

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подробный гайд по Миракл Разбойнику — самой сложной деке Запредельной Тьмы

07.01.2025

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Подробный гайд по Миракл Разбойнику — самой сложной
деке Запредельной Тьмы

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Миракл Разбойник в мете Великой Запредельной Тьмы. Этот архетип существует уже больше 10 лет и его главная фишка — быстрый перебор колоды и возможность делать "чудесные" ходы, побеждать в казалось бы безвыходных ситуациях. Нынешняя версия Миракл Роги делает свои чудеса с помощью Астероидов (с Лунокаменного терзателя) и Извержений (с Злобожога).



Раньше архетип играл с [Соней Водопляс](#), но когда легендарку понерфили, Рога отказался от нее. И это даже пошло Разбойнику на пользу: способы победы стали понятнее, проще и быстрее. Теперь Разбойник давит со стола и добивает противника взрывным уроном, а не пытается повернуть идеальную ОТК комбинацию на 40+ урона с пустого стола.

В результате винрейт Миракл Роги существенно вырос. Сегодня это одна из самых результативных и популярных колод Стандартного режима. И в умелых руках это лучшая дека для взятия Легенды и движения в топы рейтинга.

В большом гайде разбираемся, как работает Миракл Разбойник и как правильно играть этой сложной декой. Вы найдете оптимальные сборки и научитесь собирать

собственные. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости геймплея, муллигана и популярные матч-апы Запредельной Тьмы.

- **Разделы гайда:**

- **Сборки архетипа**

- **Как собрать колоду**

- Основа колоды

- - Опциональные и технические карты
 - - Делаем колоду дешевле
 - - Максимально бюджетная версия

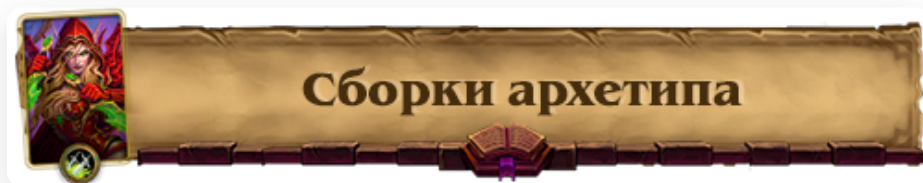
- **Муллиган**

- **Стратегия игры**

- Как работает колода

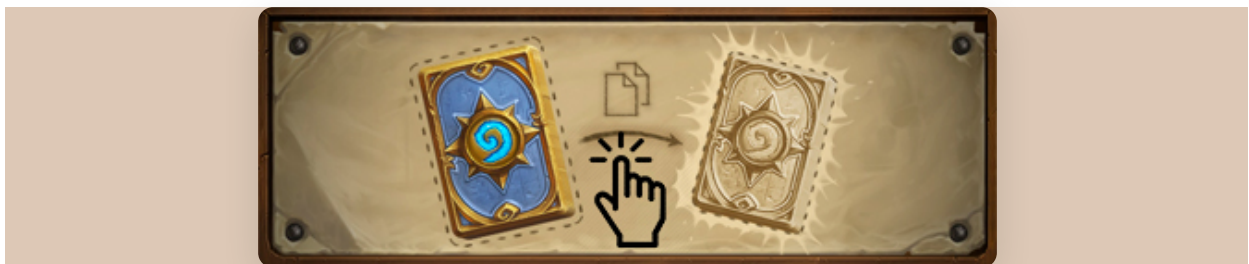
- Подготовка ОТК комбинации
 - Реализация ОТК комбинации
 - Полезные советы

- **Матч-апы**



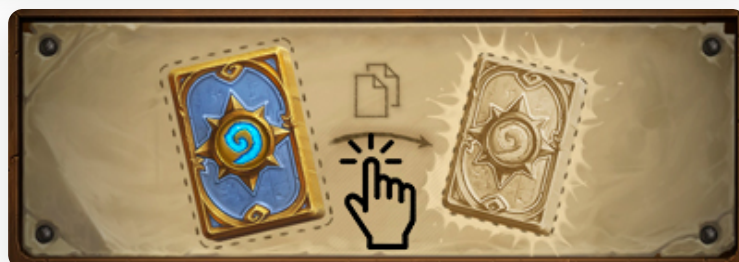
Сборки Миракл Разбойника устоялись за последние недели и обычно отличаются 3-4 техническими картами. Их выбор зависит от матч-апа и локальной меты, хотя можно взять и универсальные карты, которые подойдут в любой ситуации.

Далее мы представим 3 лучшие деки Миракл Разбойника с акцентом на разные поединки. Все они станут хорошим выбором в Стандарте, но будут чуть лучше чувствовать себя при встрече с разными классами.



Антиспелл Миракл Разбойник

Миракл Разбойник



Набор **Неофитка культа** + **Крушитель колонок** полезны во многих поединках. Но особенно хороши они в зеркальных матч-апах и против Линесса



Паладинов. Часто можно выгодно реализовать эту пару против контроля (**Радужный ДК**, **Контроль Воин**, **Рено Жрец**) и в принципе в ситуациях, когда вы ведете в поединке.

Еще в сборке есть **Оглушение**. Универсальный spell, который станет чуть ли не единственным ответом на популярного сейчас **Острокрыла**.

Миракл Разбойник



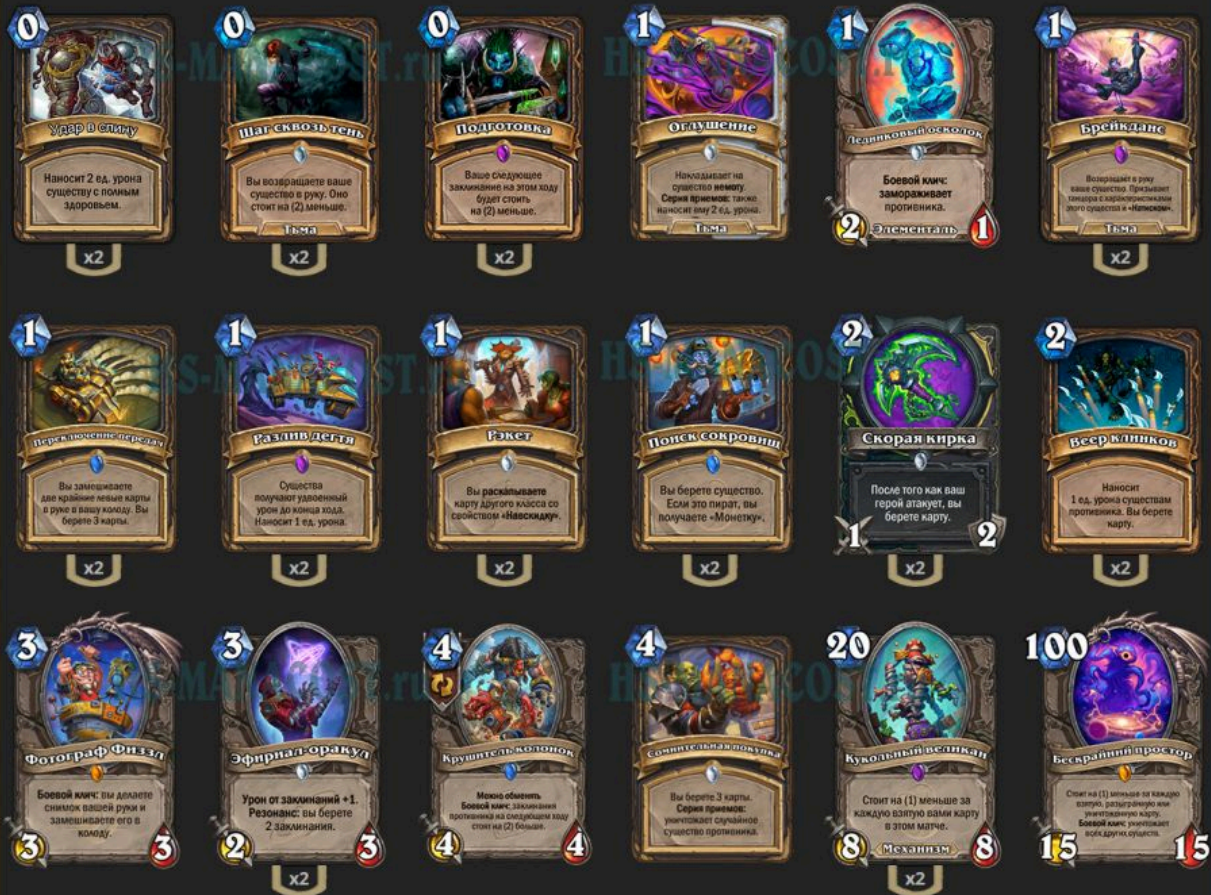
Это классическая сборка Миракл Разбойника, в которой почти нет каких-то технических карт для конкретных матч-апов. Свободные слоты тут заполняет [Поиск сокровищ](#) — просто еще один источник добора без каких-либо особенностей.

Такая дека подойдет для старта ваших изысканий с Миракл Рогой и до момента, когда вы лучше почувствуете локальную мету и сможете адаптировать деку под нее.



Тяжелый Миракл Разбойник

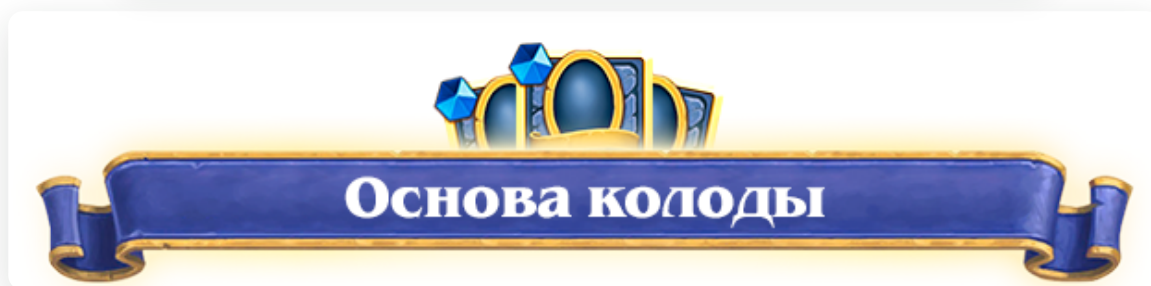
Миракл Разбойник



Такой Миракл Разбойник берет много необычных технических карт. Интересно то, что тут нет Лунокаменного терзателя и Астероидов или Злобжого. Вместо этого Разбойник делает ставку на Бескрайний простор и **Кукольных великанов**. Вы можете замешать в деку много их копий с помощью **Фотографа Физзла** (возвращайте его в руку **Шагом сквозь тень** и **Брейкдансом**) и постоянно генерируйте огромное количество характеристик. В конце концов зачисток не останется даже у самых медленных дек.



[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. В основе Миракл Разбойника сейчас около 26 карт, представленных ниже. Их берут в большинстве ситуаций, а исключают из деки только в редких случаях, если нужно подобрать другой способ победы или экспериментальный набор технических карт. Чаще всего из основы убирают Бескрайний простор, хотя мы делать этого не рекомендуем, легендарка очень сильная и полезная. Разве что у вас пока что нет ее в коллекции.

Основа колоды (26 из 30)



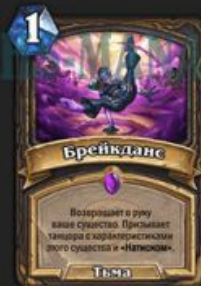
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



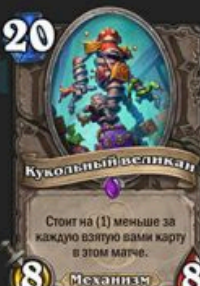
x2



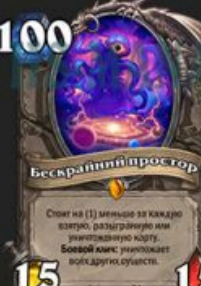
x2



x2



x2



x2



Дополнить основу нужно еще 4 картами. Чаще всего это технические опции, созданные для конкретных матч-апов или типов противников. Хотя есть и универсальные карты, полезны в любой ситуации.

Далее о том, чем дополняют основу колоды.

[к оглавлению](#)



Оглушение — универсальная и почти всегда полезная карта, которую легко использовать в любом матч-апе. Против ДК она уберет предсмертные хрипы или баффы здоровья с юнита, против Паладина поможет в борьбе с **Острокрылом**. Много баффов статов играют Жрецы, сильные эффекты есть у Биг Друида.

Ледниковый осколок — затягивает партию, особенно если противник играет от больших юнитов, как сам **Миракл Разбойник**.

Рэкет — редкая карта, которая дает большой спектр возможностей, хотя и не гарантирует что-то со 100% вероятностью.

Поиск сокровищ — простая карта на добор существа. Пиратов в деке нет, так что Монетки вы не увидите. Но достаточно просто того, что это добор за 1 маны.

Неофитка культа и Крушитель колонок — антиспелл карты, особенно полезные против Разбойников и Паладинов, а также в целом в ситуациях, когда Разбойник ведет по темпу и играет первым номером. Играть их не всегда легко, но порой они в соло приносят победу в партии.

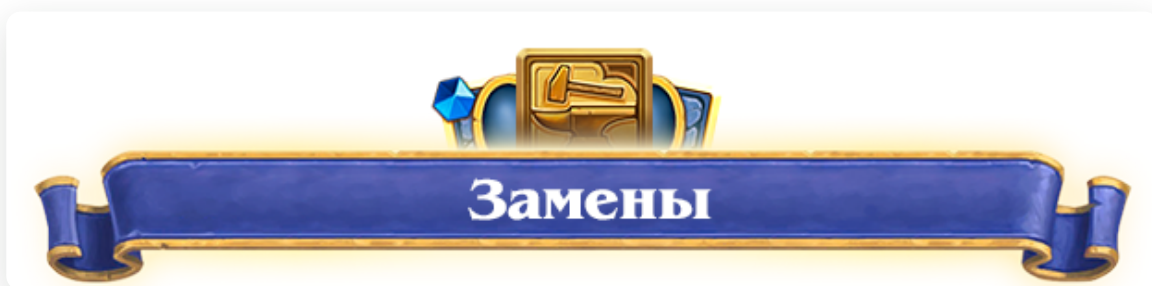
Маг крови Талнос — дополнительный источник урона от заклинаний или для лейтгейм комбинаций или для старта игры, где можно использовать Талноса просто для перебора колоды и баффа одного спелла вроде **Удара в спину**.

Фотограф Физзл — очень тяжелая опция, которая поможет Разбойнику затянуть партию глубоко в лейтгейм и переиграть по выгоде даже самых медленных противников. Можно вернуть в руку **Шагом сквозь тень** и **Брейкдансом** для еще большей выгоды.

Талгат — необычная легендарка, которую можно потестить, если она есть в вашей коллекции. Не делает чего-то имбалансного, просто дает приятную возможность контроля стола.

Честный торговец Жуль — гибкая карта, которая даст источники перебора колоды, взрывного урона или исцеления — вот 3 самые важных Разбойнику функции. Можно вернуть в руку и сыграть боевой клич несколько раз за бой.

[к оглавлению](#)



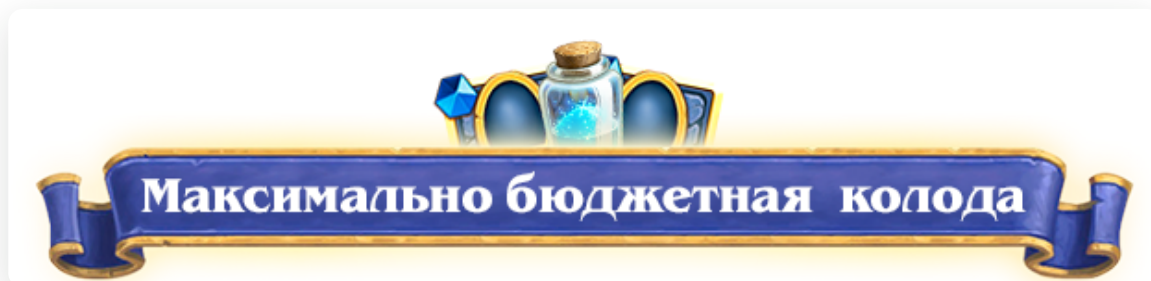
Миракл Разбойник — средняя по цене колода, которую не сделать значительно дешевле. Он не обойдется без нескольких эпиков и легендарок, хотя какие-то из них все же можно убрать из колоды, не убив ее смысла.

- **Подготовка, Маг крови Талнос** — бесплатные карты, которые есть в коллекции всех игроков.
- **Брейкданс** — обязательно создайте две копии этого эпика.
- **Разлив дегтя** — обязательно создайте две копии этого эпика.
- **Злобожог** — обязательная легендарка для классических сборок Миракл Роги. Можно отказаться, только если вы сделаете тяжелую версию, которая играет от стола, хотя эта колода в сумме не будет дешевле, чем обычные.
- **Кукольный великан** — обязательно создайте две копии этого эпика.

● **Бескрайний простор** — сильная легендарка, но все же от нее можно отказаться. Аналога ей нет, так что берите вместо любую другую опциональную карту.

● **Другие дорогие карты** — не нужны Разбойнику.

[к оглавлению](#)

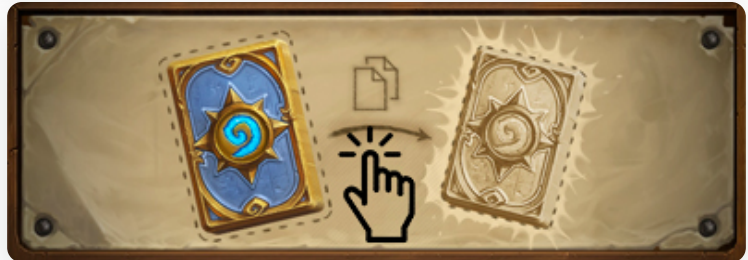


Бюджетный Разбойник

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехим здоровьем.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Подготовка</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Оглушение</p> <p>Накладывает на противника помеху. Серия приемов: также наносит ему 2 ед. урона.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Брейкдайн</p> <p>Возвращает в руку ваше существо. Прибывает лавора с карддриском этого существа в «Манакост».</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Перга почтенно перестан</p> <p>Вы заманиваете для противника меньше карты в руку в вашу колоду. Вы берете 3 карты.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>
 <p>Разлив дегтя</p> <p>Существа получают увеличенный урон до конца хода. Наносит 1 ед. урона.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Поиск сокровищ</p> <p>Вы берете существо. Если это пират, вы получаете «Монетку».</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Маг крови Галнос</p> <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>	 <p>Скорая кирка</p> <p>После того как ваш герой атакует, вы берете карту.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Всерклинков</p> <p>Наносит 1 ед. урона существам противника. Вы берете карту.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Лупокаменный сертател</p> <p>Боевой маг: заманивает в вашу колоду 2 астрала, которые наносят случайному противнику 2 ед. урона при запуске.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Эфирный оракул</p> <p>Урон от заклинаний +1. Резонанс: вы берете 2 заклинания.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Крушите льдополюс</p> <p>Можно обменять боевой маг: заклинания противника на следующем ходу стоят на (2) больше.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Сомнительная похушка</p> <p>Вы берете 3 карты. Серия приемов: уничтожает случайное существо противника.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	 <p>Злобжог</p> <p>В конце вашего хода увеличивает вашу «Изобретения». Боевой маг: заманивает в вашу колоду 3 «Изобретения».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Кукольный веселкан</p> <p>Стоит на (1) меньше за каждую взятую вами карту в этом матче.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	



4860 








Миракл Рогу не сделать значительно дешевле, без пробле отказаться можно только от Бескрайнего простора. Зато уже такая колода за 4860 чародейной пыли очень эффективна и может легко привести вас в Легенду и даже в топы рейтинга. Можно играть без Бескрайнего простора вовсе, хотя мы все же рекомендуем скрафтить его, потому что и другие деки в мете пользуются этой сильной легой.


[к оглавлению](#)




Муллиган Миракл Разбойника очень простой. Чаще всего вы будете искать только 3 лучшие карты на старте партии вне зависимости от класса противника. Такой подход уже не будет ошибкой. Хотя свои нюансы и тонкости все же есть: порой нужно оставить другие карты, а еще важно правильно муллиганить вокруг [Переключения передач](#). Подробнее об этом дальше.



-  **Скорая кирка** — оставляйте всегда и в любом количестве
-  **Эфириал-оракул** — оставляйте всегда и в любом количестве
-  **Переключение передач** — оставляйте всегда и в любом количестве. Если оставляете, то играйте на первый ход. А раз так, что две самые левые карты на вашем муллигане должны быть плохими для старта (всё кроме того, что названо в этом разделе). То есть под [Переключение передач](#) нужно муллиганить наоборот, оставляя в руке плохие карты, чтобы замешать
-  **Удар в спину** — оставляйте с хорошей рукой при встрече с темповыми противниками. Обычно оставляют с Эфириалом-оракулом.
-  **Подготовка** — оставляйте с Сомнительной покупкой против темповых колод или просто с хорошей рукой.

 **Сомнительная покупка** — оставляйте с **Подготовкой** против классов, которые играют со стола

 **Неофитка культа** — можно оставить против Друида и Воина.

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



Рыцарь смерти: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Удар в спину.

Охотник на демонов: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач, Подготовка, Сомнительная покупка, Удар в спину.

Воин: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Неофитка культа.

Паладин: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Подготовка, Сомнительная покупка.

Охотник: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Подготовка.

Друид: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач, Неофитка культа. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Разбойник: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач.

Шаман: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Удар в спину, Подготовка.

Маг: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Жрец: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач. С хорошей рукой — Удар в спину, Сомнительная покупка.

Чернокнижник: Скорая кирка, Эфириал-оракул, Переключение передач.

[к оглавлению](#)



ОСНОВЫ ГЕЙМПЛЕЯ

Как работает колода

Миракл Разбойник — сложная и необычная комбо колода, которая играет и от стола, и от взрывного урона. В распоряжении Роги есть способы генерации огромных статов, массовые и точечные зачистки стола, а также большое количество взрывного урона.



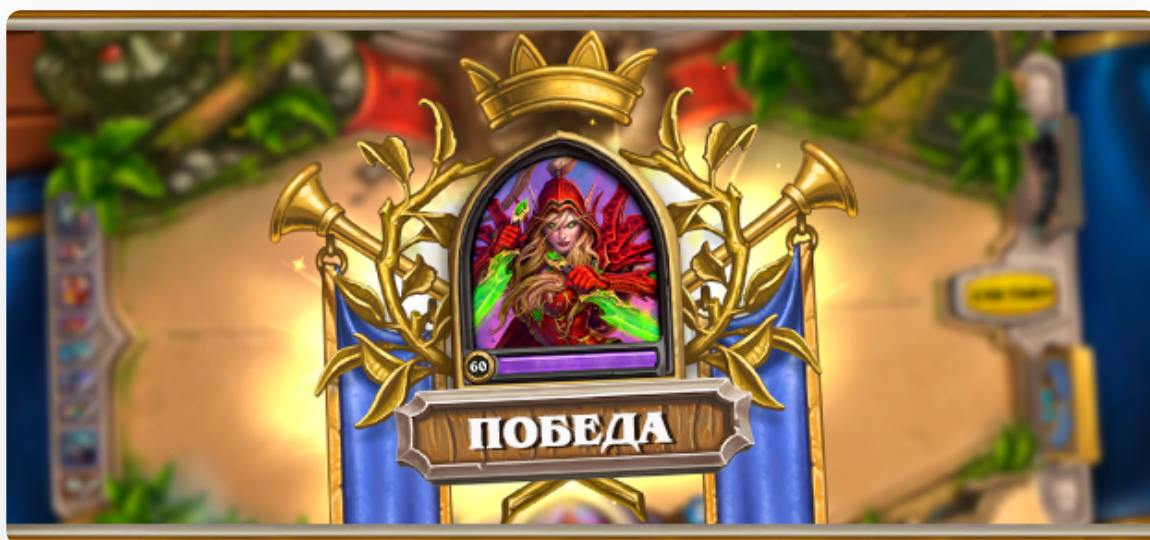
Но как бы Разбойник ни шел к победе, он всегда будет делать это через очень быстрый

перебор колоды. В этом главная фишка деки: карты добирать надо постоянно и уже к 6-8 ходам приходится к усталости. Это нормально: многие карты и синергии в деке становятся куда сильнее, когда в колоде не остается карт. Способов добора карт в деке очень много, надо только успевать освобождать руку. Хорошо то, что большинство карт в деке стоят 0-2 маны.



Со стола Разбойник давит за счет [Кукольных великанов](#) и реже с помощью Бескрайнего пространства. А главные источники взрывного урона — Лунокаменный терзатель и Злобожог, замешивающие в деку наносящие урон спеллы. Эти спеллы станут куда сильнее, когда карты в деке не останетса. Все их можно будет добрать за один ход и баффнуть уроном от заклинаний (Эфириал-оракул или [Маг крови Талнос](#)).

После нерфов **Сони Водопляс** **Миракл Разбойник** избавился от тяжелых способов победы с несколькими **Злобозогами** и **Негодяем из песочницы**. Теперь ОТК комбинации на огромное количество урона стали куда реже, но это и хорошо. **Миракл Разбойник** — **в первую очередь темповая колода**, которая давит разными путями и старается просто сделать всё очень быстро — куда быстрее своего противника, который попросту не успеет отвечать на стол **Роги** и восстанавливать здоровье. Поэтому в деке так хорошо смотрятся **Нефитка культа** и **Крушитель колонок**, которые еще сильнее развивают преимущество **Роги** в темпе.



Способы победы

Чаще всего **Разбойник** использует несколько способов победы — одновременно или по очереди. Далее разберем каждый из них.

1. **Кукольные великаны**



Чаще всего эту комбинацию **Разбойник** может перевернуть на бй ход. К этому моменту вы доберете достаточно карт из деки, чтобы удешевить **Кукольных великанов** до 0 маны.

Играйте на них **Брейкданс**, чтобы призвать 8/8 натиски и снова выставляйте **Кукольных великанов**.

В ход вы успеете сыграть и другие карты, в идеале **Неофитку** культа или **Крушителя колонок**, чтобы оппоненту было сложнее зачистить стол массовой атакой.

Такие комбинации часто приносят победу в партии, особенно если вы встретились не против тяжелой контроль колоды с массовыми зачистками. Хотя и против них такие ходы хорошо работают. Пару **Брейкдансов** можно оставить на других юнитов, если вы боитесь массовой зачистки и не можете как-то остановить ее.

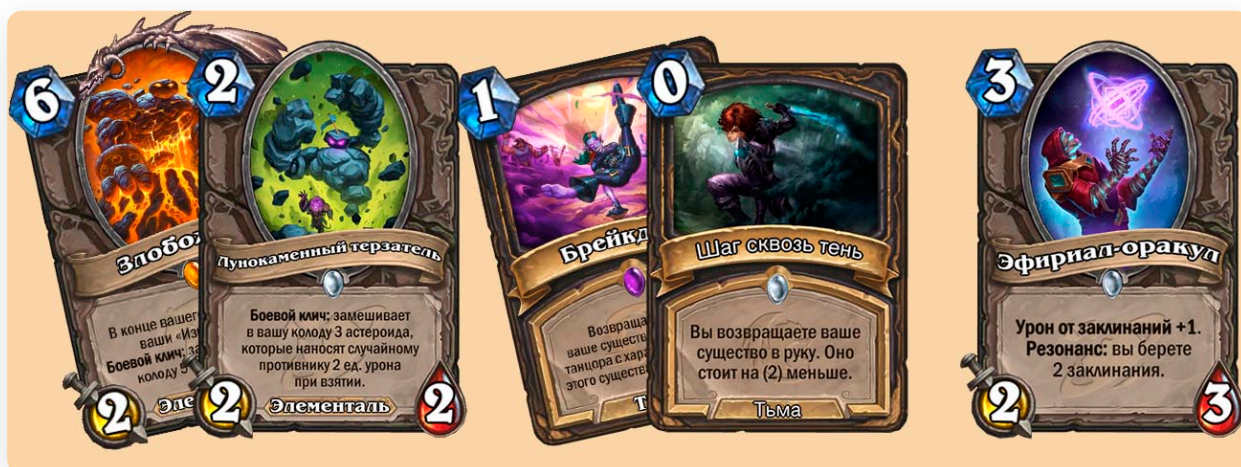


2. Всё в Бескрайних просторах



Тяжелый способ победы, но всё же достаточно эффективный. Тут идея в том, чтобы несколько ходов подряд играть бесплатный Бескрайний простор. Возвращайте легендарку в руку Брейкдансом или Шагом сквозь тень. После Бескрайнего простора старайтесь сыграть и других юнитов, чтобы сделать жизнь оппонента сложнее.

3. Извержения и Астероиды



Самая вариативная комбинация, которая может нанести разное количество взрывного урона, а еще зачистить стол.

Идея в том, чтобы играть Злобозога и Лунокаменного терзателя с пустой или близкой к пустой колоде. И повторять их боевые кличи с помощью Брейкданса и Шага сквозь тень. Далее в бой вступают источники урона от заклинаний (Эфириал-оракул и Маг крови Талнос), которые баффнут заклинания и позволят нанести огромный урон столу противника.

Если вы атакуете только Астероидами, старайтесь в начале хода сыграть Бескрайний простор, чтобы убрать с вражеской половины стола всех юнитов — и оставить Астероидам только вражеского героя.



Интересная ситуация со **Злобозогом**. С одной стороны, его хочется вернуть в руку, чтобы сыграть боевой клич несколько раз за бой. Но с другой стороны, тогда он не баффнет Извержения своим эффектом конца хода и они нанесут не так много урона. Порой Злобозога используют только для зачистки стола и выживания, а ОТК комбинацию в конце проворачивают только Астероидами. По крайней мере это справедливо в медленных матч-апах. В темповых или при активном давлении можно просто сыграть Злобозога в темп или залеталить противника только Извержениями.

4. Противник не может сыграть заклинания



Это не всегда самостоятельный способ победы, но все же порой хватает и этого. Всё зависит от матч-апа, а также от ваших таймингов. Например, эти эффекты могут

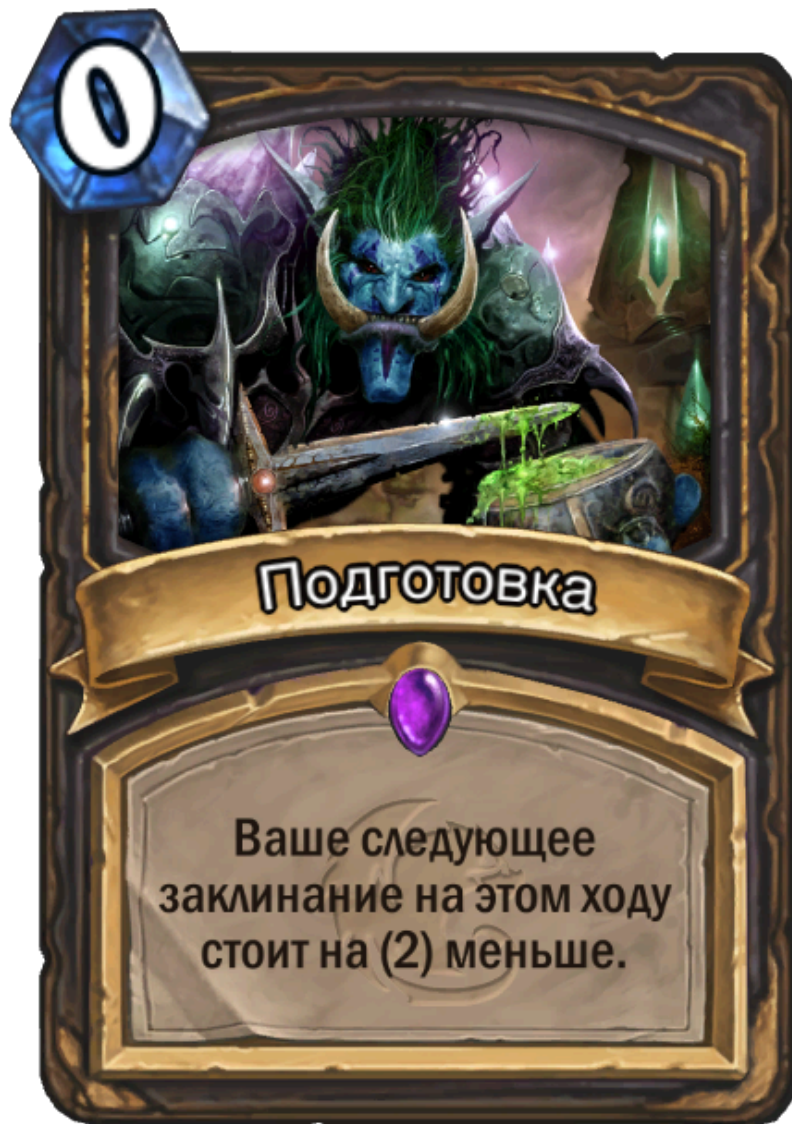
похоронить Разбойника на оружии, Линесса Паладина, других Миракл Разбойников и Биг Друидов.

Идея простая: играйте этих юнитов перед ходами с ключевыми заклинаниями и комбинациями противника. Возвращайте их в руку и играйте снова на следующие ходы. Параллельно генерируйте другие характеристики и давите взрывным уроном.

Реализация ключевых карт

В этом разделе мы обсудим самые важные карты Миракл Разбойника и правильные способы их реализации.

Подготовка



Чаще всего Разбойник играет [Подготовку](#) вместе с [Сомнительной покупкой](#). Другая популярная синергия — [Веер клинков](#).

Но не бойтесь играть [Подготовку](#) с заклинаниями за 1 маны просто для того, чтобы освободить руку, добрать больше карт или сыграть в темп.

Нет смысла экономить [Подготовку](#) для каких-то комбинаций в мид и лейтгейме. Чаще всего spell используют на 2-4 ходах или позднее сразу, как только он заходит в руку.

Шаг сквозь тень



Любой боевой клич полезно вернуть в руку с помощью **Шага сквозь тень**, а еще одна важная цель — Эфириал-оракул.

Важно понимать, как вы планируете победить в конкретных матч-апах и ситуациях. Например, против самых медленных колод надо оставить эффекты возврата в руку для Лунокаменного терзателя. А если вы играете первым номером, то полезно вернуть в руку **Неофитку культа** или **Крушителя колонок**, чтобы сыграть их еще раз на следующий ход.

Эфириала-оракула возвращают в руку, если это единственный источник урона от заклинаний, который остался в деке или это единственный источник перебора колоды,

который сейчас есть в руке.

Брейкданс



Способы применения в принципе те же самые, хотя свои особенности есть. **Брейкданс** выгодно играть на **Кукольного великана** и Бескрайний простор для генерации больших характеристик. А дешевые дропы уже не будут такими темповыми и выгодными. Хотя всё еще вернуть в руку можно всё то же и по тем же причинам, как в случае с **Шагом сквозь тень**.

Переключение передач



Очень мало причин не играть это заклинание. Даже если два левых слота очень важны и нужны. Хотя обычно это не так. Нужные и важные карты вы тут же используете, а если что-то надо поддержать в руке несколько ходов, значит это уже не так уж и важно. Можно замешать в деку и достать чуть позднее. В любом случае Рога так быстро перебирает колоду, что найдет карты, которые замешает.

Разлив дегтя



Если противник не играет от существ на столе или у вас слишком много карт в руке, тратьте этот спелл просто для того, чтобы нанести 1-2 урона герою противника, активировать серию приемов или резонанс других карт. Не надо экономить и держать это заклинание в руке слишком долго.

Разлив дегтя всегда наносит по существам 2 урона и очень хорошо работает с уроном от заклинаний. А еще две копии **Разлива дегтя** стакаются, так что всё будет наносить x4 урона.

Ваши существа тоже получают увеличенный урон.

Веер клинков



Та же история, что и с [Разливом дегтя](#): играйте spell просто так, если нет способа потратить 2 маны эффективнее. Даже если речь идет о темповых матч-апах, часто выгоднее перебирать деку, чем копить массовую зачистку в руке.

Скорая кирка



Играйте как можно быстрее и бейте всегда, когда в руке есть достаточно места для карты. Только один последний заряд можно сэкономить для реализации ОТК комбинации, если вы ее уже готовите и партия близка к завершению. Но и тут не должно быть дольше 1 хода для простоя.

Эфириал-оракул



Не бойтесь играть в начале партии просто для перебора колоды, если других способов добора нет. Возвращайте в руку только вторую копию Эфириала-оракула для того, чтобы позднее проверить ОТК комбинацию с его помощью. Первую копию Эфириала-оракула возвращают в руку в случае, если там нет других источников добора.








Сомнительная покупка



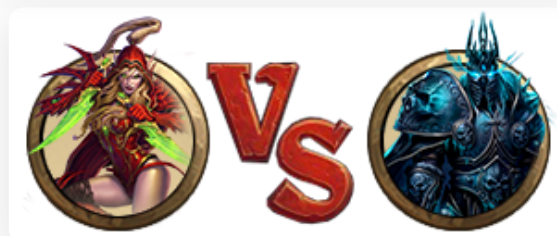
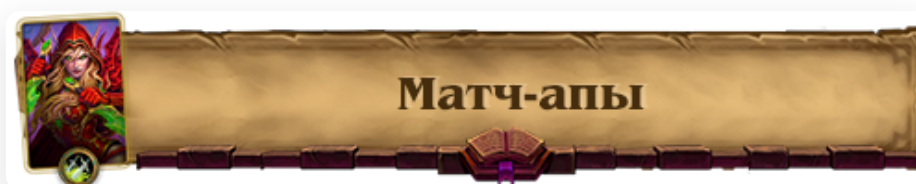
Чаще всего играют через [Подготовку](#), начиная со 2 хода и позднее. Не нужно ждать огромных или даже средних целей для этого заклинания. Не бойтесь убирать со стола даже мелких юнитов, все-таки спелл нужен во многом для перебора колоды.

Без серии приемов заклинание используют редко, хотя и такое возможно в матч-апах, где нет акцента на контроль стола.

[к оглавлению](#)

- 
Монетку Разбойник чаще всего использует или для активации серии приемов, или для активации резонанса, или просто для того, чтобы освободить место в руке. Четкого применения этому spellу нет.
- 
Оглушение можно играть и без активации серии приемов: эффект немоты часто важнее, чем 2 урона.
- 
 Постоянно следите за **количеством карт в руке** и старайтесь не перебирать их. Хотя иногда это невозможно и каких-то топдеков вы лишитесь. В большинстве ситуаций ничего критичного в этом нет: все карты можно заменить. Но все же старайтесь вовремя скидывать из руки ненужные карты, например **Удар в спину**, **Веер клинков** и т.д.
- 
 Не играйте **Кукольных великанов** за дорого: чаще всего их ставят только бесплатно или хотя бы за 1-2 маны. Пока **Кукольные великаны** еще что-то стоят, продолжайте прокручивать колоду.
- 
Лунокаменного терзателя можно ставить в темп в начале партии только в темповых матч-апах, где вы победите от стола или Злобозогом. В медленных матч-апах держите Лунокаменного терзателя до финала партии.
- 
 Следите за тем, **что осталось в вашей колоде**. Это особенно важно, потому что вы замешиваете в деку Астероиды и Извержения, которые станут ключевым способом победы. Важно точно знать, сколько этих spellов там осталось и сколько урона они нанесут. Еще следить за составом деки важно из-за эффектов Эфириала-оракула и **Поиска сокровищ**. Они не всегда доберут что-то из деки.
- 
 Используйте свойство обмена **Крушителя колонок**, когда остается свободная мана. Юнит далеко не всегда нужен в руке: порой он слишком дорог, порой он бесполезен в матч-апе. А обмен всегда полезен: это удешевление **Кукольного великана**, Бескрайнего простора и в целом продвижение колоды.

[к оглавлению](#)



Радужный Рыцарь смерти

Старайтесь сыграть **Неофитку культа** или Разрушителя колонок перед 6 ходом противника, чтобы заблокировать Пробитый шлюз. Это самое важное заклинание в деке Радужного ДК, которое вы бы хотели отложить или вовсе не дать противнику скастить

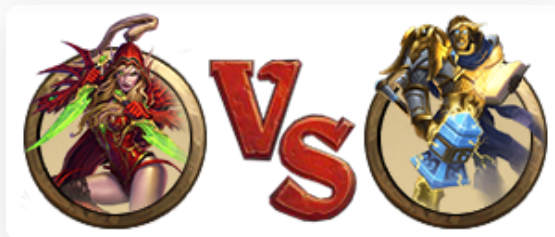
его. Еще ДК может получить много здоровья с **Примаса**, но это не должно останавливать вас от розыгрыша тяжелых юнитов.

У Рыцаря смерти часто будет **Ментальный техник**, поэтому в ход с розыгрышем пары **Кукольных великанов** играйте только одну копию **Брейкданса**, оставляя на столе трех юнитов. Этого уже достаточно для весомого давления, тем более Рыцарю смерти сложно будет ответить на такой стол до 10 хода. Старайтесь тут же ответить на Грызню и Глота каким-либо способом.



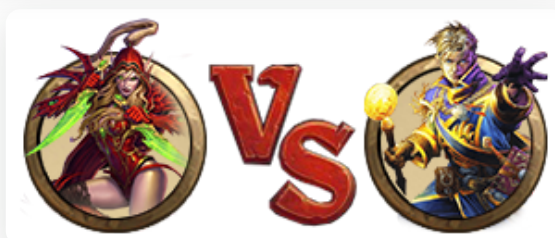
Миракл Разбойник

Зеркальный матч-ап — гонка в переборе колоды и реализации разных способов победы. Готовьте ход с **Кукольными великанами**, а если оппонент играет его раньше, отвечайте парой **Разливов дегтя** с другими источниками урона. Не забывайте, что у противника нет исцеления, так что любой источник урона особенно важен — даже в начале партии ищите возможности стукнуть силой героя или мелким юнитом. Конечно, очень важны **Неофитка культа** и **Крушитель колонок**, которых можно сыграть в любой ход, разве что не перед шестым ходом оппонента, когда выходит Злобожог.



Линесса Паладин

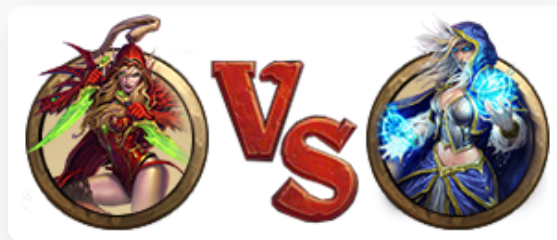
Еще один матч-ап, где очень важны **Неофитка культа** и **Крушитель колонок**. Но сыграть их достаточно сложно: делайте это за ход до своего летала или по крайней мере за ход до того, как вы можете умереть. Надо заблокировать ключевой ход с Солнцелюбивой Линессой и Монетками. До этого момента важны все зачистки стола, которые станут гарантом вашего выживания. А с помощью **Кукольных великанов** можно поставить противнику шах и мат, потому что ответов на 8/8 юнитов в деке Пала почти нет.



Жрецы

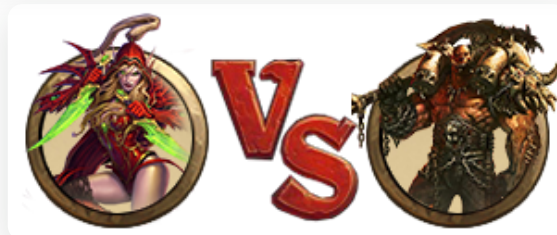
В матч-апе с Дракон Жрецом важно держать контроль над столом и грамотно реализовывать ключевые зачистки стола. Сделав это, вы без проблем добьете Жреца в мид и лейтгейме. Заклинаний у противника немного, все они дешевые, часто используются для зачистки стола. Так что играйте **Неофитку культа** и **Крушителя колонок** в моменты, когда захватили стол или просто в любой удобной ситуации с 3+ хода.

В матч-апе с Рено Жрецом заклинаний куда больше, играть блоки спеллов можно в любой удобный момент. Вы в любом случае часто помешаете противнику. Игру можно затягивать, потому что исцеления и брони у Рено Приста не так много, но в лейтгейме появятся неудобные карты вроде **Громовержца**, **Спасительницы Элизы**, **Йогг-Сарона Освобожденного** и **Одинокого рейнджера Рено**.



Элем Маг

Играйте темпово и убирайте со стола всё, что видите. Постарайтесь оставить **Веер клинков** с любым баффом для ответа на **Разливающегося огнеплеска**. Чем меньше урона от ранних существ вы получите, тем с меньшей вероятностью умрете от взрывного урона.



Контроль Воин

Играйте **Неофитку культа** перед третьим ходом Воина, чтобы заблокировать Новые высоты. Это особенно важно сделать, что Воин оставил на муллигане какую-то карту. Дальше Неофиткой и **Крушителем колонок** блокируйте массовые зачистки в ходы, когда вы поставите что-то на стол. Еще можно остановить 8 ход Воина, в который тот играет **Водопой** или **Сон** под звездами.

У Воина будет много брони, так что старайтесь реализовать самые жадные комбинации взрывного урона, а свои ходы с **Кукольными великанами** закрывайте **Неофиткой культа** или **Крушителем колонок**.



Спасибо за внимание, до скорых встреч!