

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Разбойник на добыче — лидер Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

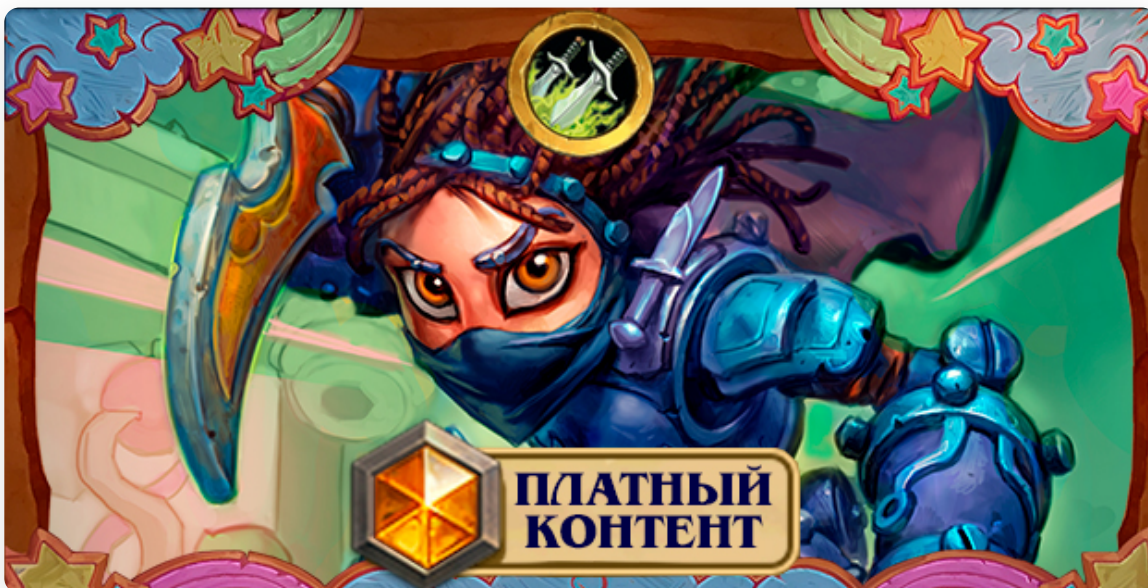
11.07.2024

Гайды

Мастрская Чудастера

Разбойник на добыче — лидер Мастерской Чудастера.
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






В этом гайде мы познакомимся с Разбойником на добыче в мете Мастерской Чудастера июльского рейтингового сезона 2024. Рога на добыче стал самой популярной декой Стандарта только в последнем патче после нерфа Марин Дракон Друида. Разбойник на добыче как архетип существует еще с прошлого дополнения, но в Мастерской Чудастера он получает много новых синергий и интересных комбинаций.






Сегодня Разбойник на добыче — лидер Мастерской Чудастера по численности на всех рангах, особенно любят его в Легенде. При этом дека показывает приличный процент побед, пусть и не самый высокий. По крайней мере так говорит статистика. На деле у Разбойника огромный потенциал, но реализовать его могут не все — колода очень сложная и многогранная.

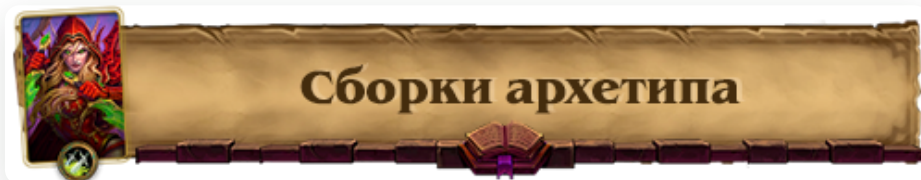
В большом гайде по Разбойнику на добыче разбираемся, как работает дека в мете Мастерской Чудастера. Вы найдете лучшие колоды и научитесь собирать собственную с учетом локальной меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также типовые матч-апы июньского рейтингового сезона.

Обновили гайд 11 июля с учетом патча 29.6.2. Список изменений:

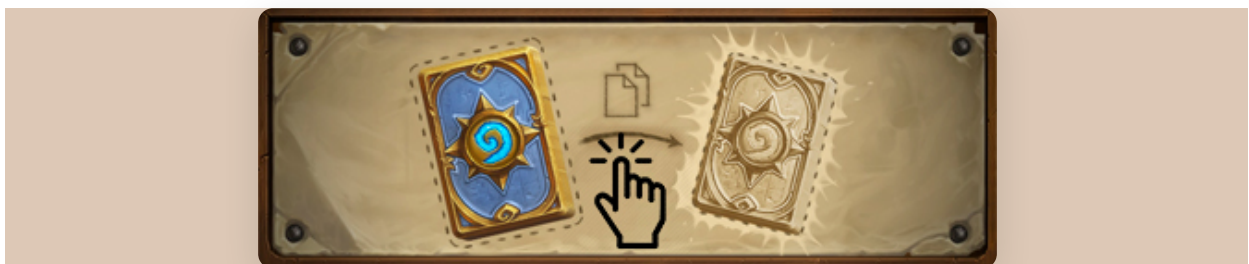
-  Дополнили раздел "Как собрать колоду"
-  Изменили муллиган против некоторых классов
-  Добавили описания новых матч-апов.

- **Разделы гайда:**

-  **Сборки архетипа**
 -  **Как собрать колоду**
 - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Можно ли сделать колоду дешевле
 - - Максимально бюджетная версия
-  **Муллиган**
 -  **Стратегия игры**
 - Как работает колода
 - - Разбойник на разных этапах партии
 - - Полезные советы
-  **Матч-апы**

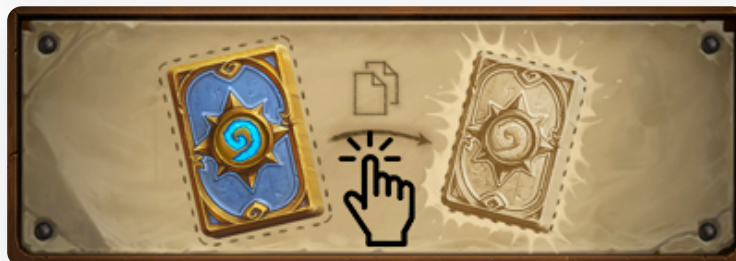


В мете много сборок Разбойника на добыче: и далеко не все их них хорошие. Далее мы разберем 3 самые успешные деки в нынешней мете. Все они отличаются лишь несколькими картами.



Разбойник на добыче с Метателем древностей







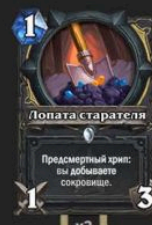












Разбойник на добыче




Главная особенность этой сборки — наличие пары **Метателей древностей**, которые будут особенно хороши против Паладина, Разбойника и других классов, которые играют тяжелые угрозы. В остальном колода уже хорошо знакома опытным игрокам: **Йогг-Сарон Освобожденный** важен для текущей меты — его берут почти во все деки в ладдере, в том числе и в деку Разбойника на добыче.


Разбойник на добыче с Флинт


Разбойник на добыче


 Составляя колоду, настройте «Земли» Демонского Механизма в сторону «Угрозы».	 Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше.	 Ваше следующее сокровище на этом ходу будет стоить на (2) меньше.	 Воспользуйтесь рукой вашего существа. Призывает этого существа с характеристикой этого существа и «Механизм».	 Боевой мисс: каждый раз, когда вы разыгрываете карту, бьет стоить на (1) меньше.	 Вы раскапываете карту другого класса со свойством «Механизм».	 Предсмертный крик: вы добавляете сокровище.
 Боевой мисс: вы разыгрываете карту со свойством «Механизм». Если разыгрываете ее на этом ходу, добавляете сокровище.	 Боевой мисс: вы раскапываете заклинание другого класса за (3) или меньше.	 Вы раскапываете заклинание из вашей колоды. Он получает «+2/+1».	 Боевой мисс: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монету».	 Боевой мисс: вы добавляете сокровище.	 Пока эта карта у вас в руке, разыгрывайте карту другого класса, чтобы раздобыть «Воздух»!	 Боевой мисс: «Механизм» и предсмертный крик: вы добавляете сокровище.
 Разыграйте карту за (1), вы получаете ее копию за (0).	 Вы берете 3 карты. Серая примечание: уменьшает стоимость существа проклятием.	 Уменьшение. Боевой мисс: ваша следующая карта на этом ходу стоит на (3) меньше.	 Боевой мисс: разыгрывает все карты другого класса. Разыгрываете еще в этом ходу (или выкидываете сокровище).	 Титан. Когда это существо применяет способность, вы применяете две случайные заклинания.		

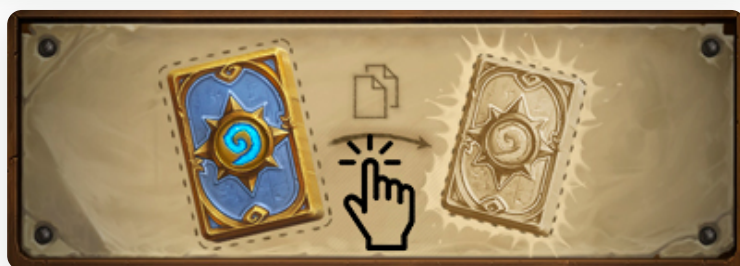


11440


Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.


Божественный щит. Провокация. Пожирание жизни. Натиск.





В этой сборке особая пара карт — **Флинт Огненная Рука** и **Сомнительная покупка**. Карты не работают друг с другом, но должны синергировать с другими частями колоды.

Сомнительная покупка хорошо работает с Негодяем из песочницы, к тому же удешевленный spell за 1 маны можно скопировать с помощью Сони Водоплас, если очень нужно добрать много карт.



Разбойник на добыче с Неофиткой культурой

Разбойник на добыче

<p>Оставив коню, настройте «Эпизакса Демона» 3000 по своему усмотрению!</p> <p>Механизм</p>	<p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше.</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>Восполняет в руку ваше существо. Призывает теняра с характеристиками этого существа и «Брейкдайна».</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: следующий механизм, который вы разыгрываете, будет стоить на (1) меньше.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Вы разыгрываете карту другого класса со свойствами «Навскиду».</p> <p>x2</p>	<p>Предсмертный крик: вы добываете сокровище.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>Боевой клич: заклинание противника на следующем ходу стоит на (1) больше.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы разыгрываете заклинание другого класса за (3) или меньше.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Вы разыгрываете механизм из вашей колоды. Он получает «+2/+1».</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Моретку».</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы добываете сокровище.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Пока эта карта у вас в руке, разыгрывайте карту другого класса, чтобы раздобыть Ветронос!</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: «Навскиду» и предсмертный крик: вы добываете сокровище.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>Разыграйте карту за (1), вы получите ее копейку за (0).</p> <p>Механизм</p>	<p>Вы берете 3 карты. Соня применяет: увеличивает количество существ противника.</p> <p>Механизм</p>	<p>Уменьшайте. Боевой клич: ваша следующая карта на этом ходу стоит на (2) меньше.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: разыгрывает все карты другого класса, разыгранные вами в этом матче (они выкладываются открыто).</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Тем, когда это существо применяет способность, вы применяете два случайных заклинания.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>		

9840

Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.

Механизм

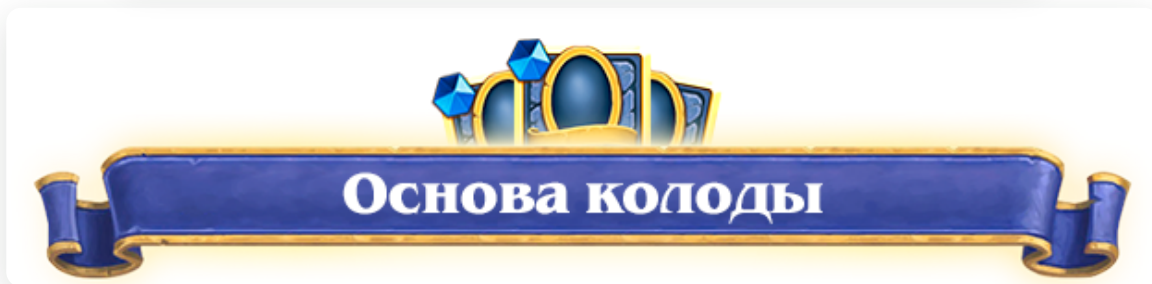
Божественный щит
Провокация
Позиционирование жизни
Натиск

Механизм



Неофитка культа сделает Разбойника чуть сильнее в зеркальных матч-апах, а также против других классов, которые полагаются на заклинания. Например, это Рено Жрец или Контроль Воин. **Неофитку культа** можно сыграть несколько раз, возвращая ее в руку, хотя это далеко не всегда оптимальный плей.

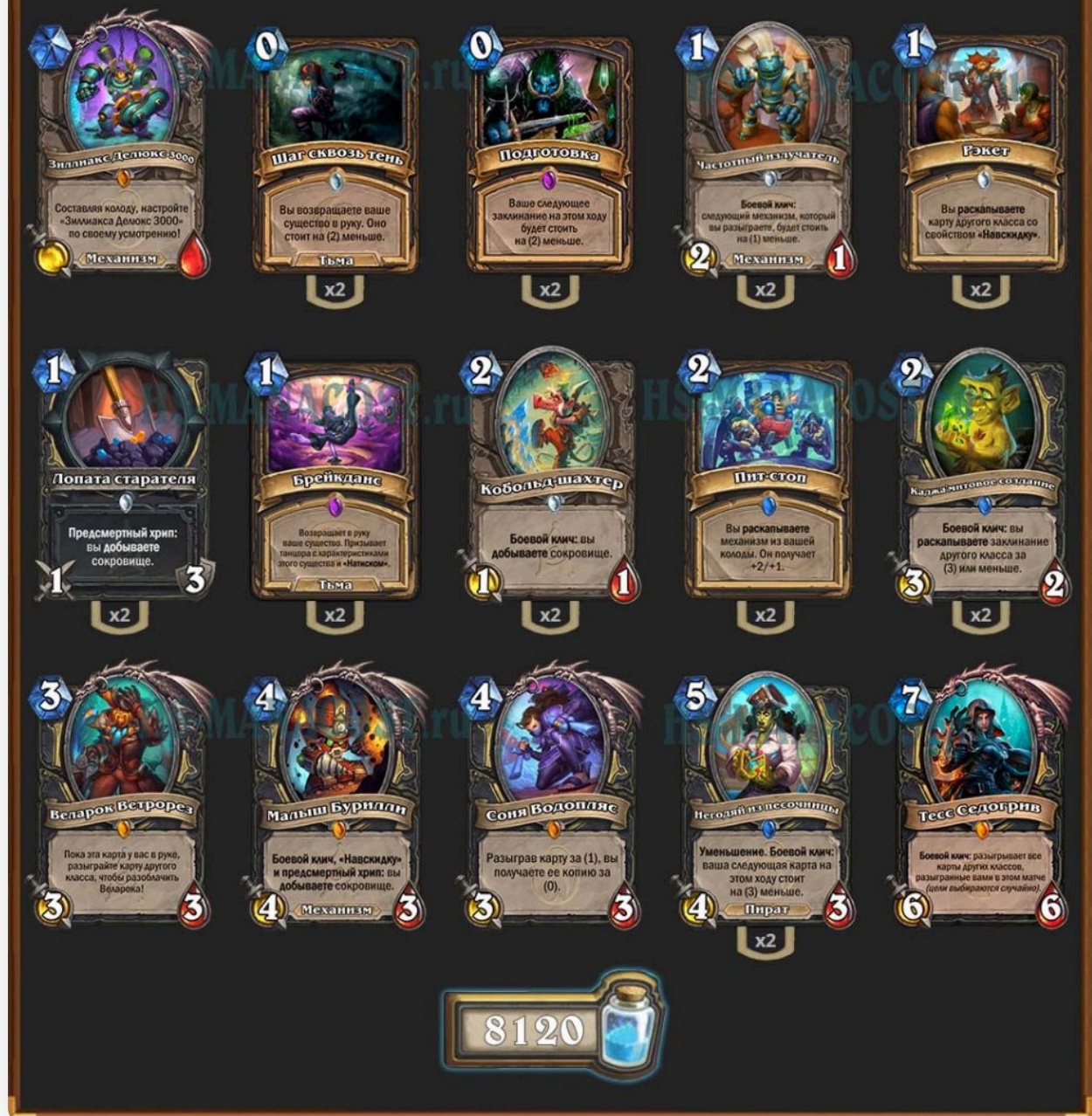
[к оглавлению](#)



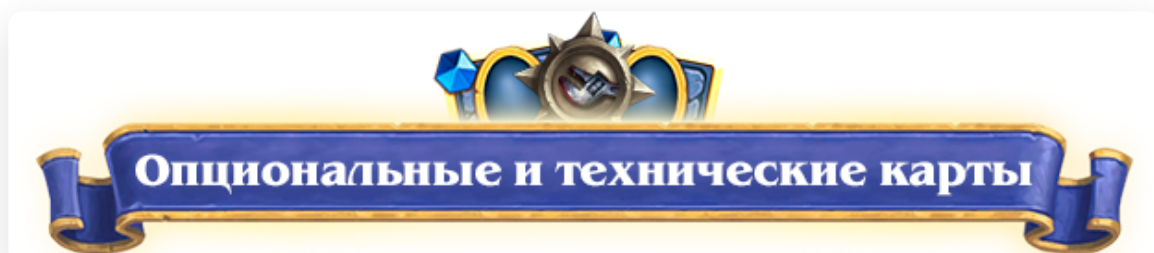
Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. В основе Разбойника на добыче 26 карты: ключевые синергии добычи, самостоятельно сильные карты, набор механизмов и способы возвращения существ в руку.

Единственная причина убрать что-то из основы колоды — бюджетные соображения. Например, можно отказаться от **Сони Водопляса** и **Веларока Ветрореза**. **Зиллиакса** и **Малыша Бурилли** убирать из деки не рекомендуем.

Основа колоды (25 из 30)



Дополнить основу нужно еще 5 картами: обычно это темповые опции за 1-3 маны, которые значительно не меняют геймплей Разбойника. Далее о том, чем чаще всего дополняют основу.



Опциональные карты



Сказочный коммивояжер — неплохой первый дроп, но ничего важного для Разбойника он не делает. Этой деке не так важно держать темп с первого хода, потому что в картах много возможностей вернуться в игру чуть позднее.

Скорополоховый сервис — интересная карта для активации Веларока Ветрореза и Тесс Седогрив, но все-таки достаточно медленная. Поэтому берут ее редко.

Флинт Огненная Рука — сильная легендарка, которую особенно выгодно играть в мид и лейтгейме, а также возвращать в руку **Шагом сквозь тень**.

Неофитка культа — улучшит зеркальные матч-апы, а также поединки со Жрецами и Магами, не будет лежать мертвым грузом и во многих других поединках. На нее можно играть **Шаг сквозь тень**, чтобы заблокировать больше карт противнику.

Жадный партнер — Монетка полезна всегда, особенно для Разбойника с серией приемов и комбинациями карт. Обычно для пары **Жадных партнеров** хватает места в сборках, хотя можно обойтись и без них.

Метатель древностей — сильная карта, которая помогает во многих матч-апах, например против Паладина, но с ней нужно агрессивнее муллиганить карты с добычей.

Сомнительная покупка — хорошо работает с Негодяем из песочницы, порой используют и самостоятельно. Спелл сильный, особенно когда Разбойнику не хватает ресурсов в руке.

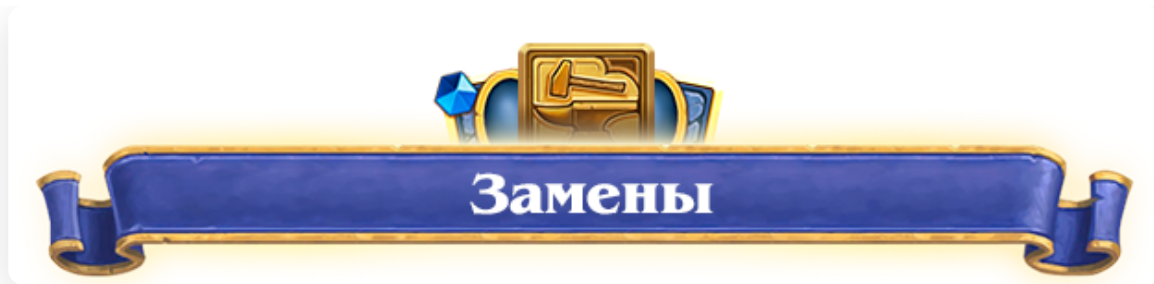
Лирой Дженкинс — дополнительный источник взрывного урона, который отлично работает с **Шагом сквозь тень**. И все же обычно Разбойнику хватает темпа для победы и без Лироя, да и для **Шага сквозь тень** есть цели раньше.



Менеджер Марин — новая легендарка неплохо смотрится в колоде Разбойника на добыче, тем более ее можно сыграть несколько раз за бой. Так делать, впрочем, стоит не очень часто, потому что очень уж медленные это комбинации. Марина можно взять вместо [Тесс Седогрив](#) или вместе с ней.

Йогг-Сарон Освобожденный — сильная карта почти для всех колод и классов в мете, которую берет и Разбойник на добыче. Можно сыграть раньше 9 хода благодаря Негодю из песочницы и Монеткам.

[к оглавлению](#)

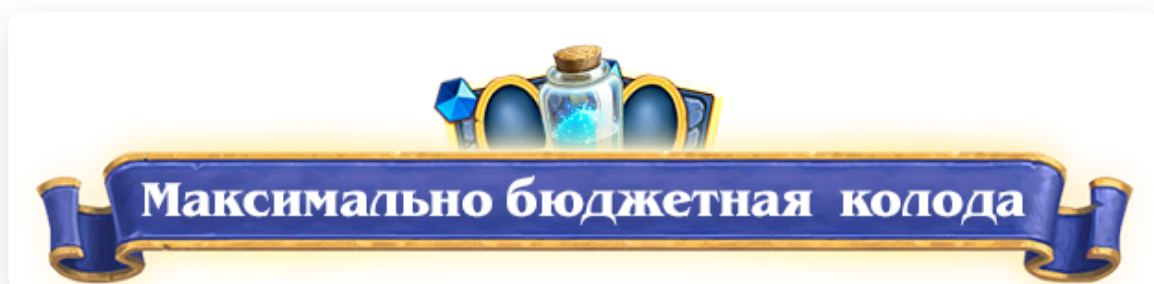


Замены

Разбойник на добыче — достаточно дорогая колода с большим количеством легендарок и несколькими эпиками. Хорошо, что многие дорогостоящие карты можно убрать из деки. Далее обсудим, как это сделать.

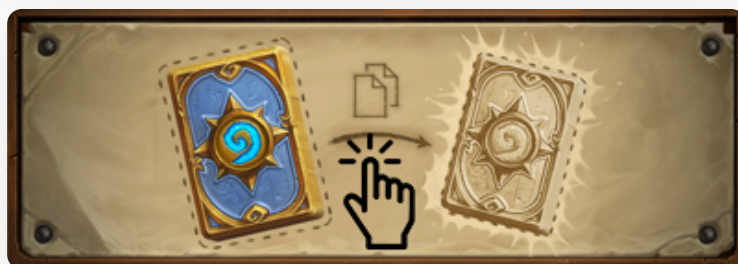
- **Подготовка** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- **Зиллиакс Делюкс 3000** — лучше скрафтить эту легендарку, потому что ее используют многие классы в мете. Но если нет, Разбойник не сильно пострадает. Берите вместо Менеджера Марина, **Лироя Дженкинса** или Сомнительную покупку. Учитывайте, что без **Зиллиакса** не так хорош будет **Пит-стоп**.
- **Брейкданс** — лучше создайте две копии, карта слишком сильная и важная для многих синергий.
- **Веларок Ветрорез** — сильная легендарка, но заменить ее можно. Берите вместо **Метателя древностей**, **Флинта Огненную Руку** или другую опциональную карту. Если убираете эту легу из деки, задумайтесь о замене **Каджамитовых созданий** на **Неофиток культа**.
- **Соня Водопояс** — у легендарки огромный потенциал, но все же временно можно играть и без нее. Берите вместо Сомнительную покупку или Менеджера Марина.
- **Малыш Бурилли** — обязательная легендарка, без которой дека работать не будет.
- **Тесс Седогрив** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- **Йогг-Сарон Освобожденный** — сильная и популярная легендарка, но без нее Разбойник может обойтись. Берите вместо **Метателя древностей** или **Неофитку культа**.

[к оглавлению](#)



Максимально бюджетная колода

Бюджетный Разбойник на добыче





Такая колода Разбойника на добыче значительно дешевле оптимальных версий, хотя все еще берет несколько ключевых эпиков и одну платную легендарку. Дека даст вам представление о геймплее Разбойника на добыче, а дальше вы уже сможете решить, крафтить дополнительные карты или нет. В первую очередь создавайте [Зиллиакса Делюкс 3000](#).

[к оглавлению](#)



Муллиган Разбойника на добыче достаточно простой и однообразный, если разобраться с его основными принципами.



-  **Пит-стоп** — лучшая карта на муллигане. Оставляйте всегда. Вторую копию можно сбрасывать.
-  **Лопата старателя** — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно сбрасывать.
-  **Частотный излучатель** — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно сбрасывать.
-  **Веларок Ветрорез** — оставляйте всегда.
-  **Каджамитовое создание** — этот или другой способ сгенерировать карту другого класса оставляйте всегда при наличии Веларока Ветрореза в руке. В остальных случаях карту лучше скинуть.
-  **Кобольд-шахтер** — очень редко есть смысл оставлять эту карту на муллигане. Она не так плоха, но есть опции лучше.
-  **Подготовка** — оставляйте только при наличии **Пит-стопа**.



Рыцарь смерти: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Охотник на демонов: Пит-стоп, Частотный излучатель, Лопата старателя, Рэкет. С хорошей рукой — Подготовка.

Воин: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка, Шаг сквозь тень.

Паладин: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Жадный партнер. С хорошей рукой — Подготовка.

Охотник: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Жадный партнер. С хорошей рукой — Подготовка.

Друид: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Каджамитовое создание. С хорошей рукой — Подготовка.

Разбойник: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Шаман: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя, Жадный партнер. С хорошей рукой — Подготовка.

Маг: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Жрец: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

Чернокнижник: Пит-стоп, Веларок Ветрорез, Частотный излучатель, Лопата старателя. С хорошей рукой — Подготовка.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

Разбойник на добыче — темповая колода с огромным и не всегда предсказуемым потенциалом. Как и большинство других Разбойников, этот отлично сражается за стол, может легко перехватить инициативу и совершать имбалансные темповые ходы на любом этапе партии. В деке есть классические маначит карты — [Подготовка](#), [Шаг сквозь тень](#) и [Негодяй из песочницы](#), есть и много других способов реализовать куда больше маны, чем есть в ходу изначально. И пусть Разбойник не так активно спамит стол существами и у него нет баффов для них, зато вы можете лучше защищать своих юнитов, пока они наносят урон по герою противника.

Колода увереннее чувствует себя, когда играет первым номером, что в принципе возможно реализовать в любом матч-апе. При этом Разбойник может задавить противника как характеристиками на столе, так и взрывным уроном с оружия, заклинаний и даже рывков.

Разбойник на добыче — **в первую очередь темповая колода**. Ошибочно полагать, что он играет только от случайно генерации, карт-воровства, [Тесс Седогрив](#) и рандома в целом. Колода очень стабильная и надежная, а случайная генерация только помогает делать то, что нужно Разбойнику: контролировать стол противника и играть как можно больше статов/взрывного урона за короткий промежуток времени.





Главная особенность колоды — **синергии добычи**. Как и всегда, есть четыре цикла добычи, за каждый вы получите все более сильные карты. Последний цикл даст в руку Азеритового скорпиона. Это не самостоятельный способ победы, но сильная мидгейм карта, которая откроет массу возможностей для Разбойника. В отличие от других классов, Разбойник может легко реализовать финальную награду за добычу много раз с помощью **Брейкданса**, **Шага сквозь тень** и **Сони Водопляс**. А еще Рога может без особых проблем пойти на второй цикл добычи, чтобы получить второго Азеритового скорпиона.

Добывать карты Разбойник тоже может куда быстрее и легче, чем другие классы. Те же **Шаг сквозь тень** и **Брейкданс** позволяют несколько раз сыграть **Кобольда-шахтера**.





Но самая сильная комбинация, вокруг которой построена стадия муллигана и стратегия Роги в начале партии, — **Пит-стоп** и **Малыш Бурилли**, а также удешевляющий мехи **Частотный излучатель**. С идеальным заходом Разбойник уже на 3 ход играет комбинацию **Подготовка** + **Пит-стоп**, раскапывает **Малыша Бурилли** и ставит его на игровое поле. Важно, чтобы в деке был **Малыш Бурилли**, поэтому его никогда не оставляют на муллигане в руке. Но если он все же заходит, можно сыграть его и без эффекта навскидку. И часто Разбойники вовсе играют **Пит-стоп** на 2й ход, а **Малыша Бурилли** ставят на следующий с Монеткой. Так часто делают, если **Подготовка** не зашла в руку.

Важно: редко **Шаг сквозь тень** или **Брейкданс** стоит играть на **Малыша Бурилли**. В деке есть цели куда лучше.

У Разбойника очень много **случайной генерации карт других классов**. Это и сильная, и слабая сторона колоды. Сильная, потому что вы редко останетесь без карт в руке, даже если будете постоянно расходовать ресурсы за низкую стоимость. Более того, чаще проблемой станет переполнение руки, а не нехватка карт. Проблемой чаще всего становится подход игроков, которые считают, что "на всё воля рандома" и без хорошей генерации Разбойник победить не может. Это совсем не так.

Случайные эффекты часто станут способом победы последней надежды. Если ситуация тяжелая, вы можете надеяться на то, что сгенерируете что-то имбалансное для зачистки стола, исцеления или летального урона. И чем сложнее ситуация, тем больше стоит полагаться на случайные эффекты.

Но в рядовых ситуациях случайные эффекты — просто приятные карты, которые можно сыграть, если все сильные карты своего класса вы уже потратили. В редких случаях вы найдете имбу, которая перевернет игру, или совсем бесполезную карту, которая будет лежать в руке мертвым грузом.



Шаг сквозь тень

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

Тьма



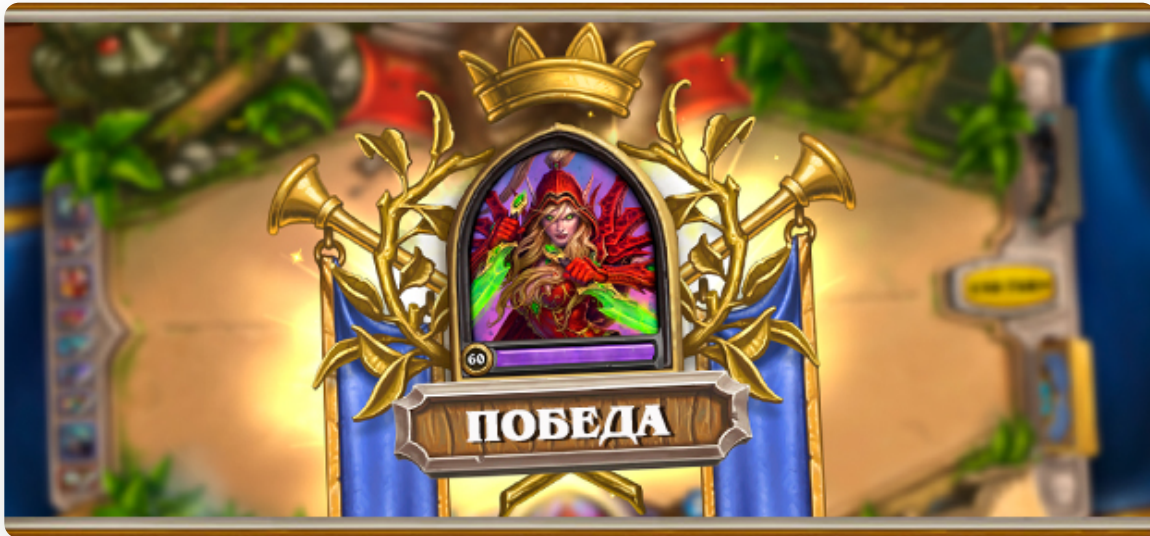
Одна из ключевых движущих сил колоды — **эффекты возвращения существ в руку**. В деке очень много сильных юнитов, которых можно сыграть несколько раз за бой. Конечно же, это отмеченный выше Азеритовый скорпион, который станет одной из самых жадных опций для повторного розыгрыша, но далеко не единственной. Отметим, что Разбойник часто не хочет убирать в руку Азеритового скорпиона с помощью [Шага сквозь тень](#), потому что в этом случае он потеряет 5/5 статьи на столе. А характеристики на столе очень важны: особенно в темповом матч-апе.

Полезно возвращать в руку Зилликса Делюкс 3000, Негодяя из песочницы, [Йогг-Сарона Освобожденного](#), Веларока Ветрореза, [Метателя древностей](#).

Не такие хорошие цели — [Кобольд-шахтер](#), [Малыш Бурилли](#), [Частотный излучатель](#), [Жадный партнер](#), [Каджамитовое создание](#). Очень редко в руку возвращают [Тесс](#)

Седогрив, это в принципе не такая имбалансная и сильная карта в деке, как многие думают.

[к оглавлению](#)



Разбойник на разных этапах партии

В начале партии (1-4 ходы) главная цель Разбойника — реализовать хотя бы одну из двух ключевых синергий, о которых мы писали выше.

В идеальном варианте сыграть **Пит-стоп** и раскопать **Малыша Бурилли**. Самый темповый ход — через **Подготовку** и после с **Монеткой/Частотным излучателем** — сыграть **Малыша Бурилли** уже на 2-3 ходы.

Другой вариант — играть другие синергии добычи: зашедшего в руку **Малыша Бурилли** или **Кобольда-шахтера**. Если в руке мало этих карт с добычей и нет ничего другого полезного, играйте на этих юнитов **Шаг сквозь тень** или **Брейкданс**.

Оставшиеся варианты действий в начале партии — перебирать колоду в поисках хоть каких-то карт для старта, обороняться от агрессии ранними дропами, а также генерировать карты других классов для активации **Веларока Ветрореза**.

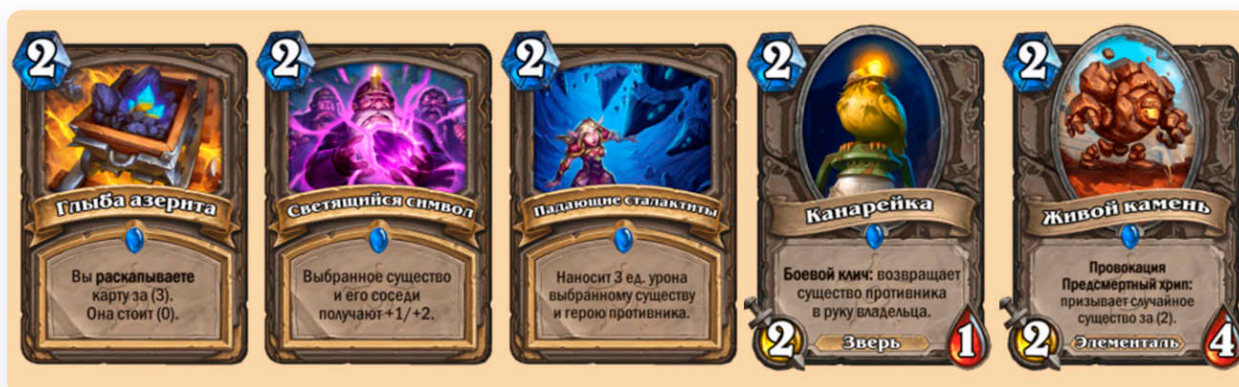
Многое в начале партии сделают карты с добычей. Все они предсказуемы и по своей стоимости, так что вы сможете легко планировать ходы наперед. Не экономьте полученные карты: они нужны в первую очередь для борьбы за стол и максимальной реализации маны.

Первая ступень добычи



Все карты 1й ступени очень простые и предсказуемые. Лучшей тут часто станет Мешочек монет: это активация серии приемов и просто способ раньше сыграть тяжелый дроп или какую-то комбинацию.

Вторая ступень добычи



Среди тир-2 карт с добычи интересна Канарейка — хорошая цель для Шага сквозь тень, особенно в матч-апах с Хэндбафф Паладином.

Третья ступень добычи



Все карты тут сильные и часто полезные. Вы можете вернуть в руку Рудникового дракона, если очень нужен эффект похищения жизни.



В мидгейме (5-9 ходы) Разбойник уже часто рассчитывает на завершение партии. Маны достаточно, чтобы реализовать самые сильные карты и комбинации с ними. Ищите способ перехватить игровую ситуацию и готовьте летальный урон в течение одного или нескольких ходов. Если перехватить ситуацию не получается, чаще всего Разбойник проигрывает, потому что исцеления в деке нет, как и стабильных оборонительных инструментов. Но ситуации бывают разные.



К этому моменту вы сможете сыграть Азеритового скорпиона и полученные с него случайные карты (обычно за 1 маны). Играть Азеритового скорпиона раньше 5-6 ходов не так выгодно, даже если вы добыли его очень рано: все равно тут же вы не сможете сыграть ничего, что даст эта легендарка. Часто после розыгрыша Азеритового

скорпиона возвращают в руку, хотя это не всегда нужно: можно этого не делать в тяжелых ситуациях, темповых матч-апах или при наличии большого количества способов добычи в руке. Главное следите, чтобы для всех четырех карт хватило места в руке, хотя порой достаточно и генерации 3 карт, если избавиться вы ни от чего не можете.

Что случится после розыгрыша Азеритового скорпиона — предугадать сложно, слишком много в игре карт. Но важно то, что их почти всегда можно комбинировать с [Соней](#) Водоплюс — если, конечно, выпало что-то сильное.



Веларок Ветропес

Пока эта карта у вас в руке,
разыграйте карту другого
класса, чтобы разоблачить
Веларока!



Еще одна сильная карта, которую чаще всего получается сыграть только в мидгейме, — **Веларок Ветрорез**. Дело в том, что эту легендарку редко получается активировать к 3-4 маны, потому что синергий воровства других карт в деке не так много, если не считать Азеритового скорпиона. Хотя порой **Рэкет** может дать бесплатную карту с добычей, которую тут же можно использовать.

Улучшенная версия легендарки — дракон, что может быть важно для некоторых синергий. Это юнит с рывком, которым Разбойник часто хочет бить по герою противника, хотя в тяжелых ситуациях можно и размениваться. Выгодной раскопкой станут карты за 2-4 маны, которые тут же можно использовать ради темпового преимущества.

Веларок Обманщик станет топовой картой для Шага сквозь тень или Брейкданса. При этом его можно играть несколько раз за ход, например в поисках летального урона.



5

Негодяй из песочницы

Уменьшение. Боевой клич:
ваша следующая карта на
этом ходу стоит
на (3) меньше.

4

Пират

3



Негодяй из песочницы — топовая карта даже в обычной форме, что уж говорить про уменьшенную, с которой Разбойник может проворачивать имбалансные комбинации. Это хорошая цель для возвращения в руку, если у вас достаточно карт для реализации удешевления. Еще маленькая копия Негодяя из песочницы отлично работает с [Соней Водопляс](#).

Удешевлять можно любые карты в руке, даже за 1-2 маны, пусть вы и не получите максимальную выгоду от боевого клича. Всё это дает темп, а темп для Разбойника — первый приоритет в любом матч-апе. Вы можете раньше сыграть [Йогг-Сарона Освобожденного](#) или [Тесс Седогрив](#) с помощью баффа Негодяя из песочницы. А можно играть и карты дешевле.



Соня Водопляс — очень сильная карта в колоде, которую не нужно спешить играть. Обычно это делают в мид или даже в лейтгейме. Самые простые карты за 1 маны, которые можно продублировать, — Негодяй из песочницы и заклинания с Азеритового скорпиона. Но это не единственные сильные комбинации.



Интересны **карты за 4 маны**, которые можно удешевить Негодяем из песочницы до 1 маны и продублировать Соней Водопьяс. Среди этих карт — Азеритовый скорпион, Малыш Бурилли и генерируемый Рэкетом Камнецветный червинт. С Камнецветным червином можно проворачивать очень сильные комбинации чуть ли не на всё здоровье противника.

Еще с помощью Сони Водопьяс можно копировать Зиллиакса Делюкс 3000, если каким-то способом снизить его стоимость до 1 маны (существами на столе + эффектом Негодяя из песочницы).



До **лейтгейма (ходы с 10+ маны)** чаще всего затягиваются только партии с контролем колодами и реже темповые поединки, где идет равная и напряженная борьба за стол.

Каких-то существенных изменений в геймплее по сравнению с мидгеймом не будет: все карты вы сможете реализовать значительно раньше.





Разве что количество генераций случайных карт будет уже таким высоким, что случиться может всё, что угодно. Каждая новая партия не будет похожа на прошлую, нужно будет адаптироваться к вашей руке и искать необычные способы победы.

В глубоком лейтгейме можно победить, сыграв несколько копий **Тесс Седогрив**. Но легендарка редко станет такой уж имбалансной и сильной. В любом случае проверяйте, какие карты других классов вы сыграли — особое внимание уделяйте картам, которые могут убить саму Тесс. Тогда не рассчитывайте на ее возврат в руку в 100% случаев.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

-  **Монетка** — сильная карта, которую Разбойник обычно оставляет для раннего розыгрыша **Малыша Бурилли**, если он есть в руке или есть **Пит-стоп**. Все другие сильные ходы куда более непредсказуемые и требуют импровизации, так что советов по розыгрышу Монетки не так много. Реализуйте этот спелл в ход, в который вы перехватите инициативу на столе, то есть уберете существ с половины противника и поставите что-то на вашу.

 **Рэкет** раскопает три из одиннадцати карт с навскидку других классов. Все они стоят 2-4 маны, так что **Рэкет** мы рекомендуем играть в начале 3+ ходов, чтобы тут же использовать полученную карту. Многие карты тут чистят стол, но есть источники урона по герою противника, исцеление и генерация ресурсов. **Рэкет** — очень сильная карта, потому что пул карт с навскидку хорош, а еще они активируют **Веларока Ветрореца** и **Тесс Седогрив**.





Не бойтесь ломать **Лопату старателя** с помощью силы героя и другого оружия, в том числе второй копии **Лопаты старателя**. Всегда атакуйте этим оружием при розыгрыше, даже если против вас агрессивная колода и пока что у нее нет юнитов на столе.



Проверяйте, какие мехи остались в колоде перед использованием **Пит-стопа**. Всегда копайте со спелла **Малыша Бурилли**, а если его нет, то **Зиллиакса Делюкс 3000**. В редких случаях **Зиллиакс** окажется в приоритете над Бурилли.

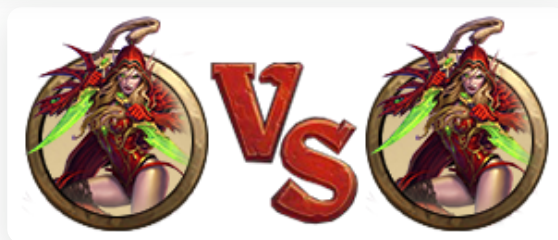
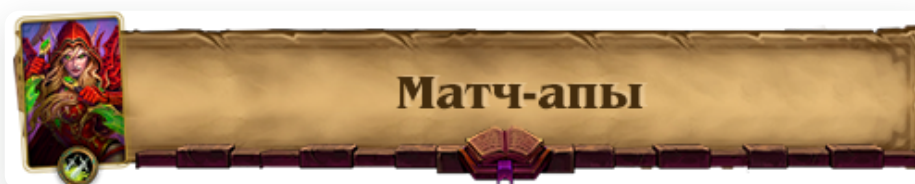


Поскольку в колоде много **способов генерации других карт**, важно всегда стараться **создавать такие карты в начале хода** первыми действиями. Полученные карты могут изменить планы на ход.



Разбойник на добыче — достаточно непредсказуемая колода как для вас, так и для вашего противника. Этим она многим и нравится: из-за случайных эффектов в бою может произойти много веселых ходов и ситуаций. В теории Разбойник на воровстве способен на всё, в том числе на переворот самой тяжелой и безнадежной ситуации. Поэтому никогда не сдавайтесь и играйте до конца, пока точно не увидите летал противника.

[к оглавлению](#)

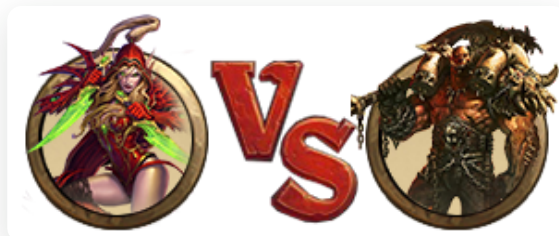


Разбойник на добыче

- В зеркальном матч-апе особенно важен темп в любом из игровых аспектов. Вы можете раньше противника захватить стол или реализовать достаточное количество взрывного урона — лишь бы вы успели реализовать больше карт и маны с помощью всех маначит карт. Разбойнику сложно вернуться в игру, если противник захватил стол или давит взрывным уроном — в деке нет зачисток и мало исцеления. Конечно, и то, и другое можно случайно сгенерировать, но шансы на заход нужных карт и в нужном количестве не такие высокие.
- Поэтому действуйте активно с первых ходов и пытайтесь наступать. Конечно, ранняя реализация четырех ступеней добычи существенно поможет в этом матч-апе, как и в

любом другом. Но все же не нужно жертвовать всем ради случайных карт, если в процессе вы потеряете контроль стола или получите много урона.

- Некоторые сборки Разбойника на добыче берут [Неофитку культа](#) во многом для улучшения зеркального матч-апа. Карту выгодно сыграть перед ходом [Подготовка](#) + [Пит-стоп](#) + [Малыш Бурилли](#) противника, а случится он на 3-4 маны в зависимости от Монетки.

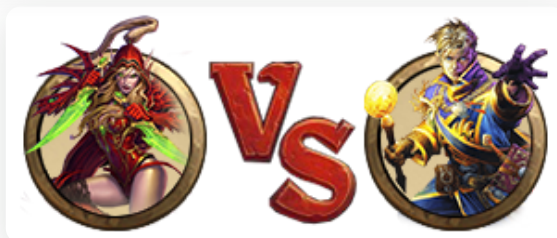


Рено Воин

Случайные карты в этом поединке не всегда будут так полезны, потому что нужны специфичные опции для давления на противника со стола и взрывным уроном. Играйте жадно, но все же постоянно давите и не давайте Воину зачистить стол одновременно с генерацией своих существ. Играйте первым номером с первых ходов и до лейтгейма, постоянно вынуждайте Воина обороняться, чтобы он не смог легко сыграть перебор колоды и свои способы победы,

Зачисток у Воина очень много и за любую стоимость, так что всё обыграть вы не сможете. Единственный путь — переиграть Вара по ресурсам в руке и задавить со стола/взрывным уроном в мид и лейтгейме. Чем раньше вы это сделаете, тем лучше. Совсем в глубокий лейт и стадию усталости уходить не стоит [Бум-босс Тогрун](#) ломает все ваши планы.

- На максимум реализуйте комбинации с [Соней Водопляс](#), несколько раз генерируйте карты Азеритовым скорпионом. Следите, что сыграет [Тесс Седогрив](#): если там есть опции на генерацию стола или взрывной урон, то выгодно несколько раз вернуть ее в руку.



Рено Жрец

Еще одно медленное противостояние, в котором нужно сыграть жадно, но постоянно наступать и вынуждать противника отбиваться. Не забывайте играть от [Грязной крысы](#), всё другое предусмотреть уже куда сложнее.

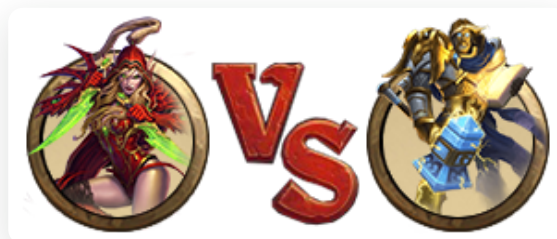
Рено Жрец точно победит вас в глубоком лейтгейме, поэтому нужно поймать его на плохой руке в мидгейме или в первые ходы с 10 маны, используя все свои темповые карты — особенно полезны комбинации взрывного урона, если они зайдут в руку.



Радужный ДК

Достаточно неприятный матч-ап для Разбойника. ДК тоже может затянуть партию в лейтгейм и успешно давить со стола тяжелыми угрозами. И в лейтгейме Роге будет непросто зацепиться за стол из-за Бригадира Рески, Примаса, Йогг-Сарона Освобожденного и других тяжелых карт. Поэтому постарайтесь захватить инициативу рано — и вынудить ДК потратить здоровье и карты в начале партии, а также в мидгейме. Постарайтесь со старта не тратить Шаг сквозь тень, а также играйте карты не так жадно в целом — чтобы ДК был постоянно вынужден играть об обороны и искать ответы на ваш стол. А если бой все же затягивается до 10+ маны, то готовьтесь к долгому противостоянию, старайтесь извлечь выгоду из Тесс Седогрив, Сони Водопляс и т.д.

•



•

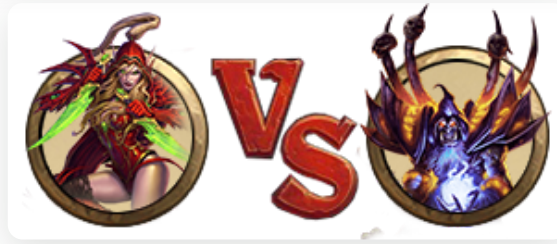
Чистый Паладин

Это хороший матч-ап для Разбойника, но и в нем не стоит расслабляться. С первых ходов важно бороться за стол и не давать Паладину диктовать свои размены. У вас много точечных ремувалов, которые оставят Пала без крупных юнитов и провокаций. Делайте темповые ходы и прогоняйте Паладина со стола, в какой-то момент партию можно будет легко закончить.

- Следите за своим здоровьем. В какой-то момент в мид или лейтгейме Пал может неожиданно залеталить вас [Лирием Дженкинсом](#) с большими стадами.

Продавить Пала очень быстро и тем более добить его взрывным уроном без стола — задача сложная, потому что у Утера есть источники исцеления, в особенности неприятна Плюшевая тигрица.

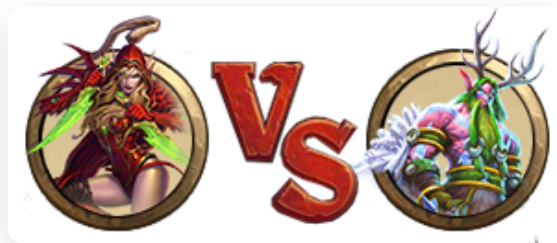
Партию часто закончит [Йогг-Сарон Освобожденный](#), который так хорош в этом матч-апе, что на него можно оставлять [Шаг сквозь тень](#).



Фатиг Чернокнижник

Играет в начале как агрессивная колода, так что Разбойнику нужно только не отдать Локу контроль над столом — и не получить слишком много урона от его юнитов. Тогда все источники взрывного урона в мид и лейтгейме не будут так страшны. Лок может зачистить стол, даже если вы полностью его займете, с помощью **Крещендо**. Поэтому готовьтесь к тому, что давить на противника придется долго.

•



Темпо Дракон Друид

Самые сильные ходы Друида — розыгрыш **Размаха** под уроном от заклинаний, а также бесплатная **Фай Заходящее Солнце**. Помимо этого Друид играет обычный набор темповых карт, с которыми Разбойник может уверенно справиться. Постарайтесь сделать очень сильный ход перед 5-6 маны Друида, чтобы тот не смог так легко поставить **Рокового совуха**. Из юнитов Друида, которых нужно моментально убрать со стола, можно назвать разве что **Кукловода Дориана**. Все остальные юниты опасны разве что своими характеристиками.

•

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!