

Учебное пособие

Дмитрий Новик



Мафия в стиле

**ДЗЕН**

Победные стратегии  
Классическая мафия

**Дмитрий Новик**

# **Мафия в стиле Дзен. Победные стратегии. Классическая мафия**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=28951431](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=28951431)*

*ISBN 9785449029379*

## **Аннотация**

Самое полное издание о классической мафии, существующее на сегодняшний день. Благодаря книге вы не только разберетесь в основах игры Мафия, узнаете стратегии, тактики и варианты отыгрыша различных ролей, но и узнаете практически все о том, как находить «черных», «красных», «состреливаться онлайн», «убивать шерифа до критики», «играть по позиции» и многое, многое другое, без чего не обходится практически ни один игровой вечер.

# Содержание

I. Вводная часть	5
Вступительное слово	5
Как читать книгу	7
Классическая «Мафия»	13
Абсолютное знание	16
Простые советы малоопытному игроку	21
Убийцы роста уровня игры	33
Три главные концепции в игре	38
Пассажи́рство и звёздная болезнь	43
II. Основы принятия решений	49
Введение в школы игры	49
Игра по логике: счёт	52
Игра по логике: позиция	57
Игра по невербальному поведению:	73
эмоционал	
Игра по представлению об игре: метаигра	89
Иные методы нахождения мафии и мирных	106
Качественные решения	111
Конец ознакомительного фрагмента.	116

# Мафия в стиле Дзен Победные стратегии. Классическая мафия

**Дмитрий Новик**

*Дизайнер обложки* Вадим Семин

*Дизайнер обложки* Вячеслав Суров

*Редактор* Александра Сикорина

*Редактор* Оксана Свиблова

*Редактор* Светлана Семенова

© Дмитрий Новик, 2020

© Вадим Семин, дизайн обложки, 2020

© Вячеслав Суров, дизайн обложки, 2020

ISBN 978-5-4490-2937-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

# I. Вводная часть

## Вступительное слово

*Вначале был город, и имя ему было город N.  
Евангелие от Матфея*

У меня для вас три новости: хорошая, плохая и та, над которой стоит подумать.

Первое известие заключается в том, что вы начали читать самую лучшую книгу по мафиозной тематике, превышающую сто страниц. Всё просто: единственная в своём роде, потому и лучшая<sup>1</sup>. Я постарался вложить всю свою любовь к игре, весь свой опыт для комфортного восприятия информации.

Вторая новость состоит в том, что вас обманули. Красочная обложка и броское название – лишь ширма для привлечения внимания. Дело в том, что никакого «дзена» с медитациями и наставлениями, как вам жить, здесь не будет. Вернее, его столько же, сколько на этикетке коробки с зефиром, бутылке рома или в раскраске для самых маленьких. Попросту говоря, в книге духовных практик ровно столь-

---

<sup>1</sup> Имеется в виду замечательная книга Эдварда Асликяна «Мафия. Правила, тактика и стратегия игры». Её объём меньше 100 страниц.

ко, сколько вы сможете найти. С тем же успехом названиями могли бы быть: «Отец, Сын и Святой Дух. Победа три в три»<sup>2</sup>, «Как не быть объектом чужого мата» или «Кто виноват и что делать? Откровения Шерифа». Название неважно, главное – содержание, о котором говорит фраза «Победные стратегии». И хотя тем будет затронуто очень много, именно это словосочетание характеризует основную идею книги.

Вас провели и со вступительной цитатой (эпиграфом): в Евангелии от Матфея подобных слов нет. Ещё до старта полноценной первой главы наврали с три короба во вступительном слове. Как настроение? Надеюсь, что отличное, ибо обводить вокруг пальца в играх в «Мафию» вас будут регулярно, получайте удовольствие.

Самой главной задачей книги я считаю выработку у вас своего уникального стиля, что сделает вашу игру сильной, осмысленной и запоминающейся. Для этого в книге будут даны все виды стратегий, тактик и оружия для любой из команд, известные сообществу или придуманные мной на данный момент. Зная основы и имея понимание игровой механики, механизма принятия решений и эффективных стратегий, вы сможете в дальнейшем отклоняться от «игры по книжке» без ущерба результативности. Потом разовьёте что-то своё. Сначала – понимание (крепкий фундамент), затем – импровизация (уникальность)!

---

<sup>2</sup> Победа три в три – ситуация, когда команда мафии выигрывает, не потеряв ни одного члена своей команды.

# Как читать книгу

– Я прочитала 100 500 книг по тайм-менеджменту, управлению персоналом и программированию!

– Дайте мне уже картошку фри и бигмак, пожалуйста!

*Слишком жизненная история*

Будучи идеалистом, я всерьёз рассчитываю на то, что для тебя, дорогой читатель, данная книга станет удивительным путешествием по миру «Мафии». Кто бы что ни говорил о том, что 95% людей не умеют воспринимать информацию, я верю в умение делать выводы или обогащать свой опыт посредством работы над книгой. Ведь то, что вы её сейчас читаете, уже говорит об умении мыслить, извлекать из текста полезную информацию, развивать себя. Со своей стороны гарантирую, что сделал всё, чтобы эти цели были осуществлены на 100%. В своей жизни читал много, но слишком мало книг действительно учили меня учиться, *применять навыки на основе изученного*. Без этого золотого зерна буквы – просто текст, а с ним – рабочая модель. И я с гордостью представляю книгу, текст которой сам обогащает ваш опыт. Слова и предложения, формулировки построены таким образом, чтобы было возможно обойти барьеры между книгой и разумом. Позволить новому опыту быть частью вашего арсенала

стратегий. Однако это не всё, ведь главный ключ – ваше собственное желание что-то найти для себя на страницах этой книги, получить результаты!

**Результат от книги = качественный материал + желание играть лучше.**

Только вы сами сможете взять из неё столько, сколько нужно. Помощью в освоении стратегий будет интерес, жажда нового, осмысление, концентрация и желание, *желание* улучшить себя и свою игру. Если после каждой главы вы будете смотреть на «Мафию» несколько иным взглядом, отличным от того, с которым начинали читать, то, стало быть, у вас получилось использовать эту книгу по назначению. Последовательность текста тут не абы какая: каждый блок отвечает за что-то своё, а вместе они образуют единую структуру книги. Организованный текст читать гораздо приятнее, чем хаотичный. Верно?

**Структура каждой главы в книге следующая.**

### ***1. Название главы***

Нужно для навигации по книге. При наличии сложности в исполнении приёмов и тактик, трудностей на определённом этапе игры или проблем отыгрыша конкретной роли можно быстро найти соответствующий материал и оживить в памяти то, что могло быть усвоено не сразу.

## 2. Эпиграф

Чтобы хорошо играть как за мирного жителя, так и за мафию, вам необходимо понимать, что именно говорят и имеют в виду окружающие вас игроки. Например, красному<sup>3</sup> игроку данное умение поможет по речам находить мафию и игроков своей команды, Дону (предводителю чёрной<sup>4</sup> команды) – без проверки вычислять Шерифа среди мирных жителей. Для тренировки этого навыка у вас есть цитата, приведённая в качестве эпиграфа. Проанализируйте её. Для чего она здесь, на какие аспекты главы указывает? В чём заключается её возможный юмор/остроумие? Между прочим, на турнирах одним из значимых преимуществ прокачки понимания ближнего является умение отличать плохо говорящего мирного от мафии.

## 3. Основная информация

Эта часть повествует о сути разбираемого игрового приёма, его применении и других связанных с ним вещах, которые помогут вам лучше играть. Лайфхак: если во время

---

<sup>3</sup> Красный – обозначение игрока команды мирного города (обычный мирный житель или Шериф).

<sup>4</sup> Чёрный – обозначение игрока команды мафии (обычная мафия или Дон).

прочтения вы применяете визуализацию<sup>5</sup>, то это в разы усилит качество восприятия книги. Прогоняете пять раз стратегию в голове, представляя ситуации, как будто вы уже сделали её частью своего арсенала, и навык тут же интегрируется в вас. Разумеется, весь материал необходимо обкатать на живых встречах. В конечном итоге именно практика закрепит и улучшит ваши умения.

#### ***4. Пояснение – применение***

В конце глав кратко изложено самое важное из материала главы. Иногда эти формулировки дополняют материал, освещая его с другой стороны.

#### ***5. Вопросы***

Этому пункту стоит уделить особое внимание. Дело в том, что данная книга является своеобразным тренингом, и, как было анонсировано в предыдущей главе, одна из ключевых задач – раскатать вашу игру, сделать её яркой и индивидуальной. Сформировать понимание игры, от которого вы сможете отталкиваться. ***40% всей книги заключается в ваших собственных ответах на вопросы после глав.*** Я специально оставлял пустоты, чтобы сквозь призму работы над

---

<sup>5</sup> Исполнение стратегий, варианты речей или другие приёмы у себя в голове от первого лица в виде картинок, звуков и чувств.

вопросами вы пришли к выводам, поработали и дополнили свой опыт. Даже более того: фокусирование внимания на вопросе само по себе активизирует поиск ответа на него. Подсознательно. Знаете, почему нам нравится то или иное произведение? Мы нашли в нём ответ на свой вопрос. Может быть, это какое-то поведение, может, знание, может, красота. Получая ответ на внутренний запрос, мы испытываем ощущение гармонии, как будто в мозаику вставлен недостающий пазл. Именно поэтому важно формулировать вопросы и задавать их себе.

### *Применение*

1. Работа над книгой улучшит ваши навыки намного ощутимее, чем обычное чтение текста.
2. Понимание минуты других людей даст вам возможность отличать игроков со слабыми речами от мафии, искусно собирать красную команду и вычислять чёрных игроков по позиции. Доном находить Шерифа без проверок, впустую не проверять главного мафиози, зная, что он и так вскрыется<sup>6</sup> против вас.

### *Вопросы*

---

<sup>6</sup> Вскрыться – показать/сказать/заявить столу, что в текущей игре вам досталась роль Шерифа. Может выполняться любым игроком в зависимости от ситуации.

1. Как умение понимать то, что именно говорят окружающие, помогает в игре за мафию, Шерифа и мирного жителя? Приведите примеры.

2. В прошлой главе было предложено задуматься о трёх новостях. Какая третья?<sup>7</sup>

3. Можете ли вы сходу назвать, какие три темы затронуты в эпиграфе? Вы ознакомились с этой информацией несколько минут назад. Этот вопрос иллюстрирует важность проработки материала для его лучшего запоминания и степень осознанности.

4. В чём юмор эпиграфа к этой главе?

Ответили на вопросы? Идём дальше!

---

<sup>7</sup> Если вы в своё время не сделали паузу и не задумались о том, что во вступительном слове что-то не в порядке, то срочно соберитесь! Мы ещё даже до стратегий не дошли. Фокус внимания должен быть. Вдруг я говорю что-то неправильное? Вдруг неправ? Каждый тезис нужно разбирать!

# Классическая «Мафия»

*Дон: От нашей семьи остались крохи...*

*Мафиози 1: Они все обезумели! Ищут и вешают нас только потому, что мы имеем другой цвет. Да ещё их возжак выслеживает нас по ночам, они называют его Шерифом. Как остроумно!*

*Мафиози 2: Нас всего трое, а их как минимум в два раза больше!*

*Дон: Мы должны попытаться выжить! Берите ружья!*

*Завязка*

Классическая «Мафия» – лучшая ролевая интеллектуально-психологическая игра из ныне существующих. Суть её состоит в противостоянии разрозненного большинства (мирных) и организованного меньшинства (мафии). В зависимости от выпавшей роли каждому игроку суждено участвовать в этой борьбе за ту или иную сторону. Каждая партия – целый мир, маленькая, отдельно взятая жизнь, история, которую можно проживать снова и снова в разных вариациях.

Классическая «Мафия» в отличие от других вариаций игры завоевала большую популярность благодаря наличию сложной, глубокой логики, великолепному игровому и сюжетному балансу. Десять игроков и отсутствие вскрытия ролей позволяют осмысливать взаимосвязи между выбывшими

и оставшимися игроками. Делать глубокие выводы на основе объединения и связывания между собой разных блоков информации. Поминутная речь каждого позволяет без помех быть услышанным, чёткое голосование – осмыслить как цвет выбывшего игрока, так и тех, кто по нему голосует. Сама динамика внутри чёрной команды намного интереснее версии правил со множеством ролей.

## **Что же может дать нам классика?**

Доведение до совершенства ораторского мастерства, овладение искусством импровизации, развитие памяти и концентрации, закалка силы воли, повышение коммуникативности, устойчивость к стрессам, прокачка всех качеств, связанных с общением. Практически идеальный инструмент развития.

В копилку достоинств игры можно добавить драйв, эмоциональную разрядку, разгадывание загадок. Можно найти себе хороших друзей или даже пару! И это помимо получения самого удовольствия от партий, ведь вы и актёр, и зритель одновременно.

## *Применение*

Если вдруг игра утратит для вас свои краски в силу какого-либо конфликта, нехватки времени или чего-то ещё,

вспомните о тех благах, которые может вам дать классическая «Мафия».

### *Вопросы*

1. Какие навыки вы развиваете посредством игры, какие вы планируете улучшить?
2. Как оценивает вас противоположный пол за игровым столом? В выгодном ли свете? (Вопрос с подвохом на дополнительную мотивацию.)
3. Какие сильные стороны команды мафии?
4. Какие сильные стороны у мирной команды?
5. Как вы определяете, является ли игрок чёрным? В каком проценте случаев ваш выбор верен?
6. По каким критериям вы находите мирного игрока? Как часто верно?

# Абсолютное знание

*– Какова вероятность вытянуть карту Дона на первом слоте при выборе ролей?*

*– 50%! Либо вытяну, либо не вытяну!*

*Старая история в мафиозных тонах*

Обладая знаниями, почерпнутыми из этой книги, вы сможете выигрывать в 100% игр за чёрную карту, за красных – выносить мафию в десяти случаях из десяти, прицельно снимая оппонентов из противоположной команды решающей рукой. За Дона «пули» в Шерифа станут самонаводящимися.

Абзац выше – это, конечно же, враньё. В игре «Мафия» не существует универсальных приёмов вычисления чёрных или нахождения Шерифа, которые работают всегда и на всех. Мы имеем дело с поведением других людей, интерпретациями, настройками, характерными для конкретных игроков чертами, которые могут отличаться друг от друга чуть ли не противоположным образом. Поведение изменчиво, и фактов на самом деле очень мало.

Чтобы глубже понять ситуацию, рассмотрим два примера.

1. Игрок прикрыл настоящего Шерифа с чёрной проверкой, но так сошлось, что Дон нашёл его в первую ночь и убил. После этого наш герой вывел своей рукой ещё двух непроверенных игроков (итого точно две мафии в текущей партии),

не делал ошибок в речи и каждый свой ход правильно аргументировал. Он мирный?

2. Вы – Шериф с двумя красными проверками и понимаете, что на голосовании при девяти ушёл мирный житель (против него голосовала мафия). В городе есть ещё один игрок, назвавшийся вашей ролью. Вы его выгоняете<sup>8</sup>. Игра продолжится?

Дело в том, что в обоих случаях нет однозначного ответа. В первом случае наш герой может быть мафией, которая вывела всех своих подельников для усиления собственной позиции к концу игры. В следующем примере второй Шериф мог просто кого-то прикрывать<sup>9</sup> и не отказаться от своей роли<sup>10</sup>. Или просто решил сделать так, ибо захотел. Оба примера из реальной игровой практики.

Поэтому давайте будем адекватными по отношению к универсальным приёмам и начнём *повышать процент побед, правильных решений*. На дистанции в первом при-

---

<sup>8</sup> Среди двух Шерифов есть один мирный и один из мафии. Вы знаете, что являетесь настоящим Шерифом, ваша карта красная. Второй шериф имеет чёрную карту. Это самая что ни на есть простая логика. Это пояснение для новичков: введение же.

<sup>9</sup> Прикрыть – назваться Шерифом и дать информацию по его проверке. Прикрывая, появляется вероятность продлить жизнь настоящего лидера мирных ещё на одну ночь.

<sup>10</sup> Это является грубой ошибкой.

мере игрок будет мирным, во втором случае – мафией.

Для начала необходимо понять, как мы находим мафию – без прикрас. Обычно за столом мы имеем ситуацию, приведённую ниже, любого типа.

*Первый игрок промямлил что-то скомканное, второй игрок назвал первого чёрным, третий игрок назвал красным второго, четвёртый игрок сказал, что возьмёт в красную команду только первого, так как среди второго и третьего игроков есть чёрный.*

Объясните, как здесь найти мафию... один там чёрный игрок, два или, может, три? Чтобы хоть как-то наметить цвета, в дело вступают трактовки, наблюдения, анализ прошлого поведения, следствия из речей.

При этом существуют три основные когнитивные искажения в мафии, которые так или иначе присущи всем игрокам без исключения. Однако чем больше опыта вы имеете, тем более качественно работают инструменты нахождения чёрных, ведь подсознание само запоминает и отбирает то, что работает, отсеивает неэффективные стратегии<sup>11</sup>.

В деле интерпретаций слабыми местами являются следующие.

---

<sup>11</sup> Имеется в виду средний адекватный человек в вакууме. Да, бывают необучаемые люди. Но думаю, что вы к их числу не принадлежите.

**1. Восприятие собственных действий** (игрок может не понимать, что его поступки будут оценены с точки зрения поведения мафии).

Помню, как меня однажды посчитали чёрным из-за того, что я долго смотрел на игрока, не отрывая глаз. В другой партии – потому что не дал цвета игрокам #1, #2, #3 на четвёртом слоте. В третьем случае несколько мирных сыграли против меня из-за того, что я выглядел вялым и усталым (просто болела голова).

В мафии *важно не то, что мы говорим, а то, как эти действия трактуют, к каким результатам приводят.* Нужно формировать у других ваш образ как красного игрока, это важно!

**2. Помехи в реализации задуманного** (из-за стресса или других препятствий действие совершается не так, как было задумано, *по-чёрному*).

Игрок думает, что говорит хорошо, даёт адекватную позицию, но в силу зажимов, дефектов речи, настроения или других факторов выдает не то и не так, как задумывал. Искажённо.

**3. Неверное восприятие чужих действий.**

Мало вести себя мирно, важно и других оценивать правильно. Необходимо выработать у себя навыки выявления игроков своей и чужой команды.

Опытный игрок, в отличие от новичка, находит игроков своей команды с высокой степенью точности. Хороший игрок понимает свой имидж за игровым столом и ведёт себя с учётом того, как его воспринимают. Лучший же, сочетая эти параметры, выдаёт по желанию хорошую логику, эмоции, и его игра мирным жителем практически неотличима от мафии.

### *Применение*

1. Отслеживайте собственные действия, насколько они «красные» в глазах города.
2. Улучшайте то, как вы говорите и что говорите.
3. Отбирайте то, что работает при оценке мафии, а что нет.

### *Вопросы*

1. На что в игре можно опереться как на абсолютное, без угрозы обмана? Перечислите!
2. Как отличить чёрный ход от красного?

# Простые советы малоопытному игроку

*– Вытянул карту Шерифа. Город подозревал в черноте. Ночью проверил сам себя, ну, чтобы спокойно смотреть в завтрашний день.  
С просторов интернета*

Не надо ждать конца книги, накапливая книжный опыт. Лучшее, что вы можете сделать для улучшения своей игры, – опробовать себя «боем». После этой главы идите в любой из клубов по игре в «Мафию» в вашем городе или проверьте свои силы в интернете<sup>12</sup>. Проработка главы даст уверенность, что вы не подведёте свою команду из-за технических ошибок. Это позволит вам не быть закиданными ссаными тряпками на критическом круге или не быть выведенным при девяти игроках за неопытность (лучше попроситься с плохим игроком на некритическом круге, нежели потом, благодаря его «усилиям», проиграть).

## **Путь от новичка до мастера следующий:**

*1) выучиваете жесты и договорки, чтобы их знать и применять;*

---

<sup>12</sup> Сайт для игры в «Мафию» – [inetmafia.ru](http://inetmafia.ru).

2) *учитесь понимать, когда и при каких условиях заканчивается игра;*

3) *перестайте делать серьёзные ошибки, которые приводят команду к проигрышу.*

Это самый начальный уровень, старт. Об этом в данной главе. Остальные пункты:

4) *учитесь правильно говорить в свою минуту так, чтобы окружающие вас понимали и считали мирным;*

5) *перестайте делать математические, логические и более тонкие ошибки по динамике игры;*

6) *оттачиваете свой стиль игры, выигрываете турниры.*

Поехали, по порядку.

## **1. Жесты!**<sup>13</sup>

На встрече оцените со стороны пару игр и расспросите обо всём непонятном участников процесса. Самый плохой вопрос – незаданный. После двух просмотренных партий можете садиться играть.

## **2. Игра заканчивается, когда мирных жителей и мафии становится поровну, а именно:**

---

<sup>13</sup> Практически все необходимые жесты вы можете найти в интернете или спросить в паблике <https://vk.com/mafiaaranoya>.

а) вас за столом восемь человек, при девяти игроках ушёл игрок, которого не нашёл чёрным ни один из Шерифов. На этом голосовании игра может быть окончена<sup>14</sup>. Так как после расставания с ещё одним мирным жителем вас станет семеро, мафия метким выстрелом ночью сократит количество красных ещё на одну персону. Трое против трёх – победа чёрной команды;

б) при семи игроках и неправильном выборе (вывод красного) наступит конец игры с победой мафии три в три, если ранее ушёл мирный игрок;

в) при шести или пяти игроках, если ранее на голосовании ушёл один красный игрок, мафия выигрывает два в два, в случае неверного выбора города аналогично вышеприведённым способам;

г) при четырёх и трёх игроках партия закончится после вывода любого игрока на голосовании.

Два последних пункта фиксируются в голове сразу после одной-двух игр. Первые – чуть позже. Игрок со стажем «десять плюс» игр подсознательно фиксирует критическую ситуацию.

### **3. Самые грубые ошибки совершаются от незнания**

---

<sup>14</sup> Эта ситуация называется «критикой». Критический круг – круг с голосованием, после которого игра может подойти к концу с победой чёрной команды.

## **тринадцати основных моментов.**

### **Базовые моменты в «Мафии»**

До определённого уровня понимания игры какие-то вещи делать нельзя, а кое-что необходимо делать обязательно. Список невелик.

#### **Карта мирного жителя**

*1. Всегда выставляйте игрока на голосование, если подозреваете его.*

Для чёрных игроков нет ничего лучше ситуации, когда у мирных нет шанса их заголосовать. Они не выставлены<sup>15</sup>. В некоторых играх мирные жители терпят поражение только потому, что на угадывке один из участников просто забыл выставить мафию на голосование. Советую приучить себя выставлять кандидатуру на первых секундах своей речи и довести это до автоматизма.

*2. Нельзя беспричинно называть себя Шерифом, а также голосовать против тех, кто попросил «посидеть».*

---

<sup>15</sup> Подозревать и не выставлять – это по-чёрному. Тем самым мафия не наносит себе врагов в лице мирных, сидят тихо.

Назваться лидером красных просто так нельзя, так как вы настраиваете против себя главного игрока собственной команды и сбиваете логику игры для оставшихся мирных. Вскрывается Шерифом без причины – чёрный ход (при этом игрока обоснованно выводят на следующем голосовании). Как и сказать, что вы «посидите»<sup>16</sup> в этот круг, если вы не Шериф и не красная проверка. Голосовать игроков, которые объявили, что «посидят», – запрещено! С вероятностью 50% и больше – это Шериф и/или красная проверка.

### ***3. Нельзя на критическом круге голосовать без поддержки других игроков своей команды.***

Голосуете только вместе! Чёрным на критике нужен единственный голос для победы. Ситуация: при семи игроках вы поставите два голоса за вывод мафиозной кандидатуры, ещё два голоса пойдут в счёт другого. На этом голосовании вы тремя чёрными руками потеряете мирного жителя и позорно проиграете три в три<sup>17</sup>. Для того чтобы избежать этого, вся команда красных на критическом круге голосует вместе!

### ***4. Будучи мирным жителем, нельзя заявлять о про-***

---

<sup>16</sup> То же самое, что и не «голосоваться».

<sup>17</sup> Это называется распылением голосов. Так вот, не распыляйте, мать их, голоса!

*тивовесе*<sup>18</sup> *между вами и выбранной кандидатурой.*

Неуверенные в своих силах люди заявляют, что нужно вывести выбранного ими игрока и следом игру могут покинуть они сами. Будет не критический круг, так как одна мафия точно выйдет из игры. Так делать нельзя, потому что, во-первых, вы можете ошибаться и тогда вся команда проиграет. Во-вторых, подобный размен не выгоден мирным, так как мафии для победы нужно вывести двух игроков противоположной команды, а красным – трёх. Как ни парадоксально, противовес выгоден чёрным, но исполняют его мирные. Из-за непонимания. Данный приём – попытка компенсировать своё слабое влияние на окружающих.

***5. Нельзя прикрывать Шерифа на критическом круге, если он в городе не единственный.***

Всегда есть вероятность, что вам вскрылся чёрный игрок. И вы, скрывая второго Шерифа, ломаете уже упомянутые ранее счёт и логику игры всей мирной команде. В указанном примере нужно обязательно отказаться от той роли, которую вы взяли на себя!

---

<sup>18</sup> Противовес – ситуация, когда за столом есть два конфликтующих игрока, называющих друг друга мафией. По логике игры среди них должен быть чёрный игрок, что на деле бывает далеко не всегда.

## Карты мафии

*6. Забыли или прослушали, кого нужно убивать в текущую ночь? Нельзя сидеть и ничего не делать!*

Привлеките к себе внимание Дона и спросите его, кого он считает мирным/мафией. Первый номер, который он покажет вам красным (или просто покажет), вы убиваете. Увидели динамичную договорку – лёгким кивком или одобрением успокойте лидера своей команды, чтобы он знал о том, что ночью действительно будут жертвы.

Если вы Дон и не в курсе, правильно ли вас поняли, контролируйте взглядом, знают ли ваши подопечные кандидатуру на вывод ночью. Достаточно не увидеть непонимания.

*7. Если на голосовании стоит ваш чёрный игрок и мирный житель, то голосовать надо против красного игрока.*

Особенно если этим голосованием вы закончите игру своей победой. На голосовании стоят игроки #5 и #6, где шестой – ваш лже-Шериф, а пятый – настоящий. Ваш чёрный игрок купил<sup>19</sup> голос мирного жителя и рисует<sup>20</sup> коман-

---

<sup>19</sup> Купить голос/купленный игрок. Выбранная кандидатура проголосует за вывод мирного собрата вместе с мафией.

<sup>20</sup> Рисовать/писать – создать или придумать команду мафии, в которую бы вхо-

ду мафии, где присутствуете вы. Вам нужно голосовать против своего, так как он играет против вас? **НЕТ!** Вы доставляете четвёртый голос против #5 и выигрываете три в три. Вывод своего чёрного вместо мгновенной победы является страшной, одной из самых грубых ошибок! Применимо ко всем критическим голосованиям, а не только при семейных за столом.

## **Карта Шерифа**

***8. Нельзя жёстко называть мафией непроверенного игрока, уходящего при голосовании на девять человек.***

Оппонент с «аналогичной ролью» будет уповать на некритический<sup>21</sup> круг по вашей версии игры и, более того, может указать на необоснованное знание цветов, свойственное мафии. Если вы ошиблись в ранее заголосованном, то можете проиграть всю партию в целом.

***9. При угрозе вывода вас из игры на голосовании нужно выкрикнуть о том, что против вас ставить руки нельзя!***

---

дили мирные игроки. От одного до трёх.

<sup>21</sup> Некритический круг для одного из Шерифов означает, что мирная команда по его версии игры не проиграет в случае, если на текущем голосовании уйдёт любой случайный игрок вне зависимости от его цвета.

Ни один адекватный чёрный игрок не упустит возможность проголосовать против настоящего Шерифа так, чтобы он покинул игру днём без дальнейших проверок. Дежурная фраза – выкрик перед голосованием: «Игрок #Я не голосуется/посидит!». Благодаря этому вы не покинете игру на некритическом круге и сделаете ещё одну проверку.

***10. Если ваша красная проверка находится под угрозой вывода из игры и молчит, то вы должны соответствующим жестом или выкриком донести городу информацию, что против данного игрока голосовать нельзя.***

Будучи лидером мирного города, вы обязаны сохранять жизни игроков своей команды. Особенно собственные проверки. Известных красных будет не так много за игру, и после вашей смерти именно они станут опорой команды. Ключевым звеном, объединяющим город.

***11. Вы обязаны сообщить городу на критическом круге о своей шерифской роли и проверках в трёх случаях:***

- а) в городе есть ваш оппонент из противоположной команды;
- б) на прошлом голосовании не был выведен известный чёрный игрок;
- в) вы ранее сообщили о своей роли. Тогда вам нужно объ-

яснить логику своих проверок (почему и зачем «шли» к тому или иному игроку).

Вскрываться на некритическом круге не рекомендуется. В случае опасности необходимо заявлять, что вы не голосуетесь/посидите.

И да, проверять того, кто назвался вашей ролью, запрещено. Это точно известная мафия.

## **Вне ролей**

***12. Нельзя сдаваться, если есть хотя бы 0,01% шанса на победу!***

Игра «Мафия» проверяет вас на прочность. Борьтесь надо до конца, и неважно, мирный вы или мафия. Обиды, слабость, злость – не повод портить всем игру. Истерики – не признак уникальности и незаурядности, они лишь выдают незрелую, слабую личность.

***13. Нельзя играть грязно.***

Грязно – это делать неспортивные действия, за счёт которых вы либо узнаете цвета игроков, либо доносите свой цвет постыдным образом. Подробнее эти позиции мы разберём в турнирной игре, и тем не менее имеет смысл дать простой список действий уже сейчас. Действий, которые совершать

## **запрещено:**

1. использовать и давать «ночную» информацию: разговоры, танцы, шепотки, подслушивания, подглядывания; выстраивать свою аргументацию на неигровых моментах;
2. оскорблять других людей за то, что проголосовали за вывод вас. К этому относятся и палец у виска («дурачок»), и любого рода вербальный и невербальный негативный посыл относительно умственных способностей окружающих. За это игрок удаляется из игры, и, по-хорошему, победа присуждается противоположной команде;
3. не стрелять ночью в первые круги своих друзей, женщин, детей и выстраивать на этом аргументы. Внутри игры не должно быть личностей, есть только роли;
4. получать информацию от зрителей и проявлять эмоции, будучи наблюдателем во время хода игры (это может повлиять на её исход);
5. апеллировать к ответственности, чувству вины, социальному имиджу.

## *Применение*

1. Мафией наказывайте мирных за грубые ошибки на основании вышеприведённых пунктов.
2. Если вы оказались в одной команде с новичком, не расстраивайтесь. Все когда-то начинали свой игровой путь.

Поймите и простите! После партии объясните ошибки, если игрок будет готов к общению.

### *Вопросы*

1. Когда можно вскрываться Шерифом, не являясь им?
2. Когда за Шерифа можно назвать уходящего при девяти-терых непроверенного игрока мафией? На основании чего?
3. Можно ли победить лже-Шерифом, связав двух своих чёрных и настоящего лидера красных в одну команду? Каков должен быть ход игры и голосований?
4. Чёрный ход – это что такое? Определение?
5. Почему оскорбление является грязным окраснением?

# Убийцы роста уровня игры

*Его рост доходил до ста восьмидесяти пяти сантиметров, и с такой высоты ему легко и удобно было относиться к теще с некоторым пренебрежением.*

*И. Ильф, Е. Петров.*

*Двенадцать стульев*

Друзья, статичного состояния не бывает. Всегда либо развитие, либо увядание. Каждую игру вы или улучшаете свой уровень (пусть и на 0,02% за партию, тут всё зависит от ваших стремлений и способности к обучению), или постепенно деградируете. Во втором случае происходит ухудшение концентрации, качества принятых решений и постепенное уменьшение силы воздействия на окружающих людей. Стратегии определения цветов за красную команду становятся шаблонами-слабостями, используемыми внимательными мафиози.

Для того чтобы деградировать быстро и со вкусом, можно поставить себе две цели.

***Игра только ради веселья и развлечения. Игра ради убийства времени.***

Положительные эмоции в этом случае подкрепляют<sup>22</sup> желание повеселиться. То есть это хочется делать снова и снова, а думать и размышлять – меньше. Пара десятков игр в комедийном формате поставит крест на концентрации, осознанных действиях и разумных выводах. Если ваш стиль игры сильно тяготеет к фану или отсутствию логики, то имеет смысл попробовать себя в другом виде «Мафии»<sup>23</sup>, так как суть «классики», как вы уже знаете, иная. Разумеется, иногда не грех и расслабиться, но постоянная игра с акцентом на развлечение может нанести вред вашим умственным способностям. Если и веселиться, то делать это до середины нулевого круга, в стадии завязки. Последнее, что бы я хотел, так это увидеть на игре десять хмурых людей, которые что-то доказывали бы сухими фактами. Важны сама игра, спонтанность и удовольствие. В долгосрочной перспективе вредит лишь *акцент* на веселье и развлечении.

Второй страшный враг повышения навыков – скука. Это болезнь, свидетельствующая о потере целей и смысла жизни<sup>24</sup>. Каждый игрок своим присутствием влияет на окружа-

---

<sup>22</sup> Всё как у собаки Павлова.

<sup>23</sup> На выбор любая вариация любительской «Мафии» или турнирная «Мафия Параноя». Вторая подойдёт особенно хорошо, если вы любите играть соло, а не в команде. В ней больше накала и возможностей проявить себя + меньше логики.

<sup>24</sup> Делайте поправку на то, что главы общего характера являются только личным мнением автора. Кто знает, может, в вашем мире скука может быть высшей миссией, находясь в которой вы постигаете дао.

ющих, осознавая это или нет. Своей кислой миной скучающие, вялые и усталые люди ухудшают атмосферу за игровым столом и гасят интерес!

## *Разбор игры*

Росту способствуют вовлечение в игровой процесс, энтузиазм и борьба за свою карту. Самым же действенным способом улучшения игры является работа над ошибками после партий. Более того, можно увеличить эффективность этой процедуры в десять раз! Предположим, мы игрок #1. Партия проиграна. Во время перерыва между играми думаем над следующими вопросами.

### *Первый уровень*

- а) Какие ошибки я совершил (а) в этой партии? В каких моментах можно было сыграть лучше?
- б) Почему я определил (а) неправильный цвет игроку?
- в) По каким признакам лучше давать цвет этому конкретному игроку в следующей партии?

### *Второй уровень*

- а) Какие ошибки были у игрока #2?
- б) В каких моментах #2 сыграл лучше меня?

в) Какую бы я дал позицию, будучи слотом #2? Как бы он раздал цвета, будучи на моем месте? (Это ещё и тренировка памяти.)

### *Третий – десятый уровни*

Пункты *а*, *б* и *в* второго уровня – для остальных слотов.

Отыгрывая партии, мы развиваем свои навыки общения с окружающими и учимся влиять на их решения. Разбирая игры, находим и нейтрализуем слабые места в умозаключениях и анализе, попутно «воруя» чужие хорошие приёмы. Реактивный рост!

Если один из игроков разобрался в цвете какого-либо человека/команды, а вы – нет, то обязательно спросите его: «Как ты разобрался в том, что он чёрный/красный?», а затем мотайте на ус.

### *Применение*

– 1. Фан – редко, скуке – бой! Хочешь быстро научиться играть – разбирай партии.

### *Вопросы*

1. Скорость роста у всех разная. Если она равняется 20%, то это означает, что через пять партий вы будете играть в два раза лучше! Какая скорость у вас и как её повысить другими

способами без разбора партий? Приведите четыре примера.

2. Чему можно научиться, глядя на слабых игроков?

3. Как разобрать партию с точки зрения мафии?

# Три главные концепции в игре

*– Да вы, ребята, вообще играть не умеете! Куда руки ставите?! Я вам ещё на нулевом круге всех чёрных назвал!!!*

*Монолог «Отца» в любом из клубов после проигранной игры*

Раз уж зашла беседа о качественных партиях, то нельзя не сказать о главных вещах, которые активизируют концентрацию, желание сражаться и наполняют игру смыслом. Попростому, отбивают у вас ложную гордость и принуждают играть на полную мощность. По плану после прочтения информации ниже вы перестанете оправдывать свои поражения чужими ошибками.

Итак, вы проиграли. Самое время погладить своё эго фразами: «Я-то молодец, а вот он – пассажир<sup>25</sup>, игру мне проиграл». Или: «Я голосовал правильно, а этот „субчик“ вообще не понял, что к чему!» На душе легко и приятно, что вы разобрались... Но поражение есть поражение! Фиаско в партии означает, что вы не реализовали цель в игре – **победить**, и для правильного понимания этого вопроса есть три простые концепции.

## 1. Стань мирным для всего стола

---

<sup>25</sup> О пассажирах – в следующей главе.

Разобрались в игре, однако вас дали чёрной проверкой или, при отсутствии комиссара, сняли со стола на круге при пятерых или угадашке. Проигрыш. Чтобы этого не случилось, очень важно говорить хорошо и не иметь претензий города к своей персоне. За сильными красными столами мафия просто не имеет возможности сыграть против того или иного мирного, ибо против него нельзя даже пытаться собирать голоса! При девяти уходит чёрный игрок, и у города есть масса времени разобраться во всей партии. Чрезвычайно важно **быть красным** для большинства игроков!

Если вас считают мирным жителем, а вы – мафия, то победа в ваших руках, так как вы – выбирающая сторона. Поздравляю!

## 2. Разберись в игре

Даже если вы двойной проверенный красный, то вас всё равно ждёт поражение в том случае, если вы не поняли, кто же является мафией. Ваш решающий голос летит против мирного, и конец! Крах! Поэтому важно **разобраться, кто чёрный**. Иногда вам облегчают эту задачу, дав вас проверенной мафией. Спасибо Дону за это.

За чёрную карту нужно понять, чей голос купить и какую речь сказать, чтобы на голосованиях ушло два мирных жителя. Игра против красных для стола игроков или против

лже-Шерифа должна быть продумана, она должна приводить свою команду к победе за счёт этих действий в большем проценте случаев, чем игра с теми, кого вы точно не сможете вывести из игры. Разыгрывая нестандартную схему или тактику, вы и ваша команда должны чётко понимать, ради чего это делается, на каком круге игры чёрные собрались победить. Говоря проще, сомнительные мув<sup>26</sup> следует делать, только имея чёткий план на победу. Нет смысла делать нелогичный и будто бы окрасняющий ход без упования на это в своей аргументации. Разобраться в игре за мафию = построить план на победу, определить игроков, которых поднимете на голосованиях.

### **3. Собери руки за вывод игрока противоположной команды**

Нередко игроки находят настоящую тройку чёрных и начинают довольно потирать свои потные ладошки, предчувствуя победу... и проигрывают. Так как мафия купила себе голос неопределившегося игрока. После партии хочется сказать что-то вроде: «Ты разобрался, но каков в этом толк, если Шериф плачет?»

Не смогли убедить запутавшегося мирного жителя – поражение, причём личное. Не смогли достучаться до красного, который неоправданно посчитал вас мафией, – ответ-

---

<sup>26</sup> Мув (move) – тактический вариант розыгрыша.

ственность на вас и ни на ком другом. Своей команде нужно **всегда** помогать всеми возможными силами, и будучи живым и проверенным чёрным, и убитым (оставляя незабываемое завещание<sup>27</sup>). Зачастую Шериф не успевает объяснить всем игрокам расклад за столом, ему нужна помощь. Третий пункт сочетает в себе первые два и является ключевым.

В отношении игрока чёрной команды ситуация идентичная. Нужно лишь купить красного или позволить мирному жителю вывести члена собственной команды на критическом круге. Направь голос. И всё!

Нельзя оправдывать поражение команды чьими-то неправильными действиями. Вы не сделали нужного, не разобрались или не собрали голоса. Всё зависит от вас. Делайте всё возможное, и даже безнадежные игры будут поддаваться со временем, ведь вы напрямую можете и должны влиять на результат партии *своими действиями*. Если вы не склоните сомневающегося на свою сторону, то кто? Взятие на себя личной ответственности позволяет высвободить весь ваш потенциал, как игрока. Её избегание калечит уровень игры.

## *Применение*

1. Ваша задача не просто разобраться в игре, быть крас-

---

<sup>27</sup> Завещание – последняя речь убитого или заголосованного игрока с призывом вывести мафию (возможно, и всех трёх) со стола на текущем круге, а также задача игроков точно мирными жителями.

ным для всех или просто получить удовольствие от партии.  
Цель – победа!

2. Разберитесь в игре и **соберите голоса для победы** .

### *Вопросы*

1. В главе сказано, что мафии для победы нужно вывести двух мирных из игры на голосовании. А когда трёх? А четверых?

2. В каких случаях выгодно называть мирных для всего стола игроков мафией? Для чего и какие планы на победу могут быть в этом случае?

3. Как стать мирным для всего стола (проверка Шерифа/Шерифов не в счёт)?

4. Пункт «соберите голоса» сочетает в себе «быть красным», «разобраться в игре» и?.. (Добавьте ещё пункт (ы))

# Пассажи́рство и звёздная болезнь

*Тонет корабль. Пассажир цепляется за кого-то из команды:*

*– Сколько до ближайшей земли?!*

*– Две мили.*

*– Куда плыть?*

*– Вниз.*

*С просторов интернета*

Что есть пассажир? Обычно этим словом называют мирных жителей, которые плохо разбираются в ситуации за игровым столом. В большинстве партий. И всё бы ничего, но так уж повелось, что уровень их игры или не растёт, или это происходит черепашими шажками.

Зачастую игроки раздают титул пассажира направо и налево, выплёскивая свои эмоции после проигранной партии. Если при вспышке разочарования вас назвали этим словом – не обижайтесь! Некоторые люди могут освобождаться от стресса только через выброс накопленного негатива, и это нормально. Понять и простить. В реалиях партий пассажир же как таковой имеет массу отличительных признаков.

**1. Витающий в облаках пассажир. Принятие решений основано на выдуманном мире или незначитель-**

## **ных факторах.**

Этот игрок может все круги считать, что #1 мирный не из-за речей, позиции, голосований и ходов, а потому что у него были заspanные глаза или улыбка как у красного, беззаботного игрока. Может быть упор на то, что игрок не затопил<sup>28</sup> его, когда нашего героя можно было вывести на голосование<sup>29</sup>.

Многие пассажиры грешат неумением рассматривать ситуацию за игровым столом через призму наличия трёх чёрных игроков. В момент времени у них есть только одна или две мафии. Следовательно, они не могут посмотреть на ситуацию комплексно, застраховав себя от случайной ошибки.

Грубо говоря, наш герой делает выводы по какому-то одному незначимому критерию, игнорируя важные аспекты.

## **2. Пассажир, который будто пришёл просто посидеть за компанию. Нежелание разбираться и давать адекватную обратную связь по игре.**

Именно из-за этого пункта по таким игрокам бывает сложно понять, вытянули ли они чёрную карту или мирную

---

<sup>28</sup> Затопить/продавить (сленг) – в жёсткой форме собрать голоса против выбранного кандидата, убедить в том, что он – наиболее вероятная мафия.

<sup>29</sup> Просто первое голосование по динамике игры должно было быть между двумя мирными. Покупка/спасение пассажирской руки равнозначна уходу другого мирного. Позиция Win-Win для мафии.

карту. От них поступает мало информации, на основе которой можно определить роль.

### **3. Апатичный пассажир. Вялость и нежелание *де-лать* игру.**

Делать игру – означает наполнять её содержанием. Каждый мало-мальски сильный игрок своим присутствием изменяет течение игры, её атмосферу. Пассажиры же практически всегда на одно лицо: там смеялся во время минуты игрока, там заскучал – потерял концентрацию. В других ситуациях доверился игроку без оснований, там не разобрался, и... здравствуй, очередная победа мафии!

Чёрных пассажирами почти не называют, так как игрокам мафии можно хоть в потолок плевать, главное, чтобы его команда победила. Ну и их просто-напросто меньше, чтобы друг друга упрекать за плохую игру.

### **Что мы делаем с пассажирами?**

#### *1. Мы с чёрной картой.*

Гоним их из-за стола ссаными тряпками, играя против них, или, наоборот, всеми силами покупаем их решающие голоса. Другого не дано. По завершении партии в мягкой, доброжелательной форме расскажите, как можно было бы

сыграть лучше. Ни в коем случае нельзя портить с таким игроком отношения, он может закрыться от вас и не воспринимать аргументы и позицию в дальнейших играх.

## *2. Ваша карта – мирная.*

Ваша главная задача – понять цвет этого игрока и вести его за собой. При поражении старайтесь точно так же сохранить хорошие отношения, ибо они очень помогут в долгосрочной перспективе. Чрезвычайно помогут, так как наш герой будет расположен к вам.

Чем меньше за вашим столом слабых игроков, тем больше драйва будет в ваших партиях. Потому сейте семя знаний и понимания игры в пустые пассажирские головы!

## **Звёздная болезнь, или Корону на голову**

Антипод пассажира – звезда. Обычно это довольно умелый игрок (в собственных глазах), который уже чего-то достиг и является авторитетом за местными столами. Против него мало кто играет, и от скуки или желания покрасоваться, усложнить игру он начинает доставлять неудобства окружающим людям. Как? Обычно балансирует свою красную линию<sup>30</sup> неадекватными речами и чёрными действиями. Тем

---

<sup>30</sup> Балансирование линий – действия, направленные на то, чтобы окружающие люди не могли с высокой степенью вероятности определить ваш цвет. Чёрный

самым идёт прощупывание почвы дозволенного. Приведу личную беседу с одним моим знакомым. «Всё то, что я им говорю, они „хавают“. Против меня не играют. А пройдёт ли от меня слом в нулевой круг? А если назначу отстрел на настоящего Шерифа? Смогу ли усидеть? Это будет интересно!»

Если стол и дальше с благоговением относится к ходам нашей «сверхновой», то увеличивается процент побед мафии. А что вы хотели? Наш кулик хочет вырасти, но стол просто не позволяет этого, так как игроки потакают его неадекватным действиям.

Что нужно делать? Гнать зазнаек всё теми же жёлтыми влажными тряпками при девяти игроках. Думайте всегда своей собственной головой и не забывайте играть против звезды, желательно собирая голоса до критического круга. Наиболее вероятно, что в первые разы у вас не получится поднять нашего «субчика», однако за счёт этих попыток ваш уровень игры повысится. Помните, что если у звёзд нет конкуренции (соперников), то они не будут играть в полную силу.

Мораль в том, что именно вы своим попустительством создаёте коронованных особ.

## *Применение*

1. Просто возьмите и перестаньте пассажирить сами. Нейтрализуйте этот недуг у окружающих.
2. На обычных, не турнирных играх наказывайте слабых игроков за их ошибки.
3. Играйте против пассажиров и звёзд. Думайте всегда своей головой и ею же принимайте решения.
4. Ищите тройки чёрных, воспринимая ситуацию за игровым столом комплексно.

### *Вопросы*

1. Весомые факторы для принятия решения – это речь, позиция, голосования, ходы. Что ещё?
2. Вы – Дон, а звезда с парой рук мирных играет против вас. Что делаем для победы?
3. Какие способы покупки пассажиров вы ещё знаете, кроме благожелательного отношения и спасения от вывода на голосование?

# II. Основы принятия решений

## Введение в школы игры

*В нашей школе проверяют, нет ли у тебя револьвера или ножа, и если у тебя ничего нет, тебе всегда что-нибудь дадут.*

*Э. Филипс*

Мафию и мирных можно находить разными способами. Традиционно выделяют три большие группы инструментов нахождения «цвета» игроков. Людей, отдающих предпочтение одной из нижеперечисленных групп, относят к той или иной школе. Это логика, невербальная составляющая и психология. Они представлены в книге счётом с позицией, эмоционалом и метаигрой.

Я взял на себя смелость расширить эти группы, захватив как можно больше смежных и близких понятий, которые помогут улучшить вашу игру. В главах объяснена терминология, которая позволяет *максимизировать* преимущество красной команды над чёрной. Даёт обширное поле для интеллектуальной деятельности. Мафии не нужно знание для того, чтобы побеждать за неопытными столами из-за ошибок города. Чем выше уровень знаний и понимания игры сум-

марно всех участников партии, тем сложнее чёрной команде, так как им для победы нужно быть всегда *на один шаг впереди* мирных. Мафия в большинстве игр побеждает из-за ошибок красных игроков, именно поэтому за неопытными столами команда чёрных имеет сильный перевес. Без основ мирные не могут понять, как найти игроков своей команды, объединиться против чёрных, действовать в типовых ситуациях. Настоящая борьба начинается именно тогда, когда у всех за игровым столом есть понимание того, что происходит и что делать для победы своей команды. Тогда вместо использования ошибок наступает стадия настоящего противоборства между чёрными и красными. Выигрывают те, чье умение невербально выдать себя за красного игрока сильнее навыка отличить наигранность; уровень мышления на ступень выше аналогичного у противников.

Мафия подбирает инструменты для переигрывания города. Красные подстраиваются под чёрных, учитывают их возможные действия, а те подбирают контрстратегии. Затем всё повторяется на более глубоком уровне, и это бесконечная «дорога в небо».

Яркий пример подобного цикла – появление второй линии игры<sup>31</sup>. Сначала у мафии не было лже-Шерифа, и он появился как ответ на действия настоящего лидера мирных. Красная команда создала правила для вскрытия и действий

---

<sup>31</sup> Вторая линия, она же версия игры, – наличие двух Шерифов со своими проверками и тройками чёрных.

настоящего Шерифа, которые помогают отличить его от игрока команды мафии. Лже-Шериф подстроился под эти правила. И так далее.

В рамках трёх школ игры есть больше информации, чем они того требуют, так как некоторые инструменты нахождения цветов сложно причислить только к одной группе. К примеру, позиция – выжимка, сухой остаток речи, который дополняется аргументами. Ходы игрока могут использоваться как для построения логики, так и в психологии и во многом другом, поэтому я прошу не привязываться к школе как таковой, а просто брать, внедрять и развивать те методы определения игроков, которые придется вам по душе.

### *Применение*

1. Подстраивайтесь под мирных жителей.
2. Запоминайте ходы, на которые способна мафия.

### *Вопросы*

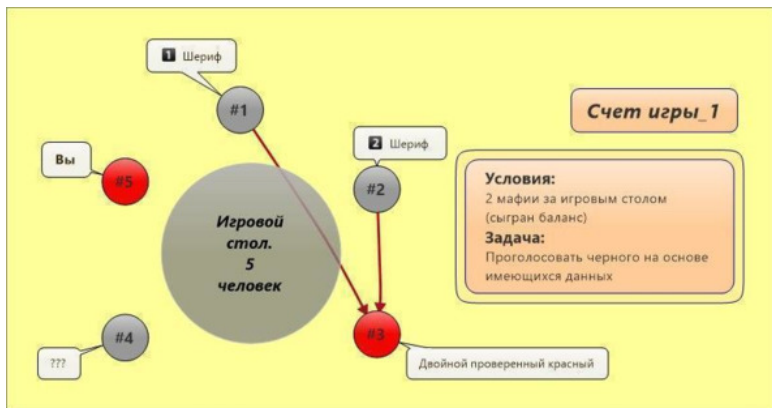
1. Перечислите все известные способы нахождения мафии по логике, невербальному поведению и психологии.

# Игра по логике: счёт

*Танцевали, веселились, подсчитали –  
прослезились!  
С просторов интернета*

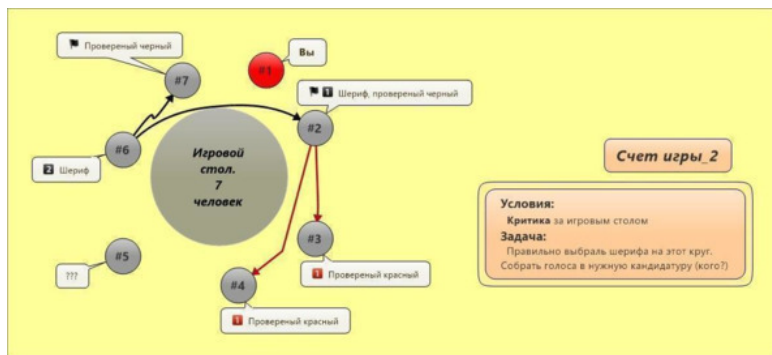
Счёт является самым важным инструментом игры по логике. От слов к делу.

1. Был сыгран баланс, за столом, помимо двух Шерифов, есть двойная красная проверка (#3), к которой пошли оба Шерифа (#1 и #2) в последнюю ночь. Вас пятеро, и вы – мирный житель (#5). Против кого голосовать и кто мафия?



Исходя из этой информации, владеющий счётом игрок точно найдёт одну мафию за игровым столом и от позиции этого игрока разберётся, кто является настоящим лидером красной команды. *This is sch'et, Baby!* Без особой счётной магии наш герой выберет одну из команд (или сыграет по чуйке) и проиграет два в два. Занавес.

2. Вас семеро, вы – красный (#1). У одного Шерифа (#2) за столом **две живые красные проверки** (#3 и #4), среди которых вы не числитесь. У другого Шерифа (#6) – **две живые чёрные проверки**, одна – его оппонент, презентующий аналогичную роль (#2), другая – игрок, который играл против него, не из числа красных проверок противника (#7). По чьей линии вы будете играть на этот круг и почему?



Из этой головоломки можно выбраться, имея в арсенале

приёмов один лишь счёт. В подобных случаях может быть не нужна другая информация по игре! В примерах выше можно точно находить мафию, или игра продолжится, поскольку круг для города не является критическим. Далее будут ещё проверки и новая информация, которая поможет вам принять взвешенное решение. И чем чёрт не шутит, вдруг вас дадут проверенным чёрным, причём тот, кому вы больше доверяли?

### *Решения на примеры*

В первой задаче за столом сидят два чёрных игрока и три красных. Посчитать можно на пальцах одной руки. Считаем по количеству красных игроков. Среди двух Шерифов есть один красный игрок, вы и двойная проверка – мирные. Кто мафия? Не нужно иметь два высших образования, чтобы прийти к простой истине: чёрный игрок #4, вместе с кем-то из Шерифов. Просто методом остатка!

Во втором примере из семи игроков по первой линии игры у Шерифа красный он сам, его две проверки и вы, ибо знаете свой цвет. Четыре игрока из семи – найденные мирные!!! Все остальные тогда – мафия! Голосуете #7, так как он мафия по всем версиям игры... Или у города не критический круг.

Команде чёрных для победы нужен всего один голос, и кто им станет, не всегда понятно. Нередка ситуация, при которой город уже почти полностью объединился, но возникает

конфликт, за счёт которого мафия выигрывает. Поэтому самой первой и довольно результативной тактикой чёрных является поддержка нейтралитета, ожидание раздора и дальнейшая «ловля» решающей руки мирного в конфликтах. Счёт игры и рассмотрение ситуации через призму трёх мафий за игровым столом помогает красным избежать подобных ситуаций, даёт возможность смотреть на расклад партии комплексно.

Если **по** пресловутому **счёту игры вы**, даже не выходя у кого-то проверкой, будете **мафией**, то всегда **голосуйте против этой команды**. Данный навык ключевой. Без него игры проигрываются три в три, когда при семи игроках пятеро голосуют настоящего Шерифа или «чёрную проверку» по одной из версий. Не задавались ли вы вопросом: как же так? Игроков 7, 3 мафии. Логично, что по другой версии за столом тоже три мафии. Откуда тогда пять голосов? Просто один из игроков не посчитал, что является чёрным по другой версии игры. Будь у него счёт за плечами, он бы разобрался и, возможно, привёл красную команду к победе.

Такой вот важный инструмент. Тренируйтесь, тем более что счёт игры можно усилить несколькими техниками, которые будут приведены в дальнейшем. Сначала закрепим основы.

## *Применение*

1. Математические принципы неизменны и стоят выше оценочных суждений. Если, посчитав проверки, вы понимаете, что сами являетесь мафией по одной из линий игры, то голосуйте против ваших недоброжелателей и убеждайте остальных в своей правоте.

2. Счёт помогает находить мафию не на угадывке, а на ранних и первых критических кругах. Раньше выявили конфликты – больше информации. Больше информации – качественнее решения.

### *Вопросы*

1. Как ещё понять, кто является мирным жителем за игровым столом, без проверок?

2. Счёт можно сбить, будучи мафией. Каким образом и можно ли это сделать в приведённых выше примерах?

3. Вас девять игроков, два Шерифа за игровым столом, голосований и удалений не было. Сколько чёрных за игровым столом? Какова вероятность, что их не три? И если их два, то для чего; почему?

С полной уверенностью могу сказать, что если вы владеете счётом и не делаете ошибок, описанных в главе для малоопытных игроков, то это автоматически делает вас игроком средней силы. Начальные знания даны, далее мы будем рассматривать более сложные вопросы.

# Игра по логике: позиция

– Справа от тебя сидит женщина. Какая у тебя будет позиция после её речи?

– Догги-стайл.

*Жёсткий эпиграф,  
чтобы вас взбодрить*

Чем только не называют позицию. В общем понимании это *сухой остаток речи, её суть*. Её наличие позволяет собирать красную команду, делать проверки, которые дают сразу несколько цветов, правильно голосовать и находить мафию по счёту игры. Изначальный хаос и неопределённость благодаря даче позиции обретает свои очертания и превращается в удобный массив данных, отсекая всё лишнее. Собственно, о чём мы будем говорить:

1. Терминология.
2. Виды позиций.
3. Законы и речи позиционной школы.
4. За что вас будут гнать с игрового стола.
5. Связки игроков – против кого голосуем?

Всё остальное – на конкретных кругах.

*Терминология позиционной школы, нулевой и некри-*

Играя в так называемую «правильную»<sup>32</sup> «Мафию», я не раз сердился на то, что кто-то перевирает позиции, осознанно или не очень. Одна половина стола поняла одно, вторая – другое. Перессорились, мафия победила. И так не раз и не два, а в очень многих партиях. Недопонимание вносит смуту и отвлекает от анализа ситуаций. Причина нашлась. Дело в том, что значительное число людей путают (или не знают) основные понятия, вследствие чего происходит неразбериха, которая не ведёт ни к чему хорошему для мирного города. Из-за незнания градации цветов речь игроков наполняется паразитами и ничего не значащими уточнениями. Например:

1. «Я поиграю с #1, #2, #3, хотя и допускаю, что там есть один чёрный игрок».
2. На одной речи игрок говорит: «#7 красный!», а после нахождения этого слота чёрной проверкой оправдывается тем, что поиграл с #7, так как не нашёл в его речи ничего чёрного.

---

<sup>32</sup> Кто-то придумал, что именно позиционная игра является правильной, как и игра в баланс. Кто это был? Не знаю, но это прижилось, и теперь можно гордиться своим превосходством над теми, кто в «Мафию» играет «неправильно». Очень удобно для утехи своего эго, между прочим. Причём сами правила позиционной игры знают далеко не все те, кто называют себя игроками по логике.

Видите подвох? Ещё пример!

3. На нулевом круге все поиграли с #1, далее в центре стола много внимания было уделено номерам с #3 по #7, с проверками и отстрелом единственного Шерифа. При пяти игроках #1 говорит: «Все называли меня красным все круги, рассматривать версию, что я мафия, не имеете права».

Это реальные примеры из моих игр. Что же здесь не так? Имеется существенное отличие между «**поиграю**» и «**красный**», в особенности **нельзя** между ними **ставить знак равенства**. Как между «подозреваю» и «чёрный».

Для ликвидации безграмотности предлагаю простую расшифровку, которая позволит вам легко понимать чужие позиции и, аналогично, быть понятым окружающими.

**Поиграю с игроком** – означает, что на данный момент в минуте человека не было найдено ничего такого, за что его можно посчитать мафией. Означает ли это, что он красный? **НЕТ!!!** Просто к этому игроку стоит ещё присмотреться на следующих кругах. По-простому – не хватает информации для точной оценки.

**Не поиграю с игроком** – означает, что этот человек попадает в диапазон наиболее вероятной мафии.

**Серый игрок.** Для адекватной обратной связи и взвешенного мнения об этом игроке недостаточно информации, даже для того чтобы поиграть или не поиграть. Цвет этого

игрока без сравнения с остальными составляет 66% – красный, 33% – чёрный. (У игрока мирная карта, в его глазах за столом шесть мирных и три мафии, следовательно, каждый слот без контекста – 6/9 и 3/9 соответственно.) По умолчанию все слоты, которые игрок пропустил в своей речи, – серые<sup>33</sup>. Некорректно утверждать, что #1 – всегда серый (есть тенденция не оценивать #1 до повторной речи). Это только для *вас* он серый – другие игроки могут дать вполне хорошую обратную связь по этому слоту. По моему личному мнению, лучше честно сказать – «я не разобрался», оценивая игрока. Или просто пропустить в речи.

**Красный.** Помимо вас за столом есть точно мирный житель. Следовательно, оставшиеся игроки должны рассматривать вас в связке друг с другом, в одной команде. Это помогает посчитать по остатку и задать более точные диапазоны чёрных. Уже на нулевом круге.

**Чёрный** игрок является мафией. Точка. Давая человеку чёрный цвет, нужно понимать, что если по ходу игры он окажется мирным жителем, то вы слетаете с игрового стола. В глазах мирного жителя, атакованного вами, вы – мафия. Это логично. Это ваша ответственность.

**Скорее чёрный** – мафия, однако у игрока есть некоторые сомнения. Это промежуточная стадия между «не поиграю» и «мафия». В математическом эквиваленте всё совер-

---

<sup>33</sup> Есть мнение, что серый игрок является скорее красным. Математика говорит сама за себя, так как любой неизвестный без контекста в 66,6% будет красным.

шенно индивидуально, от 66% до 95%, что карта оцениваемого чёрная. Тут надо учитывать тон и настойчивость при декларировании цвета.

**Скорее красный** – аналогично пункту выше, только между «поиграю» и «красный».

На моей памяти никто особо не возмущается на ранней стадии игры, если смешать воедино «скорее чёрный» и «не поиграю». Ведь нет ни проверок, услышано мало позиций и проговорено мало минут. Но не в отношении «красный» и «поиграю». Это разные позиции, прямо влияющие на счёт игры и решение о проверке Шерифом.

### *Виды позиций*

В игре позицией называют буквально всё, что только можно назвать, и это несмотря на богатство великого и могучего русского языка. Эта так называемая позиция меняется от круга к кругу, а именно:

#### *Нулевой круг*

Позицией называют совокупность информации, которую дал игрок по ранее говорившим слотам. Формируется из семи переменных, описанных выше.

#### *Пример первый*

«С #1 поиграю, в конфликте #2 и #3 второй у меня покраснее, #4 – красный. Наиболее вероятно, что последние двое чёрных сидят после меня». Это ПОЗИЦИЯ. (#3 считает, что второй – мафия, логично, что среди них есть чёрный.)

### *Пример второй*

«#1 всегда хорошо говорит, между #2 и #3 одна мафия, #4 не наговорил на чёрную карту». Это речь игрока, причём очень плохая. Позиции здесь нет. От слова «совсем». Речь и позиция – вещи разные, так как их оценивают разные школы, и мнения по ним бывают диаметрально противоположные. В позиционном плане вторую речь очень сложно понять. У этого слота все говорившие до него серые, или для её понимания нужно потратить много усилий на трактовку сказанного. Данная речь заставляет сконцентрировать всё внимание на минуту игрока, разобраться в трактовках. А после любого напряжения наступает фаза расслабления, когда слушатель теряет концентрацию. Подобные речи выматывают и мешают анализировать более важные, действительно информативные части минуты игрока.

На ранней стадии игры различают ещё **сильную** и **слабую** позицию. Чем больше точных цветов дал игрок, тем его позиция сильнее. Жёсткая позиция – это та же сильная, только с озвученной мафией или мирным игроком, за вывод ко-

торого начинают собираться голоса. В первом случае игрок *атакует*, во втором случае – *защищает*.

При прочих равных атакующая позиция всегда сильнее (*краснее*). Так как, с точки зрения мирного, мафии невыгодно вставать в противовесы-конфликты на нулевом круге, чтобы не дать Шерифу сделать хорошую проверку, которая даст много цветов. А если чёрный нагло берёт мафию в команду или играет против красного, то точно будет битва команда на команду, с двумя Шерифами. Поэтому атакующая позиция сильнее, так как уменьшает количество победных развязок для мафии.

*Позиция: влияние. От первого круга до угадайки*

Игрок, завершающий речью круг, всегда оказывает большее воздействие на стол за счёт фактора последнего слова. Что-то забывается, люди не имеют возможности перебить без получения замечаний + эмоциональные факторы и давление под действием момента на стороне замыкающего. Открывающему круг сложнее играть против тех, кто будет сидеть после. Следовательно, чем дальше сидит человек, тем легче ему собрать голоса за вывод ранее говорившего. Вдобавок он обладает намного большим количеством информации в отличие от сидящего ранее. Именно поэтому игрок, закрывающий круги, имеет более сильную позицию.

*Позиция: критические круги – угадайка*

К концу игры под позицией понимают сумму или часть всех сделанных ходов и озвученных команд, собранных игроком. Сильнее аналогичной:

- а) прикрыл настоящего Шерифа;
  - б) не вывел красного игрока;
  - в) не голосовал вместе с мафией;
  - г) вывел всю мафию с игрового стола;
  - д) играл против/просил проверить только игроков команды мафии
- и т. п.

Эта глава выходит довольно объёмной, так что отвлекитесь на минуту, сделайте паузу. Попросто отдохните, усвоив описанные ранее концепции. И да, вопросы с применением!

### *Применение*

1. Поиграю с игроком/красный – это **две разные** позиции!
2. Используйте незнание терминологии мирными жителями в своих целях, будучи мафией.
3. Не разбрасывайтесь цветами просто так. Ваш выбор довольно богат.
4. Вы – мафия, до вас игрок сказал плохую речь. Собирай-

те против него руки! Защитить себя своей минутой он уже не сможет!

5. По крупницам усиливайте свою позицию к концу игры, отыгрывая карту мафии.

### Задача на закрепление счёта

1. Вас пятеро, двое чёрных за столом. Вы – мирный житель (#1), за столом есть живая красная проверка (#2). Игрок #3 чёткой позиции не даёт. #4 считает красным #3 и голосовать будет против плохо говорившего #5. Какие чёрные команды есть у игроков #3, #4, #5 и кого будете выводить на этот круг?



**За что вас будут гнать с игрового стола при позиционной игре**

## ***1. Набор в команду конфликтующих игроков (назвали красными или поиграли с обоими)***

Если один слот высказывает серьёзные подозрения по поводу второго, то атакующий может в принципе ошибаться, но уже на этом этапе между ними по логике нет двух красных игроков. Двусторонние же конфликты практически всегда говорят о том, что в связке есть мафия. Мирить конфликтующих игроков – значит либо не следить за процессом игры, либо покрывать своего чёрного, что сильно склоняет город к тому, что объединяющий – мафия. Защищая, игрок перенаправляет внимание с «опекаемого» на себя.

## ***2. Игнорирование сильных позиций***

#4 взял в команду только #3, назвав его мирным. Тот, в свою очередь, назвал красным #2. С #4 могут попрощаться, так как тот по логике **обязан** взять в команду #2-#3. Или на крайний случай объяснить третьему слоту, что #2 тот взял поспешно и к нему стоит ещё присмотреться. Суть в том, что **жесткие позиции нельзя игнорировать**. Вы должны либо переубедить одно из звеньев описанной связки в своей правоте, либо сыграть против игрока, который выдаёт неправильный расклад по игровому столу. Нельзя частично согласиться или пропустить мимо ушей часть минуты говорив-

шего ранее. Всё та же невнимательность и нежелание играть с городом выдают в игроке мафию. Если вы назвали кого-то красным и другой игрок называет вашего опекаемого чёрным, то вы должны на это отреагировать.

Зачастую на этапе ранних кругов<sup>34</sup> ставят в укор и называют мафией за то, что человек выкидывает из команды слот, с которым поиграл тот или иной мирный житель. Это, как вы уже поняли, неверно.

## Главное правило построения команд

Команда мирных собирается от двух основных позиций: скорее красный; красный. Все эти «поиграю» и «хорошо поговорил» не считаются построением, так как это приближительная интерпретация. Аргументированно выкидывать из «паровоза» слоты не только можно, но и нужно.

Всё просто, именно таким образом *правильно* строится команда.

### 3. Недочёт мафий

Если на восьмом слоте игрок не услышал до себя чёрных речей, то гоните его со стола. В игре три чёрные карты, и после него сидят два игрока. Они точно мафия (с его позиции),

---

<sup>34</sup> Ранние – не критические круги на десять и девять человек.

а раз других больше нет, то и он – последняя.

Точно так же и на #6, если он играет 1-2-3-4-5, то после него из четырёх игроков должно быть три чёрные речи. Если их там не будет, то можно смело предъявлять претензии, скорее всего, #6 – мафия и поиграл минимум с одним своим чёрным игроком.

#### ***4. Назвали красного чёрным***

Если по игре выяснится, что один из игроков называл мирного жителя мафией, то он слетает с игрового стола. А кто тянул за язык? Выведут из игры, чтобы научить держать ответ за свои слова.

#### ***5. Не критика***

Если на девять человек был выведен непроверенный игрок по всем версиям и при восьми или семи людях кто-то говорит, что у него не критика, то вы можете смело его голосовать. Либо он знает цвет ушедшего игрока, так как был с ним в команде, либо не хочет настраивать против себя мирных, называя их мафией (по неопытности своей или рассчитывая на то, что в его речи не разберутся). По его версии, при выводе любого игрока партия не закончится. Так попросаемся с ним самим!

В понимании мафии: назвал жителя чёрным = потерял по-

тенциальный голос на своей стороне.

## **Анализ связок игроков (круг при девяти и позднее)**

Пришло время выводить игроков? Но кого, ведь чёрных аж целых трое? Как голосуем? Да по позиции!

*1. Если вас атакуют и игрок после агрессора согласен с его мнением (усиливает позицию), то вы голосуете только против того, кто сидит позднее.*

Как это выглядит на практике?

*(Вы – красный #2, вас называет чёрным #3. #4 согласен с позицией #3, но жёстко за вывод вас из игры руки не собирает<sup>35</sup>. Вы голосуете только #4!)*

Причина проста: #3 может быть как чёрным, так и ошибающимся красным. Усиливающий же его позицию «ошибается» вдвойне! Он не только играет против мирного (вас), но и потенциально играет с мафией (а то вместе с ним чёрный)! Изначально у #3 позиция сильнее, если мы помним о том, что мафия обычно не встаёт в противовесы по нулевому кругу (это увеличивает шансы чёрной команды на побе-

---

<sup>35</sup> Собирать руки – уговаривать/сподвигать других игроков проголосовать против определённой кандидатуры.

ду), так как остаётся больше выигрышных развязок. Именно на основе этого для нас наиболее вероятная мафия – #4!

***2. В чередё игроков, которые играют друг с другом, самая слабая позиция у того, кто завершает этот «паровоз»<sup>36</sup>.***

Вы – красный #8 и считаете мирным #7. Игрок #6 поиграл 1-2-3-4-5. Вы играете только против #6, так как без вашей связки у него явный недочёт игроков мафии. Ситуация утрированная, так как это демонстрация вычленения более подозрительных кандидатур из равных. Не заподозрил в черноте, когда мог, – отдувайся за пятерых.

***3. Если два и более мирных назвали игрока красным, то вы не имеете права рассматривать версию того, что он – мафия.***

Имеется в виду осознанный стол с адекватными людьми, которые не бросают слов на ветер. Это важное правило. Где может быть не прав один – двое разберутся.

***4. Вы считаете игрока красным, он считает кого-то чёрным.***

---

<sup>36</sup> Красный паровоз – группа игроков на ранних слотах по нулевому кругу, которые играют друг с другом просто потому, что никто не сказал явной чёрной речи.

Очень важный аспект командной игры: учёт позиций тех, кого «видите» мирным. Необходимо принимать во внимание жёсткую позицию своего найденного игрока, не только откликаясь на неё собственной речью, но и реагировать правильным голосованием. Ставьте руку против того, против кого играет член вашей команды!

***5. Вы считаете игрока красным, а кто-то считает его чёрным.***

Голосуете против того, кто атакует вашу мирную связку. Всё просто!

***6. Вы считаете игрока чёрным, а кто-то считает его красным.***

По этому вопросу, как и по многим другим, нет чёткой позиции, так как слишком мало информации. Я бы рекомендовал опираться на собственное мнение и голосовать именно против того, кого считаете чёрным вы. На поздних кругах этот вопрос решается с помощью счёта игры.

### *Применение*

1. Собирайте правильную команду, реагируйте на жёсткие позиции и используйте счёт с нулевого круга. Гоните со сто-

ла тех, кто играет «неправильно».

2. Путайте игроков и не доносите чёткой информации за карту мафии, если мирные игроки это позволяют.

3. При прочих равных голосуется позиция, усиливающая неправильную.

### *Вопросы*

1. Как запутать игроков позиционной школы по нулевому кругу? Способы? Что конкретно вы знаете и применяете? Как при этом вы представляете развязку игры?

2. Против кого вы будете голосовать – против атакующего вас или против того, кого считаете мафией сами? Почему?

3. Какие ещё позиционные связки существуют?

# Игра по невербальному поведению: ЭМОЦИОНАЛ

*Посетитель зашёл в местный клуб и увидел, как три человека и собака играют в покер.*

*– Должно быть, это очень умная собака, – заметил он играющим.*

*– Нет, не очень, – ответил один из них. – Как только ей выпадает хорошая карта, она начинает вилять хвостом.*

*Анекдот*

Суждение о цвете игрока по невербальным сигналам является мощнейшим оружием, которое есть у человека разумного за игровым столом. Разумеется, имеется в виду прокачанный навык, а не угадывание с вероятностью в 50%. Хорошо читающие эмоции люди являются превосходными игроками не только красной, но и чёрной карты. К примеру, по посадке<sup>37</sup> могут найти настоящего Шерифа в ночь знакомства мафии. И всё же делать упор на этот стиль я бы не советовал, так как окружающим играть становится менее интересно. Схема проста: если за столом сидит игрок, который в 90% попадает в две или три мафии во время нулевого круга, то нужно просто найти его красным и ставить руку вместе

---

<sup>37</sup> Посадка – набор признаков, по которым можно определить роль карты во время договорки мафии: положение тела, зажимы и т. п.

с ним против указанных игроков<sup>38</sup>. Мафия – игра командная, но какой в ней смысл, когда кто-то делает всю работу за тебя?

Одновременное присутствие нескольких сильных игроков эмоциональной школы за игровым столом автоматически сдвигает процент побед в сторону мирного города, при условии, что к «чтецам» будут прислушиваться. Так или иначе, наблюдение невербальных проявлений работает всегда вне зависимости, отслеживаете вы это или нет. Просто подсознательно. Стрессы, убеждения, гормоны, открытость человека, моральная гибкость, тип нервной системы и т. п. – всё влияет на поведение, сгладить которое полностью под силу разве что тибетским йогам (по слухам). Поэтому люди в большинстве своем довольно читаемы.

Таким образом, я бы не рекомендовал прокачивать себя в этом направлении, потому что это убивает игру, основанную на убеждении, загадках, интригах, логике и социальной динамике. Если у вас очень плохо получается находить цвета игроков, то милости просим использовать советы ниже хотя бы ради поднятия собственной самооценки. Основной смысл этой главы – научиться именно защищаться от «чтения», чтобы игроки рядом с вами не сумели определять ваш цвет по одним лишь невербальным сигналам. Глава как минимум застрахует вас от неверных суждений.

И давайте сразу расставим все точки над **i**: если по ка-

---

<sup>38</sup> Излюбленная тактика пассажиров.

кому-то признаку или конкретному человеку вы не можете с 80% вероятностью определить цвет (точно дать характеристику в четырёх случаях из пяти), то вы либо улучшаете свой навык, либо не используете вообще подобный вариант суждения. Вероятность меньше 80%, применимая к эмоциям, – угадывание.

Процент и выборка необходимы, чтобы частично или полностью застраховать себя от ошибки веры в свою правоту. Замечали ли вы, что большинству людей сложно перестраиваться, если они заранее определили цвет одному из игроков? Сложно передумать, признать свою неправоту. Ошибочное определение цвета по невербальному поведению опасно тем, что, лишь раз уверовав в черноту там, где её нет, подсознание отфильтровывает подтверждение точки зрения и фактов, которые не соотносятся с теми выводами, что были сделаны ранее. Если по ходам или логике игрок не может быть мафией – это можно понять трезвой головой. Но когда игрок твёрдо решил, что определил цвет верно, эта информация может просто до него не дойти. Он от неё закрыт. В результате итог всей партии может зависеть от одного искажённого наблюдения вместо комплексного решения.

Повторю: чтение невербальных проявлений по любому из параметров учитывайте только от **80%+**, если работает. Точка. Итак, продолжим.

## **Два вида чтения цвета**

Слово «чтение» не совсем корректно, гораздо точнее будет формулировка «сканирование». Игрок своим восприятием через органы чувств считывает проявления человека и сравнивает их. С чем? От того, «с чем», и строятся два вида игры по эмоциям.

### *Сравнение поведения карт – красной и чёрной*

Мы анализируем игрока, сравнивая его проявления с теми, которые он демонстрировал ранее за ту или иную карту. Наблюдая *отличия* и их количество, мы делаем вывод о том, какая роль в игре оцениваемого человека. Мы *сравниваем игрока* не с другими людьми за столом, а *только с ним самим из прошлых игр*.

Пример 1. *Мы увидели, что ранее в игре у #4 была карта мафии: голос был тих, сидел спокойно, в общении и спорах не участвовал. В текущей игре он подаёт речь громко и на весь стол, много жестикулирует и доказывает что-то различным игрокам. На основании сравнения мы можем судить, что в этот раз у наблюдаемого карта мирного жителя.*

Пример 2. *У #1 ранее была карта мирного жителя: он был отстранён, не участвовал в спорах. Говорил по боль-*

*шей части только для себя, пребывал в плохом настроении. В текущей игре он энергичен, собирает руки в оппонента, в центре событий. Чёрная ли у него карта?*

По признакам в примерах нельзя сказать точно, чёрный или красный наш персонаж, так как при сравнении поведения невероятно важен **контекст!** В первом случае наш игрок мирный с большей процентной вероятностью, так как присутствует много проявлений красного игрока. Но для точной оценки этого недостаточно. Во втором случае на поведение могло влиять очень многое, от головных болей до плохого настроения. Вердикт: *без верно учтённого контекста*<sup>39</sup> по указанным признакам нельзя уверенно судить о том, является наш игрок мирным или мафией.

Кстати, по поводу того, что в первом примере игрок красный – я наврал. Будьте осознанны, не берите на веру что-то из книги просто так. Проверяйте, думайте, размышляйте, анализируйте! Пауза окончена. Идём дальше.

Ключевым понятием суждений по отличиям является ридс на невербалику. Это покерный термин, характеризующий заметку на проявление игрока, по которому можно судить о силе карты. В нашей же ситуации – не о силе, а о цвете роли. По умолчанию мы всегда судим **комплекс** всех жестов, но этого бывает недостаточно, ибо человек – существо ди-

---

<sup>39</sup> Контекстом может быть невероятная любовь к чёрной карте, приход карты мафии после долгого перерыва, события дома в семье и т. п.

намичное. И тогда на помощь приходит ридс. Если какое-то действие игрок делает только за ту или иную роль (или не делает), то это то, что нам нужно. Примеры!

### *Ридс первый*

Одна моя знакомая морщит лоб в течение всего круга во время всех речей *только* за мафию. Будучи мирной – только в свою минуту, перед голосованием или вообще не имеет складок на лбу.

### *Два ридса сразу*

За мафию другая моя знакомая во время общения показывает открытые ладони и выбирает защищающийся, мягкий стиль поведения. За мирную карту она холодна, движений рук почти нет. Подстройка под мнение окружающих исчезает.

### *Ридс третий*

Другой знакомый никогда не улыбается и не шутит, будучи мафией.

*Все примеры из реальной жизни.*

И да, если комплекс суждений по группе признаков должен быть 80%+, то ридс – все 90%!

## *2. Чтение эмоций, жестов и поведения*

Жестов или чего-то конкретного, что **точно** скажет вам, что один игрок красный, а другой чёрный, **не существует**. Тем не менее кое-что прекрасно работает и без 100%-й вероятности. Самый главный и верный помощник – отслеживание дискомфорта, причём не базового, а его **усиление** во время минуты игрока и коммуникаций во время игры. Так уж сложилось, что бессознательное тех людей, что не растеряли крохи совести, не одобряет лжи от самих себя. Тут много причин. От того, что родители в детстве твердили, что врать плохо, до тонких моментов и личных «тараканов» в голове.

## *Топ-4 признаков нахождения мафии*

### *Конгруэнтность*

*Чем естественней человек, тем больше вероятность, что его карта – красная. Наличие явных противоречий между какими-то элементами поведения является признаком лжи. Ну а ложь – индикатор мафии.*

### *Примеры*

- Человек кричит, а тело его совершенно спокойно.
- Скованная поза + яркие жесты.
- Неспешные движения + быстрая речь.

## ***Контроль/скрытность***

*Чем больше человек себя сдерживает, тем больше вероятность, что цвет его карты – чёрный.*

Мафия пытается скрыть информацию, чтобы огрехом в речи не выдать свой цвет. Любая ошибка, мелочь, открытая радость может вскрыть роль. Или спровоцировать конфликт с игроками.

## ***Примеры***

- Завершение минуты в то время, когда можно бы было много чего сказать.
- Замедленная жестикуляция или отсутствие оной.
- Отсутствие на лице эмоций, бледность.

## ***Дистанция***

*Отстранённость от участия как в вербальном, так и в невербальном плане, а также атака в ответ на положительную или нейтральную коммуникацию — признак черноты.*

Ложь в мафии для «морально правильных» людей является чем-то вроде отторжения своей сути. Человек не может проявлять себя так, как ему хочется. Уход от себя во внутреннем мире внешне выражается в аналогичном действии по отношению к окружающим (всё это происходит на подсознательном уровне).

### *Примеры*

- Общается тет-а-тет, но избегает взгляда в глаза.
- Движения тела в строго определённом, узком диапазоне вокруг себя.
- Бегающие глаза.
- Обрывы вербального и невербального общения в контексте игры.
- Барьерная жестикуляция<sup>40</sup>.

### *Удержание одного эмоционального настроения*

*Чёрный игрок занят планированием, обдумыванием своей игры и последствий своих действий. Поэтому в течение круга его эмоциональный фон может скакать. По этому пункту можно найти мафию.*

---

<sup>40</sup> Барьерная жестикуляция – движения, которые как бы создают препятствия/ограду от других игроков. Например, держать руку у рта или ставить между собой и столом предметы, загромождающие обзор.

Самый распространённый пример: игрок молчит и сосредоточен, внимательно слушает каждую речь. Однако на своей минуте начинает с пылом, жаром и юмором объяснять свою позицию. После завершения своей речи он умолкает и далее продолжает слушать без проявления ярких эмоций. Это может проявиться и за минуту. В начале речи игрок много жестикулирует, к концу начинает «стухать» – моторика становится более бедной, а голос теряет глубину оттенков.

**Четыре признака выше – это то, что реально хорошо работает.**

Но также есть ещё группа признаков, по которым «профессионалы» трактуют цвет. И путают с проявлением черноты, проигрывают одну игру за другой. Это стресс-индикаторы.

### *Стресс-индикаторы*

Самая обширная группа, говорящая о том, что человек испытывает стресс. Если нет никаких предпосылок к этому поведению, то игрок, вероятнее, мафия. Но зачастую люди волнуются по самым разнообразным причинам!

*– Как они меня воспринимают?*

- Смогу ли я сказать хорошую речь?
- А не снимут ли меня с игрового стола?
- А вдруг я выбрал не того Шерифа?

Да или просто человека атакуют два чёрных игрока, или один из мирных решил против него жёстко сыграть, спровоцировать. Имеет он право находиться в стрессе? ДА!

Поэтому при равных линиях игры интуиция подсказывает голосовать против того, кто более скован, зажат. Ставить руку по стресс-индикаторам – то же самое, что ставить клизму при бронхите (метафорично). Не надо так! Итак, признаки:

- дрожь в голосе;
- поглаживания себя (успокаивающее поведение);
- раскачивание на стуле;
- дерганье ногой;
- постукивание пальцами по столу;
- быстрая речь;
- повышенный тон речи;
- покусывание губ;
- частое моргание;
- нервный тик;
- потоотделение.

*И т. п.*

Путать проявления мафиозности со стрессом нельзя! Хо-

тя они часто идут рука об руку. Но не настолько явно, как многим бы хотелось.

## **Три типа реакции на раздражители**

Для того чтобы улучшить умение отслеживать и интерпретировать невербальные проявления, полезно знать о типах реакции людей на стресс. Они являются наследием эволюции с тех давних времен, когда мы были рыбами. У каждого человека она одна из трёх. Опираясь на тип реакции, вы сможете более точно трактовать невербальное поведение человека, а также лучше понять самих себя.

### *1. Замирание*

Всё из животного мира. Данный вид реакции на стресс – это ступор, желание спрятаться, для того чтобы угроза обошла стороной. Эволюционно оправданная вещь. Протестировать человека можно давлением: если игрок уходит в себя, замолкает, то его реакция именно такова.

Являясь мафией, он будет иметь тенденцию говорить тише, медленнее, скрывать свое присутствие, снижать моторику жестов, занимать пассивную, выжидательную позицию, уклоняться от конфликтов<sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> Между прочим, мой тип. Такие дела.

## 2. Бегство

Выбор тех, кто убежал в пещерные времена от опасности, кого не сожрали саблезубые тигры. Тип реакции закрепился, и теперь что имеем, то имеем. Вычислить можно, увидев раз в роли мафии или опять же разведкой боем.

Игрок за мафию старается выговорить как можно меньше времени своей минуты, очень сильно проседает в плане дистанции, часто «пльвёт»<sup>42</sup>, говорит на повышенных тонах в защитной позиции, ускоряет свою речь. Не любит атаковать за чёрную карту.

## 3. Атака

Самый редкий тип реакции (менее 10% всех людей), однако при правильном подходе лучшие игроки выходят именно из них, так как у них самые высокие природные, стартовые данные к умению влиять. По сути, это те люди, первая реакция которых – увеличение ответной агрессии на раздражитель, более мощная, чем первоначальный стимул. Определить их можно довольно легко, обычно это люди «в теле», с довольно жёстким взглядом. Первая реакция – бить, а не убегать или замирать.

---

<sup>42</sup> «Пльвь» – говорить речь, сопровождая ее плохим эмоционалом (о нём вы прочитали выше). В это понятие также вкладывают оговорки игрока. По сути, слово «поплыл» не имеет под собой никаких оснований. Всегда нужно уточнять, ибо этот термин для каждого свой.

У игрока за мафию увеличивается динамика жестов, повышается голос, во время стресса он начинает атаковать более слабых особей. Их достаточно тяжело снять при девяти-десяти, так как мало у кого хватает духу собирать против них голоса. За красную карту они, как правило, более спокойны и уравновешены, так как стресса меньше.

Плюс этого типа в том, что невербалику очень легко сбалансировать, им не надо перестраивать себя, достаточно просто успокоиться.

## **Внутренние и внешние проявления**

Посмотрите на себя в зеркало, сравните левую и правую стороны лица. Какая из них более живая? Где выше уголки губ? Может, один глаз чуть больше, чем другой? Одинакова ли высота бровей? Где есть покраснения? Где лучше мимика?

Китайское искусство Мин Сян (физиогномика) может помочь лучше читать невербальное поведение.

Левая половина лица рассказывает нам о том, что происходит во внутреннем мире человека. Правая – о том, как человек подаёт себя обществу (внешне). Применительно к мафии можно, во-первых, отслеживать гармоничность и синхронность половин лица, во-вторых, **брать во внимание** левую сторону, ибо по ней анализ будет намного точнее.

*Послесловие к главе.* Я не советую вам играть по эмоциям. Но они – часть игры, и, по крайней мере, стоит предостеречь себя от ошибочных суждений. Как будет правильно поступить после прочтения этой главы?

Начать балансировать, выравнивать свое поведение, чтобы вас не могли «прочитать»! Осознавать собственные проявления и сглаживать их.

### *Применение*

1. Сбалансируйте свои проявления по каждому из пунктов.

2. Подводите свой эмоционал к красному, чтобы его трактовали как «мирный».

3. Хорошего «чтеца» нужно давать чёрной проверкой, мафией. Если у вас не сбалансированы эмоциональные линии (вы уязвимы к «чтению»), то игра против подобного типа игроков обязательна. Как правило, игроки с малым опытом игры в «Мафию» просто убивают «сканеров» в фазу ночи. Это довольно слабая игра.

4. Будьте естественны в своём обмане. За него вам ничего не будет!

### *Вопросы*

1. Сколько раз вы принимали решения на основе эмоций?

В каком проценте случаев вы были правы?

2. Какие приёмы чтения эмоций не работают вообще?

3. Чем отличаются стресс-индикаторы от тех приёмов, которые довольно-таки точно определяют ложь? И в чём они похожи?

4. Просмотрите два примера поведения в начале главы со знанием типов реакций нервной системы. Есть ли какие-то изменения в суждениях?

# Игра по представлению об игре: метаигра

*Борман шёл по лесу. Вдруг он увидел дупло.  
Из него светились два глаза. «Дятел», – подумал  
Борман. «Сам ты дятел», – подумал Штирлиц.  
Анекдот*

**Мета** (с греч. μετά- – между, после, через) – в обиходе – мысль. Эту частицу также связывают с переменной состояния, превращения чего-либо. Собирая воедино определение, мы получим, что школа игры занимается анализом и манипуляцией мыслей человека, его решений и действий. Именно на основе приёмов метаигры создаётся **загадка** для города: схемы, невозможности, нелогичности. Мафия расставляет ловушки, ложные указатели; мирные их разгадывают. За счёт этого игра обретает глубину и интеллектуальную красоту, ну а что будет сильнее – загадка чёрных или мышление мирных, то и принесёт победу своей команде.

## *Основа школы*

У каждого мирного есть своё видение ситуации, некая контурная карта игры. Наша задача за красных – понять по этой «карте» цвет говорящего. За мафию – сделать так,

чтобы в карте мира игрока мы были красными. Мы манипулируем не самим человеком, а его видением ситуации, и его же трактуем, когда, наоборот, ищем мафию.

В этом искусстве есть два уровня мастерства.

### *Обычный*

Прямое воздействие: «Я красный потому... из-за этого... и так как было сделано вот это...» – игрок принимает решение о цвете на основе вашего прямого обращения, влияния на него.

### *Продвинутый*

Задача: сделать так, чтобы человек без подсказок пришёл к выводу о том, что вы – мирный житель, и начал вас защищать. Сам сделал нужные нам выводы без прямого вербального указания. Мы делаем что-то, зная, что игрок на основе этого сам дойдёт до мысли о том, что мы выступаем в роли мирного жителя (даже если это не так).

Мастерство также включает в себя умение подстроиться под мышление игрока любой школы. Многие уязвимы к оценке того или иного параметра, а также тяготеют к определённым методам анализа. Кто-то смотрит ходы, для кого-то важен эмоционал. Это надо использовать! Одна из самых простых схем победы за игрока мафии: делаете подстройку к покупаемому<sup>43</sup> игроку, оставляя его в живых на ре-

---

<sup>43</sup> Покупаемый – «мирный» игрок, которого вы убеждаете для того, чтобы он

шающий круг, и убиваете настоящего Шерифа до того, как вас найдут.

Пример из игры по ходам. На десять человек ломается стол в красного (один из игроков не ставил пятый голос, шесть рук летят в кандидата, выставленного последним), чёрный игрок его спасает (добавляя пятый голос) и убивает Шерифа до того, как его найдут мафией. До конца игры поднять его со стола будет проблематично. Он же спас убитого в дальнейшем мирного жителя!

### **1. Игра по ходам**

Не суди по виду, суди по делам.

*Г. Богослов*

Первый, самый распространённый вид суждения – просто трактовать сделанные игроком ходы за партию. Если он делал чёрные ходы, то он – мафия. Если красные – мирный. Легко? Но как понять, что считать чёрным, а что – красным ходом?

**Слабый, но распространённый вариант:** если действие выполняется более чем в 70% случаев игроками, имеющими роль лишь одной из команд (мирными или мафией) за вашими игровыми столами, то ход можно считать однозначно красным или чёрным. Не работает на приезжих и гостях клуба.

**Правильный вариант:** если действие увеличивает количество победных исходов для команды мафии, то это чёрный

---

поставил свою решающую руку с вами, т. е. принес победу мафии.

ход. Если ход на дистанции игр помогает мирным, то он – красный.

Использование «правильного» варианта учит играть и повышает навыки окружающих, когда вы их трактуете, потому что под этим суждением есть вполне проверяемая основа. Вместо традиций и заблуждений мы начинаем оценивать то, что действительно помогает или вредит команде мирных.

### *Примеры чёрных ходов*

1. Сломать голосование при десяти, восьми и шести игроках.
2. Озвучить сострел, который произойдёт в текущую ночь.
3. Искать Шерифа до критического круга, озвучивая свои выводы городу.
4. Встать в противовес<sup>44</sup>.
5. Вместо того чтобы создать автокатастрофу<sup>45</sup>, «добить» игрока без веских на то оснований.

### *Примеры красных ходов*

1. Спасти мирного игрока от вывода на голосовании.
2. Делить стол так, чтобы мафия не могла сломать голосование.

---

<sup>44</sup> Встать в противовес – чёрный ход. Но делают его мирные, по своей глупости. Более подробно – см. главу «Баланс. Голосование по Шерифу при девятиерых».

<sup>45</sup> Автокатастрофа/деление стола/пилёжка – голосование с равным количеством голосов за выбывание кандидатов. Даёт возможность выслушать по 30 секунд + поднять или оставить игроков за столом.

3. Прикрыть настоящего Шерифа так, чтобы он прожил дополнительную ночь.

4. Решающим голосом сделать автокатастрофу.

*И т. п.*

На решающих голосованиях<sup>46</sup> мы сравниваем как ходы всей команды, которую даёт чёрной тот или иной Шериф, так и конкретного игрока, против которого собираются руки. По сумме того, кто больше «начернил», и делаем выбор.

## ***2. Слепок ходов***

В предыдущей главе был описан способ, при котором сравнивают невербальные проявления одного и того же игрока в разных партиях. Тот же самый принцип и с ходами, характерными для него только за мафию или только за мирного.

## ***3. Игра по аргументам***

– И чё?

– И то!

За один лишь первый круг накапливается колоссальное количество заметок, наблюдений и интерпретаций, цепляющих внимание. Одному всё это обработать нереально, так

---

<sup>46</sup> Ключевое голосование – то, на котором определяется линия игры. Почти всегда происходит на критике.

как большая часть информации не будет восприниматься, т. е. не достигнет сознания. Это является простым защитным механизмом от перегрузки головы. Игроки обращают своё внимание на конкретный спектр вещей и на их основе делают выводы (будь то эмоции, ходы, позиция, речь и т. п.). Анализируя то, на чём заострил внимание человек и как подал эту информацию, мы можем судить о черноте того или иного игрока.

Аргумент – это объяснение людям причин того, почему человек считает так, а не иначе; вывод, **имеющий** под собой **почву**. Почва – это **проверяемая** информация.

Аргумент:

- *Игрок #1 заявил, что посидит в этот круг.*
- *Игрок #7 ставил руку против мафии на прошлом голосовании.*
- *У #8 дрожит голос.*
- *Игрок #5 запустил голосование между двумя мирными.*
- *Игрок #7 всегда вытаскивает своих игроков, будучи чёрным, вместо того чтобы отказаться от них.*

Мнение:

- *Игрок поговорил хорошо.*
- *Игрок #5 красный.*

– По динамике игры.

– Он так поговорил, что я понял, что он – мафия.

– Такой команды не существует.

Под «поговорил хорошо» может подразумеваться всё что угодно. Заявление без почвы не аргумент, как и разные умные слова, смысл которых не все могут понять.

Если игрок подтверждает свою позицию, объясняя причины своих выводов, то информация из разряда мнения переходит в разряд аргумента – обретает вес. Чем весомее аргумент, тем более на него стоит обращать внимание при принятии итогового решения. Ну а просто слова – это просто слова.

Игра по аргументам не только помогает разложить речь на важное и второстепенное, закрепить информацию о ранее говоривших, но и даёт возможность сделать **вывод о самом говорящем**. Всё потому, что наши анализируемые речевые связки состоят из двух частей, с первой из которых вы частично уже знакомы.

1. Информация о говорившем ранее игроке.

а) *Игрок #1 перепутал слоты местами, голосовал против красной проверки, играл против меня, добил решающей рукой мирного жителя при девятерых и т. п.*

б) *Игрок #2 выговорил минуту ровно, без доли напряже-*

ния, и я согласен с ним в ключевых моментах.

в) Шериф игры оставил<sup>47</sup> его красным.

г) При девяти игроках за столом был сбор голосов друг против друга.

По первой части мы выносим суждение по ранее говорящему, по второй можем сделать вывод о том, чья минута активна.

## 2. Вывод.

а) Поэтому я считаю игрока #1 чёрным.

б) Поэтому я считаю #2 красным.

в) Поэтому мы не можем рассматривать версию, что он мафия.

г) Поэтому там не может быть двух чёрных игроков.

Если игрок предлагает голосовать против человека, ничем это не подтверждая (тем же эмоционалом), то это является для вас серьёзным поводом внимательно присмотреться к нему самому.

Давайте немного потренируемся в выводах по поводу того, как оценить игрока.

а) Игрок #5 плохо поговорил, считаю его чёрным (не ар-

---

<sup>47</sup> Шериф или любой другой игрок может *оставить* завещание о том или ином игроке. По-хорошему оно является авторитетным мнением красного игрока.

гумент; говорящий, вероятно, мафия).

б) Игрок #6 по нулю хотел поговорить на автокатастрофе. Настоящим Шерифом быть не может (аргумент красного игрока по мафии).

в) Поговорил он неплохо, но, по мне, его карта чёрная. Чуйка так подсказывает (это не аргумент, но если игрок судит по эмоционалу и это работает в 85% случаев верно, то информацию можно брать во внимание). Объяснение *причины* своего суждения нивелирует потенциальную черноту в игре по аргументам.

Мафия по своему подельнику практически никогда не выдает веских или интересных, необычных аргументов, как минимум до круга на пять человек, и именно за счёт этого вы можете делать вывод если не о разноцвете, то о том, что в связке нет двух чёрных игроков. Это важно для правильной проверки Шерифа и счёта игры.

Думаю, что необходимо сделать перерыв, закрепить способности анализа и только затем следовать дальше.

### *Применение*

1. Делайте красные ходы, копите их к решающему кругу. Будучи мафией, отлавливайте чёрные ходы мирных и делайте на них упор в своей аргументации.

2. Подстройтесь под мышление игрока (купите себе голос) и убейте Шерифа. Очень простая и эффективная тактика для победы.

3. Найдите грань, на которой можно делать красные ходы без ущерба для своей команды за мафию.

4. Запоминайте, какие ходы и речи характерны только для чёрной или только красной карты игрока.

5. Вычисляйте сомнительных игроков и мафию по тем выводам, которыми они подтверждают свои мысли.

### *Вопросы*

1. Приведите примеры как минимум ещё пяти красных и чёрных ходов, которые не были озвучены.

2. Является ли пас при открытии стола чёрным ходом? А выставление замыкающего круг #1 при открытии стола игроком #2 при девятерых?

3. Какие ходы вы делаете только за мирного и какие аргументы приводите? Какое действие никогда не сделаете за мафию?

4. Придумайте или вспомните пять интересных и необычных аргументов.

Ответили на вопросы? Идём дальше!

### *4. Мышление с позиции*

Чтобы понять женщину, нужно думать как туфли.

*Сексистский анекдот*

Следующий способ касается умения встать на место другого человека. Во время речи говорящего слота вы следите за игроком, держа в голове одну из двух следующих мыслей.

а) *Мыслит и говорит ли игрок, с точки зрения мирного жителя?*

Для этого нам в голове надо заранее сформировать сферическую модель красного игрока в вакууме. Чем точнее модель, тем лучше решения. Коронная фраза при оценке здесь: «Это не речь красного игрока» (произносится с максимальным пафосом).

Примеры.

– Рассуждения об отстрелах и выстраивание на них логики.

– Нежелание разбираться в конфликтах, игнорирование и выброс их из своей речи.

– Развитие конфликтов между другими игроками, оставаясь в стороне.

– Просьба проверить игрока, информация по которому не даст пользы городу.

*И т. п.*

б) *Как бы я поговорил за красную карту на этом месте?*

Представляете себя за красную карту на том же самом слоте и сравниваете, как бы поговорили на этом месте с его позиции. По сути, это является извращённым гибридом игры по аргументам. Но раз так можно, то почему бы и нет?

## ***5. Игра по отстрелам***

Нет человека – нет проблемы!

*И. Сталин*

Офлайн-договорка<sup>48</sup> – прошлый век. По умолчанию мафия всегда стреляет самого красного за игровым столом, либо Шерифа, либо проверки (лидер чёрных даёт на них маяк). Убийства в другом ключе презентуют нам цель мафии или же план Дона игры. На основе этого ведётся битва умов.

### *Пара способов игры/оценки*

1. Если при девятерых один из игроков, не удовлетворяющий указанным выше критериям, жёстко сыграл против кого-либо и был убит, то он играл против мафии. Иначе ей нет никакого смысла лишать себя победной руки для вывода мирного жителя.

2. Мафия в условиях стресса пользуется логикой первого

---

<sup>48</sup> Назначение трёх убийств в ночь знакомства до речей игроков. Обычно по офлайну играют только с новичками, которые не понимают динамичных договорок и маяков.

уровня, т. е. убивает тех, кто играет против неё, и, наоборот, оставляет тех, кто играет с ней. Потому если перед угадкой надавить на потенциальную неопытную мафию, то она может клюнуть, убив вас, и вы оставите правильное завещание<sup>49</sup>.

3. Есть такое понятие, как «рука команды». Если один из игроков определился с линией и не поменяет своё решение (купленный), то его убийство будет сигнализировать о том, что его выбор был верен. Две такие убитые «руки» – однозначный показатель того, что они играли против мафии.

За чёрных можно управлять ходом игры через воздействие на любителей играть по завещаниям. За мирных – подстроиться под мафию, которая играет под них, тем самым остаться в живых и сделать верный, решающий выбор.

## *6. Социальная динамика*

Социальная динамика – взаимоотношения и действия между игроками. За мафию это один из элементов качественной игры на разноцветях<sup>50</sup>. Красной команде анализ этого параметра помогает лучше использовать счёт.

---

<sup>49</sup> Завещание – последнее слово убитого игрока с призывом голосовать или не голосовать против определённых кандидатов. Просто мнение без настойчивости завещанием не является.

<sup>50</sup> Стратегия игры на разноцветях – это... отдельная глава. Если не знаете, что это, то не забивайте голову до поры до времени.

Наблюдаемые параметры следующие.

***Покупаемый игрок является красным.***

Если на критическом круге один слот обращается к другому, то он считает его мирным. Как это работает?

Вас пять человек. Две мафии за столом. Вы игрок #4. Игрок #2 уговаривает #1 поставить руку против #3. #5 тоже хочет вывести #3. На бытовом уровне здесь всё просто, чёрные игроки #2 и #5. Но если мафия подстраивается под счёт игры и играет на разноцветях... то... всё становится сложнее.

***Если при девятерых присутствует ярко выраженный конфликт двух игроков, то там есть как минимум один красный.***

Чёрная проверка одного даст красный цвет второго. Если ни того, ни другого не вывели на текущем голосовании при условии, то можно считать, что в связке есть один мирный житель.

***Игнорирование = красный.***

Если на игрока не обращают внимания (не делают акцентов в речи, не перебивают, не обращаются) и не игра-

ют против него, то он, вероятно, красный вне конфликтов и при прочих равных будет убит. Особенно ярко этот принцип проявляется по нулевому кругу с первой смертью, назначенной в офлайн. Чёрным игрокам нет смысла обращаться к нему, тратить силы на покупку голоса.

### ***В каких случаях метаигру применять не стоит?***

Существует три важнейших пробела в оценке игроков. Логика по данным вещам, на мой субъективный взгляд, неверна и плодит больше заблуждений, чем помогает разобраться в ситуации.

*Оценка по позиции к первому убиенному игроку.* Данный аспект не оцениваем. Если кто-то на нулевом круге был уверен в том, что отстреленный в дальнейшем игрок является чёрным, то его нельзя считать красным, уповая на глупость мирного жителя, отсутствие плана. Если игрок сказал плохую речь, то против него можно и нужно играть. Слить проверку Шерифа, например.

*Промех от мафии.* В особенности от опытных игроков или сидящих рядом. Дело в том, что чёрные могут промазать из-за многих факторов. Игрок может зазеваться, проспать порядок, не понять своего Дона и т. п. Давать опытным игрокам красный цвет из-за промаха, строить выводы по данному событию нельзя!

*Голосование за подъём двоих на десять человек.* Мафии не критично потерять одного своего чёрного игрока. Победить можно и так, нарисовав команду из Шерифа и мирного жителя! Поэтому любой доброс рук на голосовании никак не свидетельствует о цвете. Чёрный игрок специально может посчитать руки и добросить пятый голос, мафия может поставить за подъём друг друга и потом заявлять, что на этом основании они не могут быть чёрными вместе. Или не поставить шестой голос за подъём мирных жителей, строя на этом свою аргументацию.

### *Применение*

1. Трактуйте действия верно.
2. Переигрывайте мирных.
3. Вставайте на место другого игрока, чтобы понять его действия.
4. Обдуманно выбирайте жертв и выстраивайте на этом свою аргументацию для покупки голосов.
5. Используйте социальную динамику, чтобы считать и делать из этого правильные выводы.
6. Побеждайте легко – разведите команды<sup>51</sup> и убивайте Шерифа до того, как он всех найдёт.
7. Используйте за чёрных тактические промахи, чтобы

---

<sup>51</sup> Развести команды – заложить в картину мира мирных связку: если игрок А – чёрный, то В —красный. Хотя они оба – мафия.

подставить малоопытных игроков.

8. Сливайте проверку на того, кого будете убивать в первую ночь.

### *Вопросы*

1. Прочитайте главу ещё раз наоборот. Т. е. каждый пункт под цифрой в примерах переверните и обыграйте так, чтобы он помог вам победить за противоположную команду. Сделать это надо обязательно, причём мысленно всё проиграть или записать.

2. Какие ещё приёмы метауровня есть у вас в арсенале?

3. Как вы поняли концепцию мышления с позиции? В чём она заключается?

4. Кого убивать: игрока, которого вы купили в этот круг, или того, кто сомневается. Почему?

# Иные методы нахождения мафии и мирных

*Уже к концу шестого круга  
Нашёл Виталий чёрных всех.  
Заметьте, он у нас ведущий.  
Успех.*

*В. Жижаев*

В игре по эмоционалу мы затронули очень важную тему неестественности, присущую неискушённым чёрным игрокам. Этот же принцип великолепно работает при анализе того, **что** говорит человек.

Если в начале речи игрок даёт один цвет ранее поговорившего и в этой же минуте даёт иную интерпретацию, то наш герой – мафия. Такие огрехи происходят из-за того, что объективная реальность конфликтует с создаваемой картиной игры чёрного игрока. Человек знает, что говорит неправду, и его изначальное мнение отличается от высказанной позиции. Контроль над собой ослабевает, и высказывает истинное значение.

Пример. «Игрок #2 мне не понравился... (и в конце речи) поиграю в команде #1, #2, #6».

Один из Шерифов в первую ночь нашел чёрного (#7) и после баланса при круге на пятерых бросает фразу: «#7 был скорее чёрным, #2 чёрный и #5 лже-Шериф – тройка мафии». Прямо здесь мы наблюдаем оговорку: седьмой игрок не может быть скорее чёрным, он проверен. Мышление настоящего Шерифа не позволит через речь выдать подобную фразу, так что перед нами мафия, которая, вероятно, во время своей минуты слегка забыла, кого проверила.

Одна из самых распространённых оговорок – перепутать номер. Статистически оговаривается больше мафия, нежели мирные.

*«Игрок #3 мне не понравился».* (А этот слот – его собственный.)

## **Выбор по чуйке**

Интуиция, она же чуйка, – достаточно интересный процесс. Суть её в том, что подсознание подсказывает верное решение в обход осмыслению. В подсознании есть массив данных, и по принципу соответствия оно выдает версию того, является игрок красным или чёрным, так как он действует так же, как и мирные/мафия, аналогично многим подобным игрокам по его опыту. Или в плане невербалики человек просто чувствует, что игрок мирный, так как проявля-

ния этого человека соответствуют увиденному ранее. Этот процесс бывает очень сложно вербализовать, подобрать аргументы, так как из подсознания надо не только вытащить это знание, заострив внимание, но ещё и правильно донести до стола информацию. Так, чтобы другие поняли и учли личный опыт. Потому для удобства всё это называют интуицией. Однако есть одно важное НО, а именно:

В большинстве случаев чуйка подсказывает не верное решение, а *наиболее правильное* для самого человека. Например:

1. На угадайке сидят ваш друг и какой-то заносчивый игрок, который вам не нравится. Чуйка подскажет вам голосовать с другом, так как для вас в плане последствий это будет выгоднее.

2. На угадайке сидят опытный игрок из вашего клуба и новичок. Чуйка, если играть по ней, подскажет вам «отдать победу»<sup>52</sup> опытному игроку.

3. До игры один из игроков задел вас морально или сделал неправильный выбор в прошлой партии. На угадайке чуйка вам скажет отомстить.

4. Вы до этого запороли партию одному из тех, с кем оста-

---

<sup>52</sup> Отдать победу – из принципа проголосовать с кем-то, кто сыграл лучше. Или против того, кто выигрывать не должен. Очень субъективная гадость, по моему личному мнению.

лись сейчас на всё той же угадайке. Интуиция даст вам совет проголосовать с ним, чтобы загладить вину.

*И т. п.*

Поэтому чуйку стоит слушать далеко-далеко не всегда. Она действует и подсказывает решения на основе ваших выгод, а не результата партии.

На этом мы завершаем основные описания стратегий нахождения цветов игроков, оставляя на отработку предложенное гигантское количество инструментов для осмысленной игры. Помните: лучше действительно хорошо владеть одним-двумя инструментами, чем всеми понемногу в ознакомительном порядке. Многие из приёмов школ работают только в определённых ситуациях, та же оговорка оговорке рознь – одна может быть допущена и мирным из-за стресса, а другая – только мафией. Всё это надо попробовать, *понять* и взять для себя лучшее.

### *Применение*

1. Вычисляйте мафию по оговоркам.
2. Ставьте чуйку под сомнение.
3. Играйте осмысленно.

### *Вопросы*

1. В каких ситуациях интуиции можно доверять, а когда нет? В чём отличие этих ситуаций?
2. Приведите ещё пару примеров оговорок.
3. Как узнать цвет игрока по голосованию? Какие связки вы знаете?
4. Одним из основных (пропущенных) способов нахождения цветов является анализ разброса рук на голосованиях. Как понять в каких случаях это работает, а когда нет?

# Качественные решения

Один христианин спросил меня: «Мой священник сказал, что ни одна религия не распространяет столько вранья, как буддизм. Правда ли это?» Я ответил ему: «Ты попал в яблочко, умный паренёк!»

*Кодо Саваки роси. Дзен*

## Практика осознанности

Идея о том, что большинство населения не только этой страны, но и всей планеты в целом находится в режиме существования, не нова. Законсервированный образ жизни не позволяет чувствовать настоящий момент, творить и **ясно мыслить**. На состоянии «здесь и сейчас» мы остановимся подробнее. Просто потому, что оно является очень продуктивным.

Одним из ключевых навыков за мирного жителя является способность воспринимать и запоминать информацию. Состояние, отличное от «здесь и сейчас», активизирует внутренний диалог или просто погружает в забытье. Что первое, что второе блокирует восприятие и переработку входящей информации. Раз нельзя понять поступающий массив данных, то нельзя и сделать качественный вывод. И это было бы ещё не совсем бедой, если можно было бы просто получать удо-

вольствие, переключаясь на манипулирование и вызов эмоций (подстройка к чуйке), но... состояние рассеянного внимания обычно идёт рука об руку со скукой. При большом скоплении «спящих» мы не только не играем в интеллектуальную игру, но и сами игры скатываются в уныние. А это никому не надо.

Пример из жизни: спускаешься такой весёлый и на позитиве в московское метро, а выходишь высосанным, так как вокруг одни серые лица. Так же и в игре: ресурс человека не безграничен и даже один унылый персонаж может заразить своим настроением окружающих. Когда их шесть и более, то это становится настоящей бедой.

Как понять и приучить себя играть в самом хорошем смысле этого слова? Как понять, что вы мыслите качественно? Нужно задавать себе несколько вопросов:

*а) На основе чего я делаю выбор?*

*б) На основе чего и зачем я голосую?*

*в) Если поставить игру на стоп-кадр и начать голосование, то как разлетятся руки и кто покинет игру?*

Пункт *а* – это проверка на интеллектуальную составляющую вашей игры. Если после партии вы не можете внятно объяснить, почему сделали выбор, значит, вы выпали из реальности. Использование фраз типа «он плохо говорил, просыпание не понравилось», или «эмоционал был плохой», или

«заголосованный ужасно сыграл» – не засчитываются, потому что не значат ровным счётом ничего, не являются проверяемой информацией. Однако если можете объяснить, на основе чего сделан выбор, – значит, занимались интеллектуальной деятельностью.

Пункт *б* – это мини-контроллер на каждом круге. Голосование без участия головы – один из самых верных признаков выпадения из игры. Мы ещё не затрагивали разброс рук и разноцветы, но именно они являются чуть ли не ключевыми параметрами, на основе которых можно верно выбрать линию игры. Проспали голосование, следовательно, не запомнили, кто и куда ставил руку. Значит, на следующем круге будет не над чем размышлять. А основания – разброс рук – это чуть ли не самый ёмкий и точный показатель позиции.

Пункт *в* – один из важнейших навыков за мафию. В зависимости от того, между кем будет голосование, нужно правильно построить свою речь, перенаправить внимание города со своего чёрного на кого-нибудь другого, развить конфликт между мирными или поговорить так, чтобы сохранить течение игры без изменений. Если вы последний говорящий чёрный игрок и команда под угрозой, то игнорирование этого пункта существенно уменьшает шансы мафии победить. *На чёрного игрока, говорящего последним на текущем круге, ложится ответственность за жизнеспособность всей команды в целом.* Конечно, можно принести

в жертву одного из своих, убив при этом Шерифа... но это, опять же, требует наличия плана на победу, оценки происходящего через «здесь и сейчас» с последующими *активными действиями*. Поэтому не спим, просыпаемся!

## **Вес действия**

Итак, на основе чего же нам принимать решения? Задумывались ли вы, что важнее и наиболее вероятно ведёт вас к верному выводу? Ответы есть!

### *Вес событий круга в убывающем порядке*

1. Круг при девятерых.
2. Нулевой круг.
3. Критика на семь-восемь человек.
4. Угадайка.
5. Критика на пять-шесть человек.

Исходя из наблюдаемой последовательности, можно вывести закономерный вывод: **действия на ранних кругах важнее тех, которые были сделаны на поздних**. Позиция игрока на некритическом круге важнее круга при пятирех. Ходы нулевого круга важнее ходов, сделанных при семерых. Аргументация и речь круга при девяти важнее аналогичных на угадайке.

## *Вес чёрного, ушедшего или находящегося за игровым столом*

Большинство игроков выбирают линию всей команды по Шерифу. Но и Шериф, и Дон находятся под давлением своей роли, стрессом. Поэтому лидера красных нередко путают с мафией. Делать выбор всей линии команды по Шерифу хорошо, но такое узкое восприятие не даёт увидеть картину партии целиком. Есть способ лучше: для принятия качественных решений необходимо рассматривать комплексно *всех трёх чёрных игроков вместе*, даже если некоторые из них уже покинули игру.

Дон может очень хорошо сыграть, в то время как Шериф просядет под давлением своего оппонента. Перед тем как сделать окончательный выбор, лучше обратить внимание на всех игроков тройки чёрных по обеим версиям. Два хорошо показавших себя игрока и один не самый лучший Шериф vs два плохиша и один неплохой лидер красных? Я бы проголосовал против команды во втором варианте.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.