

Как рассчитывается коэффициент?

Все заработанные игроком очки (основные и дополнительные) делятся на количество игр, к этому числу добавляется количество игр умноженное на 0,38. Игрок сыгравший 110 игр, перестает получать бонусные 0,38 балла за участие в каждой последующей игре.

Пример: игрок сыгравший 110 игр (или больше) получит на 22.8 балла больше, чем игрок сыгравший 50 игр $(110-50)*0.38=22.8$. (Если взять двух игроков, чей коэффициент при делении очков на количество игр был бы одинаковым).

Компенсация первому убитому и лучший ход.

Компенсация первому убитому (балл который игрок получает при победе мафии) включена в лучший ход, поэтому выглядит так как будто игроки получают за лучший ход на много больше баллов при победе мафии. Важно не забывать оставлять лучший ход, так как не оставленный лучший ход приравнивается к трем красным в лучшем ходе и будет учтен системой соответственно.

Неправильное голосование.

За голосование на критическом кругу против красного, красные игроки получают -1, но у этого правила есть три исключения, при которых игроки получают не -1, а по -0.5, а именно:

если шериф был убит в первую ночь,

если за столом 4 игрока,

если за столом нет красных игроков, которые голосовали в черных.

Минусы за голосование - это спорная мера, но на длинной дистанции она себя оправдывает, мы можем заметить значительную разницу в количестве минусов у разных игроков.

Завещания.

Завещания хороший способ набрать баллы, продемонстрировать столу и ведущему вашу степень уверенности, относительно вашей позиции во время прощальной речи. При составлении завещания, надо произнести слово "Завещание" и назвать номера приоритетно подозрительных для вас игроков, количество игроков, которые вы можете записать равно количеству игроков, которое может уйти в оставшейся части игры на голосовании, без учета подъема двоих. То есть даже если вы думаете что за столом осталась одна мафия, но у вас есть возможность записать двух игроков - записывайте двух, это увеличивает ваши шансы. Для того чтобы завещание было засчитано как правильное надо записать всю мафию, которая осталась в игре. Но есть одно исключение, при котором ваше завещание так же будет считаться правильным, если вы не шериф и были убиты перед кругом при 7-8рых, достаточно записать 2 черных игроков из трех которых вы оставляется для того чтобы завещание считалось правильным независимо от количества мафий за столом.

Главный принцип завещания - не навреди. Если уходите без завещания - это оставляется городу, хорошие шансы послушать еще круг и определится правильно,

когда вы уходите с неправильным завещанием - это дополнительный аргумент в пользу черной команды. Система завещаний продумана таким образом, что заработать положительное количество баллов к концу сезона (в этом аспекте игры) у вас получится только в том случае, если вы сможете правильно отделять игры в которых вы действительно разобрались от тех в которых вам только так кажется.

Дополнительные баллы.

В соответствии с нашей формулой, дополнительные баллы имеют самый маленький вес в сравнении с описанными выше элементами начисления очков. Поэтому нет никакого смысла пытаться совершать какие-то действия целенаправленно для получения дополнительных баллов (в ущерб вашему проценту побед). Дополнительные баллы для вас - это скорее обратная связь от ведущего. При оценке ведущий руководствуется не тем насколько хорошо или плохо вы разобрались в игре, а скорее степенью вашего влияния игру. То есть оценивается: правильность вашей игры + степень влияния на игру + сложность игры. Многое зависит от сложности игры, то есть от априорной вероятности вероятности выиграть такую игры до вашего вмешательства и после. Вы не получите высокий дополнительный балл в игре, где все игроки думали более менее в правильном ключе, а вы громче всех кричали кто черный. Так же вы не получите высокий дополнительный балл в игре где ваш дон вывел право на ошибку и убил шерифа, а вам оставалось только выиграть угадку. Высокий дополнительный балл всегда связан с изменением результата игры с вероятности выиграть меньше 50% на победу вашей команды. Или с ходами которые должны были привести к победе, но не привели из-за ошибок других игроков вашей команды.