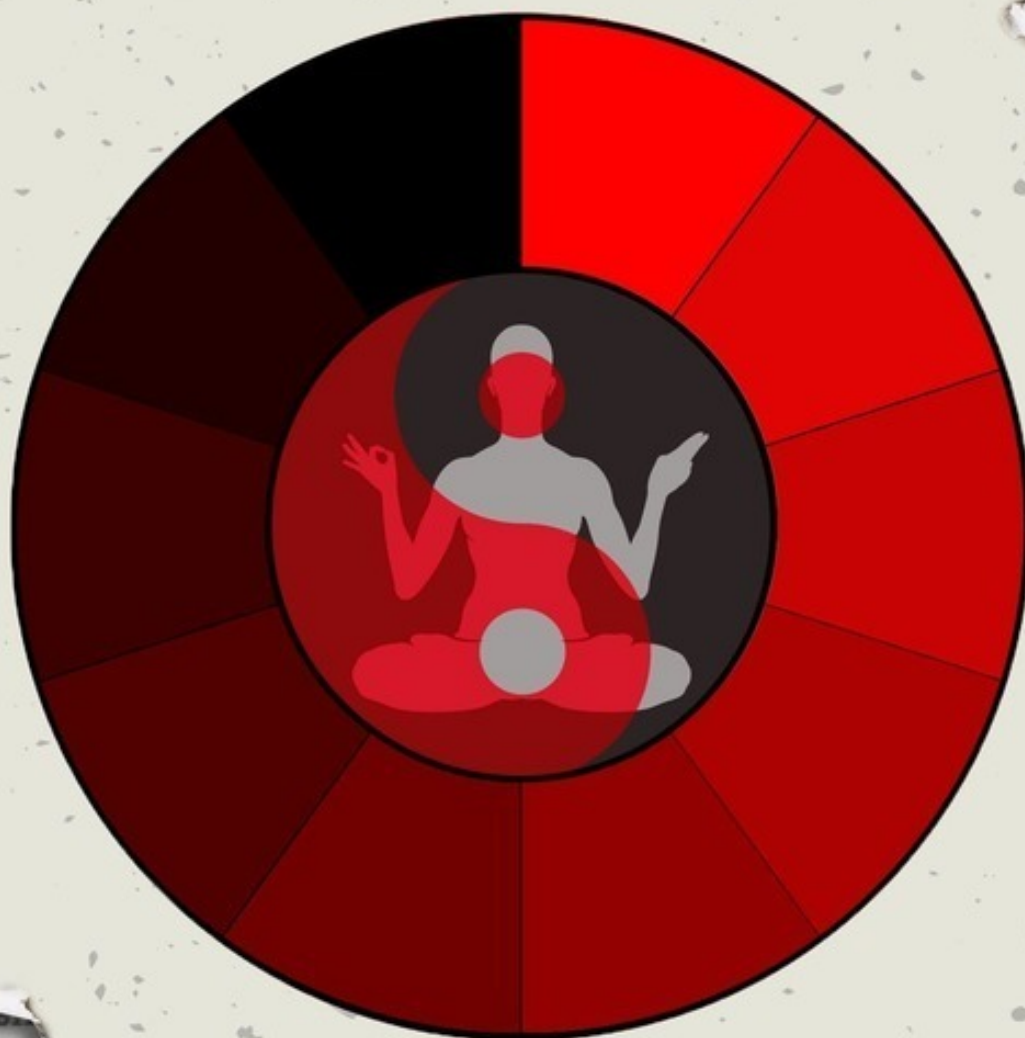


Учебное пособие

Дмитрий Новик



50 ОТТЕНКОВ
КРАСНОГО

Победные стратегии
Классическая мафия

Дмитрий Новик

**50 оттенков красного. Победные
стратегии. Классическая мафия**

«Издательские решения»

Новик Д.

50 оттенков красного. Победные стратегии. Классическая мафия /
Д. Новик — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-513370-0

Внутри Вы найдёте эффективные стратегии игры за каждую роль, множество тактических приёмов, научитесь определять цвета через счёт, освоите игру на допы. Как и когда вскрываться? Кого проверять Шерифом? Доном? Как безопасно поднимать 2-х, 3-х и 4-х игроков на голосовании? Как покупать руки? Как убеждать и побеждать? Ответы на эти и многие другие вопросы — внутри! Книга будет полезна игроку любого уровня, для понимания содержания достаточно знать азы.

ISBN 978-5-00-513370-0

© Новик Д.
© Издательские решения

Содержание

Предисловие	6
Раздел 1:	8
Основная задача в игре «Мафия»	8
Убеждение «Ракетой» в игре «Мафия»	10
Как оценить свой уровень игры	13
Особенности игры на дополнительные баллы	17
Раздел 2:	19
Логика в классической «Мафии»	19
Как определиться с кандидатурой на вывод из игры?	22
Максимально достоверный счёт игры	29
7 главных дилемм в оценке цвета игрока	33
Конец ознакомительного фрагмента.	34

50 оттенков красного Победные стратегии. Классическая мафия

Дмитрий Новик

Обложка и иллюстрации Максим Берестнев

Редактура Ринат Бейбутов

Редактура Сергей Лисин

Редактура Валерия Моторная

Редактура Екатерина Бытова

Теория вероятности и статистика Иван Овинов

© Дмитрий Новик, 2021

ISBN 978-5-0051-3370-0

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие

«Зачем вообще нужна теория? Да ещё и в „Мафии“?! Главное практика!! Просто много играй и всё. Вот секрет успеха».

(с) Практик, который не умеет передавать свои знания

Здравствуй, дорогой читатель. Ты тот счастливец, которому в руки попал учебник по игре в классическую «Мафию».¹ С ним ты сможешь освоить все необходимые современному игроку знания, теоретические концепции и схематозы за все роли. Да не абы какие схемы «поехавшего кукухой» теоретика, а то, что будет давать реальное **преимущество** перед теми, кто данное пособие не читал. Ведь все изложенные идеи обкатаны мною и моими товарищами на практике, а также подтверждены статистикой, весомыми аргументами и доказательствами.

Бытует мнение, что для роста игрока не обязательно познавать новое вне игр, а достаточно просто много играть. Эту фразу я специально закрепил в цитату в предисловии и поста-раюсь изящно через неё донести ценность книги, заодно разбив сопротивления скептиков.

Мы (человеки) – существа иерархичные, стайные. Каждому в глубине души хочется быть исключительным, лучше других в том, чем он увлечён. Игра «Мафия» – точно такая же сфера жизни, как и другие, в ней действуют аналогичные законы. Поэтому желание играть лучше, больше побеждать и показывать себя с лучшей стороны свойственно каждому. Чтобы это осуществить, нам необходимо в чём-то **превосходить** окружающих, верно? Решает ли этот вопрос наигрывание партий? Только в сравнении с теми, кто мало играет. Действительно, большое количество игр позволит выработать уверенную речь, опыт отыгрыша различных ролей поможет закрепить эффективные связки, варианты нахождения цветов. Это долгий путь через ошибки и шишки, но даже при этом рано или поздно человек упирается в собственные наработанные стереотипы и в потолок стратегий и тактик, используемых в его окружении. Результативные ли это приёмы – сказать сложно. В ряде случаев тот или иной мув² становится традицией и не подвергается критике, хотя давно устарел и неэффективен.

Я застал время, когда мафиозное сообщество рьяно защищало статическую договорку³, а за идею о подъёме трёх игроков на девять человек крутили пальцем у виска. Но со временем знания и понимание игры проникают в сообщество. Не без помощи вашего покорного слуги, который написал «Мафию в Стиле Дзен» – одну из лучших книг по классической «Мафии», большинство идей из которой не потеряли свою актуальность даже спустя годы после её написания. Уже сейчас могу заявить это с гордостью – данный труд стал классикой.

Я думал, что описал на трёхстах с лишним страницах буквально всё. Однако прошло 4 года, и в игре «Мафия» открылись новые грани, ранее не замеченные. В этой книге вы узнаете даже то, чего не делают Магистры и Гроссмейстеры игры, хотя эти мувы дают ощутимый прирост к статистике личных побед.

Но давайте вернёмся к вопросу: как связана теория и мастерство?

¹ Это игра на 10 человек + ведущий: Команда «Чёрных» (3 чел) в составе Дона и двух его Мафиози выступает против команды «Красных» (7 чел), состоящей из Шерифа и шести Мирных жителей. Актуальные официальные правила можно прочитать на сайте Федерации Интеллектуальной Игры «Мафия».

² От английского move – действие, поступок, ход, шаг.

³ Назначение жертв чёрной командой в ночь знакомства сразу на три ночи подряд.

Любой навык или умение, дающие превосходство, в основе содержат знания. Знания – это систематизированные достоверные представления о предметах и явлениях действительности.

Знания + Практика = Мастерство

Чтобы стать выдающимся кузнецом, надо знать, как правильно держать молот, свойства металлов, температуру плавления и сотни других нюансов, если не тысячи. Лётчик должен знать свой летательный аппарат, медик – строение тела и его функционал. В «Мафии» игрок должен знать принципы игры, задачи ролей, оптимальные действия для победы своей команды, применимые в той или иной ситуации.

Недалёкие люди могут заявить, что боксёр просто бьёт кулаками, марафонец просто быстро переставляет ноги, но это бред! Конечно, они сами значительно оптимизируют свои действия, но основную теоретическую работу за них делает тренер или специально обученная команда. Спортсмены могут вообще не знать подводные камни процесса! Однако это не отменяет связки знания + практика = мастерство!

Эта книга – источник знаний, систематизированная теория игры. Мы можем познать новое только в двух случаях: пристально изучая вопрос и находя в нём новые грани или впитывая стратегии других людей. На протяжении всей моей «мафиозной карьеры» я использовал оба эти способа и продолжаю делать это до сих пор. Результат – мои труды. Поэтому я искренне вам завидую. То, на что мне понадобилось 8 лет осмысления (иногда ежедневного), вами может быть усвоено в кратчайшие сроки. Первая книга была построена на принципах формирования индивидуального стиля игры и закрывала базовые позиции. Эта книга о преимуществе для тех, кто уже попробовал себя в «Мафии». При этом, если ваш опыт игры мал, я постараюсь быстро сгладить данный разрыв.

Тем не менее эта книга предназначена для тех, кто имеет хотя бы минимальный опыт игры и знает основные термины: «поднять игроков», «автокатастрофа», «попил», «договорка», «динамика» и т. д. Старой информации, описанной ранее в книге «Мафия в Стиле Дзен», не будет совсем или её количество будет минимальным. «50 оттенков красного» является самостоятельной книжной единицей, которая продолжает раскрывать грани нашей любимой игры.

С предисловием закончили. Начинаем погружение в мир Классической «Мафии».

Раздел 1:

Сила убеждения

х

Ментальная настройка

х

Стратегия на игру

Основная задача в игре «Мафия»

«Но то, что убеждает, тем самым ещё не становится истинным: оно только убедительно».

*(с) Фридрих Вильгельм Ницше,
«Воля к власти»*

Какова цель игры в «Мафию»? Для одного – это показать себя самым умным, для другого – проверить себя на прочность, для третьего – сбросить негатив и получить удовольствие, для четвёртого – общение и расширение круга знакомств. И это далеко не полный список.

В рамочку: для максимизации своего преимущества основная цель нахождения за игровым столом – **победить**. Вы садитесь за стол, чтобы привести свою команду к победе. Именно такая установка на игру помогает сфокусировать своё внимание на происходящем. Как правило, игроки с иными целями на игровой вечер/турнир получают меньше дополнительных баллов от возможного, хуже включены в процесс, не стараются, менее коммуникабельны, более вялы и за счёт этого не только играют вполсилы, но и получают меньше удовольствия от самого процесса.

Как победить в игре «Мафия»? Подобный вопрос я всегда задаю в самом начале своих немногочисленных мастер-классов, и практически никто не может на него ответить. А ведь на этом строится игра!

Победить в игре за любую роль = **убедить вывести** на голосованиях игроков противоположной команды. Если вы в чёрной команде, то ваша задача убедить других вывести из игры **двух** красных игроков посредством голосования.⁴ Да, иногда мирные жители ввиду собственных ошибок помогают в этом, играя против друг друга. Но факт остаётся фактом: ваша задача состоит в организации условий, в рамках которых вас посчитают мирным жителем, благодаря чему выведут игроков красной команды. Если ваша роль – мирный житель, то задача немного сложнее: убедить других красных игроков **вывести** из игры **трёх** чёрных.⁵

Почему именно убедить, возможно, спросите вы? Очевидно же, что люди не дураки и сами определяют с тем, кто у них мафия, кто у них мирный, какая тройка чёрных в игре... так?

НЕТ!

⁴ Мы пока не учитываем подъёмы множества игроков на разных кругах, самострелы и другие отклонения от «стандартного» хода игры.

⁵ Если мафия решает сделать «Самострел», т.е. убить себя ночью – тогда двух игроков чёрной команды.

Чем раньше вы поймёте, что другие люди *по умолчанию* не знают ваш «цвет», не знают, кто мафия, и почему нужно проголосовать именно с вами, тем лучше. Убедить выбрать вашу линию игры, ваше видение партии, повести за собой и реализовать свою версию на голосованиях – вот цель, реализация которой приводит вас к победе.

Многие игроки по наивности своей убеждены, что мирные за правду и правда на их стороне. А мафия – это жулики и обманщики. Т.е. красная команда – молодцы, а чёрная – «фу-фу-фу такими быть!»

Подобные мысли – заблуждение! «В чём сила, Брат? – В правде!», – это не про игру «Мафия». В «Мафии» побеждают те, кто являются более убедительными.

Если игрок думает, будто мафы – обманщики, то ему сложно отыгрывать чёрную карту из-за внутреннего сопротивления. Если игрок убежден, что раз он красный, то ВСЕ должны это понять, а если не понимают, то они «глупые, недалёкие, тупые» – значит он не особо старается донести свой цвет до стола и продвинуть свою версию игры. Следовательно, он менее убедителен и чаще проигрывает.

Когда вы понимаете, что в «Мафии» нет правды и лжи в истинном их смысле⁶, а идёт сражение за более *правдоподобную* линию игры, то вам не нужно преодолевать внутреннее сопротивление и ваше поведение за столом меняется. Вы в большем контакте с игроками, лучше запоминаете ходы, формулировки, реакции. Вы говорите искреннее, и, как результат, к вам больше прислушиваются. Это позволяет чаще побеждать.

Знаете ли вы, сколько из 10 партий нужно выиграть, чтобы считаться топовым игроком и достигнуть высот в игре «Мафия»? 7 из 10! К примеру господин RF, Магистр игры «Мафия» по итогам 2019 года, занял первое место в рейтинге MWT⁷ с винрейтом⁸ в 57,25%. А на финальном турнире взял титул с 68% выигранных игр (17/25). Важно понимать, что каждый эффективный концепт, каждый удачный мув, оптимальное личное действие сдвигают ваш винрейт в сторону 100%. Предположим, до изучения книги вы выигрывали 45% игр. Шаг за шагом, внедряя инструменты, ходы, речевые конструкции, вы повышаете свой процент побед. Какие-то мувы дают +2%, другие +1%, какие-то просто не дают сливать потенциально выигранные партии.

«Мафия» – сложная игра, на победу в которой, в том числе, влияет удача. Но на ней одной не вывезти турнир или игровой вечер. Не обойтись только красивыми речами, бойкими аргументами, артистизмом или острым умом. Вы побеждаете, используя ВСЕ эти инструменты. Благодаря одной только книге вы вряд ли научитесь убеждать, ведь это дело практики. . . Однако я дам базовые речи, примеры, стратегию и тактику. Опираясь на формулу **Знания + Практика = Мастерство**, вы станете игроком выше среднего, потому что у вас будет вся необходимая теория. На неё прекрасно ляжет практика, как дом на хороший фундамент. Когда вы знаете, что делать, играть становится легче, становится проще убеждать игроков. Мозг освобождается от размышлений «что и как». Вы просто реализуете стратегии, тактики и приёмы согласно ситуации за игровым столом.

Главная мысль: основная установка на игру – победить. Победить = убедить других в своей версии игры (даже если так получилось, что ваша версия игры лишь претендует на *истинность*).

⁶ В повседневной жизни, обманывая, вы всегда рискуете репутацией, отношениями, доверием. В игре «Мафия» никаких рисков нет. Наоборот, хорошо «обманув», вы получаете +10 к респекту.

⁷ MWT – рейтинг игроков Федерации интеллектуальной игры «Мафия», призванный объединить игроков из разных городов и стран в общую систему с едиными правилами.

⁸ Винрейт (англ. Winrate) в «Мафии» – отношение выигранных игр к общему количеству сыгранных партий.

Убеждение «Ракетой» в игре «Мафия»

*«Цели красноречия: ублажить, научить, убедить,
призвать к действию, взволновать» (docere, probare; delectare,
conciliare; movere, flectere).*

(с) Марк Туллий Цицерон

Практически любой, кто со мной играл в периоды с 2012 по 2017 год, мог с уверенностью сказать: «Green (Грин)⁹, какие же ужасные у тебя речи!» Мне говорили это и на турнирах, и на обычных играх. И в целом, слушая себя в записи, я кривился и тихо приунывал по вечерам. Это касалось умения доносить свои мысли и проявлялось не только в игре «Мафия», но и в жизни в целом. Поэтому, чтобы хоть как-то исправить положение, я прошёл курсы актёрского мастерства, перелопатил тонну литературы, стал тренировать речь. Как результат – собрал много методик убеждения из ораторского искусства, продаж, маркетинга, объединив их в одну методику, адаптированную под «Мафию». Я взял Трёхступенчатую Ракету из психологии, убрал лишнее, добавил Чалдини и учение Цицерона о целях и задачах оратора. Не скажу, что придумал что-то новое, скорее обобщил существующее. Методики лучше этой я не знаю и предположу, что чего-то более крутого не существует. Поэтому прошу внимательно её изучить и активно пользоваться. Это моя добрая рекомендация.

Наглядно схема выглядит следующим образом:



Рисунок 1. Схема убеждения «Ракетой».

⁹ Green – мой игровой псевдоним.

Для победы в игре вам нужно убедить в своей красноте одного или нескольких человек (1). Это необходимо для «покупки» рук на голосовании (2), поэтому изучите способы влияния на итоговое решение окружающих игроков (3).

Сильно дует из окна (1), из-за чего я мёрзну (2). Поэтому закрой окно, пожалуйста, мне это будет очень приятно (3).

#6 выставил на голосование #4 на круге при девяти (1), следовательно, там нет двух чёрных игроков, поэтому у Шерифа #3 ты по счёту мафия. У него ты – МАФ, КАРЛ!!! (2). Голосуй в игрока #3 для победы мирного города! (3).

Выставление под первые руки своего мафа – древний разбег, которому учат ещё в яслях (1). Это наоборот, очерняет связку (2). Голосуй за вывод игрока #2, он маф, сыграй на допы! (3).

Кстати, я – практик и Мастер НЛП. В книге много пасхалок, она написана с применением большинства методик, которые я стараюсь использовать и в жизни, и в играх. Поэтому, присмотревшись к первому абзацу этой главы, вы найдёте в структуре повествования «Ракету 1-2-3». Вернитесь и ознакомьтесь с ней в качестве примера.

Эта структура – тоже «Ракета 1-2-3»

Примеры предоставил, теперь расшифрую пункты. Для придания своим мыслям веса и значимости используйте факты. Любое суждение, агитация, призыв к действию также должны опираться на то, что можно **реально** подтвердить. Если в минуте игрока отсутствует **факт**, то речь считается выдумкой из воздуха, теряет основательность. Про такую минуту игрока говорят: «вода/высосана из пальца/взята с потолка».

Но одного факта мало, ведь любое явление можно трактовать практически любым образом, в том числе и в свою пользу. Поэтому факт должен быть связан с нужным для нас **выводом, интерпретацией**. Это пункт 2.

Донести факт и правильно его интерпретировать тоже недостаточно. Только в наших влажных фантазиях люди всё понимают и делают так, как нам нужно без соответствующих указаний. В реальности игроки в момент выбора беспощадно тупят, находятся в своих размышлениях и муках неопределённости. Поэтому игрокам обязательно нужно *указывать* то, что им необходимо сделать. Подтолкнуть их *к нужному нам* выбору. Это пункт 3 – **призыв к действию**.

Практикум:

Любое знание требует проверки. Критически оцените формулу 1—2—3, выкидывая из неё элементы. Отработка поможет вам закрепить навык. Прочитайте все утверждения в таблице ниже и потом выполните короткое простое задание.

Факт (1): Игрок на первом слоте сказал, что хочет дать позицию на автокатастрофе на нулевом круге.	
Интерпретация (2), красная: Поэтому первый игрок Шериф, ведь ему важно донести позицию так, чтобы при этом его не нашёл Дон.	Интерпретация (2), чёрная: Поэтому первый игрок не Шериф, потому что Шериф так не играет, ведь его могут поднять на нулевом круге или заголосовать через слом.
Призыв (3), красный: Голосуй в его чёрную проверку, игрока #5!	Призыв (3), чёрный: Снимаем это маффо всеми руками!

Задание: вслух произнесите все комбинации связок, выбрасывая один или два элемента, определив ту, которая звучит убедительнее. 1) 1—3, 1—2; 2) 2—3; 3) 1-2-3 в двух вариантах интерпретации: красной и чёрной.

Тем не менее убеждение «Ракетой» не всегда стоит использовать. Оно прекрасно подходит, если вы Шериф или Лжешериф, если вы красный для всего стола и играете на допы, если вы чёрная проверка по одной из версий, т.е. определились с линией. За непроверенного игрока мафии и обычного мирного жителя я рекомендую использовать другие структуры¹⁰.

¹⁰ Стиль игры «Перенаправление» + «Концепция уровня агрессии» описаны достаточно подробно в книге «Мафия в стиле Дзен» в соответствующих главах.

Как оценить свой уровень игры

Павлин – это та же курица, только с красивыми перьями.

(с) О «звёздных» игроках

Согласитесь, важно иметь ориентиры и стремиться улучшить свой уровень игры. Задумывались ли вы о том, как отличить сильного игрока от слабого? Данный вопрос часто поднимается при наборе столов для игры в «Мафию» в интернете, на закрытые VIP-игры, в высшую лигу местных мафиозных клубов. Ещё сложнее реалистично оценить свои сильные и слабые стороны.

По моему опыту просто неприличное количество игроков имеют неадекватную оценку своего уровня игры. Либо они считают себя очень крутыми, а остальных глупыми (часто), либо позиционируют себя, как крайне слабых игроков (намного реже). Возникает закономерный вопрос: на основе чего базируется это мнение? Потому что сам так решил? «В психиатрии ведь как: кто первый надел халат, тот и доктор?)). Давайте разбираться.

Из общепринятых критериев, если игрок занял какое-либо призовое место на крупном (40+ игроков) или региональном турнире, то он крутой. То же самое можно сказать про людей, находящихся в первой двадцатке рейтинга MWT. В интернете критерием «опытности» является способность делить на нулевой круг стол пополам между игроками 3 и 5 и знание динамических договоров. Кому-то важно количество отыгранного в мафию времени, ну а я в отдельной главе книги «Мафия в Стиле Дзен» раскрыл этот вопрос обстоятельно. Опытный игрок – это тот, кто не совершает ошибки из данной главы, умеет назначать договорки и понимать все жесты, а также способен понять то, что он у кого-то чёрный игрок по счёту.

То есть гипотетически вы можете прочитать пару глав, отыграть несколько игровых вечеров, и мало кто вас спалит на неопытности, особенно если вы с умным видом будете говорить фразы: «Позиционно неправильно сыграл», «Нашёл цвет по антилогике», «Он так за мафа бы не сыграл», «Между 1-2-3-4-5-6 двойка чёрных.»¹¹

Однако знание и понимание базы – это ВСЕГО ЛИШЬ грань, которая отделяет новичка от того, кто «в теме», и объективно не является критерием силы. Так на что же тогда ориентироваться?

Может быть на количество дополнительных баллов у игрока? Но в сравнении с кем? Ведь от судьбы к судьбе отличаются взгляды о том, кому, за что и в каких количествах отсыпать допы. На данном этапе развития игры эти баллы слишком субъективны для того, чтобы держаться на них ориентир.

На что можно реально положиться? На объективную статистику в виде соотношения побед и поражений! Либо ты выигрываешь, и это подтверждает твой высокий уровень игры, либо проигрываешь. Именно эти цифры *реально* отражают умение играть, а дистанция сглаживает фактор удачи.

Представляю вашему вниманию статистику побед и поражений чёрной и красной команд по результатам живых игр и турниров в период с 2014 года по 2020 год по данным сайта mafbank.ru.

Я анализировал множество источников, однако здесь представлена преимущественно статистика Сибирского региона, потому что выборка в ней самая большая.

¹¹ Эти фразы – ирония, но при этом в каждой шутке лишь доля шутки).

Год	Кол-во побед		Процент побед		Всего игр
	Чёрные	Красные	Чёрные	Красные	
2014	110	95	53,66%	46,34%	205
2015	157	119	56,88%	43,12%	276
2016	392	343	53,33%	46,67%	735
2017	1580	1290	55,05%	44,95%	2870
2018	1948	1409	58,03%	41,97%	3357
2019	2150	1667	56,33%	43,67%	3817
2020	517	418	55,29%	44,71%	935
2014-2020	4187	3256	56,2%	43,8%	12195

Таблица 1. Статистика игр с 2014 года по 2020 год с сайта mafbank.ru¹².

Из таблицы выведем соотношение побед и поражений для игрока среднего уровня. Статистически в семи из десяти игр выпадает красная карта, в оставшихся трёх – чёрная. Это соотношение красных и чёрных карт возьмем за основу наших рассуждений и от него будем рассчитывать уровень игры. Таким образом, из 12 195 игр за мирного мы сыграем 8 536,5 партий с 43,8% выигрыша, а за мафа отыграем 3 658,5 партий с 56,2% побед. Средний винрейт в данных цифрах составляет **47,5%**. Следовательно, выигрывая чуть менее половины всех партий, вы можете считать себя игроком среднего уровня.

Скриншот ниже – мои данные, при которых могу считать себя если не топовым, то достаточно опытным игроком. На сайте inetmafia.ru за 364 игры 191 победа, что даёт 52,47% винрейта. Игровой псевдоним #Green. За каждую роль есть отдельные графы.

¹² Особая благодарность за предоставленные данные Юрию Строту (г-ну Фантому)

1	Сыграно игр	364	-
2	За Мирного	221	60.71%
3	За Шерифа	29	7.97%
4	За Мафию	80	21.98%
5	За Дона	34	9.34%
6	Провел игр	8	2.15%
7	Застрелен в ночь <small>первую / вторую / остальные</small>	35 / 30 / 33	
8	Посажён днем <small>первым / вторым / остальные</small>	8 / 29 / 63	
9	Выиграл угадаек	20 из 35	57%
ПОБЕДЫ			
10	Все	191	52.47%
11	За Мирного	99	44.80%
12	За Шерифа	17	58.62%
13	За Мафию	51	63.75%
14	За Дона	24	70.59%

Рисунок 2. Скриншот личной статистики.

Ниже предоставляю вашему вниманию статистику Гроссмейстеров игры «Мафия», собранную по итогам живых оффлайн турниров в 2019 году.

	Космос	Flash	Ама	Франклин	Док	Лоску	Казанская	22	007	РФ
Все игры	356	379	446	363	391	441	267	310	424	393
Победы	182	203	231	202	209	249	154	182	228	225
Винрейт общ	51,1%	53,56%	51,79%	55,65%	53,45%	56,46%	57,68%	58,71%	53,77%	57,25%
Красные	219	228	251	225	248	253	147	183	261	236
Победы кр	101	116	120	123	113	131	85	105	130	115
Винрейт кр	46,12%	50,88%	47,81%	54,67%	45,56%	51,78%	57,82%	57,38%	49,81%	48,73%
Черные	113	99	146	99	111	149	94	97	112	114
Победы маф	65	55	92	58	81	96	57	62	81	88
Винрейт маф	57,52%	55,56%	63,01%	58,59%	72,97%	64,43%	60,64%	63,92%	72,32%	77,19%
Шериф	24	52	49	39	32	39	26	30	51	43
Победы шер	16	32	19	21	15	22	12	15	17	22
Винрейт шер	66,67%	61,54%	38,78%	53,85%	46,88%	56,41%	46,15%	50,00%	33,33%	51,16%

Таблица 2. Статистика Гроссмейстеров игры «Мафия». ¹³

Проведя ряд простейших арифметических действий, вы можете убедиться, что винрейт лучших игроков в «Мафию» в среднем составляет 54,96%. Эта цифра значит, что топовые игроки побеждают меньше, чем в двух играх из трёх. А в среднем разница на дистанции между обычным и лучшим игроком состоит менее чем в **одной выигранной партии из десяти!!**

¹³ Спасибо г-ну Лоску за предоставленные данные. Взято с паблика VK «Гонка за Магистрейт».

(47,5% vs 55%). При том, что опыт каждого из гроссмейстеров игры «Мафия» составляет более трёх лет, а за плечами не одна тысяча сыгранных партий!

В убеждении один из главных факторов – сила авторитета. Если человек обладает авторитетом, т.е. в *глазах других* его мнение весомо и значимо, то ему намного легче влиять на решения других игроков. К сожалению, я наблюдаю раз за разом, как при появлении именитой, титулованной персоны у людей отключается критическое мышление. Магистр игры, Гроссмейстер или лучший игрок клуба просто вертит столом, как хочет. Игроки сами отдают поводья от игры, дополнительные баллы и возможную победу, если игрок оказывается в разной с ним команде. «Эффект Ореола» – это одна из причин, по которой с известностью становится всё легче и легче играть. Кому не так стыдно проиграть – Гроссмейстеру или никому не известному новичку? Попрётся против самого крутого игрока области???. А какие последствия для репутации при ошибке?!

Как считаете, имидж и слава или реальное умение играть даёт повышенный процент побед? Вопрос вам на обдумывание.

Я рекомендую оценивать любого именитого персонажа, как простого игрока, каковым он и является. Титулованный игрок ровно такой же человек, как и вы, и ошибается он лишь немногим меньше среднего. Поэтому никогда не принижайте себя, сравнивая с кем-то другим. Чтобы *объективно* оценить свой уровень игры, начните считать процент своих побед после 50 партий. И раз за разом старайтесь его повысить. И помните, те же 7% разницы винрейта это **всего лишь 1 выигранная игра из 14**. Бывают удачные турниры и сессии, когда ты на коне, и объективно прёт, хорошо работает голова. Бывает, что не прёт совсем, игра «не идёт». Это нормально. Дистанция всё сгладит и расставит по своим местам.

Ключевая мысль главы: Встречая именитого игрока, помни: нет более достойного победы человека, чем вы сами! Считать иначе = заблуждаться.

Особенности игры на дополнительные баллы

«Если ты первый – ты первый.

Если ты второй – ты никто».

(с) *Билл Шенкли*

Для начала стоит пояснить, что такое дополнительные баллы (допы). В «Мафии» действует следующая система оценок: за победу каждый игрок победившей команды получает один балл, за поражение – ноль. Дополнительные баллы присуждаются отдельно за вклад в конкретную партию. Допустим, вы хорошо сыграли чёрным игроком, правдоподобно изобразив из себя Шерифа игры. Город поверил в вашу версию и благодаря этому мафия победила 3 в 3. За это вам полагается определённый бонус, например +0,4 балла.

Чтобы зарабатывать допы, недостаточно просто побеждать. В игре вы должны не просто переиграть оппонентов, вы должны сделать бóльший вклад в победу, чем другие игроки. Выделиться на фоне остальных, так сказать. За столом игроки вашей команды – не только боевые товарищи, плечом к плечу идущие к победе, это ещё и конкуренты в борьбе за дополнительные баллы. Поэтому в любой партии, помимо открытого сражения за победу между красными и чёрными, есть ещё и скрытое внутрикомандное сражение за допы.

Бытует мнение, что для получения допов надо просто хорошо играть и делать правильные действия. И тогда баллы будут копиться у вас автоматически. Так вот, не ведитесь на сказки опытных турнирных игроков. Это развод! Пока вы будете тихо, мирно пытаться копить баллы, эти же самые люди будут забирать по +0,1, +0,2, +0,3 и более балла в каждой выигранной ими игре, отбрасывая вас вниз турнирной таблицы. Вам оно надо?

«Игра на допы» – осознанная стратегия, имеющая ряд существенных отличий от «Правильной игры». Она проявляется как в отношении к ситуации за столом, так и в предпринимаемых действиях. В этой главе я расскажу о ментальной составляющей стратегии игры на допы. Ваша задача делать те ходы, которые повышают шансы вашей команды победить, и *описывать их для ведущего* так, будто бы победа, это ваша заслуга. Грань между бахвальством и объективным описанием своих действий, манипуляциями и допустимыми интерпретациями оставляю на ваше усмотрение. Ну а мы разберём 2 ментальных принципа.

Принцип первый: тотальная ответственность за результат партии.

Уясните для себя ключевую мысль: нельзя позволять какому-либо другому мирному принимать ключевое решение по игре. А именно: кому слетать на голосовании, а кому нет. Из «ведомого» вы должны стать «ведущим», захватить лидерство. Если решение *другого ведущего за собой город мирного* будет неправильным – вы проиграете всей командой. Если правильным – ему достанутся дополнительные баллы. Вам – нет.

Напомню, что критерии получения доп. баллов достаточно субъективны от судьи к судье, и пока нет единого чёткого регламента. Поэтому мои наблюдения – это больше рекомендации.

Разумеется, надо победить. При этом за Дона получить мало-мальские допы просто: достаточно найти Шерифа и убить его в первую же ночь. За Шерифа вы должны делать чёрные проверки, а если проверка оказалась красной – постараться не дать ей рулить столом, так как этот игрок «отожмёт» у вас бонусные баллы. За мафию достаточно сделать лёгкий разбег и поговорить так, чтобы не подозревали, и в итоге стать решающей рукой на голосовании.

Как реализовать вышеописанное? Достаточную для этого информацию вы найдёте на страницах данной книги. Однако в основе победы за любую роль лежит использование стратегий красного города. В первую очередь нужно будет освоить приёмы, приводящие команду красных к победе, именно за карту обычного мирного жителя. Ответственность Дона

и Шерифа понятна и определена ролью. Их прямой конкурент – лидер противоположной команды. Простому чёрному игроку достаточно хорошо говорить и подстроиться под ситуацию за столом... но что делать красному в противовес пятерым мирным жителям из своей команды? Продавливать стол на ходы, которые максимизируют вероятность победы мирного города, оставлять жёсткие противовесы, если заголосовали по ошибке!

Если не разобрались в чёрном цвете, оставляете жёстко красными тех, кто будет решать, кого снимать следующим. Если вы сделали всё правильно, то получите дополнительные баллы. Если неправильно – никто с вас доп. баллы не снимет (в случае выигрыша вашей команды вы просто получите 1 балл). Эта стратегия действий похожа на беспроигрышную лотерею!

Принцип второй, вытекающий из первого. Игра на допы – это всегда **либо Триумф, либо Провал**. Вам необходимо стойко принять регулярные неудачи. Исключена линия поведения, где вы просто голосуете с городом по завещанию, занимая «пассажирскую» позицию. За чёрного игрока это можно и допустимо делать (если это приводит к победе), но не за мирного жителя. Исключены просьбы: «Мафы, застрелите меня, пожалуйста, я не хочу получать шишки после игры». «Ребята, я ухожу, я не разобрался» – забудьте. Вы **минимум** должны разобратся в одном красном цвете, оставив верное завещание. Или в одном чёрном. Или оставить Шерифа точно Шерифом, никак иначе. Как я уже говорил, вероятность успеха 50% и выше, и за счёт этого вы получите допы, а если ошибётесь – не получите, как не получили бы их без уверенной речи.

Не оставляя жёстких завещаний, противовесов, вы просто дарите баллы другим людям. Именно уверенная, сильная игра принята в Гроссмейстерской среде. Гросс отличается от обычного игрока тем, что играет жёстче и свободнее, берёт на себя ответственность, нацелен на победу и не боится осуждения, он может с ним справиться. Я прошу вас впредь отмечать, что игрок «много на себя берёт» не потому, что зазнался и «попутал берега». Это происходит потому, что он хочет заграбастать доп. баллы, которые принадлежат вам! Это не самодурство, а именно осознанная стратегия поведения. *(Но это не точно:3)*

Бонусной фицей подобной линии поведения является то, что вы действительно начинаете лучше разбираться в игре. Ваше внимание за счёт принятия ответственности за результат сфокусировано на том, чтобы разобратся в игровой ситуации. Да, можно делать поправку на то, что за турнир вы можете устать и к его концу начнете хуже соображать. Но нельзя отрицать тот факт, что ваш настрой и подход определяют степень концентрации. А она влияет на умение проникать в суть игры и помогает принимать верные решения.

Внедрение подхода данной главы преобразит вашу игру, сделает её сильной. Всё остальное – дело знаний и техники исполнения.

Ключевая мысль главы: Настрой «Игры на допы» состоит из тотальной ответственности за результат партии и желания вложить в победу своей команды бóльший вклад, нежели другие игроки.

Раздел 2:

Мощь логики

х

Содержательность речей

х

Достоверное определение цвета роли

Логика в классической «Мафии»

«Кто не понимает логики, обычно не понимает и того, что он её не понимает».

(с) Тадеуш Котарбиньский

Задумывались ли вы, почему из всех разновидностей игры «Мафия» именно её классический вариант признан венцом творения человеческой мысли, лучшей салонной психологической игрой на просторах нашей галактики? Ведь можно с пользой и удовольствием провести время в приятной компании, занять себя интеллектуально, потренироваться в ораторском мастерстве и разгадать загадки как в схожих играх, так и в других вариациях игры «Мафия». Тогда почему именно Классика?

На мой взгляд это обусловлено возможностью приходиться *к верным выводам* через математические и логические составляющие, которых либо лишены другие версии игры «Мафия», либо они присутствуют в минимальном количестве. Стиль игры, основанный на счёте и высказанной позиции, многие люди считают логическим, называя «игрой по логике» или «позиционной игрой». Однако в своей сути логика – гораздо более глубокое, объёмное и фундаментальное понятие.

Действительно, Классика без логики, как рыба без жабр, как заяц без задних лап, как делать ребёнка без участия женщины. По большому счёту это невозможно, и я сейчас подкину дровишек МОТИВАЦИИ для того, чтобы начать проявлять то должное УВАЖЕНИЕ к логике, которого она действительно заслуживает.

Логика, друзья мои, – это КОРОЛЕВА МЫШЛЕНИЯ, и, играя в «Мафию», участь связывать и интерпретировать различные факты, события и действия, мы учимся мыслить, т.е. пользоваться своим разумом.

Объяснюсь. Логика – это способность приходиться к выводам без участия прямого наблюдения. Эта способность отделяет разумное существо от неразумного. Хотите немного логической магии? Вы живёте в достаточно обеспеченной семье, у вас в целом нет проблем с заработком на пропитание. Эта книга в вашей жизни не первая и она вас чем-то зацепила... Я прав?

Конечно прав, ведь все мои суждения основаны на логике. Вы вряд ли осознаёте чудо того, что сейчас произошло, однако слепок моего сознания из прошлого предугадал и прочитал вас, вашу жизнь и материальное положение. МУ-ХА-ХА (злодейский смех), и это благодаря ЛОГИКЕ.

Абзац выше – это больше шутка. Объясню логику проще. Допустим, перед вами в комнате надрезанная, мягкая булка хлеба. Вы её наблюдаете, шупаете, и логики здесь никакой нет,

только восприятие объекта. Выглядит как хлеб, на ощупь как хлеб, значит это действительно хлеб. Однако если я вас спрошу, что будет на этом месте (если булку не трогать) через месяц, то вы мне ответите – сухарь. Т.е. вы пришли к верному выводу без наблюдения! Эта операция мышления возможна только благодаря логике, при этом ваша цепочка умозаключений была приблизительно следующего содержания:

Хлеб – изделие из муки.

Мучные изделия с течением времени затвердевают на открытом пространстве.

Следовательно, *связывая эти два факта*, можно утверждать, что хлеб засохнет, станет сухарем.

Для тех, кто не понял: мы на примере хлеба предсказали будущее!!! И такая суперспособность есть у каждого здорового человека. Животные на такое не способны. У них есть инстинкты, но они не простираются дальше удовлетворения базовых потребностей. Да, мы практически никогда не осознаем процесс мышления, он проходит без осознания. Видишь логические операции? Нет? А они есть.

Приведу ещё один пример: животное не понимает, что оно смертно. Как это понимает человек...?

Я знаю, что живые существа конечны.

Я живое существо.

Следовательно, я рано или поздно «отброшу копыта».

Это сила логики! И эту силу мы будем возвращать в себе. В «Мафии» все **100% истинные, верные** решения упираются в логику. Затем мы к неоспоримой информации добавляем субъективные (подверженные когнитивным искажениям) интерпретации и получаем логические выводы более сложного порядка.

Примеры истинной логики многим кажутся основами игры, хотя они всего лишь выведены из правил. Например:

Утро. Круг на 5 человек. Следствие из данного факта – отсутствие тройки чёрных за игровым столом. Как вы это поняли? Используя логику!

В городе три чёрных игрока. Игра заканчивается, когда количество чёрных и красных игроков одинаково. Игра при 6 игроках не закончилась... Следовательно, за столом только 1 или 2 чёрных.

К этому выводу мы пришли с помощью логики, и с помощью логики же находят цвета и строят команды разумные люди. Давайте этому научимся!

И да, логику используют все, но не все в этом отдают себе отчёт. Приведу пример с точки зрения красного игрока:

– Событие произошло. (1)

– Следовательно, игрок чёрный. (2)

К чему подобные сложности в объяснении материала? Во-первых, чтобы показать вам красоту и мощь мышления, во-вторых – это моя попытка донести то, что построение логических связей может доставлять удовольствие. Ну и самое главное, весь раздел – это компиляция

выявленных мною фактов, логических связок и интерпретаций из них. Разумеется, приправленная теорией игры. Просто берёте и внедряете в свой арсенал определения цветов!

Ключевая мысль главы: Развивая логическое мышление, мы делаем шаги по эволюционной лестнице от бессознательного животного к сознательному человеку. А игра «Мафия» нам в этом помогает. Все суждения основаны на логике.

Как определиться с кандидатурой на вывод из игры?

«Из двух зал выбирает только тот, кому недостаёт смелости выступить против обоих».

(с) Ольга Громько, «Профессия: Ведьма»

Цифра **1** в конце прошлой главы – это уже знакомый вам пункт из «Ракеты», связки 1-2-3 (Факт – Интерпретация – Призыв к действию). Вид факта определяет тот способ нахождения ролей и цветов, который использует игрок:

Если вывод о цвете игрока даётся через счёт и математику, то такой стиль игры называется **«счётным»**.

Если выводы делаются на основе анализа невербального поведения, то стиль игры имеет название **«по эмоциям»**.

Если нахождение цветов связано с учётом особенностей мышления игрока, то это **«мета-игра»**. Подобную школу определения принадлежности к чёрной или красной команде в ряде регионов называют мотивационной.

На основании факта **1** делается вывод о цвете и роли, т.е. информация интерпретируется, это цифра **2** из прошлой главы.

В книге «Мафия в стиле Дзен» вопросам нахождения мафии и мирных посвящён целый раздел. Поэтому, чтобы не мараить лишний раз бумагу повторами, лихо пропустим этот блок и перейдём к **фундаментальной теории**.

В «Мафии» есть 2 вида информации: объективная (истинная) и субъективная (подверженная когнитивным искажениям). При хорошей игре обеих команд **единственный 100% способ определить цвет игрока — отталкиваться от Шерифа и его проверок**. Приведем пример нескольких логических связей в виде набора фактов и интерпретаций из них.

Факт	Интерпретация
В городе единственный Шериф. Он показывает проверки.	Все цвета, которые он дал в качестве проверок — истинны.
Вы Шериф. Другой игрок (не из числа ваших красных проверок) на критике вскрывается Шерифом.	Этот игрок — чёрный.
Вы — красный игрок. Шериф даёт вас проверенным чёрным.	Этот Шериф не настоящий, он игрок команды мафии.
Вы на угадке с двусторонней красной проверкой либо мирным жителем по версии единственного Шерифа.	Непроверенный игрок — по остатку мафия.
Вы — непроверенный мирный житель. За столом 5 человек. Шериф мёртв. В городе есть 2 живые красные проверки.	Оставшиеся вне вашей тройки это 1 или 2 игрока чёрной команды.

Прошу, не судите строго, называя Капитаном Очевидностью. Для кого-то эти связки могут быть не столь очевидны, особенно для игроков с небольшим опытом игры. Суть в том, что вы можете быть АБСОЛЮТНО уверены и принимать решение по этой логике при условии, что за столом все игроки умеют играть без совершения грубых ошибок. Под грубой ошибкой я понимаю, например, вскрытие Шерифом за мирного игрока против настоящего лидера красных или выдумывание проверок за Шерифа. Просто примите к сведению, что данные 5 пунктов – верняк, ваша бетонная уверенность, ваша опора.

Большинство связок, которые вы увидите в игре, не будут работать в 100% случаев. Приведу пример: вы Шериф, нашли игрока мафией. Этот игрок при атаке на него назвался вашей ролью и озвучил чёрную проверку, сопроводив призывом запустить баланс. Ему не поверили, поверили вам. Сняли Лжешерифа на голосовании, а вас ночью убили. По формальной логике в нашей ситуации чёрная проверка вашего противника это красный игрок. Но так ли это?

Ситуация сложная, и вывод по ней зависит от многих факторов, прежде всего от плана на победу команды мафии. Чёрный игрок мог дать своего чёрного чёрным, чтобы у города *создалось впечатление*, будто бы они в разных командах. Дальше настоящая чёрная проверка специально плохо говорит и настраивает против себя мирных жителей. А после убийства Шерифа тот, кого маф дал чёрной проверкой для города становится красным. Он и выигрывает игру!

В рамочку: Если существует способ стать красным для города без проверки, то опытный маф сам, или с помощью своей команды, будет его использовать, чтобы *замазаться* в стан красных игроков. Схема следующая:

Окрасняющее действие + отстрел Шерифа = Победа.

Если игрок снимает чёрную проверку Шерифа решающей 4-й рукой на 9 человек, если игрок просит на проверку мафию, если игрок с Шерифом и его красной проверкой голосует в Лжешерифа, если игрок ставит за подъём чёрного игрока в нулевой круг, если игрок встаёт в жёсткий противовес с мафией... то этот игрок может быть чёрным, который разбегается со своей командой. Подобный стиль игры называется игрой на разноцветях¹⁴. Он ЧРЕЗВЫЧАЙНО эффективен.

В качестве единственного исключения с 100% достоверностью, вне Шерифа и его проверок, это когда:

Игрок признался мафией.	Он действительно маф.
-------------------------	-----------------------

Но это действие – следствие ошибок чёрной команды, отсутствия коммуникации между собой, промахов, рассинхронизации между планом Дона на игру и планом его подельников. Следовательно, пункт под номером 6 – не причина для выигрыша, а скорее следствие. Поэтому не столь критичен.

Следующий по иерархии пласт суждений применим в игре *практически всегда*. «Практически всегда» означает, что на турнире¹⁵ максимум в 5 играх из 100 может быть иначе. В скобках ниже я дам контрстратегию за команду мафии. Но вы, будучи чёрным игроком, должны понимать, что подобные действия – авантюра и игра **с пониженными шансами на успех, по сравнению с оптимальной стратегией**. Даже если вы совершите «окрасняющий мув», то не факт, что это защитит вас от вывода из игры, так как помимо ходов город оценивает игроков ещё и «по эмоционалу».

Внимание: суждения ниже – это уже суть, выжимка. Поэтому читайте вдумчиво и без спешки.

Игрок ломает стол на 10 человек и назначает отстрел. Убивают того, кого он назначил.	Игрок маф. Тот, в кого сломали — мирный житель.
--	---

(Если мирный житель сломал и назначил отстрел – быстро перемаякнитесь со своими чёрными на того, кого назначает сломавший).

Убит игрок, Шерифом не вскрылся.	Убитый — мирный житель.
----------------------------------	-------------------------

¹⁴ У города создаётся впечатление, будто бы в связке если 1 игрок чёрный, то другой обязательно красный. А они оба – мафия. Отсюда и термин игры на разноцветях.

¹⁵ В фановых, обычных играх такие творческие замуты могут встречаться чаще.

(Примените тихий самострел¹⁶ с БЕТОННЫМ завещанием того, что мафы – мирные жители).

Игрок убитый в первую ночь, назвался Шерифом.	Этот игрок настоящий Шериф.
---	-----------------------------

(Убейте себя в первую ночь с жёстким завещанием и красной проверкой неудобного игрока для его дальнейшего убийства. Нужно успеть найти Шерифа и сразу вскрыть его, чтобы он улетел на круге при девятерых или точно был под подозрением).

На голосовании при 9-х в три или четыре руки сняли непроверенного игрока, при этом среди голосовавших есть чёрный игрок.	Ушедший — мирный житель.
--	--------------------------

(Снимите своего плохо говорящего чёрного, чтобы таким образом разрушить связку между вами и сбить городу счёт игры).

Ночь на 6 человек. Команда мафии никого не убила, в городе промах.	За столом 2 чёрных игрока.
--	----------------------------

(Сделайте промах специально, чтобы создать впечатление, будто бы мафов за столом двое. Затея на самом деле бессмысленная, ибо до вас доберутся, ведь этот мув даст городу возможность снять ещё одного игрока. Более «рабочий вариант»: вас двое чёрных, делаете промах при условии, что вы у города самый красный, который должен по логике игры умереть. Вы поделите стол, ломаете и выигрываете 2 в 2).

Следующие пункты дают верный процент в 75 играх из 100, следовательно, имеют достоверность 75%. Это означает, что как минимум в 3-х играх из 4-х суждение будет верным.

Игрок на критическом круге при выборе из двух версий отвёл руку в сторону, запустив переголосование.	Сделавший автокатастрофу игрок мирный житель.
--	---

(Сначала попилите, чтобы спровоцировать красную руку доставить с мафами по счёту игры. Потом добейте красного игрока).

¹⁶ Тихий самострел – приём команды мафии, заключающийся в выводе из игры ночью своего чёрного игрока без вскрытия Шерифом. При этом у города между жителями возникают конфликты по счёту игры.

На критическом круге на завершающих речах человек ловит фол выкриком, показывая, что тот или иной игрок маф.	В связке между ними нет двух чёрных игроков.
--	--

(В настоящее время по этой фише практически не оценивают связки. Но если ваши маф очень плохо говорит, то можете потратить фол для того, чтобы утопить своего игрока, и потом в своей речи привести аргумент: «Игрок был чёрным, я фол потратил, чтобы его сняли. Я не могу быть с ним вместе в одной команде»).

Самый красный игрок по столу (за счёт эмоционала, действий или ходов) не стреляется 2 круга подряд.	Этот игрок — маф.
---	-------------------

(Не убивайте самого красного игрока, а потом «сожрите» его по тому аргументу, что не бывает ситуации, при которой самый красный не умирает несколько кругов подряд).

Один из Шерифов играет против подозрительного для стола игрока и затем даёт его красным. По игре выясняется, что игрок действительно мирный житель.	Этот Шериф настоящий. (Лжешерифу так делать нет мотивации).
---	---

(Сыграйте именно так, «доказав» своё «настоящее» шерифство нелогичностью дачи красным того, против кого вы сыграли. Если игрок для вас очень неудобен, то дать его красным и после этого убить – отличный ход).

На круге при 9-х происходит поднятие тройки игроков без слома. Игра продолжается.	Среди заголосованных был только 1 чёрный и 2 красных игрока.
---	--

(Стоящему на голосовании под последние руки всегда выгодно ломать в мирного жителя, стоящего под вторые руки, если попил стола это позволяет. Либо можно ломать в себя, либо команде мафии необходимо запускать вторую линию игры. Главная задача состоит в том, чтобы не дать подъёму двойки чёрных состояться).

Один из Шерифов назначает отстрел выкриком или жестами.	Данный Шериф ненастоящий. Это чёрный игрок вне зависимости от того, свершилось ли ночное убийство или случился промах. Исключение, если умер он сам.
---	--

Здесь нет контрстратегии за мафию. Подобное окраснение через назначение отстрела мирным я считаю запретным и предлагаю за него удалять из игры. Чтобы за мафию подстроится под этот мув, нужно на договорке показать, что несмотря на мои выкрики всё равно стреляем, как договорились. Или дать чёткий отдельный понятный жест на самострел, имеющий наивысший приоритет. Просто запомните правило – Шериф отстрелы не назначает. Окрасняющий ход через назначение отстрела убивает всю интеллектуальную составляющую игры «Мафия».

Игрок на 9 человек уверенно поиграл с уже вскрывшимся Шерифом. Случился промах. Игрок тоже вскрывается Шерифом.	Поигравший с вскрывшимся Шерифом игрок — мафия. Их план на победу сорвался из-за промаха. Должен был умереть настоящий лидер красных.
---	---

(Если Шериф с вами уверенно сыграл, то при промахе можете привести аналогичные аргументы).

Игрок вывел на голосованиях людей с двух команд.	Игрок — мирный житель.
---	------------------------

(Пожертвуйте одним своим чёрным для того, чтобы стать выводящей рукой. Шериф при этом уже должен быть мёртв).

Следующие связки и интерпретации имеют достоверность в 65—70% и меньше. Следовательно, являются истинными примерно в 7 из 10 игр, **не больше**. Контрстратегий за команду мафии к ним не дам.

Факт	Интерпретация
Мирный житель оставил игрока в завещании точно красным/чёрным.	Роль игрока соответствует завещанию.
На нулевом круге один игрок жёстко отыгрывает против другого, называя мафией. Через автокатастрофу происходит подъём двойки.	В связке есть 1 или 2 чёрных игрока.
На голосовании при девяти игрока сняли только руками мирных жителей.	Заголосованный игрок — мафия.
На прощальной минуте игрок на не критике говорит о том, что ему в противовес ЖЁСТКО и ТОЧНО уходит какой-то конкретный игрок.	В связке нет двух мафов, и скорее всего только 1 чёрный игрок. (Если в конфликте два мирных, то это не игра "Мафия", а специальная Олимпиада)

В завершении этой достаточно объёмной и информативной главы я обязан сказать, что все факты и интерпретации с п. 7 по п. 23 (не обозначенные как 100% достоверные) могут быть подвергнуты вами сомнению. Потому что указанный процент их достоверности субъективен и выведен из моего опыта игры. Не переходя к следующим главам, подумайте, почему при всём многообразии игровых ситуаций, связок так мало?

Ключевых мыслей в конце глав, подобной этой, не будет. Потому что буквально каждое предложение – это уже квинтэссенция мысли и опыта. Обобщить это = уничтожить.

Максимально достоверный счёт игры

*«Все мы считаем себя умными,
но вы же знаете, как у нас считают».*

(с) Автор не известен

Общепринятая логическая составляющая игры проявляется в счёте. Зная количество мирных жителей, мы с помощью математики можем вычислить игроков чёрной команды. Без её использования хорошо играть в классическую «Мафию» невозможно, так как через счёт мы не только обнаруживаем чёрных игроков, но и приводим аргументы в свою пользу, собираем руки за вывод тех, кого подозреваем.

Счёт – это способ находить мафию по остатку **методом вычитания игроков**. Вы просто подсчитываете количество красных за столом, включая себя. Среди оставшихся вне подсчёта сидят чёрные! Вот и вся концепция. Счёт есть чистая логика и математика, которые исходят из неопровержимых данных.

В данной главе мы разберём практически все основные счётные ситуации в виде задач и ответов к ним. Ориентируясь на принцип «от простого к сложному», мы от элементарных ситуаций будем двигаться к более трудным.

Вас трое в угайке: #1, #2, #3. Вы – мирный житель (#1), за столом есть живая красная проверка (#2) единственного Шерифа. Кто мафия?



Рисунок 3. Угайка. Иллюстрация к простейшей задаче на счёт игры.

Прошу, не смейтесь над примером. Это действительно самая простая задача на счёт из возможных. Всего три игрока. Вы красный, есть красная проверка. Естественно за столом только один чёрный игрок. Кто это? Применяем простейшую операцию – вычитание! 3 жителя в городе. Отнимаем себя (#1) и отнимаем красную проверку (#2). Выходит по остатку #3 чёрный игрок! Всё, что вам остаётся сделать – убедить красную проверку проголосовать вместе с вами.

Повышаем сложность задачи на один уровень. За столом игроки #1, #2, #3, #4, #5, вы – красный игрок #5. В городе два Шерифа – #1 и #2. Двойка чёрных игроков за столом. Вы знаете это на основании двух голосований «по балансу», т.е. сначала вывели чёрную проверку одного Шерифа, затем чёрную проверку другого. Помимо Шерифов есть двойная красная проверка – игрок #4.

Кто маф за столом? Кого бы вы вывели на этот круг?



Рисунок 4. Критика на 5-х. Иллюстрация к задаче на счёт игры.

Снова применяем метод вычитания! Используйте для рассуждений бумажку и ручку, если задача не даётся мгновенно. Попробуйте решить сами и только потом переходите к ответу.

...

Решение головоломки: в городе 5 игроков, среди которых 2 мафии. Среди Шерифов есть **точно** 1 красный игрок и 1 чёрный. $5 - 1$ (двойной проверенный красный) $- 1$ (свой красный цвет) $- 1$ (кто-то красный из Шерифов) $- 1$ (кто-то чёрный из Шерифов). $5 - 4 = 1$. Кто же этот оставшийся игрок? Шериф #1 + Шериф #2 + вы #5 + двойной проверенный красный #4 – это 3 красных игрока и 1 чёрный. Должно быть ясно: игрок вне Шерифов и проверки #3 – маф.

Путём несложных вычислений, убирая себя, проверки и связку, в которой *нет двух чёрных*, мы методом остатка нашли **точно**¹⁷ игрока мафии.

Размялись, теперь повысим сложность ещё на 1 пункт. Три чёрных за столом. Пока ещё мы используем чистый счёт без использования субъективной информации. Дальше будет сложнее. Пока всё должно быть легко.

Убит #10. На круге при девяти игроках #2, #3, #4 сняли #9. Умер #5, на 7 человек вскрылись 2 Шерифа, игроки #7, #8. У обоих по две красные проверки, это игроки #4 и #6. Вы – красный игрок #1. Кто мафия? Кого бы вы вывели на этот круг?

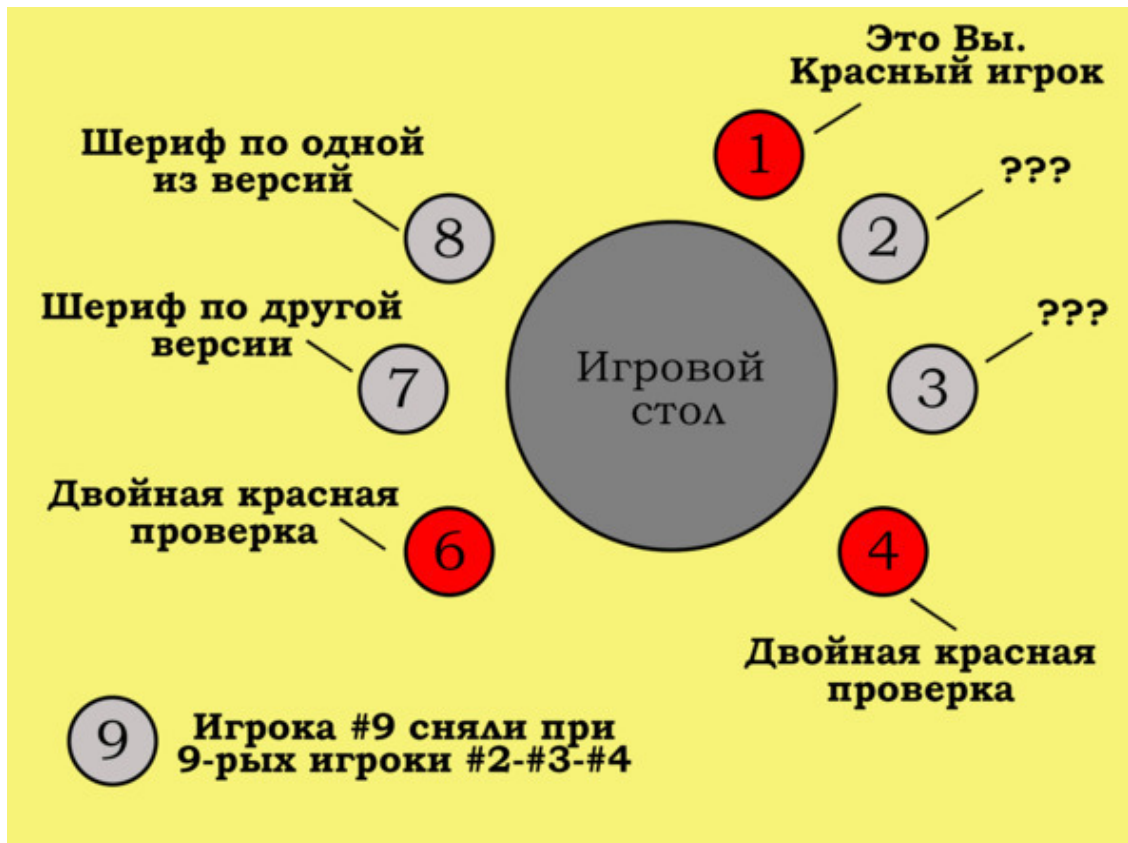


Рисунок 5. Критика на 7-х. Иллюстрация к задаче на счёт игры.

Считаем. В городе 7 человек. Есть 2 точно красных игрока по всем версиям, вы (как красный игрок), и связка из двух Шерифов, в которой нет двойки чёрных. $7 - 2 - 1 - 1 - 1 = 2$. У нас есть два игрока вне проверок. Естественно, за вычетом красных цветов по математике они – мафия. Если город выведет любого из них, то игра не закончится победой чёрной команды, Шерифы сделают ещё по одной проверке. В примере выше я склоняюсь к тому, что игрок #9 ушёл мирным жителем, так как за его вывод из игры голосовал один маф, а возможно и два. Следовательно, тройка чёрных #2, #3 и кто-то из Шерифов.

Как вы можете заметить, счёт для нахождения цветов помогает:

- а) не проиграть в текущем круге, что уже неплохо;
- б) находить чёрных игроков по остатку, что страшает от ошибки;
- в) разобраться, кто маф, и от его позиции верно определиться с другими цветами за столом.

¹⁷ На самом деле не точно, так как маф мог дать своего игрока чёрным. Но это вы узнаете на угадывке, когда Шерифы пойдут проверять тех, кого уже вывели из игры.

В любой непонятной ситуации, когда вы ещё не определились **точно** с линией игры или с теми, кто является мафией, голосуйте, ориентируясь на счёт игры, на продолжение.

7 главных дилемм в оценке цвета игрока

«Противоречие должно пробуждать внимание, а не чувства».

(с) Томас Фуллер

В прошлой главе мы разобрали **истинный** счёт. До этого вы узнали как истинные, так и наиболее достоверные суждения по цвету игрока. И я со всей серьёзностью заявил, что на этом **уверенное** определение цветов подошло к концу...

«Постойте, постойте, – спросит пытливым читатель, – а куда делись связки: «Если игрок плохо поговорил, то он – мафия?»; «Если в связке один называет другого чёрным, то среди них нет двух красных!» И в пример мне дадите задачу подобного толка:

Критика на 5-х человек, за столом двойка чёрных игроков. В игре #1, #2, #3, #4, #5, вы красный #5. Игрок #3 считает игроков #1 и #2 красными.

Используем счёт. Выходит мы чёрные в версии игрока #3, следовательно он сам – маф, либо с игроком #4, либо с кем то из #1 или #2? Верно? К сожалению, **ВООБЩЕ** не факт. На этом щекотливом моменте мы переходим к первой дилемме.

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.