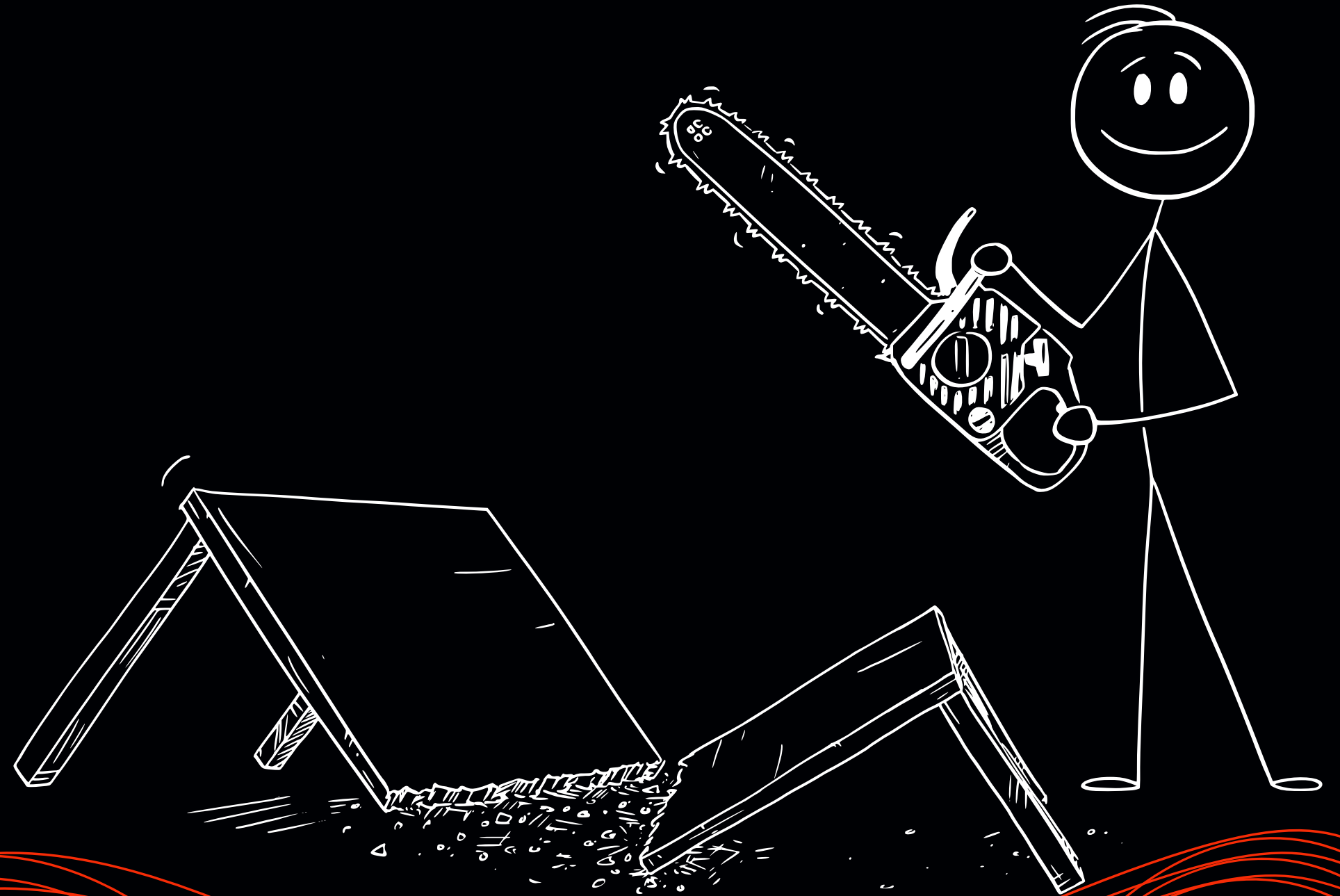


**КРАСНАЯ
КАРТА**

ПОПИЛЫ

ПОПИЛ

Попил стола - ситуация, в которой по итогам голосования несколько игроков получают равное количество голосов. Это может быть с целью получения дополнительной информации, от дополнительных речей, а также с целью поднятия сразу нескольких игроков с игрового стола.



ВАРИАНТЫ ПОПИЛОВ

Попил при 10-х

Обычно с целью дополнительно послушать подозрительных игроков в нулевой круг. В редких случаях с целью поднять 2 игроков.

Попил при 9-х

Возможен при одной шерифской версии. Выгоняем сразу 3 подозрительных игроков и сокращаем круг проверок.

Попил при 8-х

Возможен при одной версии шерифа. Важное условие, что стол покинул точно черный игрок. Выгоняем сразу 4 подозрительных игроков. В редких случаях можно попилить при двух шерифах, с двухсторонним черным на мат победу.

Попил при 6-х

Есть два варианта. Попилить 3 игрока при одной версии шерифа. И попилить две черные проверки при двух версиях, для перехода в угадайку.

Попил при 4-х

Самый просто попил. Всегда давайте возможность выбирать с кем пилиться самому подозрительному игроку за столом. Вдруг он красный и попилится с черным.



ПОПИЛ ПРИ 10-Х

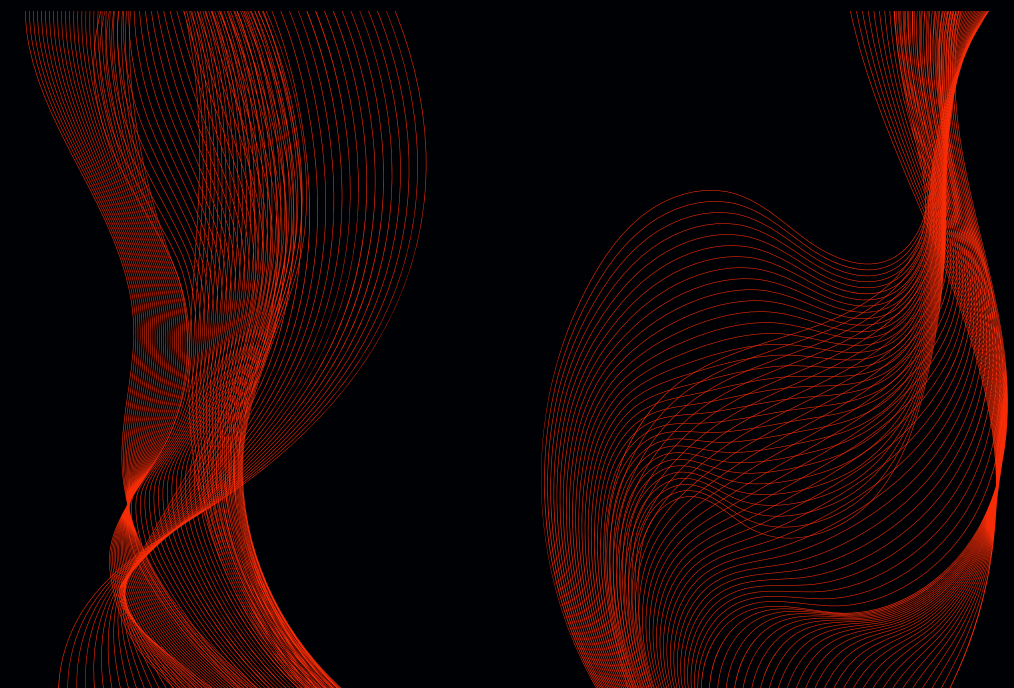
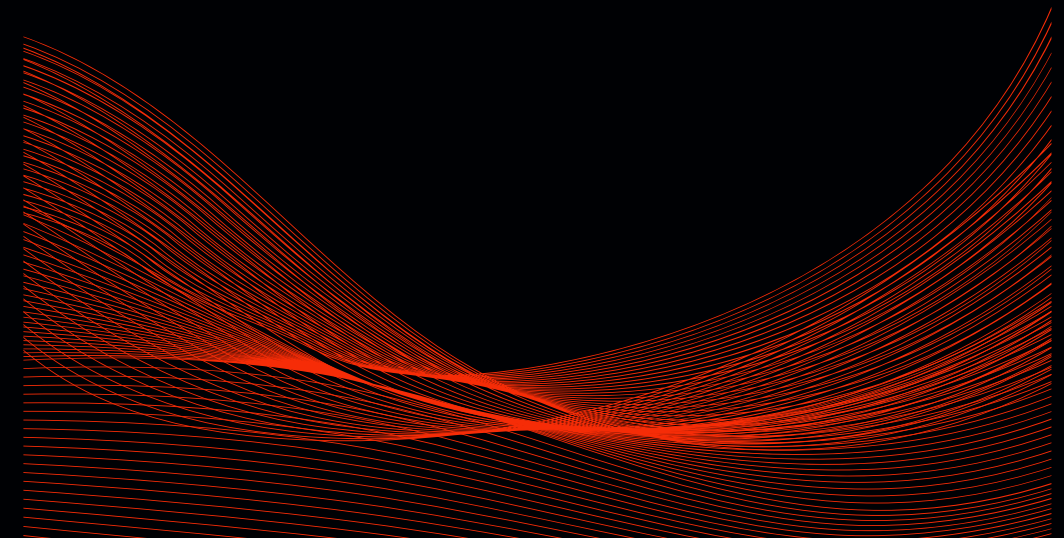
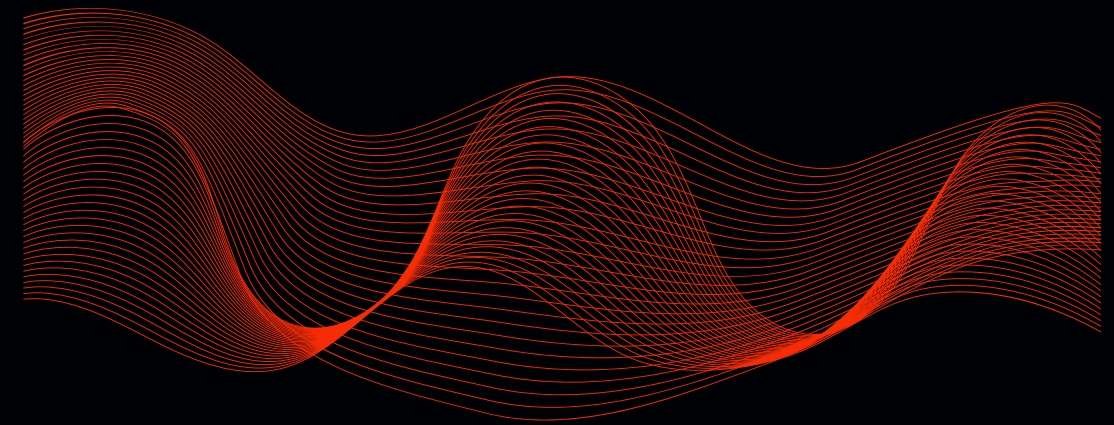
Основная цель: понять цвет игрока номер 1, и послушать еще подозрительного игрока с кем он пилится. Мы всегда пилим первого игрока, потому что на хорошем уровне игры поговорить хорошо на первом слоте не очень сложно, а по позиции и аргументам проще находить цвета.

Важные моменты:

- 1) Если игроки хотят встать, лучше всегда поднимать - если это два красных, уйдя по очереди это 3в3, а так мы сужаем круг проверок и убираем зазоры.
- 2) Если есть вскрытие от шерифа и агитирование за подъем, мы поднимаем двух игроков, шериф всегда прав!
- 3) Если вы сидите на 1, старайтесь пилиться с подозрительным для вас игроком. Если нет явного кандидата, пилитесь с игроком 2, чтобы понять его цвет.

Как пилить:

- 1) Если пилятся игроки с разных половин стола (1-5 и 6-10) голосование идёт в противоположную половину. Пример пилится игроки 1 и 8 - 1, 2, 3, 4, 5 голосуют в 8, а игроки с 6 по 10 голосуют в 1.
- 2) Если пилится 1 с кем то со своей половины, например с 3 - игроки 2, 3, 4, 5, 6 голосуют в 1, а игроки 7, 8, 9, 10 и 1 голосуют в 3.



ПОПИЛ ПРИ 9-Х

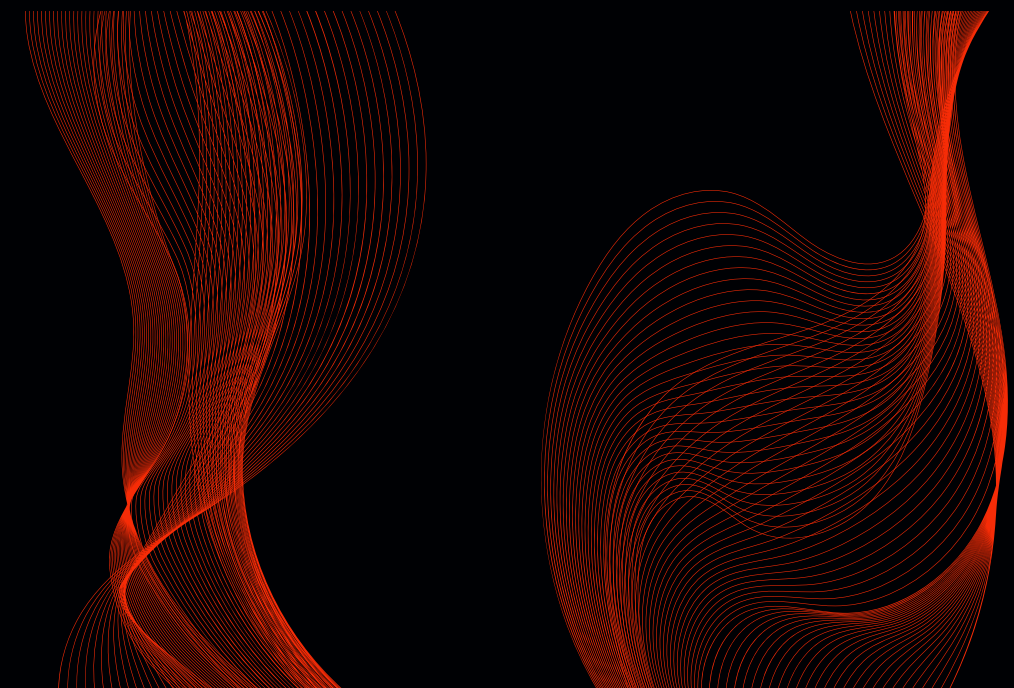
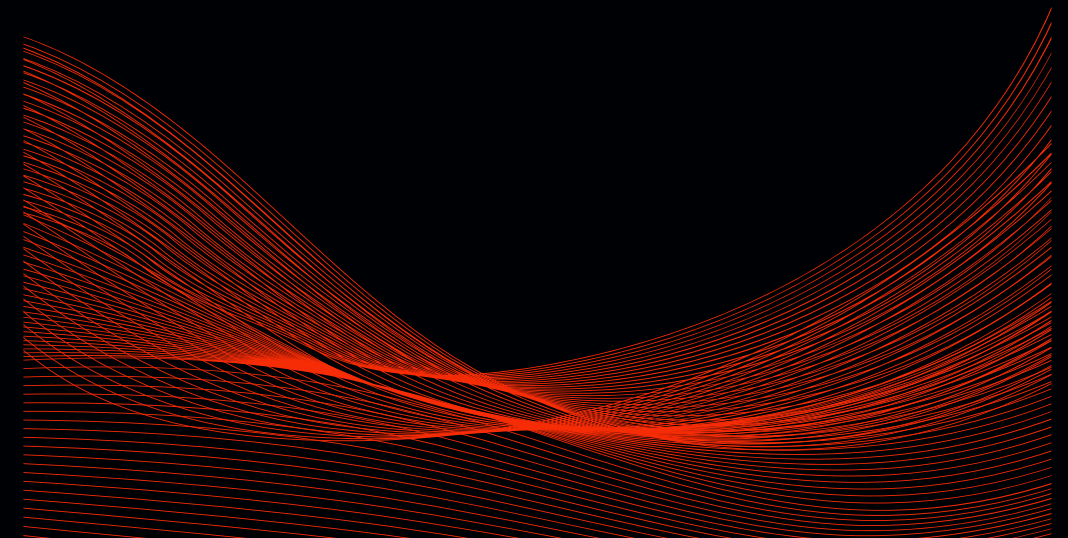
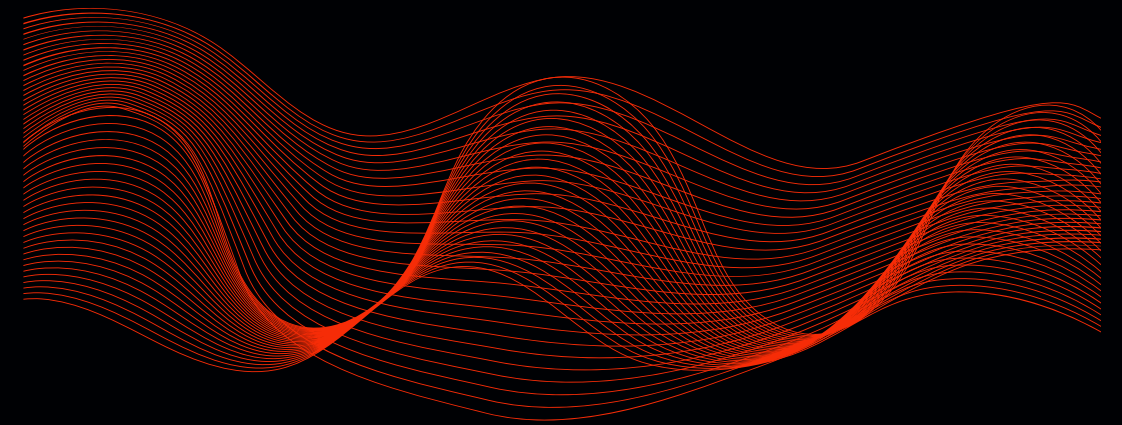
Когда пилим: попил при 9-х возможен, если есть одна версия шерифа. То есть у нас есть один шериф или красная проверка, которая заявляет о желании пилить 3-х игроков. Если нет альтернативы мы всегда пилим.

Основная цель: попил дает возможность поднять сразу 3 подозрительных игроков (так как черный часто ломает, мы понимаем что на следующий круг у нас не критика и появляется возможность противовеса). Если слома нет - математически стол покидает больше игроков, чем без попила - найти черных проще.

Важные моменты:

- 1) Мы всегда ставим за подъем и поднимаем игроков.
- 2) Если вас хотят пилить, выбирайте самого черного игрока и настаивайте на попиле с ним.
- 3) Если вы красная проверка или шериф выбирайте самого черного игрока и двух игроков, которые считают друг друга черными. Играйте командно и слушайте тех, кого считаете красным.
- 4) Запоминайте порядок выставления игроков.

Как пилить: пилим игроков **6 3 9** (выставлены в такой же последовательности). Игроки 6 3 9 голосуют в первую кандидатуру - в 6. А дальше не важно, кто в кого голосует (например **1 2 4 в 3, 5 7 8 в 9**). Мы смотрим **только за рукой 6** и если он не ставит, добиваем! Если не ставит 3 или 9, мы просто спокойно голосуем того, кто сломал - они выставлены позже.



ПОПИЛ ПРИ 8-Х

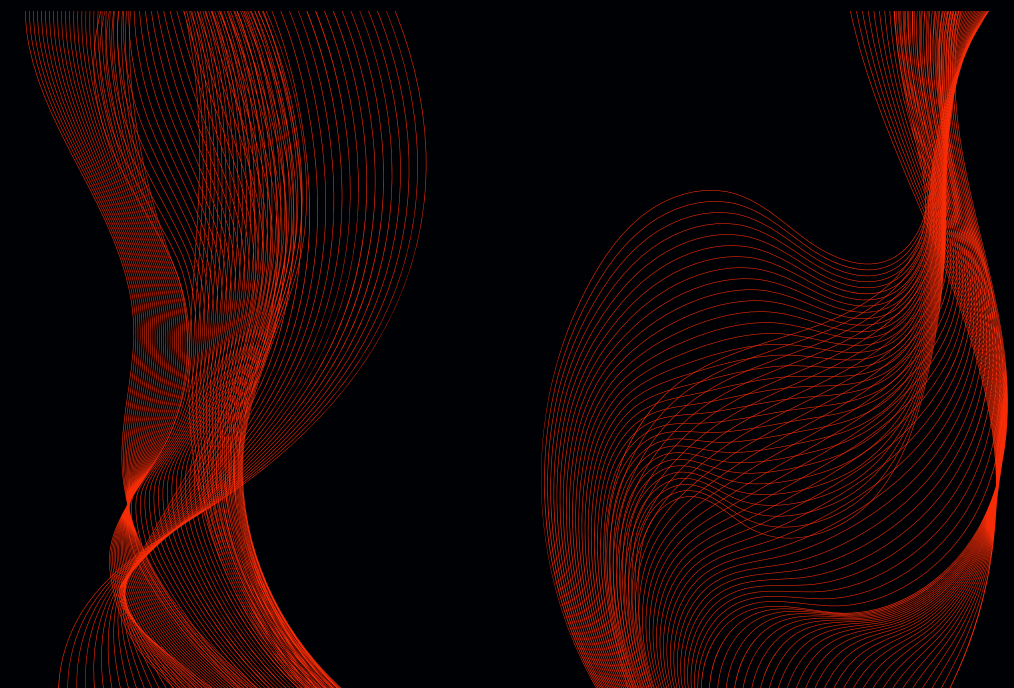
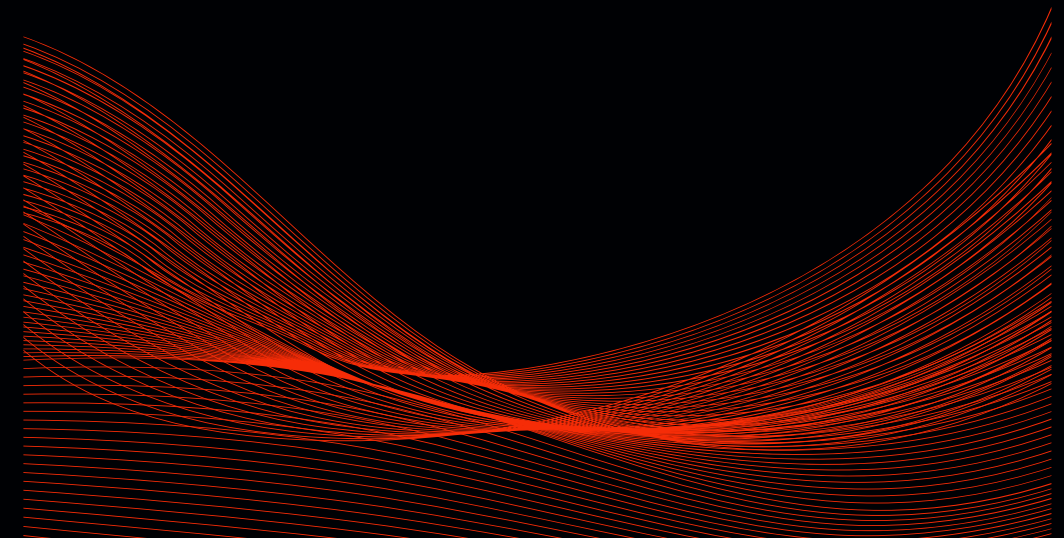
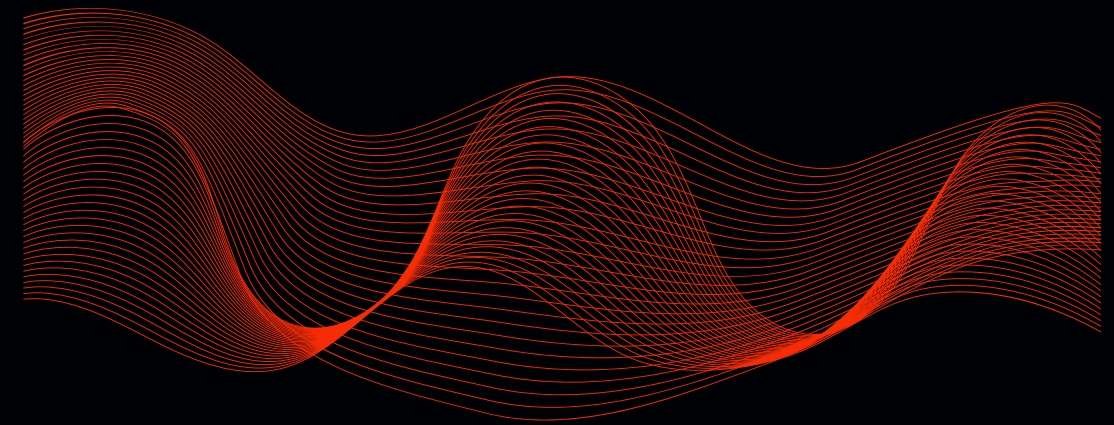
Когда пилим: попил возможен, только если стол покинул **ТОЧНО ЧЕРНЫЙ ИГРОК** (произошел слом, человек сдался и дал отстрел, произошел промах у шерифа черная проверка и одна версия). Также редко бывает ситуация, когда в игре 2+ промаха и стол покинул с двух сторон черный, тогда можно пилить на мат победу с двух команд.

Основная цель: попил даёт возможность поднять сразу 4-х подозрительных игроков и перейти в угадайку, если вы подняли только одного черного.

Важные моменты:

- 1) Если стол покинул достоверно черный игрок при промахе или сломе, мы всегда пилим 4-х игроков!
- 2) Пилить можно и при двух версиях, если собраны команды с двух сторон у шерифов.

Как пилить: пилим игроков 3, 4, 1, 2. Игроки 3 и 4, голосуют в 3. Игроки 1 и 2 голосуют в 4, дальше не важно. **Мы смотрим только за рукой 3, и если он не ставит - мы добиваем.** Если ломает кто то другой, он будет выставлен позже и мы просто его выгоним.



ПОПИЛ ПРИ 6-Х

Когда пилим:

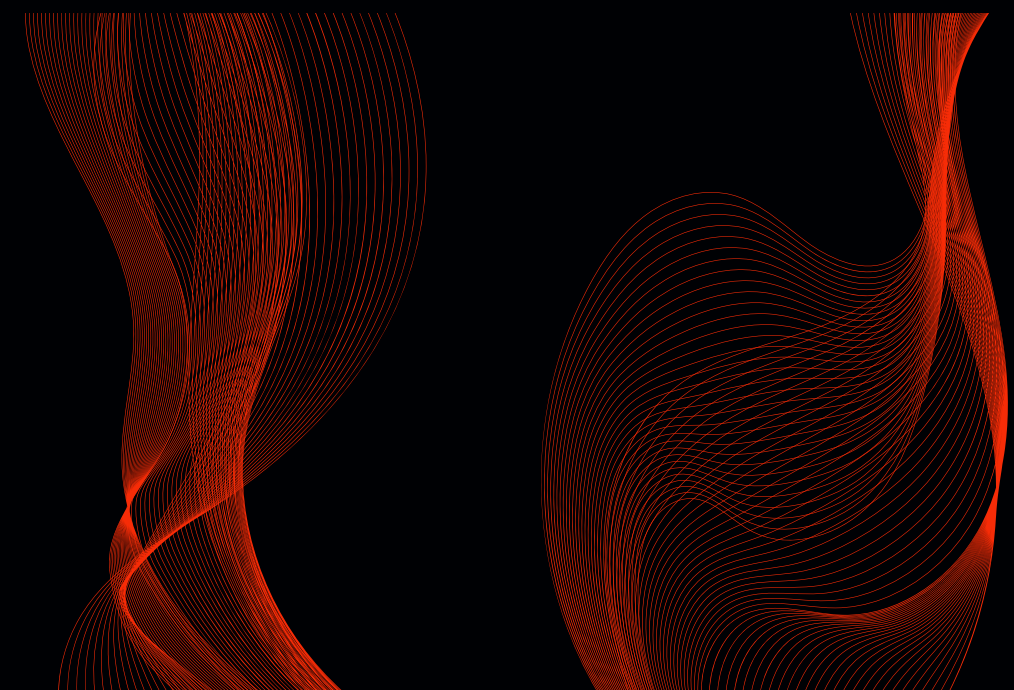
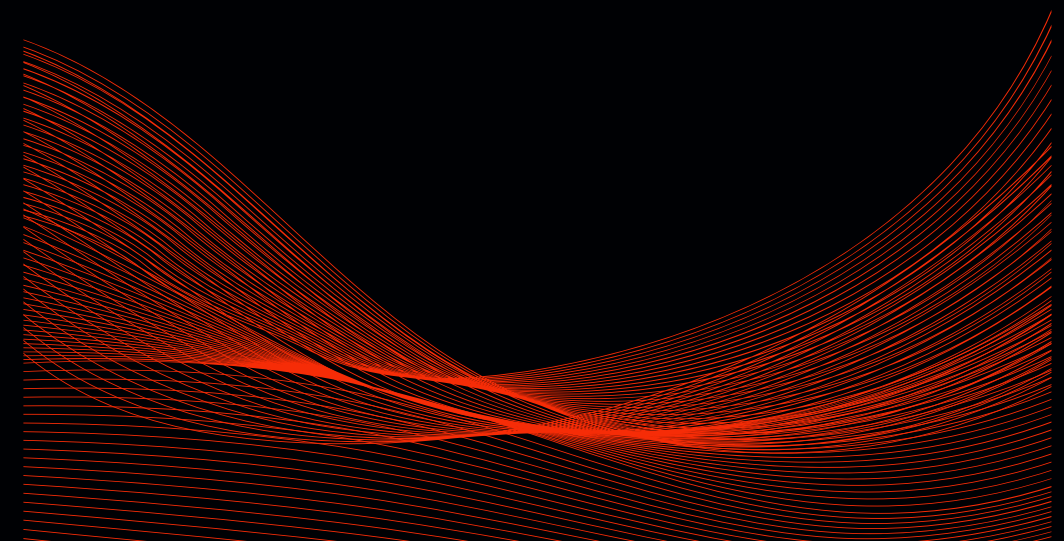
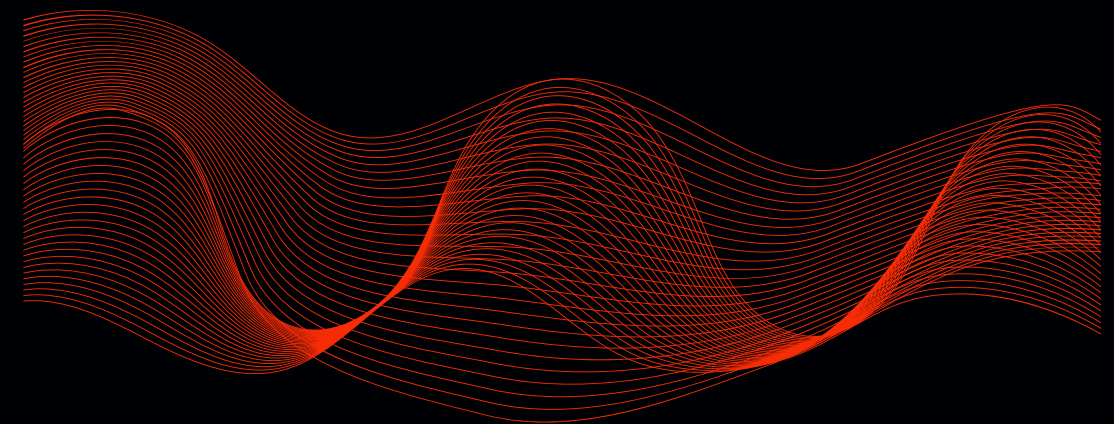
- 1) Две версии шерифа - пилим из двух разных команд и переходим в угадайку.
- 2) Одна версия с красными проверками - можно попилить 3-х игроков на победу.

Основная цель: в первом случае мы продлеваем игру, больше думаем и определяемся с версией. Во втором случае чаще всего есть 2 красных проверки, выбирается самый красный и пилится остальные игроки.

Как пилить: в первом варианте мы пилим двух игроков из разных команд так, чтобы они голосовали в противоположную команду - никого не страхуем. Во втором случае при попиле 3-х игроков принцип, как и в предыдущих попилах.

Пример: пилятся игроки 1, 3 и 5. В таком случае 1 и 3 голосуют в 1, 5 и кто то красный голосуют в 3, и оставшиеся в 5. **Мы смотрим только за рукой игрока номер 1 и если он не ставит - добиваем.** Остальных при сломе мы голосуем в зависимости от того, кто сломал.

Во всех попилах один принцип - кандидатуры голосуются в порядке выставления и мы страхуем только первого выставленного на голосование!



ПОПИЛ ПРИ 4-Х

Когда пилим:

Мы пилим ВСЕГДА в угадайке на 4 человека.

Важные моменты:

- 1) **Никогда не страхуем в попиле при 4-х**, черный игрок может сломать только в самого себя!
- 2) Чаще всего есть самый черный по столу и по завещаниям, дайте ему возможность выбрать с кем пилиться.
- 3) Если вы красный и с вами запилились, **ВСЕГДА** голосуйте за подъём!

Как пилить: игроки, которые пилятся просто голосуют в друг друга и оставшиеся раскидывают по голосу.

