

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Разрушитель меты Квест Разбойник Бумного дня. Гайд по архетипу.

29.08.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Квест Разбойник Бумного дня

Свободный просмотр



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

** Статья в свободном просмотре*

Герой сегодняшней статьи пережил многое за последние полтора года: его любили и ненавидели, нерфили дважды, и никто уже не верил, что Квест Разбойник вновь покорит лидер. Но это все же произошло.

В последнем [мета-отчете от Vicious Syndicate](#) Квест Разбойник был назван разрушителем меты, и неспроста: архетип без шансов обыгрывает любую не агро колоду, включая популярнейших Охотника на предсмертных хрипах, [Малигос Друида](#), Четного Чернокнижника. И пусть статистика говорит о невыгоднейших матч-апах с быстрыми архетипами, профессиональные игроки утверждают: они не так уж и плохи. По крайней мере ситуация стала намного лучше в сравнении с прошлыми метами.

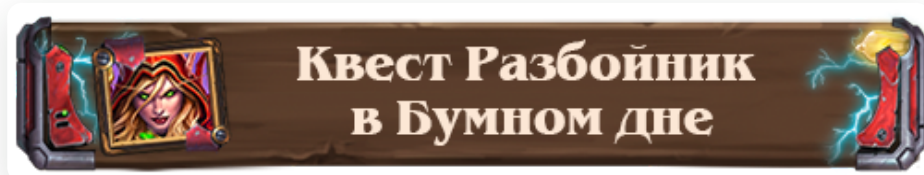
Квест Разбойник – отличный выбор для ладдера, с его помощью топа легенды достигали Orange, Zalaе, uya, Uberer, Gaboumme и многие другие. Этой колодой лучше всего играть в легенде и на предлегендарных рангах, где мета медленнее, то есть благоприятнее. Но если вы не близки к ним, это не значит, что о Квест Разбойнике можно забыть. Хорошие матч-апы есть везде, а многие невыгодные не столь безнадежны, как может показаться с первого взгляда.

Квест Разбойник не так популярен на низких рангах не потому, что он слаб и безнадежен, а потому играть им тяжело. Это один из самых трудных архетипов в Hearthstone, с которым не могут правильно управиться даже многие игроки из легенды.

Этот гайд расскажет все, что нужно знать о Квест Разбойнике: вы найдете популярные и экспериментальные колоды, узнаете о типовых ошибках на муллигане, изучите основы стратегии, геймплея, основных матч-апов и многое другое.

Разделы гайда:

- *Квест Разбойник в Бумном дне (Что изменилось / Положение в мете / Стоит ли играть им)*
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные карты*
 - *- Замены*
 - *- Бюджетный Квест Разбойник*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
 - *- Каким существом выполнять квест*
 - *- Что делать после выполнения квеста*
- *Стратегия игры*
 - *- 17 советов, о которых должен знать каждый*
- *Матч-апы*
- *Заключение*
-



Квест Разбойник в проекте Бумного дня обзавелся всего лишь одной новой картой – *Озорной изобретательницей*. Существо используется почти всеми метовыми колодами, но для Квест Разбойника особенно сильно.

Самая трудная игровая стадия – начало партии, в это время Квест Разбойник отчаянно ищет ресурсы для выполнения легендарной задачи. *Озорная изобретательница* редко

помогает выполнить [Подземные пещеры](#), но с ее помощью Разбойник выигрывает много времени. Более того, после розыгрыша Средоточия кристалла [Озорная изобретательница](#) сильна и в защите, и в нападении.

Но едва ли Квест Разбойник стал силен исключительно из-за [Озорной изобретательницы](#). Дело, как и всегда, в самих [Подземных пещерах](#): как бы разработчики ни нерфили их, сама механика остается неизменной. В Hearthstone появляется все больше дешевых существ, и каждое из них потенциально может стать слишком сильным в синергии с легендарной задачей Валиры.

Все, что нужно Квест Разбойнику, — благоприятные условия в мете: побольше медленных колод и поменьше агро. В Проекте Бумного дня долго царили агро архетипы: Зоолок, Нечетный Разбойник, но игроки быстро нашли колоды, способные остановить агрессию. Их Квест Разбойник и «контрит».

После второго нерфа [Подземных пещер](#) в мае 2018 года Квест Разбойник стал медленнее: между 5/5 существами и 4/4 существами огромная разница. Сейчас даже после выполнения легендарной задачи партии могут затянуться, поэтому Квест Разбойники становятся тяжелее, дабы не проседать на поздних этапах. В почти всех вариациях архетипа появляется [Валира Иссохшая](#).



Квест Разбойник великолепно чувствует себя в мете Проекта Бумного дня. Архетип почти автоматически выигрывает при встрече с любым Воином, медленными Чернокнижниками, [Дрыжеглот](#) Шаманом, Мидрейндж Шаманом, Жрецами, не агрессивными Разбойниками, Биг Спелл Магами, Охотниками на предсмертных хрипах и всеми медленными Друидами.

Слабые матч-апы, как и всегда, с агрессивными колодами: Зоолоки, Нечетные Разбойники, Темпо Маги, Нечетные Паладины, Токен Друиды, Четные Шаманы. Если вы играли Квест Разбойником в прошлых метах, вы помните, что любую агро колоду обыграть получалось крайне редко. Сейчас ситуация изменилась: темповые матч-апы все еще трудны и невыгодны, но Квест Разбойнику не нужно сдаваться на первом же ходу: шансы на победу есть и благодаря [Озорной изобретательнице](#), и благодаря другим защитным инструментам и способам борьбы за стол.

Вопрос: *стоит ли мне играть Квест Разбойником?*

Ответ: прежде, чем принять решение, вам необходимо четко понимать, что Квест Разбойник – сложная и ситуативная колода. Чтобы стабильно побеждать ею, необходимо набраться опыта и понимания основных принципов игры – с последним поможет этот гайд, но опыта набраться сможете только вы.

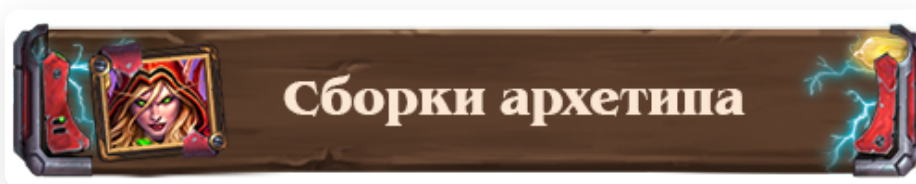
Более того, даже знающие игроки не всегда выбирают Квест Разбойника для ладдера: он крайне силен, если в мете мало агро колод, но на вашем ранге могут попадаться только они. В этом случае брать Квест Разбойника не стоит.

Зато, если у вас есть Квест Разбойник и какая-либо хорошая в агро матч-апах колода (Нечетный Воин, Токен Друид, Спелл Охотник, Нечетный Паладин), вы готовы к любым вызовам ладдера. Переключайтесь между ними в зависимости от ситуации: много контроля – берите Квест Разбойника, много агро – другую названную выше колоду. С таким набором легко добраться до легендарного ранга и выше.

Важно ответить не только на вопрос «стоит ли играть Квест Разбойником», но и на вопросы «как им играть?» и «какой колодой играть?». Об этом вы узнаете далее.

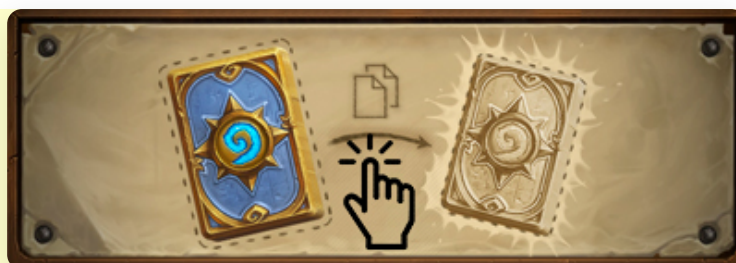
В разделе «Сборки архетипа» вы найдете лучшие колоды класса, а «Вопросы декбилдинга» научат адаптировать Квест Разбойника под мету и вашу коллекцию карт.

Последующие разделы гайда поведают о сложном и запутанном геймплее Квест Разбойника: вы узнаете, что искать в стартовую руку, основные элементы стратегии и специфику конкретных матч-апов.



Сборок Квест Разбойника немного: большая часть игроков обращается к классической версии архетипа с [Валирой Иссохшей](#), [Озорной изобретательницей](#) и другими знакомыми всем картами. Если эксперименты и ведутся, то заменяются чаще всего 1-2 карты в пользу преимущественно анти-агро опций.

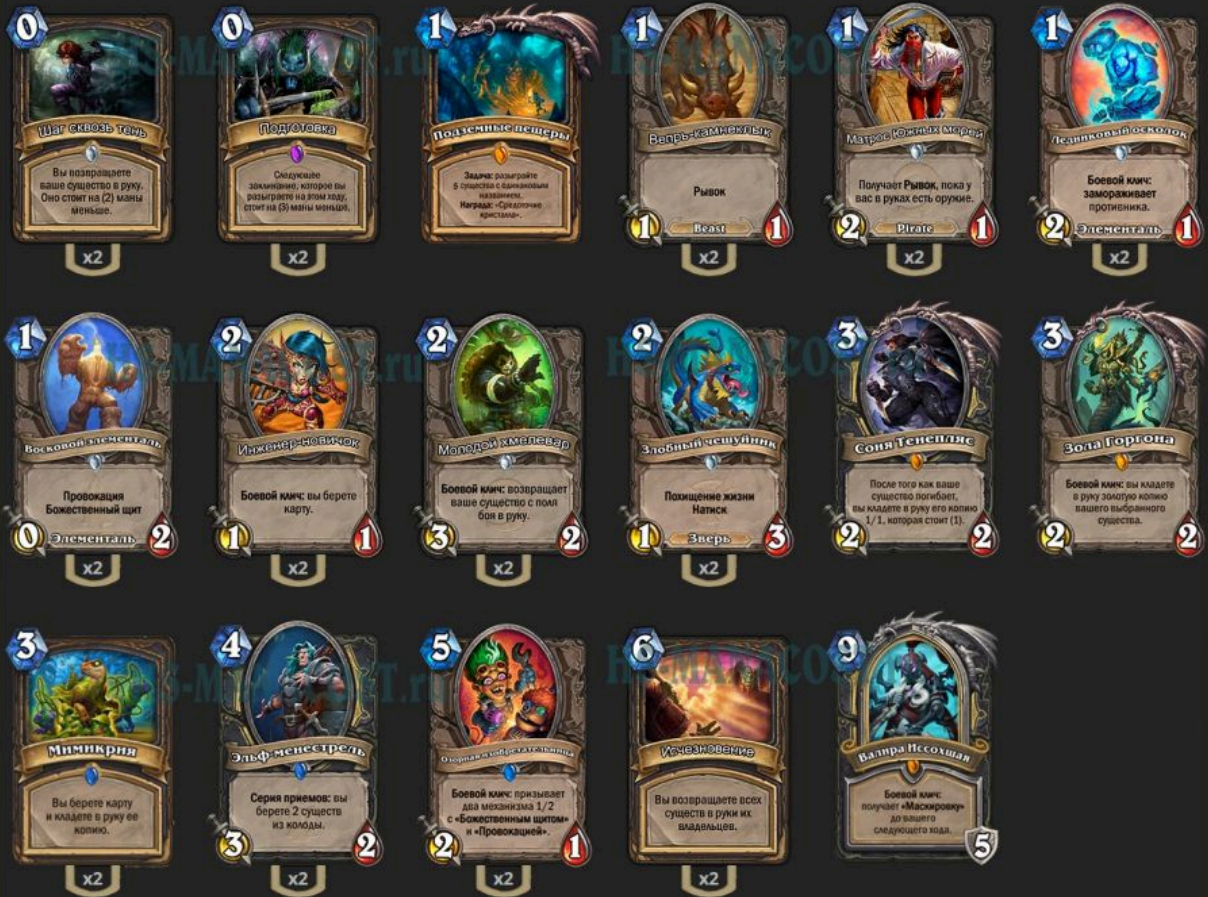
Далее вы найдете самую распространенную и пока что сильнейшую версию Квест Разбойника, которой неоднократно были покорены высшие строчки легенды, а также другие куда менее популярные, но примечательные версии колоды.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Квест Разбойник от Orange



















Квест Разбойник от Orange




Классическая сборка Квест Разбойника, которой в топ-3 легенды с 93% побед попал Orange (счет: 25 побед и 2 поражения). Ожидайте эту версию при встрече с Квест Разбойником в ладдере – она намного популярнее остальных.


Квест Разбойник от Uberer

Квест Разбойник от Uberer


 0 Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше. x2	 0 Сделайте заклинание, которое вы разыграете на этом ходу, стоит на (3) маны меньше. x2	 1 Завла: разыграйте 6 существ с базовыми значениями. Награда: «Средоточие кристаллов». 1 Beast 1	 1 Рынок 1 Beast 1	 1 Получает Рынок, пока у вас в руках есть оружие. 2 Pirate 1	 1 Боевой клич: замораживает противника. 2 Элементаль 1
 1 Провокация Божественный щит 0 Элементаль 2	 2 Боевой клич: вы берете карту. 1 1	 2 Боевой клич: возвращает ваше существо с полн бое в руку. 3 2	 2 Положение жизни Натиск 1 Зверь 3	 3 Вы берете карту и кладете в руку ее копию. 2	 3 После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1). 2
 3 Боевой клич: вы кладете в руку заклятое копия вашего выбранного существа. 2 2	 3 Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту. x2	 4 Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды. 3 2	 5 Боевой клич: призывает для мимикрии 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией». 2 x2	 6 Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев. x2	 9 Боевой клич: получает «Маскировку» до своего следующего хода. 5



MANACOST
kolodaheartstone.ru



8080





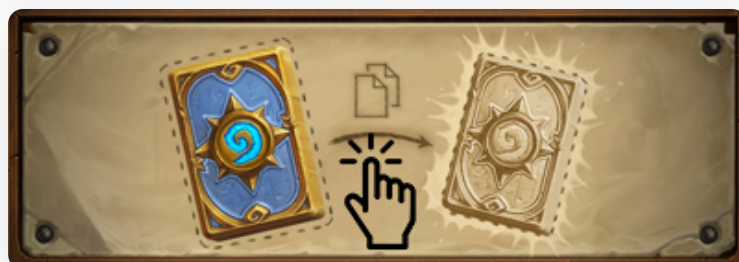
Версия из топ-1 легенды берет два **Веера клинков** для улучшения агро матч-апов. В жертву приносятся одна копия **Мимикрии** и **Эльфа-менестреля**.

Берите эту колоду, если встречаете много Нечетных Паладинов, Зоолоков и других быстрых архетипов.

Также относительно распространена похожая колода, в которой вместо **Веера клинков** — **Удар в спину**. Но готовьтесь к тому, что такая замена уменьшит количество добора и стабильность в контроль матч-апах.

Квест Разбойник от Gaboumme

Квест Разбойник от Gaboumme



Gaboumte из топ-2 легенды решил, что ему необходим ремувал оружия: **Кислотный слизнюк** используется вместо одной **Мимикрии**. В остальном сборка идентична классике.

Квест Разбойник от Zarathustra

Квест Разбойник от Zarathustra

0	0	1	1	1	1
Шаг сквозь тень	Подозреваемый	Подземные пещеры	Матрос Южных морей	Ледяной осколок	Божья эссенция
Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.	Ссылаешь заклинание, которое вы разыгрываете на юном ладу, стоит на (5) маны меньше.	Заклин: разыгрывает 5 существ с базовыми значениями. Названия: «Серебряные кристаллы».	Получает Рынок, пока у вас в руках есть оружие.	Боевой клич: замораживает противника.	Провокация Божественный щит
x2	x2		x2	x2	x2
2	2	2	3	3	3
Инженер-новичок	Молодой хмельвар	Зловный чешуйник	Вояк клингов	Соля Тенепляс	Золотая Горгона
Боевой клич: вы берете карту.	Боевой клич: возвращает ваше существо с поля боя в руку.	Пожизненно жизни Натиск	Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.	После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).	Боевой клич: вы кладете в руку золотую копию нашего вымышленного существа.
x2	x2	x2		x2	x2
3	3	4	5	6	
Мимикрия	Микроконтроллер	Эльф-менестрель	Осторожно! Обработка данных	Исчезновение	
Вы берете карту и кладете в руку ее копию.	Боевой клич: призывает двух микроботов 1/1.	Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды.	Боевой клич: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».	Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.	
x2	x2	x2	x2	x2	

HEARTHSTONE
MANACOST
rolodahearthstone.ru

6760

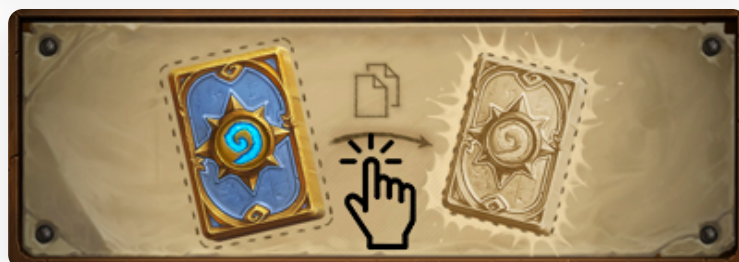


Версия Zarathustra из топ-7 легенды использует не только [Веер клинков](#), но и [Микроконтроллер](#) – существо великолепно после выполнения легендарной задачи, но интересные ходы с ним можно совершать и ранее.

Колода отказывается от [Вепрей-камнеклыков](#) и [Валиры Иссохшей](#), что многим кажется неоправданной жертвой в пользу ситуативных и экспериментальных карт. Поэкспериментируйте с этой версией при желании, но классика почти во всех ситуациях проявит себя лучше.

Квест Разбойник от Zalaе

Квест Разбойник от Zalae



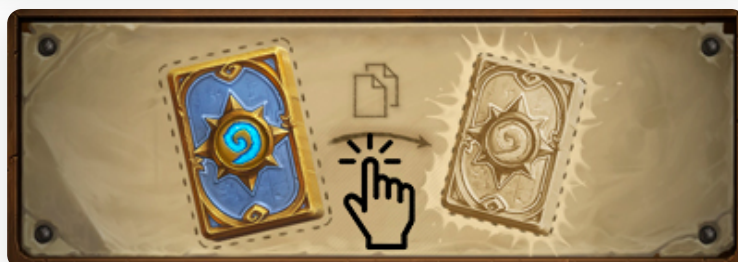
Zalae решает сделать ставку на агро матч-апы, так в его версии есть не только **Веер клинков**, но и неожиданные для противника **Ментальные техники**. Такая колода хороша для агрессивной меты, но из-за эффекта неожиданности может вырвать победу и в других матч-апах.

В колоде вовсе нет **Мимикрии** и **Эльфов-менестрелей**.

Квест Разбойник от Rhoast

Квест Разбойник от Rhoast

<p>0</p> <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Подготовка</p> <p>Сожгите заклинание, которое вы разыграете на этом ходу, стоит на (3) маны меньше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Подземные вешеры</p> <p>Зачем разыгрываю с существом с безумными намерениями. Когда: «Средоточие кристалла».</p> <p>Рынок</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Вадрь-каменьчуг</p> <p>Рынок</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Матрос Южных морей</p> <p>Получает Рынок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Pirate</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Огневичок</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Инженер-новичок</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Пещерная блес-твишпила</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Злобный чешуяник</p> <p>Позиционируйте жизни Натиск</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Соня-Тенепяса</p> <p>После того как ваше существо погибнет, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Зона Горгоня</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку золотую копию нашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Пыльный элементаль</p> <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку двух элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Некривый клинок</p> <p>Предсмертный крик: заставляет работать «Предсмертный крик» вашего случайного существа.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Повелитель песков</p> <p>Боевой клич: вы берете элементалей из колоды.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Оторванная судьба</p> <p>Боевой клич: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Исчезновение</p> <p>Вы возвращаете всех существ в руке их владельцам.</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Валфра-Иссохшая</p> <p>Боевой клич: получает «Маскировку» до вашего следующего хода.</p> <p>x2</p>	



Оригинальная версия колоды, взявшей легенду, отказывается от многих карт в пользу оригинального набора карт. Некриевый клинок нужен исключительно для Пылкого элементаля – и ту, и другую карты помогут найти Пещерная блестяшница и Повелитель песков. Подземные пещеры чаще всего выполняются с помощью 1/2 элементалей.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды – карты, использующиеся каждой или почти каждой версией архетипа. Внимательно изучив сборки предыдущего раздела, вы поймете, что Квест Разбойник не отличается особым разнообразием: большинство карт архетипа слишком хороши, чтобы отказываться от них.

В результате в основу колоды попадают 28 карт из 30 возможных. И то два свободных слота чаще всего занимают вторые копии Мимикрии и Эльфа-менестреля.

Основа колоды – Квест разбойник

28/30

 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Подготовка</p> <p>Обдумайте заклинание, которое вы разыгрываете на этом ходу, стоит на (3) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяной осколок</p> <p>Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Ведрь-каменьлык</p> <p>Рывок</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	 <p>Матрос Южных морей</p> <p>Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Pirate</p> <p>x2</p>	 <p>Восковой элементаль</p> <p>Провокация</p> <p>Божественный щит</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Подземные пещеры</p> <p>Завладев, разыграйте 5 существ с божественным названием. Награда: «Средоточие кристалла».</p> <p>x2</p>	 <p>Молодой хмельвар</p> <p>Боевой клич: возвращает ваше существо с поля боя в руку.</p> <p>x2</p>	 <p>Злобный чешуйник</p> <p>Похитение жизни</p> <p>Напикс</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Инженер-новичок</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Зола Горгона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Соля Тенепля</p> <p>После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>x2</p>
 <p>Мимикрия</p> <p>Вы берете карту и кладете в руку ее копию.</p> <p>x2</p>	 <p>Эльф-менестрель</p> <p>Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Озорная и хитрая блестяшница</p> <p>Боевой клич: призывает два механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Исчезновение</p> <p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>x2</p>	 <p>Валпира Пссохшая</p> <p>Боевой клич: получает «Маскировку» до вашего следующего хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Квест Разбойник</p> <p>5</p>

Но порой Квест Разбойники обращаются и к другим опциям: в пользу представленных далее карт отказываются от вторых копий [Эльфа-менестреля](#) и [Мимикрии](#), а куда реже – от [Валиры Иссохшей](#), [Вепря-камнеклыка](#), [Матроса Южных морей](#) или [Воскового элементаля](#).



Технические карты

Оptionальных карт у Квест Разбойника совсем немного, что связано с их высокой конкуренцией: классические опции слишком сильны, чтобы задумываться об их исключении в пользу чего-либо другого, даже если это существенно улучшает определенные матч-апы.

Почти все технические карты Квест Разбойника направлены на улучшение агро матч-апов, так как все остальные не доставляют проблем. Самые распространенные опции приведены в начале списка.

Веер клинков – единственный наносящий урон массовый ремувал хорош в сборках Квест Разбойника, поскольку также перебирает колоду, что хочется делать в агро и контроль матч-апах. **Веер клинков** сам по себе редко решает проблемы (разве что против Нечетного Паладина), но в комбинации с другими наносящими урон эффектами полезен. Заклинание помогает 4/4 угрозам размениваться во Скарабеями 1/5 в матч-апе с Друидами.

Удар в спину – куда более темповый и гибкий инструмент для агро матч-апов, но, в отличие от **Веера клинков**, однобокий и не универсальный: вы не перебираете колоду и рискуете остаться без ресурсов в руке, если не вовремя найдете **Удар в спину**.

Кадровик лаборатории – жадная и медленная опция. Может пригодиться в контроль матч-апах, которые могут длиться до стадии усталости (Вихлелых Друид, Биг Спелл Маг, Контроль Чернокнижник и другие): не даст вам получать урон от "фатига".

Кислотный слизнюк – помогает не во всех агро матч-апах, но зато хорош и против контроля. Отличный выбор, если часто встречаете архетипы с оружием.

Ментальный техник – в первую очередь анти-агро карта, но пригодится и во многих других матч-апах в качестве неожиданного способа перевернуть игровую ситуацию. Никто не обыгрывает **Ментального техника** при встрече с Квест Разбойником.

Ошеломление – темповый ремувал, полезный на любой стадии игры, но Квест Разбойника интересует в первую очередь потенциал **Ошеломления** на ранних этапах до выполнения легендарной задачи. Заклинание помогает выиграть время, но редко делает что-то помимо этого, поэтому пользуются **Ошеломлением** редко.



Замены

В классической версии Квест Разбойника четыре легендарные карты: **Подземные пещеры**, **Соня Тенепляс**, **Зола Горгона** и **Валира Иссохшая**. Легендарная задача необходима архетипу в любом случае: крафтить ее обязательно. Другие легендарные карты невероятно сильны и эффективны, но на них, по крайней мере, не держится архетип.

Проблема в том, что ни у одной легендарной карты нет бюджетного или не бюджетного аналога, который делал бы что-то похожее. Все карты помогают Разбойнику возвращать ключевые угрозы в руку, что, помимо них, делает лишь **Старый хмелевар**, но едва ли это хорошая карта даже для бюджетной версии.

Чем больше легендарных карт из списка (**Зола Горгона**, **Соня Тенепляс** и **Валира Иссохшая**) у вас есть, тем сильнее станет Квест Разбойник. Не так критично, если нет одной из них, но вот без двух или трех колода серьезно ослабнет. Заменяются недостающие легендарные карты **Веером клинков** и **Ментальным техником**.

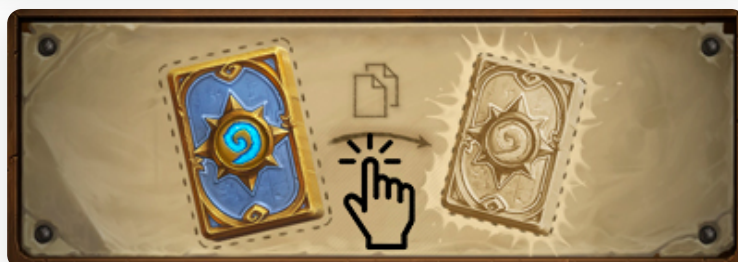
Если у вас есть 1600 пыли на легендарную карту, в первую очередь создайте **Соню Тенепляс**. Вторая по приоритету – **Зола Горгона**. В последнюю очередь крафтите **Валиру Иссохшую**.

Подготовка – единственная эпическая карта в колоде. Это ключевое заклинание, заменить его невозможно.



Максимально бюджетный Квест Разбойник

Максимально бюджетный Квест Рога












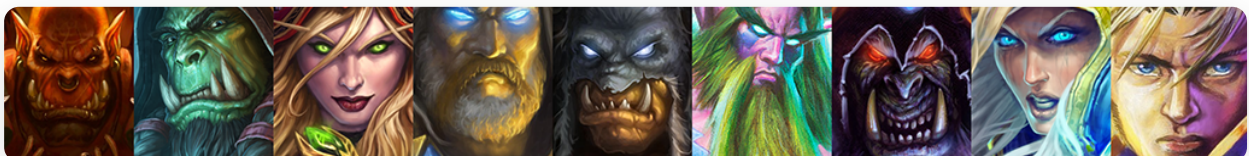
Испытать геймплей Квест Разбойника и подумать, стоит ли крафтить недостающие карты, можно и благодаря такой версии за 3580 чародейной пыли. Единственные дорогие карты здесь – [Подготовка](#) и [Подземные пещеры](#), без которых, как и было сказано выше, не обойтись.

Максимально бюджетный Квест Разбойник намного слабее обычных версий с [Соней Тенепляс](#) и [Золой Горгоной](#), но представление об архетипе вы получите.



Выбирать карты в стартовую руку Квест Разбойника сложно. Пожалуй, в мете Бумного дня нет другого архетипа с таким непростым и неоднозначным муллиганом. В начале вы найдете важнейшие общие принципы выбора карт, относящиеся к конкретным существам, заклинаниям и связкам, а после узнаете о классовой специфике муллигана. Прочитайте раздел полностью, чтобы правильно понять все нюансы этой стадии.

-  [Подземные пещеры](#) остаются в руке всегда
 -  [Шаг сквозь тень](#), [Молодой хмелевар](#) и [Соня Тенепляс](#) – тройка всегда желанных карт в любом количестве
 -  Если вы нашли связку [Подготовка](#) + [Исчезновение](#), оставляйте ее всегда
 -  [Инженер-новичок](#), [Эльф-менестрель](#) и [Мимикрия](#) оставляются в руке в медленных матч-апах всегда
 -  [Эльф-менестрель](#) также остается всегда, если есть [Монетка](#). Вы отказываетесь от него только в агро матч-апах без [Монетки](#).
-  Первые дропы нужно оставлять в руке в редких случаях, если
 - - *Вы играете против агро колоды – [Ледниковый осколок](#) нужен всегда*
 - - *В руке уже есть [Соня Тенепляс](#) – существа с рывком оставляются всегда*
 - - *В руку пришли две копии хороших первых дропов – они оставляются всегда (не оставляются только два Восковых элементаря против контроля)*
-  [Исчезновение](#) оставляется в руке при встрече с агро колодами
 -  [Зола Горгона](#) нужна на муллигане с [Монеткой](#) или хорошей стартовой рукой
 -  Другие карты не нужны в стартовой руке практически никогда



Воин: Соня Тенепляс, Мимикрия, Эльф-менестрель, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень, Инженер-новичок

Паладин: Соня Тенепляс, Исчезновение, Ледниковый осколок, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень. С Монеткой – Эльф-менестрель.

Охотник: Соня Тенепляс, Мимикрия, Эльф-менестрель, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень, Зола Горгона

Друид: Соня Тенепляс, Мимикрия, Эльф-менестрель, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень, Инженер-новичок

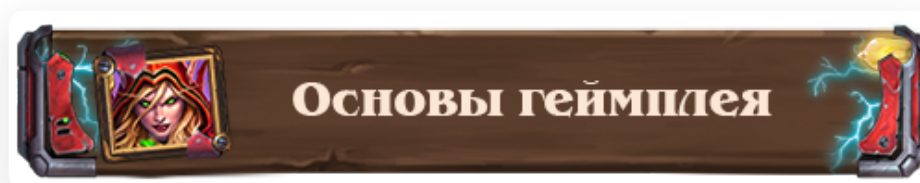
Разбойник: Соня Тенепляс, Исчезновение, Ледниковый осколок, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень. С Монеткой – Эльф-менестрель

Шаман: Соня Тенепляс, Мимикрия, Эльф-менестрель, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень, Инженер-новичок, Исчезновение

Маг: Соня Тенепляс, Эльф-менестрель, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень, Инженер-новичок. С Монеткой – Мимикрия, Подготовка.

Жрец: Соня Тенепляс, Мимикрия, Эльф-менестрель, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень, Инженер-новичок

Чернокнижник: Соня Тенепляс, Исчезновение, Ледниковый осколок, Молодой хмелевар, Шаг сквозь тень. С Монеткой – Эльф-менестрель, Мимикрия.



Квест Разбойник – уникальная колода из-за своего геймплея. Часто архетип не обращает особого внимания на действия противника и играет по своим правилам, заботясь лишь о том, чтобы не умереть.

Геймплей Квест Разбойника вращается вокруг **Подземных пещер**: их нужно как можно раньше выполнить, а после задавить противника темповыми 4/4 угрозами.



Первый этап любой игры – выполнение легендарной задачи – самый сложный, после колода играет «сама собой» и особых трудностей возникнуть не должно.

Чтобы выполнить **Подземные пещеры**, Разбойник пользуется так называемыми «bounce effects» или эффектами возврата существ в руку: **Шаг сквозь тень**, **Молодой хмелевар**, **Соня Тенепляс**, **Зола Горгона** и **Исчезновение**.

Квест Разбойнику в каждой партии нужно определить, каким существом он собирается выполнить **Подземные пещеры**. Многое зависит от захода: выполнить квест можно даже **Озорной изобретательницей** или **Эльфом-менестрелем**, но чаще для этого используются существа за 1-2 маны.

В медленных матч-апах лучший кандидат – **Инженер-новичок**. В быстрых – **Ледниковый осколок**. Если в руке есть **Соня Тенепляс**, задачу легко выполнить с помощью рывков.



Но условия бывают разными, будьте готовы адаптироваться к ситуации и импровизировать.



Выбирая существо для выполнения легендарной задачи, нужно позаботиться о том, чтобы в руке было несколько способов вернуть его в руку или несколько копий этого существа. Окончательно определиться с существом для выполнения квеста можно далеко не сразу, а когда в руке появятся дополнительные его копии и возможности 3-5 раз вернуть его в руку.

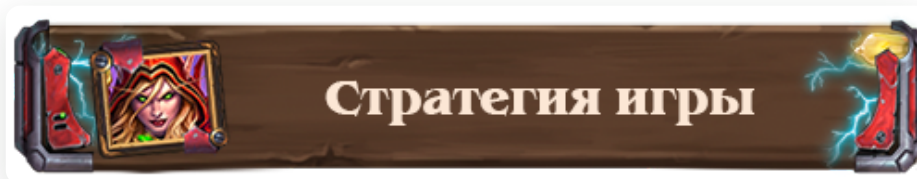
Играйте надежно: не выставляйте последнюю копию существа для квеста из руки в надежде, что оно переживет ход противника и вы «топдекнете» нужный эффект возврата в руку. Квест нужно выполнить гарантировано, поэтому разыгрывайте нужно существо и возвращайте его в руку, когда в руке уже есть 3-4 способа вернуть его.



После выполнения **Подземных пещер** игра станет куда проще, но не закончится. Вашими приоритетами станут:

-  Розыгрыш Средоточия кристалла (Желательно через Подготовку) так, чтобы не «просесть» по темпу
-  Восстановление здоровья, если вы близки к смерти (**Валира Иссохшая**, **Злобный чешуйник**)

-  Защита от стола противника (провокации и **Исчезновение**), перехват инициативы и переход в наступление
-  Грамотное распоряжение ресурсами: равномерно распределить угрозы, обыгрывая ключевые AoE способности, планомерно давить, не допуская опустошения руки



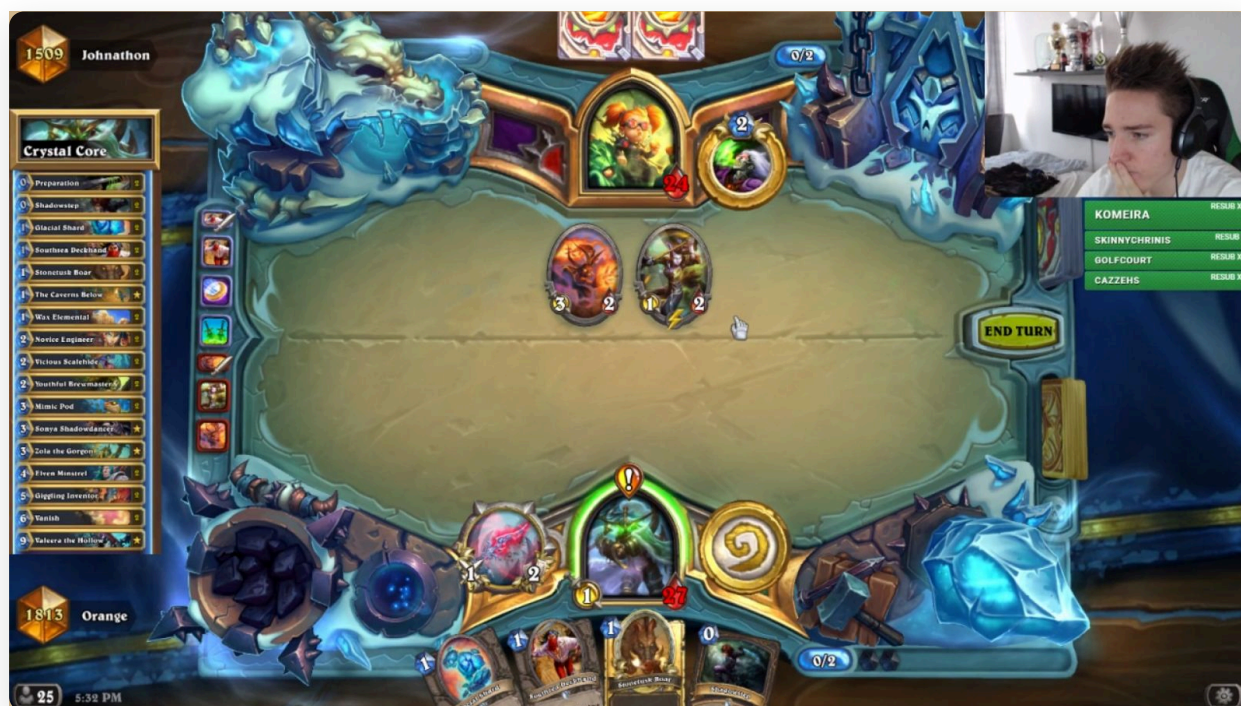
В этом разделе вы найдете 17 важных элементов геймплея, правил и общих советов, о которых должен знать каждый Квест Разбойник.

Совет № 1: **Определите, выгоден матч-ап или нет**

Начиная любой поединок, обратитесь к опыту или статистике, чтобы понять, играете ли вы в плюс или в минус с архетипом оппонента. Невыгодные матч-апы для вас – агро колоды и некоторые мидрейндж. Выгодные – контроль колоды и не столь агрессивные мидрейндж архетипы.

Так вы поймете, какое существо использовать для выполнения **Подземных пещер**, как распоряжаться Подготовкой, **Исчезновением** и другими ценными картами.

Также, столкнувшись с невыгодным матч-апом, будьте готовы чаще рисковать и в большей степени полагаться на будущие «топдеки» и отсутствие лучших ходов у противника. И, наоборот, в выгодных матч-апах играйте надежно и не давайте противнику никаких шансов победить.



Orange решает атаковать по Стражнице Света, чтобы добить ее на следующий ход с помощью оружия. Такой ход Зоолок легко может наказать с помощью **Знахаря вуду** или

Гриба-чародела, но Orange решает рискнуть и понадеяться, что идеальной руки у противника нет.

Риск оправдан, потому что сразу три фактора не в пользу Квест Разбойника: он столкнулся с невыгодным матч-апом, Зоолок нашел крайне мощный старт (два Огненных беса и Стражница света), а Квест Разбойник сидит с плохой рукой.

Совет № 2: Против агро главный приоритет - сдерживание стола

Не давая агро колоде закрепиться на столе и атаковать, Квест Разбойник выигрывает массу времени для поиска других оборонительных инструментов и способов закончить легендарную задачу. Не бросайте все силы на выполнение квеста: контроль стола так же важен.

Если в руке есть **Исчезновение**, вынуждайте агро колоду поставить больше существ на стол и потратить баффы: защищайтесь **Озорной изобретательницей**, **Восковым элементом**, **Ледниковым осколком** и **Валирой Иссохшей**.

Ледниковый осколок – лучшая карта для выполнения **Подземных пещер** в агро матчапах, поскольку она также сдерживает атаки противника. В тяжелых ситуациях последнего **Ледникового осколка** можно ставить на стол, даже если пока что вернуть его в руку вы не можете: поступайте так, если у **Ледникового осколка** есть шанс пережить ход противника.

Совет № 3: Как противник может победить вас?

Ответьте на этот вопрос в начале любого противостояния и старайтесь помешать оппоненту.

Вас могут продавить рано, воспользовавшись отсутствием защиты и медлительностью Квест Разбойника на старте, — самый надежный способ победы

Вас могут переиграть по выгоде — ищите способ бесконечно генерировать угрозы на столе (об этом чуть позднее)

Вас могут убить с помощью ОТК на 30+ урона – старайтесь убить противника быстрее, чем он убьет вас.

Вас могут убить с помощью комбинации, наносящей меньше 30 урона – держите здоровье на отметке выше критической с помощью **Валиры Иссохшей** и **Злобных чешуйников**

Вас могут подловить на ошибке и отсутствии нужной карты (чаще всего **Исчезновение**) – изучите мощнейшие ходы противника и его способы перехвата инициативы и победы.

Совет № 4: Не ждите 5 способов вернуть существо в руку

Начинайте разыгрывать выбранное для квеста существо раньше: когда в руке есть хотя бы 3 способа вернуть его (или дубликат, по сути, равнозначный эффекту возврата существа в руку). Если вы выбрали **Инженера-новичка** для выполнения квеста, начинайте разыгрывать и возвращать в руку его сразу же, чтобы получить больше карт.

Совет № 5: Не спешите и не разыгрывайте карты просто так

С другой стороны, не форсируйте события, если этого не делает противник. На старте Квест Разбойник комфортно чувствует себя, просто перебирая колоду и не разыгрывая существ вовсе без необходимости.

Если противник не делает ничего – не делайте ничего и вы, пока в руке не найдутся все инструменты для выполнения [Подземных пещер](#).

Совет № 6: Берегите существ, которыми не выполняете квест: они станут сильнее после

Существа с рывком, провокацией и похищением жизни станут намного сильнее после розыгрыша [Подземных пещер](#), поэтому не тратьте их без необходимости до этого момента. Конечно, контроль стола в приоритете, и если оппонент действует агрессивно, защищайтесь от него в том числе и этими картами, но без необходимости не используйте их.

Совет № 7: В каждом матч-апе [Исчезновение](#) используется по-разному



[Исчезновение](#) – ключевое заклинание почти во всех матч-апах. В агро поединках вы вынуждены применять его рано, чтобы сдерживать давление: старайтесь скомбинировать его с [Подготовкой](#), чтобы после поставить какие-то угрозы на стол для обороны в будущем: [Исчезновение](#) только выигрывает время, но не решает проблемы самостоятельно – используйте его не просто для того, чтобы оттянуть смерть, а для качественного изменения хода партии.

В медленных матч-апах [Исчезновение](#) можно использовать для возврата ключевых существ в руку: рывки, мощные боевые кличи и, конечно же, существо, которым вы выполняете квест.

На поздних этапах [Исчезновение](#) «контрит» мощный ход оппонента: [Кровопийцу Гул'дана](#), [Дракономанта Аланну](#), [Ползучую чуму](#), [Лесные огоньки](#) + [Душа леса](#), баффы и так далее. С помощью [Исчезновение](#) вы перехватываете инициативу и выигрываете в темпе.

Если рука противника переполнена, [Исчезновение](#) уничтожит не поместившихся существ. В первую очередь в руку оппонента возвращаются те существа, что были разыграны раньше.

Совет № 8: Играйте не только картами в руке, но и потенциальными топдеками

В колоде Квест Разбойника много однотипных карт: добор, возвращающие в руку эффекты, защитные/атакующие инструменты. Каждый «топдек» даст что-то из этих групп, поэтому вы можете найти ключевой эффект в будущем и понадеяться на это, если ситуация тяжелая.

Следите за оставшимися в колоде картами с помощью вспомогательных программ ([DeckTracker](#), [Track-o-bot](#)) или без них – это улучшит процент побед при игре за любую колоду, но за Квест Разбойника в особенности.

Вы сможете не только лучше понимать, что можете «топдекнуть» в будущем и с каким шансом, но и лучше предсказывать исходы розыгрыша [Эльфа-менестреля](#) и [Мимикрии](#).

Совет № 9: Сила героя и оружие — бафф [Матроса Южных морей](#) в первую очередь

Сила героя Разбойника редко используется для атаки по герою противника, у оружия две ключевые функции: помогать в борьбе за стол и баффать [Матроса Южных морей](#). Последнее крайне важно, так что не расходуйте заряды оружия просто так, если вы не уверены, что в течение следующих ходов появится свободная мана для реализации силы героя. Как было сказано ранее, рассчитывайте ходы не только с учетом карт в руке, но и «топдеков».

Важно сохранить оружие перед розыгрышем [Валиры Иссохшей](#), поскольку после вы потеряете базовую силу героя и уже не сможете дать [Матросу Южных морей](#) рывок.

Совет № 10: [Соня Тенепляс](#) – лучшая карта в колоде; играйте ее правильно



[Соня Тенепляс](#) великолепно сочетается с [Ведрем-камнеклыком](#) или [Матросом Южных морей](#). Получив всего лишь две эти карты в руку, вы сможете выполнить легендарную задачу или приблизиться к этому.

Разыграйте [Соню Тенепляс](#) и существо с рывком, атакуйте последним по существам противника (важно, чтобы у врага было достаточное количество существ на столе) и играйте его снова, пока не выполните легендарную задачу или не кончится мана. Не обязательно играть рывок 5 раз за ход, порой 3 или даже 2 раз будет достаточно.

Соня Тенепляс сильна и после выполнения квеста, опять же, в первую очередь в синергии с рывками или **Злобным чешуйником**: вы сможете зачистить стол оппонента и не потерять ресурсы в руке.

Совет № 11: Возвращайте Соню Тенепляс Шагом сквозь тень

Порой правильный ход: **Соня Тенепляс** + **Шаг сквозь тень** на 3 ход и позднее. Так в руке окажется **Соня Тенепляс** за 1 маны, которую намного проще скомбинировать с **Вепрь-камнеклыком** или **Матросом Южных морей** для выполнения легендарной задачи. Всего лишь три карты выполнят квест уже к 4-5 ходам, параллельно зачистив стол.

Совет № 12: Две Сони Тенепляс на столе не боятся ничего, кроме AoE

Поставив две **Сони Тенепляс** на стол (получить вторую копию помогают **Мимикрия** или **Валира Иссохшая**), Квест Разбойник гарантировано вернет одну из них в руку, если оппонент не уничтожит двух одновременно. В этом противнику помогут только AoE эффекты, но есть они далеко не у каждого архетипа.

Совет № 13: Квест Разбойник может бесконечно ставить угрозы на стол



Для этого необходимы **Валира Иссохшая** и **Зола Горгона**: разыграйте полезное существо (рывок, провокация, натиск), примените на него **Золу Горгону**, а вторую копию **Золы Горгоны** (даст сила героя рыцаря смерти) на уже разыгранную **Золу Горгону**.

Так в руке вновь окажутся первое полезное существо и **Зола Горгона**, и цикл можно повторить вновь на следующий ход.

Бесконечное количество ресурсов необходимо далеко не во всех матч-апах и условиях, не берегите **Золу Горгону** только для этого, если вы нуждаетесь в ее эффекте ранее.

Совет № 14: Считайте урон от рывков после Средоточия кристалла

Вепрь-камнеклык и **Матрос Южных морей** с 4/4 характеристиками – лучшие существа в колоде, с помощью которых легко закончить партию. Считайте, сколько урона за ход они могут нанести, учитывая все эффекты возврата в руку и другие источники.

Старайтесь приберечь эти угрозы для наступления, а обороняться провокациями и **Злобным чешуйником**.

Совет № 15: Не бейте **Злобным чешуйником** по божественным щитам

Похищение жизни не сработает, если **Злобный чешуйник** атакует по угрозе с божественным щитом. Совет особенно актуален в мете, где так много **Озорных изобретательниц**.

Совет № 16: Особенности механики **Средоточия кристаллов**

Существо 4/4 при получении немоты сохранит характеристики, но лишится всех других свойств.

Сглаз, **Превращение** и **Мехмастер Замыкалец** превратят ваше существо в другое 4/4 существо.

Если украсть 4/4 существо **Ментальным техником** и подобными картами, его бафф сохранится на половине противника.

Вы можете баффнуть 4/4 существо на столе, в руке или боевым кличем – дополнительные характеристики добавятся к 4/4.

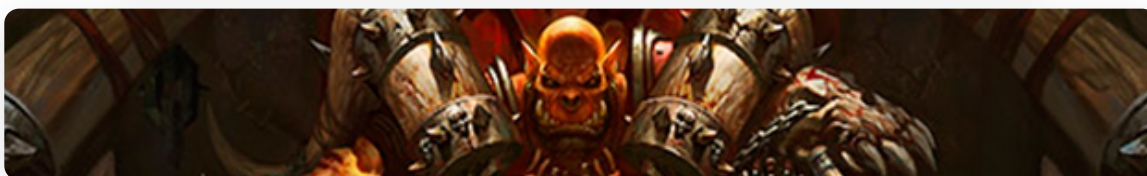
Равенство, **Миротворец Алдоров**, **Метка охотника** и другие взаимодействующие с характеристиками эффекты ослабят 4/4 угрозы до обозначенных в тексте карты (4/1 для **Равенства** и 1/4 для **Миротворца Алдоров**).

Азалина Воровка Душ, **Король Вихлепых**, **Архиепископ Бенедикт** украдут существ с 4/4 характеристиками из вашей руки/колоды, если **Средоточие кристалла** было разыграно.

Совет № 17: Следите за количеством карт в руке

В медленных матч-апах в руке бывает слишком много карт, если вы делаете квест с помощью **Инженера-новичка**. Разыграв его с 9 картами в руке и выполнив **Подземные пещеры**, вы не получите в руку **Средоточие кристалла**, поскольку сначала **Инженер-новичок** доберет 10ую карту в руку, и для награды за квест места не хватит. Избежать этого можно, предварительно разыграв **Подготовку** или "выкинув" из руки другую дешевую карту.

Также проблемы с местом в руке могут возникнуть после розыгрыша **Валиры Иссохшей**: в начале хода вы будете получать карту-отражение с помощью новой силы героя, и только потом добирать карту в начале хода — она сгорит, если вы закончили предыдущий ход с 9 картами в руке.



Нечетный Воин или любой другой **медленный архетип Воина** – очень простой матч-ап для Квест Разбойника. Ситуация настолько безнадежна, что правильное действие

Гарроша – сдать сразу же после [Подземных пещер](#), но не всегда вам так повезет.

Воины не могут оказывать серьезное давление на старте, так что вы сможете не спеша закончить квест с помощью [Инженера-новичка](#) (лучший вариант) или любой другой угрозы.

После выполнения квеста, не играйте все карты в руке, дабы не подставить под [Шквал гнева](#), Потасовку и другие AoE эффекты все ресурсы в руке. Играйте методично и вынуждайте Воина тратить ремувалы на несколько угроз.

Крайне сильна в матч-апе [Валира Иссохшая](#), с помощью нее и [Золы Горгоны](#) вы можете добиться бесконечного цикла существ – в этом матч-апе особенно полезно. Но даже без [Золы Горгоны](#) рыцарь смерти хорош: две [Озорные изобретательницы](#) за одну карты вынудят Воина потратить все оставшиеся защитные инструменты.

Помните, что у Нечетного Воина есть [Суперколлайдер](#) и [Ментальный техник](#) – они могут доставить вам неприятности.



Нечетный Паладин – невыгодный и агрессивный оппонент, сдержать наступление которого непросто. Отлично, если вы пользуетесь версией с [Веером клинков](#) – заклинание крайне полезно в этом матч-апе.

Хороший ранний дроп в матч-апе – [Злобный чешуйник](#), с его помощью удобно избавляться от Паладинов-рекрутов. Помогайте и вашей силой героя – использовать ее можно уже на первый ход через Монетку.



Охотник на предсмертных хрипах – достаточно медлительная колода, которая не оказывает серьезного давления на 1-4 ходах. Ключевое заклинание в этом матч-апе – [Исчезновение](#), которое нужно отдать на стол, полный не только предсмертных хрипов, но и крупных угроз, готовых атаковать по герою противника.

Пользуйтесь медлительностью Рексара и отсутствием в его колоде большого количества влияющих на стол эффектов: без существ на столе Охотник может сделать что-то лишь с помощью [Свечкострела](#), [Обходного удара](#) и [Бомбы-паука](#) в сочетании с [Ложной смертью](#). Провокации и [Ледниковый осколок](#) сдержат крупные угрозы оппонента, но [Восковой элементаль](#) и [Озорная изобретательница](#) до выполнения квеста могут умереть от [Мшистого чудища](#).

Спелл Охотник – еще один не столь быстрый и темповый архетип, с которым удобно играть. Не атакуйте по герою противника, не захватив преимущество на столе, чтобы не

активировать **Блуждающего монстра** и **Взрывную ловушку**. Готовьтесь к **Оберегу**: **малый изумруд** на 5 ход: защищайтесь провокациями и **Исчезновением**.

Испортить ваши планы может **Снайперский выстрел**, раскопанный с помощью **Секретного плана**. Если подозреваете этот секрет, сыграйте надежно и разыграйте не то существо, с помощью которого выполняете квест.



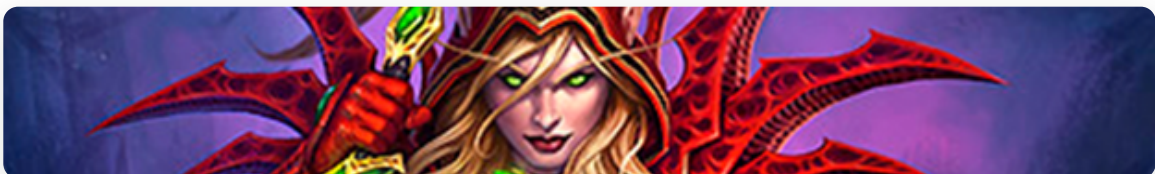
Малигос Друид сможет победить, реализовав комбинацию на 20 маны с **Малигосом**, **Ухлюпистым Хлюпом**, **Размахом** и **Лунными огнями**. Если она близка – спешите закончить партию, играя агрессивно. Один ход может выиграть **Валира Иссохшая**, но после даже 35 здоровья может не хватить.

Оппонент постарается сдержать вас **Ползучей чумой** и **Озорной изобретательницей** – крайне полезны **Веер клинков** и **Исчезновение** в качестве контрмер.

Вынуждайте Друида тратить **Размах**, **Ухлюпистого Хлюпа** и **Ветвь Древа Жизни** для защиты, чтобы он не смог нанести 30 урона за ход. Поддерживайте здоровье на высоких значениях с помощью **Злобного чушуйника**, если партия затягивается.

Если в руках Друида **Ветвь Древа Жизни**, старайтесь поставить 4/4 провокации на стол, чтобы **Малфурион** не мог безнаказанно атаковать по герою, не получая урона.

Милл Друид может попытаться затянуть партию и украсть вашу колоду, но для этого ему нужно слишком много времени – не давайте его **Малфуриону**. Как и в случае с **Малигос Друидом**, проблемы доставит **Ползучая чума** – берегите **Исчезновение** для нее.

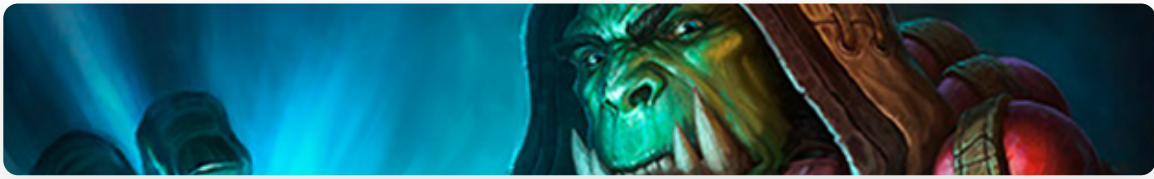


Нечетный Разбойник – трудное противостояние, в котором нужно всеми силами не просесть по темпу рано, устраняя опаснейших **Бандюгу**, **Коварного птенца** и существ под баффом **Хладнокровия**. На средних этапах игры помогут провокации и **Исчезновение**.

Лучшая карта в матч-апе – **Ледниковый осколок**, с помощью которого можно выиграть достаточное количество времени для выполнения квеста (желательно с помощью того же **Ледникового осколка**), восстановления здоровья и захвата стола после.

Квест Разбойник – один из немногочисленных равных матч-апов. Суть поединка – гонка в выполнении легендарной задачи: кто сделает это раньше и использует **Средоточие кристалла**, тот получит огромное преимущество. Берегите **Подготовку для Средоточия кристалла**, **Исчезновение** в этом поединке не так полезно рано – использовать его можно для финальной атаки или для возвращения своих угроз в руку. Едва ли вы захотите возвращать хоть что-то в руку противника.

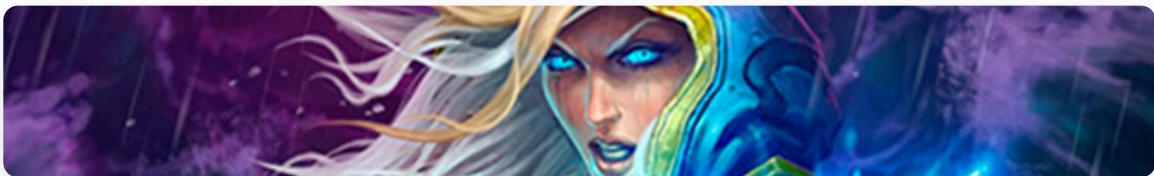
Крайне сильна в матч-апе **Соня Тенепляс**: она и поможет быстрее выполнить квест, и после совершить темповый переворот при помощи всего лишь одного существа с рывком.



Четный Шаман – единственный трудный матч-ап класса. Ваша задача – ответить на **Тотем языка пламени** и **Похитительницу трупов** любой ценой, так как эти угрозы наносят слишком много урона. Эффективна сборка с **Ударом спину**, но если заклинания нет, рассчитывайте на **Ледниковый осколок** и **Исчезновение**. Применяйте **Исчезновение** аккуратно, карта крайне ценна в этом матч-апе.

Мидрейндж Шаман и **Дрыжеглот Шаман** достаточно медлительны, так что у вас будет время для выполнения квеста. После не забывайте, что Шаманы используют целый ряд АоЕ способностей, так что избавиться от полного стола 4/4 угроз они часто будут в состоянии один раз, но редко два и более.

Встретив любого Шамана, внимательно следите за тем, что вы возвращаете в руку – у класса много угроз с мощными боевыми кличами.



Темпо Маг – худший матч-ап для Квест Разбойника в игре, так что не отчаивайтесь, если не сможете победить его вовсе. Ищите **Соню Тенепляс** или **Ледниковый осколок** – без них победить в этом матч-апе сложно. Рассчитывайте, что вам зайдут лучшие «топдеки», а рука оппонента слаба – только так можно победить Темпо Мага.

С **Биг Спелл Магом** все наоборот: это выгодный матч-ап, пусть натиск 4/4 угроз и задержат многочисленные АоЕ способности Джайны. Не подставляйте под них все угрозы и действуйте размеренно. Берегите **Исчезновение** для поздних этапов партии, если не потратили его рано для выполнения квеста. Полезны **Валира Иссохшая** и угрозы с божественными щитами, которые Магу сложно убрать со стола.



Все Жрецы достаточно медлительны, так что выполнить квест можно будет без особых проблем. После проблемы могут возникнуть из-за **Ментального крика**, с помощью которого Андуйн сможет чистить стол снова и снова (особенно если найдет дополнительные копии **Темными видениями**).

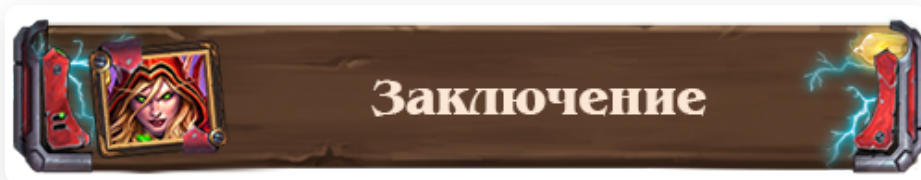
Старайтесь не остаться без ресурсов в руке, делайте ставку на рывки и давление, тогда победа будет за вами.

Как и в большинстве контроль матч-апов, лучше всего выполнять квест **Инженером-новичком**.



Зоолок – неудачный матч-ап, в котором понадобятся **Исчезновение**, **Ледниковый осколок** и **Соня Тенепляс** – лучше все вместе, но даже одна из этих ключевых карт поможет пережить агрессию. Защищайтесь и не давайте Зоолоку безоговорочно захватить стол, особенно если в руке нет **Исчезновения**. Много времени выиграет **Озорная изобретательница**, так что попробуйте вернуть в руку 2/1 существо, чтобы разыграть ее еще раз позднее. В редких ситуациях с помощью **Озорной изобретательницы** можно даже закончить **Подземные пещеры**.

Четный Чернокнижник постарается задавить вас угрозами на средней стадии игры: **Горный великан**, **Сумеречный дракон** и прочие. Ответить на них сможет только **Исчезновение**. Не рассчитывайте, что в ключевой момент помогут провокации – Чернокнижнику просто избавиться от них с помощью **Осквернения** и **Адского пламени**. Матч-ап благоприятен, но играть очень медленно вы не можете. Хорошее существо для выполнения квеста – **Ледниковый осколок**.



Квест Разбойник – уникальная колода в Hearthstone, собравшая о себе множество противоположных отзывов: кто-то ее любит, кто-то ненавидит. Как бы то ни было, равнодушным не остается никто.

Если вы никогда не играли Квест Разбойником, сейчас – лучшее время начать, поскольку архетип могут ждать очередные уже третьи нерфы, а если и нет, то через полгода он уйдет в Вольный режим в рамках ротации весны 2019 года.

Спасибо нашему подписчику **Fenrir112** за дополнение гайда.