

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Разбойник на воровстве — колода тысячи возможностей. Большой гайд по архетипу

11.07.2022

Гайды

Путешествие в Затонувший город






(Обновлено) Разбойник на воровстве — колода тысячи возможностей. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








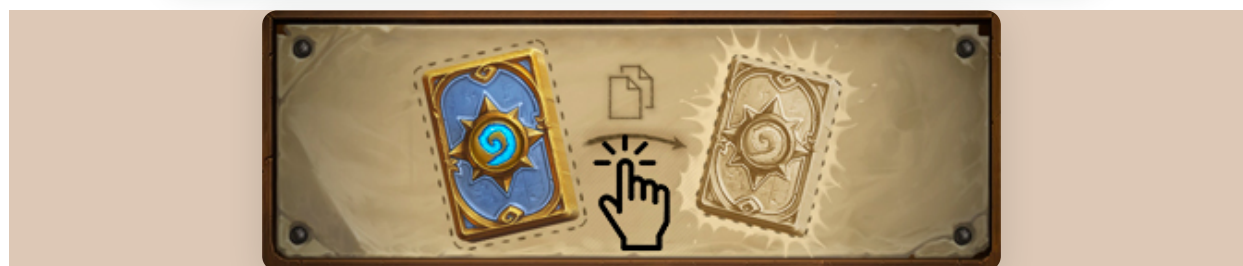
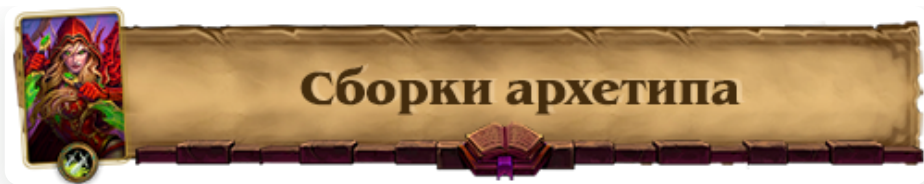
- Герой гайда — Разбойник на воровстве в мете Путешествия в Затонувший город. Это разнообразный и вариативный архетип, который может играть в разных стилях и с разными результатами.
- Трон Приливов слегка взволновал ряды Разбойников на воровстве, внося легкий беспорядок в жадные сборки с [Тесс Седогрив](#) вместе с новым Джекпотом. И все же сильнее и популярнее версия без Тесс и Джекпота, а с [Судном Азшары](#). Этот вариант Разбойника на воровстве в свою очередь разделился на два лагеря: за [Двойного агента](#) и за [Скрывающий покров](#). Первый все еще доминирует по численности, но в пользу второго говорит приверженность ему топовых игроков.

- Разбойник на воровстве продолжает оставаться одной из популярнейших колод в Стандарте, хотя однозначным лидером его назвать нельзя. У Валиры возникают проблемы с разными Охотниками, хотя в целом разброс матч-апов Разбойника сбалансированный и стабильный: можно переиграть любого, но и любому уступить. Вместе с тем многие игроки выбирают фан и обращаются к сборкам с Джекпотом, что существенно портит архетипу статистику. "Чистые" сборки без увлечения воровством показывают достойный процент побед.
- Большой гайд расскажет, как правильно играть Разбойником на воровстве в текущей мете. Вы найдете топовые сборки архетипа и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также самые распространенные матч-апы ладдера.
- *Гайд обновлен и актуален для июльского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:*

-  *Переработано вступление*
-  *Обновлены все колоды и описания к ним*
-  *Дополнен раздел "Как собрать колоду"*
-  *Переработаны разделы "Что искать в стартовую руку", "Основы геймплея" и "Тонкости геймплея"*
-  *Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.*

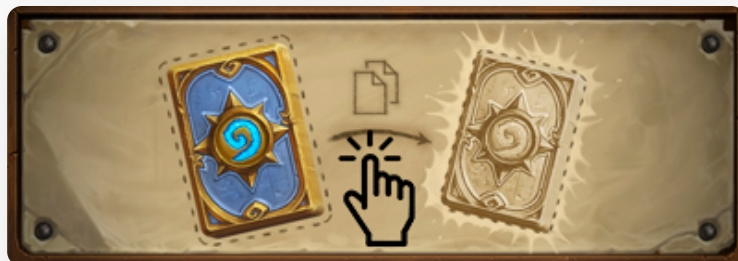
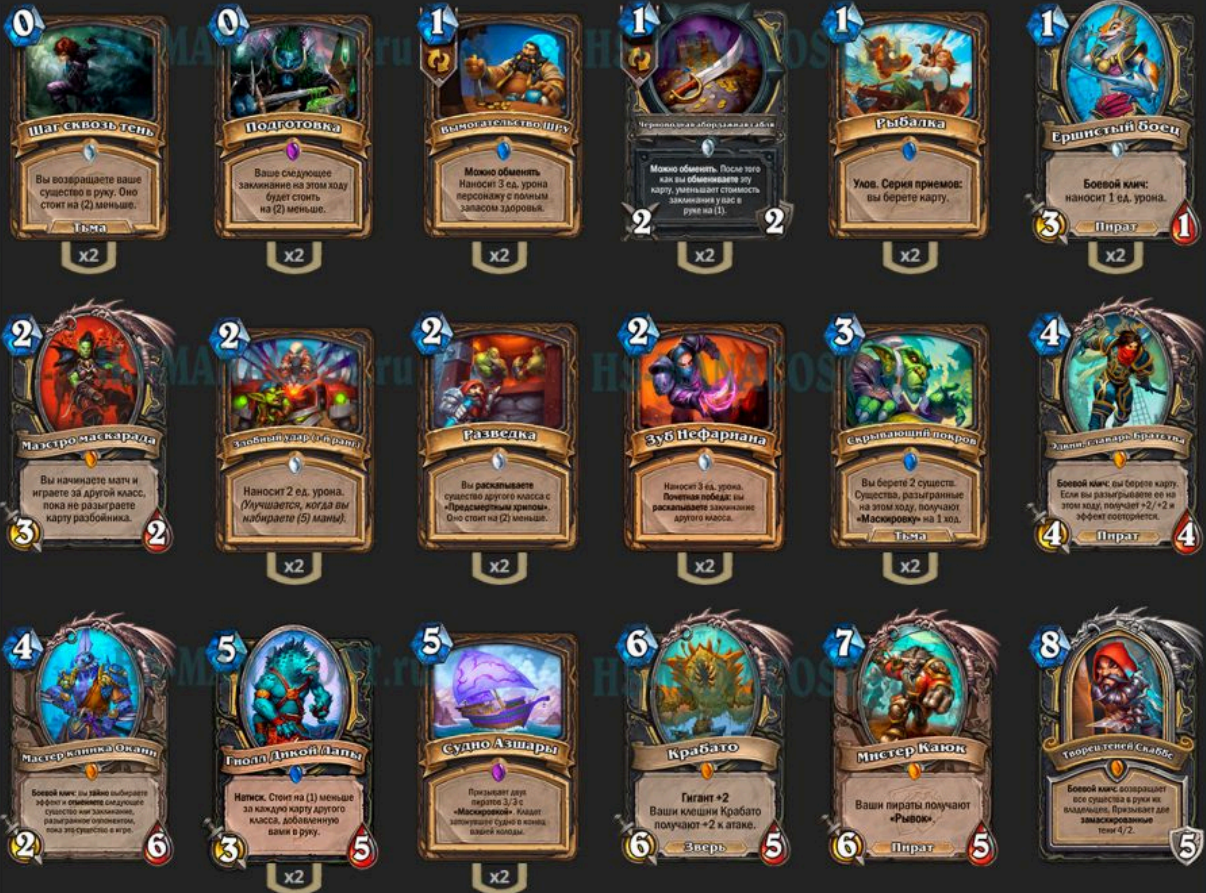
- **Разделы гайда:**

-  *Сборки архетипа*
-  *Как собрать колоду*
  - *Основа колоды*
  - *Оptionальные и технические карты*
  - *Замены*
  - *Максимально бюджетная колода*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
  - *Основы геймплея*
  - *Как играть ключевые карты и комбинации*
  - *Агро и контроль матч-апы*
-  *Матч-апы*



Классический Разбойник на воровстве

# Разбойник на воровстве



Разбойник на воровстве стал отказываться от **Двойных агентов**. Это вполне можно было предсказать по статистике муллигана, где он был далеко не в топе, хотя не оставлять карту на старте было глупо.

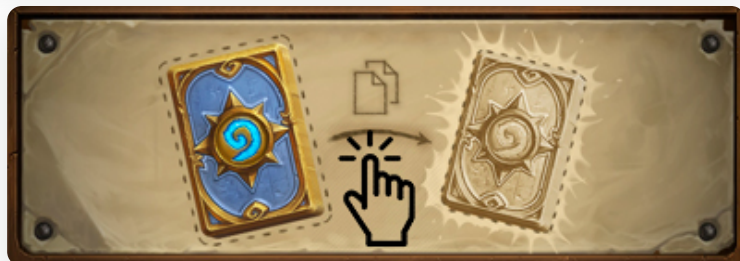
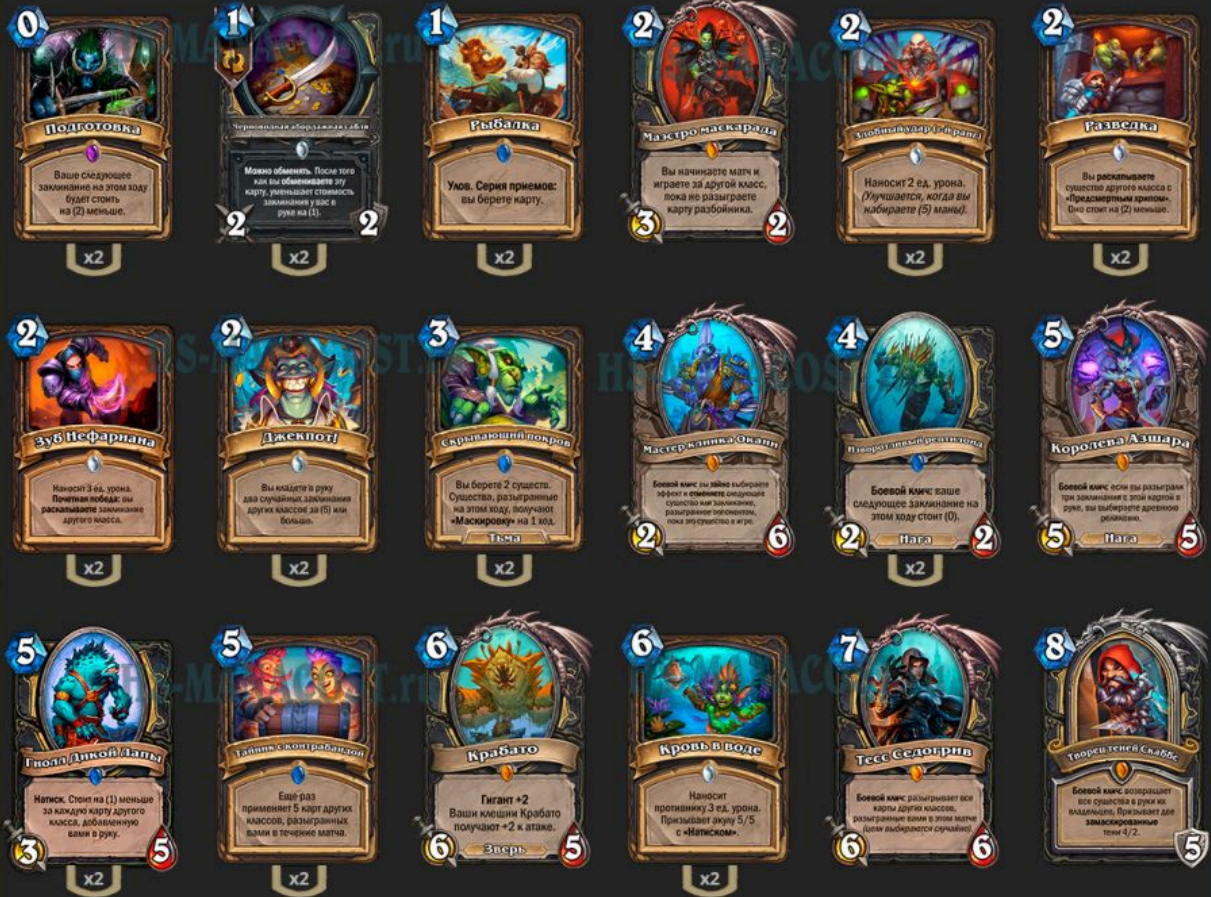
Вместо **Двойных агентов** в колоду стали брать **Скрывающий покров** — карта дает больше шансов найти **Гноллов Дикой Лапы** в руку в начале партии. Здесь же оказывается и второе **Вымогательство ШРУ**, чтобы точно удешевить Гноллов на старте.

30й слот занимает **Мастер клинка Окани** — легендарка отлично показывает себя в матчапах с Биг Спелл Магами и Престор Друидами. Она же пригодится и в других противостояниях.



Джекпот Разбойник на воровстве

# Джекпот Разбойник

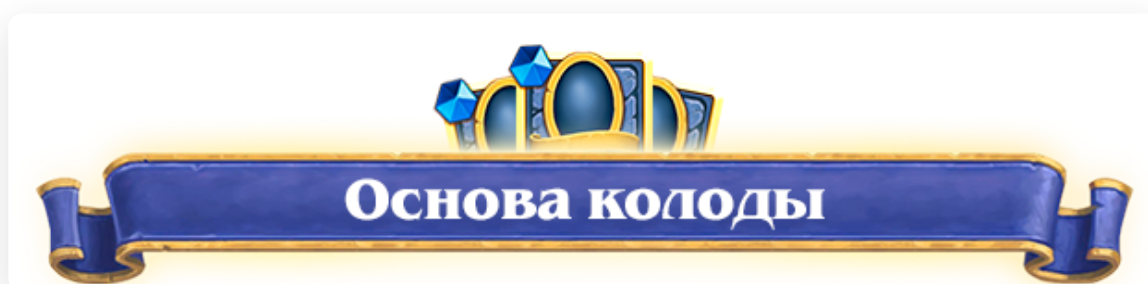




[к оглавлению](#)



- - *Основа колоды*
- - *Оptionальные и технические карты*
- - *Замены*
- - *Максимально бюджетная колода*



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В ранней мете Трона Приливов у Разбойника на воровстве в основе 25 карт.

В основу попадают ключевые легендарки, способы быстро заспамить стол и гибкие заклинания и существа за 0-2 маны, без которых архетип сложно представить. Поскольку стала распространена сборка со [Скрывающим покровом](#), [Двойной агент](#) был убран из основы колоды.

В бюджетных версиях от некоторых дорогих карт можно отказаться: этот вопрос мы обсудим чуть ниже.

## Основа колоды Разбойник на воровстве (25 карт из 30)

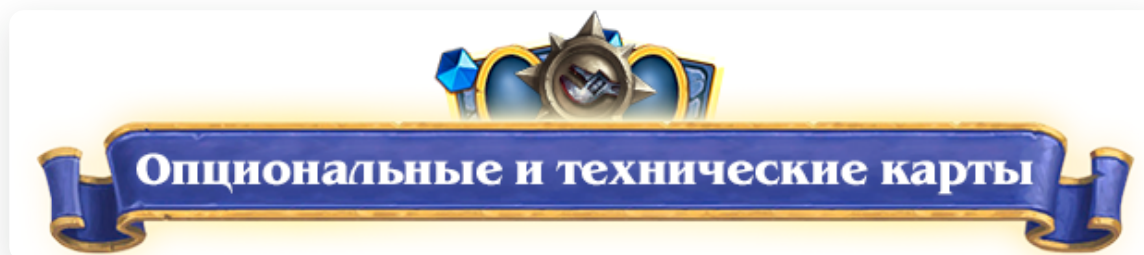
Стоимость: 9600 пыли



Код основы колоды:



Основу из 25 карт нужно дополнить еще 5 опциями. Самых популярных кандидатов вы найдете ниже



Основные сборки Разбойника на воровстве разделились на 2 лагеря: со Скрывающим покровом и с Двойным агентом.

Объективно сборки со **Скрывающим покровом** стали преобладать над другими в топе Легенды, поскольку покров помогает легче выходить на ранних **Гноллов Дикой Лапы**, а иногда вплетать маскировку в победный план игры.

**Двойными агентами** значительно легче будет играть неопытным игрокам, поскольку им сложнее реализовать покров, особенно если он зашел в мидгейме, а не на старте партии. Для агента обычно всегда берут дополнительный генератор карт других классов — **Пирата-пройдоху**, чтобы 3-й дроп не стал мертвым в лейтгейме.



**Вымогательство ШРУ** — чаще всего заклинание не разыгрывают, а обменивают. Это особенно полезно в первые ходы, поскольку обмен не раскрывает ваш облик. Так вы быстрее удешевляете **Гнолла Дикой Лапы** и при этом готовы выставить **Двойного агента**, если играете его. В мидгейме **Вымогательство ШРУ** опять же можно обменивать, хотя порой для него находятся неплохие цели на вражеской половине стола.

**Крестьянин** — одна из новинок в колоде. Карта интересна тем, что ее можно разыграть на старте, не меняя свой облик. Если же оппонент ее не убьет, то вы получите дополнительное удешевление **Гнолла Дикой Лапы**. Кроме того, это неплохая цель под маскировку от **Скрывающего покровы**. **Крестьянин** все чаще встречается в топе Легенды, а также карту взяли с собой на Летний чемпионат Masters сразу несколько игроков.

**Пират-пройдоху** — плохой дроп для старта, поскольку сразу же раскрывает ваш облик и останавливает удешевление **Гноллов Дикой Лапы**. Обычно его берут в сборки с **Двойным агентом**, чтобы была дополнительная возможность активировать его в затянувшейся партии. Иногда может найти неожиданный выход из партии.

Ванесса ван Клиф — это не самая плохая карта в игре, хотя и не самая сильная. По крайней мере она есть в коллекции любого игрока: ее можно взять в качестве эксперимента и способа удивить противника. Ее стали брать в сборки со **Скрывающим покровом**, чтобы не перегружать колоду нейтральными существами.

**Коррозионная гадюка** — еще один способ обмена, важный в начале партии. К тому же это и ремувал оружия, который пригодится в матч-апах с Паладином и Воином. И все же **Коррозионную гадюку** берут редко, поскольку это нейтральная карта.

**Вооруженный посыльный** — дополнительный источник добора для непиратских сборок, который принесет **Ершистого бойца**, **Эдвина главаря Братства** или **Мистера Каюка**. Неплохая карта, хоть и несколько медленная. Обычно больше одной ее копии не берут.

**Мастер клинка Окани** — еще один частый выбор среди топовых игроков. Карта нужна, чтобы выставить ее на уже сильный стол и испортить оппоненту возможную зачистку или другой ход. Отлично комбинируется с **Рыбалкой**, если у вас есть Затонувшее судно. Лучше Ванессы в зеркальных встречах. Если вы неуверенно отыгрываете от карт противника, лучше отказаться от Окани.



**Джекпот**, **Изворотливый рептилоид**, **Тайник с контрабандой**, **Спринт** — новое направление Разбойника на воровстве после появления Джекпота. **Изворотливый рептилоид** позволяет разыграть дорогое заклинание уже на 4-м ходу, а поскольку Джекпот дает сразу два, часто хотя бы одно будет полезным. И все же план очень ненадежный, и не факт, что принесет вам победу. Здорово, что для **Изворотливого рептилоида** есть и другие полезные заклинания в арсенале Разбойника: **Тайник с контрабандой**, **Судно Азшары**, **Спринт**.

**Тесс Седогрив** — пусть Разбойник на воровстве так назван, воровство редко станет основным способом победы. Карты случайные и не всегда полезные, поэтому и **Тесс Седогрив** не гарантированно сыграет что-то очень сильное, даже с появившимся Джекпотом. Иногда ее берут и в классического Разбойника на воровстве, но в жадных сборках она присутствует всегда.

**Королева Азшара** — карта хороша тем, что может дать вам Кольцо приливов, чтобы скопировать одно из больших заклинаний. Поэтому обычно ее берут только в Джекпот сборки.

**Домушница** — выбор сборок с **Тесс Седогрив** до выхода Трона Приливов. Сейчас некоторые версии все еще играют **Домушницу**, но карта очень слабая и медленная.

**Посол Фаэлин** — победитель в конкурсе на самую жадную карту в сборках Разбойника. Какие-то колоды играют его с **Лоцманом сэром Финли** (который ничуть не лучше Фаэлина), какие-то — без. Лучше вообще его не брать, потому что карта невероятно слабая. Только для фановых сборок.



Единственный смысл уходить в направлении пиратов в Разбойнике на воровстве — это **Адмирал Кривоклык**. Карта достаточно хороша в самых медленных встречах, поскольку позволяет как разрушить основной план на игру оппонента, так и просто оставить его без ресурсов.

Как правило, чтобы нивелировать наличие тяжелой карты, в сборку берут Рыбу-меч. Оружие помогает быстрее найти пиратов, и в то же время усилить их для игры в темп. Хоть основную задачу по призыву выполняют **Судна Азшары**, **Слияние из глубин** также помогает в этом.

А вот **Вооруженный посыльный**, как ни странно, редко появляется в Кривоклык сборках. Карта достаточно неагрессивная, чтобы нагружать ей и так утяжеленную этой самой Кривоклык сборку.



## Замены

Разбойник на воровстве — достаточно дорогая колода, в которой есть несколько легендарок и эпиков. Совсем без них вы точно не обойдетесь, но все-таки колоду можно сделать дешевле. Кроме того, многое зависит от того, какую именно сборку вы пытаетесь создать. Для Тесс Разбойника, например, более приоритетным крафтом будет **Крабато**, а для классического - **Мистер Каюк**.

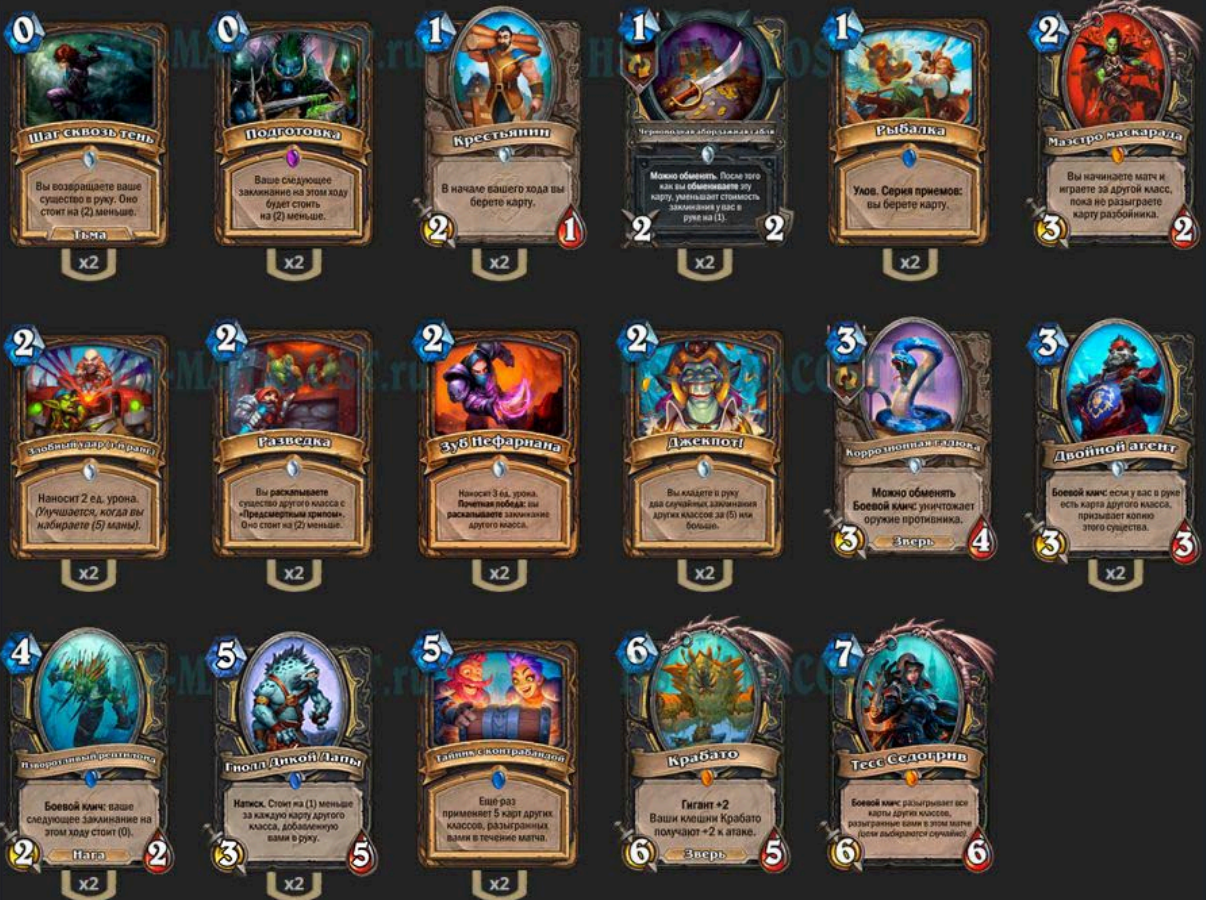
Далее мы обсудим дорогостоящие карты и способы их заменить, если это возможно.

- **Маэстро маскарада** — без этой легендарки Разбойник на воровстве не будет работать. Обязательна для крафта.
- **Эдвин главарь Братства** — без этого пирата можно обойтись, а к тому же он значительно хуже показывает себя на невысоких рангах. Замените его любой технической картой, которой у вас нет.
- **Судно Азшары** — ключевая карта для архетипа, обязательно создайте две копии, если планируете играть Разбойником на воровстве.
- **Мистер Каюк** — из четверки дорогостоящих легендарок (Эдвин, Каюк, **Крабато**, Скаббс) эта самая важная для классической сборки. Проблема в том, что в классической сборке желательно иметь хотя бы 3 легендарки, иначе колода значительно ослабевает. Если вы все же нацелены на постепенное составление первой сборки в статье, в первую очередь крафтите **Мистера Каюка**. К тому же его можно использовать и в других классах.
- **Крабато** — простая, сильная и темповая карта, которая делает слишком многое, чтобы от нее отказываться. Без **Крабато** сложно обойтись, а заменить его каким-то аналогом не получится. Берите любую карту из списка технических на выбор, но если составляете сборку с Тесс, лучше скрафтите **Крабато**, а не Каюка.
- **Творец теней Скаббс** — еще одна сильная лейтгейм карта, которой не найти аналога, но без которой Разбойник может обойтись. Вместо Творца теней Скаббса либо берите что-то агрессивное, либо уходите в больше опций воровства. Для классической версии отличным выбором будет пара **Крестьян**.



## Максимально бюджетная колода

# Максимально бюджетный Разбойник



Максимально бюджетная версия составлена на основе полноценной Джекпот сборки, но с отказом от ряда дорогих карт. Из нее невозможно убрать [Маэстро маскарада](#) и [Судно Азшары](#), и крайне желательно создать [Крабато](#). [Крабато](#) очень силен в мидгейме и часто позволит вам вернуть стол перед перехватом инициативы [Тайником с контрабандой](#) или [Тесс Седогрив](#).

Такая колода даст хорошее представление о геймплее Разбойника. С ней можно добраться до Алмаза, а при желании и упорстве взять и [Легенду](#).

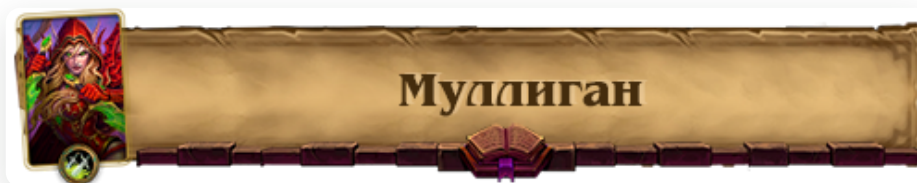
Минус такой сборки в том, что она достаточно сильно отличается по геймплею от более метовой версии, но в метовой версии крайне желательно иметь все или хотя бы 3 из 4 легендарок.

*Попробуйте присмотреться к [Ваятелю големов Казакусу](#), если пытаетесь собрать классическую версию без [Тайников](#) и [Тесс](#). Карта неплохо играла в [Разбойнике](#) в прошлом году, и она хорошо синергирует с [Шагом сквозь тень](#). Вполне возможно, что это плохой выбор, но никакой статистики по нему нет (и, вероятно, не будет).*

### **Приоритет крафта дорогих опциональных карт:**

1. 1,2. [Мистер Как / Крабато](#)
2. 3. [Творец теней Скаббс](#)
3. 4. [Эдвин главарь Братства](#).

[к оглавлению](#)



Муллиган Разбойника на воровстве не очевиден для новичков, но достаточно прост, если разобраться в том, как работает колода в начале партии. Вы не ищете первые дропы и классическую кривую маны. Вместо этого Разбойнику важно найти темповые карты, которые позволят быстро заспамить стол большими характеристиками или перехватить инициативу. Полезны все синергии с этими темповыми картами и способы сыграть их раньше.

Далее мы обсудим общие правила муллигана для сборок с [Двойным агентом](#) и [Скрывающим покровом](#).

## Оставляйте всегда



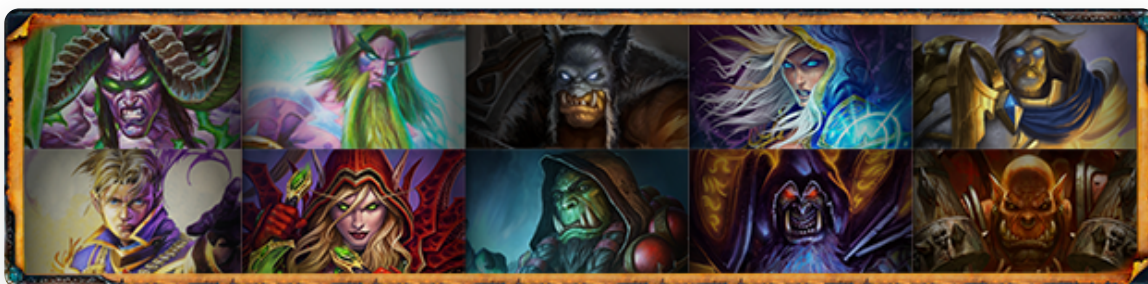
## С хорошей рукой



- **Гнолл Дикой Лапы** — лучшая карта на стадии муллигана, которую Разбойник ищет всегда. Оставляйте в 1-2 копиях всегда.
- **Черноводная абордажная сабля** — хорошее оружие, которое вы будете обменивать в первые два хода. Оставляйте всегда в любых количествах.
- **Вымогательство ШРУ** — аналог Черноводной абордажной сабли. Чуть хуже оружия, поскольку не дает дополнительного эффекта при обмене, но все равно обычно остается в руке, даже вместе с саблей.
- **Судно Азшары** — заклинание дорогое, но сильное и важное. Оставляйте практически всегда, а в синергии ищите Подготовку, Черноводную абордажную саблю и Рыбалку. Сбрасывать Судно стоит только в темповых встречах, когда у вас уже есть хороший старт через Гноллов и нет Монетки. Вторую копию сбрасывайте в любых ситуациях.
- **Двойной агент** — оставляйте всегда и старайтесь сыграть как можно раньше, обычно в форме другого класса. Вторую копию почти всегда сбрасывают.
- **Скрывающий покров** — важная возможность достать и одновременно удешевить Гноллов Дикой Лапы. В то же время карта не самая быстрая, а значит в темповых матч-апах может испортить вам игру, если не принесет ключевых существ. Всегда оставляйте в медленных встречах, а против темповых колод - только с хорошей рукой.
- **Рыбалка** — оставляйте только при наличии Судна Азшары в руке, а желательно и с какими-то способами удешевить это заклинание: Черноводной

абордажной саблей или Подготовкой. Рыбалку нужно играть уже после Судна Азшары. Вторую копию всегда сбрасывайте.

- **Подготовка** — оставляйте всегда, если в руке есть Судно Азшары. Во всех остальных случаях сбрасывайте. Вторая копия не нужна.
- **Разведка** — можно оставить в медленном матч-апе без хорошего старта, если вы боитесь, что в руку не придет ни Гнолл Дикой Лапы, ни Скрывающий покров / Двойной агент. Если сомневаетесь, лучше откажитесь от Разведки на муллигане: это далеко не самая сильная карта в любых условиях.
- **Пират-пройдоха** — похожая с Разведкой ситуация, хотя Пират-пройдоха чуть лучше, потому что стоит 1 маны и удешевляет Гнолла Дикой Лапы на 1 ману, то есть его часто можно сыграть бесплатно. Если не уверены, что сможете сыграть Пирата-пройдоху с пользой, сбрасывайте эту карту.
- **Ершистый боец** — стоит оставлять только с идеальной рукой (обмен и одна из ключевых угроз).
- **Эдвин главарь Братства** — остается на муллигане крайне редко, но с хорошей рукой в медленной встрече эту карту можно придержать.



**Охотник на демонов:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент. С хорошей рукой — Скрывающий покров, Разведка, Ершистый боец, Пират-пройдоха, Рыбалка, Подготовка.

**Воин:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Скрывающий покров, Разведка. С хорошей рукой — Ершистый боец, Рыбалка, Подготовка, Эдвин главарь Братства.

**Паладин:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Скрывающий покров. С хорошей рукой — Ершистый боец, Пират-пройдоха, Рыбалка, Подготовка.

**Охотник:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент. С хорошей рукой — Судно Азшары, Разведка, Рыбалка, Подготовка.

**Друид:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Мастер клинка Окани. С хорошей рукой — Рыбалка, Подготовка, Скрывающий покров.

**Разбойник:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент. С хорошей рукой — Судно Азшары, Скрывающий покров, Рыбалка, Подготовка.

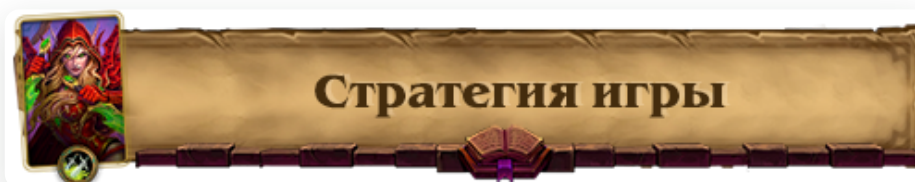
**Шаман:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент. С хорошей рукой — Судно Азшары, Скрывающий покров, Разведка, Ершистый боец, Рыбалка, Подготовка.

**Маг:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Мастер клинка Окани. С хорошей рукой — Скрывающий покров, Рыбалка, Подготовка.

**Жрец:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент. С хорошей рукой — Скрывающий покров, Разведка, Рыбалка, Подготовка, Эдвин главарь Братства.

**Чернокнижник:** Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент. С хорошей рукой — Ершистый боец, Разведка, Скрывающий покров, Рыбалка, Подготовка, Эдвин главарь Братства.

[к оглавлению](#)



### Основы геймплея

Разбойник на воровстве — темповая колода, которая рассчитывает на захват стола со старта и быстрое нанесение летального урона в мидгейме. Но колоду нельзя назвать агрессивной в классическом понимании, потому что в первые ходы Разбойник ведет себя достаточно пассивно. В первые два хода вы можете вовсе не играть существ и не бить по герою противника: все из-за комбинаций с **Маэстро маскарада**, **Гноллом Дикой Лапы** и **Двойным агентом**.

**В начале партии** Разбойник старается реализовать тот факт, что он начинает партию другим классом благодаря **Маэстро маскарада**. Ваша маскировка мало значит в отношении действий противника: да, он может иначе построить муллиган и первые ходы, но вы берете **Маэстро маскарада** в колоду не для этого. Она нужна для того, чтобы вы смогли разыграть **Гнолла Дикой Лапы** практически бесплатно или

активировать боевой клич **Двойного агента** без генерации карт других классов. Обычно **Гнолл Дикой Лапы** или **Двойной агент** — первые существа, которых играет Валира в партии на 2-3 ходу. До этого момента вы можете обменивать карты или использовать силу героя случайного класса.

Последние сборки топовых игроков отказываются от **Двойного агента** и идут ва-банк с **Гноллом Дикой Лапы**. Добавив в сборку дополнительное **Вымогательство ШРУ** и **Скрывающий покров**, колода еще чаще находит **Гноллов** и уже почти в каждой партии выставляет их на старте.

**Скрывающий покров** — не самая простая карта в колоде. Она добирает двух существ, а если эти существа классовые, то сразу удешевляет **Гноллов** в колоде на 2 единицы. Обычно к этому моменту они уже стоят 0. Если же вы доберете одну или даже две нейтральные карты (сборки с **Крестьянами**, **Окани**, **гадюкой** и т.п.), то **Скрывающий покров** будет очень слаб на старте. По этой причине карту редко оставляют в стартовой руке без какой-либо поддержки в темповых матч-апах: вы рискуете остаться без **Гноллов** с тяжелой рукой существ.

Отсутствие **Двойных агентов** позволяет вам более агрессивно искать **Гноллов**, раньше раскрывая маскировку героя и не цепляясь за обязательный третий ход.

В **мидгейм** Разбойник на воровстве старается выйти с розыгрышем **Судна Азшары**. В идеале сделать это через **Монетку** или **Подготовку** (внимательно играйте эти заклинания вместе: сначала **Монетку**, а потом **Подготовку**). **Судно Азшары** можно удешевить, обменивая **Черноводную абордажную саблю**. В идеале продолжить такой ход розыгрышем **Рыбалки**: заклинание нужно в первую очередь для синергии с **Судном Азшары** и раскопкой Затонувшего судна со дна колоды.

Если у вас есть **Монетка** и **Судно Азшары**, но нет **Подготовки**, лучше сохраните **Монетку** для **Судна** и не тратьте ее на втором ходу ради **Двойного агента** или **Скрывающего покрыва**.



Обычно такого старта — **Гнолла Дикой Лапы**, **Двойного агента**, **Судна Азшары** — хватает для того, чтобы безоговорочно захватить преимущество на столе и играючи закончить

партию существами и при поддержке взрывного урона. Эти комбинации и станут основным способом победы в большинстве матч-апов, поэтому Разбойник ищет их на муллигане и старается как можно быстрее реализовать. Но порой идеальные карты не заходят, или противник находит ответы на всех этих существ. Это не значит, что вы точно проиграли: в колоде есть другие карты, способные вырвать победу у противника.



У Разбойника много **взрывного урона**. Злобный удар, Зуб нефариана, **Мистер Каюк**, **Ершистый боец**, **Крабато**, а порой и **Вымогательство ШРУ** — все это карты, которые могут нанести урон с пустого стола. Только их для победы не хватит, но вместе со взрывным уроном они часто помогут завершить партию. Почти всегда вы одержите победу, сочетая существ и взрывной урон: обычно Разбойник леталит противника к 6-8 ходу, хотя можно сделать это как раньше, так и позже.



Наконец, пользу могут принести **синергии воровства**, хотя это скорее вспомогательные карты и комбинации. **Пират-пройдоха**, **Зуб Нефариана** и **Разведка** не всегда дают в руку что-то полезное. Их эффекты приносят пользу в первую очередь потому, что удешевляют **Гнолла Дикой Лапы** или активируют боевой клич **Двойного агента**. К тому же **Зуб Нефариана** вообще не всегда раскапывает карту другого класса: заклинание полезно просто как источник 3 урона за 2 маны.

И все же бывает такое, что со случайной генерации вы получите что-то полезное. Тут сложно что-то предугадать, поскольку в руку может зайти практически все, что угодно. Проявляйте фантазию и старайтесь мыслить нешаблонно. Порой эффекты воровства дают что-то необычное, но эффективное и как-то синергирующее с другими картами в колоде. Например, **Шаг сквозь тень** — заклинание школы Тьмы и его можно добрать

Духом-наставником, а Крабато — зверь, который удешевляется Бараном Грозовой Вершины.

Классический Разбойник на воровстве может **играть и в лейтгейме**, если в руке будет достаточно карт для давления и борьбы за стол, хотя чаще это прерогатива Тесс сборок. Важными картами станут Творец теней Скаббс и Мистер Каюк. Мистер Каюк силен самостоятельно, но его можно комбинировать с другими пиратами для очень сильных, а порой даже ОТК-комбинаций.

Если Разбойник выходит в лейтгейм, он все еще должен действовать первым номером или готовить какую-то комбинацию, наносящую очень много урона. Вернуть контроль над столом можно натисками или Творцом теней Скаббсом, а добить противника взрывным уроном и комбинациями пиратов с Мистером Каюком. Подробнее об этих и других комбинациях в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



#### Как играть ключевые карты и комбинации

- Гнолл Дикой Лапы, Двойной агент и Скрывающий покров





Гнолл Дикой Лапы и Двойной агент — самые сильные и важные карты для старта партии. Скрывающий покров — более сложная альтернатива Двойному агенту, которую нужно использовать несколько иначе.

До Гнолла Дикой Лапы и Двойного агента полезно обменивать карты, а вот играть другие карты — почти никогда не нужно. Не ставьте просто так в темп существ за 1-2 маны и не играйте заклинания, если они сломают синергии с Гноллом Дикой Лапы и Двойным агентом. Но можно, например, использовать Разведку на второй ход, а на третий поставить Двойного агента, потому что в руке уже будет карта другого класса.

Важно, что в форме другого героя все карты Разбойника в руке считаются картами другого класса, так что их добор удешевит Гнолла Дикой Лапы (поэтому полезно обменивать карты), а наличие в руке — активирует боевой клич Двойного агента. В этом случае никакие синергии воровства вам не нужны, чтобы реализовать пару самых сильных карт на старте партии.

Скрывающий покров как раз хорош тем, что позволяет удешевить Гнолла Дикой Лапы и одновременно дает шанс добрать его. Минус карты в том, что она не гарантирует добор Гнолла, и если добор окажется неудачным, Разбойник может получить серьезные проблемы в темповой встрече. Скрывающий покров всегда хорош в медленных встречах, а в темповых он плох только в одиночку. В паре с Гноллом на старте или в лейтгейме он часто лучше Двойного агента.

Почему же именно Двойной агент пустил на свое место Скрывающий покров? Как показала практика, даже два существа 3/3 на старте партии в текущих реалиях иногда бывают слишком слабы. И особенно отчетливо это видно в зеркальных встречах, где Двойные агенты умирают от Вымогательства ШРУ, подставляются под раскопку Зуба Нефариана и целиком размениваются с целым Гноллом Дикой Лапы.

Гнолл же стоит 0 маны, а не 3, поэтому вполне логично, что Разбойники решили сделать максимальный упор именно на это существо, и освободить свой третий ход, в который они могут перебрать колоду или уже выставить Судно Азшары при удачном обмене Черноводной абордажной сабли или заходе Подготовки.

- Черноводная абордажная сабля и Вымогательство ШРУ



Эти карты нужны в первую очередь для того, чтобы обменивать их в начале партии. Так вы остаетесь другим классом с [Маэстро маскарада](#), удешевляете [Гнолла Дикой Лапы](#) и в случае с [Черноводной абордажной саблей](#) — какое-то заклинание в руке. Вы не можете удешевить заклинание, которое уже стоит 0 маны. Если обе карты есть в руке, отталкивайтесь в порядке обмена от матч-апа. В темповой встрече удешевление [Вымогательства ШРУ](#) может сыграть роль, поэтому в первую очередь меняйте оружие. Если же встреча медленная, то сначала лучше избавиться от [Вымогательства ШРУ](#), чтобы оно не украло снижение стоимости.

В мид- и лейтгейме эти карты можно продолжать обменивать, а можно и использовать, если в этом есть необходимость. [Вымогательство ШРУ](#) используют для борьбы с провокациями или давлением противника, а [Черноводную абордажную саблю](#) — как дополнительный источник урона.



• Судно Азшары + Рыбалка



С **Судном Азшары** все просто — Разбойник старается сыграть заклинание как можно раньше: через **Монетку**, **Подготовку** или комбинацию этих карт (сначала **Монетку**, потом **Подготовку**), а еще полезно удешевлять **Судно Азшары** с помощью **Черноводной** **абордажной сабли**.

**Рыбалка** нужна в первую очередь для того, чтобы сыграть ее после **Судна Азшары** и достать Затонувшее судно. Вы тут же призовете двух существ в маскировке и доберете другую карту со дна колоды.

Если **Судно Азшары** есть в руке, всегда играйте **Рыбалку** после него. Если есть только **Рыбалка**, можно играть ее отдельно, но только с плохой рукой. Если для розыгрыша есть другие карты, не трогайте **Рыбалку** и ждите захода **Судна Азшары**.

Если вы играете против контроль колоды и помимо [Судна Азшары](#) уже выставили каких-то существ, в большинстве случаев лучше вынудить оппонента разыграть зачистку и только после этого доставать Затонувшее судно [Рыбалкой](#).

- [Эдвин главарь Братства](#) + [Шаг сквозь тень](#) + [Мистер Каюк](#)



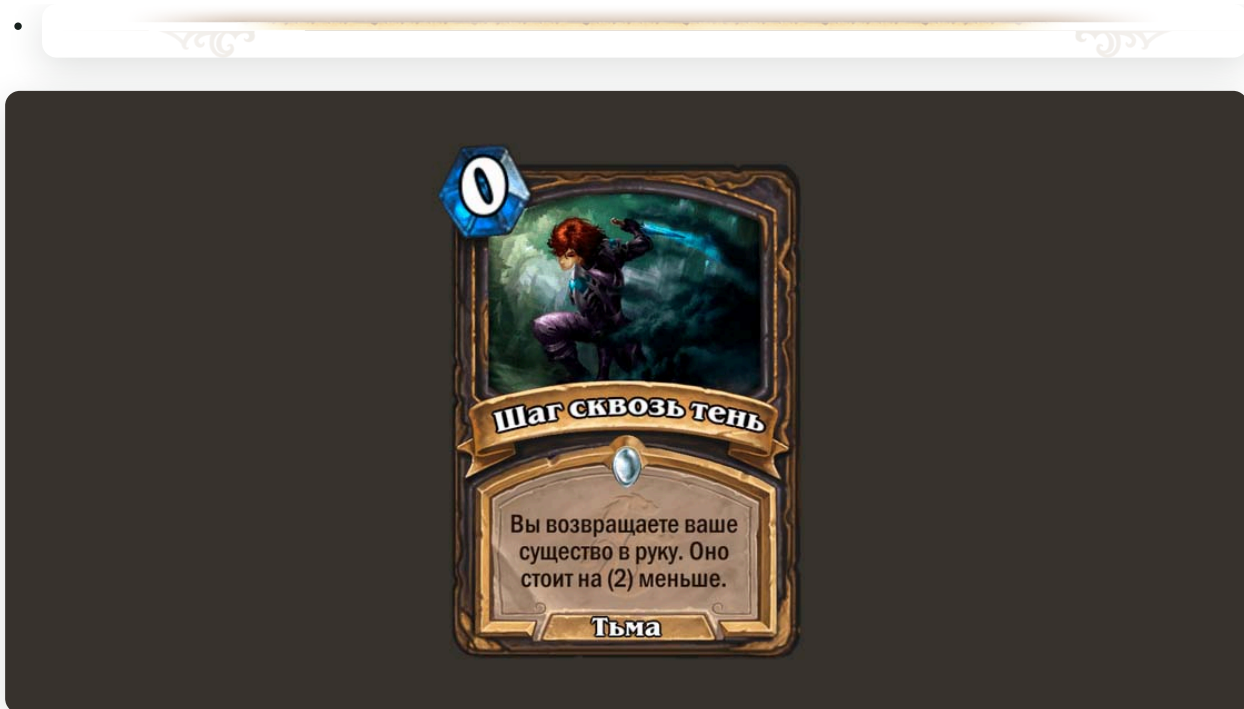
Не самая очевидная, но очень сильная лейтгейм комбинация. Провернуть ее чаще всего получается в два хода. На первый вы играете [Эдвина главаря Братства](#), тут же возвращаете его в руку и стараетесь сыграть как можно больше взятых боевым кличем карт — Эдвин все равно получит характеристики, но уже у вас в руке.

На следующий ход снова играйте [Эдвина главу Братства](#) и [Мистера Каюка](#). На оставшуюся ману используйте взрывной урон или взятые Эдвином карты для дополнительных характеристик. Эдвин — пират, поэтому получит рывок от [Мистера Каюка](#), так что сможет атаковать со своими огромными характеристиками.

Эта комбинация медленная и жадная: провернуть ее можно только в лейтгейме и большим числом карт. Обычно к комбинации прибегают в матч-апах с контроль колодами: Воинами, Паладинами и Чернокнижниками. Она актуальна и в других матч-апах, если очевидно, что урона хватит для победы на следующем ходу.

Не стесняйтесь играть все части комбинации отдельно — особенно в темповых матч-апах, а порой и в медленных. Подгадать момент для розыгрыша [Эдвина главаря Братства](#) не всегда легко, но и держать его очень долго в руке в надежде разбаффать его характеристики до гигантских не стоит. Если вы уверены, что противник не заберет существо со стола, то в отсутствии других хороших ходов его можно поставить и в темп без баффа. Если он переживет ход, то станет отличной целью для [Шага сквозь тень](#). В целом карту играют примерно на 6-7 ходу с парой баффов или даже чуть больше, если заходят карты за 0 маны.

- [Шаг сквозь тень](#)



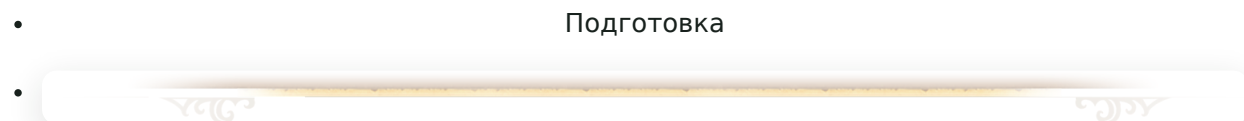
**Шаг сквозь тень** — одна из самых сложных в реализации карт в колоде. Ее можно использовать в комбинации с большинством существ, причем как родных, так и раскопанных.

Если вы развиваете большой темп, либо играете против агро колоды, **Шаг сквозь тень** можно использовать как можно раньше для создания дополнительных характеристик на столе. Лучшей целью для него в ранней игре является **Двойной агент**.

Также в ранней игре можно вернуть в руку **Гнолла Дикой Лапы** для дополнительного размена. Не забывайте, что даже если выставляли **Гнолла** за 1-2 маны, **Шаг сквозь тень** дополнительно удешевит его на 2.

Если матч затягивается, то приоритетной целью станет **Эдвин главарь Братства**. Как уже было сказано ранее, карту можно вернуть в руку сразу же и реализовать бафф с добором уже в руке. Будьте внимательны — если Эдвин получит какие-то баффы на столе, то после применения **Шага сквозь тень** он их потеряет.

Чтобы добить противника, часто можно сохранить **Шаг сквозь тень** под **Мистера Каюка** и комбинацию из 12 ед. урона в течение двух ходов. Не забывайте и о мелких пиратах — **Пирате-пройдохе** и **Ершистом бойце**. Их тоже можно вернуть в руку и выставить снова с Каюком на столе, если вам не хватает пары единиц до летального урона.





В первую очередь **Подготовка** нужна для того, чтобы раньше сыграть **Судно Азшары**. Другой вариант — удешевить любое заклинание, которое топдекнет боевой клич **Эдвина главаря Братства**. Неплохо **Подготовка** работает с **Разведкой**, если вы не можете найти хороший старт: если играете такую комбинацию, постарайтесь выбрать то существо, которое получится сыграть сразу же. Наконец, можно играть и заклинания за 1-2 маны просто ради темпа — но лучше делать это уже в мид- или лейтгейме. В начале партии отдать **Подготовку** на **Зуб Нефариана** или другой источник урона можно только в агрессивных матч-апах, чтобы перехватить инициативу на столе.

- **Мистер Каюк**



Одна из самых сильных мид- и лейтгейм карт в колоде Разбойника. **Мистер Каюк** многое делает и самостоятельно, и в комбинациях с другими картами. С его помощью можно дать рывок **Эдвину главарю Братства** или **Ершистому бойцу**, можно скомбинировать с

Рыбалкой, чтобы баффнуть пиратов Затонувшего судна, можно вернуть **Мистера Каюка** в руку **Шагом сквозь тень**, чтобы сыграть тут же или на следующий ход.

В быстрых матч-апах не бойтесь играть **Мистера Каюка** в темп без каких-либо синергий. Делайте то же самое и в медленных поединках, если готовите летальный урон и сможете добить противника на следующий ход другими источниками взрывного урона.

[к оглавлению](#)



### Агро и контроль матч-апы

**В агрессивных матч-апах** Разбойник на воровстве чувствует себя комфортно, потому что может быстро захватить стол и перевернуть игровую ситуацию. В первую очередь в этом помогают **Гнолл Дикой Лапы**, **Двойной агент** и **Судно Азшары** — все эти карты дают много характеристик и способов выгодно размениваться. Вы можете использовать **Шаг сквозь тень** на **Гнолла Дикой Лапы** или **Двойного агента**, чтобы извлечь больше выгоды из этих существ. Полезны и комбинации с **Подготовкой**, которые также позволят убрать характеристики с половины стола противника или сгенерировать их на своей половине. Сборки со **Скрывающим покровом** имеют меньше способов занять стол, зато чаще получают бесплатного **Гнолла Дикой Лапы**, за счет чего стабильнее отыгрывают в самом начале партии.

Захватив преимущество на 3-6 ходах, старайтесь тут же реализовать его и перейти в наступление. Постоянно размениваться не стоит, даже если вы можете совершать эти размены выгодно. Все, что может бить по герою противника, лучше отправлять в него, а опасных существ убирать натисками. Оружием или взрывным уроном. У быстрых противников мало провокаций, так что агрессивные действия часто вынудят их размениваться самостоятельно и играть от защиты. Но у Валиры есть существа в маскировке и рывки, с которыми разменяться у оппонента не получится. Так вы сможете быстро закончить партию, даже если будете отставать в контроле стола.

Хороший знак, что пора переходить к агрессии — противник поставил существо, с которым вы не можете выгодно разменяться и легко убрать со стола. Игнорируйте эти угрозы и бейте всеми возможными способами по герою противника в надежде, что сможете закончить партию быстрее с помощью существ, маскировок, рывков и наносящих урон эффектов.

Если партия затянется, надеждой на переворот станет **Творец теней Скаббс**. Герой уберет все угрозы с половины противника и сгенерирует две тени 4/2 с маскировкой, которые часто атакуют по герою противника на следующий ход. К тому же у вас появится хорошая сила героя, а порой боевой клич Скаббса вернет в руку каких-то полезных существ с вашей половины стола.

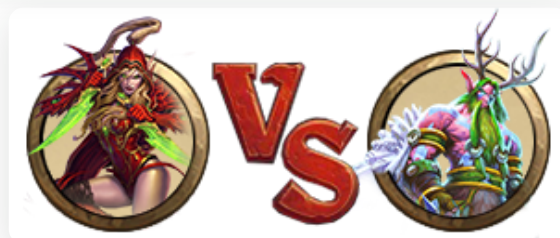
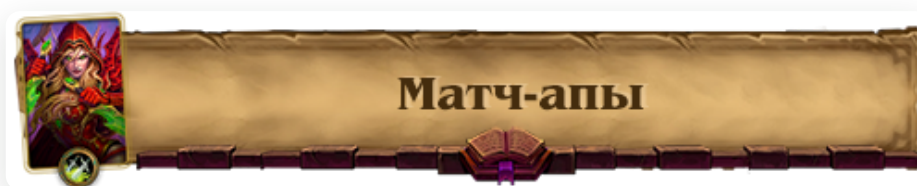
Не бойтесь играть в темп все карты, даже если их потенциал не раскрывается на максимум. Можно сыграть **Эдвина главаря Братства** на четвертый ход и **Мистера Каюка** на седьмой.

**В медленных матч-апах** Разбойник тоже должен действовать максимально агрессивно со старта, чтобы как можно раньше вытянуть из противника зачистки. Рано играйте **Двойного агента**, **Гнолла Дикой Лапы** и **Судно Азшары**, но старайтесь не ставить все одновременно — так вы подставите стол под AoE ремувалы. Тут важно понимать, какие массовые зачистки есть у противника и когда он может их сыграть. Чаще всего вы встретите Курс Чернокожника и Контроль Воина, а иногда и Контроль Паладина: все эти противники сложные, но не такие уж непобедимые. Будут медленные колоды без зачисток, например Рамп Друид.

Ранний заспам стола 3/3 и 4/5 существами все-таки не станут основным источником победы. В медленных матч-апах нужно действовать планомерно, выманивать из руки оппонента зачистки и выходить в мид- и лейтгейм. Постоянно действуйте первым номером и ставьте противника перед необходимостью отвечать на ваш стол. При этом старайтесь сгенерировать как можно больше ресурсов и добрать больше карт всеми способами. Ранний **Скрывающий покров** окажет вам большую помощь.

Если давление совсем не получается и оппонент чистит все, что вы разыгрываете, рассчитывайте на самую тяжелую комбинацию с **Эдвином главарем Братства**, **Шагом сквозь тень** и **Мистером Каюком** — о ней мы писали выше. Поможет в реализации этой и других комбинаций **Творец теней Скаббс**.

[к оглавлению](#)



### **Престор Друид**

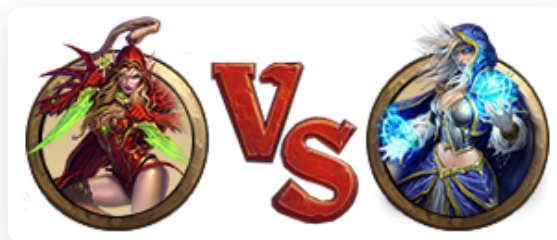
Престор Друид начинает медленно, чем и должен пользоваться Разбойник. Спамьте как можно больше характеристик до выхода **Леди Престор** и бейте по герою противника.

Размениваться с опасными ранними существами можно с помощью оружия, натисков и заклинаний.

Многое сделает **Мастер клинка Окани**. Чаще всего его играют на 4-5 ходы с блоком существа, чтобы Друид не смог сыграть **Леди Престор**. Но можно сделать хитрее и на 4й ход заблокировать заклинание, чтобы Друид не мог сыграть **Леди Престор** через **Монетку** и **Озарение**, а еще ставил в темп мелкое существо и тратил на него ману.

После розыгрыша **Леди Престор** Друид часто сможет захватить контроль над столом. Тут Разбойник должен переходить в полную агрессию и атаковать всем возможным по герою противника. Малфуриону могут зайти мощные исцеляющие эффекты, но обыграть их вы никак не сможете.

Если Разбойник потерял стол, он все еще может вернуть над ним контроль с помощью Творца теней Скаббса. Полученное преимущество используйте для нанесения дополнительного урона по герою противника.



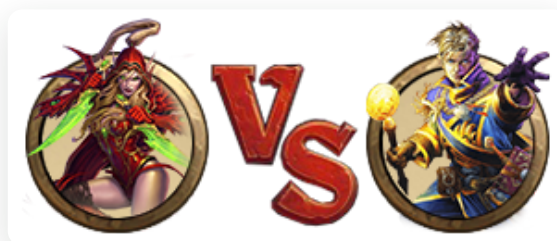
### Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг — равный поединок, в котором многое зависит от того, насколько агрессивно начнет Разбойник. В первые ходы Маг слаб, но важно отыгрывать от **Назойливой чародейки** к 4-5 ходам. Старайтесь заспамить стол к этому времени и нанести как можно больше урона.

Если зашел **Мастер клинка Окани**, всегда ставьте его перед 6 ходом Мага (без Монетки) или перед 5 ходом Мага (с Монеткой), чтобы заблокировать **Балинду Каменный Очаг** и **Чародейку-варвара**.

Чтобы не пострадать от **Чародейки-варвара** слишком сильно, избавьтесь от дешевых заклинаний в руке: точно нужно потратить **Шаг сквозь тень** и **Подготовку**, а в идеале и заклинания за 1+ маны.

Тяжелые угрозы Мага игнорируйте или рассчитывайте на Творца теней Скаббса. В мид и лейтгейме действуйте агрессивно и пытайтесь задавить противника взрывным уроном.



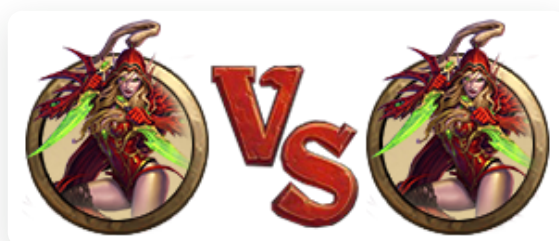
### Квест Жрец

Медленный оппонент, который не так хорош в обороне со старта. Помните про **Водоворот** к 8 ходу Жреца, а до этого момента не играйте от массовых зачисток. Да,

Андуин может сыграть [Зиреллу](#) и [Светозарного дракона Пустоты](#), но чаще всего Валира не может отыграть от этих карт.

Потеряв стол, попытайтесь вернуться на него с помощью новых волн угроз, а если Жрец уже поставил что-то внушительное на свою половину, переходите к взрывному урону и пытайтесь добить оппонента.

Много проблем доставит [Озаряющий элементаль](#). Ответить на него можно или Творцом теней Скаббсом или до розыгрыша [Мастером клинка Окани](#).

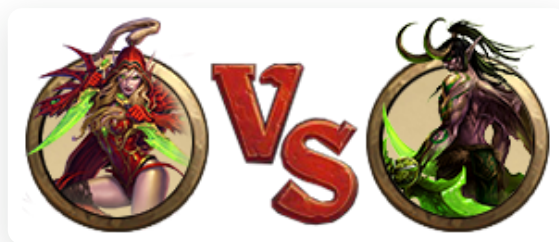


### **Разбойник на воровстве**

В зеркальном матч-апе двух Разбойников важно действовать первым номером и наступать. Если вы давите, то сможете куда выгоднее воспользоваться большинством карт: [Крабато](#), [Мистером Каюком](#), пиратами в маскировке, [Эдвином главарем Братства](#) и т.д. Старайтесь не размениваться без особой необходимости: оставляйте это противнику, особенно если вы уже ведете в темпе. Существа оппонента опасны только своими атаками, но оппонент, как и вы, не может их баффнуть или сделать что-то непредсказуемое. Убрать со стола можно разве что [Гнолла Дикой Лапы](#) оппонента, чтобы тот не вернул его [Шагом сквозь тень](#). В мидгейме тоже будут опасные угрозы: [Мистер Каюк](#) и [Крабато](#), но к этому моменту уже точно нет времени на размены — начинается гонка "кто кого быстрее убьет", а в ней размениваться стоит лишь в случае, если у оппонента есть летал со стола.

Серьезную помощь в матч-апе может оказать [Скрывающий покров](#), если вам удастся выставить полученных существ под маскировкой. У Разбойника нет способов воздействовать на таких существ, а значит инициатива по урону или разменам будет в ваших руках.

Если вы отстаете по темпу, вернуться в игру помогут комбинации с [Подготовкой](#) и [Гнолл Дикой Лапы](#) + [Шаг сквозь тень](#). В лейтгейме полезен [Творец теней Скаббс](#), но партия не всегда затягивается до 8 маны.



### **Охотник на демонов Скверны**

Охотник на демонов не может обыграть вас по столу со старта, и в этом заключается вся суть этого матч-апа. По максимуму захватывайте контроль над доской с начала партии и

не давайте Иллидану бить вас существами. Помните, что у него все равно есть масса прямого урона из руки, поэтому принимать лишний урон не стоит ни в коем случае.

Из зачисток у Охотника на демонов есть только [Хищничество](#), [Обстрел Скверны](#) и самая опасная - [Леди Стэно](#). Последнюю ни в коем случае нельзя оставлять на столе, иначе вас ждет неизбежная смерть. Старайтесь также не подставляться под единственное AoE противника — [Иглоплюха](#).

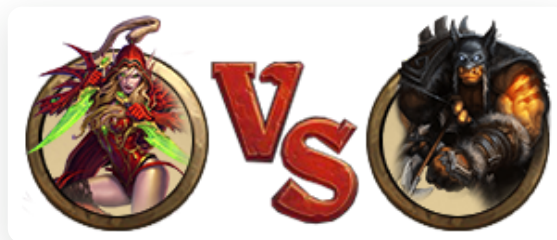
Важно также упомянуть [Разведку](#) в этом матч-апе. Ни в коем случае не берите из нее больших провокаций или просто существ с высоким здоровьем. Так вы только поможете противнику найти летальный урон с помощью Глефы Жуткого тюремщика и [Множественного удара](#).



### **Биг Бист Охотник**

Вам могут встретиться разные Биг Бист Охотники: как относительно агрессивные, так и защитные с секретами и Принцем Ренаталом. Всех их можно переиграть со стола в начале партии: в этом помогут 3/3 существа и [Гнолл Дикой Лапы](#) — на них Рексару сложно ответить рано. Делайте упор на старт и мидгейм, а с выходом тяжелых зверей, провокаций и рывков рассчитывайте или на то, что добьете оппонента взрывным уроном, или на то, что сыграете Творца теней Скаббса.

Сборка с секретами чаще всего использует [Взрывную ловушку](#), [Морозную ловушку](#) и [Ледяную ловушку](#). Будьте готовы обыгрывать их. [Взрывная ловушка](#) сама по себе неопасна, потому что существ с 1-2 здоровья у Разбойника мало, но какие-то могут потерять здоровье при разменах. [Морозную ловушку](#) в идеале обыграть [Гноллом Дикой Лапы](#), а [Ледяную ловушку](#) — [Монеткой](#), [Подготовкой](#) или [Шагом сквозь тень](#).



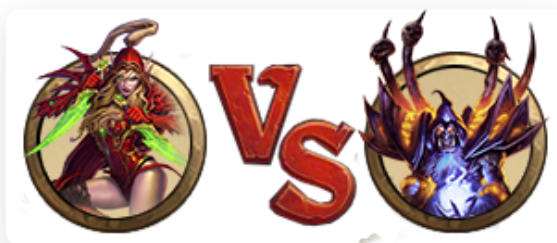
### **Квест Охотник**

Достаточно сложный противник, потому что может активно чистить стол с первых же ходов. Много проблем доставят секреты: чаще всего Квест Хант использует тройку [Взрывная ловушка](#) + [Морозная ловушка](#) + [Ледяная ловушка](#). Обыграть всё не так уж легко: сложнее понять, какой именно секрет активен и не жертвовать слишком многим, проверяя все три опции.

Старайтесь играть первым номером и давите на Рексара, пока тот отбивается и делает квестлайн. После его выполнения у вас будет еще 2-3 хода на то, чтобы добить

оппонента взрывным уроном и тяжелыми комбинациями с пиратами.

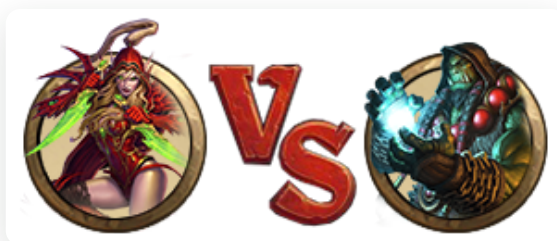
Не стоит тратить взрывной урон для зачистки 7/7 существа, которое Хант получает в награду за квестлайн. В идеале убрать его со стола Творцом теней Скаббсом. А если не получается, порой нужно проигнорировать эту угрозу.



### Курс Чернокнижник

Задавить Курс Лока рано сложно: слишком много у него массовых и точечных ремувалов, а также способов зачистки стола. Но попытаться все-таки стоит: генерируйте 3/3 и 4/5 существ и старайтесь делать это постепенно. Если 6-7+ атаки на столе уже есть, предпочитайте перебирать колоду, а не ставить больше уязвимых для AoE существ.

Если Чернокнижник не дает зацепиться за стол и держит свой запас здоровья на высоком уровне, рассчитывайте на комбинацию **Эдвин главарь Братства** + **Шаг сквозь тень** + **Мистер Каюк**. Она может нанести под 30 урона с пустого стола, особенно при поддержке Творца теней Скаббса и **Подготовки**. Важно реализовать эту комбинацию до того, как Чернокнижник найдет летальный урон с помощью своих **Проклятий глубин**. Старайтесь держать в руке 8-9 карт, чтобы оппонент не отдал больше 3 копий проклятий за раз.



### Контроль Шаман

До 6 хода и выхода **Стража Снегопада** Разбойник может действовать достаточно спокойно: реализуйте существ на столе, старайтесь нанести ими как можно больше урона и втянуть Шамана в размены.

После выхода **Стража Снегопада** главными источниками урона станут рывки и заклинания. Спасет и **Творец теней Скаббс**, если вы доберетесь до восьмого хода.

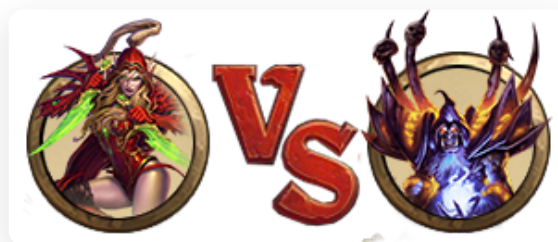
Если в руке есть **Мистер Каюк**, оставляйте место для розыгрыша его и пиратов. Место на столе станет проблемой из-за постоянных заморозок Шамана.



### Мех Паладин

Обычно Мех Паладин начинает партию не слишком агрессивно, так что вы сможете зацепиться за стол 3/3 и 4/5 угрозами, легко избавляясь от ранних существ Утера с помощью оружия и натисков. Из всех существ Паладина размениваться обязательно только со **Сторожевым механизмом**, а остальные угрозы не так опасны сами по себе. Да, Утер может баффнуть их **Буль-буль-ботом**, но играть от этого не стоит. Или провокаций будет недостаточно, чтобы остановить вас, или в руку зайдет **Творец теней Скаббс**, который перевернет игровую ситуацию и почти наверняка принесет победу, если партия затянется до 8+ ходов.

Вы можете без особых опасений получать 15-25 урона по ходу партии, если это в конечном итоге приведет к захвату контроля над столом. Без существ на столе Паладин не может нанести урон вашему герою, так что выжить можно и на 5 ед. здоровья. Опасна только **Озаренная Кариэль**, которая нанесет 4 урона при розыгрыше и по 2 урона каждый следующий ход.



### Мурлок Чернокнижник

Легкий матч-ап, в котором Разбойнику легко перехватить контроль над столом с помощью своих ранних угроз. В этом матч-апе вы можете размениваться чаще, потому что каждый мурлок на половине противника опасен и может стать значительно больше по характеристиками за счет баффов. Чернокнижник будет наносить часть урона сам себе за счет силы героя и эффектов своих карт, так что добить его в мид- и лейтгейме не составит большого труда. Разбойник отказывается от контроля стола и переходит в наступление, если чувствует, что может подготовить летальный урон в течение 2-3 ходов. У противника нет исцеления или провокаций, так что сетап летала — дело достаточно простое.

Единственная опасная карта в матч-апе — **Мегаплавник**. Это и ультимативная зачистка Лока, и провокация. Ответить на него можно взрывным уроном или хотя бы Творцом теней Скаббсом.



### Нага Жрец

Этот матч-ап примерно так же легкий, как и встреча с Мурлок Чернокнижник, а к тому же они очень похожи.

Ваша тактика здесь абсолютно такая же — держите стол в ежовых рукавицах и ни в коем случае не давайте оппоненту цепляться за стол. Вся тактика Нага Жреца сводится к тому, что он будет бесконечно баффать своих существ двумя **Змеиными париками**, создавая очень больших существ каждый ход. Если вы оставите для него на столе хоть что-то, это что-то может превратиться в гигантскую угрозу под **Благословением**, от которой вы сразу же погибнете или которую просто не сможете убить.

Из зачисток у Нага Жреца есть только одна карта — **Мастер клинка Самуро**. Постарайтесь сохранить в руке какой-то альтернативный способ заполнить стол на случай его появления. Также желательно отыграть от **Нажьяка Проклятуна**, не выбирая из **Разведки** сильных натисков или огромных провокаций.

В тяжелой ситуации против Нага Жреца крайне эффективен **Творец теней Скаббс**, однако лучше партию так не затягивать. В ответ на героя Жрец снова может выставить провокацию, например **Стража сокровищ**, и превратить его в огромную угрозу.



### Контроль и ОТК Воины

Самый сложный матч-ап для Разбойника на воровстве в актуальной мете. Притом сложно и против классического Контроль Воина, и против версии с **Мистером Каюком**, **Капитаном Гальвангаром**, **Распорядителем полей боя** и **Безликим манипулятором**.

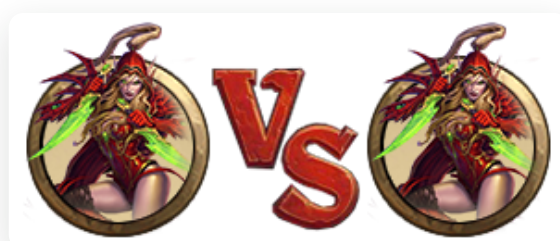
Как и в случае с Курс Локом, давите со стола в начале и вынуждайте Воина отдавать АоЕ зачистки. Не подставляйте под массовые ремувалы слишком много своих существ, играйте карты размеренно и старайтесь сгенерировать как можно больше выгоды. Можно подловить Воина на плохой руке в мид- и лейтгейме, но важно не делать слишком большую ставку на взрывной урон: у Гарроша много способов накопления брони. Полезны комбинации **Эдвина главаря Братства**, **Шага сквозь тень** и **Мистера Каюка**. Но только их для победы часто не хватит: 30 здоровья и 20+ брони пробить пиратами вы не сможете.



### Рамп и Целестиал Друзиды

Рамп Друзид играт медленно и не использует массовых зачисток, поэтому план на игру простой: спамьте как можно больше характеристик со старта и надейтесь закончить партию с их помощью. Друзид постарается вернуться в игру за счет [Чешуи Ониксии](#), тяжелых провокаций и [Земляной чешуи](#). Чешуя далеко не всегда сможет зачистить весь ваш стол к мидгейму, а на провокации постарайтесь ответить с помощью [Крабато](#) или других существ с натиском. Другой вариант — использовать Творца теней Скаббса и затягивать партию, но это опасно против Друзида: в лейтгейме переиграть его очень сложно.

Если Друзид играт [Парад планет](#), то партия для вас станет еще легче, поскольку ему еще сложнее отбиваться от вас до лейтгейма. Единственное существо, от которого стоит отыграть, это [Назойливая чародейка](#). Сам [Парад планет](#) для вас, на первый взгляд, неплох, т.к. в колоде Разбойника много эффектов удешевления, и проблем с рукой после того, как она станет стоить 1 ману, возникнуть не должно. В то же время Друзид извлечет из своей руки значительно больше выгоды, отбиться от которой вам редко удастся. Единственный способ - [Творец теней Скаббс](#). Но в целом лучше не рисковать и постараться продавить противника до [Парада планет](#).



### Разбойник на минах

Проблема этой встречи в том, что Разбойник на минах тоже играт [Гноллов Дикой Лапы](#), и примерно на равных сражается за стол в начале партии. В то же время его взрывной потенциал реализуется буквально моментально с подготовкой в 1-2 хода, и обычному Разбойнику на воровстве перегнать его удастся не всегда.

Ваша задача в такой партии непростая — вы одновременно должны и не получить лишнего урона со стола, и как можно быстрее продавить противника по урону со своей стороны.

Большим подспорьем будет знание о том, как именно работает Разбойник на минах, и сколько именно урона он сможет вам нанести. Если вы увидели [Кладбище Снегопада](#), постарайтесь продумать летальный урон со своей стороны в 2 хода — в большинстве случаев это ваш единственный выход.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!