

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Разбойник на воровстве — последний шанс поиграть лучшей колодой меты. Большой гайд по архетипу

20.01.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

(Обновлено) Разбойник на воровстве — последний шанс поиграть лучшей колодой меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



- Мало для кого станет секретом: Разбойник на воровстве — самая популярная колода меты с огромным винрейтом. Вместе с Разбойником на оружии эта пара делит пьедестал Альтерака в текущем патче. Впрочем, скоро славная история обоих закончится — 25 января Blizzard выпустит балансный патч, в котором ослабит Разбойников. У нас осталось лишь несколько дней, чтобы поиграть архетипом.

Разбойник на воровстве — это сверхтемповая и достаточно агрессивная колода, которая всеми способами старается захватить стол с самого начала партии, а впоследствии задавить оппонента взрывным уроном. К сожалению, а может и к





счастью, геймплей архетипа сильно упростился, поскольку теперь он больше не играет в долгую и не ищет изощренных трюков с раскопанными ресурсами.

Герой гайда активно конкурирует с Разбойником на оружии за лидерство меты. В топе Легенды версия с оружием лучше — ее сложнее законтрить, да и выгодных матч-апов в топе больше. А до топа Легенды Рога на воровстве покажет себя лучше, потому что у архетипа куда выгоднее матч-апы с Квест Воинами, Фейс Хантами и Рамп Друидами. Преимущества Агро Разбойника — меньшая стоимость колоды и выгодные матч-апы с Хэндлоком и Мозаки Магом. Больше об Агро Разбойника на оружии можно почитать в **отдельном большом гайде**, здесь же мы внимательно рассмотрим Разбойника на воровстве.





Большой гайд по Разбойнику на воровстве расскажет, как играть колодой в январской мете Разделенных Альтераком. Вы узнаете об устоявшейся сборке архетипа и ее вариациях, ключевых картах и возможных заменах в колоде, а также о стратегии муллигана. Мы разберем основы геймплея Разбойника на воровстве и особенности популярных матч-апов.


## Важно!

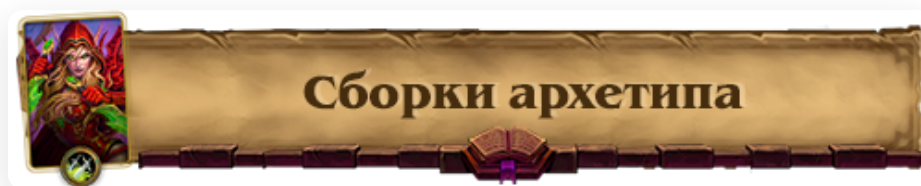
Разбойника на воровстве понерфят в патче от 25 января. Сейчас не стоит крафтить какие-либо карты для архетипа, потому что после нерфов он может стать слишком слабым.

- Гайд обновлен 20 января. Далее полный список изменений:
  -  Обновлены колоды и описания к ним.
  -  Добавлена информация о балансном патче от 25 января, который понерфит Разбойника на воровстве
  -  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган" и "Стратегия игры"
  -  В разделе "Матч-апы" появились описания новых поединков, дополнены старые.

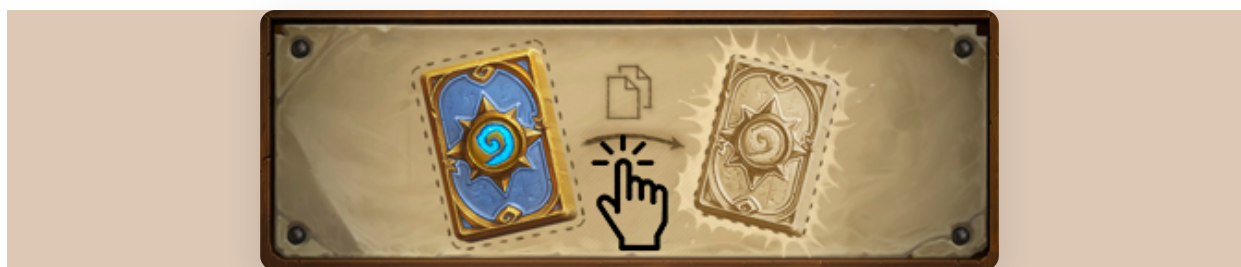
### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
  -  Как собрать колоду
    - Основа колоды
  - - Опциональные и технические карты
  - - Замены
  - - Максимально бюджетная колода
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - Основы геймплея
  - - План на победу

- - *Полезные советы*
-  *Матч-апы*

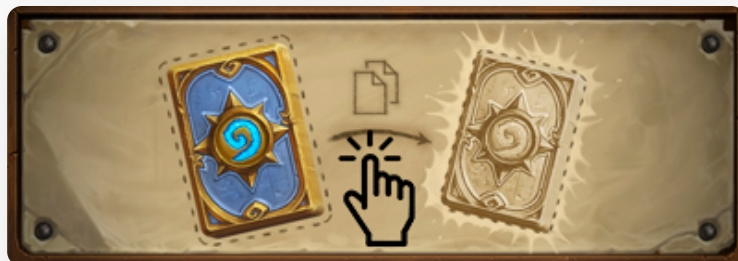
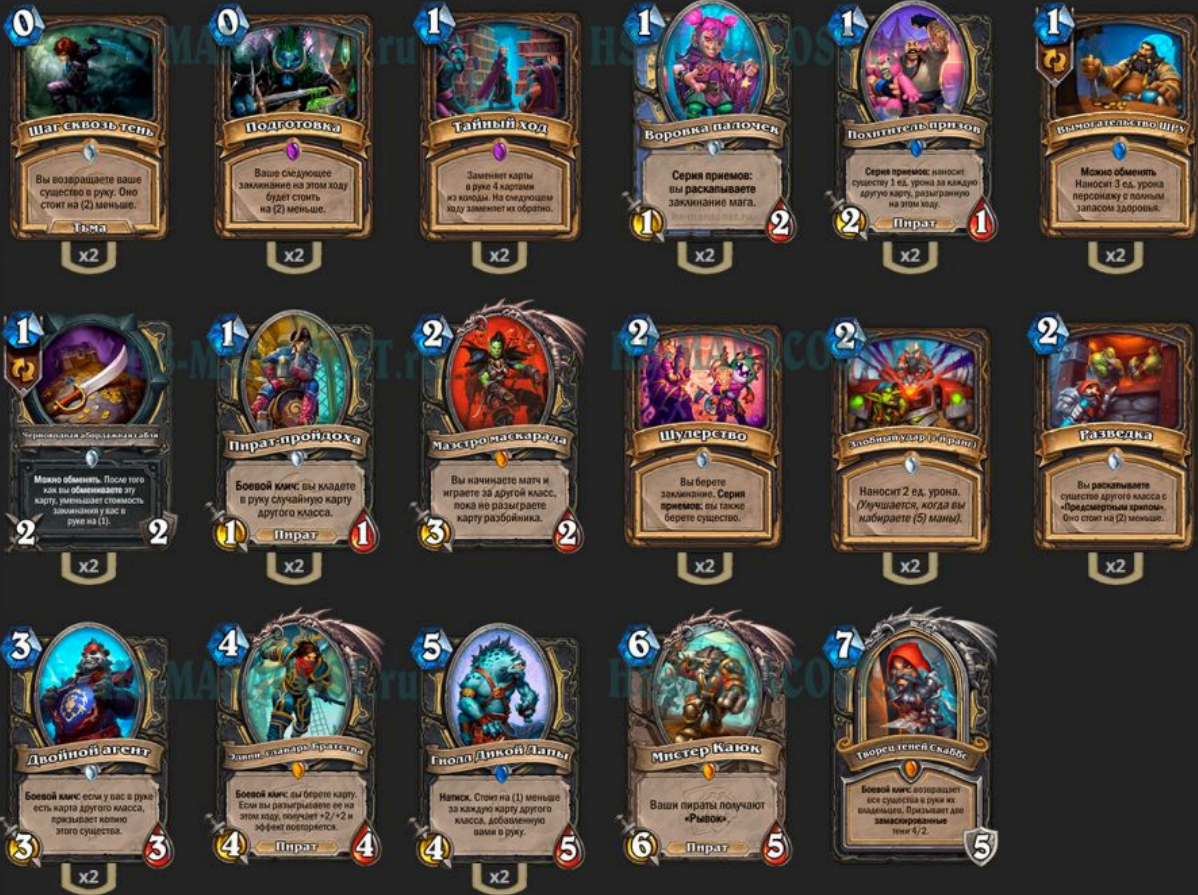


Сборки Разбойника на воровстве похожи: обычно они отличаются друг от друга лишь одной-двумя картами. Есть и необычные подходы, но их точно не назвать оптимальными.



Классический Разбойник на воровстве

# Классический Разбойник на воровстве



Как и в начале дополнения, главный фокус Разбойника на воровстве остался на **Маэстро маскарада**, **Гноллах Дикой Лапы** и **Двойных агентах**. Однако в остальном архетип сильно преобразился.

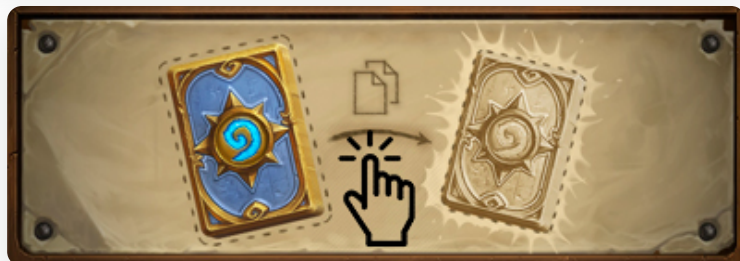
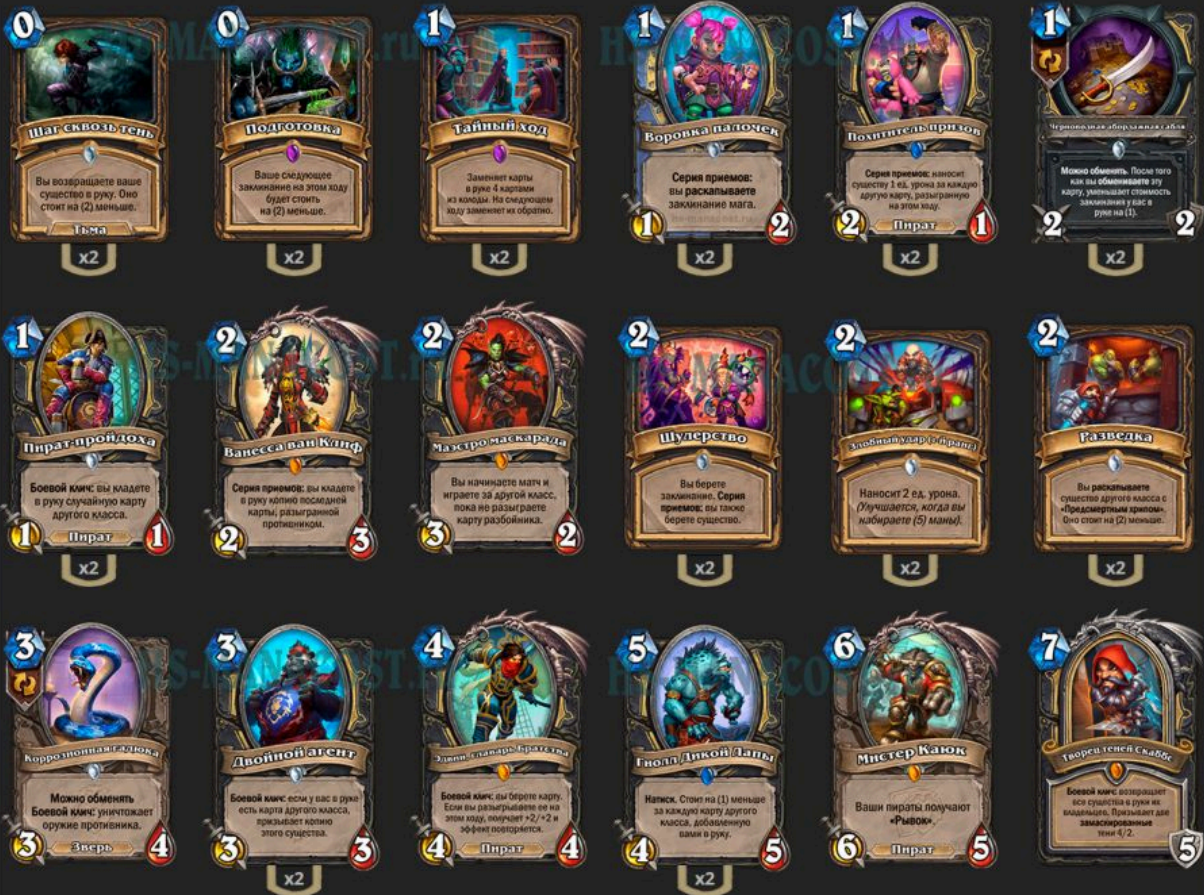
Теперь это, по сути, Темпо Разбойник, который резко давит вышеперечисленными картами, а заканчивает партию взрывным уроном. Здесь больше нет ни фановых **Тайников с контрабандой**, ни **Джандис Баровой** для мидгейма, ни Ванессы ван Клиф для трюков с картами оппонента.

Сборка настолько темповая, что в мету вернулась даже **Подготовка**, которую уже очень давно не было видно в сборках класса, играющих от стола.



Разбойник на воровстве с **Коррозионной гадюкой**

# Разбойник на воровстве с гадюкой



В сборке появляется две карты вместо **Вымогательства ШРУ: Коррозионная гадюка** и Ванесса ван Клиф.

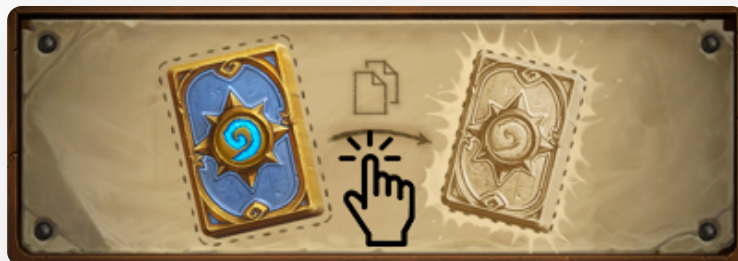
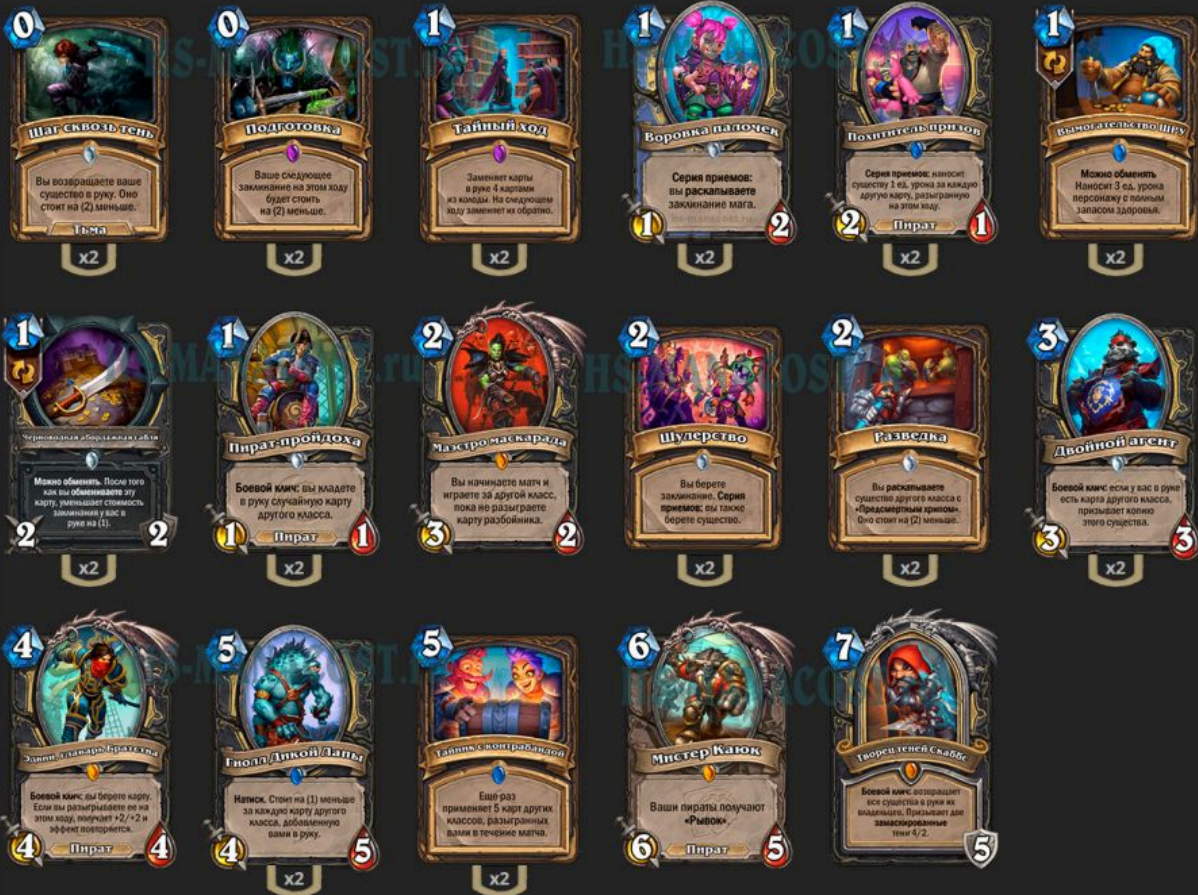
**Коррозионная гадюка** помогает в матч-апах с Агро Разбойниками на оружии, которых особенно много в Легенде и рядом с ней. К тому же ремувал оружия полезен в матч-апе с Манускрипт Паладином.

Ванесса ван Клиф нужна не только для того, чтобы удивить любого оппонента, но и для матч-апа с Агро Разбойником. Копируйте с помощью Ванессы ван Клиф эффекты Творца теней Скаббса и **Плаща теней** оппонента.



Разбойник на воровстве от lucky\_mink

# Разбойник на воровстве от lucky\_mink

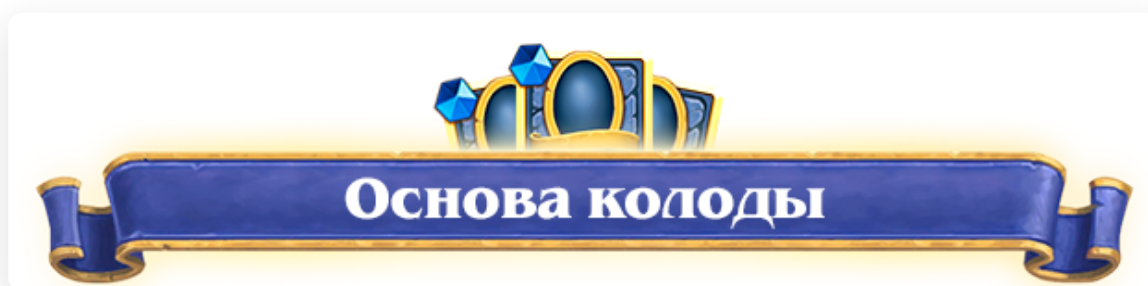


Иногда в мете все же можно встретить **Тайники с контрабандой**, но все же такая версия точно будет играть на несколько процентов винрейта хуже, чем классическая. Тайники все так же отлично копируют существ с **Разведки** и полезные заклинания **Воровки палочек** и позволяют задавить противника большой выгодой в лейтгейме. Но с планом игры на быструю победу они практически не помогают.

[к оглавлению](#)



- - *Основа колоды*
- - *Оptionальные и технические карты*
- - *Замены*
- - *Максимально бюджетная колода*



Центральное ядро колоды составляют 3 карты: **Маэстро маскарада**, **Гнолл Дикой Лапы** и **Двойной агент**. Именно благодаря этой комбинации Разбойник на воровстве вообще стал играть. Превращаясь в другой класс, все ваши карты Разбойника становятся “чужими” и начинают работать в пользу двух новых карт: все топдеки удешевляют **Гнолла Дикой Лапы**, а карты Разбойника в руке активируют **Двойного агента**.

Еще одна новая карта, **Разведка**, оказалась отличным источником угроз, в качестве опасных финишеров выступают **Эдвин главарь Братства** и **Мистер Каюк**, которые работают как вместе, так и по отдельности.

## Основа колоды - Разбойник на воровстве (24/30)

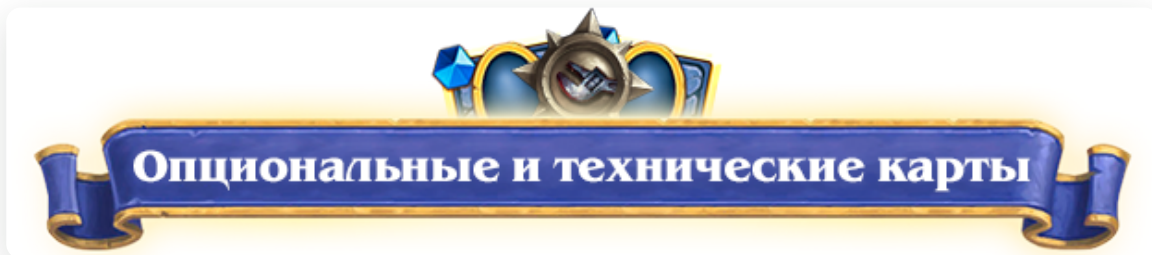
Стоимость основы: 8080 пыли



Код основы колоды:



Оставшиеся слоты в колоде не так вариативны, но все же в для них можно найти не только технические карты, но и интересные альтернативы.



## Популярные опциональные карты



**Подготовка** — серьезный буст к скорости игры колоды. Поскольку актуальные сборки играют на максимум темпа, карта значительно улучшает этот план на игру, позволяя бесплатно реализовывать добор и раскопки.

**Пират-пройдоха** — не самая лучшая карта в колоде, которую используют от безысходности. Ключевым картам нужно достаточно источников карт других классов, а дешевизна Пирата-пройдохи позволяет пожертвовать возможной бесполезностью его эффекта в некоторых партиях.

**Вымогательство ШРУ** и **Коррозионная гадюка** — взаимозаменяемые карты на обмен в начале партии, которые позволяют удешевить **Гнолла Дикой Лапы**, не раскрывая ваш истинный класс. Гадюку обычно берут не более чем в 1 копии. У каждой есть и свое применение: **Вымогательство ШРУ** — неплохой ремувал и иногда даже взрывной урон на старте, а **Коррозионная гадюка** поможет против **Озаренной Кариэль**.

**Тэнь-у Красный Дым** — очень полезная карта, когда в колоде есть цели с мощными боевыми кличами: **Эдвин главарь Братства**, **Джандис Барова**, **Ваятель големов Казакус**. Можно использовать в комбинации с **Мистером Каюком** для взрывного урона и с другими менее значимыми боевыми кличами.

**Хитрюга** — источник темпа в комбинациях с **Воровкой палочек**, **Похитителем призов** и **Шулерством**. Не дает существенного скачка по темпу, поскольку 2 ед. здоровья легко уничтожить.

**Ванесса ван Клиф** — темповый источник ресурсов, который играют в сборках с **Хитрюгой**.

**Ваятель големов Казакус** — альтернатива **Эдвину главарю Братства**. Обычно используется игроками, у которых нет Эдвина, поскольку последний намного лучше в актуальных сборках из-за их легкости и потенциальной комбинации с **Мистером Каюком**.

**Тайник с контрабандой** — идеальное продолжение для **Разведки**, но слишком медленное для темпового плана на игру актуальных сборок. Может также повторять многие полезные заклинания **Воровки палочек**, наподобие Маски К'Туна. Карта очень фановая, поэтому многие игроки, особенно с низких рангов, часто жертвуют винрейтом ради нее.

**Джандис Барова** — сильная темповая карта. Многие не знают, но в текущей итерации пул 5-х дропов для Джандис очень силен. Обычно берут в сборки вместе с **Тэнь-у Красным Дымом**, но в текущих сборках она несколько медленная.

**Пер-р-реговоры** — вариант испортить оппоненту геймплей. Плюс **Пер-р-реговоров** в получении ресурсов и порче вражеских топдеков. Из-за все еще встречающихся комбо колод, особенно в Легенде, карта по-прежнему иногда встречается в сборках.





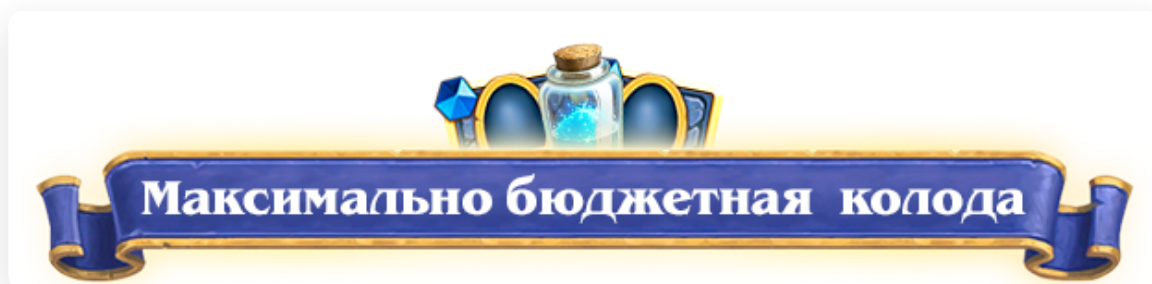
Эдвин главарь Братства — большая темповая угроза в мидгейме и потенциальный партнер Мистера Каюка для летального урона. Можно заменить Скрывающим покровом, картой на обмен, Тайником с контрабандой или Ваятелем големов Казакусом



Мистер Каюк — важный источник взрывного урона. Менее значимая легендарка из всех в колоде, особенно если вы уже заменили Эдвина чем-то другим.

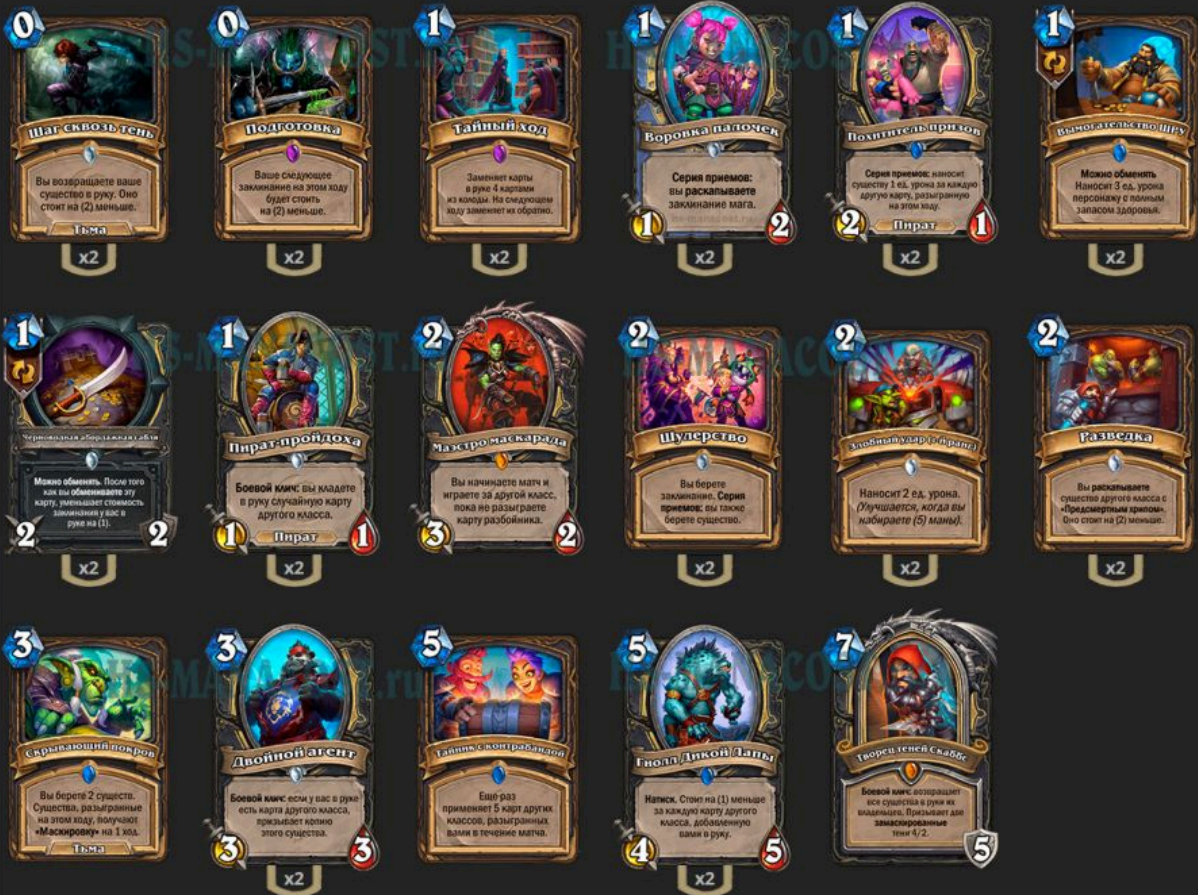


Творец теней Скаббс — спасет вас во многих темповых матч-апах своим боевым кличем. Если вы планируете играть классом в будущем, лучше скрафтить его сейчас. В крайнем случае можно заменить любой технической картой.



**Максимально бюджетная версия**

# Максимально бюджетный Разбойник



Сложно отказаться от большинства дорогих карт в сборке, поскольку тогда она сильно потеряет во взрывном уроне и выгоде. Стоит отметить, что все легендарки колоды будут в Стандарте еще больше года, поэтому крафт навряд ли будет бесполезным.

Если вы можете скрафтить что-то одно (помимо **Маэстро маскарада**), то остановитесь на Творце теней Скаббсе. **Эдвин главарь Братства** — другой вариант, но у него меньше шансов постоянно быть в мете в отличие от карты героя.

[к оглавлению](#)



-  **Двойной агент и Гнолл Дикой Лапы** — ваша основная цель на старте. Всегда оставляйте их в руке.
-  **Черноводная абордажная сабля** — всегда остается на старте для обмена. Лучше Вымогательства ШРУ за счет сохранения 1 ед. маны.
-  **Вымогательство ШРУ** — альтернатива Черноводной абордажной сабле на старте. Если в руке уже есть сабля или Монетка + Шулерство, заклинание можно сбросить.
-  **Пират-пройдоха** — очень слабый 1-й дроп, который на самом деле редко оставляют на старте. Пригодится в агро матч-апах или с хорошей рукой (например, с картой на обмен + Воровкой палочек для 1-го и 2-го ходов или с Гноллом Дикой Лапы, который позволит выйти Пирату-пройдохе бесплатно).
-  **Воровка палочек** — этот 1-й дроп сильнее Пирата-пройдохи, но играть его на старте часто неудобно. Оставляется только с удачной рукой, но чаще всего сбрасывается.



**Тайный ход** — спорная карта для муллигана. Чаще всего сбрасывается, но можно пойти на риск и оставить, если в руку не пришло ничего полезного. Риск заключается в том, чтобы попытаться найти Гнолла сразу же на первый ход - если в руку не придет Мистер Каюк, Гнолл сразу же будет бесплатным.



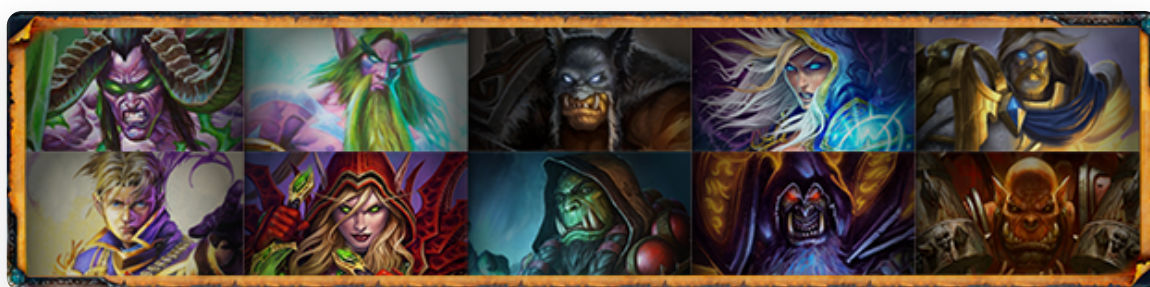
**Разведка** — карту можно оставить на старте только с Подготовкой, чтобы сыграть раскопанное существо как можно раньше. В остальных случаях лучше сбросить и положиться на поиск Гнолла Дикой Лапы или Двойного агента.



**Шулерство** — довольно слабая на старте карта, даже с Монеткой. В паре их можно оставить, только если в руке уже есть Гнолл Дикой Лапы. Добор 2 карт пойдет в счет его удешевления, если Шулерство станет первой разыгранной картой Разбойника в матче.



**Подготовка** — оставляется вместе с Шулерством без Монетки или с Разведкой.



**Охотник на демонов:** Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

**Воин:** Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Пират-пройдоха, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Воровка палочек, Шулерство.

**Паладин:** Черноводная абордажная сабля, Пират-пройдоха, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Воровка палочек, Похититель призов, Шулерство, Творец теней Скаббс. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

**Охотник:** Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Пират-пройдоха, Похититель призов, Воровка палочек, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Тайный ход, Шулерство, Двойной агент.

**Друид:** Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство, Творец теней Скаббс. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

**Разбойник:** Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы, Коррозионная гадюка. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Тайный ход, Разведка + Подготовка.

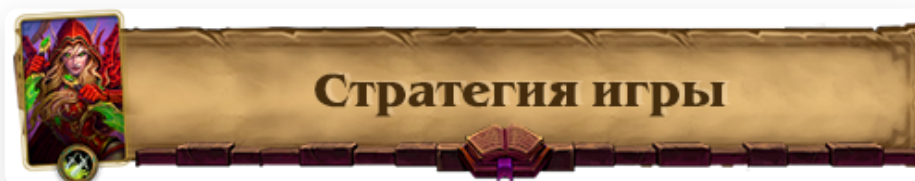
**Шаман:** Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

**Маг:** Черноводная абордажная сабля, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход, Разведка + Подготовка.

**Жрец:** Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Пират-пройдоха, Воровка палочек, Шулерство, Творец теней Скаббс. С плохой рукой: Тайный ход, Разведка + Подготовка.

**Чернокнижник:** Черноводная абордажная сабля, Пират-пройдоха, Разведка, Двойной агент, Гнолл Дикой Лапы. С хорошей рукой: Воровка палочек, Шулерство, Творец теней Скаббс. С плохой рукой: Вымогательство ШРУ, Тайный ход.

[к оглавлению](#)



### Основы геймплея

Разбойник на воровстве — это темповый и достаточно агрессивный архетип, который быстро давит противника чересчур ранним столом. Практически никогда колода не затягивает партию в глубокий лейтгейм, хоть и может раскопать достаточно много ресурсов, поскольку отказалась от **Тайников с контрабандой** и пошла по пути взрывных финишеров. Каждый ход такой колоды будет требовать вашего пристального внимания — просто так выставлять существ по кривой маны не получится.



Главная пара ключевых карт, которая позволила архетипу заиграть, это **Двойной агент** и **Гнолл Дикой Лапы**. **Двойной агент** создает большое число характеристик на столе, будучи выставленным по кривой маны. То же делает и **Гнолл Дикой Лапы**, если быстро удешевить его до низкой стоимости. Казалось бы, ради такой выгоды придется жертвовать темпом и заниматься раскопкой случайных и не всегда полезных карт. Но на помощь приходит **Маэстро маскарада**, которая дает вам облик другого класса. Благодаря такому превращению все ваши карты Разбойника становятся “картами другого класса”, а значит работают вместе с **Двойным агентом** и **Гноллом Дикой Лапы**.

**Нюансы механики:** *Карты, которые вы обмениваете на этапе муллигана, не засчитываются для удешевления **Гнолла Дикой Лапы**. Существо удешевляется от всех ваших топдеков, а также от карт, которые вы добываете первой разыгранной картой Разбойника (включая **Тайный ход**)*

Старт партии за Разбойника на воровстве не всегда так прост, как кажется. Во многом план на начало партии будет зависеть от того, смогли ли вы найти **Гнолла Дикой Лапы** или **Двойного агента** в первые ходы.

При наличии **Двойного агента** в руке ваша основная цель — выставить его на стол как можно раньше. Пока вы не сменили облик, любая классовая карта в вашей руке сможет активировать эффект **Двойного агента**. Поэтому если вы решите сменить облик, разыграв что-то на 1-м или 2-м ходу, убедитесь в том, что агент будет активен впоследствии.

Обратите внимание, что разыгрывать Пирата-пройдоху в этом случае опасно, поскольку он может дать вам карту Разбойника, пока вы в чужом облике, и тогда партия может быть проиграна. В идеале вы можете сыграть **Разведку** или Пирата-пройдоху с **Воровкой палочек** на 2-м ходу.

**Гнолл Дикой Лапы** играется схожим образом. Если существо есть у вас в руке, постарайтесь скомбинировать его с чем-то, что сгенерирует карту другого класса. Например, Пирата-пройдоху или **Воровку палочек** часто можно разыграть бесплатно в один ход с **Гноллом**. Также удобно разыграть Монетку + **Шулерство** на 1-м ходу с

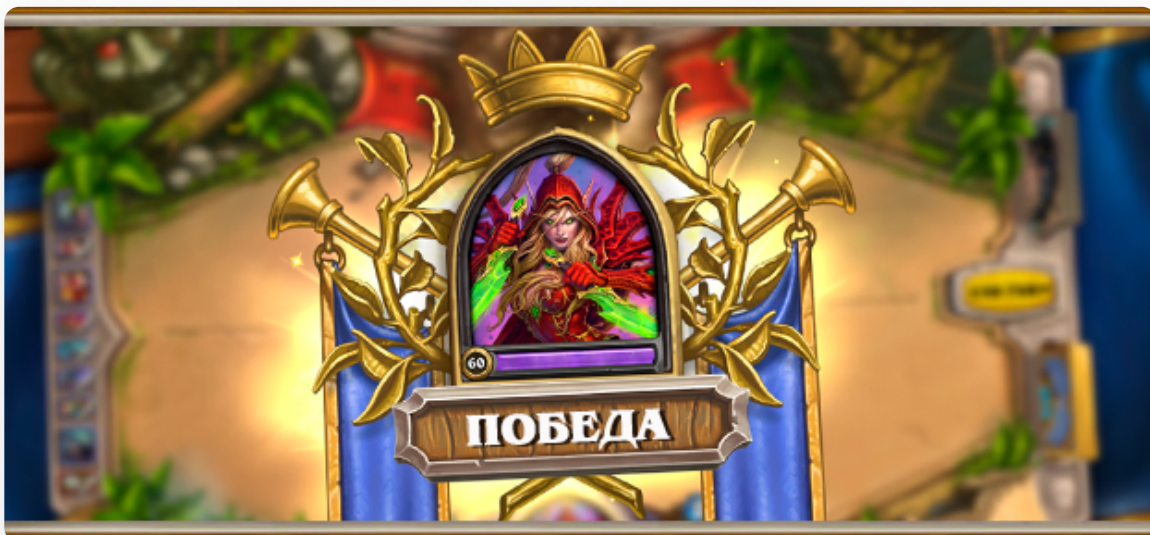
Гноллом в руке — после такого хода он будет стоить уже 2 маны и сможет выйти на стол на 2-м ходу.

Некоторые игроки идут на огромный риск и разыгрывают **Тайный ход** на 1-м ходу. Если таким образом удастся найти **Гнолла Дикой Лапы**, то его тут же можно выставить на стол. Однако такой ход очень рискованный и оправдывает себя только тогда, когда стартовая рука ничего не делает в первые пару ходов.

**Черноводная абордажная сабля** — самый желанный инструмент в начале игры. Карта одновременно сделает 3 действия: сохранит ваш облик при обмене, сохранит 1 ед. маны своим удешевлением и удешевит **Гнолла Дикой Лапы**. Схожим образом полезно и **Вымогательство ШРУ**, хотя у него нет дополнительного эффекта при обмене. Обмен карты на старте всегда лучше выставления Пирата-пройдохи или розыгрыша другой карты через Монетку.

Помимо других мелких дропов еще один важный и опасный инструмент ранней игры в ваших руках — это **Разведка**. Карта хороша по двум причинам: пул классовых предсмертных хрипов очень силен, и при этом вы накапливаете вашу ману, что позволяет разыграть огромное существо на 2 хода раньше. При наличии **Подготовки Разведку** можно сыграть сразу же в начале игры: 3-й друп удастся выставить сразу же, а 4-5 — на 2-м ходу. Важно понимать, что раскопка — это случайный эффект, и если у вас есть более надежный ход с обменом карт, удешевлением и поиском **Гнолла Дикой Лапы**, то лучше следовать второму варианту. Если **Разведка** зашла по кривой маны в руку, то можно попытаться раскопать 5-й друп на 3-й ход. Если же в руке есть другие более эффективные ходы на будущее, то в первую очередь лучше всего раскапывать не самые дорогие и максимально темповые варианты, а во вторую — выгодные тяжелые карты..

[к оглавлению](#)



### **План на победу**

Основной план на игру, которого стоит придерживаться в большинстве партий — это постоянное давление на оппонента с самого начала партии. Именно поэтому так важно как можно раньше найти в руку **Двойного агента** и **Гнолла Дикой Лапы**: именно они

создают максимальное присутствие на столе за минимум маны. Другой темповый ранний ход — Пират-пройдоха + Воровка палочек.

Если вам удалось развить большой темп со старта, постарайтесь не сбивать его медленными ходами. Например, если у вас есть Шаг сквозь тень, часто его можно использовать, что моментально перевыставит Гнолла Дикой Лапы на стол после размена и не дать оппоненту его убить.

В мидгейме поддерживать присутствие на столе помогут Разведка и Тайный ход. В отличие от старой сборки Разбойника, которая старалась максимизировать потенциал Тайника с контрабандой, новая хочет извлечь максимум темпа из своих карт, а следовательно и раскапывать существо из Разведки нужно максимально темповое, которое выйдет на стол как можно скорее.

По ходу партии старайтесь не увлекаться разменами и наносите оппоненту как можно больше урона вашими существами. Практически всегда вы будете выступать в роли агрессора, а достаточно неплохой запас взрывного урона поможет добить оппонента, даже если вы больше не можете зацепиться за стол.



Серьезная угроза в мидгейме - это Эдвин главарь Братства. Подгадать для него момент не всегда легко, но и держать его очень долго в руке в надежде разбафать его характеристики до гигантских не стоит. Если вы уверены, что противник не заберет

существо со стола, то в отсутствии других хороших ходов его можно поставить и в темп без баффа. Если он переживет ход, то станет отличной целью для [Шага сквозь тень](#). В целом карту играют примерно на 6-7 ходу с парой баффов или даже чуть больше, если заходят карты за 0 маны.

Можно провернуть и **интересный трюк** с легендарным пиратом. Обычно он нужен в тех партиях, где высок шанс наткнуться на ремувал или заморозку. Выставляйте [Эдвина главаря Братства](#) на стол, сразу же забирайте его в руку [Шагом сквозь тень](#), а после разыгрывайте все карты, которые он принесет своим эффектом. Даже находясь в руке, Эдвин получит бафф за каждую. А поскольку он будет стоить всего лишь 2 маны, его легко будет скомбинировать с [Мистером Каюком](#) и часто нанести летальный урон такой комбинацией.

Если стол был потерян, то у вас будет несколько шансов вернуться на него. В первую очередь это, конечно же, [Творец теней Скаббс](#), который станет ультимативной зачисткой. Иногда он также позволит вам вернуть в руку полезные боевые кличи. Также вы можете раскопать зачистку [Воровкой палочек — Волну огня](#) или [Массовое превращение](#).

[Творец теней Скаббс](#) - одна из лучших карт в колоде. Помимо зачистки герой еще призовет для вас две тени 4/2, которые не всегда легко уничтожить из-за маскировки. После выхода Скаббса в вашем распоряжении будет значительно больше маны, и с этого момента вы должны искать способ завершить партию.

Без [Тайников с контрабандой](#) и других тяжелых дропов Разбойник на воровстве не может играть очень долго и пересидеть самых медленных оппонентов по ресурсам. Попробуйте выставить такой стол, который никак не удастся зачистить целиком, и нанести им еще немного урона. Оставшиеся [Шаги сквозь тень](#) в такой ситуации лучше приберечь для самого [Мистера Каюка](#), удвоив его взрывной потенциал.

[к оглавлению](#)



## Полезные советы



Когда возвращать существ в руку



**Шаг сквозь тень** — одна из самых сложных в реализации карт в колоде. Ее можно использовать в комбинации с большинством существ, причем как родных, так и раскопанных.

Если вы развиваете большой темп, либо играете против агро колоды, **Шаг сквозь тень** можно использовать как можно раньше для создания дополнительных характеристик на столе. Лучшей целью для него в ранней игре является **Двойной агент**.

Также в ранней игре можно вернуть в руку **Гнолла Дикой Лапы** для дополнительного размена. Не забывайте, что даже если выставляли **Гнолла** за 1-2 маны, **Шаг сквозь тень** дополнительно удешевит его до 0.

**Похитителя призов** можно вернуть в руку, когда ситуация на столе для вас тяжелая. Возврат и повторный розыгрыш 1-го дропа **Шагом сквозь тень** добавит еще 2 ед. урона к его предыдущему боевому кличу. А если предыдущий клич нанес очень много урона, то таким ходом иногда получится убить даже **Мясистого великана**.

**Воровка палочек** также приоритетная цель для Шага сквозь, однако без причины возвращать ее в руку не стоит. Делайте повторную раскопку в одном из следующих случаев:

- 1) если вы пытаетесь найти взрывной урон для летала;
- 2) если вы погибаете со стола и нужно найти заморозку или ремувал;
- 3) если вам нечего играть из руки.

Если матч затягивается, то приоритетной целью станет **Эдвин главарь Братства**. Как уже было сказано ранее, карту можно вернуть в руку сразу же и реализовать бафф с добром уже в руке. Будьте внимательны — если Эдвин получит какие-то баффы на столе, то после применения **Шага сквозь тень** он их потеряет.

Чтобы добить противника, часто можно сохранить один **Шаг сквозь тень** под **Мистера Каюка** и комбинацию из 12 ед. урона за 10 маны. Не забывайте и о мелких пиратах - Пирате-пройдохе и **Похитителе призов**. Их тоже можно вернуть в руку и выставить снова с Каюком на столе, если вам не хватает пары единиц до летального урона.



### Как играть **Тайный ход**

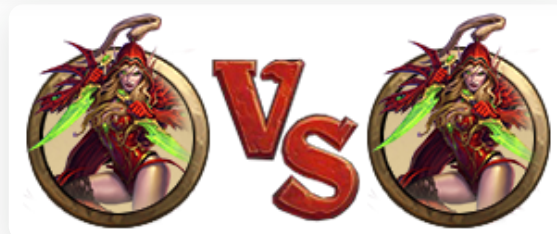
Разбойник на воровстве — это не комбо колода, поэтому очень ранний розыгрыш **Тайного хода** не всегда будет полезен. Чаще всего **Тайный ход** играют тогда, когда в руке нет хорошего хода. Например, если в колоде осталось много дешевых карт, а рука плохая, **Тайный ход** можно использовать уже на 4-5 маны.

Часто с помощью **Тайного хода** игроки ищут что-то конкретное. Например, вам срочно нужна зачистка стол на 8+ кристаллах маны — попробуйте найти Творца теней Скаббса. У противника осталась пара единиц здоровья — поищите **Тайным ходом** **Мистера Каюка** или **Злобные удары** вместо выставления стола.

В тяжелой ситуации можно играть **Тайный ход** даже в конце вашего хода. Сначала реализуйте все полезные карты в руке, а затем играйте **Тайный ход**, чтобы найти такие карты, как **Похититель призов**, **Шаг сквозь тень** или **Воровка палочек**

Интересна комбинация **Тайного хода** и **Прилива сил**, который можно раскопать **Воровкой палочек**. Если разыграть **Тайный ход** вместе со всеми полученными заклинаниями в руке, то в конце хода они вернуться в руку снова, и уже не пропадут из нее. Такой ход может пригодиться, если вам критически не хватает ресурсов.

[к оглавлению](#)



### Разбойник на воровстве

Зеркальная встреча Разбойников полностью зависит от того, кто первым найдет **Двойного агента** и **Гнолла Дикой Лапы**. Старайтесь держать вашего **Гнолла** с полным

здоровьем, чтобы противник не смог забрать его своим **Гноллом** с пустого стола. Исцелить его можно **Шагом сквозь тень**.

В мидгейме краеугольным камнем встречи становится **Творец теней Скаббс**, поскольку Разбойник никак не может зачистить Тени стандартными средствами, кроме ответного Скаббса. Именно поэтому ранняя игра так важна — захваченная инициатива позволяет вынудить противника сыграть карту героя первым. Старайтесь подвести партию к такому исходу, где ваши Тени будут в безопасности. 8 ед. урона - это довольно серьезная заявка на победу.

Эта встреча редко затягивается допоздна, и навряд ли вы успеете скомбинировать Эдвина с **Мистером Каюком**, но вернуть его в руку один раз в мидгейме часто бывает полезно. У Разбойника есть несколько ремувалов, но они не настолько сильные, чтобы справиться с действительно огромным существом, каковым можно сделать Эдвина за 2 маны. Опять же - опасайтесь Скаббса.

### **Агро Разбойник на оружии**

Матч-ап равный с небольшим перевесом в пользу противника, если тот играет сборкой с **Маэстро маскарада** и **Гноллами Дикой Лапы**. Благодаря этим картам оппонент может ответить на ваш ранний стол. И все же вы должны играть от существ и игрового поля: другого плана на победу нет.

Перед ходом с 7 маны и выходом Творца теней Скаббсом противника старайтесь поставить на стол **Мистера Каюка** — его неприятно возвращать в вашу руку. Убедитесь, чтобы для него в руке хватило места.

Помните, что у оппонента есть **Плащ теней** — заклинания дважды защитит Агро Разбойника от прямых атак существами и заклинаниями. Интересным противодействием заклинанию станет Ванесса ван Клиф. Она же полезна и против Творца теней Скаббса оппонента.



### **Квест Воин**

Матч-ап стал сильно положительным из-за высокого темпа Разбойника. Вся ваша ранняя игра теперь направлена на поиск ключевых угроз, поэтому даже если вы задержитесь с ними на ход, темпа все равно хватит, чтобы выдавить Воина со стола. Помогут и **Вымогательство ШРУ** со Злобным ударом, чтобы почистить неудобных пиратов.

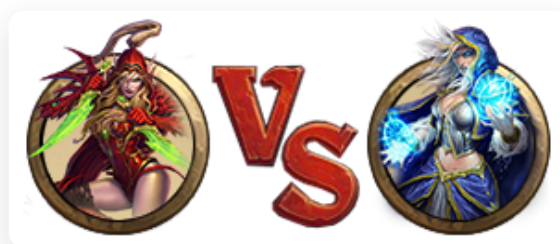
Сложнее всего пережить идеальную кривую Гарроша, который постоянно ставит пиратов и уже на 4 ходу наносит довольно много урона. Если же ваш старт был немногим хуже или лучше, то к моменту выхода Линкора Гаррош уже будет рисковать своей жизнью. Поскольку из зачисток у Воина есть только **Якорь им в глотку!**, смело выставляйтесь по максимуму на каждом ходу.



### Рамп Друид

Задавить противника нужно рано: пока тот разгоняется по мане и ищет ключевые карты. Делайте ставку на стол и раннее давление: ответов на 3/3 и 4/5 угрозы у Друида мало. В мид и лейтгейме оппонент будет обороняться крупными провокациями и источниками брони. Попытайтесь или добить его до выхода этих карт, или накопить достаточное количество взрывного урона для победы. Больше взрывного урона или ответы на провокации может дать [Воровка палочек](#). Как и всегда, многое сделает [Творец теней Скаббс](#), хотя в идеале задавить Друида до столь позднего этапа.

Берегите [Похитителя призов](#) и дешевые карты в синергию к нему для ответа на [Силача](#) и другие провокации. Если у существа нет таунта, игнорируйте его в большинстве ситуаций.



### Мордреш Маг

Мордреш Маг — настолько же хороший матч-ап, как и Квест Воин. Маг точно так же не успевает за вашим темпом и захватом стола. Темповая сборка может потягаться с вами только удачным заходом [Дикого огня](#) и [Неосторожного ученика](#). Если вы идете на размены, никогда не забывайте об этом AoE существе. Возможно, имеет смысл пойти на не самый выгодный размен, который позволит сохранить часть стола в случае зачистки.

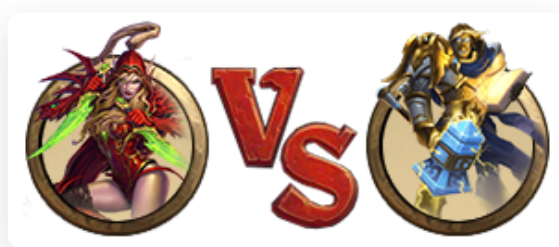
У Биг Спелл сборки в арсенале также есть [Горячие скидки](#), которые хорошо справляются с [Двойными агентами](#). Однако эта колода еще более медленная и полностью полагается на удачный заход [Неуклюжего разносчика](#) и [Руны верховного мага](#). Не играйте вокруг этой карты — лучше сконцентрируйтесь на нанесении урона, чтобы у вас была возможность добить противника из руки в случае зачистки стола.

Поскольку Маг редко играет [Мутануса Пожирателя](#), именно в этом матч-апе очень полезен пробафф [Эдвина главаря Братства](#) в руке и комбинация с [Мистером Каюком](#) для завершения партии в лейтгейме. Просто выйдя на стол, Эдвин скорее всего будет убит или заморожен.

### Мозаки Маг

Мозаки Маг слишком увлечен своей колодой, чтобы одновременно отвечать и на ваши угрозы. Если вы начнете активно давить противника с первых ходов, тот попросту не успеет одновременно играть ремувалы, [Колдовской поток](#) и перебирать колоду.

У Мозаки Мага также есть [Горячие скидки](#), под которые желательно не подставляться. И если у вас есть возможность, постарайтесь не дать Магу активировать почетную победу [Похищения маны](#).



### Манускрипт Паладин

Во многих партиях против Манускрипт Паладина перехватить инициативу на старте партии будет несложно. А вот дальше Паладин начнет выставлять большие провокации одну за другой, и часто противодействовать им будет непросто.

Кроме того, Манускрипт Паладин очень опасен своими [Лордом Баровым](#) и [Мастером клинка Самуро](#), которые могут зачистить любой стол, особенно если игра заходит в лейтгейм.

Против Манускрипт Паладина крайне важно найти Творца теней Скаббса. Карта героя не столько важна, чтобы лишить противника [Манускриптов мудрости](#) — так долго партия все равно не затянется, — сколько чтобы пробиться через массу провокаций и божественных щитов.

Постоянно зачищать стол вы все равно не сможете, и стоит рассчитывать именно на удачный заход и темп, который не даст Паладину реализовать все провокации вовремя.

Именно благодаря Озаренной Лиадрин Манускрипт Паладин имеет небольшой перевес в свою сторону в этой встрече. [Коррозионная гадюка](#) позволит выровнять его в вашу сторону, но чуть ухудшит быстрые матч-апы.



### Фейс Охотник

Отличный матч-ап опять же за счет вашего высокого темпа. Ранняя игра Фейс Ханта ни в какой степени не сравнится с вашими ключевыми дропами, а продавить одними заклинаниями Рексар вас не успеет.

Ничего особенного про матч-ап сказать нельзя. При разменах учитывайте [Неистового люторога](#), который может нанести вам много урона, если у вас останется существо с 1 ед. здоровья. И всегда играйте Творца теней Скаббса на любой стол, даже на пустой, если у вас нет летала — Тени, броня и сила героя дадут вам достаточно времени, чтобы быстро завершить партию в ближайшие ходы.

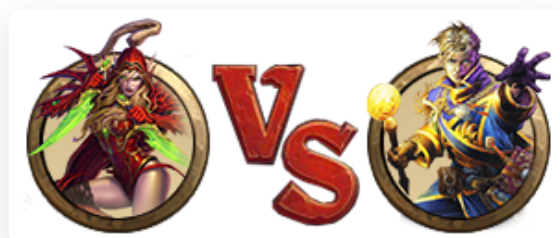


### Квест Хэндлок

Самый сложный противник Разбойника в текущей мете — Хэндлок. В колоде Гул'дана слишком много зачисток, которые не замедляют его план на игру. Настоящей катастрофой станет встреча со сборкой, которая играет [Раздирание души](#) — заклинание уничтожает все ваши попытки захватить стол в ранней игре.

Обычно Разбойник побеждает в этой встрече грамотным распределением ресурсов с постепенным выманиванием зачисток и выставлением новых волн угроз и, конечно же, Творцом теней Скаббсом. Здесь же актуален [Эдвин главарь Братства с Шагом сквозь тень](#). Да, Хэндлоки сейчас часто играют [Мутануса Пожирателя](#), но без действительно большой опасной угрозы победить в этой встрече очень сложно.

Рассчитывайте закончить партию до 8-9 хода, иначе на стол начнут выходить [Дыбогривы-чернокнижницы](#) и [Мародеры из Степей](#), с которыми очень сложно справиться. Вы можете попробовать сохранить до лейтгейма ваших [Похитителей призов](#) и [Шаги сквозь тень](#), которые способны зачистить много больших существ. Однако обычно эти карты уходят на зачистку первых [Мясистых великанов](#), поэтому в затяжной партии шансов победить у Разбойника не так много.



### Квест Жрец

Еще одного сложного противника, Квест Жреца, лучше всего стараться продавить с самого начала партии. Хоть такой противник и даст вам достаточно времени на перебор и выставление существ, у него много зачисток, которые множатся в геометрической прогрессии в поздней игре. Кроме того, там же начинают выходить и большие провокации.

Следуйте стандартному плану на игру, но старайтесь реализовывать все-все карты в темп, даже [Эдвина главаря Братства](#) и [Мистера Каюка](#). Держать Эдвина до комбинации с [Мистером Каюком](#), и тем более возвращать в руку слишком опасно, поскольку Жрец всегда играет [Мутануса Пожирателя](#).

Размениваться в этой партии категорически не нужно, а Творца теней Скаббса лучше придержать до выхода [Озаряющего элементаля](#). Единственная карта, от которой стоит отыграть - это [Истерия](#).

[к оглавлению](#)

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч!