросить на проверку.
3. С двух сторон черный игрок – неинформативное голосование.
4. Противовес, добивший двух поднятых – неинформативное голосование.

5. Один из шерифов – информативное голосование, предпочтительное на этом круге. В приоритете тот из шерифов, который ставил руку за подъём двоих. Если оба ставили, то тот, которого вы и красный, по вашему мнению, игрок считаете красным.

Голосование на первом критическом круге может быть информативным, а может и не быть информативным. Перед голосованием нужно это понимать, и исходя из этого, решить, как действовать. Голосование неинформативно, если:

1. Есть проверенный черный игрок при единственном шерифе.
2. Есть с двух сторон проверенный черный по версиям обоих шерифов.
3. Все игроки за столом играют в противовес.

Понятно, что в этой ситуации нужно быть как все и голосовать как все. Неинформационное голосование состоялось. Если игра продолжилась, то это просто перенос критики на следующий круг.

Если голосование информативное, то перед голосованием нужно по–настоящему настроиться на него. Дело в том, что цена ошибки при консолидированном голосовании черной команды – это проигрыш. Начиная с этого круга, работает бритва Оккама, отрезающая потенциальные черные двойки и тройки: если черный игрок не поставил руку со своими черными, чтобы выиграть, когда мог это сделать, если его рука не была слита, то он не черный, а красный, и вам пора переобуваться.

Запомните количество и порядок выставленных кандидатур. В ходе голосования быстро определяйтесь. Есть несколько правил:

1. Если шериф голосует одной рукой в кого–то, это точно черный шериф. Голосуйте с другим шерифом.
2. Следите, как летят руки, как и кто голосует.
3. Не ставьте добивающую руку, если порядок голосования позволяет попилить стол.
4. Если видите, что не хватает одной руки для попила – поставьте её.

Пример.

На голосование выставлены два шерифа и подозрительный игрок, за столом семь игроков:

- 1. В одного шерифа ушло три руки.**
- 2. Вы, видя три руки, не ставите свою добивающую руку. Для того шерифа, с кем вы не проголосовали, вы потенциально черный.**
- 3. Вы, видя, что во второго шерифа летят две руки, ставите свою третью. Для того шерифа, с кем вы проголосовали, вы точно красный игрок, поскольку если вы черный, и видите одну придерживаемую руку, то могли выиграть просто не поставив свою.**
- 4. Игрок, не добивший обоих шерифов, точно красный, если за столом тройка черных (оба шерифа голосовали за подъём двух игроков). Если он черным так попил, то это ему тоже невыгодно, поскольку этот черный становится краснее красной проверки, и должен будет умереть в одну из ближайших ночей.**

На основании этого голосования вы получили цвет одного игрока. Если попилили вы, то вы становитесь самым красным игроком.

После голосования, если стол попилился, перестройте тройки черных, исходя из голосования. Если вы проголосовали с шерифом, который неставил руку за подъём двоих, а второй шериф ставил, то игра, по всей видимости, продолжится. Если вы проголосовали вместе с шерифом, который голосовал за подъём двоих, и те, второй, третий, которые поставили с вами руку, не могут быть вместе черными с этим шерифом, то вы голосовали точно с правильным шерифом.

Формируйте навык пересчета троек черных на лету.

4.4. Дополнительное оружие красного игрока.

4.4.1. Правила умножения и вычитания позиции по голосованию.

Голосование на каждом критическом круге позволяет расставить точки над i в позиционной игре. Только голосование на критических кругах позволяет определить истинный расклад в вашей позиционной игре.

Если в игре есть только одна версия шерифства, значит черные играют на отстрел шерифа. Жив шериф или нет не так важно, метод остается прежним. Есть ваша позиция, кого вы считаете черным и красным в игре. Вы априори знаете, что вы красный, единственный шериф по умолчанию красный, отстреленный игрок по умолчанию красный. Итого, у вас три цвета, которые либо укладываются в ваш расклад, либо противоречат ему. Если эти цвета противоречат вашей версии, значит вы серьезно ошиблись в определении цветов, и нужно строить всё заново, отталкиваясь от этих трех цветов. Среди оставшихся семерых игроков есть трое черных, независимо от того, за столом все черные или нет. Если вы прошли критический круг, значит один черный покинул стол. В игре на отстрел шерифа черные нашли его и могли голосовать правильно с точки зрения красной команды, и выводить своих черных. Найдите игрока, против которого никто не играет за этим игровым столом, и вычтите его из круга подозреваемых, итого у вас останется шесть игроков, среди которых сидит тройка черных. Считайте и пересчитывайте возможные комбинации. Если эти цвета не противоречат вашей версии, значит вы, скорее всего, играете правильно, и черные там, где вы их искали с нулевого круга.

Если в игре есть две версии шерифства, значит черные сводят игру к угадайке, где красный игрок должен будет разобраться между версиями шерифства. И здесь голосование имеет ключевую роль, поскольку по нему четко раскладываются команды. Дон будет строить тройку черных с одним из тех красных игроков, который голосовал с шерифом на критическом или некритическом круге. Шериф будет искать черных среди тех, кто голосовал с доном. Вам нужно умножить вашу версию игры на версию каждого из шерифов и определяться с тем, кто ваш шериф. Ваш шериф тот, который не дает вас проверенным черным и с которым совпадает ваша позиция, позиция отстреленных игроков и позиция красных для вас игроков.

Прохождение первого критического круга позволяет получить дополнительные проверки шерифов. Вы сможете сверить эмоции игроков, которых дают черными по версии обоих шерифов.

Не является шерифом тот, чья версия разрушается. Версия одного из шерифов может разрушиться уже на первый критический круг, когда игра продолжится, с тремя черными за столом. Красные игроки играют на разрушение версии лжешерифа. Разрушение версии – это продолжение игры после критики, когда, по версии шерифа, игра должна была закончиться победой мафии, но все же продолжилась.

Пример разрушения версии шерифства.

За столом семь игроков: один, два, три, четыре, пять, шесть, семь. Игрок номер восемь ушел на голосовании на некритическом круге. Игроки девять и десять отстрелены. Город решил определяться с шерифами и не играть в баланс.

По версии шерифа игрока номер один, игроки три и четыре проверенные черные, второй игрок вскрывается шерифом, с проверками восемь, один черные. Город определяется между шерифами. На голосовании уходит игрок номер один, игра не останавливается. Следовательно, игрок номер один шерифом быть не может, поскольку по его версии игра должна была закончиться. Версия шерифа игрока номер один разрушена. Следовательно, игрок номер два – шериф. Игроки восемь и один действительно черные.

Пример умножения версий.

За столом семь игроков: один, два, три, четыре, пять, шесть, семь. Вы игрок номер три. Вы подозревали игроков номер четыре и восемь, игрока номер семь считали красным. Игрок номер восемь ушел на голосовании голосами игроков три, пять, шесть, семь. Поскольку вы свой цвет знаете и не хотите уходить в противовес игроку номер восемь, вам приходится определяться с шерифами. Игрок номер два вскрылся шерифом с проверкой десять, семь красными. Игрок номер один вскрылся с проверками десять, семь красными. На голосовании игроки один, два, три.

В игрока номер один проголосовали игроки два и семь, вы, увидев два голоса, поставили третью руку. В игрока номер два проголосовали один, шесть, пять. Игрок номер четыре, проголосовал в вас единственной рукой.

Проведем анализ:

- 1. Вы (игрок номер три) свой цвет знаете – вы красный.**
- 2. С вами проголосовал точно красный игрок – номер семь – красный версиям обоих шерифов.**
- 3. Четвертый игрок мог добить шерифа – игрока номер один и шерифа – игрока номер два и выиграть в любой команде, воспользовавшись Бритвой Оккама – он красный игрок.**
- 4. С точки зрения четвертого игрока, если вы черный, то только с игроком номер два, и третьего черного за столом не видно. Если есть черный среди игроков пять–шесть вместе с игроком номер один, то он мог не голосовать в своего черного игрока номер два и победить три в три, поставив всей черной командой руки в настоящего шерифа – игрока номер один (например, в игрока номер два проголосовали только игроки один и пять, а черные – два, три, шесть – поставили**

руки в игрока номер один и выиграли три в три, поскольку оставшихся рук недостаточно для автокатастрофы).

5. **Вы также уверены в версии шерифа – игрока номер два, потому что черным игрокам пять и шесть не было смысла на предыдущем круге голосовать в своего игрока, номер восемь.**
6. **Вы умножаете вашу позицию на логику голосования и понимаете, что восьмой игрок был красным, а игрок номер четыре оказался красным, и вам нужно отойти от вашей версии игры. По вашей версии всплывает тройка черных один–шесть–пять, которая только что хотела выиграть три в три.**
7. **Так вы сломали свою версию о факт голосования. Если на автокатастрофе игрок номер два сможет объяснить логику, которая изложена в пункте четыре, то четвертый игрок решающей рукой выведет игрока номер один.**

С точки зрения логики, есть некоторый ряд длиной 9, где есть три варианта переменной “Непонятный, красный, черный”, допустим {Н, Н, Ч, Ч, Ч, К, Н, Н, Н}. Ваша позиция строится из априорного знания, что вы красный, поэтому длина ряда 9, а не 10, и за столом на начало игры было точно трое черных.

Каждое голосование на критический круг позволяет вам сгруппировать значения Ч, К и уменьшить количество Н – непонятных. Вы голосуете с учетом техники голосования, ставите свою руку правильно, чтобы попилить столы. И уточняете состав своего ряда, с учетом итогов голосования. Когда наступает время определяться, если вы не понимаете за кого голосовать, вы умножаете свой ряд на тот ряд, который оставили красные отстреленные игроки, и сравниваете с вашей позицией.

Версию каждого из шерифов можно представить в виде такого же ряда. Если вы черный в этом ряду – это не ваш шериф. Если вы красный в ряду любого шерифа, то вас либо убьют, либо вы будете решать игру на следующем круге.

Голосование на первом и втором критических кругах сужает для дона возможность выбора черного игрока, которому ему придётся давать проверенным черным. Здесь и пригодятся все наработки нулевого круга, где вы умножите версию обоих шерифов на те вещи, которые вы увидели по просыпанию, по позиции на нулевом круге, по логичности проверок и по всему прочему, что приводилось выше. Задача позиционной игры на нулевом круге – создание вашего ряда, который существенно сузит поле для творчества лжешерифу, затруднит его вскрытие. Важнейшее назначение позиционной игры на нулевом круге – ограничение возможности лжешерифу дать какого-либо игрока проверенным черным.

4.4.2. Нахождение цвета игроков в автокатастрофе.

Автокатастрофы становятся сильным инструментом красных игроков, начиная с первого критического круга. Дело в том, что красные игроки не знают цвета игроков и не стремятся к победе 3–в–3. Их сложно в этом заподозрить. А вот черный игрок непременно воспользуется такой возможностью. Поэтому пилить стол может только красный игрок, если только не предполагать, что на некритическом круге уже покинул игру черный игрок.

Важно помнить, что пилящим стол не является игрок, выбрасывающий первую руку, поскольку он может быть черным, который не хочет быть выводящей рукой или не хочет спровоцировать красного игрока пилить стол.

Пример.

Является распилом:

За игровым столом игроки номер один, два, три, четыре, пять, шесть, семь. Вы – игрок номер три. За столом два шерифа: игрок номер один с проверками четыре и пять – черные, и шериф игрок номер четыре, с проверками два – черный, шесть – красный. На голосовании игроки один, четыре, пять. Голосование.

1. В игрока номер один проголосовали четыре, пять, шесть.
2. В игрока номер четыре проголосовали один, два и три (вы).
3. Игрок номер семь проголосовал в игрока номер пять.

Если предположить, что на некритическом круге стол покинул красный игрок, то за столом трое черных по обеим версиям. В таком случае, тройки черных один, два, семь нет, поскольку игрок номер семь выигрывал игру, проголосовав вместе с игроками один, два, три в четвертого игрока. Такой тройки черных точно нет. При этом, если при девятерых ушел игрок, выводящими руками кого-то из игроков четыре, пять, шесть, то вы проголосовали правильно. Если игроки четыре, пять, шесть не голосовали в игрока, ушедшего на некритический круг, то по версии шерифа – игрока номер четыре – тройки черных за столом нет, и черные голосовали в черных на предыдущем круге.

Не является распилом:

За игровым столом игроки номер один, два, три, четыре, пять, шесть, семь. Вы – игрок номер три. За столом два шерифа: игрок номер один с проверками четыре и пять – черные, и шериф игрок номер четыре, с проверками два – черный, шесть – красный. На голосовании игроки пять, один, четыре. Голосование.

1. В игрока номер пять на последней секунде одной рукой голосует игрок номер семь.
2. В игрока номер один проголосовали четыре, пять, шесть.
3. В игрока номер четыре проголосовали один, два, три (вы).

В этой ситуации нельзя сказать, что игрок номер пять попил стол, потому что он легко может быть черным с игроками один, два, который решил спровоцировать вас на деление стола и голосование со своими черными.

При распиле стола нужно учитывать возможность, что на некритическом круге стол мог покинуть черный игрок, и может быть ситуация, где вы голосуете с двойкой черных или красный для вас игрок голосует с двойкой черных, а вы пилите стол. Обязательно просчитывайте данный вариант, когда происходит распил стола.



Заповедь № 35

Распил стола дает цвет игрока, только если попил был последней рукой, которая могла добить любого игрока.

Распил стола на некритическом круге никогда не окрасняет игрока, поскольку черному игроку всегда выгодно пилить стол, хоть между своим черным и красным, хоть между двумя красными, чтобы оставить более выгодного игрока для себя. Многие красные игроки часто принимают такой попил как окраснение, что, несомненно, ошибка.



Заповедь № 36

Распил стола на некритическом круге не дает информации. Это никак не окрасняет игрока, который пилил стол.

4.4.3. Нахождение черных игроков по эмоциям.

Красным игрокам выгодно играть по нормальному развитию игры, чтобы проходить некритический и критический круги. При наличии двух шерифских версий, черному игроку придётся дать хотя бы одного красного игрока – черным. Проверенным черным, или черным по сухому остатку. Если игрок понял, что он черный по сухому остатку, он обязан показать хорошие эмоции, чтобы красным игрокам было проще прочитать его реакцию и определиться в версии шерифства.

Часто красные игроки просто находят друг друга от избытка коммуникаций друг с другом. Если вы два круга голосовали с тем игроком, которого считали красным, и игра продолжилась, дону, вероятно, придётся давать кого-то из вас проверенным черным, и в этой ситуации второй красный игрок разберется в игре.

Это и есть смысл игры в длинную дистанцию. Если шериф не был убит в первую или вторую ночь, то черным придётся вскрываться, чтобы не допустить математической победы красной команды. А вскрывшийся черный обязан будет дать хотя бы одного красного игрока – черным.

4.4.4. Прикрытие шерифа.

Если второй шериф так и не появляется, то нет смысла сбрасывать с себя погоны. Вы можете продолжать прикрывать шерифа, и даже уйти, как будто вы отстрелены.

Когда сбрасываете с себя погоны, сразу спрашивайте у второго шерифа, какие у него проверки, и заявите, что готовы рассмотреть его версию игры. На это можно даже потратить выкрик. Это сузит возможность дону дать вас черным вместе с настоящим шерифом и избавит от ситуации с подозрением, что вы прикрывали дона.

Успевайте сразу во время просыпания поймать маяк от шерифа, увидеть, кого он проверил. Это позволит вам разыграть шоу для дона, в котором он не успеет вовремя вскрыться.

Прикрытие шерифа, если вы вовремя сняли погоны, не разрушает позиционной игры. Дело в том, что вы и так предположительно в одной команде, и красным все равно до поры до времени, кто в этой команде с погонами. Ровно так же как красным неважно, кто в черной команде – дон.

5. Позиционная игра на втором критическом круге.

Если не было промахов и сломов стола, то за столом нечетное количество – пять игроков. Если был промах или слом, то за столом остается четное количество игроков шесть. Ко второму критическому кругу, если вы ещё за столом, надо определиться, какую роль уготовили вам черные игроки:

1. Отбивной – и они будут играть против вас, давать вас проверенным черным и пытаться убедить город в том, что вы черный.
2. Пирожка – они будут убеждать вас проголосовать в красного игрока.

Рассмотрим все типовые сценарии для четного и нечетного количества игроков. Мы не будем рассматривать сценарии игры, где есть единственный шериф игры, и черные не стреляют его и не вскрываются против него, потому что они не представляют интереса.

Угадайкой называются ситуации, где существуют две версии шерифства, и одна из них разрушается при неправильном голосовании красного игрока. По версии обоих шерифов игра закончится два в два. Если будет сделан правильный выбор, то технически нужен будет ещё один круг, если черный не застрелит себя, но он уже будет с разрушенной версией лжешерифа, или игра закончится, если красный игрок проголосует с мафией.

5.1. При пятерых играх.

Типовые сценарии при пятерых играх сводятся к следующим основным вариантам и их подвариантам:

1. Угадайка при пятерых: в этой ситуации есть два шерифа, и у каждого за столом по проверенному черному или по черному в сухом остатке.
2. Некритический круг по версии одного из шерифов.
3. Бесшерифская критика с одним или двумя проверенными красными, или без них.

5.1.1. Угадайка при пятерых.

Угадайка при пятерых является самым классическим вариантом развития событий. Это связано с тем, что в современном маф–сообществе распространена игра в противовес и баланс, и красные игроки стремятся как можно дальше отложить принятие решения, кто для них настоящий шериф.

В угадайке при пятерых остается один красный игрок по обеим версиям игры, и две команды по два игрока, которые его убеждают, что они красные, а те двое – черные. К этому сценарию черные сводят игру потому, что не смогли убить шерифа в первую или вторую игровые ночи. Склонность к этому сценарию обуславливается тем, что дону не приходится продавать своих черных, а по жестким игровым ходам –

голосованию, часто бывает невозможно понять, кто черный, поскольку одна сторона будет доказывать, что черный был выведен при девятерых, а вторая – что при семерых. Кроме того, черные часто выбирают того, кого им наиболее удобно оставить себе в угадайку.

Черные игроки старательно готовят красного игрока к этой ситуации, налаживают с ним деловые связи на протяжении всей игры, подбадривают, когда тот сделал правильное решение, сыграв в баланс, радуются, что они вместе прошли критику и т.п. В результате этих приготовлений получается прекрасный пирожок, как иногда называют таких игроков.

На этом круге обычно есть совершенно бессмысленные четыре минуты, где представители разных команд убеждают пирожка, что они тут красные.

Вы можете попасть в эту ситуацию в двух ролях, которые вам уготовят черные игроки:

1. В виде пирожка.
2. В виде отбивной – игрока, которого черные дадут черным из красных.

Если вы отбивная, то вам нужно:

1. Проанализировать ход выставлений и голосования, и попробовать найти логические противоречия в версии лжешерифа и его черной команды. Если черные всё сделали правильно, то никаких аргументов вы тут не найдёте.
2. Обратитесь к воспоминаниям о нулевом круге и ходе игры, сделайте ретроспективный анализ, как черные вели свою команду к победе и чем они руководствовались.
3. Обратитесь к воспоминаниям трёх игроков, которые были отстрелены:
 - a. Если было завещание против вас, то приведите аргументы, где ещё ошибся этот игрок. Где он называл точно красных по обеим версиям игры черными игроками.
 - b. Если завещание было оставлено правильное, используйте это как аргумент.
4. Вспомните микромоменты всех кругов, где стало понятно, что некоторые игроки не могут быть вместе черными, и найдите их по отношению к красной команде, приведите эти аргументы красному игроку.
5. Если вас оставшийся красный считал красным, или отстреленный красный, авторитетный для пирожка, считал красным, то приведите этот факт.

Если вы пирожок:

1. Попросите всех игроков сдерживать эмоции и апеллировать только к фактам.
2. Вспомните, что говорили отстреленные игроки – они ваши единственные союзники, потому что за столом вас будут выводить из себя, чтобы вы приняли решение эмоционально.
3. Используйте свою минуту для размышлений молча, или объясните, почему и как вы будете действовать.
4. Если считаете нужным, то выставьте свою кандидатуру под последние руки, чтобы получить ещё время на раздумье от автокатастрофы.
5. Проанализируйте эмоции игроков, если ваша логика бессильна.

5.1.2. Некритический круг при пятерых.

Некритический круг при пятерых может случиться, а по версии одного из шерифов – данный круг не критический. Это случается, когда лжешериф продал одного своего черного. В такой ситуации лучше сыграть на продолжение игры, чтобы выйти в угадайку. Внимательно слушайте всё, что вам говорят игроки, и просто запоминайте. Пирожок к этому времени обычно уже определен, ваша задача – вспомнить все завещания, оставленные отстреленными красными игроками.

5.1.3. Бесшерифская критика с одним проверенным красным.

Действия в данной ситуации зависят от того, сколько версий шерифства было в игре. Если в игре две версии шерифства, то вполне вероятно, что проверенный красный – это черный игрок, замазанный черным шерифом.

Для начала важно понять, как вы пришли к этой ситуации:

1. Если по очереди были сняты оба шерифа, при девятерых и при семерых, то за столом по обеим версиям два черных игрока. Здесь ситуация ничем не отличается от [угадайки при пятерых](#).
2. Если по версии одного шерифа было снято двое черных, а по версии другого – только один черный, то нужно на этот круг снять черного по версии того шерифа, у которого двое черных за столом.
3. Если вы рассматриваете версию самострела при семерых, где на некритическом круге был снят красный игрок, затем был застрелен лжешериф, настоящий шериф вскрыл на опросе на шерифство. Вы в баланс сняли шерифа этой игры. В таком случае лжешериф мог дать две красные проверки, одна из которых настоящая и была убита в ночь перед этим кругом, а второй проверенный красный – это его черный игрок, и мафия рассчитывает выиграть два в два, чтобы этот проверенный красный руководил столом.

Эта схема достаточно хорошо читается, если шериф и/или его красная проверка были выводящими руками на некритическом круге. Шериф в такой ситуации мог усидеть, только если лжешериф дал черную проверку, которую сняли в баланс.

В такой ситуации нужно определяться между шерифами, при отсутствии шерифов за игровым столом. Разобраться в такой ситуации можно только по голосованию на некритическом круге и по нулевому кругу, поскольку завещание отстреленных красных могут ввести в еще большее заблуждение.

4. Если в игре был только один шериф, то вы должны помочь разобраться красному игроку, чтобы он направил голосование на этот круг. Поскольку черные, скорее всего, разбегались после отстрела шерифа, то, вероятно, за столом два черных игрока, у которых разная игровая позиция. В этой ситуации нужно быть осторожным в логике, что в противовесе только один черный. Черному в этой ситуации выгодно снять своего черного и остаться за столом самым красным, поскольку им есть кого стрелять – красную проверку единственного шерифа.

Пример.

За столом пять игроков под номерами: один – проверенный красный единственного шерифа, два – вы, и три непроверенных игрока – три, четыре и пять. Игроки четыре и пять между собой в сильном конфликте. В этой ситуации неправильно предполагать что между ними только один черный игрок и предлагать снимать третьего игрока. Это связано с тем, что любой из черных, четыре или пять, будет агитировать выводить друг друга, поскольку игра продолжится, то оставшийся станет более красным, но стреляться будет проверенный красный игрок, номер один. Допустим, игрок номер пять собрал голоса игроков один, два и свой в игрока номер четыре. Четвертый ушел по-черному, первый был убит. В угадайку вышли игроки два, три, пять, где три не голосовал в точно черного четвертого, и пятый игрок будет агитировать вас снимать именно его.

5.1.4. Бесшерифская критика с двумя проверенными красными.

Действовать в этой ситуации нужно по-разному, в зависимости от того, что это за проверенные красные и сколько было шерифов.

1. Если было два шерифа, и ни один из них не был убит, и шерифов за столом нет, значит последовательно было снято два шерифа на некритическом и первом критическом кругах. И за столом, вероятно, красные проверки разных шерифов. В этой ситуации нужно определяться между шерифами и играть уже по одной версии, потому что игра в баланс и определение, кто может быть черным с двух сторон – слишком рискованы. В анализе вы должны использовать информацию, которая была на нулевом круге.
2. Если было два шерифа, и один из них за столом, то ситуация аналогична [угадайке при пятерых](#), при этом, проверенный красный может быть замазанным черным со стороны лжешерифа.
3. Если за столом был один шериф, убитый на этот круг, значит среди трех оставшихся игроков, вероятно, находятся двое черных. При этом, если за столом есть проверенный черный, можно его даже не снимать, а определяться уже на этом круге между двумя оставшимися игроками.

5.1.5. Бесшерифская игра без проверенных красных и проверенных черных.

Данная ситуация частая, если шериф и его красные проверки были рано убиты. В этой ситуации самое важное понять, есть ли у города право на ошибку или нет. Право на ошибку есть, если шериф нашел в первую ночь черного, шериф вскрыл, черный был снят, и в свою последнюю ночь шериф нашел ещё одного черного, которого сняли при семерых. В таком случае в городе только один черный, и круг некритический. На этом круге правильно объявить свободное голосование.

Если у шерифа была черная проверка, её сняли при девятерых. Шериф был убит, и у него красная проверка. При семерых состоялось голосование, но вы не знаете, кто ушел. Ночью был убит проверенный красный. В этой ситуации круг потенциально критический, поскольку мог уйти красный игрок при семерых. На этом круге правильно играть в закрытие противовеса.

Если шериф был убит в первую ночь, и у него была черная проверка, которую сняли при девятерых, то при семерых состоялось первое голосование, на котором стол покинул игрок. В этой ситуации круг также потенциально критический, поскольку мог уйти красный игрок при семерых. На этом круге правильно играть в закрытие противовеса.

Если шериф был убит в первую ночь, и у него была красная проверка, при девятерых был снят непонятный игрок. Ночью убит проверенный красный. При семерых вы сыграли в противовес, и игра продолжилась. Ночью был убит красный игрок. Это означает, что круг критический и противовес уже закрыт.

Особенности свободного голосования при пятерых:

1. Черному игроку уже не нужно ни с кем разбегаться, он в этой ситуации, как крыса, загнанная в угол, будет биться.
2. Если черного особенно не подозревают, такие игроки часто боятся вставать в противовес, они выкидывают свою руку или ставят её за себя, провоцируя попил между двумя красными игроками.
3. Постарайтесь на данный круг определить двух самых подозрительных для вас игроков за столом, и сообщите, что вам без разницы, в каком порядке они покинут игровой стол. Вы это можете сделать только по позиции на нулевом круге, вспоминайте её, потому что всё остальное время черные активно разбегались с целью снижения информативности проверки.
4. Черные игроки часто попадают в этой ситуации в ловушку, что они самые красные, но не стреляются. Если игрок самый красный, то вам в любом случае не снять его на этом круге. Допустим, вы его подозреваете, постарайтесь сделать так, чтобы он стал ещё более красным для игрового стола.

Особенности закрытия баланса при пятерых:

1. Закрывать баланс можно только между теми игроками, которые голосовали на некритическом круге в непонятного игрока.
2. Если игрок голосовал в проверенного черного со стороны единственного шерифа, то это никого не окрасняет, поскольку черные тоже голосовали. Не берите это в расчет.
3. В расчет нужно брать позицию проверенного черного на нулевом круге. Нужно понять, пытался ли он разбегаться с кем–то из игроков, сидящих до него, или усиливать неправильную позицию красных игроков.

Особенности игры при закрытом противовесе:

1. Составьте тройки черных с каждым из оставшихся игроков. Определите самые правдоподобные комбинации, если за столом двое черных. Перебор не так и велик. У вас будет всего три варианта двоек черных из сидящих за столом и шесть вариантов троек черных вместе с игроками, которые уже покинули игровой стол. Проговорите в уме все варианты, с учетом информации на нулевого круга. Отвергните самые неправдоподобные варианты, приведите аргументы, почему этих троек черных за столом нет. Озвучьте самые вероятные варианты тройки черных, и аргументы в пользу этих вариантов. Если

вы сделаете это достаточно искренне, красные игроки помогут развить вам эти варианты.

2. Объясните, с кем за столом вы не можете быть черным, если у вас есть аргументы. Это упростит принятие решений для красных игроков.
3. Если вы не можете определиться между несколькими равновероятными для вас вариантами, то вспомните дополнительные аргументы по нулевому кругу, или скажите, что не можете определиться.
4. На голосование должны быть выставлены все игроки, начиная от самых красных до самых подозрительных.

5.1.6. Особенности голосования на угадайке.

Если есть основания считать, что за столом два черных игрока, то старайтесь попилить стол. Чтобы это было возможно сделать, ещё во время круга выставляйте сами и призывайте выставлять других как можно больше кандидатур. Определение цвета одного игрока на угадайке позволяет уменьшить количество рассматриваемых двоек черных за столом в три раза, и помогает более верно определиться уже на этот круг: с шести до двух.

5.2. При шести игроках.

Сценарии, где есть один шериф и у него есть черные проверки, мы рассматривать не будем, поскольку думать в этой ситуации не приходится. Единственное замечание, не нужно объяснять, кто самый красный за игровым столом, если есть проверенный черный. Пусть лучше уходящий проверенный черный даст отстрел на более подозрительного для вас игрока.

Сама по себе ситуация, когда за столом четное количество, свидетельствует либо о том, что в городе был промах, либо – был слом стола.

Типовые сценарии:

1. Угадайка при шестерых, при сломе стола или при промахе.
2. Некритический круг по версии одного из шерифов.
3. Бесшерифская критика при промахе с проверенным красным или без такового.
4. Бесшерифская критика при сломе стола с проверенным красным или без такового.

5.2.1. Угадайка при шестерых.

Если у шерифов найдены черные команды, то можно играть на данном круге в безопасную игру, делая круг некритическим, и не важно, как вы пришли к этой ситуации. В таком случае есть два точно красных игрока по версии обоих шерифов. Один из них голосует вместе с одной двойкой черных, другой со второй двойкой черных. Такой попил безопасен. Если при этом черный – с двух сторон проверенный черный, то он наверняка сломает стол в себя, поскольку в ином случае он математически проигрывает игру. Страховать его не стоит, иначе вы рискуете выигнать при шестерых правильного шерифа. Пусть ломает в себя, и вы выходите в

критический круг при четверых игроках и двух шерифах за столом. Конечно же, такое возможно только по правилам, когда двух при четверых не поднимают, иначе дон сам решил проиграть игру математически.

Важно понять, как вы пришли к этой ситуации, и от этого пути вести расчет.

1. За столом есть игрок, сломавший стол.
2. За столом нет игрока, сломавшего стол.
3. Был промах после некритического круга.
4. Был промах после первого критического круга.

5.2.1.1. За столом есть игрок, сломавший стол.

За столом есть два шерифа, игрок сломавший стол и оставшиеся три игрока с некоторыми проверками шерифов. При десятерых или при восьмерых точно ушел черный игрок.

В этой ситуации важно понять, голосовал ли он в игрока, ушедшего при восьмерых. Если выведенный при восьмерых не был с двух сторон проверенным черным игроком, то есть достаточные основания полагать, что ломавший скорее красный – он вывел двух игроков и игра продолжилась. Если выведенный при восьмерых игрок не выводился ломавшим стол, то сломавший стол скорее черный. Это можно использовать как аргумент в определении шерифства, если проверок шерифов не хватило для построения черных команд.

В данном круге правильно определяться между шерифами. Все остальные рекомендации аналогичны ситуации, когда [за столом нет игрока, сломавшего стол](#).

5.2.1.2. За столом нет игрока, сломавшего стол.

Такое могло случиться, только если стол был сломан, и на первом критическом круге был выгнан сломавший стол. Опасность такой ситуации заключается в том, что за столом не было ни одного информативного голосования, и построение троек черных настоящим шерифом часто невозможно, в силу того, что у него у него было всего две ночи на проверки. В этой ситуации важнейшими являются завещания двух отстреленных игроков. Красным игрокам больше не на что опираться, поскольку договоренность о сломе могла быть достигнута черными ещё на договорке, и они очень хорошо разбежались с нулевого круга. Это могло сделать речи на нулевом круге непригодными для анализа.

Если в этой игре по правилам нельзя поднимать двух при четверых, то дон может в этой ситуации дать своего черного проверенным черным, поскольку не боится ситуации, в которой выведут с двух сторон проверенного черного и потом поднимут двух шерифов с математической победой красных игроков. Не пытайтесь пилить в такой ситуации, поскольку попил сведется к тому, что оба шерифа и один красный будут голосовать в черного, а черный и два красных в любого из шерифов... и черный просто поставит в себя четвертую руку, поскольку ему все равно нельзя подниматься

ни с настоящим, ни с лжешерифом. Просто спокойно выводите проверенного черного с двух сторон.

Если проверенного черного с двух сторон нет, то у вас может быть две ситуации: либо черные играют против вас, либо не играют. Если против вас играют, то:

1. Определите, чьи руки покупают черные игроки, и обращайтесь только к ним.
2. Попробуйте найти аргументы, почему вы не можете быть вместе черным с тем шерифом, с которым вас вяжут в одну черную команду.
3. Апеллируйте к двум отстрелянным красным, если они привели аргументы в вашу пользу. Если они оставили настоящим шерифом лжешерифа, докажите, что их позиция ни на чем не базируется.

Если против вас не играют, то вас покупают. В этой ситуации:

1. Определите второго точно красного игрока, которого покупают.
2. Обсудите с ним, какая из команд играла против вас больше. Поскольку черные сразу не угадали, кто шериф, значит они на всякий случай играли против тех красных игроков, которые могли бы против них вскрыться.
3. Проанализируйте завещания убитых игроков, рассчитайте, кто по их версии скорее шериф.
4. Проанализируйте нулевой круг, кто как разбегался по версии обоих шерифов.

Независимо от того, играют против вас черные или нет, на этом круге необходимо определяться с шерифами.

5.2.1.3. Был промах после некритического круга.

Промах на некритическом круге – довольно большая редкость. Обычно он бывает случайным, ещё реже – тактическим, когда дон сидит лучше шерифа и спасает своего черного на голосовании на некритическом круге. Промах дает черным аргумент, что черные просто не смогли состреляться в него после вскрытия, при этом за столом остается на одного игрока больше, и круг, где выбор черных более широкий. Но это элемент черной стратегии, который можно брать в расчет, но в действительности довольно сложно об этом рассуждать. Главное то, что между ушедшими на некритике и на первой критике был черный игрок.

В этой ситуации, если нет с двух сторон проверенного черного, необходимо определяться с шерифами.

5.2.1.4. Был промах после первого критического круга.

Промах после первого критического круга в игре стенка на стенку может быть выгоден черным игрокам, поскольку в случае попила стола позволяет отстрелить самого неудобного красного игрока. Выгоден он и в том случае, если нет ни одной купленной руки у черных игроков, поскольку очень вероятно появление красного игрока, который начнет голосовать с черными для попила стола. Это изменит его мнение по столу.

В этой ситуации, если нет с двух сторон проверенного черного, необходимо определяться с шерифами.

5.2.2. Некритический круг по версии одного из шерифов.

Действия аналогичны ситуации при [пятерых играх](#). Единственное исключение, если определены тройки черных по версии обоих шерифов. В таком случае игра математически выиграна: путём поднятия обоих шерифов заканчивается версия одного из них, а на угадайке будет поднят последний черный по версии шерифа, у которого была некритика – и игра выиграна.

5.2.3. Бесшерифская критика при сломе стола с двумя проверенными красными.

Действия в данной ситуации зависят от того, как это произошло:

1. Черный игрок сломал на нулевом круге и optional дал отстрел. Был убит простой красный. На следующем круге сломавшего стол сняли. Ночь, убит шериф, у которого две проверки, обе красные.
2. Непонятный игрок сломал стол, на следующий круг вскрылся шериф с красной проверкой, и сняли не того, кто сломал стол. После чего был убит шериф, и у него ещё одна красная проверка.
3. В игре было два шерифа, и город правильно определился на первом критическом круге, после чего второй шериф был отстрелян.

Невозможно предположить, что черный сломал в черного игрока. Но достоверно известно, что между ними был один черный, поскольку победы мафии 3 в 3 нет.

В данной ситуации нужно искать потенциальные двойки черных игроков за столом. Пилить стол на этом круге нельзя, поскольку точно черных игроков нет.

Если за столом есть сильный конфликт с нулевого круга между двумя игроками, оставшимися непроверенными, и вы не в этом конфликте, то самый безопасный способ для вас – снять игрока, который вне конфликта. Это связано с тем, что вряд ли два черных смогут изображать конфликта три круга подряд.

В этой ситуации технически возможно попилить стол относительно безопасно. Самый простой способ – должно быть выставлено две кандидатуры. Все непроверенные игроки должны голосовать в непроверенного, стоящего под первые руки, а непроверенный, в которого голосовали, должен голосовать с двумя проверенными красными в последнюю выставленную кандидатуру.

Если такого конфликта нет, то нужно найти самого черного игрока, тем более, что черные точно будут разбегаться на данном круге, не станут играть вместе против двух оставшихся красных. Потому что проверенным красным для победы черных нужно будет ошибиться в ярких эмоциях сразу четырех игроков.

Если вы один из проверенных красных, договоритесь прессовать разных игроков, обещая снять их на следующем круге. Так вы, во-первых, получите реакцию и

посмотрите, как игрок ищет аргументы и как он реагирует. Во–вторых, вы сможете извлечь информацию из того, какого из красных мафия захочет забрать с собой в угадайку. Двоих черных будут выстраивать мосты с проверенными красными – пользуйтесь этим.

Если вы красный, и вы под ударом, настаивайте на возможности попила так, чтобы вы стояли под вторые руки, и проверенный красный голосовал с вами, а черные для вас игроки и тот, в ком вы могли ошибиться, голосовали в вас.

Если вы красный, и вы не под ударом, просто объясните, кто для вас самый черный игрок, и кто точно должен пилиться. Черные против вас в этой игре уже играть не будут. Нужно понять, кто вас покупает.

Если за столом до сих пор есть игрок, сломавший стол, и две красные проверки, значит город разобрался правильно между шерифами на предыдущем круге или снял черного игрока по другим причинам без проверки. В этой ситуации нужно действовать по алгоритму, предложенному в следующем пункте.

5.2.4. Бесшерифская критика при сломе стола с одним проверенным красным.

Данная ситуация возможна в следующем сценарии. Если на критическом круге после слома стола вскрылся шериф с черной проверкой, которую сняли всеми руками, а на следующем круге убит шериф и у него есть красная проверка. При этом не важно, вскрывался проверенный черный шерифом или нет.

В данной ситуации нужно провести следующий анализ:

1. Представьте, что сломавший игрок и проверенный черный – вместе черные.
2. Переберите всех оставшихся за столом игроков, и если есть хоть одна правдоподобная тройка черных, предложите сломавшему стол встать с этим черным игроком.
3. Если нет тройки черных, то проведите анализ с тем игроком, в кого сломали. Если такая тройка черных возможна – это не круг игрока, сломавшего стол.

Основная задача на данном круге – объяснить, почему вы не можете быть в тройке черных игроков.

5.2.5. Бесшерифская критика при промахе с одним проверенным красным.

Данная ситуация крайне редкая. Может произойти, когда первая красная проверка была убита, на некритическом круге стол покинул красный игрок. На следующем круге черные сделали промах, у шерифа черная проверка, которая вскрылась против него шерифом. Город правильно определился между шерифами, на следующем круге убит шериф, и у него есть красная проверка.

В данной ситуации все будут обращаться к красной проверке и убеждать её, что они красные. Ваша задача на данном круге – найти игроков, которые:

1. Играли против проверенного красного.
2. Могут быть в двойке черных вместе с лжешерифом (если таковой был) или черным игроком, ушедшим на некритическом или первом критическом круге.
3. Найти потенциального третьего черного с этими игроками.

Таким образом, вы перебираете разные варианты.

Как действовать?

Если вы проверенный красный, практически бесполезно анализировать противовесы, поскольку в них играть уже нельзя. Нужно на этом круге выводить самого черного игрока, который по расчету, по алгоритму выше, и пишется в несколько версий черных команд.

Если вы красный, и вы под ударом, настаивайте на возможности попила так, чтобы вы стояли под вторые руки, и проверенный красный голосовал с вами, а черные по вашей версии и тот, в ком вы могли ошибиться, голосовали в вас.

Если вы красный, и вы не под ударом, просто объясните, кто для вас самый черный игрок, и кто должен точно пилиться. Черные против вас в этой игре уже играть не будут. Нужно понять, кто вас покупает.

5.2.6. Бесшерифская критика при промахе с двумя проверенными красными.

Данная ситуация бывает чаще, когда застрелили шерифа и дон игры не вскрывался, но есть и масса других сценариев, по которым игра может достичь именно этой ситуации.

Если есть основания считать, что стол покинуло два черных игрока, то поднимать можно любых двух игроков, и риска слома стола нет. Но это бывает крайне редко.

Есть правила подъёма двух игроков в данной ситуации:

1. Подъём делается не для того, чтобы поднять двух черных, поскольку черный точно сломает в себя на попиле, а чтобы сократить количество возможных двоек черных за столом, дать игрокам поговорить ещё по 30 секунд. Красный, стоящий на распиле, должен понимать, что ему выгодно встать с точно черным игроком для него. Но самое важное, что этим вариантом существенно уменьшается ошибка, когда красного игрока поднимают с другим красным или игра заканчивается победой мафии 2 в 2, если выведен только один красный игрок.
2. Должно быть выставлено на голосование только две кандидатуры.
3. Под первые руки должен быть выставлен самый подозрительный игрок, чтобы, если стол сломается, слом ушел в него.
4. Под вторые руки должен быть выставлен игрок, которого подозрительным считает самый подозрительный игрок.

Если вы красный и вы под ударом, настаивайте на поднятии двух игроков, в котором стол может сломаться только в вас. Просто скажите, что все непроверенные должны голосовать в вас, а проверенные красные – с вами в того, в ком вы разобрались и считаете черным.

Если вы красный и не под ударом, выясните позицию самого черного игрока и предложите ему подняться с черным по вашему мнению.

6. Угадайка.

Угадайка – это логический финал игры. Игра специально спроектирована так, чтобы в ней сохранялся элемент неопределенности. Чтобы красный игрок, которого покупают черные, делал выбор в условиях неопределенности. Если игра дошла до угадайки – значит красные игроки смогли снять со стола двух черных игроков. Обычно угадайка бывает, когда черные играют на отстрел шерифа.

Общие правила угадайки:

1. Должны быть выставлены все кандидатуры на голосование. Это нужно для того, чтобы была возможность попилить стол в любой момент. Правило касается угадайки на четверых и на троих. Выставление производится по кругу. Каждый игрок выставляет игрока, который будет говорить после него. У этого правила есть исключения, о которых написано ниже.
2. На угадайке остается от 12 (при четырех играх) до 2 вариантов тройки черных игроков, в зависимости от проверок шерифов. За столом есть от трех до пяти, с учетом автокатастрофы, обычно четыре минуты на обсуждения, когда красные игроки должны назвать все возможные варианты. Вы можете объяснить и привести аргументы, почему вы не можете быть черным в нескольких самых рассматриваемых комбинациях, и кого подозреваете вы.
3. Если на угадайке есть незакрытый противовес, то игроки в противовесе должны быть выставлены на голосование и быть признаны подозрительными.
4. Если вы в угадайке и против вас не играют, значит вы специально заготовленный черными игроками красный игрок, которого покупали всю игру. Вспомните завещания всех отстреленных красных игроков и используйте их как аргумент высшего порядка по сравнению с тем, что будут вам говорить.
5. В аргументации вы обязаны учитывать завещания ушедших отстреленных точно красных игроков. Если было несколько шерифов, то вы должны определиться, кто настоящий.
6. Если в ночь перед угадайкой умирает не самый красный игрок – самый красный, если только он не проверенный красный, обязан быть выставлен на голосование, и его ходы нужно рассматривать с особой бдительностью.

Пример самого красного игрока:

1. **При девятерых играх был заголосован черный игрок. Игрок номер один голосовал вместе с шерифом.**
2. **Ночью убит шериф, среди неголосовавших в проверенного черного был найден красный игрок.**
3. **При семерых играх был выгнан со стола непонятный игрок. Игрок номер один голосовал в него.**
4. **Ночью убита красная проверка единственного шерифа.**
5. **При пятерых играх был выгнан со стола непонятный игрок. Игрок номер один голосовал в него.**
6. **Ночью убит красный игрок, но это не игрок номер один. Или был промах.**

Получается, что игрок номер один вывел свой рукой минимум одного черного между игроками на некритическом и критическом кругах. Он легко может быть черным, который сыграл под шерифа. Еще такого игрока на жаргоне называют – сладкий черный. Особенно подозрительно, если в последнюю ночь умер намного более подозрительный игрок, чем номер один.

Разберем, как работает растянутый по времени противовес, который перешел в угадайку.

Пример игрока, подозрительного по счету.

- 1. Игрок номер один – шериф. В первую ночь проверил второго игрока и нашел красным. Мафией убит игрок номер десять.
1Ш 2К 3Н 4Н 5Н 6Н 7Н 8Н 9Н**
 - 2. При девятерых ушел девятый игрок руками игроков два, шесть, семь, восемь.
1Ш 2К 3Н 4Н 5Н 6Н 7Н 8Н**
 - 3. Во вторую ночь шериф проверил игрока номер три и нашел его черным. Убит игрок номер восемь. Шериф вскрыл с проверкой три – черный.
1Ш 2К 3Ч 4Н 5Н 6Н 7Н**
 - 4. Всеми руками был заголосован игрок номер три. Ночью убит шериф, который проверил игрока номер четыре и нашел его черным.
2К 4Ч 5Н 6Н 7Н**
 - 5. Днем всеми руками был выведен игрок номер четыре. Ночью убит игрок, проверенный красный, номер два.**
 - 6. Итого: в угадайке игроки пять, шесть, семь.**
- При этом игроки шесть и семь более подозрительны, поскольку между ними и игроком номер девять, которого они сняли на некритическом круге, не закрыт противовес. А пятый игрок скорее красный.**

Вы не должны наказывать красных игроков за то, что они поиграли неправильно. Принятие решения делается комплексно. Нельзя снять игрока только за то, что он черный по ходам. Нельзя снять игрока только за то, что он черный по эмоциям. Нельзя снять игрока только за то, что он играл против вас. Нельзя снять игрока только за то, что так все завещали. Принятие решения в угадайке – это комплекс факторов:

1. Кто черный по завещаниям?
2. Кто черный по ходам?
3. Кто черный по эмоциям?
4. Кто красный по эмоциям?
5. Если вы не определились, то все-равно определитесь перед голосованием.

6.1. Угадайка при четверых.

Мы не будем рассматривать угадайку в версии, где двух при четверых поднимать можно в силу того, что это всегда выгодно сделать по математическим причинам. Если поднять можно, то везде, где написано, как пилить стол, имеется в виду, что затем нужно поднять. Важный момент для красных игроков, если вас считают самым черным

за столом при четверых, и подниматься можно, то скажите столу, что вы точно встанете, и попросите игроков рассказать их красные ходы. Вы в этой ситуации вольны вывести любого из-за стола, и это намного лучше, потому что вы не должны никому ничего объяснять, ведь черным считают вас. Просто спокойно покажите, с кем вы будете пилиться и с кем готовы встать. Задача, чтобы все игроки были выставлены, а вы показали, с кем хотите пилиться. Сопротивляться в этой ситуации бесполезно, математически выгоднее просто встать, с кем хотите. Уходить в ночь в этой ситуации нельзя, нужно чтобы вы обязательно поставили руку за подъём себя. Это связано с тем, что черный никогда не поставит решающую руку за подъём себя, и если не поставите и вы, то двух голосов точно красных игроков не хватит для поднятия двоих, а оставшийся красный выйдет в обычную угадайку при троих.

Единственное исключение, когда ставить руку за подъём нельзя, если была явная попытка слома стола в одного из игроков, которую подстраховали. Поскольку ломать выгодно только черному игроку для выхода в ночь трём игрокам с отстрелом красного и победой мафии 1 в 1.

Специальные правила угадайки при четверых:

1. Лучше всего пилить стол между игроками из разных команд.
2. Если таких нет, то пилить самого подозрительного без счета с тем, кого он считает нужным.
3. Под первые руки должен стоять более подозрительный игрок. Он имеет право выбрать того, с кем он хочет пилиться, и того, кто поставит вместе с ним вторую руку, чтобы сломать стол в него мог только игрок, которого он сам считает красным.

Попил в угадайке на четверых устраивается с целью сокращения количества возможных троек черных игроков. Со стола ушло сломом или голосованием трое игроков. Среди них было двое черных. Есть три возможные двойки черных с последним черным за столом из четверых. Итого с учетом четверых оставшихся игроков всего 12 вариантов тройки черных игроков. Вам нужно объяснить, почему вы не можете быть в двойке черных ни с кем из трех возможных комбинаций троек черных с вами. Вам нужно рассмотреть не более девяти вариантов троек черных. На практике за столом есть красный для вас игрок, или игрок к которому все обращаются, и вы можете исключить три варианта тройки черных. Таким образом, ваша речь должна строиться следующим образом:

1. Выставьте по кругу.
2. Если вас никто не подозревает и все к вам обращаются – 60 секунд анализа потенциальных 9 вариантов тройки черных.
3. Если вас подозревают:
 - a. 30 секунд. Объясните, что вы не можете быть в тройке черных из трех возможных комбинаций.
 - b. 30 секунд. Объясните, какую из девяти оставшихся троек черных вы подозреваете больше всего, и в кого вы проголосуете.
4. Контрольно выставьте кандидатуру по кругу, когда ведущий скажет: “У вас осталось 10 секунд”.

6.1.1. С непроверенными игроками.

В данном варианте все игроки должны быть выставлены. В ходе обсуждения появится один игрок, к которому больше всего обращались, это не должен быть самый красный игрок. Этот игрок определит, между кем будет голосование.

6.1.2. С одним проверенным красным.

Первый говорящий игрок не должен никого выставлять. Проверенный красный определяет на речи второго игрока, кто будет пилиться. Проверенный красный выставляет самого подозрительного игрока. Самый подозрительный игрок определяет, кто для него самый черный среди оставшихся игроков.

6.1.3. С двумя проверенными красными.

В данной ситуации очевидно, что должны пилиться только непроверенные игроки, и выставлены должны быть только они. Если вы проверенный красный игрок, то договоритесь, что будете считать черными разных игроков. И рассматривайте тройки черных с каждым из оставшихся. Вы поставите оставшегося черного в сложную ситуацию, ему придётся срелять игрока с диаметральной позицией, или очень похожей на его. Дополнительное давление может помочь выявить красного игрока по реакции на то, как он расстроен, а черного, как он обрадуется внутри ощущению легкой победы.

6.1.4. С проверенным черным по версии одного из шерифов.

Если проверенный черный говорит последним, то на голосование должен быть выставлен только он, и он сам определит, с кем хочет пилиться после речей других игроков.

Если проверенный черный говорит не последним, то должны быть выставлены по кругу все кандидатуры.

6.1.5. С двумя проверенными черными по версии разных шерифов.

Данная ситуация аналогична действиям с двумя проверенными красными, только выставлены должны быть проверенные черные. Проверенными красными по обеим версиям являются непроверенные игроки.

Если один из них – шериф, значит рассматривается ситуация самострела в игре, либо ситуация, когда на некритическом круге был снят черный игрок.

Если оба из них – шерины, значит черный дал своего черного проверенным черным независимо от версии игры.

6.1.6. С двумя проверенными красными по версии разных шерифов.

В данной ситуации на голосование должны быть выставлены все игроки. Дон мог дать красным и своего черного и простого красного. Если вы не определились, кто настоящий шериф, то вы не можете исключить одну проверку из счета. Собственно, в этом ваша основная задача. В таком случае ситуация сводится к угадайке с одним проверенным красным.

6.2. Угадайка при трех играх.

Угадайка при трех играх отличается тем, что в ней нет относительно безопасной стратегии использования распила стола для получения дополнительной информации. Поэтому вам придётся определиться именно сейчас. Время становится более ценным ресурсом.

При трех играх нет способа безопасного попила стола даже при наличии проверенного красного. Черный игрок, если он будет стоять под первые руки, будет ловить руку проверенного красного, чтобы проголосовать вместе с ним либо во второго выставленного игрока, либо в самого проверенного красного. Поэтому только отсутствие опыта правильного голосования черных игроков может спасти вас от неминуемого поражения.

6.2.1. С непроверенными игроками.

В данной ситуации все должны быть выставлены по кругу. Вы не должны возражать против того, что вас выставляют.

Если против вас не играют в угадайке, значит вы – заготовленный черными игрок. Вас специально готовил кто-то из оставшихся игроков, чтобы вы сидели рядом с ним и ставили руку вместе с ним прямо сейчас. Он оценил свои шансы как более весомые именно сейчас. В такой ситуации вам важно ориентироваться на завещания игроков и практически не слушать, что вам говорят. У вас очень мало вариантов троек черных, которые нужно посчитать. И нужно вспомнить все завещания точно красных игроков.

Если против вас играют, то ваша задача понять, как и кто играет против вас:

1. Против вас начал играть тот, кто ни разу не говорил, что вы черный? Вряд ли это черный игрок, иначе зачем бы он начал играть против вас в тот момент, когда вы его не подозревали. Скорее, он – специально заготовленный оставшимся черным игрок.
2. Против вас начал играть тот, который ещё на прошлом круге сказал, что вы можете быть черным? Скорее всего, это черный игрок, который подготовливал себе почву для игры против вас.

Как построить свою речь?

1. Нужно не забыть выставить по кругу.
2. Привести все завещания, говорящие в вашу пользу.

3. Привести аргументы, почему вы не можете быть в тройке черных с любой двойкой ушедших игроков.
4. Привести аргументы почему оставшийся игрок может быть в тройке черных с любой двойкой ушедших игроков.
5. Контрольно выставить кандидатуру по кругу.

6.2.2. С одним проверенным красным.

В данной ситуации проверенный красный не должен быть выставлен. Будет лобовое столкновение двух непроверенных игроков. Каждый из них будет давить на проверенного красного. Пилить стол нельзя. Проверенный красный должен определиться до голосования, в кого поставит руку.

6.2.3. С проверенным черным по версии одного из шерифов.

Данная ситуация ничем не отличается от обычной угадайки с непроверенными игроками.

6.2.4. С двумя проверенными черными по версии разных шерифов.

В данной ситуации точно красный игрок не должен быть выставлен на голосование.

Если один из них – шериф, значит рассматривается ситуация самострела в игре, либо ситуация, когда на некритическом круге был снят черный игрок.

Если оба шерифы, значит черный дал своего черного проверенным черным независимо от версии игры.

В остальном ситуация ничем не отличается от той, где есть проверенный красный по версиям обоих шерифов.

6.2.5. С двумя проверенными красными по версии разных шерифов.

В данной ситуации на голосование должны быть выставлены все игроки. Дон мог дать красным и своего черного, и простого красного. Если вы не определились, кто настоящий шериф, то вы не можете исключить одну проверку из счета. Собственно, в этом ваша основная задача. В таком случае ситуация сводится к угадайке с одним проверенным красным.

6.3. Дополнительное оружие на угадайке.

6.3.1. Игра по эмоциям.

Если против вас играют, вы должны понимать, что у черного игрока, оставшегося на угадайке, есть только одна рука, которую он покупает. Можно сказать, что вы с ним один на один. Каждый из вас пытается продать свою версию игры красному игроку. Ему сложнее, потому что он её придумывает. Вам легче, потому что вы говорите

правду. В этой ситуации вы должны показать свои эмоции, но есть черта, которую вы не должны переходить. Нельзя выворачивать себя наизнанку и побеждать любой ценой. Ваша краснота – это не ваше внутреннее переживание и доведения себя до истерики вопросом: “Ну как нельзя понять, что я красный?!”. Ваша краснота – это умение найти тот единственный аргумент, который убедит красного, что вы красный. Чего нельзя допускать:

1. Истериk.
2. Слез, даже если их не заметил ведущий и не удалил вас.
3. Умолять на жестах или на словах.
4. Обещать что–то за пределами игрового стола.
5. Говорить, что вы кого–то никогда бы не застрелили.
6. Показывать, что вы красный на жестах трясущимися руками с заглядыванием в душу.

Если вы делаете что–то из вышеперечисленного, то вы не уважаете не только черного игрока, но и свою игру, когда вам придётся играть за черного.

Вам нужно доказать не то, что вы красный, а то, что вы красней черного. Красней ровно на ту разницу, чтобы с вами поставил руку красный игрок. Просто держитесь уверенно. Холодный ум позволит вам более правильно оценить ситуацию. Действуйте по следующему алгоритму.

1. Оцените, в каком состоянии находится покупаемый красный.
 - a. Если он выглядит беспомощным, рвет на себе волосы – значит он запутался. Никакие логические аргументы на него не повлияют. Самое важное для вас – уверенно атаковать черного и объяснять, почему он черный. Так красный игрок будет оценивать не что вы говорите, а как вы говорите. Малейшая дрожь в голосе или сбивчивая речь будут истолкованы не в вашу пользу. Просто соберите весь напор, который в вас есть, и в ритм своего сердца и дыхания произнесите убедительную речь.
 - b. Если он выглядит обиженным на вас, имейте смелость признать свои ошибки. Скажите, что вы ошибались в течение всей игры, и это использует последний черный игрок. Обратите внимание, что вы никогда не покупали голос черного игрока в игре, и этого не делал никто из черных по его версии.
 - c. Если он выглядит закрывшимся от эмоционального напора. Говорите очень медленно и тихо. Успокаивающим голосом. Снизьте темп и тембр голоса вдвое. Склонитесь к красному, демонстрируйте жесты открытости. Когда он откроется, даже если это произойдет на 50 секунде вашей речи, только тогда резко атакуйте последнего черного.
 - d. Если он выглядит задумчивым, сначала привлеките его внимание. И приведите два основных аргумента, которые у вас есть. С апелляцией к позициям точно красных отстреленных игроков. Эти аргументы убедительней. Просто покажите, что позиционно вы – более красный.

Если вас покупают, вам в первую очередь нужно сказать себе одну простую вещь. У меня есть минута на принятие решения. Приведите свой эмоциональный фон в нормальное состояние, не ставьте руку в аффективном состоянии. Ваша задача привести себя в форму, где вы спокойно взвесите завещания отстреленных красных, версии троек черных и только в последнюю очередь эмоции игроков.

6.3.2. Разгадывание загадки.

Далеко не всегда у вас получится в игре разгадать закадку, которую вам загадали черные игроки. Загадка – это стратегия черных игроков:

1. Играли ли они на отстрел шерифа?
2. Кто из черных играл под шерифа?
3. Кто из черных разбегался, и как?
4. Почему они голосовали, как голосовали?
5. Какими ошибками красных игроков они воспользовались?
6. К какой победе они стремились прийти? Три в три? Два в два? Один в один?

Реконструировав действия черной команды, вы можете последовательно объяснить их план на игру. И это самый сильный и правильный аргумент, который вы можете привести в угадайке.

7. Вы проиграли.

Игра за красного игрока не заканчивается в момент поражения. Игра заканчивается, когда вы поняли, почему вы проиграли и что вам нужно изменить в себе, чтобы уменьшить количество проигрышней такого типа. Если вы готовитесь к турниру, то вам особенно важно проводить такой разбор полетов. Если вам просто хочется сильней играть, то можете пойти по упрощенному сценарию.

7.1. Простой вариант разбора полётов.

Воспроизведите в голове ход игры.

1. Помните ли вы речи игроков?
2. Помните ли вы позиции игроков?
3. Помните ли вы все голосования?

Если ответ хотя бы на один из вопросов “нет” – тренируйте память. Начинать нужно именно с голосования. Сначала научитесь запоминать выводящие руки. Затем, кто в кого голосовал. Затем порядок выставления игроков.

Позиционная игра позволяет сформировать из пустых позиций игроков некоторую историю. Историю, кто с кем играл. Можете ли вспомнить, кто с кем играл? И насколько его голосование разошлось с его позицией?

Помните ли вы речи? Вырабатывайте рефлекс мысленно реагировать на каждую реплику или жест не в минуту речи. Вы не запомните, что игрок сказал, но вы запомните свою реакцию. По реакции вы сможете реконструировать речи – они станут вашим эмоциональным якорем.

Определите свою роль в игре, которую вам уготовили черные игроки:

1. Вас покупали и вы голосовали неправильно? Учитесь переобуваться и рассматривать несколько версий игры. Здесь, наоборот, нужно научиться отстраняться от собственных оценок.
2. Вас прессовали и посчитали черным? Научитесь не грязно окрасняться. Давать анализ игры в условиях стресса. Как можно раньше находить своих красных игроков, не залезая им в вену.
3. Вас отстрелили? Учитесь давать правильные завещания.

Итак, вам нужно всего пять минут. Отриньте все эмоции после игры. Вспомните ход игры. Определите роль, которую вам дали черные игроки. И ответьте всего на один вопрос: **“Как я мог сыграть лучше, чтобы выиграть эту игру?”**.

Если вы научитесь отвечать на этот вопрос, то с каждой проигранной игрой вы будете становиться более сильным игроком.

7.2. Сложный вариант разбора полётов.

То же, что и простой. Но к этому вы добавляете:

1. Спросите у нескольких игроков: **“Что я неправильно сделал в этой игре?”**.
2. Скорректируйте свои маркеры, по которым вы могли найти черных на нулевом круге.

Вот и все. Спасибо, мой друг, что дочитал книгу до этого места. Оставшиеся главы носят философско–развлекательный характер.

8. Философско–юмористические главы.

Остальные разделы учебника старательно очищены от философии, морали и навязывания жизненных позиций. Этот раздел не следует воспринимать всерьез как минимум потому, что он унижает человеческое достоинство, которого у вас и так нет. Здесь в основном скверный юмор, философия мафии и отборная чушь.

8.1. Красная кулинария.

Есть мнение, что красная карта – не ролевая. Это абсолютная ерунда. Красным игрокам роли раздают черные игроки, основываясь на вашей позиции, упоротости, интеллектуальных способностях и понимании, что против кого–то им играть в этой игре нужно. Итак, черные уготовили вам одну из ролей:

1. Мясо – вас застрелят.
2. Отбивная – вас объявят черным, или будут рассказывать, что вы черный.
3. Пирожок – вас будут убеждать проголосовать с черными.

Чем отличается хорошая красная команда от плохой? В ней нет мяса, ставшего пирожком. Кто я в этой игре? Вы – пирожок. Мясом станут два–три игрока из красных, отбивной – один–два, пирожком один–два. Из шести мясных полуфабрикатов черным нужно испечь всего один пирожок. Вы помните, что вы пирожок? Чьи советы вы должны слушать? Оставшихся игроков за столом? Ничего подобного! Вы можете прислушиваться только к советам мяса для победы в этой игре. Напоминаю, что мясо – это те, кто заплатил за всю игру, а сдох в её начале.

Красные игроки, ставшие мясом, часто не понимают, что для пирожков они и есть самый ценный ресурс, который помогает разобраться в игре. В мясо черные записывают игроков, самых красных за столом. Вы можете добровольно отказаться от роли мяса и взять роль пассажира. Если мафия вас по ошибке бахнет, то не нужно нести ахинею на своей прощальной минуте. Оставьте мясо без завещания. Для этого нужно ни о чем не думать ночью, и не искать черных на нулевой круг. А, уходя, сказать: “Я не разобрался, тройку черных оставлять не хочу – не турнир ведь”. В общем, делать всё то, что вы обычно делаете. Как вы понимаете, пассажир едет на поезде “черная победа” и не приближает красную команду к победе в игре.

Красные игроки, ставшие отбивной, должны дать свои эмоции на стол, когда их прессуют и дают черными. Очень вероятно, что появится шериф, который даже даст вас проверенным черным. Возможно, вами попробуют сыграть в баланс. Особенно велик шанс такой судьбы, если вы вывели красного игрока по вашей версии на некритическом круге. В отбивные записывают игроков, занявших самую правильную, или самую неправильную, позицию (играющие против красных). Если вы поиграли правильно, то вы черный для черных. Если вы поиграли неправильно, то вы все равно уйдёте красными руками. Вы можете добровольно отказаться от игры в отбивную и взять на себя роль якоря. Просто говорите, что вы не знаете, кто черный, никак не объясните свою позицию и голосуйте как попало на некритическом круге. Якорь

способен без всяких действий со стороны черной команды привести её к победе. Продолжайте в том же духе.

Вы можете отказаться от роли пирожка и стать днищем или оленем. Для этого просто забудьте все, что было в игре. Не слушайте речи отстреленных игроков. Играйте только по своей позиции.

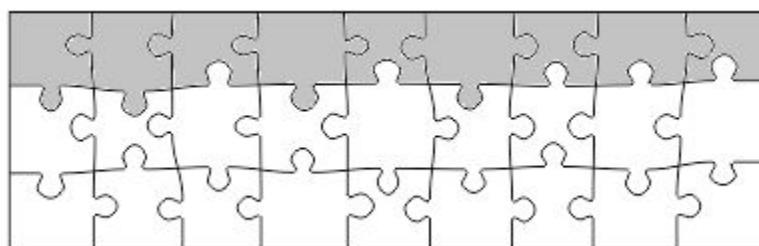
Таблица ролей, которые назначают черные игроки красным, и правильных оскорблений для тех красных, которые плохо отыграли свою роль.

Зона ролей			Правильные оскорбления	
Красный	→	Мясо	→	Пассажир
↓	↙			
Пирожок		Отбивная		
↓			↘	
Днище				Якорь

8.2. Красный пазл.

Сделаем простейший пазл на 27 серых пазлов. Изначально вы знаете только свой цвет. Если сомневаетесь в своём цвете, можете добавить десятый пазл в каждую из линий.

Изначальный вид трека:



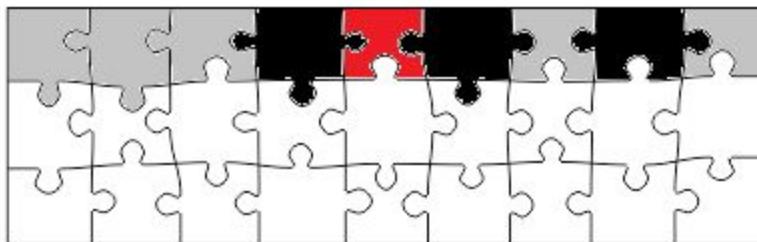
Первая линия – это ваше мнение об играх.

Вторая линия – это версия первого шерифа.

Третья линия – это версия второго шерифа.

This is it.

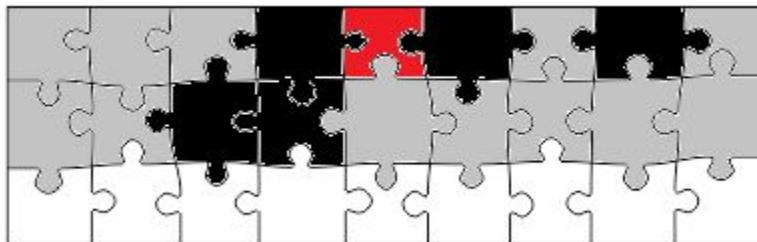
В ходе нулевого круга вы меняете серые пазлы на красные и черные по СВОЕМУ собственному мнению.



После нулевого круга вы слышите завещание убитого красного игрока и получаете завещание. Обязательно модифицируйте свой пазл мнением убитого красного игрока. Если он назвал вашего черного точно красным, поставьте на него серый пазл. Точно красного – черным, сделайте то же. И т.д.

На некритическом круге вы играете против черных и голосуете с красными по вашему треку. Ночью вы думаете и быстро меняете пазлы местами. Далее вы меняете положение пазлов в соответствии с завещанием второго убитого игрока, и голосуете в того, кто был выводящими руками на предыдущий круг, и кто черный у вас.

Если на критическом круге появился один шериф, то вы выстраиваете вторую полоску из его версии игры.



Если появилось два шерифа, то вы выстраиваете и третью полоску.



На первый критический круг, ЕСЛИ не видно, кто ваш шериф, то вы играете в противовес или баланс, вынося игрока из выводящих рук на некритическом круге. ЕСЛИ понятно, кто ваш шериф, просто играйте по его версии до конца.

Если вы все делали правильно, пользуясь этим способом и не пренебрегали мнением отстреленных красных игроков, проиграть вам будет сложно.

8.3. Важный принцип в игре.

Красный игрок начинает с нулем информации за игровым столом. Единственное априорное знание – за столом есть шериф и свой цвет. Следовательно, у вас девять

неизвестных, один или два из которых скажут, что они шерифы и предложат свою версию по цветам других игроков.

Важнейший принцип игры: **“У черного дракона есть три головы”**. У черной команды три игрока. И нужно всегда понимать, сколько голов дракона за игровым столом. И у вас тоже три головы, одна голова – эта ваша (пирожка) и две головы точно красных игроков (мяса), которых отстрелили черные игроки. Если вы умный игрок, и двое красных не оказались пассажирами, то вы не проигрываете схватку драконов, поскольку будете руководствоваться мнениями двух оставшихся ваших голов. Даже если представить, что шерифа за столом нет, уже к первому критическому кругу у вас будет три голоса: ваш, первого убитого игрока, второго убитого игрока. Если у вас есть своя голова на плечах, то у вас есть три головы, тогда **“У красного дракона есть три головы”**. Итого: независимо от цвета, в мафии действует правило – **“У дракона три головы”**.



“Пламя и кровь”

“У дракона есть три головы”

8.4. Важнейший принцип в игре.

Учитесь и умейте интерпретировать бред, который несут игроки, в позицию и микромоменты, из которых складываются ваши суждения. Запоминайте максимум микромоментов, анализируйте их.

8.5. Качества красного игрока.

Какими человеческими качествами должен обладать красный игрок, чтобы выигрывать? Речь не о навыках и понимании игры, таких как позиционная игра, не о том, что приходит с опытом. Не праздный вопрос.

1. **Терпение.** Вы должны быть готовы ждать планомерного развития игры, не стараться её форсировать подъёмами двух игроков на нулевом круге, сломом стола.

Мафия – это умение держать себя в правильном темпе коллектива, в котором вы находитесь.

2. **Слушать.** Вам за столом может быть печально, грустно, весело, вы можете быть раздражены или озлоблены. В любой ситуации вы ни на секунду не должны переставать слушать. Не утопать в собственных эмоциях и не погружаться в рефлексию.
Мафия – это умение не терять самообладание.
3. **Слышать.** Мафию губит лицемерие. Мы подсознательно хотим слышать и улавливать смысл в том, что говорит приятный нам человек, и наоборот – игнорировать неприятных нам людей.
Мафия – это умение отделять то, что говорит человек от того, кто это говорит.
4. **Убеждать.** Убеждать с той силой, с которой вы уверены в собственной позиции. Если вы умеете убеждать, то вы легко передавите красного игрока, который разобрался лучше. Если вы не умеете убеждать, то вас легко передавят не только красные, но и черные игроки. Но корень убедительности в вере в собственные слова. Где найти тот баланс между убежденностью и самодурством?
Мафия учит тому, когда убеждать стоит, а когда – нет.
5. **Гибкость.** Нам нравятся наши собственные мысли. Нам нравятся наши собственные выводы. Разве можно от них отказаться? Очень сложно почувствовать тот момент, когда пора менять собственные взгляды.
Мафия – это умение чувствовать тот момент, когда пора меняться.

8.6. Мафия и шахматы.

Этот учебник был написан только потому, что автор когда-то в молодости очень любил играть в шахматы, и видит массу параллелей между этими играми. Кроме того, было прочитано довольно много книг: от курса дебютов до типовых структур эндшпилля.

В шахматах есть доска, определяющая границы игры.

Разница между игроком четвертого и третьего разрядов пролегает в том, что третьяразрядник, считая возможные комбинации, смотрит на всю доску, а не концентрируется на каком-то одном её участке, как это делает игрок четвертого разряда.

В шахматах есть дебют (начало игры), в мафии – нулевой круг.

В шахматах есть миттельшпиль (середина игры), это – некритический круг в мафии. Весь баланс и противовес существует только для того, чтобы продолжить миттельшпиль на первом критическом круге.

В шахматах есть эндшпиль (конец игры). Это критические круги и угадайка в мафии.

Такие действия, как слом стола, подъем двух игроков на нулевом круге – это форсированный переход в эндшпиль. Как показано в этом учебнике, форсированный переход в эндшпиль, как правило, выгоден только черным игрокам.

Если бы в спортивной мафии были разряды, как в шахматах, шашках, разряды бы выглядели примерно так:

	В мафии	В шахматах
Безраз рядник	Не понимает, сколько черных за столом в каждый момент игры. Не может посчитать версии игры. Рассчитывает только на шерифа. Не помнит свои и чужие ходы. Не понимает последствий своих ходов.	Не умеет считать комбинации длинней трех ходов. Не знает дебютов. При счете не видит все поля доски. Зевает фигуры.
4й разряд	Понимает возможные варианты победы черных. Играет в противовес и баланс, но не знает, что делать дальше. Не понимает последствий своих ходов.	Видит всю доску. Знает один–два дебюта на 5–6 ходов. При счете видит всю доску. Считает на 3–4 хода. Не зевает фигуры.
3й разряд	Умеет посчитать пару комбинаций троек черных. Играет в противовес и баланс. Помнит голосование на все круги.	Знает свои дебюты, которые играет на 8–10 ходов. Считает комбинации до 5–6 хода.
2й разряд	Помнит позиции игроков. Умеет успокоиться в угадайке и взвешенно принять решение по завещаниям игроков.	Знает свои дебюты на 10–12 ходов. Считает комбинации до 7 хода.
1й разряд	Ведет за собой других красных игроков. Помнит все позиции игроков. Умеет подобрать аргументы под конкретного игрока. Анализирует речи по микромоментам. Думает, что говорит, а не говорит, что думает.	Умеет выбирать предпочтительный дебютный вариант. Знает дебюты на 12–15 ходов. Считает комбинации до 8 хода.
Мастер	Помнит все речи игроков. Ведет за собой стол. Может посчитать все тройки черных игроков. Выиграл минимум два международных турнира.	Готовится к игре с противником, разбирая его партии. Выбирает дебют под противника. Применяет новинки в дебютах, помнит как развивались основные партии в этих дебютах. Выиграл минимум два турнира с рейтингом Эло 2200+.

Возможным развитием игры мафия будет введение рейтинга по модели Эло, системы разрядов, как в шахматах, присвоению рейтинга турнирам по силе заявившихся на них игроков, оптимизации рассадки в игровых турах не только по количеству побед, но и по рейтингу Эло игроков, вместо случайной рассадки, швейцарской системы и других систем рассадки. Все это будет возможным, только когда все игры, включая клубные, будут вестись в одном рейтинге. Но это дела ФИИМ будущих дней.

9. Глоссарий.

1. Круг, день – игровой интервал, в котором высказываются все игроки по очереди.
2. Ночь – игровой интервал, в котором черные игроки стреляют, а дон и шериф выполняют свои проверки.
3. Речь, минута, шестьдесят секунд – период, когда ведущий предоставляет игроку право говорить.
4. Мирный, красный – игрок мирной команды, игрок, который выигрывает только если заголосовал с другими красными всех черных игроков.
5. Черный, мафия, маф – игрок черной команды, выигрывает, только если за столом остается равное количество красных и черных игроков.
6. Шериф. Пока один – по умолчанию игрок мирной команды, если шерифов два, то между ними нужно разбираться. Проверяет игроков по ночам.
7. Дон – игрок черной команды, который ищет шерифа по ночам.
8. Шерифство – это предполагаемая или найденная тройка черных по версии одного из шерифов.
9. Отбивная – красный игрок, которого дают черным черные игроки.
10. Мясо – красный игрок, которого застрелили или планируют застрелить.
11. Пирожок – красный игрок, которого готовят к правильному для них голосованию черная команда.
12. Пассажир – мясо, которое отказалось давать позицию, или красный игрок, ничего не сделавший для победы.
13. Якорь – красный игрок, который дважды голосует против красных игроков, и приводит черных игроков к победе.
14. Дно, днище – красный игрок, не учитывающий мнения мяса, не улавливающий ничего в игре, не анализирующий факты за столом.
15. Олень – якорь или дно, не заметивший очевидных фактов, лежащих на поверхности игры.
16. Упоротый игрок – игрок, который определился в цвете какого-либо игрока и не замечает других игроков за столом.
17. Фол, замечание – дисциплинарное взыскание к игрокам за негрубое нарушение правил.
18. Удаление – исключение игрока из игры за мат, оскорбление, клятву, пари, получение четвертого фола и прочей хуйни.
19. Выклик – целенаправленное получение фола, направленное на то, чтобы донести кому-либо за игровым столом информацию, или если очень хочется – пошутить.
20. Отстрел, застрел, охота, убийство – игровое действие, в котором черные игроки, выйдя ночью на охоту, стреляют и попадают в одного мирного игрока. Ведущий объявит, что он сдох с утра.
21. Промах, несострел – ситуация, в которой черные игроки специально или случайно не убивают мирного игрока ночью.

22. Самострел – игровое действие, когда черные отстреливают своего черного игрока.
23. Маяк – игровое действие, в котором шериф дает понять одному или нескольким игрокам, что он – шериф. Если одному, то обычно это подмигивание или показ знака жетона в зоне, где не видят другие игроки.
24. Вскрытие – объявление себя шерифом.
25. Проверенный красный – игрок, которому вскрылся шериф, и дал ему маяк.
26. Проверенный черный – игрок, проверенный шерифом и найденный мафией.
27. Выставление – игровой ход, который совершают игроки во время своей речи, в котором они предлагают выгнать какого-то игрока на голосовании.
28. Голосовка, голосование – процедура определения того, кто покинет стол в игровой день, проводится среди выставленных игроков.
29. Попил, распил, загнать в автокатастрофу, автокатастрофа – голосование, в котором игроки пытаются распределить равное количество голосов между несколькими кандидатурами.
30. Слом стола – голосование игрока вопреки договоренности о попиле.
31. Выводящая рука – руки игроков, выводивших игрока на определенном круге. Обычно применяется по отношению ко всем, кто вывел игрока на некритическом круге.
32. Автокатастрофа – ситуация на голосовании, в которой два или более игроков получают равное количество голосов, в таком случае им дается дополнительное время на оправдание.
33. Переголосование – голосование между попавшими в автокатастрофу игроками.
34. Завещание – речь убитого игрока.
35. Позиция – мотивированное суждение, кто для данного игрока является черным. Позиция доносится в свою минуту словами, или в чужие минуты жестами.
36. Счет – перебор возможных троек черных игроков со своей позиции.
37. Критика, критическая ситуация – игровой круг по шерифству одного из игроков, в котором покидание мирного игрока приводит к поражению красной команды.
38. Угадайка – ситуация в игре, где нет точной информации о том, кто черный, и нужно голосовать в предположительно черного игрока.
39. Версия игры – в узком смысле синоним шерифства, до вскрытия шерифа – позиция игрока.
40. Коллапс позиции, приплыл – версия игры, в которой у игрока не осталось черных за столом.

Благодарности

Г-же Энн – за то, что познакомила меня со спортивной мафией.

Г-ну Пуху – за то, что сделал для меня мафию настоящим спорто.

Г-же Ginger – за проделанную корректорскую работу.

Г-же Тыковке, г-ну Феликсу – за поиск и исправление ошибок.

Марие Озориной – за вдохновение на написание книги и за фотографию обложки.

Татьяне – генеральному вдохновителю на написание этой книги.