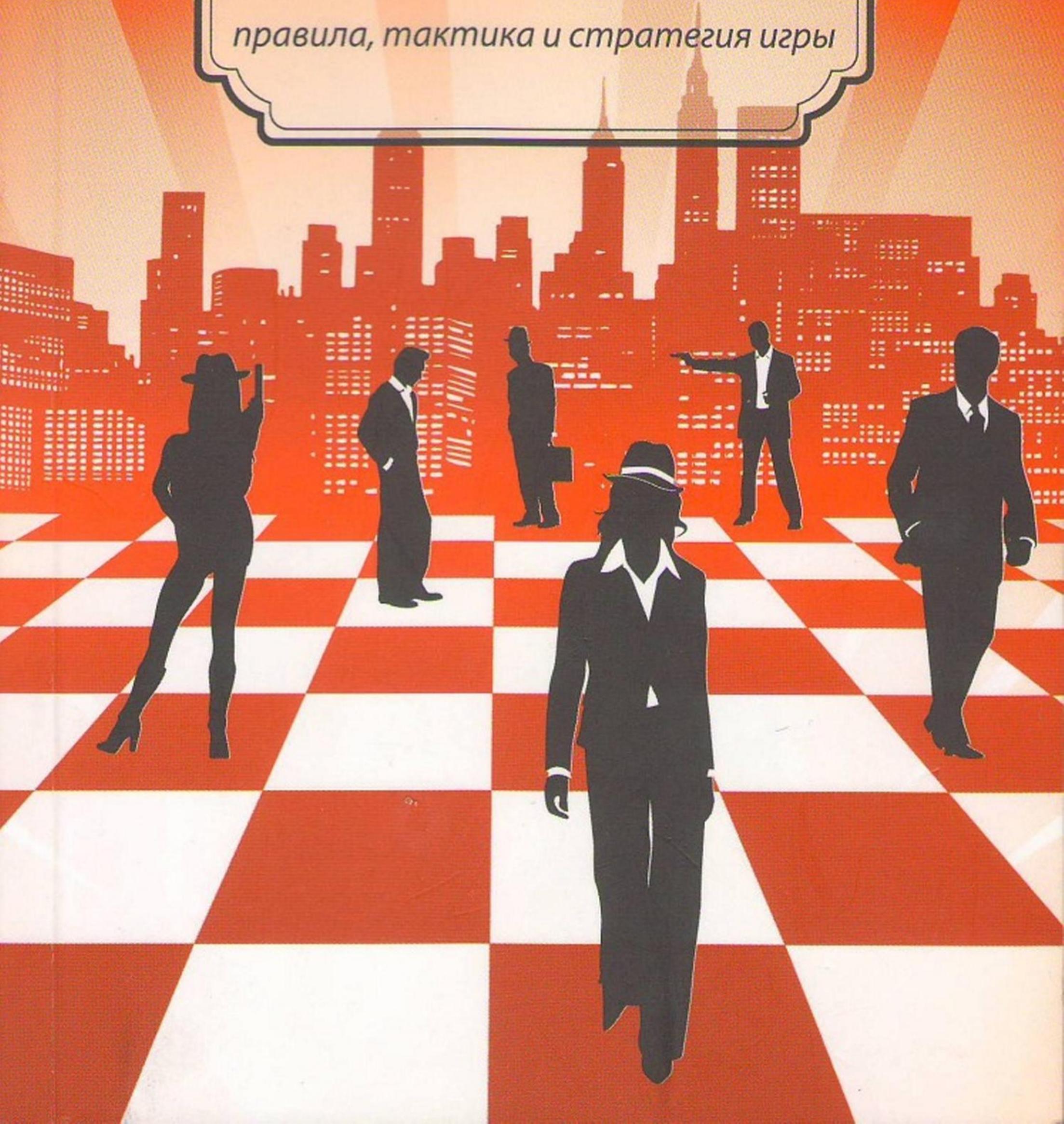


Эдвард Асликян

# МАФИЯ

*правила, тактика и стратегия игры*





Эдвард Асликян

# МАФИЯ

*правила, тактика и стратегия игры*



ООО «Издательство «ПЛАНЕТА»  
Москва 2010

в 5% на интуицию и в 95% на способность анализировать происходящее за столом.

Как правило, на первом круге никого не выводят голосованием. Почему? Потому что многолетняя практика показала, что есть большая вероятность ошибки при выставлении игрока. Поэтому считайте, что первый круг дал вам всего лишь информацию к размышлению, но не более того.

Минуту, предоставляемую для обсуждения, постарайтесь использовать полностью. Порой игроки под номером один или два считают, что им нечего сказать («пас»), тем самым не приносят никакой пользы красной команде. **Запомните: вы знаете свой цвет, другие должны сделать выводы по вашему обсуждению.**

Иногда на первом круге выставляют две кандидатуры и «делят стол». Обычно кандидатуры выставляются с разных сторон. Одна кандидатура выставляется среди номеров от 1 до 5, другая среди номеров 6–10. При голосовке, игроки 1, 2, 3, 4, 5 голосуют за игрока с другой стороны, соответственно игроки 6, 7, 8, 9 и 10 голосуют против другого игрока. Каждый из игроков получает пять голосов, т.е. попадает в автокатастрофу. Обоим игрокам предоставляется 30 секунд, и производится повторное голосование. Стол делится точно так же, после чего голосуют за то, чтобы оба игрока покинули стол. За это игроки не голосуют, оба игрока остаются в игре. Для чего производится вся эта, на первый взгляд, ненужная процедура, когда выставляются игроки, заранее зная, что стол будет делиться и никто не покинет игру. Если игрок плохо поговорил, ему дается еще один шанс обсудить

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

стол после того, как все игроки поговорили. Возможно, игрокам интересно послушать обсуждение стола игроком номер один.

Опытные игроки могут делить стол и в том случае, если выставлены кандидатуры с одной стороны. Допустим, выставлены кандидатуры игроков под номерами 2 и 3. Стол делит десятый игрок, который является последним говорящим в первый день. Например, игроки под номерами 8, 9, 10, 1 и 2 голосуют за игрока номер три, остальные – против игрока номер два.

**Запомните: никогда не ломайте голосовку, если вы красный игрок.** Есть негласное правило: игрок, сломавший голосовку, покидает игру на следующий день. Черному игроку также нет смысла сломать голосовку, зная, что он отдает свою жизнь за жизнь красного игрока, когда красных игроков в два раза больше.

Черному игроку имеет смысл ломать голосовку только в том случае, если он поговорил плохо и многие требуют его проверки.

Если среди поговоривших есть игрок черный для вас, покажите на пальцах шерифу номер этого игрока, потребуйте его проверки. Разумеется, такая жестикуляция проводится до объявления ночи. Если вы не ошиблись, то этот аргумент можно использовать в дальнейшем для убеждения стола в том, что вы красный.

## 2.2 Второй день красного игрока

День может начаться с объявления о том, что игрок убит, либо был промах.

### Вариант 1. Был промах.

Многие незнакомые с игрой могут недоумевать, как может быть промах в первую ночь, когда дон на пальцах показал своим черным, в кого стрелять. Поверьте, промахи бывают и довольно часто. Иногда чей-то ход кому-то из черных кажется шерифским, и он стреляет в шерифа, а не по договорке. Иногда шериф попадает в автокатастрофу и вынужденно открывается. Обычно шериф дает знать, похлопывая по плечу. Некоторые черные верят и стреляют в него, а некоторые стреляют по договорке и бывает промах. В любом случае промахи бывают и во вторую ночь, поэтому на второй день за столом остаются все десять игроков.

Как правильнее поступить в этом случае. Всем быстро сказать: «Пас», чтобы шериф продолжил свои проверки. Можно выставить последнего говорящего или другого игрока и еще кого-то и поделить стол.

Как известно, обсуждение второго дня начинает игрок номер два, а игрок номер один говорит последним. Предположим, что во вторую ночь дон нашел шерифа и условным знаком дал понять это своим черным. Обычно в первую ночь дон показывает на пальцах, какого игрока проверит на шерифство и каким условным знаком даст это понять, т.е. при не выставлении игроков есть опасность, что первый игрок выставит шерифа, и шериф покинет игру, по-

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

скольку будет выставлена единственная кандидатура. Какова вероятность такого развития событий.

Вероятность того, что дон ночью нашел шерифа – одна седьмая, т.е. 0,1428, вероятность того, что на первом месте сидит черный игрок – три десятых, т.е 0,3.

Чтобы эти события имели место одновременно, вероятности перемножаются.

Таким образом, вероятность того, что на первом месте черный игрок выведет проверенного шерифа, равна  $0,1428 \times 0,3 = 0,0428$ . Следовательно, шериф покинет игру с вероятностью всего 4,28 процента. При этом, покидая игру, шериф оставляет две проверки, одна им сделана, и игрок не убит, вторая – это первый игрок, который с вероятностью 100% черный.

Рассмотрим второй вариант. Когда шериф найден, выставляются две кандидатуры и делится стол. Все десять игроков остаются, ночью шериф проверяет еще одного игрока и убивается. Нетрудно понять, что первый вариант, когда шерифа выводят из игры первый номер, имеет ряд преимуществ.

В обоих случаях шериф покидает игру, оставляя две проверки. Если в первом случае, уходя, шериф оставляет как минимум одного проверенного черного игрока (номер один), то во втором случае он может оставить двух проверенных красных, один из которых убьется в первую же ночь. В свою очередь, чем дольше будет длиться обсуждение во второй день, тем больше будет у черных игроков возможность договориться в кого стрелять. Поэтому, чтобы не дать шансов черным игрокам навести прицел, логич-

нее всем красным быстро сказать «пас» и дождаться ночи, после этого у шерифа будет еще одна проверка.

Делить стол имеет место только в том случае, если шериф ночью нашел игрока номер один черным. Он обязан предложить поделить стол, не жестко выставляя кандидатуру первого игрока как последнего говорящего. В противном случае есть вероятность покинуть стол с одной проверкой.

**Вариант 2. Был убит красный игрок**

Убитый игрок не открылся шерифом и покинул стол. Считайте, что вам повезло, шериф – за столом.

Со второго дня обсуждения, по существу, начинается игра. **Как вести игру на второй день. Запомните самое главное правило – не делайте черных ходов.**

Что считается черным ходом.

1. Когда игрок говорит о том, что ему кажется черным один игрок и без обоснования выставляет другого.
2. Когда игрок, основываясь на интуиции, делает жесткий ход. Жестким ходом называется выявление игрока с призывом голосовать против него. **Запомните: жесткий ход может делать только шериф, если он нашел черного игрока, или черный игрок, который хочет вывести красного игрока, а впоследствии открыться лжешерифом.** Вы не тот и не другой.

**Запомните: никогда не делайте жесткого хода, основываясь на интуиции. Настоящий шериф потеряет одну ночь на вашу проверку.**

Что касается вашего хода на второй круг, выставляйте кандидатуру игрока, который вам показался подозритель-

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

ным, непременно объясните причину вашего выставления. Выставляйте игрока в мягкой форме. Отметьте, что не факт, что будете голосовать против него, что примите окончательное решение за кого голосовать, когда послушаете всех. Выдвижение кандидатуры на втором круге не является догмой, можно и не выставлять, но кого ждать? Если будут выставлять только черные игроки, вы все равно проиграете. **Запомните: на втором круге для простого красного игрока нет достаточной информации, чтобы однозначно принять правильное решение.** Ошибиться можете и вы и другие красные игроки, черным ходом это не считается. При голосовании придержите вашу руку, никогда не ставьте первым, поскольку черные руки могут к вам присоединиться, если вы голосуете против красного игрока. Если есть возможность, постарайтесь поделить стол, т.е. сделать так, чтобы два или более игроков получили одинаковое количество голосов. Это даст вам возможность еще раз их услышать и сориентироваться при повторном голосовании.

На втором круге возможны два варианта обсуждения: когда сделаны жесткие ходы, и когда их нет. В любом случае, тактика игры простого красного игрока должна строиться на принципе противовеса. **Под понятием противовеса подразумевается принцип поочередного вывода игроков из разных команд: если выводится игрок из одной команды, на следующий день должен быть выведен игрок из другой команды.** Это единственный гарантированный способ продолжения игры, поскольку один черный игрок точно покидает игру.

Рассмотрим пример.

На втором круге был сделан жесткий ход.

Будем считать, что ход сделан шерифом или черным игроком, который собирается вывести красного игрока, а впоследствии открыться лжешерифом.

Если ход сделан шерифом, то он явно поспешил, ни к чему хорошему это не приведет.

Как же вести себя, услышав жесткий ход. Как вариант, можно голосовать с игроком, сделавшим этот ход. Если ход сделан шерифом, с большой вероятностью ночью он будет убит. В лучшем случае ночью он найдет еще одного черного игрока и оставит команду красных в угадайке.

Почему в угадайке, потому, что оставшийся черный игрок не сделал ни одного черного хода, чтобы его можно было вычислить. Вместе с шерифом он вывел одного черного, после ухода шерифа он будет голосовать против проверенного второго черного. Его вычислить невозможно, можно только угадать. Скорее, жесткий ход сделан черным игроком. Этим ходом он либо выводит красного игрока, либо провоцирует шерифа открыться. Даже если шериф откроется, даже если ему поверят, он спасет красного игрока и выведет черного – его ночью убьют, и игра опять перейдет в угадайку.

Поэтому при правильной игре шериф не открывается, а вы, как вариант, голосуете вместе с игроком, сделавшим жесткий ход. Второго красного игрока выведут, третьего убьют ночью, но критическая ситуация будет чисто условной, т.к. игрок, сделавший жесткий ход, выводится как противовес, и игра продолжается.

### 2.3 Третий день красного игрока

Итак, наступил третий день. За столом семь игроков, или восемь, если был промах. В обоих случаях ситуация называется критической, т.к. вывод из игры красного игрока означает поражение. При восьми игроах, если днем выводят голосованием красного игрока, любой черный игрок получает предупреждение, выкрикивает номер игрока, которого ночью убивают. Остаются три черных и три красных игрока, победа черных. **В критической ситуации шериф просто обязан открыться.** Многие неопытные игроки, вытянувшие карту шерифа, настолько боятся, что их убют, что даже в критической ситуации не открываютсѧ. Про таких игроков говорят, что они хотели шерифскую карту унести домой. Мы исходим из того, что шериф непременно открывается.

Если вы тот красный игрок, которого убили ночью, в свою последнюю минуту быстро сделайте опрос всех семерых (или восьмерых) игроков на шерифство. Очень часто черный игрок открывается лжешерифом после того, как его дает черным настоящий шериф. До этого любой черный надеется, что он не был проверен и после смерти шерифа имеет все основания выиграть игру. Поэтому опрос необходимо сделать до того, как началось обсуждение третьего дня и шериф дал свои проверки.

Предположим, убиты не вы и вместе с остальными шестью игроками продолжаете игру. Если открылся один шериф, то надо играть с ним и голосовать так, как призывает шериф.

Если же открылись два шерифа, то вам предстоит сделать выбор. Непременно уточните, кто и в какую ночь был проверен. Проанализируйте, насколько логичны проверки шерифов. Верьте шерифу, проверки которого были сделаны по требованию большинства игроков. Разумеется, у вас не возникнет вопросов, если один из шерифов даст вас проверенным черным. В любом случае не забывайте про принцип противовеса. Если среди шерифов тот, кто на второй день сделал жесткий ход, и вы вывели игрока по его наводке, обязательно выведите этого шерифа как гарантию для продолжения игры.

На самом деле, когда открылись два шерифа, ситуация не очень сложная. Если шериф играет в команде и выполняет волю стола, то по его проверкам можно признать в нем шерифа. Не забывайте, что лжешериф должен дать какого-либо красного игрока красным, иначе слишком много рук пойдет против него. Нередко бывает, когда лжешериф дал игрока номер 5 красным, а тот показывает, что шериф ему не дал знать о проверке. Обычно, когда шериф ночью находит красного игрока, утром он ему дает понять, что тот проверенный. Вспомните также, чью кандидатуру выставлял каждый из шерифов и против кого голосовал. Опытные игроки с большой вероятностью определяют лжешерифа, если шериф играл не в свою, а в командную игру.

Наихудший вариант для красных в критической ситуации, когда убитый ночью игрок заявляет, что он шериф и у него нет проверенных черных игроков.

За столом в критической ситуации могут оказаться четы-

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

ре красных игроков, из них один или два проверенных, и три черных игрока. **Запомните: при голосовании в критических ситуациях красные должны голосовать вместе.**

### **Красные должны голосовать вместе.**

Представьте, красные игроки для себя определили черных, при этом не ошиблись. Может так случиться, что двое красных игроков проголосуют правильно за черного игрока, двое других красных также правильно проголосуют за другого черного игрока, а все трое черных поставят руки против одного красного. В результате получится, что каждый из красных игроков проголосовал против черного, но красные проиграли.

Поэтому, если вы красный игрок и убеждены в черноте какого-либо игрока, попробуйте уговорить остальных красных, в первую очередь, проверенного красного игрока, голосовать вместе. Если вы не смогли их уговорить, не проявляйте свой характер: проголосовав один, вы не выиграете, поэтому голосуйте против того игрока, на кого укажет проверенный красный игрок.

Вероятность вывода черного игрока 50%, поскольку проверенный красный игрок выбирает игрока из шести игроков, половина которых красные, половина – черные игроки. В любом случае, голосуя вместе, у вас есть шанс вывести черного игрока. На самом деле вероятность вывода черного игрока больше, чем 50% хотя бы потому, что этот игрок не выбирается вслепую, а определяется по его поведению в предыдущие дни: как говорил, кого выставлял, против кого голосовал.

Если вы проголосовали правильно, у вас есть все шансы выиграть игру и без шерифа. **Запомните: в игре без шерифа, черные не боятся ставить руки вместе.** Им нужна всего одна красная рука, чтобы выиграть всухую. Всегда помните, что вы можете ошибаться, поэтому при голосовании не ставьте руку первым.

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

### 2.4. Четвертый день красного игрока

Вас осталось за столом шесть или пять. Почему шесть. Если открылись два шерифа, мафия может специально промахнуться, потому что шесть игроков при двух черных – критическая ситуация. Одного выводят днем, другого убивают ночью, после чего за столом остаются два красных и два черных игрока – мафия выиграла.

Для вас – красного игрока все самое страшное позади. Если при семи или восьми играх одного вывели голосованием и игра не закончилась, значит, ушел черный игрок. Либо, что маловероятно, черный игрок был выведен во второй день, когда за столом было 10 игроков. Как правило, во второй день черный игрок, если он не проверенный, голосованием не выводится. Черные руки против него не идут. Всегда черные могут распределить свои голоса так, чтобы какой-то красный игрок получил больше голосов. Поэтому исходите из того, что в третий день игрок ушел черным. По большому счету вам в какой-то степени повезло, осталось проанализировать предыдущие голосовки. И, хотя ситуация является критической, но она более простая для принятия решений.

Во-первых, у вас больше информации, особенно по предыдущему голосованию. В любом случае, условно выделились две противоборствующие группы, и одна из групп (красная) проголосовала правильно. Поскольку игра не закончилась, надо голосовать таким образом, чтобы выводить игроков из той группы, которые поддерживали ушедшего днем игрока.

Ни в коем случае не пробуйте выводить кого-то в противовес. Тот, кто в данной ситуации вспомнит про принцип противовеса, тот черный игрок. Не надо забывать, что ночью в противовес был убит красный игрок, поэтому вывод любого красного игрока приведет к поражению. Про противовес надо забыть и играть с теми игроками, которые выводили игроков, а игра не заканчивалась. Рассмотрим пример. Из семи игроков в критической ситуации номера 1, 2, 3 и 4 – красные игроки, а номера 7, 8, и 9 – черные. Если после вывода игрока номер 9 игра продолжается, следовательно, красным игрокам повезло, и выведен черный игрок. Иногда черные игроки в критической ситуации хотят выиграть всухую (для этого им нужна при голосовании всего одна рука) и голосуют вместе. Если при предыдущем голосовании игроки 7, 8, 9 голосовали вместе, то поочередно выводите из игры номеров 7 и 8.

Если два игрока голосовали вместе с девятым, и после его ухода игра не закончилась, оба игрока должны быть черными. В теории один из них может быть красным, но где была в этом случае рука третьего черного игрока. Видя уже три руки, ему ничего не мешало поставить свою руку четвертой и всухую выиграть.

Если черные игроки голосовали не вместе, все равно не выводите из той команды, которая выводила черного игрока номер 9. В первую очередь выводите игрока, который голосовал с девятым. Если такого нет, выводите из игроков, не проголосовавших за номер 9. Проанализируйте для себя и всего стола черные ходы, которые, на ваш взгляд, сделали эти игроки.

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

### 2.5. Угадайка, или пятый день красного игрока

При угадайке за столом остаются три или четыре игрока.

#### 1. Рассмотрим принцип игры при четырех играх.

Существует негласное правило, которое обязан знать красный игрок. Это правило вывода одновременно двух игроков, когда за столом остались 4 игрока.

Понятно, что если остаются четыре игрока, среди них только один черный. Почему же надо выводить сразу двоих? Ответ прост – вывод любого красного игрока приводит к поражению красных. Посчитайте сами: останутся трое игроков, ночью черный убьет любого из оставшихся двоих красных, и черные победили. Таким образом, вывод сразу двоих игроков в два раза уменьшает вероятность ошибки. При этом надо понимать – от черного игрока ничего не зависит. Сломать голосовку он не может. Как же выводятся сразу два игрока? Рассмотрим пример. Допустим, остались в игре игроки под номерами 1, 2, 3 и 4.

Предположим, что игроки под номерами 1 и 2 проверенные шерифом красные игроки, в этом случае игра математически выиграна красными. Игрок номер один выставляет и голосует против игрока номер 3, а игрок номер 2 выставляет и голосует против игрока номер 4. Разумеется, что ни третий, ни четвертый игрок за себя голосовать не будут. Третий со вторым проголосует против четвертого, а четвертый с первым проголосует против третьего.

Оба игрока наберут по два голоса, затем будет повторное голосование, надо проголосовать точно также. Затем ведущий по-

ставит на голосование вопрос: «Кто за то, чтобы оба игрока покинули стол», – и все трое красных должны голосовать вместе.

**Запомните: если даже вас выводят проверенные красные, голосуйте за то, чтобы оба игрока покинули игру.**

Я часто видел, как даже при этой игре неопытный игрок приводит к поражению свою красную команду. В последний момент он просто не голосует, черный игрок вместе с ним остается и выигрывает. Это именно один из тех случаев, когда игрок абсолютно не умеет считать, играет исключительно на эмоциях и амбициях. Постарайтесь сделать так, чтобы вы не оказались этим игроком. Бряд ли кто-то из игроков сядет с вами за стол в следующий раз.

Всем понятно, что в игре одни побеждают, другие проигрывают. Но каждый проигрыш воспринимается по-разному. Если вы проиграли из-за хорошей игры черных, которые вовремя вывели из игры шерифа и оставили вас в угадайке, не вините себя. Даже если была зацепка, и вы ее пропустили, отнеситесь к проигрышу с достоинством, вас обыграли. Если же игра проиграна в ситуации, которая считается математически выигранной – это именно тот случай, когда один игрок испортил всю игру.

Если среди оставшихся четверых один проверенный игрок, постарайтесь убедить его в вашей красноте, но, если он решил вывести вас с кем-то, не ломайте его игру, при автокатастрофе точно также проголосуйте за то, чтобы оба игрока (в том числе и вы) покинули игру.

Правило вывода одновременно двух игроков необходимо использовать и в том случае, когда ни один из четверых

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

оставшихся за столом игроков не является проверенным красным. Выберите из оставшихся трех игроков наиболее красного, постарайтесь убедить его в вашей красноте и вывести двух других.

По каким критериям можно выбрать красного игрока. **Запомните:** если вы дошли до угадайки, значит, днем выводили черных игроков. Для вас должен быть красным тот игрок, который выводил всех игроков, а игра не заканчивалась. Разумеется, это правильный принцип игры, но не гарантия выигрыша. Иногда черный игрок голосует с красной командой и выводит своих черных в надежде, что шериф его не проверит. Если в угадайке вы проиграете такому черному игроку, не вините себя за проигрыш. Он рискнул и выиграл. Другое дело, если вы выведете из игры по вашему мнению красного игрока, и он действительно окажется красным.

2. Рассмотрим принцип игры, когда за столом остались три игрока.

**Запомните правило – все игроки должны быть выставлены.**

Когда игрок не выставляет последнюю кандидатуру, это скорее черный ход, чем красный. Иногда опытные игроки умудряются делить стол, голосуя против себя.

Например за столом остались вы, игрок номер 9, игроки номер 1 и 2. Предположим, ваша кандидатура стоит последней. Игрок номер 1 проголосовал против игрока номер 2, а 2 проголосовал против игрока номер 1. Любому из них понятно, что, будучи черным, вы поставили бы свою вторую руку и выиграли.

Каждый из них будет стараться убедить вас в своей красоте, приводить аргументы в свою пользу. Проголосовав против себя и поделив стол, вы получите еще одну возможность выслушать обоих игроков, получить больше информации и лучше сориентироваться. Никто не утверждает, что после этого вы однозначно выиграете, но то, что повысите ваши шансы – не вызывает сомнения.

В этом примере и красный и черный игроки видели вас красным, скорее всего вы всю игру играли правильно, и против вас никто не играл. Здесь выбор за вами и вероятность выигрыша 50%. Как же сыграть, если оба видят вас черным, и вы уверены, что не сможете убедить красного игрока не голосовать против вас. Ждать, чтобы против вас пошли обе руки и красные проиграли, бессмысленно. Можно попытаться перевести игру в другую плоскость, когда вероятность выигрыша будет тоже 50%. Этот прием называется «provokacija» и часто используется опытными игроками. Особенно провокацию можно удачно применить, если вы говорите первым.

Рассмотрим тот же пример, когда ваш номер 9, под номерами 1 и 2 сидят игроки, которые оба видят в вас черного игрока. Так получилось, что вы в какой-то день проголосовали вместе с черными либо сделали какой-то непонятный ход. Вы уверены, что вас выведут, попробуйте устроить провокацию игроку, который для вас наиболее черный. Например, вы видите игрока номер 1 черным и ваша задача убедить игрока номер 2 голосовать с вами. Если вы говорите первым, выставьте кандидатуру игрока номер 2, который для вас красный, всячески очерняйте его, вспоминайте ходы, которые он

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

делал, выдумайте любое высказывание, которое якобы сделал игрок номер 2 и что его очерняет. Постарайтесь убедить игрока номер 1, что вы непременно будете голосовать против игрока номер 2. Не забудьте на всякий случай отметить, что все игроки должны быть выставлены, и кто не выставит, это черный игрок. Это на тот случай, если первый игрок выставит вашу кандидатуру, а второй даже не выставит первого, будучи уверенным в вашем черном цвете. Вы даже можете посоветовать первому игроку выставить свою кандидатуру, мотивируя, что второй в любом случае выставит вашу, и все кандидатуры будут стоять.

Допустим, все три кандидатуры выставлены, и первой с вашей подачи голосуется кандидатура очерненного вами игрока номер 2. Как только ведущий объявляет, кто за то, чтобы игру покинул игрок номер 2, резко сделайте взмах рукой, имитируя, что вы голосуете, но не ставьте руку на стол. Уверяю вас, что игрок номер 1, если он черный, непременно поставит руку против второго. Для него нет разницы, с кем и против кого поставить вторую руку. Разумеется, второй игрок поймет, что, будучи черным, вы выиграли бы игру, проголосовав против него вместе с первым номером. Поняв ваш цвет, он проголосует с вами против первого, и вы выиграете. Если вы ошиблись и игрок номер два черный, смиритесь с проигрышем.

В любом случае, вашей провокацией вы имеете 50% шанс выиграть, вместо того, чтобы просто ждать, когда оба игрока вас выведут и проигрыш будет гарантированным на все сто процентов.

## 2.6 Вы – шериф

**Запомните: вы самый ответственный игрок со стороны красных, но никогда не пробуйте выиграть вне команды.** Самая большая проблема шерифа – это момент, когда он открывается. Стол должен сделать выбор между вами и лжешерифом. Очень важно, кого вы проверяли ночью, кого выставляли и против кого голосовали. Я не помню случая, когда после первого дня обсуждения игроки не требовали проверок. **Непременно ночью проверьте игрока, которого на проверку давало несколько игроков.** Если игрок окажется черным, то игроки, просившие его проверки вероятнее всего – красные. В любом случае, их нельзя выводить днем без проверки, пока шериф за столом.

Возможные продолжения игры на второй день:

- вас убили, катастрофа для красных. Непременно скажите, что вы шериф, и дайте вашу проверку;
- убили проверенного красного игрока. Не самый худший вариант, но для красных плохо. Плохо потому, что проверенного красного не стало, но это полбеды. Открывшись впоследствии шерифом и озвучивая проверки, вам будет очень сложно убедить стол, что именно вы шериф;
- проверенный игрок оказался красным игроком и не убит. Постарайтесь незаметно от остальных дать ему знать, что он проверен. Если вы увидите, что проверенный игрок под угрозой вывода голосованием, постарайтесь, как можете, его окраснить, но ни в коем случае не открывайтесь;

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

– проверенный игрок оказался черным игроком. Выставьте кандидатуру этого игрока не жестко, мотивируя, что он плохо поговорил, и обязательно проголосуйте против него. Если до вас кандидатура проверенного черного игрока уже выставлена, мой совет – никого не выставляйте, потому что, если выставленный вами игрок окажется красным, вам могут не поверить. Очень трудно будет убедить стол, что имея проверенного черного, вы выставили кандидатуру красного игрока. Не шерифский это ход. Поэтому никого не выставляйте и проголосуйте против проверенного черного игрока. Непременно проследите, проголосовал ли против черного игрока игрок, который его выставил. Часто на второй день черный игрок выставляет своего же черного, но против него не голосует, но может это сделать, если видит, что его голосом свой черный не покинет игру. В любом случае, если игрок, выставивший проверенного черного, не голосовал против него, ночью он должен быть проверен.

**Запомните: ни в коем случае не открывайтесь на второй день, если нет угрозы, что вас выведут голосованием.** Допустим, ваша кандидатура стоит одной из последних, и вы видите, что против выставленных кандидатур голоса не идут. Остались на голосовании две кандидатуры, одна из которых ваша. Либо хлопните себя по плечу (игрок так показывает, что он шериф), либо скажите вслух, что вы шериф. От этого предупреждения вам хуже не станет, поскольку вас ночью убют,

УДК 794.004.946

ББК 77.056я92

Э85

Э. Асликян

Э85 Мафия (правила, тактика и стратегия игры)

М.: ООО «Издательство «ПЛАНЕТА», 2010.— 76 с., с илл.

ISBN 978-5-903162-16-1

Книга Мафия познакомит читателей с этой интеллектуальной игрой, которая в последнее время все больше и больше увлекает людей.

Тому, кто хочет стать хорошим игроком, рекомендуем внимательно прочитать эту книгу: в ней представлены правила и регламент проведения игры. Автор делится опытом тактики и стратегии игры, выработанной за многие годы в разных «мафклубах».

Автор, член-корреспондент Международной академии информатизации, доктор технических наук, имеет 34 опубликованных научных трудов в области теории исследования операций, в частности, теории игр и принятия решений при многокритериальной оптимизации.



© Э.Асликян, текст и составление, 2010

© ООО «Издательство «ПЛАНЕТА», 2010

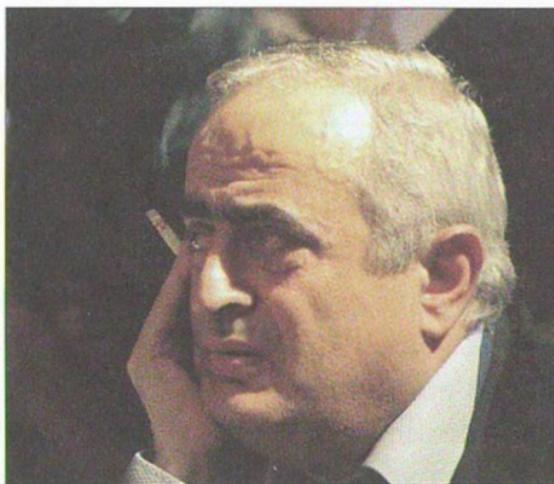
## Предисловие автора

Мафия – это интеллектуальная игра. Одни говорят, что она придумана в ФБР для тренировки агентов спецслужб, другие считают, что у нас, в КГБ, игра использовалась для этих же целей. Где выдумка и где реальность, трудно сказать, однако очевидно, что вряд ли есть более эффективный способ развития аналитического мышления, анализа ситуации, а также импровизации и самообладания.

Уверен, что, познакомившись с правилами и усвоив основные принципы игры, читатель поймет, в чем автор видит необходимость издания этой книги.

В последнее время все больше и больше людей увлекает эта интеллектуальная игра в так называемых «мафклубах». Однако нет ни одного издания, в котором можно познакомиться с правилами игры и регламентом ее проведения. Как показала практика, в каждом клубе они свои.

Мафия – это командная игра, в которой участвуют 10 игроков. С долей уверенности могу сказать, что ни один человек, даже с самыми высокими аналитическими способностями, не сумеет сыграть в шахматы, если он изучил ходы, но не знает ни одного дебюта. Если такой игрок постоянно будет проигрывать, он не станет причиной проигрыша дру-



но голоса против вас не пойдут, и вы получите еще одну ночь для проверки.

Непременно откроитесь и в том случае, если попали в автокатастрофу.

В остальных случаях ваше преждевременное открытие только на руку черным.

### Вторая ночь шерифской проверки.

Здесь вам никто не может указать, кого проверять, потому, что у вас больше информации, чем у остальных красных игроков. В первую очередь проверяйте игрока, сделавшего самый черный ход.

Не считайте черным ходом, если игрок не жестко выставил вашу кандидатуру либо кандидатуру проверенного красного игрока. **Запомните: во второй день обсуждения ошибиться может любой красный игрок.** Его можно проверить только в том случае, когда не было черных и явно черных ходов. Игрука, сделавшего явно черный ход, даже проверять не надо, его можно вывести на следующий день без проверки.

Какой ход игрока можно считать явно черным?

1. На второй день игрок заявил, что с игроком, поговорившим до него, он играет и считает его красным, а во время голосования выводит этого игрока, проголосовав против него. На такого игрока не стоит терять ночь. Вариант, что за столом бездарный красный игрок, не рассматриваем, поэтому этот игрок однозначно получается черным. Проверьте другого игрока, сделавшего черный ход. Найдете черного – выставляйте его, найдете красного игрока – смело

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

выставляйте кандидатуру игрока, который своим голосованием вывел для себя красного игрока.

2. На второй день игрок жестко выставляет игрока, призывая голосовать против него. Вариант бездарного красного игрока опять не берем во внимание. Вы шериф, значит, он черный, на него также не надо терять ночь. Никто не поверит вам, если вы заявите, что проверили его, и он оказался черным игроком. Лжешерифов не проверяют: они и так черные игроки. Если есть игрок, который выставил и проголосовал против игрока, сделавшего жесткий ход, можно проверить его. Если этот игрок окажется черным и не будет проверен, он игру выиграет. Красный игрок, в любом случае, не имеет право голосовать против игрока, сделавшего жесткий ход. Это игрок вполне может быть черным, который, зная цвет лжешерифа, голосует против него, понимая, что его рукой лжешериф не покидает игру и вписывается в красную команду.

Можно проверить игрока, который всю свою минуту обсуждал каких-то игроков, а выставил кандидатуру игрока, против которого не сказал ни одного слова. Можно проверить игрока, который мог поделить стол, но этого не сделал.

В любом случае, они более черные, чем тот игрок, который во второй день голосовал против вас, или проверенного красного игрока.

**День третий.** За столом семь игроков.

Если вас убили, скорее дон вас нашел и просигналил своим черным.

**Запомните: если черный игрок заранее не выбрал тактику открытия лжешерифом, он откроется им только в том случае, если вы дадите его проверенным черным.**

Поэтому, если вас убили, не спешите открываться шерифом и дать свои проверки. Не надо провоцировать черного игрока открываться лжешерифом.

Сначала сделайте опрос. Поочередно спросите каждого игрока, является ли он шерифом. Если никто не открыл (черные притаились в надежде на то, что они не проверены), скажите, что вы шериф, непременно объясните, кого и в какую ночь проверили. Убедите в логичности ваших проверок, выскажите свои соображения, поскольку информации у вас больше, чем у кого-либо.

Если при опросе непроверенный черный открывается лжешерифом – это для вас большая удача. Если вашими проверками найдены красные игроки, потребуйте, чтобы второй шериф покинул игру как противовес. Если же в ваших проверках есть хотя бы один черный, непременно потребуйте, чтобы как противовес уходил не второй шериф, а проверенный вами черный игрок. Почему должен быть выведен не второй шериф, а проверенный черный игрок – нетрудно понять: либо второй шериф уходит ночью самострелом, либо на следующий день он озвучивает еще одну проверку и попадает в тупик. Если он на следующий день выдаст красного черным, гарантированно получит против себя еще одну руку, если же красного или черного игрока выдаст красным, получится, что при стольких красных ему за столом делать нечего. Он как шериф спокойно может покинуть стол.

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

Если вас не убили и вы остались за столом в критической ситуации, красным повезло и многое зависит от вас. Непременно откройтесь, даже если вы уверены, что на второй день голосованием ушел черный игрок. Откройтесь сразу, когда убитый игрок производит опрос. Не озвучивайте проверки, поскольку игрок, которого вы дадите черным, тоже откроется шерифом. О ваших проверках скажите тогда, когда наступит ваша очередь. Почему надо открыться, если даже во второй день голосованием был выведен проверенный вами черный игрок. Это знаете только вы, для остальных красных игроков за столом критическая ситуация, и они поверят тому шерифу, который откроется при опросе. Если вы не открылись, считайте, что сделали большой подарок черной команде. Откроется лжешериф, если ночью вас нашли, он даст вас проверенным черным, если не нашли, даст другие проверки. Что будете делать - похлопывать по плечу или кричать, что вы шериф?

Если лжешериф тоже откроется при опросе, стол должен сделать выбор.

Именно в этот момент выяснится, играли ли вы с командой или хотели выиграть один. Если ваши проверки не логичны, игроки вам не поверят, если вы считали себя умнее других и проверяли не тех игроков, которых требовал стол – считайте, что в проигрыше красных будет ваша вина.

**Третья ночь шерифской проверки.**

Предположим, что у шерифа в критической ситуации при семи играоках были две красные проверки, и оба игрока не убиты. Если после вывода игрока игра не закончилась,

значит, за столом остались два черных игрока, два проверенных красных, один непроверенный красный игрок и вы. Поскольку в критической ситуации вы открылись, то этой ночью будете убиты. Для гарантированного выигрыша вам нужно найти еще одного красного игрока.

Проверяйте игрока, который наиболее красный для стола. Если он действительно окажется красным – вы победили, поскольку после вашего убийства за столом останутся три проверенных красных игрока и два непроверенных, игра математически выиграна. Сначала выводится один из непроверенных игроков, ночью убивается один из красных, после чего двое проверенных красных выводят последнего непроверенного игрока.

Если же вы найдете черного игрока, красные попадут в угадайку. Предположим, вы нашли черного игрока. За столом останутся два проверенных красных игрока, один проверенный черный и два непроверенных. Разумеется, выводится голосованием черный игрок, один из красных убивается ночью, и последний проверенный красный попадает в угадайку.

Любой игрок должен запомнить, что если вы шериф и после критической ситуации за столом сидят два проверенных красных игрока, необходимо попробовать найти еще одного красного игрока. Для этого проверяется игрок, который наиболее красный.

Получается ли гарантированный выигрыш при семи игроах, если находится третий проверенный красный и после убийства шерифа за столом остаются шесть игроков.

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

Первая мысль, что три проверенных красных смогут поделить стол и вывести одновременно двух игроков, самая логичная, но не правильная. В последующем изложении мы покажем, что даже при этом нет 100% гарантии, что черные игроки не сломают голосовку. Тем не менее, и при семи играх шерифу лучше попытаться найти третьего красного, хотя вероятность выигрыша у красных одинакова.

Допустим, шериф нашел черного. Понятно, что проверенного черного выведут голосованием, одного проверенного красного убьют ночью и за столом останутся четыре игрока, из которых один проверенный красный. Для выигрыша проверенному красному не надо искать черного игрока. Он выбирает самого красного из трех игроков и вместе с ним выводит двух других. Даже если он выберет красного наугад, вероятность выигрыша две третих.

В случае трех проверенных красных надо из трех непроверенных игроков вывести одного черного, поскольку среди оставшихся трех непроверенных игроков черных двое. Вероятность вывода черного также составляет две третих. Тем не менее, вариант, когда трое красных выбирают из трех игроков одного черного, более предпочтителен, чем когда один проверенный красный выбирает среди трех непроверенных красного игрока. Во-первых, при шести играх ответственность не на одном игроке, а на трех, во-вторых, трем игрокам легче принять правильное решение, поскольку у них есть возможность обсуждения.

## 2.7 Вы проверенный красный игрок

Наступило утро и вам дали знать, что проверили. Обязательно вспомните, что говорил о вас проверивший вас игрок. Если в первый день он видел вас красным, ему понравилось, как вы поговорили, то зачем ему проверять вас? Поиграйте с ним, но не слишком доверяйте. Может быть, что такой ход сделал черный игрок, создавая почву для открытия лжешерифом. Никогда не берите игру на себя, если на сто процентов не уверены в том, что открывшийся вам игрок действительно является шерифом. До какого-то момента вы можете прикрывать этого игрока, делая вид, что вы шериф, но если ни вас ни его ночью не убивают, скорее всего, вам открылся лжешериф. Сколько бы вы не прикрывали игрока, проверившего вас, в критической ситуации обязаны отказаться от шерифства и объяснить всем, что вы прикрывали шерифа, который вас проверил. Если вас разводили, настоящий шериф сразу поймет ваш цвет. В любом случае при двух открывшихся шерифах вы не имеете право решать за остальных красных игроков, кто из шерифов настоящий. Если не откажетесь от шерифства и не позволите остальным красным игрокам сделать выбор между двумя шерифами, можете испортить игру.

## Глава 3. ВЫ В КОМАНДЕ ЧЕРНЫХ

---

### 3.1. Вы – черный игрок

Некоторым игрокам кажется, что черным играть легче, потому что ты все знаешь, а остальные не знают ничего. Все это правда, если вы, черный игрок, знаете проверки шерифа. В противном случае, ваша игра черными такая же сложная, как и игра красных.

Итак, первая ночь, для вас игра началась. Вы сняли маски, узнали своих черных, дон дал знать о себе и назначает стрельбу. Обычно неопытные игроки договариваются сразу на три ночи, т.е. дон на пальцах показывает, какой номер в какую ночь убивать. Затем он показывает, кого будет проверять на шерифство и какой условный знак подаст, если шериф найден. После этого начинается первый день. Я еще не видел игрока, который первый раз вытянул черную карту и смог поговорить свою минуту спокойно.

К карте черного игрока надо привыкнуть. Особенно трудно привыкнуть к этой карте, поскольку она обязывает вас, добропорядочного гражданина, лгать и изворачиваться. Пока в вашей психологии не будет перелома, что это всего лишь игра и что обман в этой игре не есть подлость, вы не сможете играть черными как следует. Сколько бы рекомендаций вам не давали, через это надо пройти. В любом случае, со временем вы научитесь говорить черным как красный игрок, а импровизация будет зависеть от ваших способностей.

Если вы неопытный игрок и в первый раз вытянули черную карту, внушите себе, что вы красный игрок и пострай-

тесь проанализировать поговоривших до вас так, как если бы вы действительно были бы красным игроком. Даже если и ваш черный поговорил плохо, отметьте и его не совсем уверенную речь. Вы для себя красный игрок и должны поговорить по-красному.

**Никогда при обсуждении не заявляйте, что какой-то игрок для вас бесспорно красный. Запомните: только черный игрок знает цвета остальных, поэтому, после такого высказывания, вас наверняка проверит шериф.**

Черный игрок – это импровизатор. Здесь не может быть однозначных советов. Либо вы голосуете с черными, либо пытаетесь вписаться в красную команду, – все зависит от конкретного случая. Если вы уверены, что шериф вас проверил, постарайтесь окраснить кого-то из вашей команды, либо открыться лжешерифом.

Общих рекомендаций, как в случае с красным игроком, быть не может, тем не менее, есть определенные приемы, которые черный игрок должен знать и использовать.

Итак, игра началась, вы по договорке убили одного красного игрока, началось обсуждение второго дня.

Если во вторую ночь (первая стрельба) попали в шерифа, считайте, что вам очень повезло. Уходя, шериф озвучит одну проверку. Если найден красный игрок, то договоренность отменяется и проверенный красный игрок убивается ночью. Даже не надо смотреть на дона или другого черного игрока. Появился в игре проверенный красный игрок, он стреляется вне очереди. Это первое правило черного игрока. Если проверкой был найден черный игрок, ниче-

## Глава 3. ВЫ В КОМАНДЕ ЧЕРНЫХ

---

го страшного для черных пока нет. Ему даже лжешерифом не надо открываться, все равно выведут голосованием как второго шерифа.

Если убитый ночью игрок оказался простым красным игроком, не забудьте проследить за доном. Если поступил условный сигнал, то вы уже знаете шерифа, он стреляется вне очереди.

Тактика черного игрока при игре с шерифом и после убийства шерифа совершенно разная. В игре, когда шериф убит и нет черных проверок, не бойтесь ставить руку со своими черными. Не теряйте ваш шанс выиграть всухую. Помните: вы знаете, что голосуете с черными, красные игроки без шерифских проверок об этом не знают.

Вариант, когда шериф оказался убитым при первой стрельбе, не имеет смысла дальше обсуждать, ибо выигрыш красных может быть только волей случая. В девяносто процентах случаев побеждают черные. Поэтому оставим этот вариант без дальнейшего внимания и посмотрим, как строить игру, если шериф за столом.

В любом случае на второй день за столом 9 игроков. Чтобы вывести красного игрока, трем черным понадобятся максимум две красные руки. На второй день красные игроки начнут выставлять кандидатуры, непременно и вы сделайте это, но не жестко (если не хотите в дальнейшем открыться лжешерифом). Если чувствуете, что против какого-то красного уже две красные руки есть, можно присоединиться и его вывести при голосовании. Страйтесь при обсуждении хоть что-то сомнительное высказать против этого игрока,

иначе ваше голосование будет считаться черным ходом. Чем в большем количестве игроков вы будете сомневаться при обсуждении, тем меньше недоумения вызовет ваше голосование, поскольку и против этого игрока вы какие-то сомнения высказывали.

Во второй день голосуйте за своего черного только в том случае, когда вы видите, что вашей рукой он не покидает стол. В противном случае старайтесь против своего черного не голосовать. Лучший результат голосования – когда красный игрок уходит голосами красных, а черные игроки отводят руки. Если выставлено много кандидатур, то и тремя руками игрок может покинуть стол. Если вдруг за какого-то красного игрока пошли три руки, из которых хотя бы две красные, отведите вашу руку или сделайте так, чтобы еще один красный игрок попал в автокатастрофу. Если игру покинул красный игрок, что наиболее вероятно, то ночью стреляете, и за столом оказывается критическая ситуация. Понятно, что ушедший игрок начинает опрос на шерифство. Промолчать или открыться лжешерифом, решать вам. Если уверены, что вы проверены – откройтесь, в противном случае вы просто сделаете подарок красным, выдавая им себя. В любом случае, лжешерифом открываются по двум соображениям: либо чтобы стол вам поверил, либо окраснить кого-то из черных или очернить кого-то из красных. **Запомните: для того, чтобы открыться лжешерифом с надеждой, что вам поверили, надо дать проверки, которые стол примет.** Как правило, лжешерифом открывается дон, поскольку у него больше информации в ходе игры.

## Глава 3. ВЫ В КОМАНДЕ ЧЕРНЫХ

---

В критической ситуации будьте внимательны. Если увидите, что вашей рукой уходит красный игрок – не мешайте, как говорят игроки в мафию, прихлопните и выиграйте всухую с черной командой. Я уже говорил, что некоторые черные игроки придерживают свою руку, чтобы окрасниться. Зачем? Во-первых, еще не факт, что в угадайке вы выиграете, во-вторых, кому и что хотите доказать.

Есть ряд характерных ошибок, которые допускают черные игроки.

1. Очень часто черный игрок необоснованно топит своего, чтобы вписаться в красную команду. Речь не идет об искусственном конфликте, который черные игроки устраивают между собой. Топит – означает выводит своей рукой, хотя может поделить стол.  
**Запомните:** если ваш черный проверенный, но не было жесткого хода, не голосуйте вместе с ним, но и против него не ставьте руку.
2. В игре без шерифа, когда нет проверенных черных, черный игрок не голосует со своими черными. Принцип – черные должны голосовать вместе, именно для этого случая. Не бойтесь голосовать с черной командой, без шерифа никто этого не докажет.
3. Черный игрок не ставит свою руку в критической ситуации, хотя его рукой красный игрок выводится, и черные выигрывают.
4. Жестко играет против лжешерифа, несмотря на то, что он открылся хорошо. **Запомните:** у красного игрока не может быть однозначной уверенно-

сти, кто из двух шерифов настоящий. Даже если красный игрок проверен настоящим шерифом, он где-то сомневается, почему же вы все знаете. Мало того, что вы выдаете лжешерифа, сами становитесь черным для многих.

5. В угадайке не выставляют кандидатуру. Например, красный игрок номер 2 выставляет кандидатуру красного игрока номер 6. Тот выставляет вашу кандидатуру номер 9, вы должны выставить второго, чтобы все были выставлены. Вместо этого вы заявляете, что игрок номер два для вас красный, поэтому его кандидатуру даже не выставляете и будете голосовать против шестого номера. **Запомните, вы этим не окрасились.**

Откуда такая уверенность в цвете второго игрока? Скорее всего после такого заявления вас выведут.

## Глава 3. ВЫ В КОМАНДЕ ЧЕРНЫХ

---

### 3.2. Дон

Вам досталась карта дона. На вас основная ответственность за черную команду. Основная задача дона – это нейтрализация шерифа. Дон должен шерифа найти и убить ночно либо нейтрализовать, открывшись лжешерифом.

Я уже отмечал, что при неопытных играх дон показывает номера игроков, каждый из которых должен быть убит соответственно во вторую, третью и четвертую ночь. Затем дон показывает номер игрока, которого он проверит на шерифство и условный знак, которым даст знать, что шериф найден.

Такая договорка имеет ряд существенных недостатков.

1. Иногда, после первого дня обсуждения, с большой уверенностью можно предугадать, какой игрок будет проверен, а в договорке стоит другой. Согласитесь, что если договорку назначить после процесса обсуждения, с большой вероятностью можно выстрелить в игрока, который будет проверен. После убийства шерифа убийство проверенного красного – вторая удача для черных. Если шерифа не так легко вычислить, то определить какой игрок будет проверен, можно с достаточно большой вероятностью. Мы уже говорили, что шериф как командный игрок должен проверить игрока, проверку которого требует стол. Представьте, какие преимущества могут получить черные, если сумеют назначить стрельбу ходе обсуждения.

2. Кого надо проверить на шерифство дон решает ночью, когда еще не было обсуждения каждого игрока. Говорят, что есть игроки, которые по манере игрока сидеть за столом в первую ночь с закрытыми глазами, определяют шерифа. Представьте, насколько вероятность определения шерифа увеличится, если решить, кого проверять не ночью, а после первого дня обсуждения.
3. Возникнут проблемы при открытии лжешерифом, если вы заранее решили, кого проверять ночью. Представьте, вы дон и решили открыться лжешерифом, если в первую ночь не найдете настоящего шерифа. Разумеется, если шериф найден в первую ночь, открываться лжешерифом не имеет смысла. В худшем для черных случае он даст две черные проверки, поскольку больше двух ночей у него не будет. Если же ночью проверенный игрок не оказался шерифом, днем вы даете ему знак, что он вами проверен. А теперь представьте, что этот игрок в первом круге поговорил ровно, никто не просил его проверки. Как вы думаете, вам поверят, когда вы откроетесь шерифом и озвучите первую проверку. Я думаю, никому не надо объяснять, почему можно открываться только проверенному красному игроку. Представьте, что будет, если вы откроетесь настоящему шерифу.
4. Иногда шерифу приходится уже во второй день открыться, к примеру, если он попал в автокатастрофу.

## Глава 3. ВЫ В КОМАНДЕ ЧЕРНЫХ

---

Часть черных игроков верит, что он шериф, часть – стреляет по договорке и получается промах.

Я думаю, излишне дальнее объяснять неудобства для черных договариваться ночью на все убийства и на проверку шерифа. Опытные игроки практически не договариваются. Либо дон назначает стрельбу, либо в первый день обсуждения он это право передает последнему говорящему черному игроку, поскольку у него будет больше информации, чем у шерифа. Допустим, черные игроки номер 2, 4 и 8. Дон четвертый или второй. Правильнее для команды будет, если стрельбу на эту ночь назначит игрок номер 8. Есть множество способов при договорке показать восьмому игроку, как он назначает стрельбу. Например, стреляется игрок, номер которого восьмой произносит первым.

Его номер назван первым, значит, ночью он стреляется. На кого наводить стрельбу: либо на самого красного игрока, либо на игрока, который скорее будет проверен. Допустим, до вашего хода идет давление на какого-либо игрока, например, игрокам 3, 6 и 7 не нравится, как поговорил красный игрок номер два. Восьмой может начать речь примерно так: «Игрок номер два поговорил плохо, и многие требуют его проверки, я считаю, что если этот игрок не будет проверен, черные на следующий день его просто выведут». Номер игрока 2 назван первым при обсуждении, значит, стреляется он, с другой стороны, стрельба назначена на игрока, который с большой вероятностью будет проверен. Если шериф проверит игрока номер 2, он просто потеряет ночь, если же шериф проверит другого игрока – неизвестно, кому поверят: лжеше-

рифу, проверившего второго игрока по просьбе стола, либо настоящему, проверка которого может показаться нелогичной. Есть еще более простой способ наводки стрельбы, когда дон, прослушав весь стол, показывает номер игрока шерифу, якобы для проверки.

Лучше всего присоединиться к игрокам, которые уже требовали проверку красного игрока.

Таким образом, вместо того, чтобы в первую ночь назначать стрельбу, дон на пальцах показывает всего одну цифру, например 2. Это означает, что ночью должен быть убит игрок, номер которого при обсуждении дон назовет вторым. В первый день дон может передать право назначения стрельбы последнему говорящему черному игроку, а в последующие дни назначает стрельбу сам. Если дон выведен из игры, стрельбу при обсуждении назначает последний говорящий черный игрок.

Черные игроки должны знать одно правило. Какова бы ни была договорка, если убит шериф, и он дал проверенного красного игрока, договорка меняется и убивается проверенный красный. Если проверенных красных двое игроков, стреляется тот, кого при стрельбе ведущий назовет первым. Это правило надо запомнить, чтобы не переглядываться и стрелять в одного и того же игрока, т.е., если проверены игроки 2 и 5, стреляется номер два, независимо от того, кого из них в какую ночь проверил шериф.

### 3.3. Промах

Промах может как быть результатом несогласованных действий черных игроков, так и преднамеренных. Когда имеет смысл промахнуться. Допустим, при обсуждении второго дня открылись два шерифа. Как правило, оба шерифа остаются в игре, выводится кто-то из команды одного из шерифов, чтобы на следующий день вывести другого шерифа как противовес. Либо выводится проверенный черный игрок одного из шерифов, с выводом на следующий день этого шерифа как противовес. Если оба шерифа остаются в игре, есть прямой смысл сделать промах, тем более, что за столом останутся 8 игроков. Критическая ситуация, одним ходом можно выиграть. Если красные игроки выведут в противовес шерифа, по проверке которого был вынесен черный игрок, игра продолжится, но после ночного убийства за столом останутся 6 игроков при двух черных. Такая же критическая ситуация. Здесь у черных есть хорошие шансы выиграть одним голосованием.

Что же даст стрельба при 8 играх и двух шерифах? В какого шерифа стрелять.

Убьете настоящего – лжешериф уйдет как противовес, убьете лжешерифа – в лучшем случае выведут настоящего и опять игра перейдет в критическую ситуацию уже при 5 играх.

С другой стороны, очень важно, какую проверку дал настоящий шериф. Если у него есть проверенный красный игрок, имеет прямой смысл убить его ночью.

Максимум он найдет одного черного. Вместе с лжешерифом два черных игрока будут известны, а третий черный игрок может досидеть до конца, топить своих, голосовать с красной командой и иметь хорошие шансы на выигрыш.

Если же у настоящего шерифа была черная проверка, есть опасность, что ночью он найдет последнего черного. В этом случае его убийство будет только на руку красным.

### 3.4. Самострел

Самострел – одно из любимых оружий черных игроков, при этом самострел может быть эффективным даже в первую стрельбу. Неопытные игроки верят шерифу, которого застрелили ночью, особенно при первой стрельбе. Но делать самострел из расчета, что в игре неопытные игроки не совсем разумно. Самострел – это в первую очередь способнейтрализации шерифа. Имеет ли смысл устраивать самострел в первую же стрельбу? Имеет, особенно если повезет и найдете шерифа. Представьте: вы дон игры и первым поставили в договорку себя.

Проверяете на шерифство игрока, проверка которого логична для всего стола. Если нашли шерифа, вам повезло, в последнюю минуту заявите, что были шерифом игры, проверили данного игрока, оказался черным игроком. Можете не сомневаться, что шерифа выведут днем голосованием. Однако не питайте иллюзий, что вы непременно найдете шерифа. Допустим, проверенный вами игрок оказался простым

## Глава 3. ВЫ В КОМАНДЕ ЧЕРНЫХ

---

красным игроком. Ни в коем случае не давайте его черным. Точно также заявите, что вы шериф, проверили игрока, он красный. Независимо от того, кого выведут днем, проверенный вами красный игрок должен быть ночью убит. Это будет еще одним подтверждением того, что именно вы были шерифом. Весь смысл самострела в том, чтобы настоящему шерифу не поверили. Когда настоящий шериф откроется, ни в коем случае нельзя его убивать ночью. Он должен уйти днем как противовес.

На самом деле самоубийство в первую ночь не совсем оправдано. Дона в игре нет, шерифа невозможно определить, если он не откроется. Я присутствовал при игре, когда шериф до конца игры не открыл, проводил свои проверки, набрал красную команду и выиграл. Тем более самострел в первую ночь не совсем оправдан хотя бы потому, что критической ситуации не будет даже после того, как днем выведут красного игрока, а проверенного вами красного убьют ночью. За столом останутся семь игроков при двух черных.

Самострел для черных имеет смысл только в том случае, когда вы уверены, что шериф вас проверил. Все равно вас выведут днем, можно хотя бы попытаться запутать игру, зная, что настоящего шерифа все равно выведут днем. **Не забывайте: уходите самострелом только в том случае, если можете дать нормальные проверки.** Я часто наблюдал, когда открывается лжешериф, а на вопрос, кого он проверил, начинает думать несуразные ответы.

Если открылись лжешерифом, не давайте вашего черного красным, а красного игрока черным. Когда ваш прове-

гих игроков, поскольку шахматы, в отличие от мафии, индивидуальная игра. В мафии неопытный игрок не только проигрывает сам, но и увлекает за собой команду, поэтому, как правило, опытные игроки просто не садятся за стол с начинающими. Именно поэтому в клубах новым игрокам сразу не разрешают сесть за стол, чтобы не испортить игру. Им приходится наблюдать не один десяток игр, чтобы иметь хотя бы малейшее представление об элементарных тонкостях игры. В процессе игры страсти настолько накаляются, что никому не может простить явной ошибки. Практически во всех клубах одна и та же проблема: как сделать, чтобы игроки, садящиеся за стол, имели равный класс. Достаточно простые правила создают обманчивое мнение, что решения принимаются интуитивно. Многих серьезных людей это вводит в недоумение, и они попадают в неловкое положение, когда садятся за стол и подводят команду.

В настоящей книге автор сделал попытку систематизировать правила, а также познакомить с тактикой и стратегией игры, выработанной за многие годы в разных «мафклубах», и предложить некоторые тактические ходы, основанные на его многолетнем опыте игрока и специалиста.

Эдвард Асликян

# Глава 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

## 1.1. Как проходит игра

В «мафии» принимают участие 10 игроков. Ведущий ведет игру.

Из 10 игроков 7 являются так называемыми добропорядочными гражданами – это красные игроки, трое являются мафией или черными игроками.

Один из черных игроков является доном. Он главный в команде черных и руководит их игрой.

В команде красных один из игроков является шерифом. Он имеет определенные полномочия, о которых будет сказано ниже.

Итак: игроки садятся за стол по 5 человек с каждой стороны.

На рис.1 показана схема расположения за столом ведущего и игроков. Места игроков пронумерованы от 1 до 10.

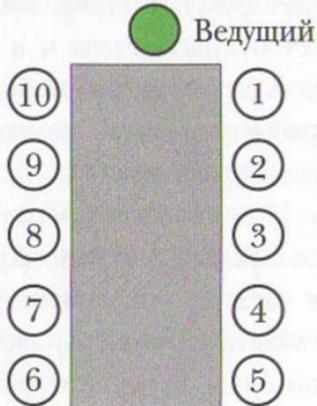


Рис.1. Схема расположения игроков за столом

ренный красный игрок засидится за столом, всем все станет ясно. Можно дать красным двух игроков, вашего черного, проверенного якобы в первую ночь, и красного, проверенного этой ночью. Обязательно выберите красного игрока, который по порядку стоит раньше вашего черного. Не забывайте, что когда уходит шериф и дает двух проверенных красных, черные стреляют в того, которого ведущий объявляет первым. В противном случае, игроки не поймут, почему был убит этот красный игрок, а не другой. К примеру, вы дали проверенным красным вашего черного игрока номер 6, второго проверенного красного дайте кого-нибудь из первой пятерки.

Обычно самострел ставят во вторую ночь, чтобы открытие лжешерифом было более убедительным и эффективным, поскольку за столом уже критическая ситуация. Если вдруг во второй день при голосовании вывели черного игрока, самострел становится крайне опасным для черных. Одного черного игрока нет, вы ушли самострелом, если настоящий шериф проверил третьего черного, то игра уже проиграна. Поэтому, если один черный игрок выведен голосованием, черным игрокам следует попробовать незаметно договориться и выстрелить в красного игрока. Если это незаметно сделать невозможно, лучше промахнуться.

### 4.1. Противовес

Как было отмечено, принцип противовеса позволяет гарантированно продолжить игру, когда выводят игроков из разных команд. Я неоднократно наблюдал, как неправильно порой применяется этот принцип.

**Рассмотрим наиболее характерные ошибки применения принципа противовеса.**

1. Допустим, на второй день при девяти играх, игроки под номером 2 и 6 попали в автокатастрофу, и был выведен игрок номер 6. Ни в коем случае нельзя на следующий день выводить игрока под номером 2 как противовес шестому. Если второй игрок должен быть выставлен и выведен голосованием, это можно сделать по другим соображениям, но не как противовес шестому игроку.
2. На второй день два игрока конфликтовали, каждый считал другого черным, выставляли и голосовали друг против друга. Если они оба остались в игре, а ночью одного из них убили, второй уже не может уйти как противовес. Их конфликт был основан на интуиции, гарантированного вывода черного игрока вы не получите.
3. В игре без шерифа в критической ситуации вывели игрока, и игра не закончилась. Понятно, что ушел черный игрок. Черным игрок мог быть выведен и при первом голосовании, что мало вероятно. **Запомните: принцип противовеса нельзя применять.** Вам повезло, не упускайте свой шанс.

Согласно принципу противовеса вы должны вывести игрока, который выводил обоих. Забудьте. Это самый красивый игрок, вокруг которого красные должны сплотиться. Кто заговорит о том, что в противовес ушедшему игроку должен уйти из противоположной команды, – это черный игрок. Выводите, не задумываясь. Если в критической ситуации вы вывели игрока и игра не закончилась, то вы на шаг впереди. Черные выведут ночью красного игрока, это и есть противовес.

**В каких случаях действует стопроцентный принцип противовеса.**

1. Открылись два шерифа, один шериф ушел, второй должен уйти. Гарантированно игра продолжается, потому что один из них стопроцентный черный игрок. На самом деле принцип можно не применять, если второй шериф открыл плохо. Например, перед критической ситуацией убитый красный игрок проводит опрос, после которого открывается один шериф. В ходе обсуждения шериф дает какого-то игрока черным, после чего этот игрок открывается шерифом. В этом случае принцип противовеса не применяйте. Тот шериф, который открылся при опросе, и есть настоящий. Второй – притаившийся черный игрок, который не открывался лжешерифом, будучи не уверененным, что является проверенным черным игроком. Нельзя применять принцип противовеса и в том случае, когда проверенный шерифом черный игрок тоже открывается шерифом и дает свои проверки, при

## Глава 4. НЕКОТОРЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

---

этом красный игрок, проверенный им в первую ночь, показывает, что о проверке ему не дали знать. Здесь также нет двух шерифов.

Принцип противовеса применяется только тогда, когда есть малейшее сомнение между шерифами.

2. На второй день игрок сделал жесткий ход и своим ходом вывел другого игрока. На третий день за столом будут 8 или 7 игроков, т.е. критическая ситуация. Если при опросе другой шериф не открылся, продолжайте играть с единственным шерифом.

Если же открылся другой шериф, первый должен уйти как противовес игроку, которого он вывел.

При этом должен уйти именно он, а не кто-то из его команды. Предположим, лжешериф заявляет, что он вывел проверенного черного игрока номер 2, а в эту ночь проверил игрока номер 6, он красный.

Игрок номер 6 действительно может быть красным, выводя его вы проиграете. В противовес должен уйти он сам, либо проверенный черный игрок другого шерифа. Если второй шериф дал хотя бы одну черную проверку – не раздумывайте. Этот игрок и есть тот противовес, который должен покинуть стол. Оба шерифа остаются, и лжешериф рано или поздно попадет в тупик. Если один из шерифов ночью убивается, второй уходит как противовес и уже гарантированно за столом нет двух черных игроков.

Скорее будет промах, после которого поочередно выводите обоих шерифов. Разумнее сначала вы-

вести того шерифа, который уже на второй день сделал жесткий ход, и в него не стреляли.

3. Принцип противовеса – единственный способ выиграть игру без шерифа: в игре будут две команды, черные не стесняются голосовать вместе, красным придется рискнуть и объединиться. Вы не знаете, какая команда черная, какая красная. Но вы знаете принцип противовеса. Если ночью убили игрока из одной команды, днем выводите игрока из другой.

### 4.2. Как делить стол

Стол можно поделить как при четном количестве игроков, так и при нечетном. Принципиальная разница заключается в том, что при четном количестве можно поделить и после автокатастрофы, затем вывести обоих игроков, или обоих оставить. При нечетном количестве игроков после автокатастрофы стол не делится, один игрок непременно покидает игру.

Допустим, при девяти играх двое игроков набрали по три голоса, остальные руки ушли в сторону. При повторном голосовании другие кандидатуры не голосуются и один из игроков, попавших в автокатастрофу, покидает стол.

Обычно при нечетном количестве игроков стол делится между игроками лишь с одной целью – чтобы еще раз их услышать и сориентироваться, против кого голосовать. При четном количестве стол может делиться преднамеренно с целью вывода обоих игроков, но, как правило, для красных это к добру не приводит. Преднамеренно стол можно поделить при десяти или четырех играх.

**Деление стола при критической ситуации, когда за столом 8 или 6 игроков, – это форсированный выигрыш черных.**

Рассмотрим самый благоприятный случай для красных игроков, когда за столом остались шесть игроков, трое из которых являются проверенными красными. Например, сам шериф и два проверенных красных игрока. Парадоксально, но даже в этом случае стол гарантированно не делится.

Всем понятно, что если красным удастся поделить стол и вывести двух непроверенных игроков, игра математически выигryвается. Даже если за столом остался один черный игрок, ночью он стреляет в одного красного, после чего двое других его выводят днем.

Почему же нельзя гарантированно вывести двух игроков?

Например, игроки 1, 2 и 3 – непроверенные, 8, 9 и 10 – проверенные красные игроки. Понятно, что кандидатуры проверенных красных стоять не могут. Кто из непроверенных сделает такое выставление, он покидает игру. Должны быть выставлены две непроверенные кандидатуры. Делятся голоса так, чтобы оба игрока набрали по три голоса. Допустим, игроки номер 1 и 2 попали в автокатастрофу. Сможет ли черный игрок номер 3 сломать голосовку при повторном голосовании? По наставлению проверенных красных против игрока, который стоит первым в голосовке, голосуют двое непроверенных и один проверенный игрок.

Например, делится стол между игроками 1 и 2, первым голосуется против игрока номер 1. По указанию красных против него голосуют непроверенные игроки 2 и 3 вместе с десятым, а номер 1 вместе с номерами 8 и 9 голосует против игрока номер 3. Понятно, что сломать может только игрок номер 3, не проголосовав против первого. Поэтому игрок номер 8 страхует игрока номер 3.

Предположим, игрок номер 3 – черный. Если первым стоит кандидатура черного игрока, например, номер 1, третий игрок не голосует, а игрок номер 8 страхует, поставив свою руку третьей. Затем три голоса идут против игрока номер 2

## Глава 4. НЕКОТОРЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

---

(первый не сможет сломать голосовку против себя), после чего оба игрока выводятся голосованием. На первый взгляд все логично, но не совсем.

Алгоритм страховки предполагает, что, если против первого номера третий игрок не голосует, то игрок номер 8 страхует, т.е. голосует сам за первого.

Если же первый игрок красный, то после страховки восьмого игрока третий игрок ставит свою руку четвертой и ломает голосовку. Поэтому, если вопреки наставлениям третий игрок придерживает руку против первого игрока, красные игроки попадают в угадайку. Если не страховать – черные выигрывают, если игрок номер один черный, если страховать – черные выигрывают, если первый игрок красный. Кажется, что шанс выигрыша черных 50%, но в действительности шанс черных намного выше. Если при выставлении кандидатур черные игроки смогут выставить на голосование кандидатуру красного игрока первым, то их выигрыши практически будет стопроцентный.

Как видно из приведенного примера, даже при трех проверенных играх стол гарантированно не делится. Поэтому никогда нельзя ставить задачу вывода сразу двух игроков, когда за столом шесть или восемь игроков.

## Послесловие

### Несколько слов о мафклубах

По моим сведениям, всего в нескольких клубах играют в мафию по классическим правилам, близким к изложенным. Многих игра увлекает, и отсутствие методических указаний по игре не дает вновь созданным клубам обеспечить высокий уровень игры.

При всем многообразии можно выделить два типа мафклубов.

#### 1. Закрытые клубы.

Игроки платят ежемесячные членские взносы для оплаты услуг ведущего и других затрат. Хороший ведущий стоит достаточно дорого, но без него качественной игры не будет. Такой клуб не является коммерческим. Новых членов принимают по рекомендациям членов клуба, но разрешают садиться за стол только после того, как он будет регулярно посещать клуб и следить за играми. Кого-то допустят к играм через месяц, кого-то через три – все зависит от того, когда совет клуба решит, что он достаточно подготовлен, чтобы не испортить игру.

В таких клубах самый высокий уровень игры. Как правило, в игровой комнате находятся игроки и ведущий, видео- и аудио- сигналы поступают в просмотровую комнату, где желающие могут наблюдать за игрой, делиться впечатлениями, не мешая игре.

Существуют закрытые клубы, в которых игроки менее

## Послесловие

---

состоятельны, членские взносы не достаточны для содержания ведущего и других расходов.

- Члены клуба поочередно выполняют роль ведущего.
- 2. Коммерческие клубы.  
За стол сажают любого игрока, который готов заплатить за игру.

В Москве, чтобы поиграть, за одну игру платят от 150 до 250 рублей. В таких клубах хорошего игрока редко увидите, а играя друг с другом, новички никогда не постигнут тонкости игры. Часто в этих клубах игра мафии не имеет ничего общего с классическим вариантом.

Разумеется, что эти клубы назвать мафклубами не совсем корректно. Я как-то спрашивал одного из постоянных завсегдатаев такого клуба: «В чем его интерес?» Ответ простой: «Хочу поиграть, но сильно не напрягаться». Они играют в мафию, почти как в лотерею.

На сегодняшний день мне известны несколько клубов, в которых уровень игры достаточно высок. Клуб «Москва» существует более 10 лет и является законодателем и несомненным лидером, клубы «Консиглиери», «Омерта». Именно представители этих клубов вошли в финальную десятку на открытом чемпионате города Москвы, который проходил в ноябре 2009 года в Голден Паласе.

Каждый серьезный клуб определяет рейтинги игроков, по которым определяется лучший игрок месяца. К сожалению, на сегодняшний день не существует методики присвоения игрокам рейтингов, объективно отражающих их качество игры. К примеру, на чемпионате применялась система,

которая используется в клубе «Москва». После каждой игры игроки победившей команды получали по одному баллу, помимо этого лучший игрок получал дополнительно 0,75 балла, а за лучший ход давалось 0,5 балла.

Недостаток этого метода очевиден хотя бы потому, что игрок, убитый в первую ночь, получает один балл непонятно за что. В то же время игрок красной команды, который всю игру играл правильно, но проиграл из-за явной ошибки другого красного игрока, не получает баллов.

Автор считает, что для дальнейшего развития системы мафклубов необходимо объединение в рамках некоей ассоциации, которая утвердит единые правила игры и выработает объективную методику присвоения баллов и определения рейтингов игроков. Трудно спорить с тем, что определение лучшего игрока и лучшего хода вряд ли удастся произвести числовыми показателями. Но помимо них, можно предложить ряд действий игроков, которые положительно или отрицательно будут влиять на оценку его игры числовыми показателями. Для этого необходимо некоторым действиям игроков присвоить весовые коэффициенты.

Как и при любой задаче многокритериальной оптимизации, весовые коэффициенты должны определяться экспертами, т.е. лучшими игроками. При этом действия игрока могут оцениваться также с минусовым коэффициентом, если данное действие, по мнению экспертов, является результатом ошибки.

Присвоение весовых коэффициентов можно производить в диапазоне от 0 до 1, при этом чем больше действие

## Послесловие

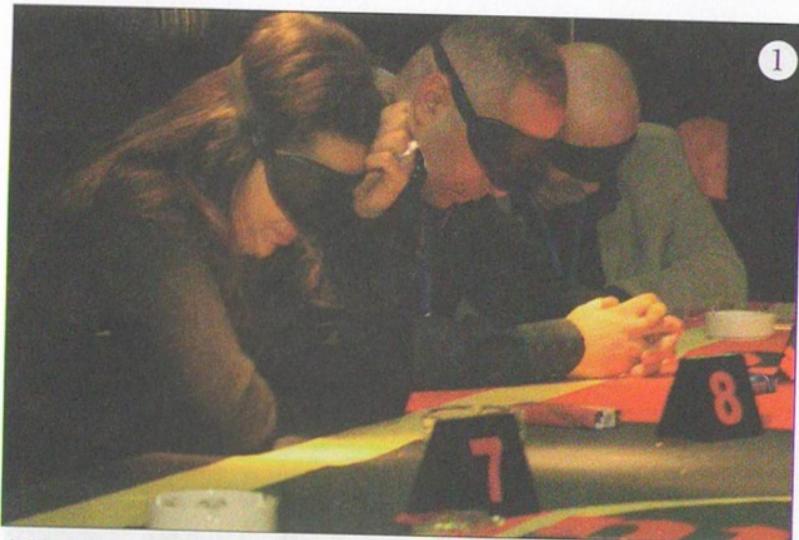
---

или ход игрока влияет на результат игры, тем больше должен быть коэффициент. Все действия должны быть такими, какие может отметить в своих записях ведущий или наблюдатель, если игра проходит в рамках турнира. Например, красный игрок получает балл с соответствующим коэффициентом, если голосует против непроверенного черного игрока, или получает балл с минусовым коэффициентом, если, будучи убитым, не производит опрос перед критической ситуацией, или получает очки, если прикрыл шерифа и его убили, или выиграл при угадайке. В свою очередь, черный игрок может получить минусовые очки, если в игре без шерифа своим голосом вывел черного игрока или промахнулся, если промах не запланированный, или получает плюсовые баллы, если своими действиями настолько окрасил своего черного, что тому в угадайке просто ничего не надо делать. Я привел всего лишь примеры, не претендуя на то, что именно эти, а не другие действия должны быть оценены. Последнее слово за экспертным советом. Возможны принципиально другие предложения по методике оценки действий игроков числовыми методами. В идеале этот вопрос должен рассматриваться в координационном совете ассоциации мафклубов, которая рано или поздно появится, судя по тому, какой интерес вызывает игра, и с какими темпами она распространяется.

Если кому-то прочитанное поможет постичь некоторые тонкости игры, автор не зря потерял время. И смеет надеяться, что книжка будет содействовать дальнейшей популяризации игры.

Все замечания и пожелания можно отправить на электронный адрес *Aslikyan@mail.ru*. Как председатель мафклуба «Биг Босс», автор готов участвовать в переговорах по созданию ассоциации мафклубов г. Москвы, также на базе клуба «Биг Босс» оказывать консультативную помощь при организации новых клубов, в частности в подготовке ведущих и проведения демонстрационных игр.

Открытый чемпионат г. Москвы  
Голден Палас, ноябрь 2009 г.

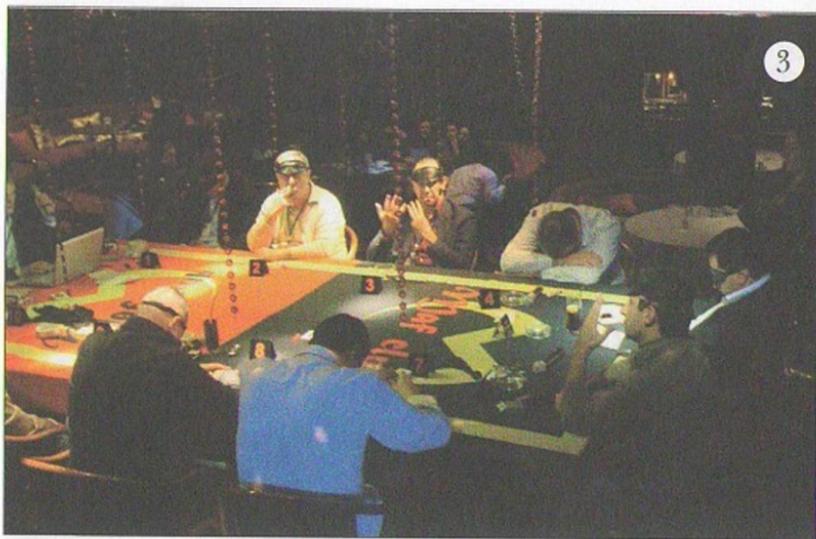


1. Ночь

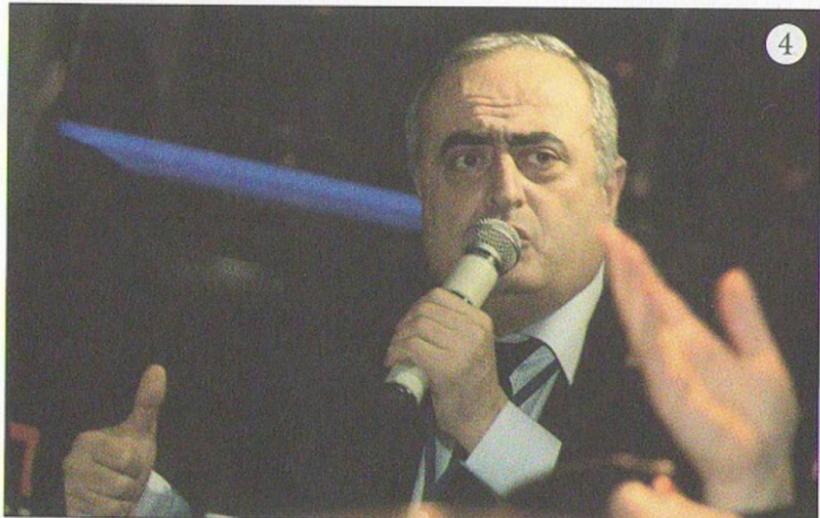
2. Карты, определяющие статус игрока, вытягивают с закрытыми глазами



Открытый чемпионат г. Москвы  
Голден Палас, ноябрь 2009 г.

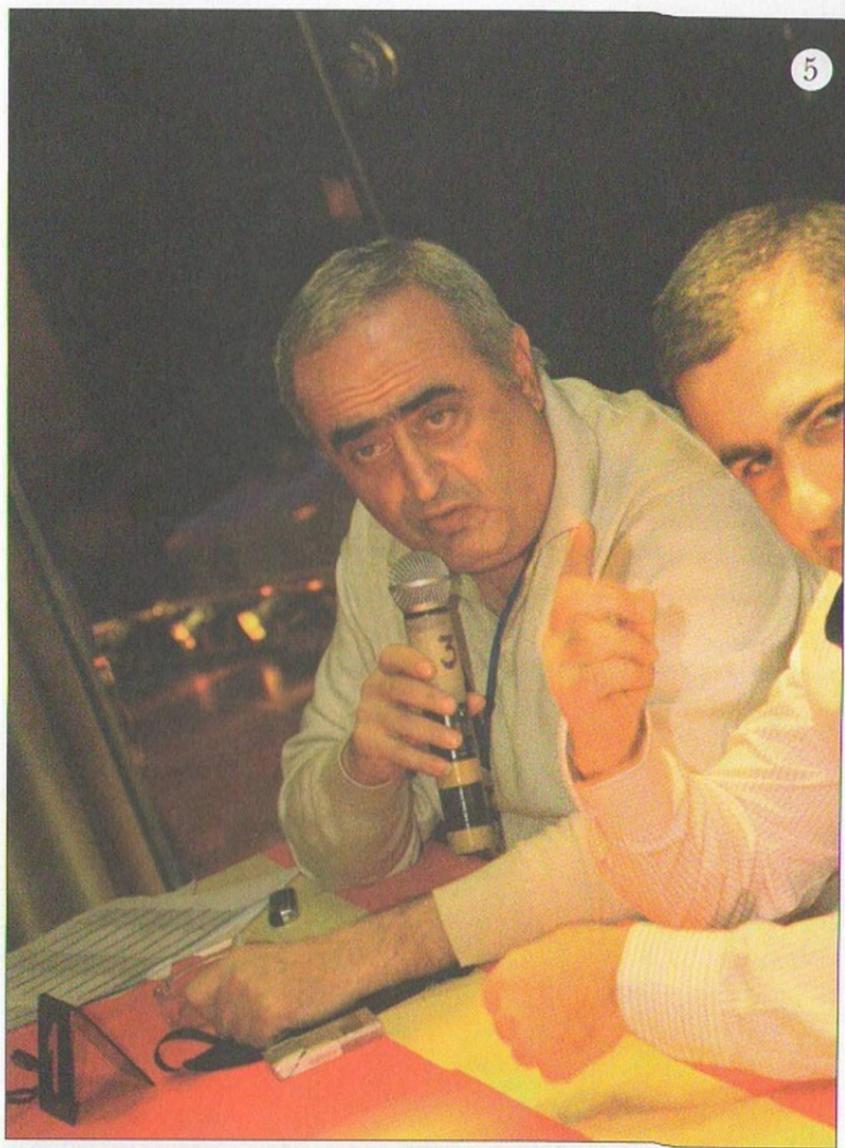


3. Чёрные игроки договариваются  
4. «Я выставляю кандидатуру игрока номер...»



Открытый чемпионат г. Москвы  
Голден Палас, ноябрь 2009 г.

5



5. Обсуждение первого дня начинает игрок №1 (Автор в финале чемпионата)

Открытый чемпионат г. Москвы  
Голден Палас, ноябрь 2009 г.



6. Лучший дон чемпионата Артур Карапетян выставляет кандидатуру на голосование. Слева самая молодая участница чемпионата Миленочка  
7. Голосование



Открытый чемпионат г. Москвы  
Голден Палас, ноябрь 2009 г.



8. Лучший участник чемпионата Сергей Джагинян

9. Саркис Эдвардс со своей песней «Мафия в городе» на банкете участников и гостей чемпионата в ресторане «Киликия»



Эдвард Асликян

Мафия  
правила, тактика и стратегия игры

Редактор – *В. Калугина*  
Корректор – *В. Коростелина*  
Верстка – *С. Сонько*



Подписано в печать 30.12.2009  
Гарнитура «NewBaskerville»  
Формат 70x100/32  
Бумага офсетная. Печать офсетная  
Печ. л. 2,5. Тираж 1000. Заказ № 9500

ООО «Издательство «ПЛАНЕТА», 2010  
107996, г. Москва, ул. Новая Басманская, д. 19, оф. 206  
[www.planetizdat.ru](http://www.planetizdat.ru) / e-mail: [info@planetizdat.ru](mailto:info@planetizdat.ru) / тел. (499) 261-85-80

Отпечатано в ордена Трудового Красного Знамени  
тиографии им. Скворцова-Степанова ФГУП  
Издательство «Известия»  
Управления делами Президента Российской Федерации  
Генеральный директор Э.А. Галумов  
127994, ГСП-4, г. Москва, К-6, Пушкинская пл., д.5.  
Тел. 694-36-36, 694-30-30, e-mail:[izd.izv@ru.net](mailto:izd.izv@ru.net)

# ресторан Киликия



средиземноморская и армянская кухня



[restorankilikya.ru](http://restorankilikya.ru)

ков и банкетов по телефону:

7 (499) 612 68 88

ул. Академика Андропова, д. 25 в, стр. 2

метро: Коломенская

Каждый этап игры условно разделяется на ночь и день. Игра начинается с ночи. Когда ведущий объявляет ночь, игроки надевают маски и поочередно вытягивают жребий – специальные карты, определяющие их статус в данной игре. Таким образом, жребий разделяет игроков на красных и черных.

Как только все игроки вытянули карты, ведущий объявляет:

- Всем игрокам низко опустить головы, мафия просыпается и договаривается.**

Троє черных игроков снимают маски и договариваются. Договорка производится без слов, дон на пальцах показывает номера игроков, которых убивают в первые три ночи. При этом громко включается музыка. Время договорки – одна минута. По истечении 50 секунд ведущий обозначает время – произносит вслух 10 секунд, по окончании которых он объявляет:

- Мафия закрывает глаза, дон знакомится со мной (дон поднимает руку), шериф знакомится со мной (шериф может открыть глаза и в течение одной минуты наблюдать за игроками, либо просто поднимает руку), наступило утро (все снимают маски), слово имеет игрок номер один.**

Поочередно все 10 игроков получают право поговорить в течение одной минуты. За отведенную минуту каждый игрок постараётся убедить остальных, что является красным игроком, высказать свои соображения о цвете игроков, говоривших до него. В течение своей минуты игрок имеет право выставить на голосование для вывода из игры любого одного игрока.

## Глава 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждый раз до завершения минуты ведущий обязан обозначить, что осталось 10 секунд.

В первый день, если выставлена на голосование только одна кандидатура, за нее не голосуют, игрок остается в игре, и ведущий объявляет ночь. Голосование происходит, если выдвинуты две или более кандидатуры. Игрок, набравший наибольшее количество голосов, покидает игру. Ему предоставляется одна минута для последнего слова, после чего ведущий объявляет ночь.

Все надевают маски, мафия «выходит на охоту».

Ведущий объявляет:

- Мафия проходит рядом с игроками под номерами один, два, ... десять.

Чтобы «убить» игрока, черный игрок должен имитировать выстрел поднятой рукой в тот момент, когда ведущий произносит номер игрока. Если все черные игроки одновременно стреляют в одного и того же игрока, он считается убитым.

После этого ведущий объявляет:

- Открывает глаза дон и ищет шерифа.

Дон на пальцах показывает ведущему номер игрока, которого он проверяет. Ведущий кивком головы подтверждает догадку дона либо отрицает, после чего дон надевает маску.

Затем ведущий объявляет:

- Дон удаляется, открывает глаза шериф и ищет черных игроков.

Шериф открывает глаза и на пальцах показывает ведущему номер игрока, которого он считает черным. Точно

так же, кивком головы ведущий подтверждает или отрицает проверку шерифа. И дон и шериф за одну ночь могут проверить только одного игрока. После завершения проверки ведущий объявляет день.

Если ночью был убит игрок, ведущий предоставляет ему последнюю минуту. После чего начинается обсуждение второго дня. Если мафия промахнулась, т.е. черные игроки стреляли в разных игроков, ведущий объявляет о промахе, и начинается обсуждение второго дня с игрока номер 2.

На следующий день обсуждение начинается с игрока номер 3 и т.д

Игра заканчивается победой красных, если за столом не осталось черных игроков, или победой черных, если за столом останется одинаковое число черных и красных игроков. Это следует из правил голосования, согласно которым, если два игрока набирают одинаковое количество голосов, ведущий ставит на голосование вопрос о выводе из игры обоих игроков одновременно. При равном количестве голосов – оба игрока остаются. Поэтому понятно, что при равном количестве красных и черных игроков, красные голосованием не смогут вывести черного, в то время, как черные ночью могут убить любого.

В игре есть процедуры, которые четко регламентированы и должны соблюдаться.

## Глава 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

### 1.2 Термины и определения

Человеку, посетившему мафклуб в первый раз, покажется странным лексикон игроков, создастся впечатление, что игроки плохо владеют русским языком. На самом деле это определяется регламентом игры, когда в отведенную минуту игрок желает выдать как можно больше информации.

Представьте такую речь игрока: «Я предлагаю выставить кандидатуры игроков номер 5 и номер 8 и проголосовать так, чтобы оба игрока набрали одинаковое количество голосов». Вместо этого игрок произносит: «Предлагаю поделить стол между номерами 5 и 8».

Желание быть лаконичным привело к использованию следующей терминологии:

**Договорка** – процесс, в котором черные игроки ночью договариваются, в кого стрелять.

**Голосовка** – голосование за каждую из выставленных кандидатур.

Участник, получивший наибольшее количество голосов, покидает игру

**Делить стол** – голосование, при котором два или более игроков получили равное количество голосов.

**Отвести руку –**

проголосовать так, чтобы вашим голосом игрок не покинул игру, например, один проголосовать против какого-либо игрока.

**Автокатастрофа –**

если два или более игроков получили при голосовании одинаковое количество голосов.

**Лжешериф –**

черный игрок, который открывается шерифом.

**Угадайка –**

ситуация, когда за столом остались три или четыре игрока, среди них один черный. Для вывода последнего черного игрока нет достаточной информации.

В какой-то мере приходится угадывать.

**Критическая ситуация –**

ситуация, когда вывод из игры любого красного игрока приводит к поражению красной команды

**Шериф дал игрока**

**черным или красным –**

шериф озвучил результаты ночных проверок, т.е. какой игрок оказался черным игроком, а какой – красным.

## Глава 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

---

Никогда игрок не скажет, что для всех игроков, сидящих за столом, он является красным игроком. Вместо этого он говорит: «Для всего стола – я красный, или стол считает меня черным».

Разумеется, стол не может никого считать красным или черным игроком, тем не менее, такие термины используются, и мы их будем придерживаться.

### 1.3 Выставление

Если игрок хочет выставить на голосование какого-либо игрока, например, номер 5, он должен объявить: «Я выставляю кандидатуру игрока под номером пять». Если ведущий сказал: «Принято», – это значит кандидатура не была ранее выставлена. Если же ведущий молчит, то либо выставление производится не по процедуре, либо кандидатура игрока уже выставлена до вас.

Если процедура не соблюдена, ведущий не принимает кандидатуру на голосование. Неискушенным в игре выставление четко по процедуре может показаться излишним. Жесткое соблюдение процедуры выставления и голосования продиктовано характером самой игры. Нередко черный игрок выставляет другого черного игрока специально с нарушением процедуры, чтобы кандидатура не была принята. Понятно, что при этом он будет возмущаться своей оплошностью, но постоянно будет доказывать свою красноту тем, что он выставлял черного игрока.

В течение своей минуты игрок может отозвать выставленную им кандидатуру. Для отзыва кандидатуры игрок произносит: «Я отзываю кандидатуру игрока номер пять», – после этого он может выставить на голосование кандидатуру другого игрока.

### 1.4 Голосование

Как уже было сказано, если в первый день выставлена одна кандидатура, голосование не производится. Во второй и последующие дни, если выставлена только одна кандидатура, игрок покидает игру без голосования. При выставлении двух и более игроков голосование производится в порядке их выдвижения после обсуждения дня. Перед началом голосования ведущий напоминает, какие кандидатуры и в какой последовательности будут голосоваться. Например: «На голосование выставлены кандидатуры игроков под номерами десять, два, один, четыре и пять. Повторяю, десять, два, один, четыре и пять».

Каждому игроку голосовать можно только за одну кандидатуру, ставя на стол руку с поднятым вверх большим пальцем. На голосование отводится 2 секунды после того, как ведущий озвучил номер игрока. По истечении двух секунд ведущий произносит «спасибо». Рука, поставленная одновременно со словом «спасибо», или после него, не зачитывается. **Если игрок не проголосовал, его голос зачитывается игроку, кандидатура которого голосуется последним.**

Это важно знать начинающим игрокам, боясь ошибиться, они не голосуют, тем самым отдают свой голос против последнего игрока, выставленного на голосование.

Мы уже говорили о том, что при автокатастрофе производится повторное голосование, после которого оба игрока покидают стол или остаются в игре.

Следующее правило, которое автор убедительно рекомендует использовать в мафклубах, исключает возможность нечестного выигрыша, когда игрок покидает игру черным или красным монстром.

**Монстром называется игрок, который специально покидает игру, получая четыре замечания, чтобы его команда гарантированно выиграла.**

Предположим, за столом остались пять игроков, трое красных и два черных, один из которых проверенный. Красные игроки выставляют кандидатуру проверенного черного и ждут голосования, тот, в свою очередь, выставляет кандидатуру красного игрока, специально получает четыре предупреждения и удаляется. Красный игрок покидает игру без голосования, так как его кандидатура остается единственной. После этого за столом остаются три игрока, ночью один из красных стреляется и черные выигрывают.

Красный игрок также может покинуть игру монстром и гарантированно обеспечить выигрыш своей команды. Например, за столом остались шесть игроков: шериф, два проверенных красных и трое непроверенных. Такая же критическая ситуация, поскольку вывод красного игрока означает проигрыш.

Ночью черные стреляют в одного из проверенных красных, и днем остаются два черных и два красных игрока.

Если же красный игрок уйдет за четыре предупреждения, остальные красные тремя голосами выведут одного из черных, а после ночного убийства за столом останутся два проверенных красных и один черный игрок. Победа красных.

## Глава 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

---

Против черного монстра можно бороться, против красного – невозможно.

Для того, чтобы черный монстр не покинул игру и не вывел вместе с собой из игры одного из красных, необходимо выставить вместе с его кандидатурой всех непроверенных игроков.

В разных мафклубах монстров наказывают, лишая права нескольких игр в их присутствии. Тем не менее, даже это не останавливает монстров – соблазн выигрыша достаточно велик.

Чтобы исключить нечестный выигрыш со стороны монстров, необходимо ввести правило, согласно которому:

- если в критической ситуации, даже при выставлении кандидатур, игрок покидает игру за четыре замечания, ведущий объявляет голосование законченным, и наступает ночь.

Вышеуказанное правило является гарантией того, что монстр как понятие исчезнет, поскольку удаленный игрок не сможет никого с собой вывести.

### 1.5 Регламент

#### 1. Обсуждение и голосование.

Каждый игрок имеет право обсуждения только в течение минуты, предоставленной ему ведущим.

Игрок, попавший в автокатастрофу, получает тридцать секунд для обсуждения перед повторным голосованием.

Игрок, убитый ночью либо выведенный из игры голосованием, получает право последнего слова в течение одной минуты.

## 2. Предупреждения.

Игрок получает предупреждение:

- за любое высказывание вне отведенной ему минуты;
- за любое произношение слова «честно»;
- за жестикуляцию после того, как ведущий объявил ночь;
- за излишнюю жестикуляцию в процессе обсуждения;
- за отдергивание руки при голосовании.

Во многих клубах за отдергивание руки игрок удаляется.

На самом деле это необоснованно жесткое наказание.

**Игрок должен получить предупреждение, а его голос быть засчитан.**

**Скрытое предупреждение** – получает ночью шериф, если после проверки нашел красного игрока и касанием дал знать. Ведущий показывает шериfu, что он получил предупреждение, но не озвучивает, поскольку эта информация может повлиять на ход игры.

## 3. Удаление

Игрок удаляется из игры в следующих случаях:

- за любую клятву, в том числе за словосочетание «честное слово», подтверждающее его цвет;
- если ночью показывает шериfu либо дону номер игрока для проверки;
- если черные игроки касаются при стрельбе;
- если получил четыре предупреждения;
- если во время игры вышел из-за стола.

## Глава 2. ВЫ КРАСНЫЙ ИГРОК

---

### 2.1 Первый день красного игрока

Черные игроки уже друг друга знают и договорились, кого в какую ночь стрелять, красный игрок знает только свой цвет.

Как считают опытные игроки, самой интересной является игра, когда вы вытянули карту так называемого простого красного игрока. Вы открыли глаза, за столом еще девять игроков, каждый из которых будет убеждать вас, что он красный игрок, и ваша задача – сделать выводы и правильно голосовать.

На чем базируется игра простого красного игрока?

Как правило, неопытные игроки считают, что главным для определения черных игроков является интуиция. Эти игроки уже на первом круге обсуждения определяют для себя черных игроков и всю игру играют против них.

Уверяю вас, что один такой красный игрок может испортить игру всей красной команды. Интуиция игрока, его способность психологического анализа может быть использована только на первом круге обсуждения, исключительно для недоверия к какому-либо игроку, но ни в коем случае не для того, чтобы сделать окончательный вывод о цвете игрока. Поверьте, если за столом сидит опытный игрок, никогда вы по манере разговора не сможете определить его цвет. Поэтому слушайте не то, кто как говорит и как смотрит, а постараитесь запомнить, кто на каком круге кого выставлял и против кого голосовал. Опытные игроки считают, что простой красный игрок должен опираться