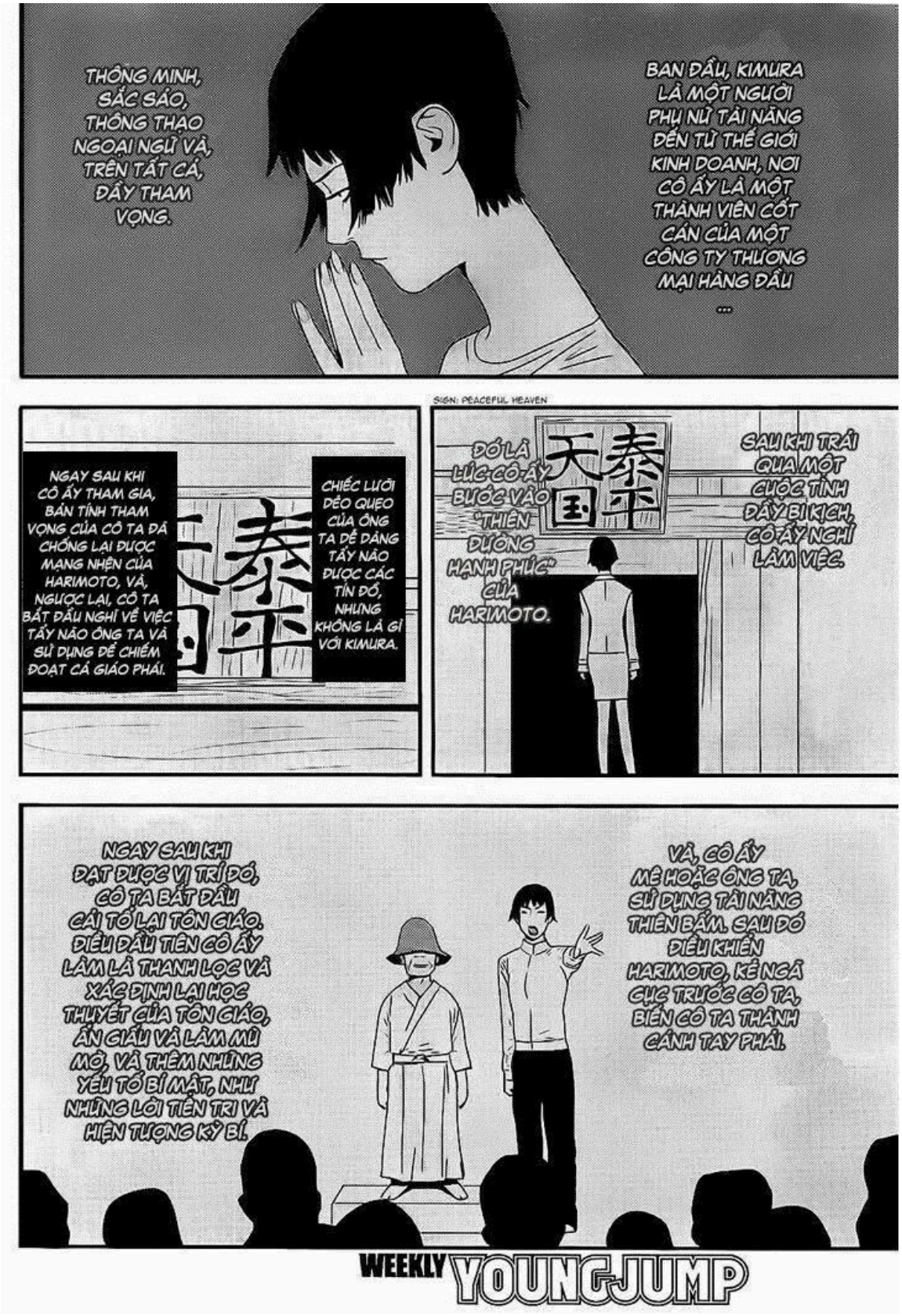
- Làm rõ:

- Như đã thấy ở đây, Harimoto hoàn toàn nằm dưới sự điều khiển của Kimura, điều đó có nghĩa là bất kỳ chiến lược/kế hoạch nào đến từ đội Cult có tác động tương đối đáng kể đến tình hình trận đấu sẽ được áp dụng cho Kimura.



Ghế Âm Nhạc

Vòng mô phỏng



Chiến thuật nhỏ (sử dụng Gaya để chặn quỹ đạo của người chơi khác và/hoặc trực tiếp trao ghế cho bạn) được sử dụng trong trò chơi giả lập này dường như không có đủ bằng chứng để mở rộng quy mô sang Kimura, vì vậy tôi sẽ chỉ dừng lại ở đó.

=> Kết quả: Akiyama, Yokoya và Kimura mỗi người nhận được một lá thư trong đó có thông tin về vị trí cụ thể của 3 chiếc ghế, mặc dù họ không được phép mở nó trước khi Trận đấu chính bắt đầu.

Tuy nhiên, Harimoto đã sử dụng một thủ thuật thông minh để biết trước nội dung bức thư, từ đó bày ra chiến thuật để đánh lừa Aki khi bắt đầu Trò chơi chính.

Vòng 1

Harimoto viết một loạt vị trí giả của những chiếc ghế lên một tờ giấy rồi bỏ vào phong bì thư, sau đó đưa toàn bộ cho Kimura, Kimura sau đó đến “thương lượng” với Aki, nói rằng cô muốn đổi chỗ. thông tin của các chữ cái trong trường hợp chúng được phân biệt. Aki đồng ý với thỏa thuận với điều kiện Kimura phải xử lý lá thư của cô ấy trước, Kimura đồng ý và bị Aki lừa, người sau đó bỏ chạy vì nghĩ rằng mình đã lừa được Kimura. Aki vừa mở phong bì ra thì anh nhận ra rằng chất liệu giấy, phông chữ và kích thước của lá thư đều không khớp với những gì anh nhận được từ LGT, điều đó có nghĩa là Aki thực sự là người đã bị lừa và đã lãng phí vài phút để chạy. xung quanh một cách vô nghĩa.

Harimoto, đã biết chính xác địa điểm trước khi vòng này bắt đầu, đã nhờ 3 thành viên trong đội của mình đi tìm ghế trong khi đưa cho Kimura bức thư giả nhằm đánh lừa Aki. Và mặc dù Aki đã nhanh chóng hồi phục sau thủ thuật nhỏ này, nhưng anh ấy cũng phải mất những khoảnh khắc quý giá khi bắt đầu trò chơi để tăng cường số ghế cho đội.

Tuy nhiên, Aki dễ dàng suy ra vị trí của 1 trong 3 chiếc ghế mà các thành viên Harimoto đã giấu và lấy trộm nó.

Nao đã nhường chiếc ghế của mình cho **Bốn mắt** (trước đó chiếc ghế của anh đã bị một thành viên trong nhóm của Yoko chiếm mất) vì thương cảm, anh rơi vào hoàn cảnh khó khăn vì không tìm được chiếc ghế nào. Sau đó Fukunaga đưa cho Nao một chiếc ghế mà cô đã tìm được và yêu cầu 2 chiếc ghế của Nao. **huy chương** đổi lại, đã nhận ra cách sử dụng chiến thuật của những thứ này. Nao sống sót sau vòng 1.

Kết quả vòng 1:

- Người chơi còn lại: 14 (-4 ở vòng này. Bao gồm cả Bốn mắt)
- Gaya: 10 (+4)

Mikamoto được bầu làm trưởng nhóm và cô ấy đã loại Ghế số 7.



Như Aki sau này đã giải thích, bản chất của Trò chơi Chiếc ghế Âm nhạc là **Trận chiến chinh phục giữa các quốc gia**. Một cá nhân rất có thể sẽ không thể tồn tại lâu trong trò chơi này do cơ chế "Một người không thể ngồi trên cùng một Ghế trong 2 vòng liên tiếp", vì vậy hãy tạo thành một **liên minh** là khá bắt buộc để chuyển đổi Ghế giữa các thành viên. Hơn nữa, giai đoạn Lựa chọn Người lãnh đạo thực sự là phần quan trọng nhất của trò chơi này, vì đây là cơ chế cho phép một người điều khiển trò chơi theo hướng họ muốn (Loại bỏ Ghế của đối thủ, Bảo vệ Ghế của họ…). Tóm lại, việc thành lập liên minh giữa những người chơi là điều bắt buộc để thu thập được càng nhiều nhân lực càng tốt, chỉ khi đó bạn mới có thể ổn định tất cả phiếu bầu của mình cho một thành viên trong nhóm và hy vọng có thể sử dụng được công cụ cực kỳ mạnh mẽ này.

Nhóm Giáo phái (có chiến lược gia chính là Kimura) đã nắm bắt triệt để nguyên tắc này, thể hiện rõ qua việc họ loại bỏ Chiếc ghế số 7, vì chiếc Ghế đó đã bị Aki đánh cắp ở Vòng 1.
=> Tư duy, phân tích, chiến thuật.

Vòng 2

Trong phòng quan sát, chúng ta thấy Leronira xây dựng khái niệm này. Dưới đây là những điểm chính:

- Chiếc ghế âm nhạc sử dụng “lãnh thổ”, “dân số” và “ảnh hưởng” để đại diện cho các thành phần chủ chốt của một quốc gia. Chúng được tượng trưng bằng ghế (lãnh thổ), người chơi và Gayas (dân số) và huy chương (ảnh hưởng).

+ **Lãnh thổ (Ghế)**: Ghế đại diện cho vùng đất hoặc lãnh thổ của một quốc gia. Khi người chơi có được những chiếc ghế, họ sẽ mở rộng lãnh thổ của mình, giống như một quốc gia đang ngày càng lớn mạnh. Tuy nhiên, việc dư thừa số ghế lớn cũng khiến một quốc gia dễ bị các đối thủ cướp mất, cho thấy sự cân bằng cần thiết trong việc mở rộng lãnh thổ.

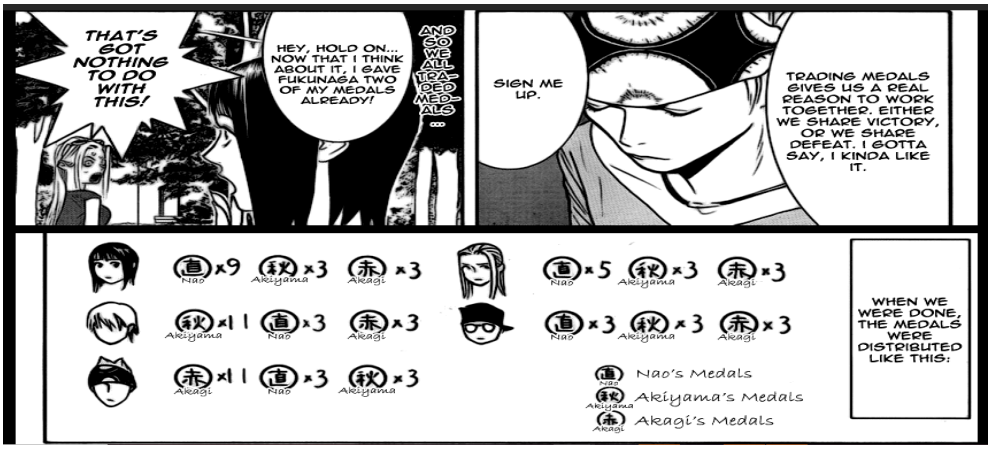
+ **Dân số (Người chơi)**: Dân số có ý nghĩa quyết định đối với sức mạnh quốc gia và khả năng tự vệ. Dân số đông hơn sẽ tăng cường an ninh vì nó mang lại những đồng minh làm giảm số lượng đối thủ tiềm năng. Điều này nêu bật giá trị của các liên minh và sự thống nhất trong “quốc gia”.

+ **Ảnh hưởng (huy chương)**: Huy chương tượng trưng cho tầm ảnh hưởng và lòng trung thành, cần thiết để duy trì quyền kiểm soát đối với cả người chơi và Gayas (vì mỗi huy chương của Người chiến thắng có thể được quy đổi thành 100 triệu Yên sau trận đấu). Việc quản lý hợp lý các huy chương này là rất quan trọng để ngăn chặn sự bất hòa nội bộ và duy trì sự ổn định của quốc gia.

Leronira cũng lưu ý rằng mở rộng quá nhanh hoặc thu thập quá nhiều tài nguyên mà không có sự quản lý phù hợp có thể dẫn đến những kết quả phản tác dụng như phản bội hoặc thậm chí sụp đổ nội bộ, thể hiện rõ qua những trường hợp lịch sử khi các đế chế phát triển không bền vững. **Tất cả những điều đó chỉ là tiền đề**, và đó chính xác là lý do tại sao trò chơi này sẽ được quyết định theo cách Thủ lĩnh của mỗi Liên minh sử dụng tài nguyên của họ (cả Con người/Người chơi/Gaya và Vật liệu/huy chương).

=> Tư duy chiến lược, phân tích

Một Liên minh được thành lập giữa 3 người chơi Akiyama, Nao, Akagi và 2 Gayas Fukunaga và Four-eye, chúng ta sẽ gọi đây là Liên minh **Liên minh của Aki**. Sau đó, Aki đề xuất rằng mỗi người trong số 3 người chơi nên trao 3 Huy chương của riêng mình cho 4 người còn lại, điều này về cơ bản sẽ tạo ra sự gắn kết cơ bản giữa họ, gắn kết mỗi thành viên cùng nhau đóng góp vào chiến thắng chung của nhóm (vì với phương thức phân phối này, mỗi thành viên sẽ chỉ giành được ít hơn nhiều so với con số ban đầu ngay cả khi họ là người chiến thắng cuối cùng, trong khi bất kỳ thành viên nào vẫn có thể kiếm được một số tiền đáng kể nhờ chiến thắng của bất kỳ thành viên nào. Và như đã giải thích ở trên, việc thành lập một đội sẽ là điều hiển nhiên. mang lại cho người chơi cơ hội kiếm được lợi nhuận cao hơn nhiều so với việc ở một mình, điều này về cơ bản là không thể thắng trò chơi này). Và việc chia sẻ số Ghế của họ cho những người khác cũng sẽ củng cố đáng kể mối quan hệ này.



Nhìn cách Mikamoto nhận được 5 phiếu bầu trong Cuộc tuyển chọn Vòng 1, Đội Giáo phái (ban đầu có 4 thành viên) hẳn đã thành lập liên minh với một người chơi khác theo nguyên tắc tương tự. Sự việc sau đó được tiết lộ, Kimura thậm chí còn tính toán lợi dụng huy chương của Sakai làm công cụ đàm phán với Gayas sau này và sẽ đuổi anh ta ra khỏi nhóm sau khi đã tận dụng hết khả năng của mình.



=> Chiến lược, Đàm phán, Lừa dối, Thao túng, Lãnh đạo

Aki sau đó sử dụng chiến thuật đàm phán/tống tiền và thuyết phục thành công Baldy gia nhập Liên minh của mình, nâng số thành viên trong Liên minh của Aki lên 6.

Không ai bị loại ở vòng này. Tóm tắt kết quả:

- Người chơi còn lại: 14 (-0)
- Gaya: 10 (+0)

Nao nhận được 6 phiếu bầu và trở thành Trưởng nhóm, loại Ghế số 14 khi cô nhìn thấy Forelock (một thành viên trong nhóm của Yoko) ngồi trên đó ở Vòng 1.

Vòng 3

Akiyama kêu gọi Liên minh của mình thực hiện các nhiệm vụ này cho vòng này:

- Tìm những chiếc ghế còn lại.
- Tìm số ghế của đội Yokoya và đội Harimoto.
- Bảo vệ Ghế của riêng họ.

- Ngăn chặn người khác học số Ghế của họ.

Yokoya biết rằng đội của mình sẽ là đội đầu tiên thất bại nếu trận đấu tiếp tục theo quỹ đạo này nên đã đề xuất một giải pháp. **Liên minh một phần** với Harimoto, lý luận rằng nếu cả hai cộng lại số phiếu của đội mình thì Liên minh của Aki sẽ dễ dàng bị áp đảo về số lượng. Yokoya cũng sẽ đưa ra 3 số Ghế mỗi vòng và Harimoto sẽ được tự do loại bỏ bất kỳ số nào trong số 3 số này sau khi thành viên trong đội của anh ấy trở thành Trưởng nhóm, đây là một chiến thuật thông minh để không tiết lộ trực tiếp số Ghế của đội mình đồng thời có thể học hỏi. Những con số Ghế Liên minh của Harimoto dần dần dựa trên những con số mà Harimoto tránh gọi nhiều lần.
Con số 3 mà Yoko đưa ra cho vòng này là: 5 (Ghế Liên minh của Aki), 16 và 9 (Ghế Liên minh của Harimoto).

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:
- Người chơi còn lại: 14 (-0)
- Gaya: 10 (+0)

Kimura nhận được 8 phiếu bầu (phiếu tập thể từ Liên minh từng phần Yoko-Harimoto) và trở thành Trưởng nhóm, loại Ghế số 16. May mắn thay, Liên minh của Aki đã không mất Ghế.



Vòng 4

Akiyama và Fukunaga ngay lập tức nhận ra tình hình của họ tệ đến mức nào khi Yokoya và Harimoto hợp tác. Việc tìm thêm Ghế sẽ vô ích nếu họ giành chiến thắng trong giai đoạn Tuyển chọn, vì cuối cùng tất cả các Ghế vẫn sẽ bị loại. Nao sau đó đề xuất rằng họ nên tìm kiếm sự hỗ trợ từ Gayas bằng cách trao cho họ mỗi người 1 huy chương của một thành viên trong Liên minh của họ. Fukunaga và Baldy không muốn trao huy chương mà họ có,

Aki nói rằng họ có thể tự do tìm ra giải pháp của mình, nhưng nếu họ vẫn không thể nghĩ ra bất kỳ giải pháp nào khi vòng tiếp theo bắt đầu thì cả hai sẽ phải tham gia. Tốt.

Aki đã yêu cầu các thành viên khác trao huy chương của Gayas Baldy đặc biệt vì điều này có nghĩa là Liên minh của họ nhằm mục đích giúp Baldy giành chiến thắng. Liên minh của Aki đã chiêu mộ thành công 4 Gaya thông qua phương pháp này.

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:
- Người chơi còn lại: 14 (-0)
- Gaya: 10 (+0)

Nao nhận được 10 phiếu bầu và trở thành Trưởng nhóm, loại bỏ Ghế số 14 vì đó là chiếc Forelock (Liên minh của Yoko) đã cướp từ Four-Eyes khi trò chơi bắt đầu. Một đòn tấn công trực tiếp khác vào Liên minh của Yoko.

Vòng 5

Do hành động trước đó của Akiyama/Nao, Yokoya đã bị dồn vào chân tường chỉ còn 3 chiếc Ghế dành cho 3 thành viên (Yoko, Forelock và Fatso), và anh tuyệt đối không thể để con số giảm xuống còn 2.

Vì vậy, anh đã thực hiện chiến lược tương tự như vậy. chiêu mộ Gayas bằng cách trao cho họ huy chương của Fatso để họ có phiếu bầu. Và Yokoya cũng đã chiêu mộ thành công một số Gaya theo cách này.

Con số Yokoya đưa cho Harimoto ở vòng này là: 5, 18, 19.

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:
- Người chơi còn lại: 14 (-0)
- Gaya: 10 (+0)



Kimura nhận được 12 phiếu bầu áp đảo và trở thành Trưởng nhóm, loại bỏ Ghế số 5. Cái này thuộc về Liên minh của Aki.

Đến thời điểm này, chúng ta cũng đã có cái nhìn thoáng qua về thông tin của từng Liên minh.

Vòng 6

Forelock và Fatso đã lôi kéo thành công thêm một số Gayas (ban đầu ủng hộ Liên minh của Aki) bỏ phiếu cho Kimura. Những con số Yokoya đưa cho Harimoto ở vòng này là: 1, 18, 19.

Liên minh của Aki lại gặp rắc rối lớn, họ cũng bị dồn vào chân tường chỉ còn 5 Ghế cho 5 thành viên. Không chỉ vậy, còn có sự phản bội giữa những Gayas mà họ tuyển dụng khi Nao chỉ nhận được 9 phiếu bầu trong khi lẽ ra cô ấy phải nhận được 10 phiếu, rất có thể là do hành động của Yokoya. Họ cũng phát hiện ra rằng việc tuyển thêm Gayas là không thể vì những người duy nhất chưa bỏ phiếu cho Liên minh là 2 người chơi (không có đội).

Akiyama tự hỏi làm thế nào Yokoya lại thành lập liên minh với Harimoto, với bản chất thống trị của anh ta, Aki rất nghi ngờ ý kiến cho rằng Yokoya thực sự đã khuất phục trước Harimoto chỉ để đánh bại anh ta. Sau đó, Nao thông báo rằng cô đã nghe Giant (một trong những Gaya mà cô tuyển dụng) nói rằng anh đã nhìn thấy Yokoya và Harimoto đang nói về điều gì đó từ xa, cũng như một tờ giấy do Yokoya đưa cho có 3 con số trên đó, nhưng anh không thể. tìm ra đó là những con số nào. Với thông tin quan trọng này, **Akiyama nhanh chóng nắm bắt được cách hình thành "Liên minh" giữa 2 người đó và nghĩ ra kế hoạch chống lại họ**.

Chiến lược của Akiyama là tẩy chay giai đoạn Tuyển chọn. Bằng cách không quay lại căn cứ Cực khi tín hiệu vang lên (chỉ chạm vào Cột và ngồi trên Ghế của họ), Liên minh của Aki sẽ bị tước quyền bầu cử, nhưng điều này sẽ cho họ tổng cộng khoảng 20 phút để tìm kiếm thêm Ghế. Biết rằng dù sao thì họ cũng không thể giành chiến thắng trong Giai đoạn tuyển chọn, đây có vẻ là một động thái hợp lý để có thêm thời gian.

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 14 (-0)
- Gaya: 10 (+0)

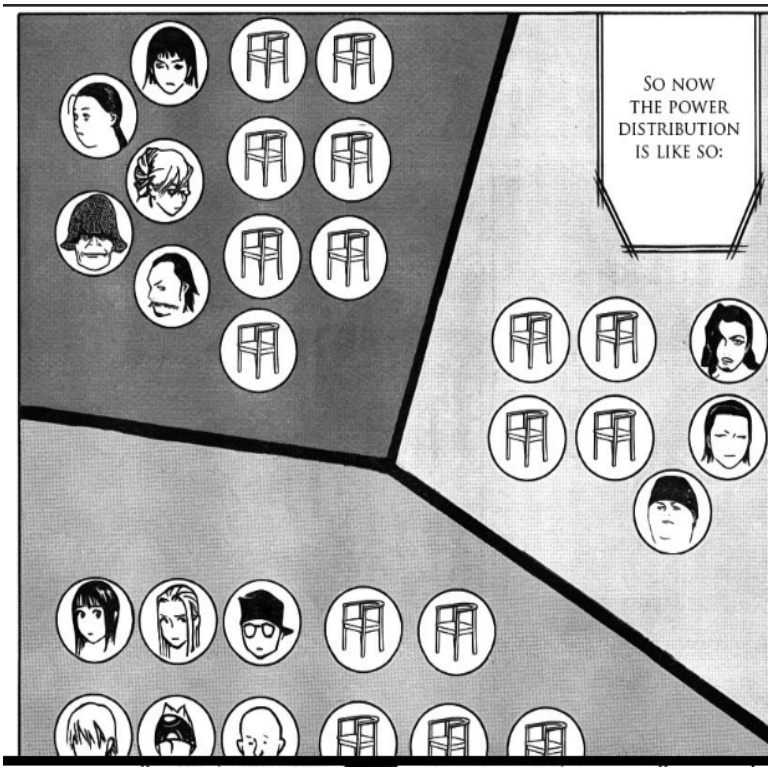
Kimura nhận được 15 phiếu bầu áp đảo và trở thành Trưởng nhóm, loại bỏ Ghế số 18. Đây là của Pomade (một trong những người chơi Neutral/Solo còn lại).

Mọi người cũng thấy Liên minh của Aki bắt đầu tẩy chay tại đây.

Vòng 7

Yokoya đã nghi ngờ ý định tẩy chay thực sự của Akiyama không chỉ đơn thuần là tìm kiếm thời gian, do Liên minh của Aki khó có thể tìm được Ghế mới trước khi Ghế hiện tại của họ bị vô hiệu. Anh ấy tiến hành chuẩn bị cho những gì có thể sắp xảy ra. Yokoya đã thuyết phục được Pomade nói về vị trí Ghế khác của anh ta, sau đó cho các thành viên của anh ta cướp chiếc Ghế cuối cùng của anh chàng tội nghiệp.

Trong vòng tuyển chọn trước, Akagi tình cờ tìm thấy một chiếc Ghế được giấu trong bụi rậm. Và người chủ không may mắn của chiếc Ghế đó chính là Young Jump, người chơi Neutral còn lại đã rời đi.



Ở đây, chúng ta có cái nhìn tổng quan về việc phân bổ Ghế giữa 3 Liên minh vào thời điểm hiện tại. Kể từ thời điểm này trở đi, tất cả những con sói đơn độc đã bị loại bỏ và cuộc chiến giữa 3 thế lực chính của Trò chơi này bắt đầu.

Những con số Yokoya đưa cho Harimoto ở vòng này là: 1 (của Aki), 24, 25 (của Harimoto).

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:
- Người chơi còn lại: 12 (-2)
- Gaya: 12 (+2)

Liên minh của Aki cũng tẩy chay Cuộc tuyển chọn này. Kimura một lần nữa nhận được 15 phiếu bầu áp đảo và trở thành Trưởng nhóm, loại bỏ Ghế số 24. Liên minh của Aki một lần nữa may mắn sống sót sau một vòng đấu nữa.

Vòng 8

Những con số Yokoya đưa cho Harimoto ở vòng này là: 1 (của Aki), 11 (của Aki), 25 (của Harimoto). Với điều này, Liên minh của Aki chắc chắn sẽ mất Ghế trong vòng này.

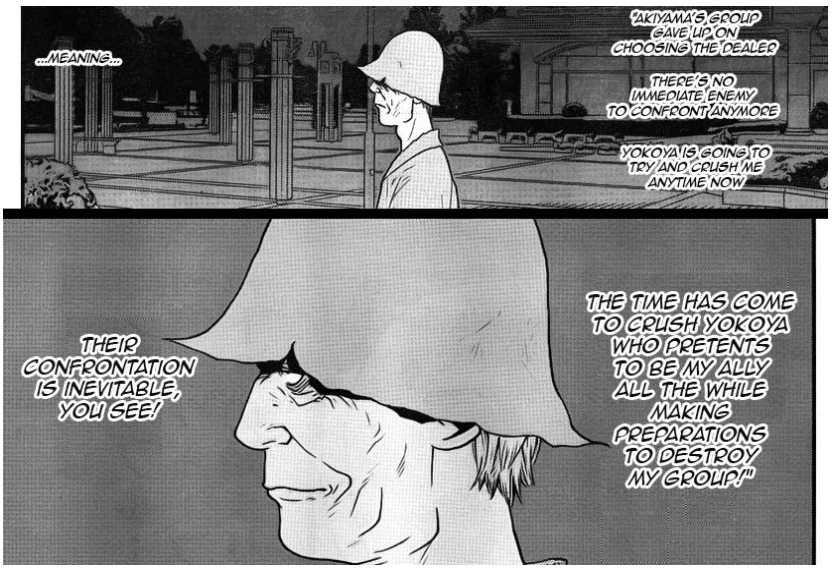
Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:
- Người chơi còn lại: 12 (-0)
- Gaya: 12 (+0)

Liên minh của Aki cũng tẩy chay Cuộc tuyển chọn này. Kimura một lần nữa nhận được 15 phiếu bầu áp đảo và trở thành Trưởng nhóm. Tuy nhiên, lần này Kimura bất ngờ loại Ghế số 2 - Ghế của Liên minh Yoko.

Bí ẩn được hé lộ khi **Động cơ thực sự tẩy chay Liên minh của Aki đã được tiết lộ**. Đúng như một số người đã nghi ngờ, việc Akiyama rời khỏi Cuộc tuyển chọn không chỉ để câu giờ để tìm kiếm Ghế. Đó là một động thái mang tính chiến thuật cao được thực hiện dựa trên lý luận của Akiyama về cách chính xác mà Yokoya có thể hợp tác với Harimoto mà không tiết lộ số ghế của mình. Akiyama có thể nhìn thấu âm mưu của Yokoya thông qua Liên minh từng phần này, đó là đồng thời suy ra dần dần số ghế của Harimoto trong quá trình đưa ra 3 con số, sau đó anh giải thích chi tiết về cơ chế cho các thành viên khác.



Hơn nữa, Akiyama hiểu rằng mặc dù Harimoto cũng có thể hiểu được điều đó, nhưng anh thực sự không còn lựa chọn nào khác ngoài việc chấp nhận đề nghị của Yokoya để thoát khỏi mối đe dọa lớn hơn là Liên minh của Aki. Và với việc Liên minh của Aki bị tẩy chay khỏi cuộc bỏ phiếu, nhu cầu hợp tác ngay lập tức đã biến mất, tất cả chỉ vì nền tảng của Liên minh Một phần này dựa vào sự tồn tại của một kẻ thù mạnh đòi hỏi cả hai phải cộng tác. Akiyama đã đoán trước rằng với chiến thuật này, 2 người còn lại sẽ bắt đầu chuẩn bị cho cuộc chiến cuối cùng sẽ xảy ra giữa họ.



Điều này được thể hiện rõ ràng từ phía Yokoya, khi anh ấy chuẩn bị thu thập thêm Ghế ngay sau khi Liên minh của Aki bắt đầu tẩy chay.

Harimoto, hay đúng hơn là Kimura, cũng hiểu được tầm nhìn này. Thêm một thực tế là Yokoya hiện tại đã có thể chiếm được một số lượng Ghế của nhóm Giáo phái thông qua phương pháp ranh mãnh đó của anh ta và Liên minh của Yoko là bên nhận được nhiều sự hỗ trợ thực tế hơn từ Gayas (các thành viên của Yoko là những người đã sử dụng huy chương của họ để chiêu mộ họ), cô sẽ phải tấn công trước để tránh rơi vào thế bị động. Và trong khi Yokoya có thể suy ra số Ghế Liên minh của Harimoto, thì Harimoto cũng có thể đạt được điều tương tự bằng cách suy ra những con số chưa có trên tờ giấy mà Yokoya đưa cho anh ta mỗi vòng. Hai hiệp 6 và 7 “hòa bình” có thể là giai đoạn chờ giúp Kimura xác định số Ghế Liên minh của Yoko và loại bỏ một trong số họ ở Vòng 8 này.
=> Tầm nhìn xa, Lý trí, Chiến thuật.

Liên minh từng phần giữa Yokoya và Harimoto chính thức tan vỡ. Các vòng đấu sắp tới sẽ trải qua cuộc chiến giữa 2 Liên minh.

Vòng 9

Việc loại bỏ Ghế số 2 trên thực tế không đánh dấu sự kết thúc của Liên minh từng phần giữa nhóm của Yokoya và Harimoto như mọi người nghĩ ban đầu. Điều này là do vẫn có khả năng rất nhỏ là 3 con số mà Yokoya đưa ra cho Harimoto Vòng 8 đều thuộc về Ghế Liên minh của Harimoto, cả hai đều hiểu xác suất này ngay từ đầu. Và đó là điều Harimoto (Kimura) đã nói với Yokoya khi họ gặp nhau ở vòng này, dù biết rằng Yokoya có thể hiểu rõ điều này là hoàn toàn có thể xảy ra dù xét về xác suất khá thấp. Chúng ta đều biết rằng trong 3 số được trao cho Harimoto ở vòng trước, chỉ có Ghế số 25 là thuộc về đội của anh ấy, tức là điều anh ấy nói ở trên là **một lời nói dối**.

Theo quan điểm của Yokoya, khả năng 3 con số anh đưa cho Harimoto ở vòng 8 đều là Ghế của anh thực ra không hề thấp. Điều này là do anh ta đã cố tình đưa những con số mà anh ta nghi ngờ là Ghế của Harimoto vào R8, điều này có thể thực hiện được nhờ vào quy trình suy luận được giải thích ở trên đã chạy qua nhiều vòng. Và nếu những gì Harimoto tuyên bố

là đúng thì đơn giản là anh ấy cũng khá may mắn vì đã có thể xác định được 3 chiếc Ghế của Harimoto. Tất nhiên, Yokoya với bản tính tỉ mỉ của mình đã cân nhắc cả hai khả năng (Harimoto nói dối và không làm) và quyết định tiếp tục Liên minh một phần với Harimoto, đồng thời nhận thức rõ hơn về hành động của đối phương từ bây giờ.



Toàn bộ kế hoạch ranh mãnh này đều do Kimura bày ra. Chỉ với 2 chiêu thức (Loại bỏ 1 chiếc ghế của Yokoya + Nói dối rằng nó bất đắc dĩ) cô đã:

+ Lợi dụng hành động tẩy chay cuộc bỏ phiếu của Liên minh Aki.
+ Giảm "lãnh thổ" (Ghế) của Liên minh Yoko, người sẽ sớm trở thành kẻ thù trực tiếp.
+ Đảm bảo có lý do hợp lý để lừa dối Yokoya, vì biết rằng một người thông minh như anh sẽ không vội vàng kết luận rằng mình đã bị phản bội. Khai thác triệt để ý định lợi dụng Giáo Phái ban đầu của hắn thông qua phương thức 3 Số này.
+ Nếu Yokoya tin 3 con số ở Vòng 8 là của Harimoto thì anh cũng đã bị lừa.
+ Ngay cả khi Yokoya đủ thông minh để xem xét cả hai khả năng và tiếp tục hợp tác với nhóm Cult, họ vẫn sẽ được hưởng lợi từ Liên minh một phần này (chi phối phiếu bầu) và cùng khai thác Liên minh của Yoko như trước.
+ Trong trường hợp Yokoya quyết định chấm dứt Liên minh từng phần, đội Cult sẽ có lợi thế hơn so với Yokoya do đã nắm thế chủ động.

=> Khả năng thích ứng, Lập kế hoạch, Chiến lược, Chiến thuật, Thao túng, Lừa dối, Đọc suy nghĩ, Tư duy, Tầm nhìn xa.

Những con số Yokoya đưa cho Harimoto ở vòng này là: 1 (của Aki), 11 (của Aki), 15 (của Yoko).

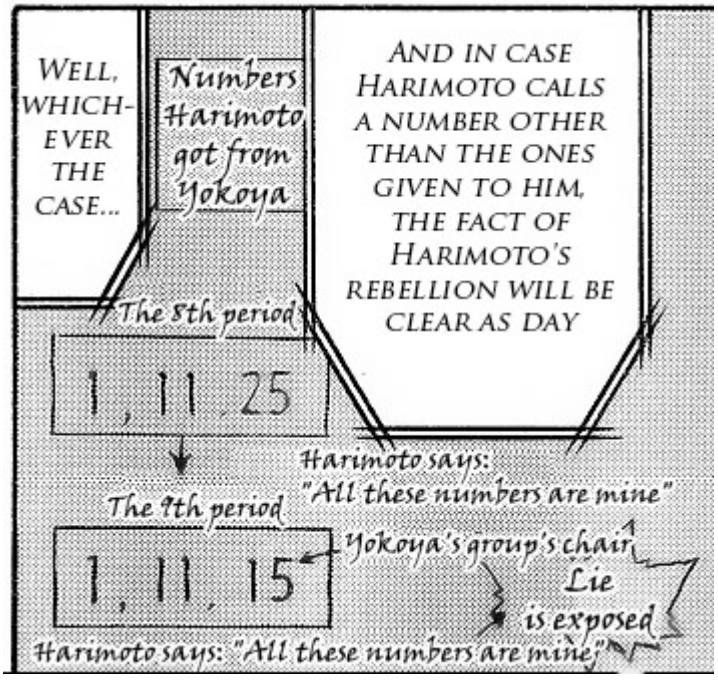
Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 12 (-0)
- Gaya: 12 (+0)

Yokoya không phải kẻ ngốc, anh đã nghi ngờ Harimoto có thể đã nói dối trước mặt mình nên đã dùng chiêu để phát hiện ra điều đó. Yokoya cố tình đặt một trong những chiếc Ghế của mình lên tờ giấy để kiểm tra Harimoto:

+ Nếu Harimoto không phản bội anh: Ông già sẽ loại Ghế số 15 ở Vòng này, và khi đó khẳng định cả 3 con số Yokoya đưa ra ở Vòng 8 đều là của ông sẽ là sự thật. Trong kịch bản này, Yokoya sẽ mất Ghế nhưng có thể làm rõ liệu Harimoto có trung thực hay không, đồng thời xác nhận ngay 3 chiếc Ghế của Harimoto (1, 11, 25) - một lợi thế thông tin cần thiết.

+ Nếu Harimoto phản bội anh: Ông già sẽ loại bỏ một Ghế khác ngoài 3 con số mà Yokoya đưa ra (với hy vọng loại bỏ một Ghế khác khỏi Liên minh của Yoko), qua đó Yokoya có thể kết luận dứt khoát rằng Harimoto đã quay lưng lại với mình, vì từ đó lúc đó sẽ không còn là lý do bào chữa cho Harimoto nữa (Ghế số 15 là của Yokoya nên anh ta có thể dễ dàng vạch trần lời nói dối tương tự). Trong kịch bản này, rất có thể Yokoya sẽ không mất chiếc Ghế nào vì Harimoto không hề nghĩ rằng một trong những con số mà Yokoya giao cho mình lại thuộc về chính Yokoya, và người chịu thiệt hại có thể sẽ là Liên minh của Aki với 6 trong số. 9 chiếc ghế ngoài kia là của họ.



Và quả thực, sự phản bội của Harimoto đã bị vạch trần khi Kimura trở thành Trưởng nhóm và loại bỏ Ghế số 3 (của Aki). Tuy nhiên, Yokoya lại giữ im lặng về điều này và giả vờ tin lời bào chữa của Harimoto cho đến vòng tuyển chọn tiếp theo.

Vòng 10

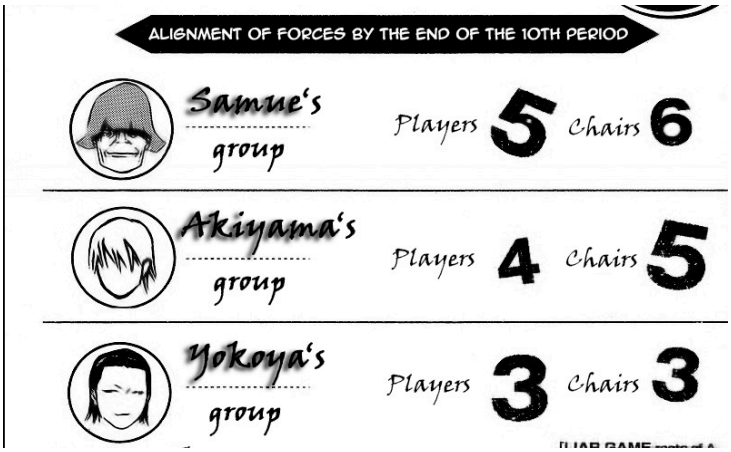
Yokoya gặp Harimoto và đưa cho anh 3 con số như thường lệ. Tuy nhiên, những con số đó là gì không quan trọng vì Yokoya **biết** đội của anh ấy sẽ vượt qua vị trí Thủ lĩnh từ đội Giáo phái. Tất cả là nhờ Liên minh của Yoko là người trực tiếp đàm phán với Gayas suốt thời gian qua, không một huy chương nào từ đội Harimoto được trao cho họ nên anh khá dễ dàng thuyết phục Gayas bỏ phiếu cho Fatso thay vì Kimura. vòng này. Yokoya giả vờ gánh vác gánh nặng phải trả các chi phí do bắt buộc trong khi thực chất đó là sự chuẩn bị lâu dài cho việc phản bội Harimoto khi thời cơ đến.

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 12 (-0)
- Gaya: 12 (+0)



Fatso trở thành Người đứng đầu trước sự ngạc nhiên của những người khác, loại bỏ Ghế số 19, chính xác là của Harimoto như Yokoya đã suy luận trong suốt nhiều vòng đấu. Dưới đây là tóm tắt về Ghế của Liên minh và số lượng người tính đến cuối Vòng 10:



Vòng 11

Khi Liên minh từng phần giữa Yokoya và Harimoto chính thức tan vỡ, Harimoto (Kimura) nhanh chóng chuyển sang giai đoạn tiếp theo. Kimura biết vấn đề cốt lõi nằm trong tay những Gaya đó nên cô đã cử đội ngay sau khi vòng này bắt đầu, tìm kiếm những Gayas sẵn sàng bỏ phiếu cho họ để đổi lấy một số huy chương, việc này không tốn nhiều công

sức, nhờ vào. nguồn lực quá lớn mà đội có (5 người chơi thực tế và từ ừ đầu đã tiêu rất ít huy chương)

=> Thương lượng

Yokoya, đoán trước rằng đội Cult sẽ thực hiện động thái này, đã thúc giục Fatso và Forelock thuyết phục Gayas và thậm chí trao thêm một số huy chương nếu họ cần thay đổi ý định. Yokoya đã thấy trước mức độ nghiêm trọng của tình huống mà đội của họ đang gặp phải: Liên minh của Yoko chỉ còn lại 3 Ghế cho 3 người chơi => Nếu họ chỉ mất thêm một Ghế nữa, một thành viên sẽ nhất định trở thành Gaya ở vòng sau => Nếu Fatso' d trở thành Gaya, tất cả huy chương dùng để mua phiếu bầu của Gaya sẽ trở nên vô giá trị => Số lượng Gaya đứng về phía Harimoto sẽ tăng lên đáng kể và ngược lại đó sẽ là dấu chấm hết cho Liên minh của Yoko. Đó là lý do tại sao họ phải thắng Cuộc tuyển chọn **bằng mọi giá**.

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 12 (-0)
- Kiểu: 12 (+0)



Fatso giành chiến thắng sít sao và trở thành Trưởng nhóm, loại bỏ Ghế số 1 vì đây có khả năng là Ghế của Harimoto dựa trên lý luận của Yokoya. Tuy nhiên, chiếc ghế thực ra là của Aki.

Vòng 12

Sự cạnh tranh giữa Liên minh của Yoko và Harimoto trở nên khốc liệt, đặc biệt là đối với Yokoya, người không thể để thua một Cuộc tuyển chọn nào. Cả hai đều dành huy chương của mình cho Gaya với hy vọng thuyết phục họ bỏ phiếu.

Mặt khác, Liên minh của Aki tương đối ít căng thẳng hơn so với hai liên minh còn lại mặc dù đã mất 1 Ghế. Tất cả là do chiến thuật thần thánh và khả năng nhìn xa trông rộng của Akiyama bắt đầu từ Vòng 5, anh ta đã gián tiếp thao túng và tạo ra tình huống 2 lực lượng còn lại sẽ chiến đấu với nhau bằng cách tạm thời loại anh ta ra khỏi trò chơi, cũng như đoán trước chính xác hành động của họ.

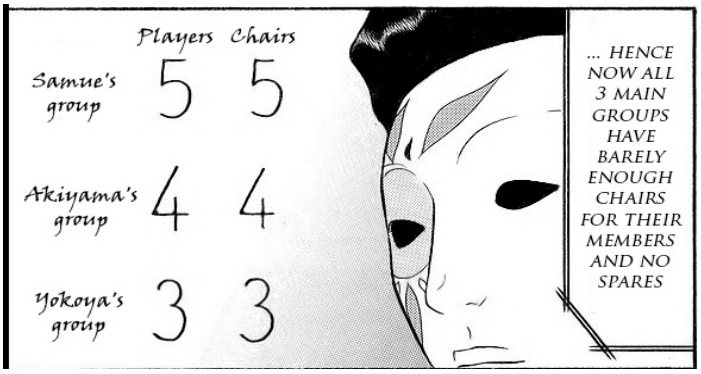
Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 12 (-0)
- Gaya: 12 (+0)



Một lần nữa, Fatso lại trở thành Người dẫn đầu, lần này cũng rất gần và thực tế là tỷ lệ 10:8 giống hệt như vòng trước. Điều này khiến Yokoya ngay lập tức nhận ra vì anh đã chuẩn bị kỹ càng hơn rất nhiều trong Thời gian chiến lược của vòng này và đặt câu hỏi liệu đó có phải chỉ là sự trùng hợp ngẫu nhiên hay không. Hơn nữa, có vẻ như bằng cách nào đó, tất cả các Gaya có thể được tìm thấy dễ dàng hơn nhiều so với giai đoạn đầu trò chơi. Với bản đồ rộng lớn của trò chơi, điều này có vẻ hơi kỳ quặc, Yokoya có cảm giác giống như người Gaya **cố ý** bằng cách nào đó đã khiến họ sẵn sàng hơn. Từ những điểm này, ông đưa ra giả thuyết về khả năng người Gaya đang giao tiếp với những người khác.

Yokoya sau đó trấn an các thành viên rằng đây vẫn chỉ là nghi ngờ mơ hồ và chưa có bằng chứng cụ thể, đồng thời bảo Fatso hãy chọn một con số trước. Fatso loại Ghế số 25, tương ứng với lý luận của Yokoya, là của Harimoto. Dưới đây là cách phân bổ Ghế vào cuối Vòng 12:



Vòng 13

Vòng này tiết lộ sự tồn tại của thế lực thứ 4 và cuối cùng của trò chơi này: Liên minh Gaya. Hóa ra, cách đây vài vòng, Young-Jump đã đến để thuyết phục mọi Gaya với lý do sau: Trận chiến giờ đây về cơ bản đã trở thành cuộc tranh tài giữa Liên minh của Yoko và Harimoto, chứng kiến đội của Aki đã mất phần bình chọn vài vòng rồi. Điều quan trọng là Gaya chúng ta phải thành lập một Liên minh, để có thể thao túng số phiếu bầu giữa Liên minh của Yoko và Harimoto theo tỷ lệ sát sao như 10:8 bằng cách sử dụng 10 Gaya "trung lập" có sẵn (Fukunaga và Four-eye thuộc về Aki's Liên minh). Và điều chúng ta cũng nên làm là thể hiện sự do dự của mình về việc bầu cho ai. Bằng cách này, chúng ta có thể khiến cả hai người họ nghĩ rằng họ vẫn có cơ hội mua phiếu bầu của chúng ta bằng cách sử dụng nhiều huy chương hơn. Cả người chiến thắng và kẻ thua cuộc trong Cuộc tuyển chọn trước đều cảm thấy cần phải trao huy chương của mình để giành lấy vị trí Người dẫn đầu.

Young-Jump cũng chỉ ra rằng những huy chương mà họ nhận được từ cả hai Liên minh chỉ đơn giản là rác rưởi, vì đó không phải là huy chương của người chiến thắng mà các đội đã mong muốn. Ví dụ: Yokoya chỉ trao huy chương của Fatso/Forelock trong khi trên thực tế, rất có thể anh ấy sẽ là người đại diện cho đội giành chiến thắng, dựa trên thứ bậc của đội họ. Điều tương tự cũng xảy ra với Harimoto. Vì vậy, nếu Gayas có thể ăn hết huy chương Rác từ cả hai đội, thì cuối cùng cả hai Đội trưởng sẽ phải đưa ra huy chương Thực tế/Có giá trị của riêng mình - huy chương Thực tế/Có giá trị, vì thắng ít hơn là thua tất cả vẫn có lợi hơn nhiều.

Tất cả những lý do đó củng cố nhu cầu hợp tác giữa Gayas và Young-Jump trở thành thủ lĩnh của họ. Và thế là một Thế lực "kẻ thua cuộc" mới đã ra đời.



Tin xấu nhanh chóng đến với Liên minh của Yoko, họ đã hết huy chương Thùng rác rồi. Yokoya, ngày càng nghi ngờ về toàn bộ tình huống này, đã quyết định không trao huy chương của mình và thực hiện một bước đi mạo hiểm để xác nhận cảm giác kỳ lạ của mình. Dù sao thì Yokoya có khả năng sẽ thua do Liên minh của Harimoto có nhiều nhân lực/huy chương hơn nên quyết định này thực sự hợp lý.

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 12 (-0)
- Gaya: 12 (+0)

Fatso đã gây sốc khi thắng Kimura với tỷ số chính xác 10:8 và trở thành Người dẫn đầu vòng này. Điều này là do để lấy được nhiều huy chương Real nhất có thể, Gayas cũng cần Harimoto trao huy chương của mình, cộng với việc Yokoya không trao huy chương ở lượt này. Đó là lý do Young-Jump quyết định không thể để Yokoya thua Vào lúc này.



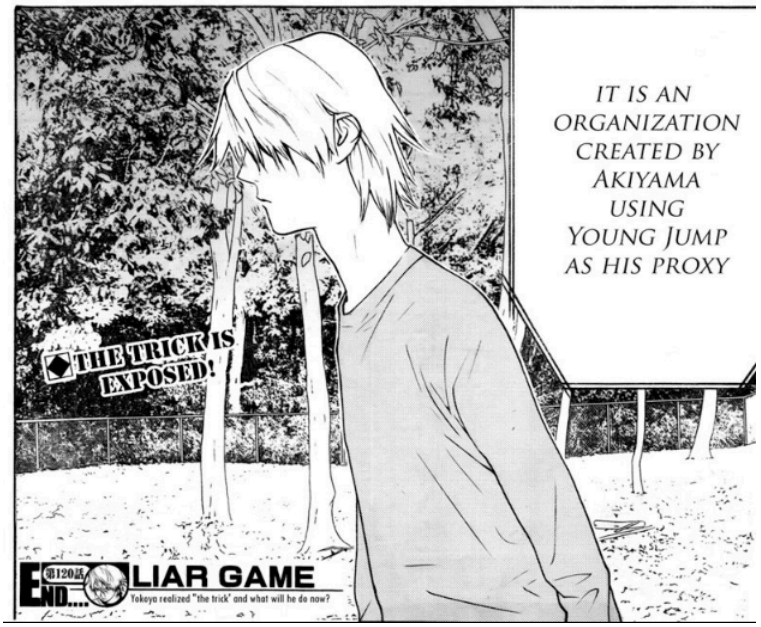
Fatso đã loại bỏ Ghế số 20 (của Aki), khiến tất cả các Liên minh hiện chỉ còn đủ Ghế cho người chơi của họ (3 của Yoko, 4 của Aki, 5 của Harimoto). **Bắt đầu từ vòng tiếp theo, chắc chắn sẽ có ít nhất 1 người chơi bị loại mỗi vòng.**

Vòng 14

Kết quả khẳng định sự nghi ngờ của Yokoya về một liên minh giữa các Gaya. Sau đó, anh ấy giải thích tất cả lý do của mình về nền tảng và động cơ của Liên minh Gaya cho các thành viên của mình, đồng thời cũng đoán trước rằng ngay cả khi họ không làm gì trong vòng này, Fatso vẫn có khả năng trở thành Thủ lĩnh trong giai đoạn Tuyển chọn. Và sự tồn tại của mạng lưới thông tin giữa các Gayas cũng sẽ vạch trần những lời nói dối của họ (Fatso và Forelock mỗi người nói với Gayas rằng họ đã thuyết phục rằng đội của họ sẽ khiến họ trở thành người chiến thắng), điều này cũng khiến Gayas có thể suy luận rằng đại diện của Liên minh Yoko sẽ là Bản thân Yokoya.

Yokoya quyết định rằng họ sẽ phải đối phó với Thủ lĩnh của Gaya để chấm dứt Liên minh này càng sớm càng tốt, vì vậy anh đã ra lệnh cho Fatso và Forelock tìm ra kẻ đó là ai. Cả hai nhanh chóng phát hiện ra rằng tất cả Gayas đều chạy thẳng đến Young-Jump, điều đó có nghĩa là anh ta là trung tâm của Liên minh này, khiến Yokoya không thể tin được.

Yokoya đã đến xác nhận bản thân và thoạt đầu có vẻ như Young-Jump thực sự là Thủ lĩnh của Gayas. Nhưng sau một thời gian theo dõi, anh phát hiện ra rằng người cuối cùng đến Young-Jump không phải là Gaya, mà thay vào đó là người mà anh nghi ngờ là kẻ chủ mưu thực sự đằng sau tất cả: Akiyama.



Tài liệu tham khảo chi tiết về cách Akiyama thành lập Liên minh Gaya. Nói tóm lại, Akiyama là bậc thầy bù nhìn, người đã dự đoán và thao túng/đánh lừa tất cả các Lực lượng khác, trực tiếp hoặc gián tiếp, bắt đầu từ Vòng 6/7, nơi hắn nghĩ ra chiến lược dài hạn này để vượt qua Liên minh "bất khả chiến bại" giữa Yokoya và Harimoto.

Trước tình thế Akiyama có thể giành quyền kiểm soát phần lớn thời gian của trò chơi, Yokoya quyết định rằng việc tái hợp tác với Harimoto là cách duy nhất để lật ngược tình trạng hiện tại.
Harimoto từ chối hợp tác với lý do Yokoya sẽ lại lợi dụng anh ta như anh ta đã làm qua trò lừa 3 số đó. Sau đó, Yokoya giải thích rằng Akiyama là người đứng sau Liên minh Gaya ngay từ đầu, Harimoto tỏ ra hoài nghi và yêu cầu Yokoya phải xử lý anh ta vững chắc. bằng chứng nếu anh ta muốn hợp lực một lần nữa.

Quyết định trên của Harimoto thực chất là của Kimura, tại sao? Bởi vì ở cuối giai đoạn lựa chọn trong **Hiệp 13 thấy Kimura thì thầm với Harimoto**, sau này được tiết lộ là dấu hiệu trực tiếp của một quyết định quan trọng đang được đưa ra (trong trường hợp bạn quên, đó là vào ngày đầu tiên của tài liệu). Và việc có chấp nhận lời mời thành lập Liên minh của Yokoya hay không hoàn toàn là một quyết định quan trọng của trò chơi, điều đó có nghĩa là Kimura có ảnh hưởng đến những gì Harimoto nói với Yokoya. Điều này có nghĩa là Kimura đã đoán trước được khả năng Yokoya sẽ đến, nghĩa là cô ấy cũng nghi ngờ rằng Gayas đã hợp tác với nhau, mặc dù có thể không biết rõ như Yokoya. Và đó chính là lý do Harimoto yêu cầu Yokoya cung cấp bằng chứng thực tế, để chắc chắn rằng người họ sẽ chiến đấu chính là Akiyama.



=> Tầm nhìn xa, Tư duy, Đàm phán

Nói vậy nhưng Harimoto (Kimura) vẫn muốn có sự xác nhận nhanh chóng. Cô quyết định rằng đội của họ sẽ không trao bất kỳ huy chương nào cho Gayas để xem phản ứng của họ ở vòng này.

=> Chiến thuật

Không ai bị loại ở vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 12 (-0)
- Gaya: 12 (+0)

Ngay khi Akiyama biết được từ Young-Jump quyết định của 2 lực lượng còn lại, anh ấy đã nắm bắt hoàn hảo cơ hội và yêu cầu Young-Jump tẩy chay hoàn toàn Giai đoạn tuyển chọn của Gayas, với lý do rằng điều này sẽ khiến cả hai trở nên mất kiên nhẫn và sẽ sớm sử dụng phiếu bầu từ Gayas.

Với việc tẩy chay của Gayas, Liên minh của Aki hiện đã tái tham gia giai đoạn Tuyển chọn và dễ dàng đưa Nao trở thành Thủ lĩnh với 6 phiếu bầu (nếu không có Gayas, Liên minh của Yoko và Harimoto mỗi bên không đủ phiếu để tranh tài). Nao loại Ghế số 21 (của Harimoto)

Vòng 15

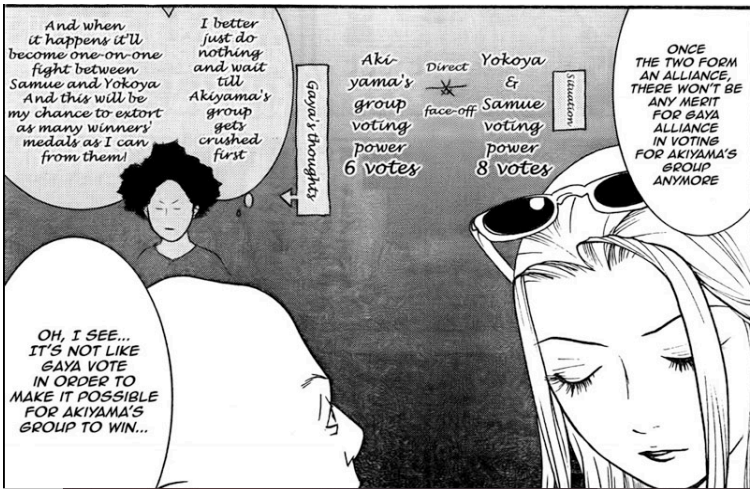
Mọi chuyện diễn ra tại Phòng Quan sát. Hóa ra, Yokoya không hề từ bỏ việc thành lập Liên minh với Harimoto mà còn giải thích cặn kẽ mọi chi tiết cũng như lý do của mình về giai đoạn Bình chọn ở vòng 14 sẽ diễn ra như thế nào. Yokoya đã đoán trước rằng nếu Akiyama thực sự là người gián tiếp điều khiển Gayas thì anh ta chắc chắn sẽ nắm bắt cơ hội để khiến Gayas tẩy chay và để đội của mình tham gia Cuộc tuyển chọn thủ lĩnh một lần nữa. Những sự kiện sau đây là bằng chứng chắc chắn cho tuyên bố của Yokoya, vì ông đã dự đoán chính xác chiến lược của Akiyama.

Yokoya và Hariomoto gặp lại nhau trong Thời gian chiến lược của vòng này, ông già thừa nhận tính đúng đắn của Yokoya. Harimoto (Kimura) sau đó đề xuất một phương pháp tiên tiến hơn để quyết định số nào cần loại bỏ trong Cuộc tuyển chọn, thay thế cho phương pháp trước đó của Yokoya:

- Đầu tiên, lật đồng xu để quyết định ai sẽ là Người tấn công (A) hay Người bảo vệ (D).
- Người A được gọi một số.
+ Nếu D thấy số đó có thể bị loại bỏ (có nghĩa là nó không thuộc về đội của D) thì nói <OK>.
+ Nếu D thấy số đó là một trong những chiếc Ghế của mình, anh ấy sẽ nói <NG>. Bất cứ khi nào <NG> được nói ra, vai trò của A và D ngay lập tức chuyển đổi và giai đoạn này tiếp tục cho đến khi cả hai đều đạt được sự hài lòng chung.
- Sau đó, A được gọi một người đại diện (người sẽ nhận được phiếu bầu tổng hợp trong giai đoạn Tuyển chọn) và trò chơi cũng tuân theo nguyên tắc như trên.
- Chỉ sau khi cả <Số lượng cần loại> và <Người đại diện> được thống nhất/OK thì trò chơi mới kết thúc.

Bằng cách này, họ có thể xây dựng một mối quan hệ vừa đủ để cả hai cùng nhau đấu tranh, loại bỏ những chiếc Ghế chắc chắn sẽ thuộc về Aki. Mặc dù số Ghế của một người sẽ được biết khi anh ta nói <NG>, nhưng xác suất để số ghế của họ được gọi ra về cơ bản là 50-50, nên sẽ có rất ít sự bất công hoặc tính toán/lợi dụng người kia.
=> Chiến thuật, Đàm phán, Giải quyết vấn đề

Và như vậy, Liên minh từng phần giữa Yokoya và Harimoto một lần nữa được thành lập. Về cơ bản, điều này đã đặt Liên minh của Aki vào một tình thế thảm khốc, nơi họ sẽ không thể sử dụng bất kỳ giải pháp thay thế nào mà Akiyama đã lên kế hoạch liên quan đến việc thao túng Liên minh Gaya. Điều này là do Gayas chỉ đơn giản là đợi Liên minh của Aki diệt vong trước, sau đó tiếp tục tìm kiếm huy chương trong cuộc đối đầu giữa Yokoya và Harimoto sau đó.
=> Tầm nhìn xa



Abe (đội Harimoto) bị loại ở vòng này vì đội chỉ có 4 Ghế cho 5 người.
Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 11 (-1)
- Gaya: 11 (+1)

Kimura được chọn làm người đại diện và giành chiến thắng trong Cuộc tuyển chọn một cách dễ dàng nhờ tổng số phiếu bầu (8>6) từ Liên minh từng phần. Cô ấy đã loại bỏ Ghế số 8 của Aki. Dưới đây là cách phân bổ Ghế vào cuối vòng này:



Tại vòng này, LGT tạm dừng trò chơi để cho người chơi và Gayas đã tham gia 12 tiếng liên tục thiết lập lại năng lượng của mình sau khi nghỉ đêm. Mọi người được dẫn vào một khách sạn và bị cấm rời khỏi đó cho đến khi trận đấu tiếp tục vào sáng hôm sau.

Nói như vậy, Gaya trung lập là những người duy nhất thực sự có thể nghỉ ngơi, trong khi 3 lực lượng chính đang vắt óc cố gắng xác định hướng hành động tiếp theo, đặc biệt là Liên minh của Aki, người đã rơi vào tình thế rất tồi tệ khi phe kia 2 đã hợp tác trở lại.

Nao nhìn thấy cơ hội để tận dụng cơ hội này, cô lý luận rằng 2 người còn lại có thể hiểu rất rõ rằng sau khi Liên minh của Aki bị nghiền nát, Liên minh nào giành chiến thắng sẽ là bên liên minh với nhóm của Aki trước tiên. Cô quyết định rằng đây thực sự là thời điểm tuyệt vời để đàm phán, nơi nhóm của họ có thể đặt ra các điều kiện cho 2 người còn lại để đổi lấy phiếu bầu. 2 người còn lại cũng không dám làm điều gì quá đáng vì sợ bị đồng đội ghét bỏ.

Thật không may, cả Yokoya và Harimoto đều có thể dễ dàng đoán trước được diễn biến này nên mỗi người cử 1-2 thành viên trong đội của mình làm trinh sát, theo dõi hành động của những người khác, điều này ngăn cản mọi thỏa thuận bí mật giữa bên kia và Liên minh của Aki.

Nao vẫn được nói chuyện với Abe, người từng là trinh sát cho Liên minh Harimoto, dù chủ đề chỉ nói về quan niệm sống và không liên quan đến game.

Trở lại phòng Liên minh của Aki, mọi người đang thảo luận xem ai sẽ phải trở thành Gaya ở vòng tiếp theo vì số lượng Ghế không thể duy trì được cả 4 người chơi nữa. Akiyama đề nghị họ quyết định bằng cách rút thăm, Baldy làm ầm lên khi nói rằng anh ấy là "người ngoài cuộc" trong nhóm, vì anh ấy là người chơi duy nhất bị buộc phải gia nhập Liên minh. Baldy từ chối trở thành Gaya trong bất kỳ trường hợp nào và đe dọa Akiyama rằng nếu họ ép buộc anh ấy, anh ấy sẽ tiết lộ thông tin quan trọng của đội (bao gồm cả số Ghế của họ và có thể cả địa điểm) cho 2 người còn lại. **Aki đã lên kế hoạch để loại bỏ Baldy**.

Vòng 16

Trò chơi tiếp tục. Yokoya nói với các thành viên của mình hãy cẩn thận để không bị bám đuôi vào thời điểm này của trò chơi, đặc biệt là bởi các thành viên Liên minh của Aki.

<Trò chơi gọi điện> giữa Yokoya và Harimoto:

- **Yokoya: Số 23 (của Aki)**
- **Harimoto: NG**
- Harimoto: Số 11
- Yokoya: OK
- Người ta cũng đã quyết định rằng người đại diện lần này sẽ đến từ Liên minh của Harimoto.

Baldy đã bị nói dối về vị trí của chiếc Ghế được cho là của anh ta, trong quá trình luân chuyển Liên minh của Aki. Điều này khiến anh ấy trở thành Gaya cho vòng này.
Bản tóm tắt:

- Số người chơi còn lại: 10 (-1)
- Gaya: 12 (+1)

Kimura trở thành Người đứng đầu vòng này và loại Ghế số 11 (của Aki). Điều đáng chú ý là Baldy đã bỏ phiếu cho chính mình, đồng nghĩa với việc anh ta đã công khai phản bội Liên minh của Aki để trả thù cho việc bị lừa ra khỏi đội.
Tóm tắt việc phân bổ Ghế vào cuối vòng này:



Vòng 17

Mặc dù chiến thuật thông minh của Akiyama đã thành công đuổi Baldy ra khỏi đội mà anh ta không hề chuẩn bị trước nhưng Liên minh của Aki vẫn đang trong tình thế bấp bênh. Akiyama đã thấy trước rằng có khả năng là như vậy **Baldy sẽ tìm kiếm Liên minh của Yoko** bởi vì giữa họ không có liên hệ gì, hơn nữa nhóm của Yoko có quy mô nhỏ nhất nên họ sẽ chào đón Baldy. Tuy nhiên, Akiyama lại coi đây là cơ hội để lật ngược tình thế theo kế hoạch của mình.

Akiyama lý luận rằng với việc Baldy gia nhập Yokoya, Liên minh của Aki sẽ bị coi là "Đã thua", bởi vì hiện tại họ chỉ còn 2 Ghế và nếu số lượng giảm xuống 1, họ sẽ thua chắc chắn (luật cấm một từ việc ngồi trên cùng một chiếc Ghế trong 2 hiệp liên tiếp), và về cơ bản cả Liên minh của Yoko và Harimoto đều có thể dễ dàng kết liễu đội của mình bất cứ khi nào họ muốn. Với đầu óc tính toán của Yokoya, anh sẽ chuẩn bị trước cho trận đối đầu cuối cùng với Harimoto để không lãng phí nước đi kết liễu một đội đã “thua”. Và thông tin của Baldy cũng cho phép hắn suy ra tất cả số ghế của Harimoto, tạo cơ hội hoàn hảo để tấn công phủ đầu.

<Trò chơi gọi điện> diễn ra ngoài màn hình, sau đó chúng tôi biết rằng 22 là con số mà Harimoto nói OK.

Vì Liên minh của Aki chỉ còn 2 Ghế nên Akagi sẵn sàng trở thành Gaya để Nao và Akiyama sống sót qua vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 9 (-1)
- Gaya: 13 (+1)

Fatso trở thành Trưởng nhóm và bất ngờ loại bỏ Ghế số 9 (của Harimoto) thay vì những gì đã thống nhất, đúng như dự đoán của Akiyama.

Thì ra Harimoto **cũng đã chuẩn bị cho cuộc đối đầu cuối cùng**. Ở hiệp 16, Harimoto nói NG với số 23 (của Aki), đây là cách ngụy trang nhằm có khả năng đánh lừa Yokoya trong trường hợp đội của anh bị Yokoya phản bội. Harimoto (Kimura) đã dự đoán chính xác ý định tấn công họ của Yokoya trước khi Liên minh của Aki chính thức sụp đổ, và nếu Yokoya thực sự làm như vậy thì anh sẽ mất đi một chiêu thức và tài nguyên quý giá do chọn nhầm số để loại bỏ, điều này sẽ gây tử vong trong thời gian cuối này- trò chơi.

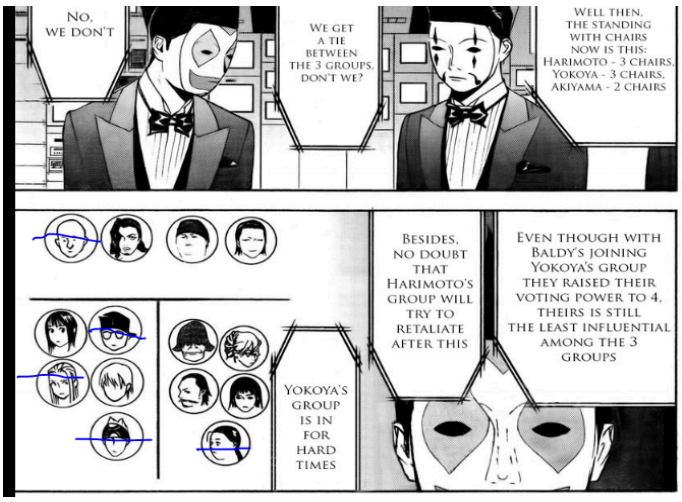


=> Tầm nhìn xa, Đọc suy nghĩ, Lập kế hoạch, Chiến thuật, Lừa dối/Định hướng sai

Thật không may, thông tin của Baldy về số lượng chính xác các Ghế Liên minh của Aki đã giúp Yokoya nhận ra lời nói dối của Harimoto.

Đây chúng tôi cũng biết được rằng nếu số phiếu bầu bằng nhau giữa hai ứng cử viên trở lên thì cuộc bỏ phiếu lại sẽ chỉ được tổ chức cho các ứng cử viên đó. Và nếu kết quả cũng bằng nhau thì người có nhiều phiếu nhất Người chơi sẽ thắng. Và nếu kết quả của việc đó bằng cách nào đó cũng bằng nhau thì Người chiến thắng sẽ được quyết định bằng cách rút thăm.

Dưới đây là sự phân bổ Ghế vào cuối vòng này (những người có đường màu xanh lam là Gaya):



Vòng 18

Yokoya gửi lời xin lỗi sâu sắc đến Harimoto về sự việc, anh nói rằng Fatso quên mất số điện thoại đáng lẽ phải gọi và ứng biến ngay tại chỗ, tất cả chỉ là hiểu lầm. Harimoto (Kimura), mặc dù khá nghi ngờ về tuyên bố của Yokoya nhưng vẫn không thể bước ra khỏi Liên minh từng phần vì đội của anh cũng sẽ gặp rắc rối nếu không có đủ phiếu bầu để tự mình chiến thắng Liên minh của Aki (anh cũng không biết rằng Baldy đã gia nhập Liên minh của Yokoya nên khả năng anh ấy gia nhập lại nhóm của Aki vẫn còn tồn tại), điều mà chính Yokoya cũng biết. Vì vậy Harimoto nói rằng anh tin Yokoya (sau này tiết lộ là nói dối) và tiếp tục <Trò chơi gọi điện>.
=> Suy nghĩ, lừa dối

Nao tiếp cận Abe và đối đầu với hệ tư tưởng của cô ấy thêm một chút trước khi Abe bỏ chạy.

Do việc loại bỏ một trong các Ghế của họ ở vòng trước, Liên minh của Harimoto đã phải **hy sinh Mikamoto vòng này**. Bản tóm tắt:

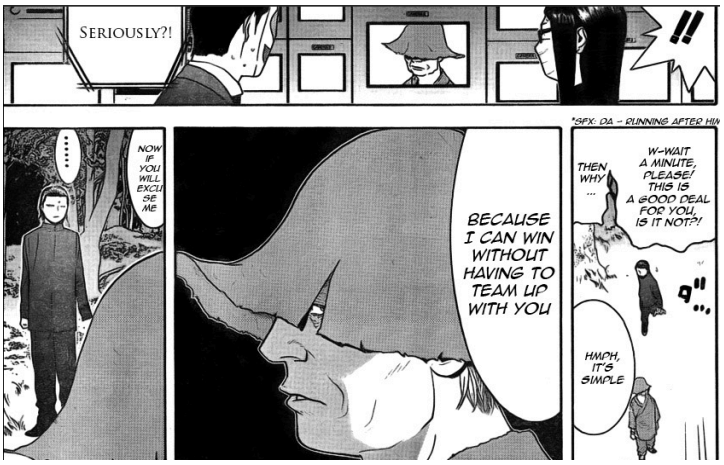
- Người chơi còn lại: 8 (-1)
- Gaya: 14 (+1)



Mikamoto trở thành Gaya đã tạo ra sự nhầm lẫn giữa các Gaya, họ tự hỏi liệu Yokoya có loại bỏ Ghế của Harimoto ở vòng trước hay không, đồng nghĩa với việc hiệp hội của họ bị rạn nứt (vì lý do duy nhất họ tiếp tục tẩy chay là để chờ Liên minh từng phần tiêu diệt Liên minh của Aki trước) . Young-Jump làm theo chỉ dẫn của Akiyama và tìm cách nói dối, đảm bảo với họ rằng Liên minh một phần vẫn còn nguyên vẹn, chủ yếu lừa đc bởi Gayas là "người ngoài cuộc" không biết Liên minh nào có Ghế nào.

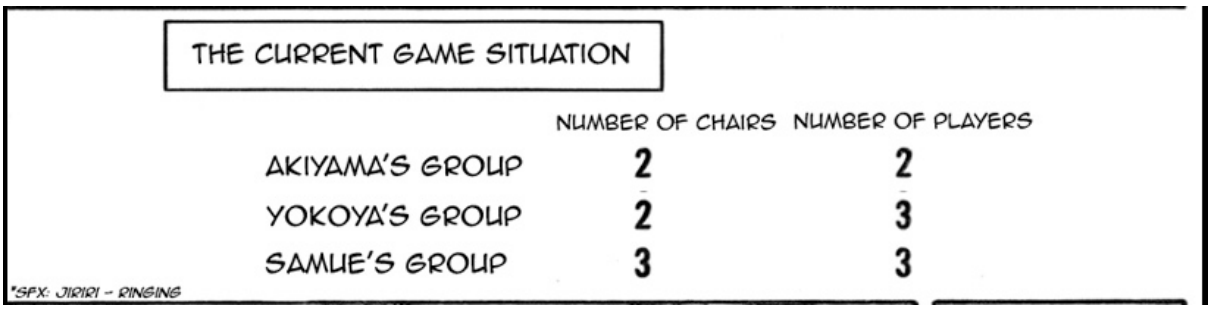
Vòng tuyển chọn diễn ra đầy bất ngờ, Kimura nhận được 5 phiếu và ngang bằng với Nao. Sự phản bội trắng trợn từ Harimoto chính thức đánh dấu sự kết thúc của Liên minh từng phần, vì người ta đã thống nhất rằng Fatso phải là người đại diện.

Bất chấp những gì đã xảy ra, Yokoya vẫn muốn hợp tác với Harimoto nhưng lần này họ sẽ thành lập một Liên minh thực sự, bằng cách trao cho nhau 11 huy chương của riêng mình. Yokoya đã khéo léo sử dụng mọi chiến thuật đàm phán, phân tích kỹ lưỡng tình hình và đề xuất một thỏa thuận khá hoàn hảo, có lợi cho cả hai bên trên nhiều cấp độ và lẽ ra Harimoto không thể cưỡng lại được. Tuy nhiên, ông già vẫn từ chối món hời này, đó là vì **Kimura đã nghĩ ra chiến lược để Harimoto trở thành người chiến thắng cuối cùng**, vì vậy anh ta không phải chấp nhận thỏa thuận của Yokoya và giảm lợi nhuận.



Cuộc đàm phán thất bại, Yokoya sau đó dùng đến việc làm suy yếu Liên minh của Harimoto để họ không còn cách nào khác ngoài việc chấp nhận lời đề nghị của anh. Anh ta hướng dẫn Baldy nói dối thể hiện thái độ hối lỗi và thuyết phục Nao gọi Ghế số 12 (của Harimoto) khi cô trở thành Trưởng nhóm với số phiếu từ Liên minh của Yoko. Kết hợp với bản tính “Tha thứ và quên đi” của Nao, cô vui vẻ đồng ý động viên hai người này chuộc lại cảm giác tội lỗi.

Nao được 8 phiếu và mặc dù cô ấy vẫn trở thành Trưởng nhóm nhưng tỷ lệ lẽ ra phải là 9:6, nghĩa là **có một kẻ phản bội trong Liên minh của Yoko**. Sau đó, **Nao loại Ghế số 15 (của Yoko),** điều đó càng khiến anh sốc hơn. Tất cả những điều này đều được lên kế hoạch bởi không ai khác ngoài Harimoto (Kimura).
Phân bổ ghế vào cuối vòng này:



Vòng 19

[Âm mưu lớn của Harimoto (Kimura) cuối cùng cũng bi Leronira tiết lộ.]

Do sự tẩy chay của Gayas ở Vòng 14, cả liên minh của Harimoto và Yoko đều gặp khủng hoảng và thực ra Harimoto (Kimura) là người ra tay trước. Kế hoạch bao gồm 3 thành phần chính:

- Tạo ra một cuộc khủng hoảng niềm tin trong Liên minh của Yoko. (1)

- Tránh việc loại bỏ Ghế trong khi gây thiệt hại cho Liên minh của Yoko. (2)

- Đàm phán với Gayas khi đến lúc nhằm giành quyền kiểm soát tuyệt đối vị trí của Leader sau khi 2 đội còn lại đã đủ suy yếu. (3)

(1)



Bước đầu tiên, Forelock được chọn là mầm mống gây mất lòng tin trong Liên minh của Yoko. Ở Vòng 15, Mikamoto được phái đến để quyến rũ anh chàng, không chỉ liên quan đến các phương pháp Bẫy mật cơ bản mà còn là một quá trình tỉ mỉ để dần dần xây dựng mức độ tin cậy nhất định giữa hai người.

Mikamoto tiếp cận Forelock. Lần đầu tiên cô thừa nhận tình hình đã trở nên khá nguy hiểm với việc tẩy chay Gayas và Forelock đã đồng ý. Sau đó, cô ấy tuyên bố rằng đội của cô ấy chắc chắn sẽ giành chiến thắng, và Forelock rõ ràng không tin bất cứ điều gì "kế hoạch bí mật" mà cô ấy tuyên bố. Mikamoto nói điều đó không sao cả, điều quan trọng là cô không muốn Forelock gánh khoản nợ 100 triệu Yên khi Liên minh của Yoko thua cuộc, vì cô luôn lo

lắng cho anh trong lần đầu họ gặp nhau trong trò chơi này. Và mặc dù anh chàng có lẽ cảm thấy hạnh phúc khi nghe điều đó từ một phụ nữ xinh đẹp, nhưng anh ta chỉ đơn giản là không thể tin tưởng cô ấy chứ đừng nói đến việc phản bội Yokoya. Trên thực tế, Mikamoto đã tặng Forelock huy chương của Harimoto như một biểu tượng cho tình cảm của cô đối với anh. Cô cũng tiết lộ rằng đây là huy chương do Harimoto trao cho cô và nhóm của cô đã lên kế hoạch để Harimoto trở thành người chiến thắng, cả hai điều này đều nghe có vẻ thực sự hợp lý (vì Forelock không biết Giáo phái hoạt động như thế nào hoặc thực tế là Harimoto không biết. trao cho các tín đồ của mình bất kỳ huy chương nào). Nhận được huy chương này không gây hại gì cho Forelock chút nào, trên thực tế, điều đó có nghĩa là anh ta có một bảo hiểm khác cho trò chơi này.

→ Điều xảo quyệt trong cách tiếp cận này là, mặc dù thực tế không thể thuyết phục Forelock rằng Harimoto sẽ hoàn toàn giành chiến thắng thông qua một số “kế hoạch bí mật” nào đó, nhưng rất có thể khiến anh ta tin rằng cảm xúc của Mikamoto là thật.

Rơi vào cái bẫy tinh vi này, Forelock trở nên cởi mở hơn với Mikamoto khi cô đến thăm anh ở Vòng 16, nơi cô trao cho anh một huy chương khác của Harimoto. Với điều này, Forelock được đảm bảo sẽ được hưởng lợi rất nhiều cho dù người chiến thắng sẽ là Yokoya hay Harimoto. Tại đây, Mikamoto thú nhận rằng Liên minh của Aki đã trở nên khá khó lường (Buổi nghỉ đêm thực sự không hề yên bình chút nào), điều này khiến cô khó chịu. Forelock khi nghe điều đó đã đề xuất rằng anh ấy có thể cung cấp số Ghế của đội mình để cô ấy có thể tính ra số Ghế Liên minh của Aki, Mikamoto đã thể hiện sự duyên dáng thực sự và đảm bảo với anh ấy rằng họ sẽ bị hạ bệ.

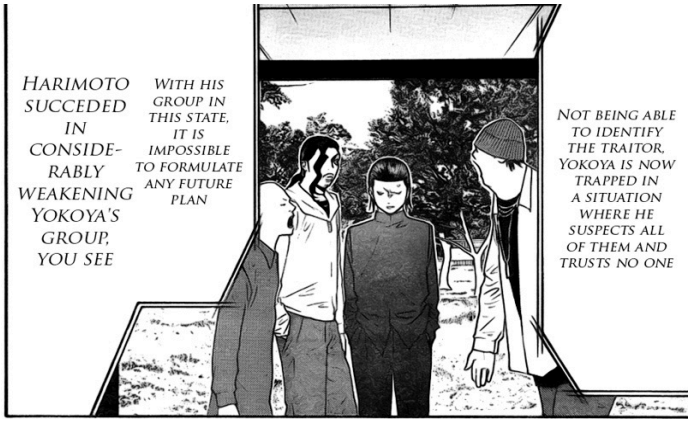
→ Một chiến thuật thông minh đã được sử dụng ở đây, Mikamoto chuyển sự chú ý của Forelock sang "mối đe dọa là Liên minh của Aki", và do đó trong tiềm thức anh ta sẽ liên kết hành động tiết lộ số liên minh của Yoko với việc "giúp đánh bại kẻ thù chung" + Forelock đã có đã nhận được 2 huân chương của Harimoto nên anh không còn có nghĩa vụ phải phục vụ Yokoya một cách nghiêm khắc nữa. Bằng cách này, Harimoto đã có được thông tin về số lượng tất cả các Ghế còn lại mà không cần phải hỏi trực tiếp Forelock.

→ Đây cũng là một lý do nữa khiến Harimoto nói dối và nói NG đến số 23 sau đó ở Vòng 16. Biết chính xác số ghế của những người chơi khác, Harimoto có thể gọi một số không thuộc về Yokoya, đảm bảo rằng đội của mình sẽ là số đó đại diện và cũng ngăn cản việc Yokoya trở thành A (Kẻ tấn công), điều này có thể dẫn đến việc một Ghế khác của Liên minh Harimoto bị lộ.

Cuối cùng, Mikamoto tiếp cận Forelock một lần nữa ở Vòng 18 và bảo anh ấy hãy bỏ phiếu cho Kimura trong Cuộc tuyển chọn Lãnh đạo. Mặc dù Forelock ban đầu từ chối vì đã quyết định rằng Liên minh của Yoko sẽ bỏ phiếu cho Nao, Mikamoto đã thuyết phục anh ta bằng cách nói rằng:

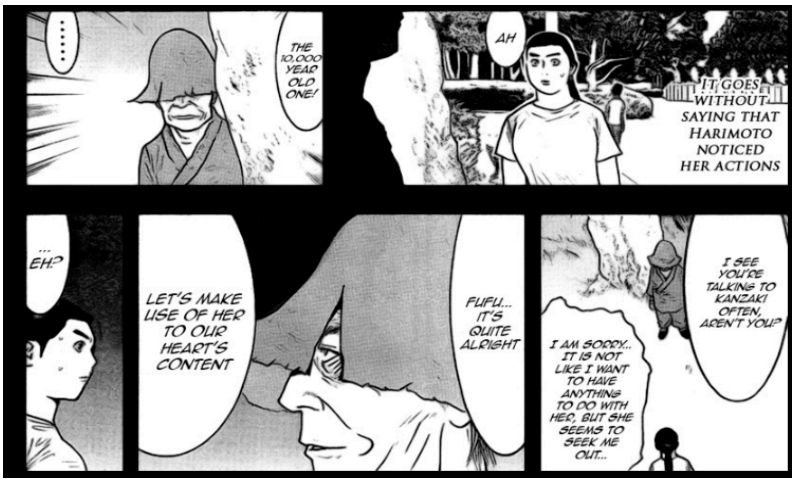
+ Harimoto sẽ hài lòng và trao cho anh ta một huy chương khác, nghĩa là Forelock sẽ bước ra khỏi trò chơi này với số tiền tối thiểu là 200 triệu Yên.
+ Một cuộc bỏ phiếu sẽ không thay đổi kết quả chung cuộc, Nao vẫn sẽ thắng với tỷ lệ 8:6 và Yokoya sẽ không thể biết ai là kẻ phản bội.
+ Bản thân Mikamoto sẽ biết ơn vì hành động đơn giản này.

Và vì vậy, hành động tưởng chừng như vô hại này của Forelock đã gây ra sự phẫn nộ lớn trong các thành viên Liên minh của Yoko, mọi người đều buộc tội những người khác. Hơn nữa, sự tồn tại tuyệt đối của kẻ phản bội trong nhóm của anh cứ lởn vởn trong đầu Yokoya, buộc anh không được tin tưởng ai trước khi xác định kẻ phản bội. Tất cả những điều này cộng lại, Yokoya đã bị mắc kẹt trong một tình huống mà anh không thể suy nghĩ thấu đáo và xây dựng các chiến lược hiệu quả.



=> Khả năng thích ứng, Chiến lược, Lập kế hoạch, Chiến thuật, Lừa dối, Đặt bẫy, Thuyết phục, (Dụ dỗ/Thao tác EQ), Ly gián.

(2)



Nao được chọn làm mục tiêu thứ hai cho chiêu thức Đánh cắp trái tim. Nhận thấy Nao chủ động liên lạc với Abe, Harimoto cử Abe đến tiếp cận Nao ở vòng 18. Abe nói với Nao rằng cô phần nào đồng cảm với tư tưởng mọi người hợp tác để kết thúc trò chơi của Nao, chủ nhân Harimoto của cô cũng vậy vì ông ấy cũng đồng cảm với Nao. cho biết "cấp độ quỷ" trong Nao khá thấp. Abe cho biết chủ nhân của cô cảm thấy muốn hợp lực với Nao nhưng vẫn còn do dự nên Abe đưa cho Nao số 15 và nói rằng đó là Ghế của Yokoya (thông tin từ Forelock). Nếu Nao trở thành Thủ lĩnh bằng cách nào đó, Abe muốn cô loại bỏ con số này vì nếu Ghế của Harimoto bị vô hiệu, ông sẽ xem xét lại việc hợp lực và Abe sẽ không còn lựa chọn nào khác ngoài việc tuân theo bất kỳ quyết định nào ông đưa ra.

Tất cả chuyện này xảy ra ngay trước khi Yokoya cử Baldy thuyết phục Nao loại bỏ chiếc ghế của Harimoto. Cả hai đều sử dụng một cách tiếp cận tương tự là tận dụng bản chất tốt bụng của Nao. Khách quan mà nói, Liên minh của Yoko đã gặp bất lợi trong cuộc thi thuyết phục

này do quá khứ đen tối của Yokoya với Akiyama và Nao. Tuy nhiên, yếu tố quyết định đã minh chứng cho sự vượt trội của Harimoto trong vấn đề này.

+ Trong khi Baldy (Yokoya) đề nghị Nao loại bỏ con số anh đưa ra **để đổi lấy** Liên minh của Yoko bỏ phiếu, Abe (Harimoto/Kimura) chỉ thúc giục Nao xem xét **NẾU NHƯ** cô ấy đã trở thành Người lãnh đạo. Sự khác biệt lớn đầu tiên là đề xuất của Yokoya dường như dựa trên lợi ích nhiều hơn, điều này vô tình khiến đề xuất của anh ấy trở nên kém chân thực hơn trong cảm xúc thực tế, đây là một yếu tố thiết yếu đối với một người như Nao. Hơn nữa, việc Harimoto vẫn chưa quyết định về việc gia nhập Liên minh của Aki có khả năng tương đối cao hơn, đặc biệt là khi so sánh với Yokoya, người đột nhiên tỏ ra thay lòng đổi dạ đến mức sẵn sàng để đội của mình bỏ phiếu cho Nao.
+ Sự khác biệt lớn thứ hai nằm ở "người đại diện" được mỗi nhóm cử đi. Trong khi Abe là một lựa chọn khá hợp lý vì gần đây cô ấy đã liên lạc với Nao thì Baldy lại là kẻ phản bội trong Liên minh của Aki. Chỉ điều này thôi đã khiến Yokoya mất đi rất nhiều sự tín nhiệm. Ngược lại, Abe nhấn mạnh quan niệm nhóm Giáo phái là một **Monolith** tới Nao.

Điều này cũng cho thấy Harimoto (Kimura) đã đoán trước được chiến thuật của Yokoya nhằm làm suy yếu Liên minh của họ bằng cách đề xuất hợp lực với Nao, do đó Abe nói nếu Nao trở thành Thủ lĩnh. Phần này càng làm suy yếu Liên minh của Yoko đồng thời đóng vai trò là bảo hiểm cho cuộc hành quyết cuối cùng của đội Giáo phái.
=> (Thuyết phục, Lừa dối, EU, EE), Thao túng, Tầm nhìn xa, Đọc suy nghĩ, Chiến thuật, Lập kế hoạch.

(**3**)
Trong bí mật, Kimura và Mikamoto đã bắt đầu mua lại phiếu bầu của Gayas cho vòng này và mọi thứ có vẻ tương đối suôn sẻ với họ vì họ là đội duy nhất có đủ nguồn lực và ý định giành được phiếu bầu của Gayas. Hơn nữa, với việc Abe đã đưa ra một con số khác cho Nao sớm hơn, họ có thể vẫn an toàn ngay cả khi thua trong Cuộc tuyển chọn này.

Dù kết quả có ra sao thì Liên minh của Yoko gần như chắc chắn sẽ là Liên minh đầu tiên sụp đổ trong trò chơi này, tiếp theo là Liên minh của Aki. Kế hoạch lớn của Harimoto/Kimura cuối cùng đã hoàn thành và điều động toàn bộ trò chơi để đảm bảo rằng Harimoto sẽ là người chiến thắng cuối cùng mà không cần phải hợp lực và chia sẻ lợi nhuận với bất kỳ Liên minh nào khác. Đây là kế hoạch tổng thể thực sự của họ.



=> Tư duy, Chiến lược, Lập kế hoạch, Đàm phán

Forelock đã trở thành Gaya trong vòng này. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 7 (-1)
- Gaya: 15 (+1)

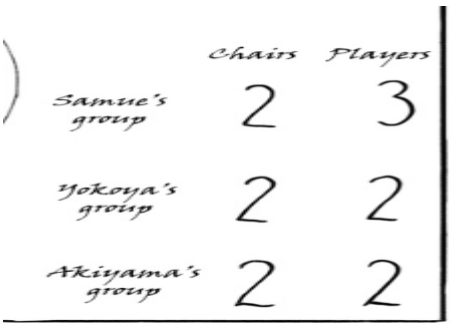
Tuy nhiên, kết quả lại khiến tất cả mọi người phải sửng sốt. **Yokoya giành được số phiếu áp đảo 14 phiếu** và trở thành Trưởng nhóm, loại Ghế số 10 (của Harimoto).

Manga sau đó đã tiết lộ cách Yokoya thống trị trò chơi gần như cho đến khi nó kết thúc. Hóa ra trước đó anh ta đã gặp mặt với Young-Jump, trao cho anh chàng 4 huy chương và thuyết phục anh ta để tất cả Gayas bỏ phiếu cho Yokoya vào vòng tiếp theo. Young-Jump vào thời điểm đó đang trên bờ vực tuyệt vọng do các Gayas khác bắt đầu mất kiên nhẫn, một số thậm chí còn nghi ngờ liệu chiến lược tẩy chay cuối cùng có thực sự mang lại cho họ huy chương của người chiến thắng (của Yokoya hay Harimoto) hay không.

Bằng cách trao cho Young-Jump 4 huy chương, anh ta đã trao cho anh ta nhiều hơn đúng 1 huy chương so với những gì anh ta nhận được từ Akiyama (thông tin liên quan đến thương vụ này là từ Baldy). Và sau đó, bằng cách cho xem các huy chương của Gayas Yokoya, anh đã thuyết phục thành công rằng chiến lược của họ đã có kết quả, và để khiến Harimoto cũng phải tiêu hết huy chương của mình, họ sẽ bỏ phiếu chung cho Yokoya. Và đó là cách Yokoya giành được quyền kiểm soát Gayas bắt đầu từ Vòng 19.

Cũng bằng cách đến một mình và để Yokoya tự mình làm người đại diện, anh đảm bảo rằng kẻ phản bội trong nhóm của mình sẽ không có cơ hội đâm sau lưng anh vào thời điểm quan trọng nhất.

Dưới đây là cách phân bổ Ghế vào cuối vòng này:



Vòng 20

Còn một thông tin quan trọng nữa Yokoya không nói với Harimoto ở Hiệp 14. Anh chỉ nói với ông già rằng Akiyama là người đứng sau hậu trường, đồng thời không đề cập đến việc Akiyama dùng Young-Jump làm người ủy quyền. Điều này khiến Harimoto rơi vào thế rất bất lợi khi đàm phán với Gayas, vì anh không thể xác định được người đứng đầu trực tiếp của họ, dẫn đến việc anh không thể sử dụng huy chương của mình một cách hiệu quả. Harimoto/Kimura tính toán rằng họ sẽ phải thuyết phục 5 Gayas đổi phiếu bầu cho Harimoto để giành chiến thắng trong Cuộc tuyển chọn, khiến anh ta phải mất 10 huy chương của Harimoto (2 cho mỗi người). Harimoto không còn lựa chọn nào khác ngoài việc chấp nhận cái giá quá đắt này, vì vẫn tốt hơn là không làm gì để bị Yokoya đè bẹp.

Mặt khác, Yokoya chỉ cần thuyết phục một mục tiêu chính xác để giành chiến thắng trong Cuộc tuyển chọn: Sakai (Thành viên thứ 5 trong Liên minh của Harimoto không thuộc Giáo phái). Dùng nhiều yếu tố khác nhau từ phân tích/lừa dối, đe dọa đến an ủi, Yokoya đã khéo léo thuyết phục Sakai phản bội Harimoto.

Lo ngại rằng nếu Sakai bị buộc trở thành Gaya ở vòng này thì anh ta sẽ phản bội nhóm của Harimoto (không biết Sakai đã làm như vậy) nên Kimura phải trở thành Gaya ở vòng này.
Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 6 (-1)
- Gaya: 16 (+1)



Yokoya đã giành chiến thắng trong Cuộc tuyển chọn nhờ sự phản bội của một Sakai duy nhất, loại bỏ Ghế số 12. Đây cũng là một quyết định chiến lược, bởi vì Ghế duy nhất còn lại của đội Harimoto ở vòng tiếp theo sẽ là Ghế số 17, tức là Ghế mà anh ấy đã ngồi ở vòng này (thông tin từ Sakai), nghĩa là **Bản thân Harimoto chắc chắn sẽ là Gaya vào cuối vòng sau**. Điều này khiến vòng tiếp theo trở thành lượt cuối cùng của Liên minh Harimoto.

Vòng 21

Harimoto (Kimura) tập hợp 3 môn đồ của mình và chỉ ra rằng đội của họ vẫn còn một chiến lược cuối cùng, đó là bán phiếu bầu. Ông phân tích rằng đội của họ có 9 phiếu bầu (tính cả phiếu của Gaya) và vẫn có đủ tầm ảnh hưởng để khiến đội họ hợp sức với người chiến thắng. 2 đội còn lại chắc hẳn đã nghĩ tới điều này nên Liên minh của Harimoto sẽ bắt họ phải trả huy chương của người chiến thắng để đổi lấy phiếu bầu.

Ông cũng chỉ ra hai yếu tố quan trọng:

- Thứ nhất, hầu hết người chơi game lúc này đều không biết Harimoto sẽ trở thành Gaya khi có tín hiệu ở vòng này. Nói chính xác thì chỉ có đội Yokoya mới làm được nhờ thông tin từ Sakai. Đối với hai lực còn lại:

+ Liên minh của Aki: Dù họ biết Liên minh của Harimoto đã mất một chiếc Ghế (rõ ràng đó không phải của họ hay của Yoko). Họ không thể chắc chắn liệu Harimoto hay Sakai sẽ trở thành Gaya ở vòng này hay không, vì họ không biết cụ thể về sự phản bội của Sakai.
+ Gayas: Thậm chí còn không biết đội nào sở hữu chiếc Ghế bị loại trước đó.

Tận dụng điểm mù thông tin này, Harimoto vẫn có thể thương lượng như thể người thua cuộc không phải mình, cho đến thời điểm chí mạng của vòng này.

- Thứ hai, mặc dù bất kỳ động lực nào để Gaya bỏ phiếu cho Harimoto sẽ chết vào thời điểm anh ấy được thông báo trở thành Gaya trước giai đoạn Tuyển chọn. Không có động cơ bỏ phiếu cho các thành viên khác sẽ ngay lập tức tăng lên vì không còn bất kỳ ảnh hưởng nào đến họ.

Liên minh của Harimoto đã lên kế hoạch thực hiện cuộc đấu tranh cuối cùng để tận dụng tối đa trò chơi này trước khi họ chính thức thua cuộc, và Liên minh của Aki là lựa chọn hiển nhiên để đàm phán.



=> Tư duy, Chiến lược, Khả năng thích ứng/AQ, Đàm phán, Lừa dối

Tuy nhiên, Akiyama đã từ chối thương lượng và cho rằng Harimoto không biết cách tin tưởng người khác. Kỳ thực là bởi vì hắn đã vạch ra kế hoạch cuối cùng để gài bẫy Yokoya, không cần phối hợp với Harimoto.

Harimoto trở thành Gaya. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 5 (-1)
- Gaya: 17 (+1)

Yokoya một lần nữa trở thành Trưởng nhóm với đa số áp đảo, loại Ghế số 22 (của Aki). Đối với những người có đủ thông tin, Akiyama chắc chắn sẽ trở thành Gaya ở vòng tiếp theo.

Vòng 22

Trong cơn tuyệt vọng, Liên minh của Harimoto không còn lựa chọn nào khác ngoài việc cố gắng thương lượng với những người chơi trong nhóm Akiyama và với Sakai, bằng cách thuyết phục họ rằng mua phiếu bầu của họ sẽ là cách duy nhất để họ có thể tránh trở thành Gaya, rằng tất cả họ cần phải đoàn kết để chiến đấu chống lại Yokoya. Trong khi đó, Harimoto cử môn đồ của mình đi thuyết phục người Gaya bằng cách nào đó.

=> Thích ứng, Chiến lược, Đàm phán, Lãnh đạo

Sakai từ chối hợp tác khiến Harimoto rất ngạc nhiên (anh không biết Sakai đã nhận được 2 huy chương từ Yokoya), đồng thời việc đàm phán với Akiyama cũng thất bại. Lúc này, Liên minh của Harimoto về cơ bản đã mất hết hy vọng lật ngược thế cờ.

Akiyama và Sakai trở thành Gaya. Bản tóm tắt:

- Người chơi còn lại: 3 (-2)
- Gaya: 19 (+2)

Yokoya lại giành chiến thắng trong Cuộc tuyển chọn và loại Ghế số 17, người cuối cùng của Liên minh Harimoto.

Poker Đấu Thầu

Vòng chơi thử



Ngay từ thời điểm các lô bài được lật lên, Kimura đã vạch sẵn một kế hoạch tinh vi khi cô nhanh chóng nhận ra cấu trúc chiến lược của từng lô. Trong các lô bài xuất hiện, mỗi lô đều có ít nhất một đôi với đôi Át là nổi bật nhất. Theo lẽ thường thì lô C sẽ là lựa chọn tốt nhất vì nếu chỉ tính đôi thì chắc chắn đôi Át sẽ thắng tất cả các đôi còn lại.

Nhưng, sự xuất hiện trùng lặp của lá 10 ở lô B và D khiến người chơi dễ lập tức liên tưởng đến khả năng tập hợp toàn bộ lá 10 để tạo tứ quý với lô A có sẵn đôi 10 làm tiền đề.

Kimura cũng nhận ra điều này nên đã cố ý tạo ra một tình huống để Saeki nghe được gợi ý lô A là lô tốt nhất khi cô thì thầm với Mikamoto sao cho Saeki đang ở bên cạnh nghe thấy rõ.



Điều này khiến Saeki còn đang suy nghĩ nên chọn lô nào sau khi lô đất mới xuất hiện sẽ để ý đến lô A và bị thu hút vào khả năng tập trung các lá 10 để tạo ra tứ quý.

Trong khi đó, Kimura lại nhìn theo một hướng khác: lô B có lá 10, J và K, còn lô C có 9 và Q, những lá này hoàn toàn có thể kết hợp để hướng tới một bộ sảnh. Vì vậy, trước khi để Saeki nhận ra chuỗi bài 9-10-J-Q-K đang rải rác trong hai lô này, Kimura chủ động chuyển hướng sự chú ý của Saeki sang lô A.

Việc nhìn thấy hai lá 10 ở lô B và D càng khiến Saeki tin rằng nhận định về lô A là chính xác mà bỏ qua tiềm năng của lô B và C. Như vậy, Kimura đã tạo ra một “màn khói” hoàn hảo che đi hướng chiến lược của mình.

=> Thao túng, Đánh lừa, Chiến lược, Tầm nhìn xa

Diễn biến tiếp theo của trò chơi càng thuận lợi hơn cho Kimura khi Nao đề nghị hợp tác. Với việc hợp tác được đặt ra, trật tự lựa chọn các lô bài lập tức trở nên quan trọng vì mỗi người sẽ phải xác định mình muốn giữ lô nào.

Saeki lẽ ra vẫn còn thời gian để quan sát kỹ lưỡng hơn các lô bài và so sánh giá trị thực sự của chúng nhưng đề nghị hợp tác đột ngột của Nao khiến Saeki không thể tập trung cho việc này được nữa.

Khác với 30 phút suy nghĩ chiến lược của vòng chơi chính, vòng chơi thử chỉ vỏn vẹn 3 phút ngắn ngủi. Thời điểm Nao thuyết phục mọi người hợp tác thì thời gian chỉ còn lại 1p48s và họ cần nhanh chóng tiến hành việc chọn lô



Một khi tình huống buộc phải lựa chọn nhanh, Saeki phải ra quyết định thật sớm dựa trên ấn tượng ban đầu, và ấn tượng đó chính là thông tin mà Kimura đã cố tình gieo vào đầu Saeki, rằng lô A là lô tốt nhất.

Kimura ắt đã dự tính đến khả năng này nên màn kịch trước đó giữa Kimura và Mikamoto thực chất không chỉ nhằm đánh lừa Saeki về giá trị của lô bài, mà còn để định hình hành vi lựa chọn của Saeki ngay khi thứ tự chọn lô được quyết định.

Kimura cũng dự đoán trước trong tình huống chọn lô, Saeki sẽ rất muốn giữ được lô A nên cô cố ý để Mikamoto tranh chấp lô A với Saeki. Việc tranh chấp không nhằm giành lấy lô A, mà để kéo dài thêm một chút thời gian và tạo áp lực tâm lý. Sự cạnh tranh này khiến Saeki nảy sinh tâm lý vội vã phải giành lấy lô A càng nhanh càng tốt trước khi bị người khác lấy mất.

Chính tâm lý gấp gáp đó làm Saeki càng bám chặt hơn vào lựa chọn đã bị Kimura định hướng từ trước. Thay vì dành thêm thời gian để xem xét các khả năng chiến lược khác của những lô còn lại, Saeki chỉ tập trung vào việc đảm bảo mình phải lấy được lô A.

Về phần còn lại, lô D rõ ràng là lô yếu nhất nên không ai muốn đấu thầu vào lô này nên Nao với vai trò người đề nghị hợp tác tự nhún nhường chọn lô D. Hai lô còn lại là B và C cứ thế thuận tiện rơi vào tay Kimura và Mikamoto mà không bị nghi ngờ.

=> Thao túng, Chiến lược, Chiến thuật, Tâm lý, Đánh lừa

Tới phiên đấu thầu lô bài bị bỏ. Saeki cần phải ngăn chặn Kimura lấy được lô B, lô cần thiết để Kimura phát triển bộ sảnh và đấu thầu được lô C có chứa lá 10 để tạo sám chi (Kimura tất nhiên không dại gì mà bỏ lá 10 vốn có trong lô của mình để tạo cơ hội cho Saeki lập tứ quý nên giờ lá 10 chỉ còn có 3).

Tuy nhiên, Kimura đã tận dụng rất tốt giới hạn tâm lý về chi phí của đối thủ. Trong vòng chơi thử, người chơi bắt đầu với 30 vàng nhưng khi kết thúc phải nộp 10 vàng, trong khi phần thưởng cho người đứng nhất chỉ là 10 vàng.

Về mặt lý trí, không ai muốn bỏ ra số tiền gần bằng hoặc vượt quá giá trị phần thưởng để giành lấy một lô bài. Kimura hiểu rằng Saeki cũng sẽ suy nghĩ theo logic này và cố gắng giữ mức cược ở một ngưỡng “an toàn”.

Chính rào cản này khiến Saeki chỉ dám đặt cược 6 đồng, một con số đủ để cạnh tranh và mang tính “đảm bảo” hơn so với 5 đồng trung gian mà vẫn giữ cho chi phí thấp hơn đáng kể đối với phần thưởng 10 đồng.

Kimura từ đó tận dụng khoảng trống tâm lý của Saeki để đặt 8 đồng và chiếm được lô B. Tương tự, Mikamoto cũng dùng cách tiếp cận này để lấy lô C. Kết quả, Kimura và Mikamoto lần lượt đạt hạng nhất và hạng nhì, qua đó giành chiến thắng chung cuộc trong vòng chơi thử này.

=> Tâm lý, Chiến lược, Chiến thuật, Đọc vị, Thao túng

Saeki được Kimura khuyên là lẽ ra anh nên hợp tác với Nao và lấy lá K rô của cô. Vậy nên, Kimura đã hợp tác với Nao và bảo cô ấy đừng cược vào lá K rô. Nao không hiểu nổi Kimura đang nói gì nhưng lời nói dối này là một cái bẫy sẽ gây ảnh hưởng lớn đến vòng chơi sau đó.

Vòng chơi chính thức

Phiên chia bài

Nao vẫn muốn mọi người cùng nhau hợp tác nhưng bây giờ có tận 11 người chơi, chính xác hơn là 10 (lô đất sau đó chỉ xuất hiện 10 lô, tức phải có một người bị lẻ và Nao tự nguyện rút lui) nên họ không muốn ai đó sẽ phản bội lúc đấu thầu. Kimura sau đó chỉ về phía bảng kết quả của vòng chơi thử và cho biết Nao dù đứng cuối nhưng vẫn lời tới 12 đồng, cho thấy ta không thể thua trò chơi này nếu tất cả cùng nhau hợp tác phân chia lô chỉ với 1 đồng.



Nhằm đảm bảo, Harimoto đề xuất mọi người cùng đứng thành vòng tròn và ôm bảng để ai cũng dễ dàng quan sát nếu phát hiện có người gian lận.

Bắt đầu đấu thầu, Yasukawa bị mọi người chỉ trích khi cứ làm hành động đáng ngờ nhưng kết quả đấu thầu lô A cho thấy người chiến thắng là Harimoto thay vì Shimoharada. Harimoto bào chữa cho hành động của mình là do mình sở hữu nguồn linh lực rất lớn khiến cái bảng tự vận hành. Tất nhiên chả ai muốn tin điều này nhưng vì Harimoto đứng cạnh Yasukawa nên nếu làm gì đáng nghi thì ông đã bị Yasukawa tố cáo. Để chịu trách nhiệm, Harimoto nhường lô B (lô ban đầu được chỉ định cho Harimoto) cho Shimoharada và đưa bảng của mình cho Mikamoto giữ.

Tới lượt đấu thầu lô B, Harimoto bỗng vận động tay chân khiến mọi người chú ý và ông lấy cớ do linh lực của mình cần được “kiềm hãm”. Dù không còn cầm bảng và Takinaka cũng không thấy Mikamoto làm gì đáng ngờ, Harimoto bằng một cách nào đó vẫn xuất hiện trên bảng đấu giá.

Hoá ra, Harimoto đã xác nhận dấu vân tay của Kimura trên bảng từ trước nên Kimura có thể đấu thầu dưới tên của Harimoto chứ không phải tên của mình mà không bị nghi ngờ.

Nói cách khác, Kimura có tận 2 bảng: một bảng có dấu vân tay của Kimura và đặt dưới tên Harimoto, bảng còn lại có dấu vân tay của Kimura và đặt dưới tên của Kimura. Kimura vốn giữ bảng có tên của Harimoto còn bảng có tên của Kimura thì là cái mà Harimoto ban đầu giữ và sau đó đưa cho Mikamoto. Như vậy có thể giải thích tại sao Harimoto không làm gì cả mà vẫn có thể xuất hiện trên bảng đấu thầu, tất cả đều do Kimura âm thầm đấu thầu dưới tên Harimoto và Harimoto chỉ cần bịa đặt do “linh lực” của ông ta gây ra.

Chưa dừng lại ở đó, Harimoto đã hình thành một liên minh với Yasukawa, người đang căm thù nhóm Akiyama từ vòng chơi trước. Ngay sau khi lô bài của vòng chơi thử được công bố, Yasukawa đã trao đổi với từng người rằng nhóm Harimoto và Akiyama đã hợp tác với nhau. Bởi thế, những gì Kimura nói khi vòng chơi thử kết thúc lại vô cùng quan trọng và có ý nghĩa đến vậy. Việc Kimura và Harimoto hỗ trợ đề nghị hợp tác của Nao trong vòng này cũng là để củng cố sự tồn tại của liên minh.

Về cơ bản, toàn bộ nền tảng "liên minh" này thực chất là một câu chuyện do Kimura dàn dựng lên để khiến người chơi tin rằng có một liên minh lớn đang tồn tại và họ sẽ không dám là kẻ phá vỡ quy tắc, từ đó cân nhắc tham gia hợp tác để tránh bị cô lập. Kimura hiểu rõ tâm lý đó nên mới đẩy mạnh ý tưởng hợp tác bằng cách chỉ ra lợi ích của nó, đồng thời nắm được rằng để mọi người yên tâm, họ cần một cơ chế giám sát, vì vậy mới xuất hiện đề xuất đứng thành vòng tròn để kiểm soát lẫn nhau. Nhưng chính cơ chế tưởng như "an toàn tuyệt đối" đó, Kimura lại tạo ra khe hở. Như trong hai lượt đấu thầu lô A và B vừa rồi, bằng cách để Yasukawa và Harimoto đóng vai trò tạo sự chú ý, Kimura âm thầm thao túng kết quả từng lô mà không ai nhận ra.

Kimura vốn đã không có ý định hợp tác ngay từ đầu nhưng cô tận dụng nó như một công cụ để kiểm soát hành vi của toàn bộ người chơi trong khi bản thân cô là người duy nhất chủ động phá luật để thắng.



Không chỉ đơn thuần là nắm quyền kiểm soát các lô bài, Kimura còn cố gắng tối đa hoá lợi nhuận cho cả nhóm của mình (Kimura, Abe, Mikamoto, Harimoto). Luật trò chơi quy định rằng tiền bị trừ của người không có hạng (−150 triệu) sẽ được phân phối ngược lại cho các vị trí cao hơn (nhất +100, nhì +40, ba +10), có nghĩa là càng nhiều "lợn" xuất hiện thì đồng nghĩa với việc nguồn lợi nhuận cho những người đứng đầu càng lớn. Với việc 1 lô là không đủ để tạo một bộ bài nên dù phần lớn người chơi có lấy được 1 lô bất kỳ thì vẫn có nguy cơ rất cao trở thành lợn và bị đẩy xuống đáy.







Vì vậy, Kimura cần tính toán sao cho một người trong nhóm mình phải chiếm được tối thiểu 2 lô và đứng hạng nhất (ở đây là Harimoto), còn những người chơi còn lại đều thành lợn và bị trừ 150 triệu. Đối với các thành viên khác trong nhóm (tính cả Kimura), họ chỉ cần trao đổi bài cho nhau để tránh bị lợn.

Đương nhiên, quá trình đổi bài không thể diễn ra trong môi trường không có cạnh tranh nhưng điểm khác biệt then chốt nằm ở chỗ nhóm Kimura là một khối thống nhất, còn phần còn lại thì không. Chính vì đã là một nhóm, họ có thể dồn toàn bộ tài nguyên (tiền cược) để đấu thầu mà không thực sự "mất" gì, bởi số tiền đó suy cho cùng vẫn luân chuyển nội bộ trong nhóm, tổng thể nhóm không bị thiệt. Ngược lại, những người chơi bên ngoài không có sự liên kết này nên họ sẽ không dám cược quá sâu.

Để củng cố, ta hãy phân tích thêm các khả năng trong kế hoạch của Kimura: Giả sử cho Harimoto lấy 2 lô (A và B) thì sẽ có thêm một người bị lẻ, khiến nền tảng hợp tác ban đầu bị lung lay. Những người chơi sẽ có xu hướng từ bỏ ý định hợp tác và chuyển sang tự bảo vệ lợi ích cá nhân trong khi Kimura lại cần duy trì trạng thái hợp tác này càng lâu càng tốt để phục vụ kế hoạch tổng thể.

Thế nên, Kimura hoàn toàn có thể chỉ định bản thân hoặc bất cứ ai trong nhóm (trừ Harimoto) chủ động "nhường" lô, tạo cảm giác rằng thỏa thuận vẫn đang được tôn trọng và mọi thứ vẫn công bằng. Hành động này vừa giúp giảm sự nghi ngờ, vừa giữ cho những người khác tiếp tục chơi theo luật hợp tác, không dám phá vỡ thế cân bằng quá sớm.

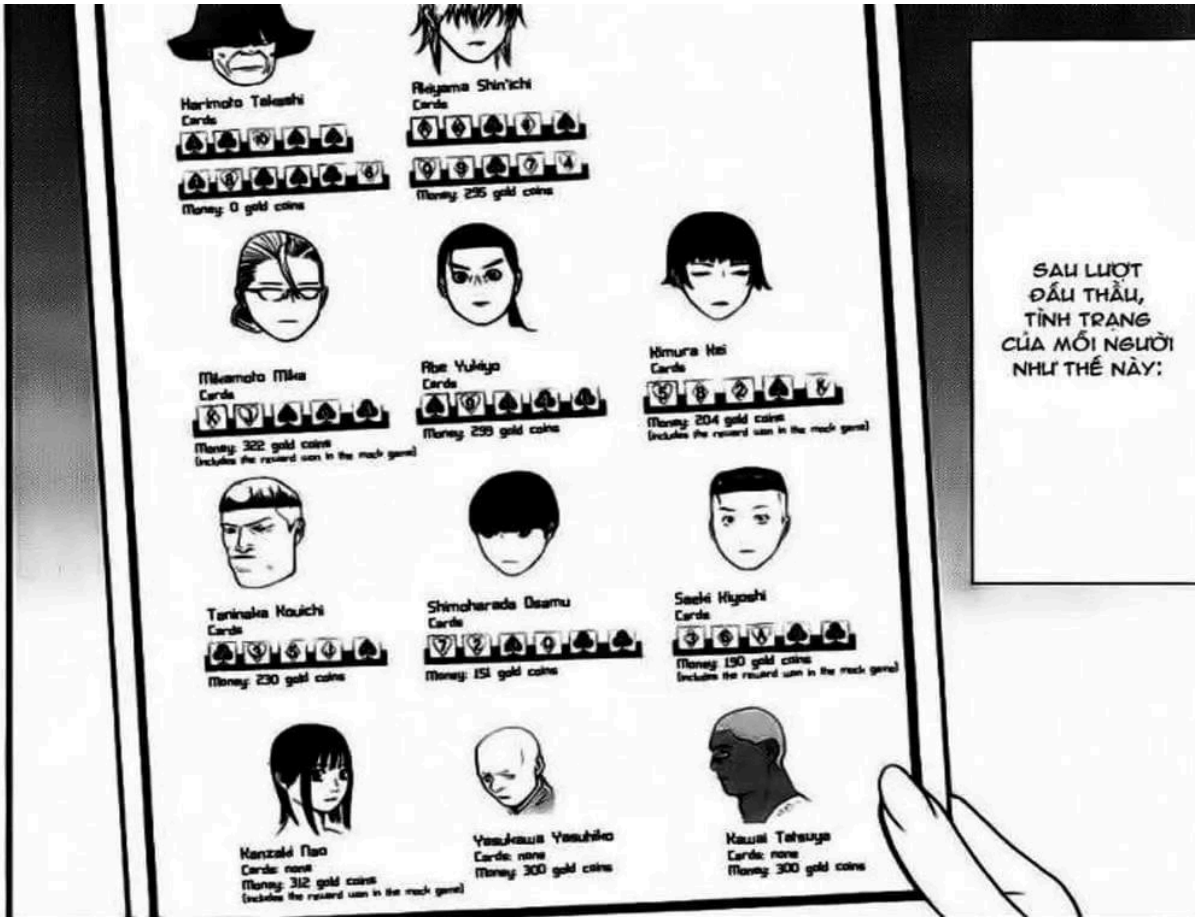
Ở đây, lựa chọn tốt nhất có lẽ là Kimura tự nhường lô của mình. Để cho chắc ăn, Kimura có thể yêu cầu Harimoto giam mình ở một nơi nào đó cách xa mọi người nhất có thể và đưa Harimoto giữ bảng của mình (thực chất là bảng của Harimoto với dấu vân tay của Kimura).

Như vậy có thể đảm bảo rằng Harimoto sẽ không can thiệp gì vào quá trình đấu thầu nữa, bởi "linh lực" của ông giờ đã bị vô hiệu hoá, đồng thời Kimura cũng tự đặt mình vào trạng thái "không thể hành động", khiến những người khác có thể yên tâm hơn. Nhưng trên thực tế, Kimura có thể âm thầm lấy lại chiếc bảng vốn là của mình để quay lại đấu thầu một cách bí mật, bằng cách phối hợp với Mikamoto, người giữ bảng của Kimura có dấu vân tay của Kimura. Chỉ cần đưa ra một lý do rất tự nhiên như Mikamoto đang gặp "vướng víu" khi phải giữ hai bảng cùng lúc, nên Kimura sẽ tạm thời cầm giúp.

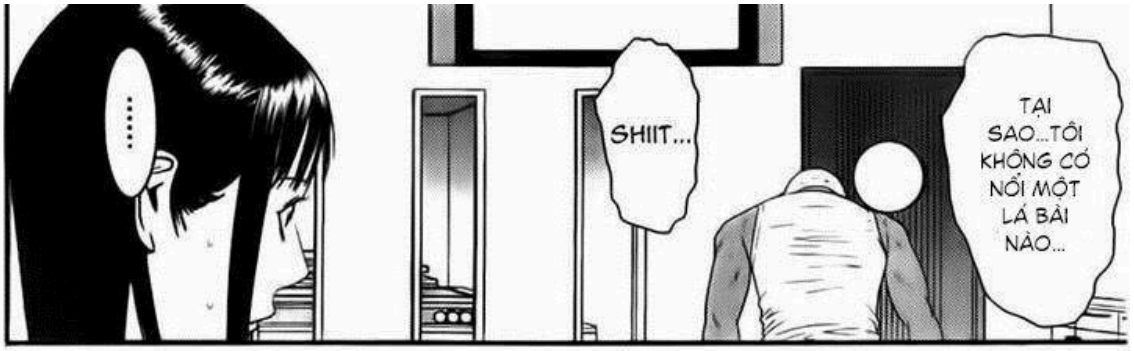
Vì những người chơi khác không hề biết nguồn gốc thật sự của chiếc bảng (họ không nghĩ đó là bảng của Kimura mà là của Harimoto, còn của Harimoto đang được chính ông ta giữ), hành động này không thể nào tạo ra nghi ngờ đáng kể. Từ đó, Kimura vẫn duy trì được một "cánh tay ẩn" trong quá trình đấu thầu, cho phép cô can thiệp vào những thời điểm then chốt mà không bị phát hiện. Và rồi, chỉ cần chờ đến các lô cuối và thời điểm đấu thầu sắp kết thúc, Kimura đột ngột phá vỡ thỏa thuận và những người chơi khác dù nhận ra cũng đã quá muộn.

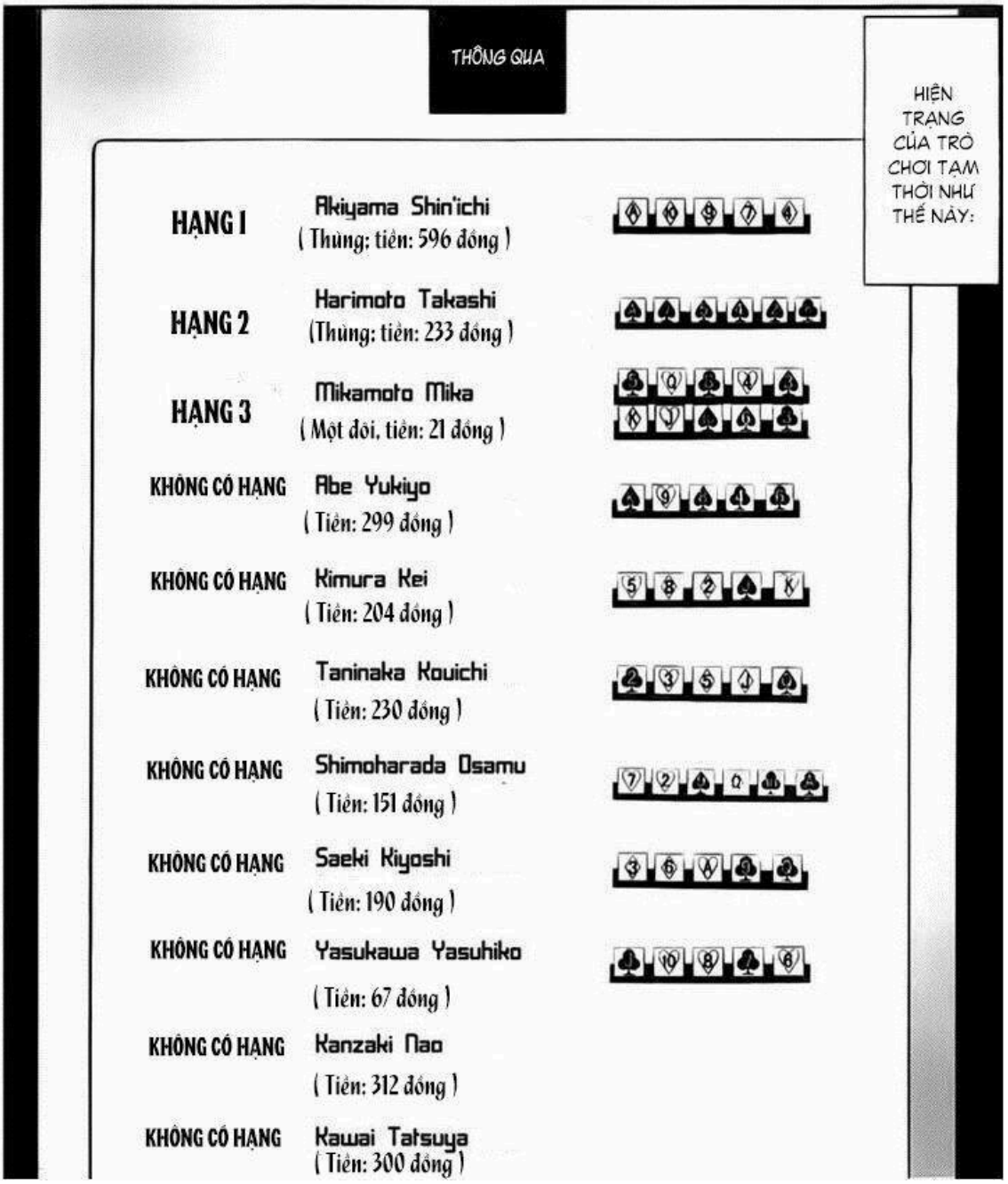
=> Thao túng, Đánh lừa, Chiến lược, Tâm lý, Tư duy chiến thuật, Tầm nhìn xa

Theo như kế hoạch đã định, Harimoto đáng lẽ ra phải lấy được lô A và B, thậm chí là còn nhiều hơn nữa, nhưng Akiyama đã can thiệp đúng thời điểm đồng thời vạch trần toàn bộ cơ chế thao túng của Kimura. Điều này khiến mọi người không còn hợp tác với nhau nữa mà chuyển sang tranh chấp công khai. Tình trạng sau đó của mỗi người chơi như sau:

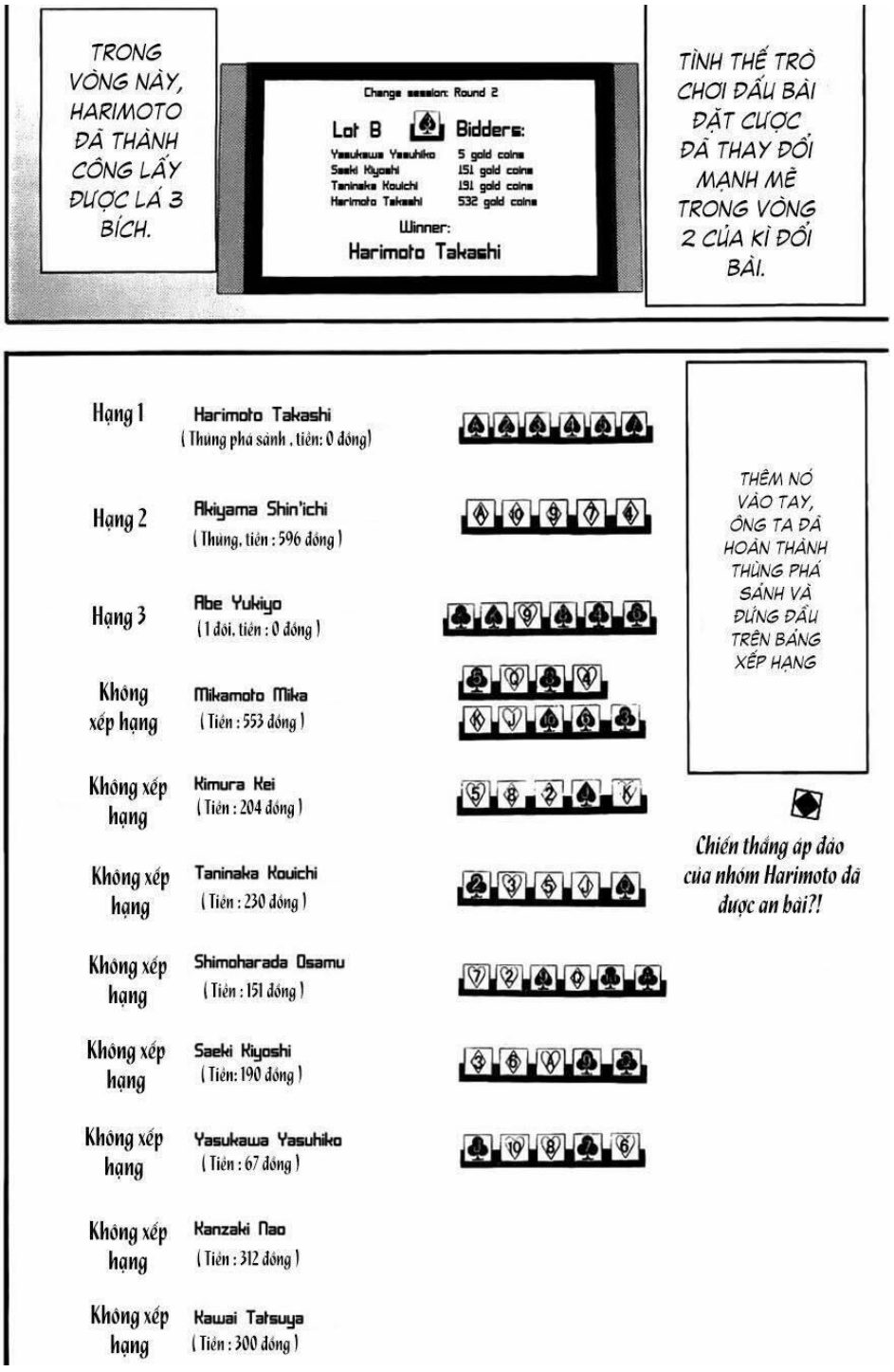


Phiên đổi bài lần 1





Phiên đổi bài lần 2



Kimura thành công giúp Harimoto đứng hạng nhất, đưa kế hoạch trở về guồng. Giờ Kimura chỉ cần tạo bộ bài hợp lệ cho mình và Mikamoto, như thế cả 4 thành viên trong nhóm đều có thứ hạng.

Tiện thể cho Mikamoto biết tại sao những người chơi khác sẽ không thử đổi bài, Kimura giải thích kể cả nếu họ đã thương lượng trao đổi như: “mỗi người hãy đặt 20 đồng” thì nhóm họ luôn có thể trả cao hơn và cướp những lá bài đó.



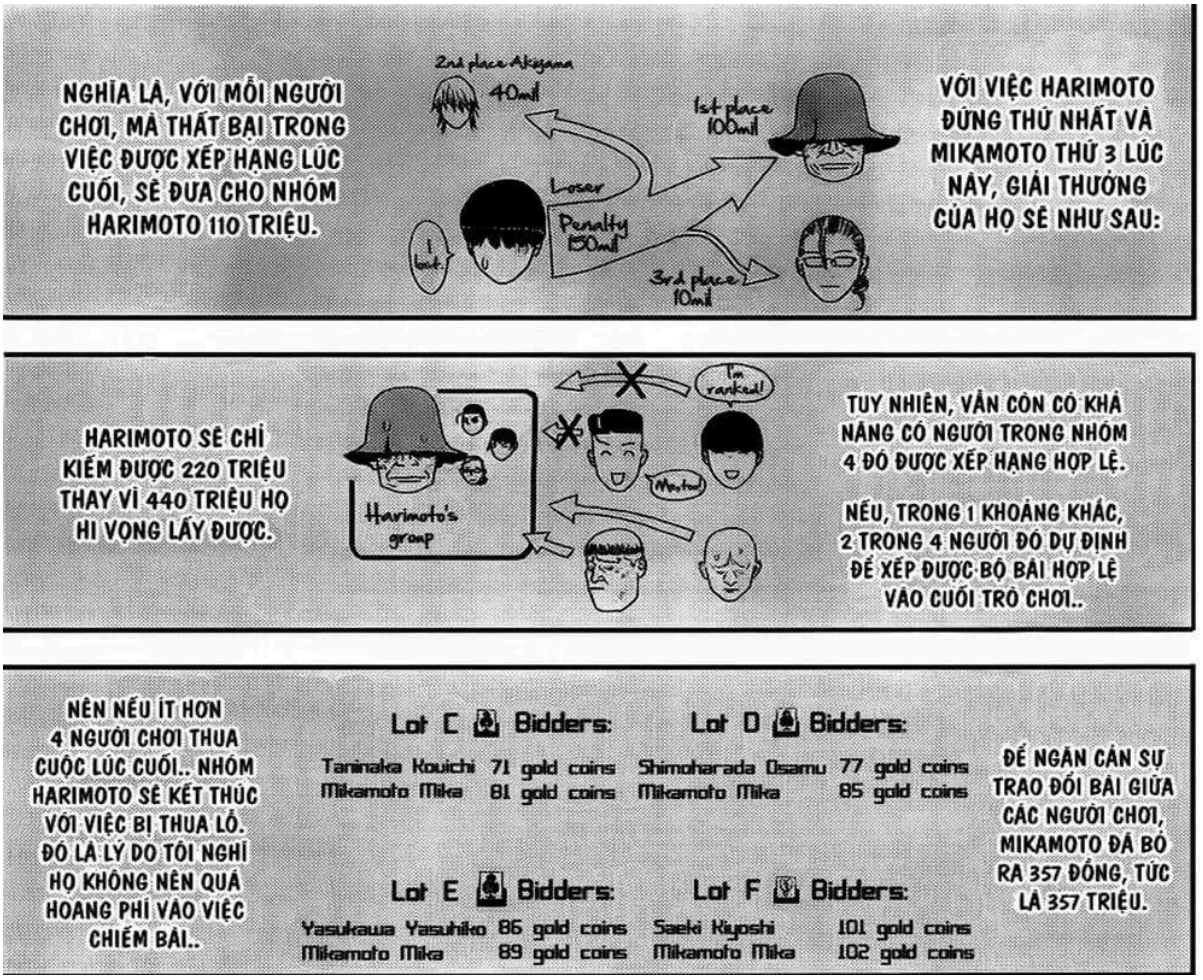
Kawai bỗng xuất hiện và cầu xin Kimura cứu mình. Đổi lại, Kawai cho biết Taninaka và Saeki đang cố gắng phản bội nhau, và thông tin này làm Kimura hứng thú. Kawai nói tiếp vấn đề nảy sinh khi đổi bài là họ phải trả bao nhiêu đồng. Cả Saeki và Taninaka đều tin rằng người kia sẽ lừa mình để cuỗm mất số tiền họ đặt và thoát khỏi trò chơi mà không cần thiết phải thắng. Đây cũng là một nguyên nhân khác khiến người chơi không thể trao đổi bài.



Quyết định cuối cùng giữa Saeki và Taninaka là mỗi người cược 71 đồng vào những lá bài họ bỏ, một số tiền không đủ lớn để cám dỗ họ bỏ chạy và không đủ nhỏ để bị người khác cướp mất, đặc biệt là những người không có lá nào như Kawai. Kimura nghe xong lệnh cho Kawai thám thính những người còn lại sẽ làm gì và nếu làm tốt thì cô sẽ thưởng cho Kawai 5 lá bài.

Phiên đổi bài lần 3

Nắm bắt được thông tin của những người chơi, Kimura đã ngăn cản họ hoàn thiện bộ bài của mình và nhóm cô cũng đều đã được xếp hạng. Tuy nhiên, Kimura phải hy sinh tận 357 đồng và nếu có ít hơn 4 người thua cuộc, nhóm Kimura sẽ kết thúc với việc bị thua lỗ so với số tiền thưởng mà họ có thể nhận do vẫn còn khả năng mà một trong 4 người: Taninaka, Saeki, Shimoharada, Yasukawa được xếp hạng hợp lệ.



Nhưng, Kimura tự tin đảm bảo rằng không ai trong 4 người đó được xếp hạng. Đúng lúc đó, Kawai sau khi được Kimura giao nhiệm vụ đã quay trở về báo cáo cho Kimura là mình đã thành công cắt đứt thoả thuận giữa Taninaka và Shimoharada. Cụ thể hơn, Kimura trước đó đã dự đoán rằng Taninaka sẽ cố gắng hợp tác với Shimoharada nên cử Kawai đi theo dõi họ. Với việc màn trao đổi bài giữa Saeki và Taninaka đã thất bại ở lượt trước, tay bài của họ không còn có ích gì cho nhau nữa nên Taninaka phải nghĩ xem người mà anh ta có thể liên minh tiếp theo và người đó chính là Shimoharada. Nhưng có một vấn đề là sau khi trao đổi, Taninaka chỉ có 4 lá bài, vẫn chưa đủ để có một tay bài hợp lệ. Có nghĩa là, Taninaka chỉ có một cách duy nhất nếu muốn hợp tác với Shimoharada. Kimura giả sử Taninaka đang nợ

180 triệu và Taninaka có thể yêu cầu Shimoharada đấu thầu 100 đồng vào lá của mình. Như vậy, Shimoharada sẽ giành chiến thắng một cách an toàn còn Taninaka tuy phải chịu thua nhưng sau khi có thêm 100 đồng từ Shimoharada cộng thêm 332 đồng vốn có của mình, Taninaka sẽ sở hữu 432 đồng. Và sau khi trừ hết các khoản, Taninaka còn dư 182 đồng để trả hết nợ. Ngược lại, Shimoharada với 240 đồng bị trừ đi 200 đồng (100 đồng mua bài từ Taninaka và 100 đồng trả lại cho LGT) chỉ còn lại 40 đồng. Với số tiền ít ỏi mà Shimoharada kiếm được sẽ không giúp ích nhiều cho khoản nợ của mình và kết quả là Shimoharada dù thắng nhưng vẫn phải tiếp tục chơi Liar Game. Tuy nhiên, Shimoharada đồng ý giao dịch bởi vì anh ta nhanh chóng phát hiện ra âm mưu của Taninaka và nhận ra một lỗ hổng lớn trong đó. Xét tay bài của tất cả các người chơi thì không ai ngoài Shimoharada cần lá bài của Taninaka cả, và vì không ai muốn nó, nó có thể được đấu thầu với một cái giá rất thấp. Kimura hiểu rõ toàn bộ ý định này nên mới giao cho Kawai tiếp cận Taninaka để chỉ ra sai lầm của anh ta, từ đó khiến họ không thể thoả thuận với nhau được nữa.



=> Tâm lý, Đọc vị, Chiến thuật, Thấu hiểu cảm xúc

Phiên đổi bài lần 4

Mọi chuyện rốt cuộc vẫn nằm trong tầm kiểm soát của Kimura khi không một ai bỏ bài. Chuẩn bị cho phiên đổi bài lần thứ 5 và cũng là, phiên cuối cùng, đây rõ ràng là cơ hội cuối cùng cho những người chơi còn lại. Họ gần như bị dồn vào chân tường, điều đó có nghĩa là họ sẵn sàng thỏa hiệp hơn bao giờ hết, miễn có thể đạt được kết quả thuận lợi sau khi hợp tác. Kimura tất nhiên đã chuẩn bị sẵn biện pháp cho điều này khi cô nhờ Kawai lừa các người chơi khác nghĩ rằng đã có vài người quyết định bỏ hết bài. Điều này là tự nhiên vì có một số người chơi chỉ còn 4 lá bài, và có 4 lá hay 0 lá cũng không có khác biệt vì cũng không đủ điều kiện để được xếp hạng, đó là lý do tại sao tốt hơn hết là nên bỏ toàn bộ lá bài và kiếm tiền từ chúng, khiến mỗi người trong số họ đều mù quáng tin rằng không cần phải bỏ những lá bài của mình mà chỉ cần đặt cược tiền vào các lô bài đó thì sẽ thắng.



=> Chiến thuật, Tâm lý, Đánh lừa, Thao túng

Kimura sau đó tìm đến Taninaka và cho Taninaka biết anh có khả năng sẽ bị thua trong việc tranh giành lô bài. Thế là Kimura đưa ra một đề nghị hấp dẫn là cô sẽ blr lá J♠ cho Taninaka đặt cược, với điều kiện Taninaka phải đấu thầu với giá 285 đồng. Nhìn thấy miếng mồi ngon ở ngay trước mắt, Taninaka coi như đã mắc câu.



Như chúng ta đã biết, Kimura đã dùng 357 triệu để ngăn bốn người được xếp hạng. Nếu bốn người đó thua, nhóm của cô ấy sẽ nhận được 440 triệu, tức là thu nhập sẽ chỉ là 83 triệu, nhưng mọi thứ chưa dừng lại ở đó.

Vì hành động của Kawai, bốn người lại tiếp tục rơi vào thế bế tắc. nhưng chẳng mấy chốc, họ sẽ thấy rằng không ai bỏ đi bất kỳ lá bài nào và bắt đầu hoảng loạn. Tuy nhiên, Taninaka có một phương án dự phòng là lá J♠ của Kimura. Với nhóm của Kimura, việc Taninaka được xếp hạng sẽ dẫn đến khoản thu 285 triệu thay vì 110 triệu. Và việc Taninaka chỉ có thể chấp nhận đặt cược giá cao như vậy với lá bài của Kei chỉ khi mà Taninaka không còn lựa chọn đặt cược để lấy bài nào khác, điều xảy ra sau khi Kei ngăn chặn việc đổi bài trước đó khiến các người chơi đều trong tình trạng thiếu thốn bài, cũng như buộc họ không bỏ bài. Bằng

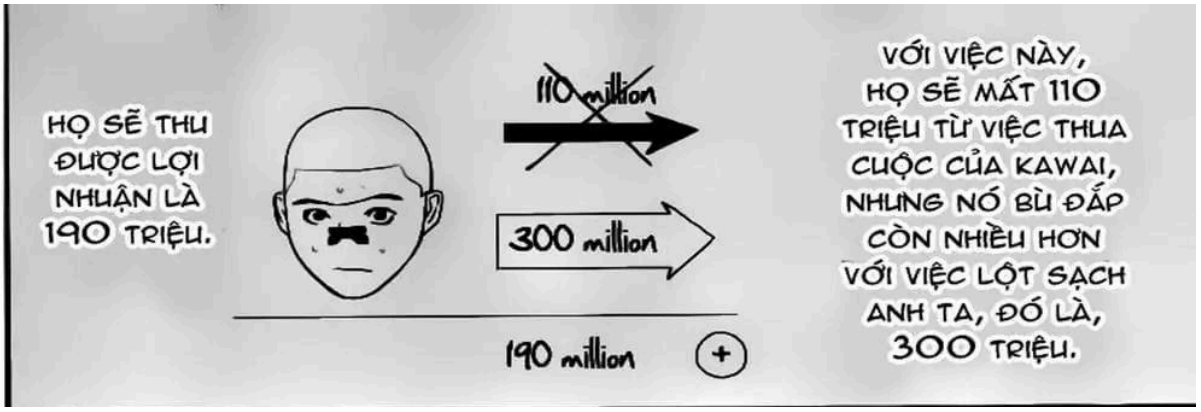
cách này, lợi nhuận của họ có thể lên đến 258 triệu. Và đó chưa phải là toàn bộ kế hoạch của Kimura. Giải quyết xong với Taninaka, Kimura trả công cho Kawai nhờ sự hữu dụng của anh ta. Trước tiên, Kimura sẽ để Mikamoto bỏ 4 lá Q♥ 4♥ 2♦ 10♠, tạo thành một lô. Sau đó Abe bỏ lá 4♣ tạo thành lô tiếp theo. Nếu có được cả 2 lô, Kawai sẽ có đủ 5 lá và có đôi 4, đủ điều kiện để xếp hạng. Với 300 đồng mà Kawai hiện có, Kimura yêu cầu anh hãy đặt cược 290 đồng vào lô Q♥ 4♥ 2♦ 10♠ của Mikamoto, xong rồi đặt 10 đồng còn lại vào lô/lá 4♣ của Abe. Những người khác sẽ không thể ngăn cản Kawai hoàn thành tay bài vì người duy nhất có thể đặt cược cao hơn là Taninaka sẽ sử dụng 285 đồng để đấu thầu vào lá J♠ của Kimura.



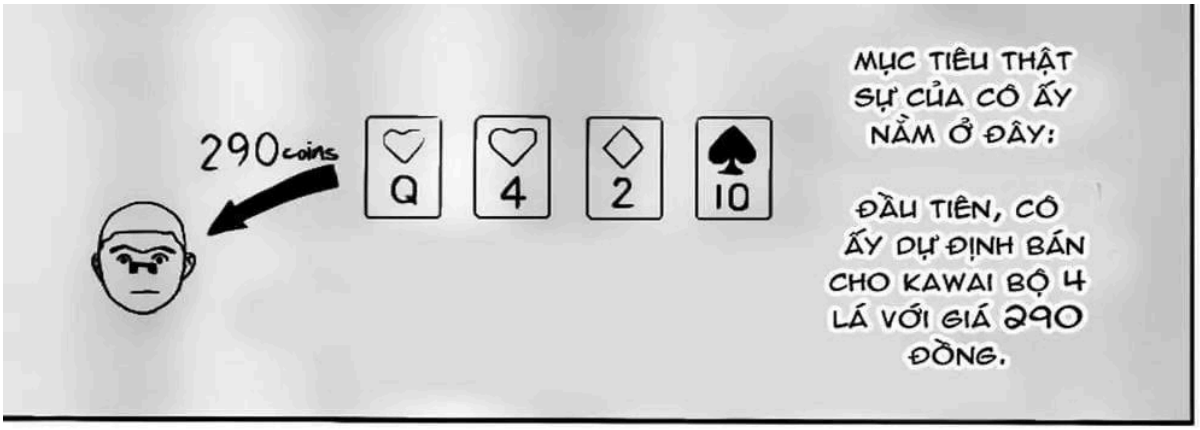
Còn với lá 4♣ thì không ai trong số những người còn lại có thể cải thiện tay bài của mình và được xếp hạng nhờ nó nên Kawai sẽ an toàn mà chiếm lấy 2 lô. Đổi lại, Kimura cảnh cáo Kawai là tốt nhất đừng nghĩ đến việc lừa họ bằng cách trả giá thấp hơn 290 đồng vào bộ bài mà Mikamoto loại bỏ dù chỉ một đồng, hoặc không họ sẽ cược nhiều hơn vào lá 4♣. Điều này buộc Kawai phải đấu giá chính xác với 290 đồng.

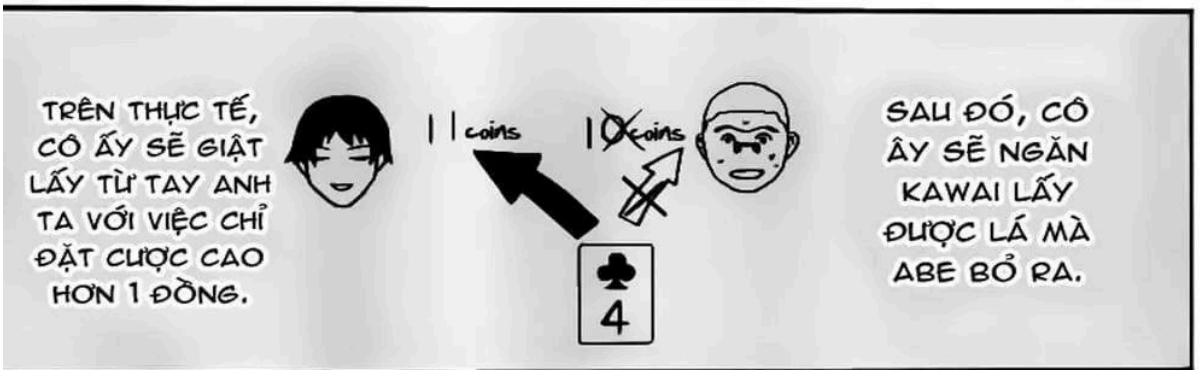


Suy nghĩ theo cách thông thường, nếu Kimura giúp Kawai được xếp hạng thì cô sẽ mất đi khoản thu 110 triệu từ việc Kawai thua, nhưng bù lại là 300 triệu từ việc Kawai dồn hết tài nguyên để mua bài. Kết quả, lợi nhuận mà Kimura kiếm được sẽ là 190 triệu so với 110 triệu ban đầu.

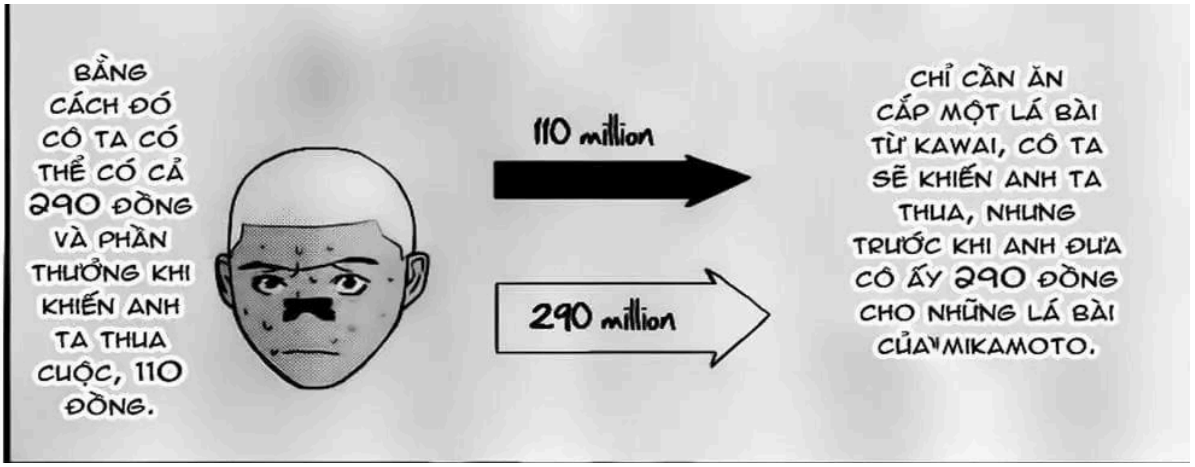


Thế nhưng, đây không phải những gì mà Kimura thực sự toan tính. Thực chất, Kimura không hề có ý định chừa cho Kawai 1 đôi. Mục tiêu thực sự của Kimura là giật lấy lá 4♣ từ Kawai, nhờ có số tiền mà Kimura sẽ nhận được từ việc Taninaka đặt cược lá bài cô đã bỏ (trước đó tài khoản của cô chỉ có 0 đồng) Kimura mới có thể đảm bảo cướp lấy thành công lá 4♣ với số tiền nhiều hơn những gì Kawai có thể đặt.





Chỉ bằng cách lấy cắp một lá bài từ Kawai, Kimura không chỉ khiến Kawai thua để nhận được khoản thu 110 triệu mà còn có thể lấy cả 290 triệu của Kawai, tối ưu thêm lợi nhuận kiếm ra.



Để cho dễ hình dung hơn, quy trình công bố lô bài và đấu thầu tại lượt cuối cùng sẽ diễn ra như này: lô A: J♠ → Taninaka đấu thầu thành công và được xếp hạng → Kimura nhận được 285 đồng → lô B: Q♥ 4♥ 2♦ 10♠ → Kawai đấu thầu thành công, Mikamoto nhận 290 đồng → lô C: 4♣ → Kimura đấu thầu thành công, Abe nhận 285 đồng.

Phiên đổi bài lần 5

Tất cả đều nằm trong kế hoạch và Kimura Kei dễ dàng giành chiến thắ-

