

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Фонарщик Элем Разбойник — сломанная колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

25.07.2024

Гайды

Раздор в тропиках

Фонарщик Элем Разбойник — сломанная колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








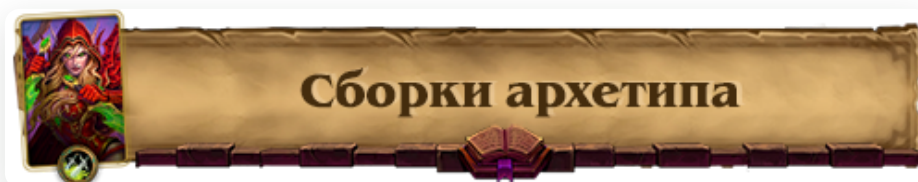
Герой гайда — Фонарщик Разбойник или Элем Разбойник. Это новый архетип, который появился только с выходом Раздора в тропиках. Геймплей нового Роги построен вокруг элемов и разгона Фонарщика. В результате получается гибкая и вариативная колода, которая может как перевернуть ОТК комбинацию на 50+ урона за ход, так и играть в темп и добить оппонента взрывным уроном в течение нескольких ходов.

Фонарщик Разбойник находится в семерке самых популярных колод ранней меты Раздора в тропиках. Но куда примечательнее его винрейт — один из самых высоких в ладдере, а среди неагрессивных колод и вовсе самый высокий.

Еще Фонарщик Разбойник хорош, потому что колоду легко скрафтить, да и геймплей у архетипа уникальный и особенный. Подойдет не только для ценителей ОТК и комбо колод, но и просто для тех, кто хочет быстро взять Легенду.

В большом гайде разбираемся, как работает Фонарщик Разбойник в первые дни меты Раздора в тропиках. Вы найдете лучшие колоды Разбойника и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные в ранней мете матч-апы.

- **Разделы гайда:**
-  **Сборки архетипа**
 -  **Как собрать колоду**
 - *Основа колоды*
 - - *Оptionальные и технические карты*
 - - *Делаем колоду дешевле*
 - - *Максимально бюджетная версия*
-  **Муллиган**
 -  **Стратегия игры**
 - *Как работает колода*
 - - *Самое важное про ОТК комбинацию*
 - - *Как правильно играть элемов*
 - - *Эффекты возвращения существ в руку*
 - - *Реализация других карт*
-  **Матч-апы**



Мете Раздора в тропиках еще только формируется, а декбилдеры еще не успели найти оптимальную сборку Фонарщик Разбойника. Пусть у архетипа четко видны его основное направление и способ победы, мы еще не знаем, какие элемы и в каком количестве нужны, какие источники добора показывают себя лучше всего, нужны ли какие-то технические карты, например для агрессивных матч-апов.

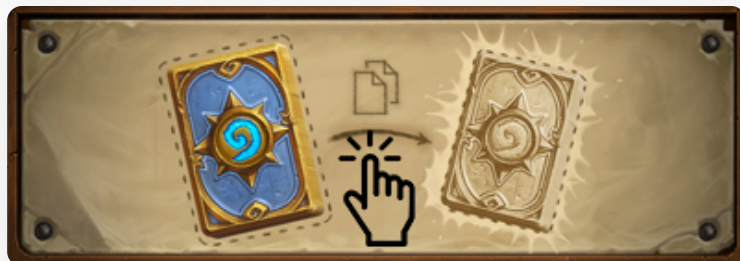
Далее мы познакомимся с тремя деками, которые показывают лучший процент побед в первые дни Раздора в тропиках. Но всё это вряд ли финальные версии архетипа, к которым он придет через пару недель.



Фонарщик Разбойник с добром

Фонарищик Разбойник

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|
|  <p>Звездный Демон Составляя колоду, настройте «Звездный Демон»: 3000 по своему усмотрению! Механизм</p> |  <p>Шаг сквозь тень Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше. Тьма</p> |  <p>Подготовка Вашо следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше. Тьма</p> |  <p>Брейкдаун Возвращает в руку ваше существо. Принимает говоря с характеристиками этого существа и «Натиск». Тьма</p> |  <p>Ледяной осколок Боевой клич: замораживает противника. Элементаль</p> |  <p>Смолная спесь Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль</p> |
|  <p>Поиск сокровищ Вы берете существо. Если это пират, вы получаете «Монетку». Элементаль</p> |  <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. Элементаль</p> |  <p>Металломанья Натиск. Боевой клич: получает +1/+1, если последнее разыгранная вами карта стоит (1). Элементаль</p> |  <p>Скорая кирка После того как ваш герой атакует, вы берете карту. Элементаль</p> |  <p>Спящий паук Боевой клич: если на прошлом ходу вы разыграли элементалей, вы берете карту. Элементаль</p> |  <p>Потанус (Д. Барон) Возвращает всех ваших существ в руку. Они стоят (1) до конца хода.</p> |
|  <p>Мажина безделушек Вы берете карту. Если вы разыграете ее на этом ходу, область открывается снова. Элементаль</p> |  <p>Фонарищик Боевой клич: наносит 1 оа, урон (учитывается за каждый ход в непрерывной серии, когда вы разыграли минимум одно). Элементаль</p> |  <p>Соня Водопад Разыгрыв карту за (1), вы получаете ее копию за (0). Элементаль</p> |  <p>Сомнительная посылка Вы берете 3 карты. Серия приемов: уничтожает случайное существо противника. Элементаль</p> |  <p>Истории и воспоминания Уменьшение. Боевой клич: ваша следующая карта на этом ходу стоит на (3) меньше. Пират</p> | |
|  |  <p>Тикающий модуль Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре. Элементаль</p> |  <p>Идеальный модуль Божественный щит Провокация Позиция жизни Натиск</p> | | |  |





В этой сборке не так много элемов, зато много источников добора, которые помогут этих элемов найти. **Смоляная слизь** вряд ли доберет из деки пирата, но почти всегда даст элему для продолжение цепочки разгона Фонарщика. Еще тут есть Хижина безделушек, которая принесет аж 4 карты, и часто сделает это лишь за пару ходов. В сборке есть **Негодяй из песочницы**, с которым куда проще повернуть ОТК комбинации.

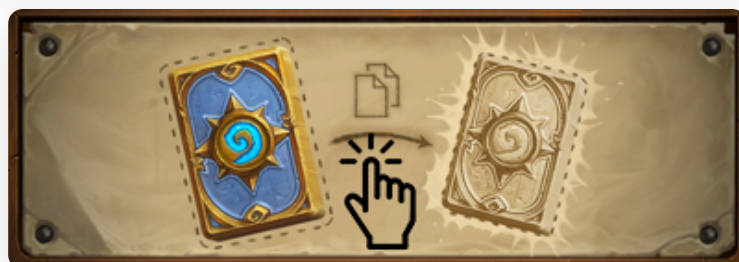
Рекомендуем начать ваше знакомство с архетипом вместе с этой колодой, а дальше уже адаптировать ее под свои нужды и локальную мету. Другие идеи построения колоды мы разберем далее.



Фонарщик Разбойник с дополнительными элементами

Фонарщик Разбойник

| | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|
|  <p>Знамя Демонского Составляя колоду, настройте «Знамя Демонского» 3000-ю своему усмотрению! Механизм</p> |  <p>Шаг сквозь тень Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше. Тьма x2</p> |  <p>Подготовка Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше. Тьма x2</p> |  <p>Смоляная ересь Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль 0</p> |  <p>Брейкдаун Возвращает в руку лаяв существо. Призывает ловца с карьеристским этим существом и «Натиском». Тьма x2</p> |  <p>Ледяной осколок Боевой клич: замораживает противника. Элементаль 2</p> |
|  <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2. Элементаль 1</p> |  <p>Металлементаль Натиск. Боевой клич: получает +1/+1, если последние разыграны ваши карты стои (1). Элементаль 2</p> |  <p>Загробник огня Когда вы призываете элементаль, он получает +1/+1. Элементаль 2</p> |  <p>Скорая кирка После того как ваш герой атакует, вы берете карту. Элементаль 2</p> |  <p>Спящий паук Боевой клич: если на прошлом ходу вы разыграли элементаль, вы берете карту. Элементаль 2</p> |  <p>Потанус (Д. Барон) Возвращает всех ваших существ в руку. Они стоят (1) до конца хода. Элементаль 3</p> |
|  <p>Выстрелная порода Боевой клич: если на прошлом ходу вы разыграли элементаль, вы раскапываете элементаль из прошлого. Элементаль 4</p> |  <p>Сладкий шквал Ущербление Боевой клич: вы получаете 2 случайных превращения заклинаний. Элементаль 3</p> |  <p>Фонарщик Боевой клич: наносит 1 ед. урона (учитывается до каждой ед. и непрерывной серии, когда вы разыгрываете элементали). Элементаль 3</p> |  <p>Соня Водоплавец Разыграв карту за (1), вы получаете ее копию за (0). Элементаль 3</p> |  <p>Сомнительная полова Вы берете 3 карты. Серия приема: уничтожает случайное существо противника. Элементаль 4</p> | |
|  <p>6400</p> |  <p>Тикающий модуль Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре. Элементаль 1</p> |  <p>Идеальный модуль Божественный щит Провокация Похищение жизни Натиск Элементаль 3</p> |  | | |



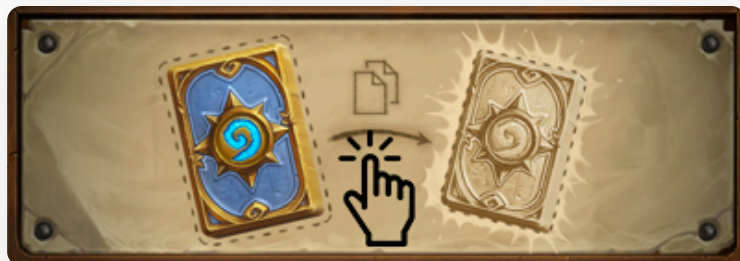
В этой сборке меньше способов перебора колоды, зато куда больше элементарей — какие-то баффают стол, другие генерируют других элемов и прочие карты. У вас вряд ли возникнут проблемы с продолжением цепочки элемов, хотя не всегда будет так просто найти Фонарщика или способы вернуть его в руку.



Фонарщик Разбойник с Химерой

Фонарищик Разбойник

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|
|  <p>Звлянак, Демон-Зомби Составляя колоду, настройте «Звлянака Демона» 3000-го своему усмотрению! Механизм</p> |  <p>Шаг сквозь тень Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше. Тьма</p> |  <p>Подготовка Вашо следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше. Тьма</p> |  <p>Брейкдайс Возвращает в руку ваше существо. Принимает титана с характеристиками этого существа и «Натиска». Тьма</p> |  <p>Перед лицом смерти Вы замешиваете для крайней левой карты в руке в вашу колоду. Вы берете 3 карты. Тьма</p> |  <p>Ледяной осколок Боевой клич: замораживает противника. Элементаль</p> |
|  <p>Поиск сокровищ Вы берете существо. Если это пират, вы получаете «Монетки». Тьма</p> |  <p>Нименная амерра Ваше существо не может быть уничтожено. Когда вы уничтожите это существо в колоде, все карты на нем сгорают. Все</p> |  <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. Элементаль</p> |  <p>Скорая кирка После того как ваш герой атакует, вы берете карту. Тьма</p> |  <p>Скрытое сокровище Маскировка. В конце вашего хода восстанавливает 2 ед. здоровья всем дружественным героям. Элементаль</p> |  <p>Спящий паук Боевой клич: если на прошлом ходу вы разгромили элементалей, вы берете карту. Элементаль</p> |
|  <p>Получунок (П. Барона) Возвращает всех ваших существ в руку. Они стоят (1) до конца хода. Тьма</p> |  <p>Фонарищик Боевой клич: наносит 1 ед. урона (уничтожает) за каждый ход в непрерывной серии, когда вы используете заклинания. Элементаль</p> |  <p>Соня Водопаяс Разгром карту за (1), вы получаете ее копию за (0). Тьма</p> |  <p>Сомнительная посылка Вы берете 3 карты. Серия приемов: уничтожает случайное существо противника. Тьма</p> |  <p>Истории и песчинки Уменьшение. Боевой клич: ваша следующая карта на этом ходу стоит на (3) меньше. Пират</p> | |
|  |  <p>Тикающий модуль Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре. Тьма</p> |  <p>Идеальный модуль Божественный щит Провокация Похитение жизни Натиск Тьма</p> |  | | |



Сборка похожа на первую, но тут появляется Изменчивая химера. Она нужна не для того, чтобы сохранять какие-то особые свойства и замешиваться в деку, в первую очередь это просто еще один элем за 1 маны для продолжения цикла. Бонусом станет синергия с [Поиском сокровищ](#), которое куда чаще даст Монетку.

Еще в сборке есть пара [Переключений передач](#), которые помогут в переборе колоды. Правда, иногда вы не сможете сыграть [Переключение передач](#), потому что слева будут Фонарщики или способы возвращения их в руку, а такие карты замешивать в деку нельзя.



[к оглавлению](#)



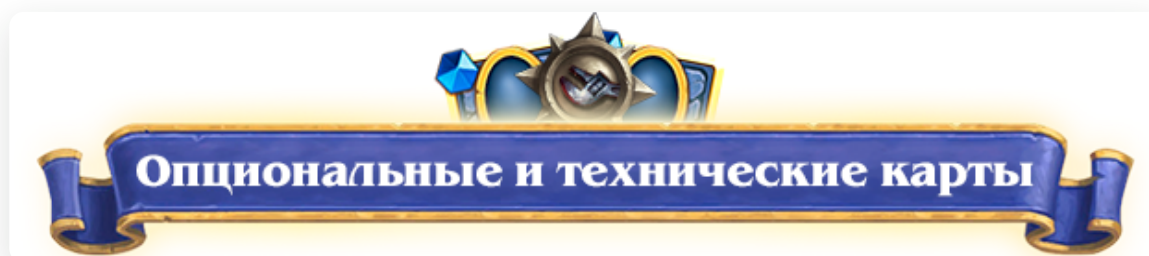
Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. Пока что в основе Фонарщик Разбойника лишь 21 карта из 30. Сюда входят ключевые элемы, способы перебора колоды и карты для комбинации с самим Фонарщиком. Ни одну из этих карт мы не рекомендуем исключать из колоды, если вы хотите играть оптимальной декой. Только из бюджетных соображений можно убрать одну из легендарок, пусть это и сделает Разбойника слабее.



Зиллиакс в сборках Разбойника всегда берет пару Тикающий модуль + Идеальный модуль. Так получается оборонительное существо, которое можно сыграть за небольшое количество маны, учитывая то, что Разбойник любит спамить стол мелкими юнитами.

В основе колоды нужно добавить еще 9 карт — подробнее о них читайте далее.

[К оглавлению](#)



Оptionальные карты



Смоляная слизь, Металломенталь, Загробник огня, Скрытое сокровище, Сладкий шквал, Выветренная порода — всех этих элемов в колоду вы не возьмете, придется выбирать, каких именно и в каком количестве брать. Есть сборки, где элемов больше, а есть те, где больше способов перебора колоды. Пока что сложно сказать, какой вариант эффективнее. Почти всегда берут **Металломенталя**, в остальных случаях вам предстоит сложный выбор.

Изменчивая химера + Поиск сокровищ — карты берут вместе, хотя есть сборки только с **Поиском сокровищ**, но без Изменчивой химеры. Это карты для дополнительных синергий элемов, с которыми вы будете уверены в том, что каждый ход сможете играть юнита нужного типа.

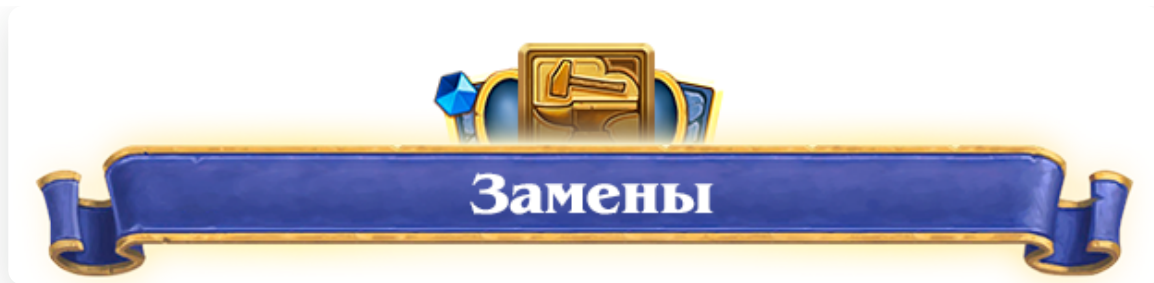
Переключение передач — хороший источник перебора колоды, который делает хуже только тот факт, что в левой части руки часто останутся ключевые карты для ОТК комбинации — **Фонарщик, Шаг сквозь тень** и т.д. Замешивать их в колоду почти никогда не стоит.

Разлив дегтя и Веер клинков — карты для борьбы с агрессивными деками, которые часто берут вместе. Можно задуматься, если вы встречаете много Охотников на демонов и Пейнлоков, хотя в целом винрейт Разбойников с этими спеллами сейчас низкий.

Хижина безделушек — дополнительный способ добора, относительно медленный и немного рандомный: все зависит от того, какие карты вы достанете с этой области, сможете ли вы перезарядить ее как минимум каждый ход.

Негодяй из песочницы — уменьшенная форма поможет куда проще реализовывать ОТК комбинации с **Соней Водопляс** или даже без нее. А еще это пират, так что чуть лучше станет **Поиск сокровищ**. Обычно берут одну копию **Негодяя из песочницы**, хотя и без него можно обойтись.

[к оглавлению](#)



Замены

Фонарщик Разбойник — достаточно бюджетная колода, хотя несколько дорогих карт в ней все же есть. Далее обсудим, возможно ли их заменить и как это сделать.

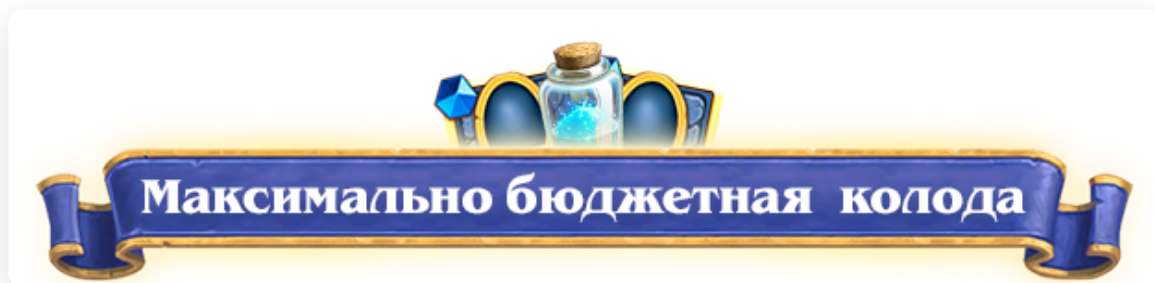
● **Зиллиакс Делюкс 3000** — рекомендуем первым делом потратить 1600 пыли на эту легендарку, потому что она подойдет очень многим классам и декам. Временно же Разбойник может без нее обойтись, вместо берите любого элементаля.

● **Подготовка** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

● **Брейкданс** — обязательно создайте две копии этого заклинания. Без них колода работать не будет.

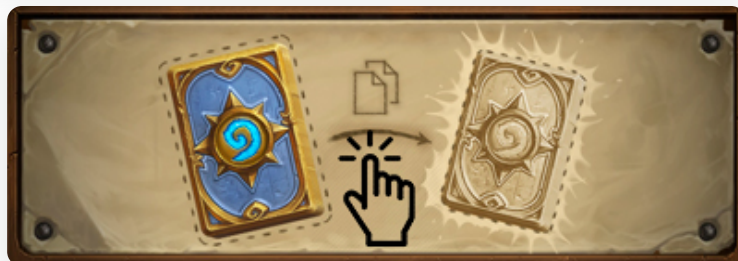
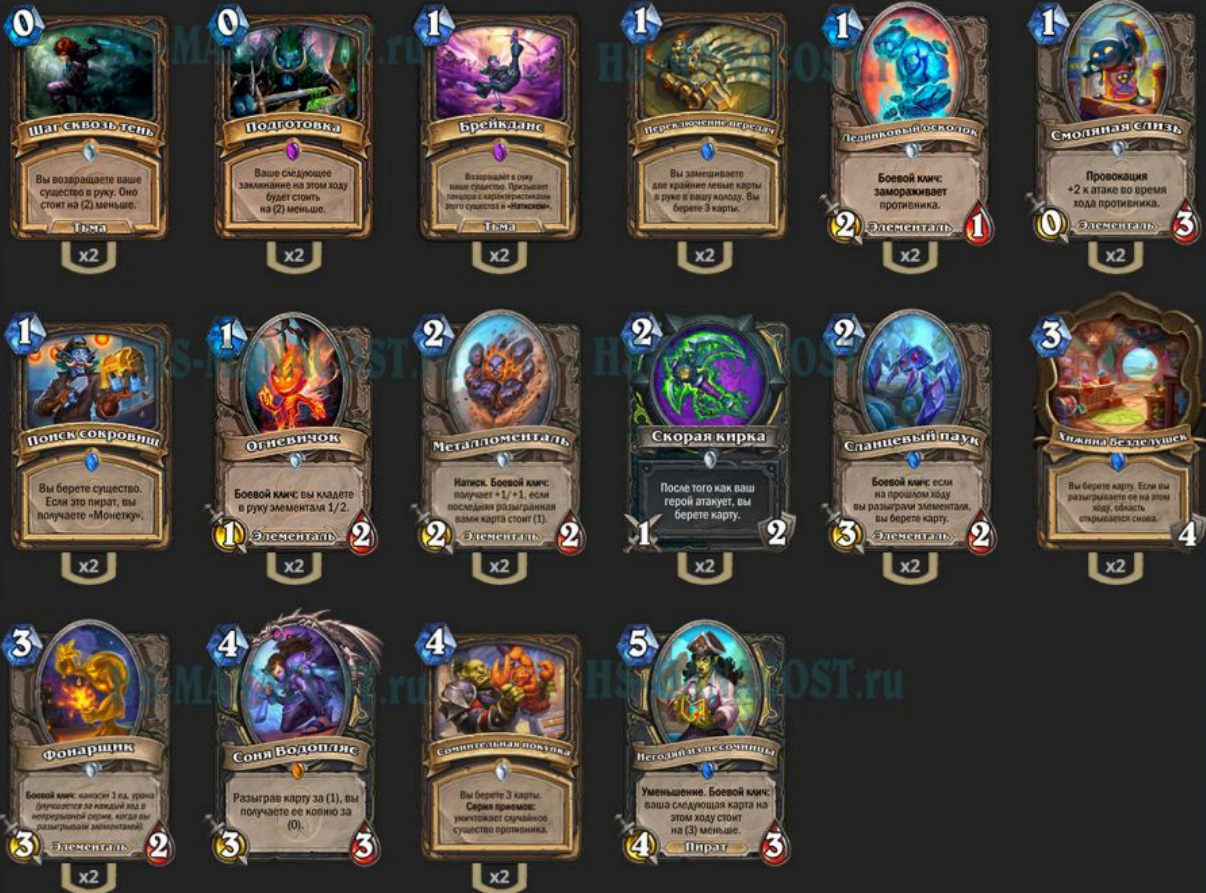
● **Потанцуем (ft Гарона), Соня Водопляс** — у вас должна быть хотя бы одна из этих легендарок, потому что эффекты возврата существ в руку очень важны для колоды. В идеале скрафтить и то, и другое. Первой лучше делайте **Соню Водопляс**.

[к оглавлению](#)



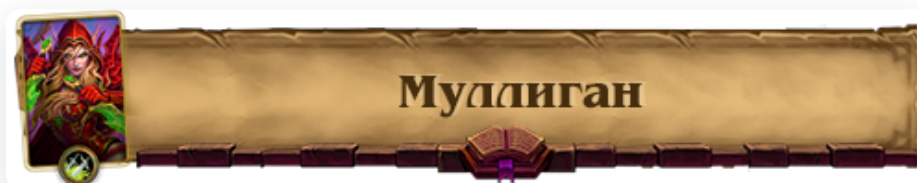
Максимально бюджетная колода

Бюджетный Элем Разбойник



Совсем бюджетным Фонарщик Разбойника не сделать, но такая сборка все же значительно дешевле, а представление о геймплее архетипа все равно даст. В первую очередь создайте [Зиллиакса Делюкс 3000](#), после задумайтесь и про Потанцуем.

[к оглавлению](#)





Муллиган Фонарщик Разбойника не всегда очевиден. Но если вы разберетесь с основными принципами, то все будет достаточно просто. От класса к классу принципы выбора карт отличаются незначительно, хотя различия все же есть.




Важно! Думайте о стартовой кривой маны, то есть о том, что вы сделаете на первый ход, затем на второй и т.д. с учетом карт, которые видите в стартовой руке. Не так полезно оставлять два вторых дропа без Монетки или два первых дропа в любой ситуации, если это не [Огневички](#).

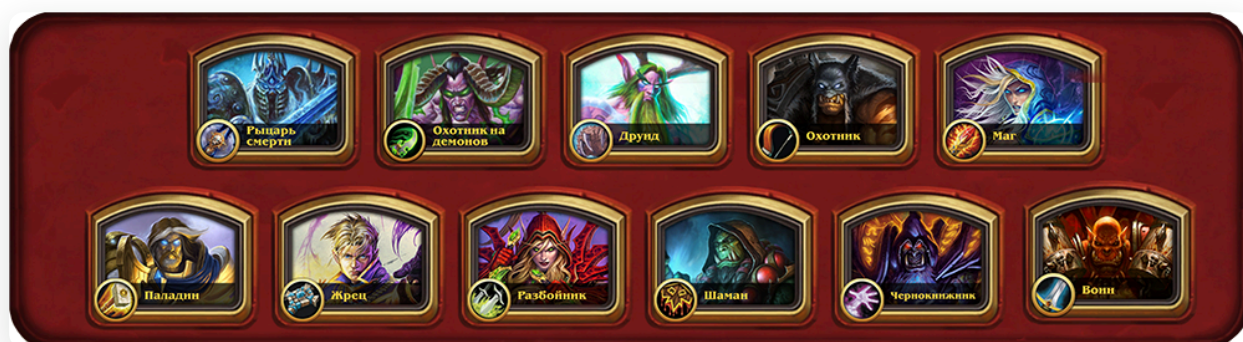
- Огневичок** — лучшая карта на муллигане, которую часто стоит достаточно агрессивно искать. Оставляйте всегда и в любом количестве.
- Сланцевый паук** — вторая по силе карта, оставляйте всегда одну копию. Две нужны только в случае, если в руке уже есть элем за 1 маны.
- Скорая кирка** — карта неплохая, но часто Разбойник не сможет сыграть ее на второй ход, потому что нужно играть элементалю. Поэтому обычно оставляют только с хорошей рукой или Монеткой. Не ошибка всегда сбрасывать это оружие.
- Смоляная слизь** — оставляйте в качестве первого дропа в агрессивных матчапах. Вторая копия в руке не нужна.
- Металломенталь** — оставляйте с Монеткой или первым дропом элементалем. В агро матчапах можно оставить всегда.
- Ледниковый осколок** — редко оставляют на муллигане, лучше поискать Огневичка или Смоляную слизь.

 **Сомнительная покупка** — можно оставить только с очень хорошей рукой.

 **Фонарщик** — оставлять на муллигане нужно только против Чернокнижника. Во всех других матч-апах скидывайте эту карту и рассчитывайте на то, что найдете ее по ходу партии.

 **Зиллиакс Делюкс 3000** — всегда оставляйте против Охотника на демонов, против других классов он не нужен в стартовой руке.

 **Другие карты** — на муллигане оставляют очень редко.



Рыцарь смерти: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Смоляная слизь, Ледниковый осколок. С хорошей рукой — Металломенталь, Сомнительная покупка.

Охотник на демонов: Огневичок, Сланцевый паук, Смоляная слизь, Металломенталь, Зиллиакс Делюкс 3000.

Воин: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка, Скорая кирка.

Паладин: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Охотник: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь.

Друид: Огневичок, Сланцевый паук, Смоляная слизь, Ледниковый осколок.

Разбойник: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь.

Шаман: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь.

Маг: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка, Скорая кирка.

Жрец: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Металломенталь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Чернокнижник: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь, Ледниковый осколок, Фонарщик, Смоляная слизь.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Как работает колода

Фонарщик Разбойник — ОТК колода, которая побеждает за счет огромного количества взрывного урона с Фонарщиков. Этот юнит разгоняется по ходу боя за счет розыгрыша элемов, а благодаря эффектам возвращения в руку Разбойник может сыграть Фонарщика несколько раз за ход. В некоторых случаях его можно сыграть 6-7 раз, хотя для победы часто хватает 3-4 раз.

Сколько урона будет наносить Фонарщик — неизвестная переменная, как и количество раз, которые вы сможете его сыграть за ход. Обычно залеталить противника можно на 6-8 ходы, хотя в некоторых случаях это можно сделать и раньше, и позже.

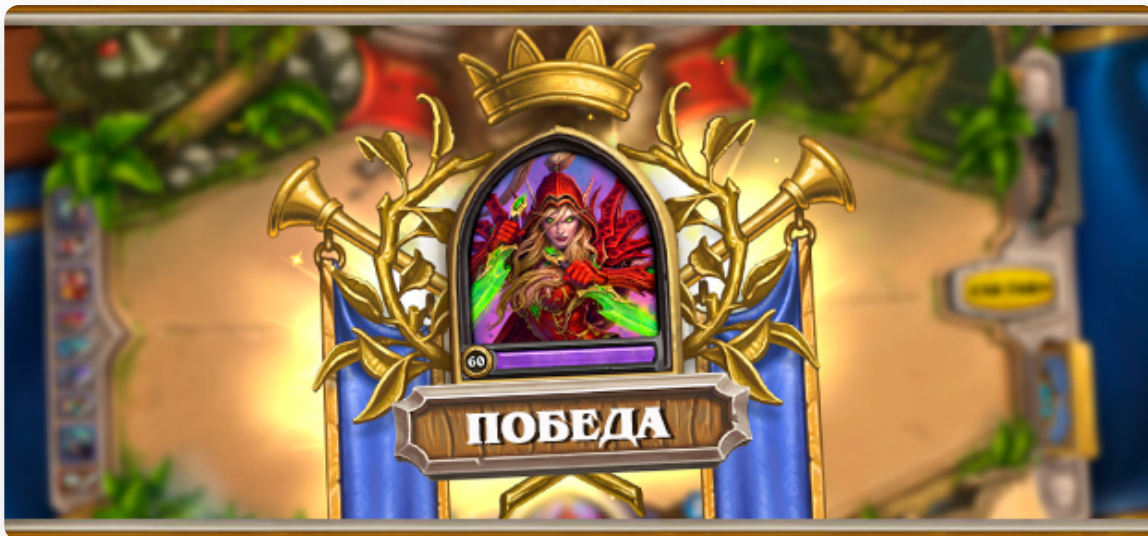
На видео ниже можно наглядно посмотреть, как работает ОТК комбинация даже в ситуации, когда в руке еще нет Фонарщиков.

Самое важное про ОТК комбинацию



1. ОТК комбо можно играть не за один ход, а в течение нескольких — обычно двух или даже трех. Чаще всего так делают в матч-апах, где у противника нет источников исцеления или они сильно ограничены.
2. Возвращенный в руку с помощью **Шага сквозь тень** Фонарщик стоит 1 маны, а значит он будет работать с **Соней Водопляс**. Так же с ней работают и все существа, возвращенные с помощью Потанцеум (ft Гарона). Это самые сильные комбинации, благодаря которым Фонарщика можно сыграть 6+ раз за ход.
3. **Брейкданс** чаще всего используют не в ход с ОТК комбинацией, а раньше, выбирая целью как Фонарщика, так и других существ, например **Зиллиакса Делюкс 3000** или **Ледниковый осколок**.
4. В ход с ОТК до розыгрыша Фонарщика можно сыграть элему, тогда урон Фонарщика станет больше на 1 единицу. Если первым элемом за ход будет сам Фонарщик, то только он увеличит урон всех следующих разыгранных копий на 1 единицу.

5. Постоянно считайте, сколько раз за ход вы можете сыграть Фонарщика и сколько урона нанесет каждый из них. Летал часто может стать неожиданностью даже для вас.



Как правильно играть элемов

1. Разбойник хочет играть элементалей каждый ход без исключения, начиная с первого или со второго в зависимости от захода карт в начале партии. Порой элема за 1 не будет, а порой элем будет только один в руке, так что его лучше оставить на следующий ход.
2. Критически важно каждый ход играть элема, без этого вы попросту не сможете победить. Активно перебирайте колоду в поисках элемов, играйте даже Фонарщика как единственного элема, если нет ничего лучше. Можно вернуть из руки любого элементалю, чтобы сыграть его снова. Все эти варианты лучше, чем прервать бафф Фонарщика. Этого вы делать ни в коем случае не должны.
3. Используйте комбинацию **Подготовка** + любое заклинание на добор, если полная стоимость заклинания потратит всё вашу ману, так что на элементалю не хватит.
4. Большинство элемов в колоде стоят 1-2 маны, из элемов за 3 обычно есть только Фонарщик, хотя тут всё зависит от выбранной вами сборки.
5. Что будут делать эти элемы сами по себе своими эффектами — не так важно. Они делают что-то полезное, но чаще всего нужны для обороны и перебора колоды. Только с их помощью вы не сможете победить.
6. Не страшно, если в ход вы больше ничего не делаете кроме розыгрыша 1 элементалю и перебора колоды. Пусть у вас остается мана, пусть вы не играете все карты из руки. Пока вам ничего не угрожает со стола, можно играть спокойно и просто ждать, когда в руку зайдет ОТК комбо. На таймере как правило будет ваш противник, а не вы.
7. Распределяйте элемов от хода к ходу, если их в руке несколько. Только если их очень много и вы уверены, что скоро реализуете ОТК комбо, можно играть несколько элемов за ход. Это же можно делать, если противник активно давит и сам угрожает вам леталом.



Шаг сквозь тень

Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше.

Тьма

1



Брейкданс

Возвращает в руку
ваше существо. Призывает
танцора с характеристиками
этого существа и «Натиском».

Тьма



Одна из ключевых частей колоды — **эффекты возвращения существ в руку**. Они нужны в первую очередь для Фонарщика, благодаря таким комбинациям проворачивается ОТК комбинация. Впрочем, все 5 копий возврата и **Соня Водопляс** — слишком много для ОТК в любом матч-апе, поэтому часть эффектов возврата в руку можно сыграть раньше на других юнитах или на самого Фонарщика вне ОТК комбинации, а для зачистки стола или зачистки опасного вражеского юнита.

Обычно для Фонарщика оставляют **Шаг сквозь тень** или комбинацию **Подготовка + Потанцуем**. А **Брейкданс** можно сыграть раньше для контроля стола, розыгрыша 1 элема за ход и т.д. Впрочем, порой только **Брейкданс** заходит в руку, так что и его можно оставить для завершения партии, но такие комбинации будут очень дорогими.

Брейкданс — тоже карта за 1 маны, так что она будет работать с Соней Водопляс, вы получите в руку уже Брейкданс за 0, который куда проще реализовать.

Если не Фонарщика, то в руку чаще всего возвращают Ледниковый осколок, уменьшенную копию Негодяя из песочницы или Зиллиакса Делюкс 3000.

[к оглавлению](#)

Реализация других карт





Негодяй из песочницы в первой форме — проходная карта, которую вы играете в свободный ход только для того, чтобы получить уменьшенную версию. Что до уменьшенной версии, то ее используют с любой картой за 3+ маны — обычно в ход с ОТК комбо. Это может быть и сам Фонарщик, и Потанцуем (ft Гарона), а еще **Соня Водопляс**. Другой вариант — сыграть **Соню Водопляс** за полную стоимость, а после скопировать **Негодяя из песочницы** как первый дроп. Так вы бесплатно сможете сыграть уже двух Фонарщиков или Фонарщика + Потанцуем (ft Гарона). Это уже самые сильные комбинации, с помощью которых можно сыграть Фонарщика б+ раз за ход и нанести больше 50 урона.



Чаще всего **Соня Водопляс** копирует **Фонарщика** после **Шага сквозь тень**. Это очень простая, но эффективная победная комбинация.

Второй по популярности вариант — **копия уменьшенной версии Негодяя из песочницы**. Этот вариант полезен в случае, если у вас несколько **Фонарщиков** в руке, но нет **Шага сквозь тень** или есть **Потанцуем** (ft **Гарона**).

Любое существо будет скопировано **Соней Водопляс** после розыгрыша **Потанцуем (ft Гарона)**. Проблема в том, что это очень дорогая комбинация, ее надо проворачивать с **Подготовкой** и где-то найти ману на розыгрыш пары **Фонарщиков**. Редкая опция, но возможная.

Соня Водопляр может выступить и как оборонительная карта. Так можно скопировать **Ледниковый осколок** для заморозки героя противника 2 хода подряд или двух крупных юнитов на половине стола противника.

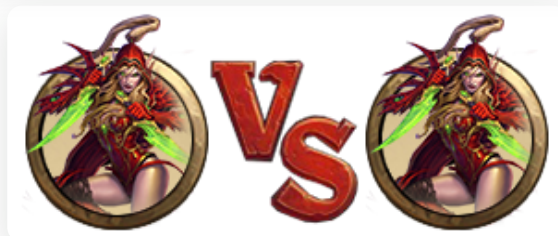
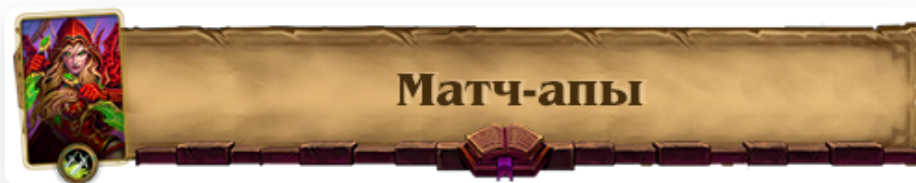
Очень редко Соня Водопляр может копировать **Зиллиакса Делюкс 3000**. Для этого нужно очень много юнитов на столе, а часто и манипуляции с **Шагом сквозь тень**. Не сказать, что комбинация имбалансная, но знать о ней тоже надо.



Как правило Разбойник играет **Сомнительный пакт** через **Подготовку**, потому что само по себе заклинание обычно дорогое и его не хватает для хорошего хода. Тем более еще

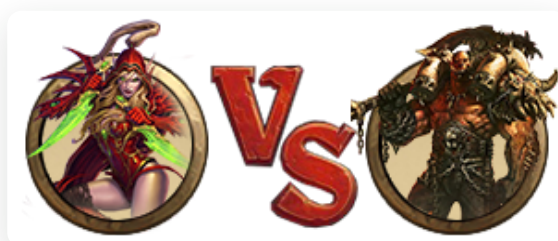
нужно потратить ману на розыгрыш элементаря.

[к оглавлению](#)



Зеркальный матч-ап

- В зеркальном матч-апе важен ранний контроль стола с помощью элемов за 1-2 маны. Только с их помощью можно нанести если не летальный урон, то по крайней мере достаточный, чтобы оппонента можно было добить парой боевых кличей Фонарщика. Это куда более эффективная стратегия, чем копить ОТК комбинацию на 30 урона за ход. Старайтесь реализовать все мелкие источники урона и пытайтесь контролировать стол, зачищая вражеских юнитов с помощью выгодных разменов, натисков или Сомнительной сделки. Вместе с этим, конечно же, активно перебирайте колоду в поисках Фонарщика и способов вернуть его в руку.



Рено и Зиллиакс Воины

- Похожие матч-апы, единственной разницей станет наличие [Одинокого рейнджера Рено](#), который часто заблокирует вам ОТК комбинацию своим боевым кличем. Впрочем, ОТК комбо обычно получается провернуть раньше.
- У Воина будет много брони, так что готовьтесь реализовывать самые сильные комбинации с 5+ розыгрышами Фонарщика за ход, в чем помогут [Соня Водопляс](#) и [Негодяй из песочницы](#).
- Воин чаще всего постарается победить своими тяжелыми дропами. Оставьте для них [Ледниковый осколок](#) и [Сомнительную сделку](#).



Друид

В мете много разных сборок Друида, но часто это будет что-то похожее на Марин Друида из прошлого дополнения. Ожидайте высокий запас брони противника и возможности исцеления. Тут часто придется проворачивать ОТК комбинацию за один ход, а не распределять урон в течение нескольких ходов.

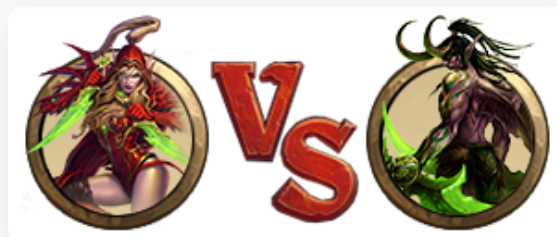
- Много проблем доставит **Роковой совух**, из-за которого Друид может отложить розыгрыш вашей ОТК комбинации на 1-2 хода. Тут вы мало что можете поделаться, разве что будете давить так активно со старта и в мидгейме, что у Друида не будет времени на розыгрыш **Рокового совуха**. Но такое бывает редко.



Пейнлок

Чернокнижник просто не может опускать себя до 10 здоровья и ниже уже даже к 4 маны, потому что тогда вы залеталите его комбинацией Фонарщик + **Шаг сквозь тень**, пусть даже ваш Фонарщик наносит еще мало урона. Поэтому Лок не сможет играть максимально темпово и быстро, ему придется ждать мидгейма и играть тяжелых юнитов не бесплатно. Берегите **Ледниковый осколок**, который порой можно даже вернуть в руку. Урон Лока достаточно предсказуемый: главным источником станут юниты на столе, хотя и взрывной урон есть в лице **Попгара Гнилостного** и **Симфонии грехов**. Учитывайте их и планируйте реализовать свою комбинацию на взрывной урон перед ходом, в который Лок вас убьет, хотя часто можно сделать это и раньше.

- Вы можете готовить летальный урон в течение нескольких ходов, но учитывайте, что у Лока есть ИНФЕРНАЛ!, так что в финальный ход вы должны будете снести 15 урона.



Пират Охотник на демонов

В этом матч-апе важно действовать темпово и не слишком жадно. Все еще нужно играть элемов каждый ход, но при этом вы можете использовать Фонарщика для зачистки опасного юнита ДХ, а не для урона по герою противника. Постарайтесь зацепиться за стол элемами, чтобы проще было совершать выгодные размены, а **Ледниковый осколок** выгоднее всего отдавать в героя противника, хотя тут надо выдержать нужный тайминг и понимать, когда ДХ захочет сделать сильную атаку своим героем (обычно в ход активации Печати парашютистов или после потери стола).

Разбойник вряд ли сможет безоговорочно захватить стол в этом матч-апе, но тянуть время он вполне в состоянии. Главное, чтобы хватило урона с Фонарщиков, что не всегда получается сделать из-за нехватки маны и скорости противника. В матч-апе часто спасает **Зиллиакс Делюкс 3000**, которого к тому же очень просто разыграть. Вы можете даже вернуть его в руку каким-либо эффектом, чтобы сыграть сразу же после атаки или на следующий ход.

•

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!