

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 Ноябрь) Нечетный Паладин. Гайд по архетипу.

07.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Нечетный Паладин Проект Бумного дня



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

Герой сегодняшней статьи — Нечетный Паладин — не пользовался особой популярностью в мете Проекта Бумного дня до изменений баланса карт. Но нерфы неожиданным образом преобразили архетип, а точнее изменили условия, в которых он находится.

В результате Нечетный Паладин сейчас — тир-1 колода ладдера и одна из сильнейших агро колод мете. Сегодня он вплотную подобрался к лидерам Бумного дня, занимая 3 строчку по популярности (а на предлегендарных рангах — вторую) и первую строчку по проценту побед.










Нечетного Паладина любят за достаточно простой и однообразный геймплей, быстрые партии и выгодные матч-апы. Это одна из лучших колод для новичков и игроков на

низких рангах, которые хотят забраться повыше по ладдеру.

Но герой статьи хорош не только в этом амплуа. Это также отличный выбор и для игроков в легенде: многие берут им высокие ранги в октябрьском и ноябрьском рейтинговых сезонах — далее вы найдете преуспевшие сборки.

Из гайда вы узнаете все необходимое о Нечетном Паладине: почему он стал сильнее после нерфов, какими колодами играть в ладдере, научитесь составлять свою сборку и подстраивать ее под мету, узнаете все о муллигане, общей стратегии игры и отдельных матч-апах.

Вы уже могли читать гайд по Нечетному Паладину в мете Проекта Бумного дня. Это обновленная версия статьи, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты после изменений баланса карт. Далее полный список изменений:

-  Добавлен раздел "Нечетный Паладин в мете после нерфов"
-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
-  Переработаны вступление и заключение
-  Изменена основа колоды
-  Добавлены новые опциональные карты, убраны неактуальные старые
-  Изменена бюджетная версия архетипа
-  Изменены карты, нужные в стартовую руку
-  Добавлены описания актуальных матч-апов, дополнены старые
-  Минорные исправления ошибок и общие дополнения разделов

Разделы гайда:

- *Нечетный Паладин в мете после нерфов*
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные карты*
 - *- Максимально бюджетная колода*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Как обыгрывать AoE*
 - *- Как размениваться*
 - *- Что такое сетап летала*
 - *- Для чего нужны провокации*
 - *- Позиционирование существ*

- [- Важные игровые советы](#)
- [Матч-апы](#)
- [Заключение](#)



Нечетный Паладин после изменений баланса карт потерял [Озорную изобретательницу](#), которую часто брал в сборки. Кроме этого, из колоды исчез и [Рыцарь крови](#), который помогал "съедать" собственные божественные щиты и вражеские.

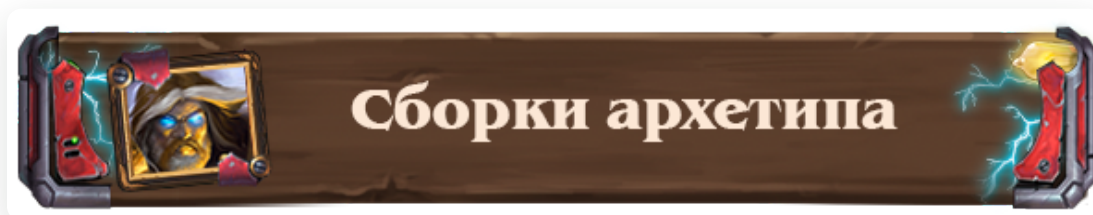
Казалось бы, после таких потерь самочувствие архетипа должно только ухудшиться, но Нечетный Паладин показывает результаты лучше, чем до патча с нерфами: отличный процент побед, популярность и целый ряд выгодных матч-апов.

Случилось это по трем причинам:

Во-первых, в четверке лидеров (Нечетный Разбойник, Охотник на хрипах, Зоолок и Четный Чернокнижник) всего лишь один невыгодный матч-ап, один равный и два очень выгодных. Нечетный Паладин рад встрече с Охотником и Разбойником, он не боится Зоолоков, и только Четные Чернокнижники доставляют неприятности.

Во-вторых, уход из меты [Озорной изобретательницы](#) сыграл на руку Паладину, поскольку в ладдере стало меньше контркарт против понерфленной карты. [Рыцарь крови](#) и [Мшистое чудище](#) — отличные ответы не только на [Озорную изобретательницу](#), но и на многие угрозы самого Паладина. Теперь никто не "съест" божественные щиты Утера третьим дропом, поскольку [Рыцарь крови](#) пропал из меты.

В-третьих, в ладдере стало меньше Друидов с идеальными ответами на почти все действия Паладина: [Ползучей чумой](#), [Размахом](#), [Звездопадом](#) и другими заклинаниями.



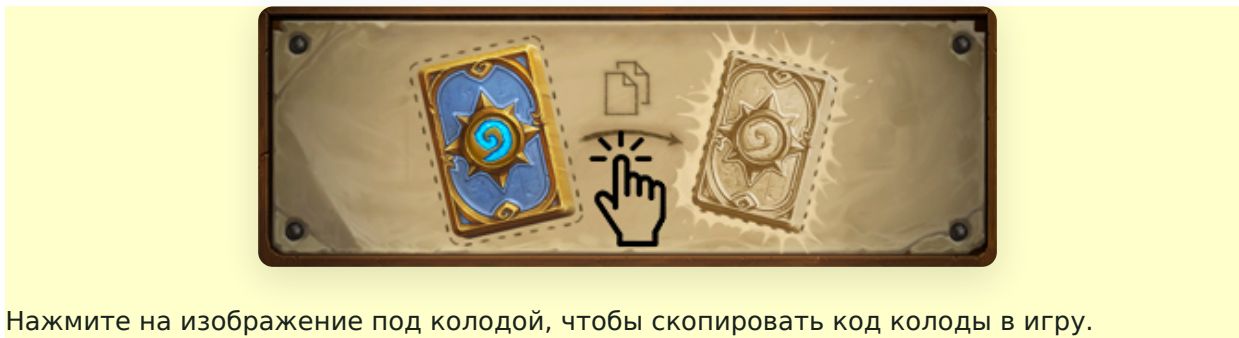
Нечетный Паладин после нерфов закономерно отказывается от [Рыцаря крови](#) и [Озорной изобретательницы](#). Вакантные слоты заполняются [Потрошителями Бездны](#), разными наборами первых дропов.

Утер все еще не может определиться, сколько [Божественных милостей](#) и [Защитников холмов](#) ему играть и играть ли их вообще. То же можно сказать и о механизмах: в каких-то сборках есть [Мехуру](#) и [Яркотрон](#), в других только [Яркотрон](#) или эти карты отсутствуют вовсе.

Популярной опцией ноября стал **Громкоголосый бард**, который помогает выгодно размениваться и обыгрывать AoE способности. Также это одна из лучших карт в зеркальных матч-апах.

Эксперименты с **Ведьминым котлом** кончились, и сейчас сборок с ним почти не встречается — **Громкоголосый бард** стал куда более надежной опцией.

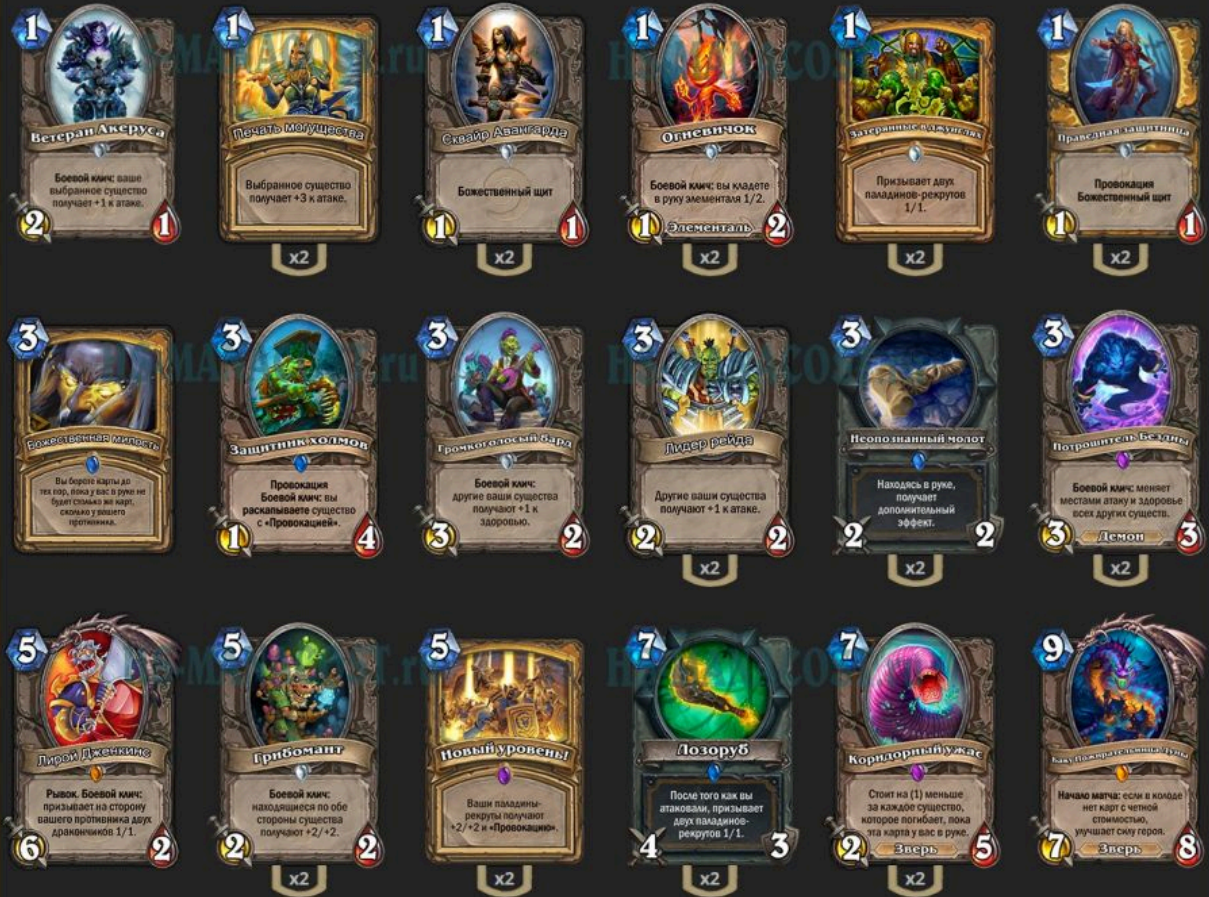
От популярного **Героя Штурмграда** отказываются все передовые версии архетипа.



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

Нечетный Паладин от lightburn












Нечетный Паладин от Lightburn



Сборка из топ-2 легенды отказывается от всех механизмов в пользу Сквайра Авангарда и Ветерана Акеруса. Также здесь есть одна Божественная милость и Защитник холмов. Вместо второй копии 1/4 провокатора используется Громкоголосый бард.

Нечетный Паладин от tempre443

Нечетный Паладин от tempre443

 <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>1 мана, 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм</p> <p>Механизм</p> <p>1 мана, 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Божественный щит</p> <p>1 мана, 1 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Выбранное существо получает +3 к атаке.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает двух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>1 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Другие ваши существа получают +1 к атаке.</p> <p>3 мана, 2 здоровья</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация Боевой клич: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>1 мана, 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3 мана, 3 здоровья</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего оппонента.</p> <p>3 мана, 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Находится в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>3 мана, 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>5 мана, 2 здоровья</p> <p>6</p>	 <p>Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5 мана, 2 здоровья</p> <p>x2</p>
 <p>Ваши паладины-рекруты получают +2/+2 и «Провокацию».</p> <p>5 мана</p> <p>x2</p>	 <p>Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>7 мана, 5 здоровья</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы атакуем, призывает двух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>7 мана, 3 здоровья</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уничтожает силу героя.</p> <p>9 мана, 8 здоровья</p> <p>7</p> <p>Зверь</p>		

6800



В этой сборке из топ-38 легенды появляется [Яркотрон](#), хотя по сути это просто существо 1/3 за 1 маны — магнетизм в обычных условиях вы не реализуете.

В колоде есть две копии [Защитника холмов](#) и [Божественной милости](#), то есть максимум способов пополнить ресурсы, что особенно важно в затянувшихся партиях.

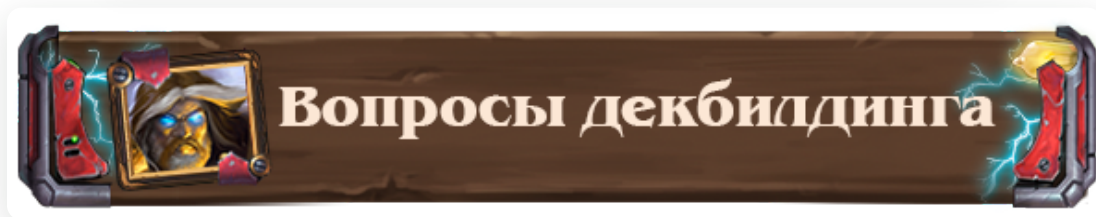
Нечетный Паладин от M78

Нечетный Паладин от М78

<p>1</p> <p>Печать Мощества</p> <p>Выбранное существо получает +3 к атаке.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Огневичок</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементал 1/2.</p> <p>1 2</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Защитник с джунглей</p> <p>Призывает дух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Праведная защитница</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Мехуру</p> <p>Предсмертный крик: призывает мехуренка 1/1.</p> <p>1 1</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Яркогроз</p> <p>Магнетизм</p> <p>1 3</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Божественная милость</p> <p>Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника.</p> <p>1 4</p>	<p>3</p> <p>Защитник из толпы</p> <p>Провокация Боевой клич: вы распыляете существо с «Провокацией».</p> <p>1 4</p>	<p>3</p> <p>Громкий голосый барабанщик</p> <p>Боевой клич: другие ваши существа получают +1 к здоровью.</p> <p>3 2</p>	<p>3</p> <p>Потрошитель без улий</p> <p>Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3 3</p> <p>Демон</p>	<p>3</p> <p>Лидер рейда</p> <p>Другие ваши существа получают +1 к атаке.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Неопознанный молот</p> <p>Находясь в руке, получает дополнительный эффект.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Лидер Джентльменов</p> <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух драматиков 1/1.</p> <p>6 2</p>	<p>5</p> <p>Грибоянт</p> <p>Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Новый уровень!</p> <p>Ваши паладины-рекруты получают +2/+2 и «Провокация».</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Лозоруб</p> <p>После того как вы атаковали, призывает дух паладинов-рекрутов 1/1.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Коридорный ужас</p> <p>Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке.</p> <p>2 5</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Коридорный ужас</p> <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, увеличивает силу героя.</p> <p>7 8</p> <p>Зверь</p>



В этой сборке есть и [Яркотрон](#) и [Мехуру](#). Минимальный набор механизмов особенно хорош в агро матч-апах, да и в целом эта сборка берет намного больше первых дропов, чтобы активно соревноваться за контроль стола с первых ходов. В колоду не попали [Сквайр Авангарда](#), [Ветеран Акеруса](#) и второй [Потрошитель Бездны](#).



Сборки разнятся картами за один кристалл маны, самые популярные попали в основу, но [Огневичка](#) можно заменить другими опциями. Колоды часто дополняются и [Потрошителем Бездны](#), поэтому он попал в основу колоды, хотя есть версии и с одной его копией.

Основа колоды Нечетного Паладина

22/30



Среди третьих дропов также есть вариации. Одни добавляют Божественную милость, другие – Лидера рейда или Защитника холмов.

Поздние карты совпадают в большинстве сборок: все играют Лозоруб, Грибоманта, Новый уровень!, Коридорного ужаса и Лироя Дженкинса, хотя без последнего все же можно обойтись. Реже появляются другие тяжелые опции.

Исходите из того, каких противников вы встречаете чаще. Ниже представлен список других **технических карт** для Нечетного Паладина.

Ветеран Акеруса – хорошее существо для борьбы за стол на ранних этапах. Особенно хорошо синергирует с божественными щитами или большим запасом здоровья. **Ветеран Акеруса** не самостоятелен, но при присутствии на столе помогает совершать выгодные размены.

Яркотрон и Мехуру – набор механизмов редко синергирует друг с другом, но такая возможность все-таки есть. **Яркотрон** и **Мехуру** лучше показывают себя в быстрых матч-

апах. Вы можете взять только **Яркотрона**.

Сквайр Авангарда – слабая опция в агро матч-апах, но хорошая в медленных из-за синергии с **Печатью могущества**. Если вы рано найдете эту комбинацию, победить быстрого противника будет намного проще.

Божественная милость – привычный Нечетному Паладину инструмент добора. Эффективен в контрольных матч-апах, когда у противника много карт. Обезопасит от истощения руки. Но в агрессивных поединках редко удастся реализовать ее выгодно. Одной копии точно будет достаточно.

Лидер рейда – когда-то был в любой сборке архетипа. Сейчас добавляется не во все. Если нуждаетесь в дополнительном массовом баффе к атаке, берите **Лидера рейда**.

Защитник холмов – карта крайне медлительна и неповоротлива. **Защитник холмов** особенно полезен, потому что помогает раскопать **Хранителя Солнца Тарима**.

Ведьмин котел – генератор дополнительных ресурсов, которые удивят вашего противника. **Ведьмин котел** силен лишь тогда, когда вы играете первым номером и диктуете размены.

Громкоголосый бард – полезен в первую очередь в зеркальных матч-апах, но также помогает размениваться с другими агро колодами или обыгрывать AoE эффекты.

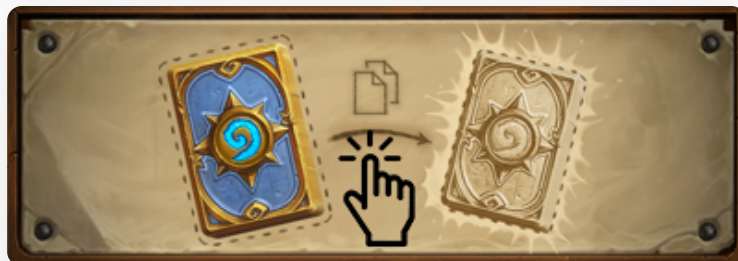
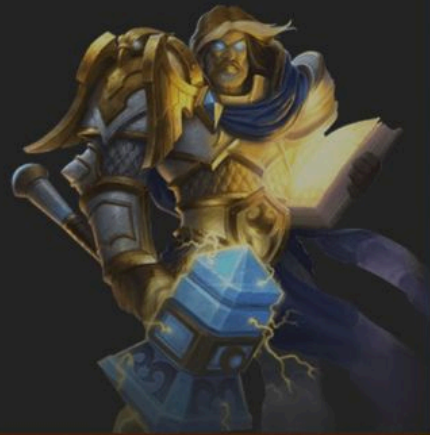
Боекостюм – можете взять в сборки для улучшения синергий механизмов. Карта тяжелая и полезная в первую очередь в контроль матч-апах.



Нечетный Паладин – достаточно бюджетная колода, из дорогих карт у него **Баку Пожирательница Луны**, **Новый уровень!**, **Коридорный ужас**, некоторые технические карты вроде **Потрошителя Бездны**. Заменять **Баку Пожирательницу Луны** по очевидным причинам нельзя, от Нового уровня! также не отказывайтесь: заклинание – ключевое в колоде.

Максимально бюджетный Нечетный Паладин

Максимально бюджетный Нечетный Паладин



Такой Нечетный Паладин обойдется вам в 3800 чародейной пыли. Создавайте в первую очередь Лироя Дженкинса и Коридорного ужаса, а после — Потрошителя Бездны.



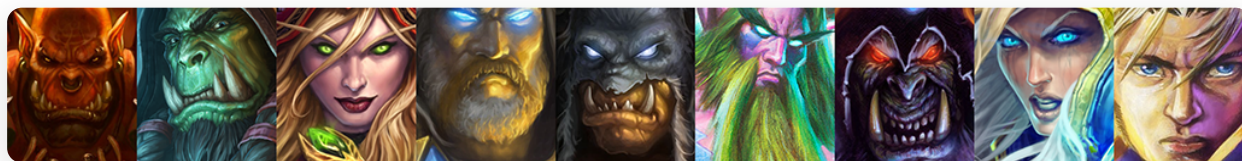
На стадии выбора карт Нечетный Паладин в первую очередь ищет первые дропы. Хороши Яркотрон, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Огневичок и другие самостоятельные опции.

Коридорный ужас нужен в стартовой руке практически всегда. Исключение — вы ожидаете агро матч-ап и в руке еще нет никакого первого дропа.

С хорошим набором первых дропов и Монеткой задумайтесь о Неопознанном молоте: карта будет эффективна, если вы уверены, что захватите стол к трем кристаллам маны.

Если вы ожидаете медленное противостояние, задумайтесь о Новом уровне!. Заклинание против медленных классов стоит оставлять всегда, а с Монеткой и хорошей рукой Новый уровень! пригодится практически всегда.

Неплохая опция при наличии первого дропа с божественным щитом — Печать могущества. Оставляйте их в руке, если ожидаете медленное противостояние.



Далее вы узнаете, какие карты нужны Нечетному Паладину при встрече с конкретными классами:

Воин: Праведная защитница, Неопознанный молот, Огневичок, Коридорный ужас. С хорошей рукой — Грибомант, Лидер рейда, Новый уровень!, Божественная милость. С Праведной защитницей или Сквайром Авангарда — Печать могущества.

Паладин: Коридорный ужас, Огневичок, Затерянные в джунглях.

Охотник: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Неопознанный молот. С хорошей рукой — Новый уровень!, Грибомант, Неопознанный молот, Ветеран Акеруса.

Друид: Новый уровень!, Печать могущества, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Божественная милость. С хорошей рукой — Ветеран Акеруса, Грибомант.

Разбойник: Коридорный ужас, Огневичок, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Неопознанный молот, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой — Ветеран Акеруса.

Шаман: Неопознанный молот, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Коридорный ужас. С хорошей рукой — Божественная милость, Новый уровень!, Ветеран

Акеруса.

Маг: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Неопознанный молот, Огневичок, Сквайр Авангарда.

Жрец: Коридорный ужас, Огневичок, Неопознанный молот, Ветеран Акеруса, Печать могущества.

Чернокнижник: Коридорный ужас, Праведная защитница, Неопознанный молот, Печать могущества. С хорошей рукой — Божественная милость, Ветеран Акеруса, Затерянные в джунглях.



Нечетный Паладин – агрессивная колода, но не такая простая и прямолинейная, как кому-то может показаться.

Нечетный Паладин хочет как можно быстрее уничтожить своего оппонента, но у него нет **Огненных шаров** или силы героя, наносящей 3 единицы урона каждый ход, это «спам»-колода, играющая исключительно от стола и побеждающая исключительно тогда, когда стол за ней. А как этот стол сохранить? Как всегда обладать возможностью вернуться в игру? Как действовать первым номером? Очень многое, конечно же, зависит от матч-апа и конкретной игровой ситуации: что есть у вас в руке, что уже было разыграно противником, а что нет, но какие-то общие для всех основы все-таки есть.

Играя Нечетным Паладином, вы должны задаваться в первую очередь двумя вопросами: «Стоит ли мне размениваться?» и «Как много существ я могу поставить на стол?». Отвечая на них правильно, вы обеспечите себе победу во многих поединках, а если ошибетесь, рискуете упустить матч.



Сперва следует ответить на вопрос **«Как много существ я могу поставить на стол, дабы обыграть AoE эффекты?»** Актуален этот вопрос будет, конечно же, далеко не всегда, например, в зеркальном матч-апе или против Зоолока вы можете ставить на стол столько угроз, сколько захотите, не беспокоясь о том, что все они умрут от одной карты.

Но в большинстве матч-апов какие-то массовые способности у оппонента все-таки будут. Нужно знать о них всех. У Охотника может быть **Ловчий смерти Рексар**, у

Чернокнижника – **Осквернение** и **Адское пламя**, у Друида – **Размах**, **Ползучая чума** и **Звездопад**.

Если AoE эффектов в колоде оппонента немного (как в случае с Охотником), вы вполне можете допускать, что в настоящий момент их попросту нет в его руке, а значит можно ничего не бояться и выставляться по полной. Разумеется, всегда есть вероятность «топдека» нужной карты, но обыгрывать подобное каждый раз вы не сможете. Также вам важно учитывать и руку оппонента: какие карты он оставил на муллигане, какие скинул, что держит уже давно и почему не разыгрывает? Если у оппонента уже был удобный случай, дабы дать AoE эффект, но он этого не сделал, вы должны прийти к выводу, что нужной карты у него нет прямо сейчас, то есть, опять же, действовать раскрепощенно.

Важно отметить сам принцип, по которому вы решаете, обыгрывать или не обыгрывать ту или иную карту. Очень многое зависит от текущей игровой ситуации. Чем она тяжелее для вас, тем смелее вы должны становиться. Если вы встретились с, например, неудобнейшим Четным Чернокнижником, вы просто не можете обыгрывать все имеющиеся в его арсенале карты, начиная с **Осквернения**, заканчивая **Жутким инферналом** и Пламенем **Тьмы** – проще сразу же сдаться. Но шансы на победу все-таки есть, и главный их источник – незаход нужных карт в руку оппонента вовремя. Рассчитывайте на то, что у Чернокнижника не будет второго **Осквернения**, если первое он уже отдал, а карт в его колоде еще много. Аналогично и с **Адским пламенем**. Если все совсем плохо, у вас осталось мало ресурсов и вы чувствуете, что ситуация безвыходная, рассчитывайте на то, что AoE эффектов у врага в руке попросту нет, забудьте о них, действуйте максимально нагло и агрессивно. Порой за это вы будете наказаны, но все же вы попытались и поставили на ваш единственный способ победить. Не забывайте, что играть нужно так, чтобы победить, а не так, чтобы не проиграть.

Соответственно, чем игровая ситуация лучше, тем более осторожно вы можете позволить себе действовать. Если в руке оппонента может быть какая-то карта (пусть даже полученная случайным источником генерации карт), которая может наказать вас в выигрышной и благоприятной ситуации, старайтесь обыграть ее. Но тут есть угроза «переосторожничать», то есть сыграть слишком защитно и дать оппоненту время вернуться в игру. Не допускайте и этого, найдите нужный баланс между агрессией и осторожностью. Сделать это непросто, но все же реально.

Что же делать, если вы все-таки решили обыгрывать какой-то AoE эффект? Все очень просто: вы стараетесь по максимуму использовать силу героя. Два Паладина-рекрута – уже невероятно неприятные существа для большинства оппонентов, а вы для их создания не потратили ни карты. Вдобавок к ним можно выставить еще одну угрозу, например, **Затерянные в джунглях**. Если оппонент решит отдать AoE эффект на такой стол, вы разменяетесь 1 к 1 с ним по картам, что вас устраивает. Если он пожадничает, вы на следующий ход сможете разыграть какой-либо бафф, дабы нанести значительное количество урона по герою оппонента.

Еще один отличный способ обыграть AoE – сделать угрозы, которые его переживут. Помогают баффы здоровья (магнетизм, **Новый уровень!**, **Грибомант**, иногда **Потрошитель Бездны**) и божественные щиты. Не все AoE способности можно обыграть

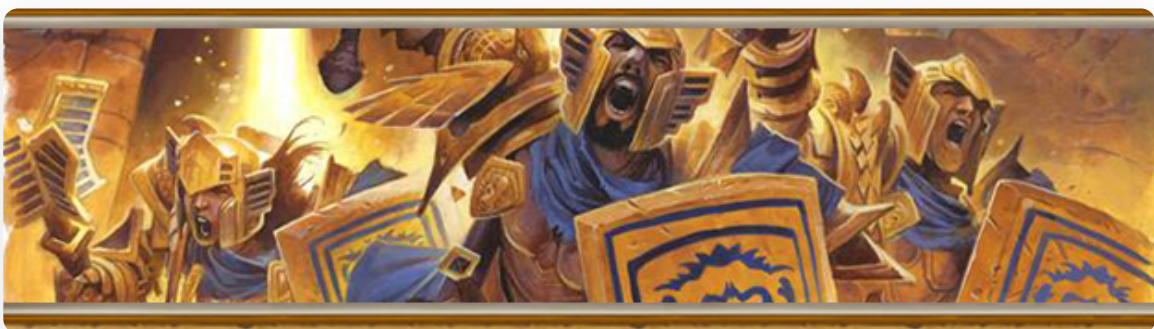
так (Осквернение, Потасовку, Ментальный крик – нельзя), но многие. Поэтому о каждой наносящей массовый урон карте так важно знать.



Еще один очень частый вопрос, который вы будете себе задавать, звучит так: «**Стоит ли мне размениваться или бить по герою противника?**». Ответить на него порой бывает непросто, ведь, опять же, очень многое зависит и от оппонента, и от сложившейся игровой ситуации. В первую очередь подумайте о том, что может случиться, если вы будете действовать агрессивно и не станете размениваться. Если вы этими действиями вынудите совершить те же самые размены вашего врага, то бейте по герою противника без раздумий. Если же у него есть какой-то способ наказать вас за агрессию (баффы, AoE эффекты, другой порядок размена), возможно, бить по герою противника – не лучшая идея.

Часто с помощью разменов вы можете защищать сильные угрозы, например, механизм или существо с божественным щитом, принося в жертву что-то мелкое.

Отличный кандидат для разменов – угроза с божественным щитом, хотя здесь все не так однозначно. Порой божественный щит лучше не сбивать, дабы существо смогло пережить какой-то AoE эффект врага, но для этого, разумеется, его половина стола должна быть пустым, то есть вам нужно совершить размены другими угрозами. Решайте, когда вам важен божественный щит, а когда его можно отдать ради выгодного размена.



В Hearthstone также есть такое понятие, как «**сетап летального урона**», то есть планирование убить оппонента в течение нескольких ходов (от двух и больше) за счет угроз не только со стола, но и из руки. В идеальной ситуации на данный «сетап» оппонент должен быть не в состоянии ответить, или же ответ потребует от него конкретных карт в руке и лучших стечений случайных эффектов.

Нечетный Паладин, конечно, не Темпо Маг с массой взрывного урона из руки, но планировать нанести летальный урон в течение нескольких ходов он вполне способен. В его распоряжении есть оружие и баффы существ.

Но самое важно, пожалуй, это то, что вы должны учитывать не только имеющиеся в вашей руке карты, но и потенциальные «топдеки», с которых вам могут прийти способы нанести необходимое количество урона.

Особенно важно рассчитывать на «топдеки» в трудных ситуациях, когда только с определенным набором карт в руке вы будете способны убить вашего оппонента, а иначе (при дальнейших разменах и затягивании партии) вас ждет неминуемое поражение.

Затрагивая данную тему, достаточно сложно дать конкретные советы, когда поступать так, а когда иначе, поскольку важных переменных очень много, а определить их все и принять верное решение могут только самые опытные игроки.



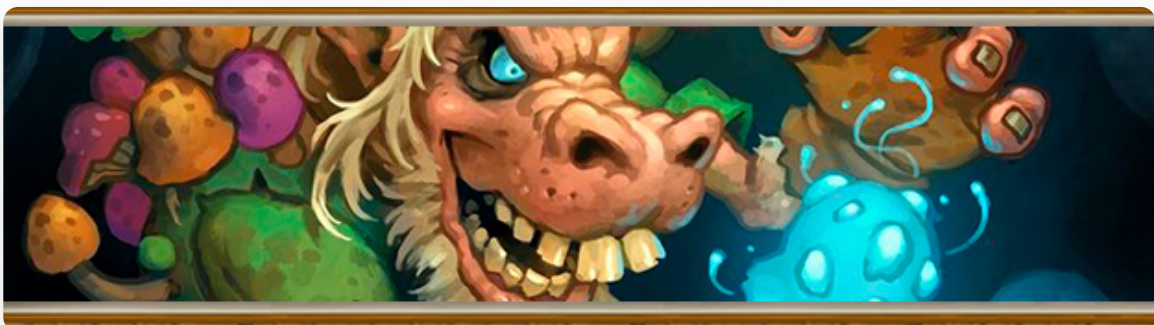
Используйте провокаторов правильно.

Неопытные игроки полагают, что провокация хороша в агрессивных матч-апах, поскольку защищает вашего героя. Действительно, такую функцию «таунты» выполняют, но не ограничиваются ею.

Нечетный Паладин – агрессивная колода, и о своем здоровье в большинстве ситуаций он не задумывается. Поэтому функция «защитить лицо» нужна не всегда. Важнее то, что провокации защищают других существ без нее. Противник не сможет разменяться так, как ему удобно, с вашими основными угрозами, если на его пути стоит провокатор. Так вы защищаете Паладинов-рекрутов и другие ценные угрозы с бафами или без.

Обратите внимание на провокации с божественным щитом ([Праведная защитница](#)): они создают особенно трудно проходимую стену на пути оппонента. За этой стеной легко прятать другие угрозы, пока они атакуют героя или существ противника.

Выход трудноубиваемой провокации часто становится сигналом к наступлению: ключевые существа защищены и готовы безнаказанно атаковать героя, игнорируя стол оппонента. Особенно актуально это против агрессивных оппонентов без AoE способностей.



У Нечетного Паладина есть **Грибомант**, то есть вам следует всегда думать о **правильном позиционировании существ**. Пока **Грибомант** есть в колоде или руке, ставьте угрозы относительно друг друга правильно.

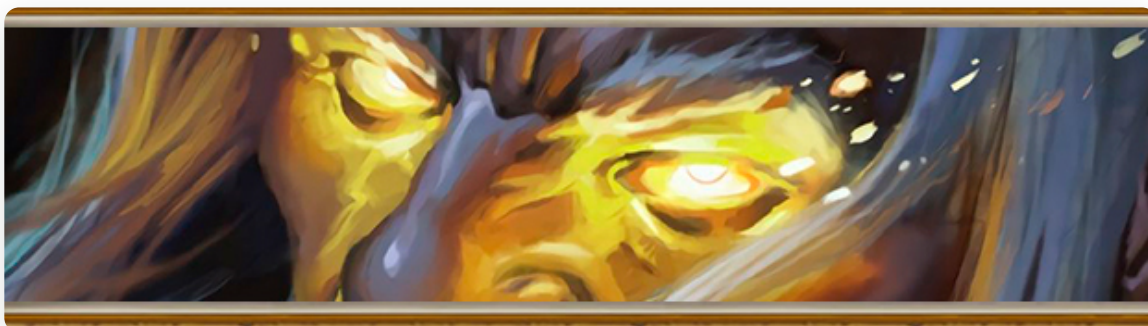
Лучший способ реализовать любой бафф (в том числе и **Грибоманта**) – дать его на угрозу с божественным щитом. Соответственно, старайтесь ставить таких существ рядом друг с другом, дабы **Грибомант** усилил их.

Другая вакантная цель для баффа – угроза с большим показателем здоровья, но маленьким показателем атаки (**Коридорный ужас**, **Яркотрон**). Старайтесь ставить таких существ рядом друг с другом и божественными щитами.

Порой вы захотите дать бафф угрозам с провокацией, а порой, наоборот, мелкие провокаторы с божественными щитами послужат прикрытием для основных угроз. Думайте, какой вариант лучше в конкретном случае и правильно разыгрывайте угрозы.

Расставлять существ для баффа **Грибоманта** не так сложно, но об этом нужно думать постоянно. Многие игроки любят кидать существ на стол «на автомате». С таким подходом вы точно проиграете несколько партий, поскольку **Грибомант** баффнет неоптимальные цели.

Ситуация с позиционированием усложняется, когда у оппонента есть какие-то карты, вынуждающие вас обыгрывать их грамотной расстановкой существ: **Метеорит** и **Конус холода** Мага, Темная скорбь Воина и другие. Обратите внимание на возможности оппонента.



Важные советы, которые помогут освоить Нечетного Паладина:



Паладины-рекруты – опаснейшие угрозы даже с маленькими характеристиками, поскольку их легко пробаффать. Выбирая, какой угрозой разменяться, а какую оставить в живых, учитывайте наличие тех или иных баффов в руке и колоде.

Порой 1/1 Паладин-рекрут ценнее 2/2 угрозы.



Не жалейте **Печать могущества**. Используйте этот бафф всегда, если у усиленного существа есть хоть какой-то шанс пережить ход оппонента, так вы принудите его отвечать на вашу угрозу, а не разыгрывать то, что хочет противник. Конечно же, **Печать могущества** лучше всего давать на угрозы с божественным щитом или большим запасом здоровья.



Внимательно следите за количеством места на игровом поле: иногда его не будет хватать. Если вы можете заменить одно существо другим без потери ресурсов (сила героя, удар **Лозоруба**), сначала совершите размены.

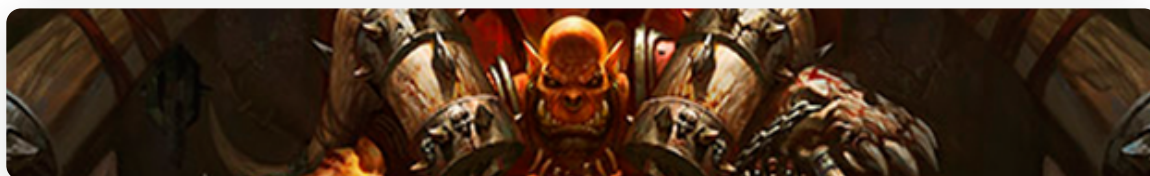
➤ **Неопознанный молот** при заходе в руку превратится в одно из четырех оружий. Каждый вариант **Неопознанного молота** по-своему силен и полезен, но повлиять на случайный исход нельзя. Не наводите курсором на оружие сразу же после его захода в руку, дабы оппонент не понял, что это **Неопознанный молот**.

➤ Если на первый ход в руке есть и **Сквайр Авангарда**, и **Праведная защитница**, предпочитайте разыгрывать Сквайра Авангарда. Защищать провокацией пока что некого.

➤ Старайтесь использовать баффы на угрозы, которые тут же могут атаковать, а не на только что выставленные.

➤ Все боятся **Новый уровень!** Нечетного Паладина – пользуйтесь этим. Старайтесь приберечь **Затерянные в джунглях** для хода после АоЕ зачистки: оппонент зачистил стол, после вы играете силу героя и **Затерянные в джунглях** – на столе уже 4 Паладина-рекрута, которых оппоненту захочется уничтожить из-за Нового уровня!. Угрожайте массовым баффом даже тогда, когда его нет в руке – противник об этом не знает.

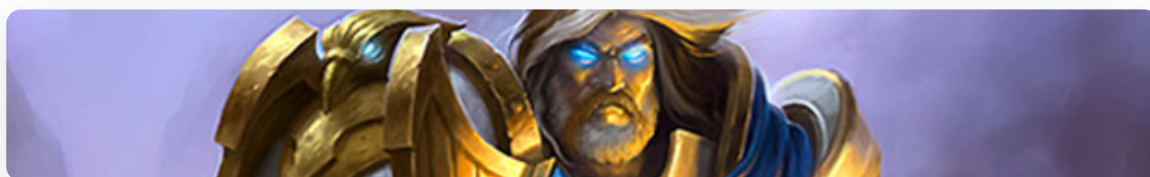
➤ Механизмы сохраняют тэг «механизм» даже при получении немоты. Их всегда можно усилить магнетизмом.



Нечетный Воин – тяжелый соперник из-за обилия АоЕ зачисток и брони. Не тратьте карты попусту, чаще прожимайте силу героя. Вынуждайте оппонентов невыгодно тратить зачистки. Перед пятым ходом никто не захочет оставлять стол Паладинов-рекрутов, этим вы можете воспользоваться, даже если Нового уровня! в руке нет. Играйте методично и постоянно грозите противнику баффами.

Помните, что у Нечетного Воина есть **Суперколлайдер**, так что ставьте крупные угрозы рядом с 1/1 Паладинами-рекрутами.

Ментального техника обыграть вы не сможете, так что просто надейтесь, что Воин украдет что-то незначительное.



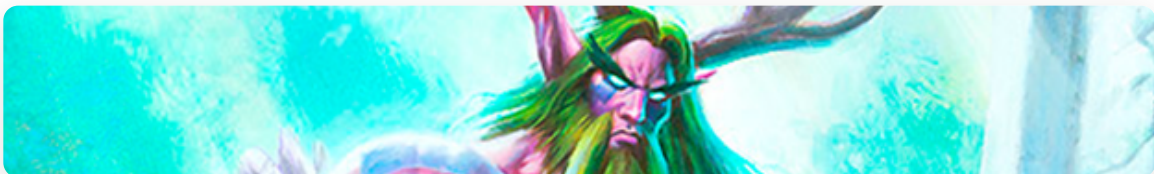
Ключевые моменты в **зеркальном поединке** – это **Новый уровень!**, **Грибомант** и выгодные размены. Победит тот, кто сможет удержать инициативу, играть первым номером и диктовать размены.

Не подставляйтесь под **Божественный дух** оппонента, старайтесь не оставлять в руке карты, которые вы могли бы разыграть, но при этом не упускайте возможность прожимать силу героя каждый или почти каждый ход.



Охотник на предсмертных хрипах медлителен. Уничтожайте существ с предсмертными хрипами, чтобы Охотник не «раскрутил» их, если ваши основные угрозы не защищены **Праведной защитницей** или провокацией. **Гризли** из **Ведьминого леса** нейтрализуйте **Потрошителем Бездны**.

Единственный AoE эффект Охотника – **Ловчий смерти Рексар** – можете не обыгрывать, поскольку найти его к шестому ходу и даже позднее трудно без **Выслеживания**. Но следите за муллиганом Рексара: если он оставил карту и не разыграл ее в течение пяти ходов, с высокой вероятностью это рыцарь смерти.

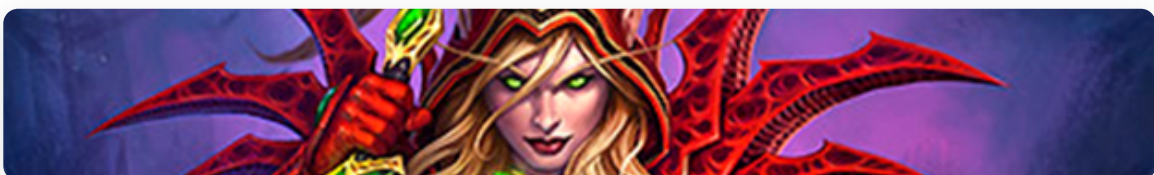


В матч-апе с **Малигос** или **Вихлепых Друидами** главное обыгрывать **Ползучую чуму** и **Размах**. Это тот случай, когда силу героя не стоит бездумно прожимать каждый ход. **Потрошитель Бездны** поможет устранить скарабеев 1/5 быстрее, но лучше сделать так, чтобы ваши угрозы перед **Ползучей чумой** были с божественным щитом.

Если Друид разыграл выгодную **Ползучую чуму**, не отчаивайтесь: бафайте ваши угрозы и выгодно разменивайтесь. Вы потеряете время, но контроль стола останется за вами.

Не обыгрывайте **Ментального техника**, поскольку матч-ап невыгоден. Рассчитывайте, что этот третий дроп украдет мелкую угрозу.

Токен Друид — тоже невыгодный матч-ап, в котором **Ползучая чума** станет даже опаснее. Действуйте быстро и агрессивно, делайте ставку на крупные разбафанные угрозы, поскольку у Токен Друида нет **Близости к природе**.



Нечетный Разбойник. Оружие Валиры будет помогать ей размениваться, но вы будете сильнее на старте. Ключ к победе – выгодные размены и захват стола с первых ходов

партии. Не бойтесь заполнять стол, массовых ремувалов у Разбойника нет. Партия наверняка закончится после Нового уровня!.

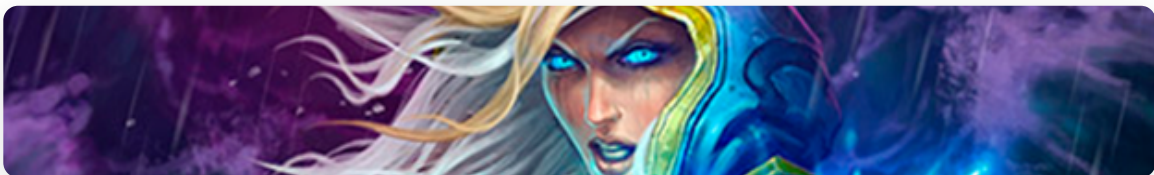
Постарайтесь рано ответить на **Бандюгу**: в этом помогут баффы и угрозы с божественным щитом. Берегите **Праведную защитницу**: лучше всего сделать так, чтобы она защитила другие мелкие угрозы от атак Валиры.



Мидрейндж Дрыжеглот Шаман не играет **Вулкан**, но у него есть другие АоЕ способности. Опасайтесь **Грозы**, **Ведьмы Хагаты**, **Калимоса Первородного**. Старайтесь не доводить партию до выхода крупных существ **Тралла**. **Потрошитель Бездны** пригодится для ответа на тотемы.

Не позволяйте Шаману захватить инициативу, но и не зацикливайтесь на разменах: игнорирование угроз – не всегда опрометчивое решение. Но старайтесь устранять **Грибоманта**, **Дренеев-каторжников** и другие хорошие цели для эффектов эволюции.

В противостоянии с **Четным Шаманом** право разменов лучше оставить за собой. Из АоЕ ремувалов точно есть **Ведьма Хагата** и **Калимос Первородный**. Не исключено и **Мшистое чудище**. **Потрошитель Бездны** уничтожит **Тотем языка пламени**, но даже если демона нет в руке, уничтожайте тотем любым способом.



С пятого хода **Биг Спелл Маг** пускает в ход сильные АоЕ ремувалы. Вынуждайте оппонента отдавать их на незначительный стол, чаще используйте силу героя: пусть лучше Паладины-рекруты умрут от зачистки, но в руке останутся карты для новой волны. **Потрошителя Бездны** приберегите для **Вестника рока**. Грамотно используйте **Затерянные в джунглях**: после АоЕ зачистки вместе с силой героя. Стол из четырех Паладинов-рекрутов уже достаточно опасен из-за Нового уровня!.

Неопознанный молот, дающий существам божественный щит – лучшая карта в данном матч-апе. Баффнув стол божественным щитом, вы защитите его от тяжелых АоЕ ремувалов **Джайны**.

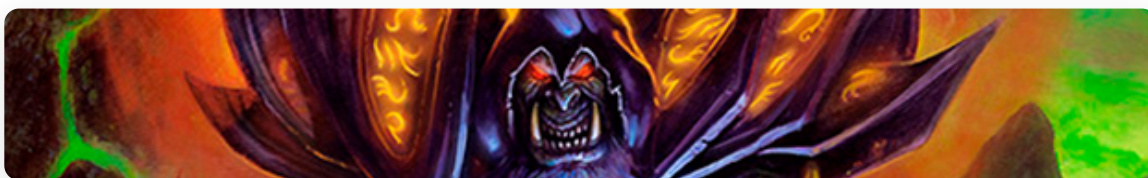
Темпо Маг все еще может быть опасен из-за **Чародейских стрел**, **Вихря углей** и **Шальной звезды**. Уничтожайте **Ученицу чародея**, **Звездочета Луну** и **Космическую аномалию**, чтобы Маг не извлек из этих заклинаний слишком много выгоды.



Жрец на воскрешении играет два AoE эффекта: [Астральная плоть](#) и [Ментальный крик](#). И то, и другое заклинание доставит много неприятностей, но Жрецу непросто вовремя найти их в достаточном количестве.

Старайтесь не разыгрывать массовые баффы перед 7 ходом противника или раньше, если Андуин сохранил Монетки в руке.

Берегите [Потрошителя Бездны](#) для ответа на [Обсидиановую статую](#), [Малигоса](#) и другие угрозы. Старайтесь бить по существам с похищением жизни ([Зиллиакс](#), [Обсидиановая статуя](#)) божественными щитами, чтобы Жрец не получил исцеления.



Зоолок – напряженный, но хороший матч-ап. У его ранних угроз высокий запас здоровья, что позволяет ему выгодно размениваться с вашими существами. Хуже, что Чернокнижник способен еще и исцелять их. Играйте как можно больше существ каждый ход.

Давайте [Печать могущества](#) на существ с 2+ единицами здоровья или с божественным щитом, чтобы не подставляться под [Гадкого натрезима](#). 4/5 демона устраняйте любыми способами, иначе вы не победите.

Старайтесь чистить стол оппонента и усиливать существ для выгодных разменов. Не оставляйте целей для [Грибоманта](#). Не атакуйте существ, если не сможете их убить, Зоолок не должен выгодно применить исцеление. В первые ходы не трогайте и героя противника с 30 единицами здоровья, чтобы тот не исцелился и не выставил [Веселого вурдалака](#) бесплатно.

Против **Четного Чернокнижника** придется часто идти на риск. Колода полна AoE инструментов, от [Осквернения](#) до [Мшистого чудища](#) и даже [Пламени Тьмы](#). Делайте ставку на баффы: несколько крупных существ лучше, чем много мелких. Если ситуация тяжелая, действуйте смело: «спамьте» стол, идите «в лицо». Оправданный риск иногда приносит победу.

Громкологосый бард — важный инструмент в вашем арсенале, который поможет обыграть [Осквернение](#).



Нечетный Паладин стал намного сильнее в мете после изменений баланса карт. Если вам нравится Утер или вы хотите быстро забраться на высокие ранги — поможет герой сегодняшней статьи.

Спасибо за прочтение гайда и удачи в игре!