

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Кривоклык Разбойник — колода, которой может играть только 1 человек? Гайд по архетипу.

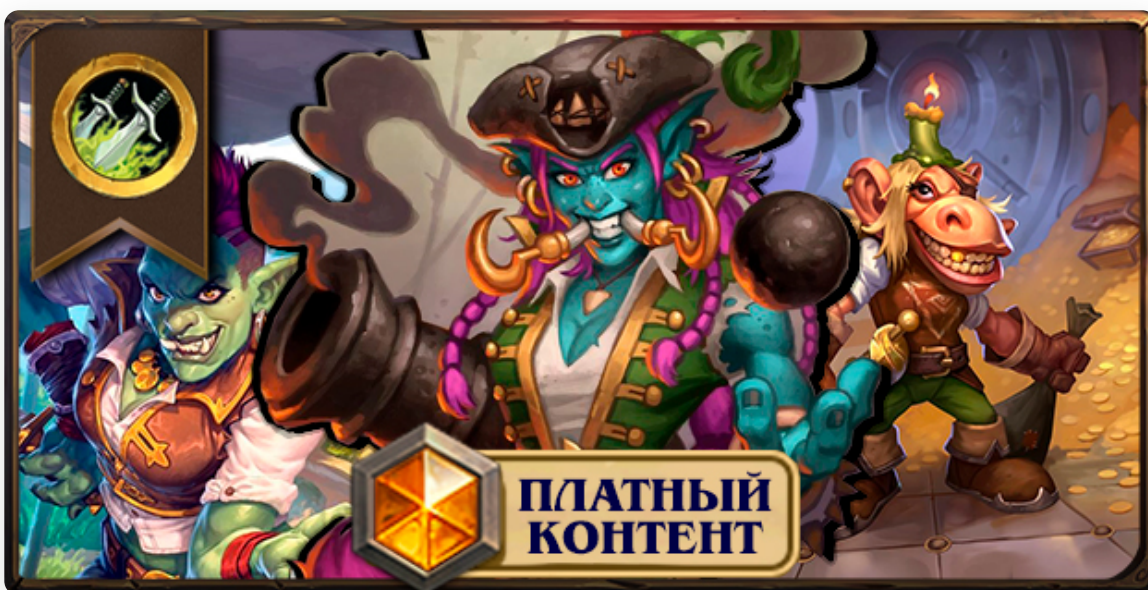
04.07.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Кривоклык Разбойник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой статьи — Кривоклык Разбойник — один из лучших представителей ладдера, который пользуется уязвимостями меты. Архетип построен вокруг [Капитана Кривоклыка](#). С помощью нее Разбойник выигрывает у любого темпового оппонента, коих в мете большинство. Единственная проблема Кривоклык Разбойника — Воины.

Несмотря на ряд достоинств архетипа, он непопулярен: им играют меньше, чем [Прыг-скокер](#) Разбойником или Жрецом на немоте. Мета-отчет от Tempo Storm и вовсе отнес эту колоду к пятому тиру, отметив, что высокий процент побед показывает только один игрок — Jalexander.

Действительно, Jalexander — гуру Разбойников в целом и Кривоклык Разбойника в частности. Он создал большинство существующих сборок и доказывает высокими

результатами силу архетипа.







Сам Jalexander не согласен, что Кривоклык Разбойником успешно может играть только он. Но стример отмечает, что архетип сложен и крайне зависим от уровня исполнения.

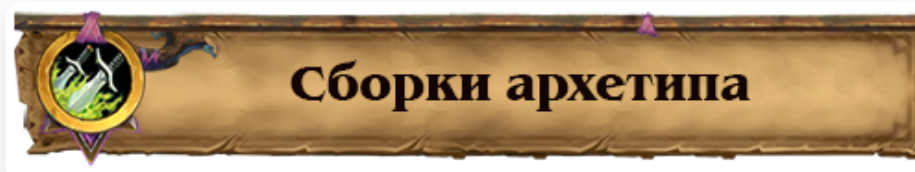
Читайте в гайде, как правильно играть Кривоклык Разбойником: лучшие сборки, обсуждение опциональных карт, муллигана, стратегии игры, матч-апов и многое другое.

Разбойник — самый разнообразный класс в мете. Если вы хотите узнать о других его архетипах, знакомьтесь с отдельным материалом. В нем вы узнаете не только о Кривоклык Разбойнике, но и о других темповых колодах класса.

- [Статья: Многообразие Разбойников: полное руководство по 12 темпо колодам класса](#)

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
- *Опциональные и технические карты*
 - *Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Суть архетипа*
 - *Как играть отдельные карты*
 - *Контроль и агро матч-апы*
 - *Случайные эффекты*
-  Матч-апы
 -  Заключение

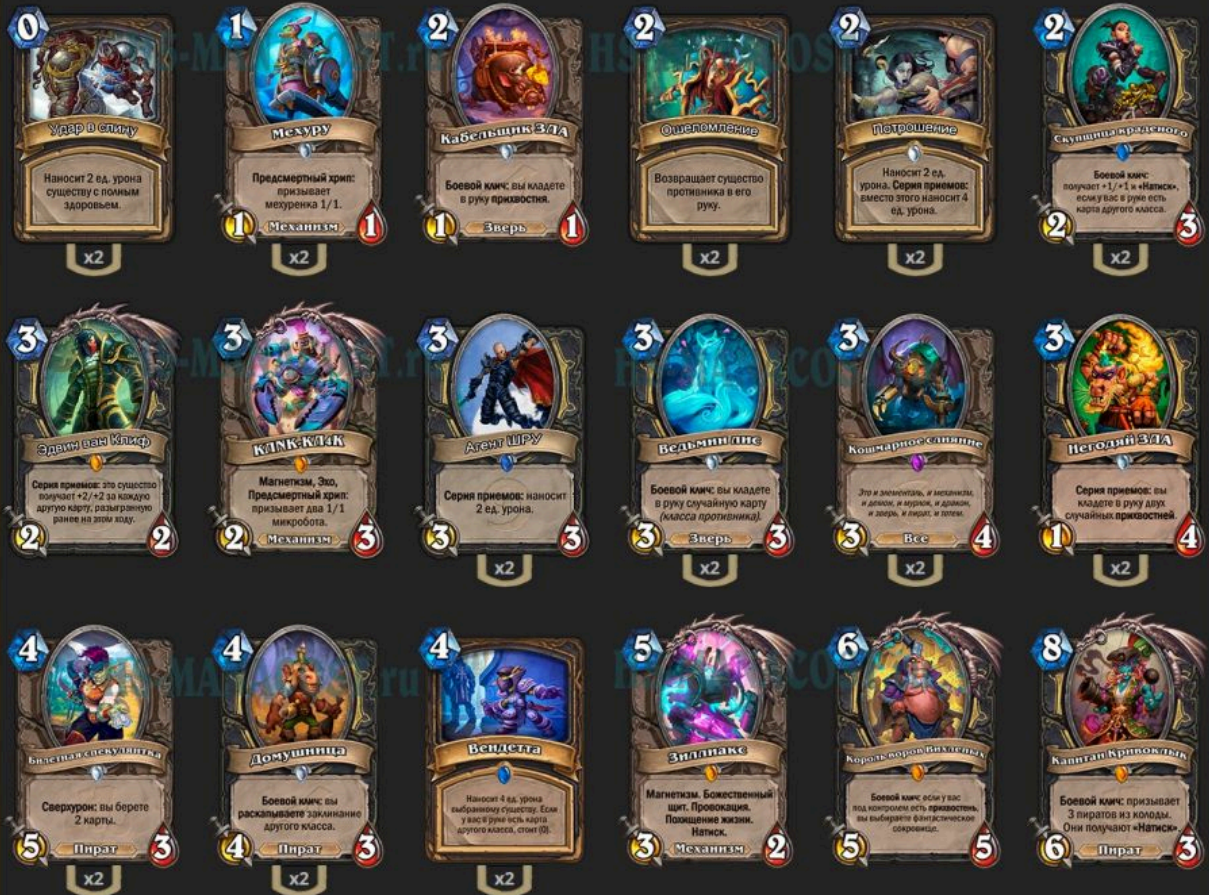


Идейный вдохновитель архетипа — Jalexander. Ему и принадлежат все конкурентоспособные версии Кривоклык Разбойника. Они редко существенно отличаются друг от друга, так как в колоде есть выраженная основа: набор пиратов, механизмов и сильнейших инструментов класса.



Кривоклык Разбойник с Эдвином



















Мех Кривоклык Разбойник




Такую версию предлагает [последний мета-отчет от Vicious Syndicate](#). Ее особенность — Эдвин ван Клиф. Вы редко сможете «разогнать» его до 8/8 характеристик, но этого и не требуется. Даже как 4/4 угроза он силен и полезен в любом темповом поединке.


Крикоклык Разбойник с Лироем Дженкинсом

Крикоклык Разбойник с Лироем Дженкинсом


 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>0 x2</p>	 <p>Межуру Предсмертный крик: призывает мехуренка 1/1.</p> <p>1 Механизм x2</p>	 <p>Кабельщик ЭДА Боевой клещ: вы кладете в руку прикованя.</p> <p>2 Зверь x2</p>	 <p>Оцеполение Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>2 x2</p>	 <p>Скупщица в радеготто Боевой клещ: получает +1/+1 и «Натиск», если у вас в руке есть карта другого класса.</p> <p>2 x2</p>	 <p>Бандюга Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>3 x3</p>
 <p>Клик-Кляк Магнетизм, Эко, Предсмертный крик: призывает два 1/1 микробота.</p> <p>3 Механизм x2</p>	 <p>Ведьминские Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>3 Зверь x2</p>	 <p>Негодяй ЭДА Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных прикованя.</p> <p>3 x2</p>	 <p>Кошмарное сныние Это и заклинание, и заклинание и дракон, и курок, и дракон, и зверь, и курок, и голем.</p> <p>3 Все x2</p>	 <p>Агент ШРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3 x2</p>	 <p>Домшница Боевой клещ: вы раскалываете эджинкина другого класса.</p> <p>4 Пират x2</p>
 <p>Билетная спекулянтка Сверхурок: вы берете 2 карты.</p> <p>4 Пират x2</p>	 <p>Вендетта Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стоит 0.</p> <p>4 x2</p>	 <p>Лирой Дженкинс Рывок. Боевой клещ: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>5 x6</p>	 <p>Зиднакс Магнетизм, Божественный щит, Провокация, Позиционная жажда, Натиск.</p> <p>5 Механизм x2</p>	 <p>Король горров вилмивил Боевой клещ: если у вас под контролем есть прикованя, вы выбираете фиолетовую сокровище.</p> <p>6 x5</p>	 <p>Капитан Крикоклык Боевой клещ: призывает 3 пиратов из колоды. Они получают «Натиск».</p> <p>8 Пират x3</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



9920





- Потрошение, Эдвин ван Клиф



- Лирой Дженкинс, x1 Кабельщик ЗЛА, Бандюга




















Такая версия улучшает поединки с Магами и подойдет для высоких рангов, где их количество увеличивается. Вы можете взять в сборку Потрошение вместо Кабельщика ЗЛА и Бандюги, чтобы стать еще агрессивнее.



Кривоклык Разбойник с Проклятой утопленницей

Кривоклык Разбойник с Проклятой утопленницей

 <p>Удар в спину Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p>Мехуру Предсмертный крик: призывает мехуренка 1/1.</p> <p>1</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Потрошение Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Кабельщик ЭДА Боевой клещ: вы кладете в руку прикованца.</p> <p>2</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Сущность красного Боевой клещ: получаете +1/+1 «Натиск», если у вас в руке есть карта другого класса.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Эдвин ван Клифф Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>3</p> <p>2</p>
 <p>Клан-Клан Магнетизм, Эхо, Предсмертный крик: призывает два 1/1 микробота.</p> <p>3</p> <p>Механизм</p> <p>2</p>	 <p>Агент ШРУ Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Ведьминлис Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>3</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Пегодай ЭДА Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных прикованцев.</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Балетная псуантала Сверхурок: вы берете 2 карты.</p> <p>4</p> <p>Пират</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Домушница Боевой клещ: вы раскрываете заклинание другого класса.</p> <p>4</p> <p>Пират</p> <p>4</p> <p>x2</p>
 <p>Вещета Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, станы 0.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Лирин Джеиникс Рывок. Боевой клещ: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>5</p> <p>6</p>	 <p>Эпиплекс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск.</p> <p>5</p> <p>Механизм</p> <p>3</p> <p>2</p>	 <p>Король борцов Вилкеринкс Боевой клещ: если у вас под контролем есть прикованец, вы выбираете фантастического соперника.</p> <p>6</p> <p>5</p>	 <p>Проклятая утопленница Натиск. Предсмертный крик: вы берете карту с серией приемов из колоды.</p> <p>6</p> <p>Пират</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Капитан Кривоклык Боевой клещ: призывает 3 пиратов из колоды. Они получают «Натиск».</p> <p>8</p> <p>Пират</p> <p>6</p>



Кошмарное слияние, x1 Кабельщик ЗЛА

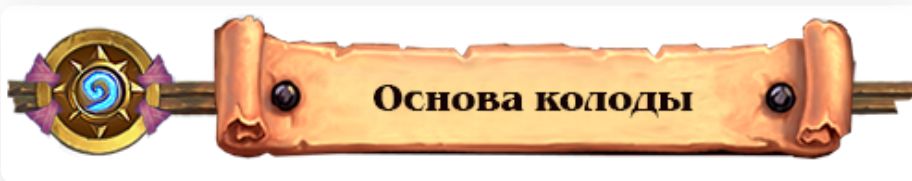


Проклятая утопленница, Лирой Дженкинс

Старая сборка без Кошмарного слияния, но с Проклятой утопленницей.

Она сильнее, если Разбойнику повезет найти к восьмому ходу Капитана Кривоклыка, но во всех других случаях не так стабильна. Такая версия хуже реализует синергию механизмов.

[к оглавлению](#)



Основа колоды - Кривоклык Разбойник (27/30)

<p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Предсмертный хрип: призывает мехуренка 1/1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клоч: вы кладете в руку привостя.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клоч: получает +1/+1 и «Натиск», если у вас в руке есть карта другого класса.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>Магнетизм, Эхо. Предсмертный хрип: призывает два 1/1 микроба.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных привостней.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клоч: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Сверхурон: вы берете 2 карты.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стоит (0).</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
<p>Боевой клоч: вы раскладываете заклинание другого класса.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиция жизни. Натиск.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клоч: если у вас под контролем есть привостень, вы выбираете фантомное сокровище.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клоч: призывает 3 пиратов из колоды. Они получают «Натиск».</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>		

Основа колоды — это карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Кривоклык Разбойника в основе много карт и совсем немного опций, которыми можно эту основу добавить.

Среди основных карт — пираты, механизмы, синергии воровства и мощнейшие инструменты Разбойника. Чаще всего основу дополняют [Кошмарным слиянием](#) и [Эдвином ван Клифом](#) или [Лироем Дженкинсом](#) на выбор.



Кабельщик ЗЛА (вторая копия) — возьмите вторую копию существа, чтобы заполнить последний слот в колоде, если нет других опциональных карт, или вы хотите что-то нейтральное и всегда полезное.

Кошмарное слияние — есть в большинстве сборок, но все же порой от этого третьего дропа отказываются. [Кошмарное слияние](#) объединяет разные части колоды, хорошо работает и с механизмами, и с [Капитаном Кривоклыком](#).

Эдвин ван Клиф — лучше показывает себя в агрессивных матч-апах, но станет полезной опцией и в медленных. Кривоклык Разбойник редко «разгоняет» [Эдвина ван Клифа](#) выше 4/4 или 6/6 характеристик, особенно без Монетки и Удара в спину в руке. Поэтому эта «легендарка» только в списке опциональных карт.

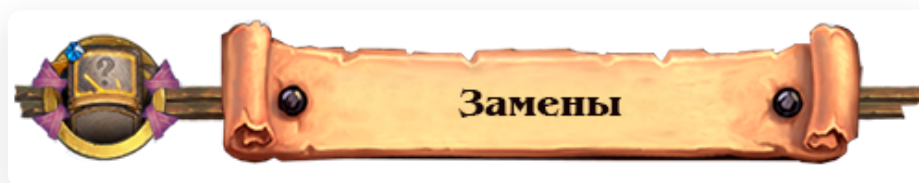
Бандюга — похож на [Эдвина ван Клифа](#), но лучше показывает себя против Магов и Жрецов. В отличие от [Эдвина ван Клифа](#) намного лучше проявляет себя, если Разбойник начинает без Монетки.

Дух акулы + Жизнесос + Шаг сквозь тень — набор старой школы, которым пользовались Кривоклык Разбойники до появления [КЛНК-КЛ4Ка](#). Сейчас вытеснен синергией механизмов.

Лирой Дженкинс — улучшит медленные матч-апы с Магами и даже Воинами, хотя последний поединок все еще будет тяжелым. Слаб в агрессивных поединках.




Проклятая утопленница — отлично сочетается с [Капитаном Кривоклыком](#), но во всех других случаях карта слаба: недостаточно темпова для агрессивных матч-апов и недостаточно агрессивна для медленных.

[к оглавлению](#)



Кривоклык Разбойник — не дешевая колода, но настолько специфичная, что без определенного набора дорогостоящих карт ее не собрать. Далее — список всех дорогих

карт, которые есть в популярных сборках.

-  *Эдвин ван Клиф* — легко заменить на *Бандюгу* или другую опциональную карту из списка выше. Не так важен для этого архетипа в отличие от других колод класса.
-  *Кошмарное слияние* — важная и сильная карта, но обойтись можно без нее. Возьмите вместо *Проклятую утопленницу*, чтобы сохранить достаточное количество пиратов в колоде.
-  *КЛНК-КЛ4К* — достался бесплатно всем, кто заходил в клиент Hearthstone в июне. Если этой «легендарки» нет, откажитесь также от *Кошмарного слияния* и *Мехуру* в пользу *Духа акулы*, *Жизнесоса* и *Шага сквозь тень*.
-  *Зиллиакс* — сильнейшая и универсальная легендарная карта, которая должна быть в коллекции каждого игрока. Если его нет, откажитесь от *Кривоклык Разбойника* и постарайтесь быстрее создать этот механизм.
-  *Лирой Дженкинс* — легко заменить *Бандюгой*, *Кабельщиком ЗЛА* или другой картой из списка опциональных.
-  *Король воров Вихлепых* — важен для *Разбойника* в любом медленном поединке, а часто даже в быстрых. *Кривоклык Разбойник* без *Короля воров Вихлепыха* станет слабее, но все же не потеряет своей сути. Взять вместо этой легендарной карты можно *Лироя Дженкинса* или *Кэрна Кровавое Копыто*.
-  *Капитан Кривоклык* — ключевая карта для архетипа, который назван в ее честь. Обязательна для крафта, если хотите играть колодой.



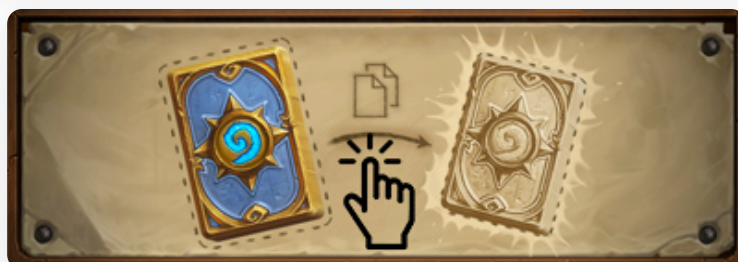
Максимально бюджетный Кривоклык Разбойник

Максимально бюджетный Крикостык Разбойник

<p>0</p> <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помехой здоровьем.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Мехуру</p> <p>Предсмертный хрип: призывает мехуренка 1/1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Кабельщик ЭДА</p> <p>Боевой клещ вы кладете в руку прикованя.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Судьяница Краденого</p> <p>Боевой клещ: получает +1/+1 и «Натиск», если у вас в руке есть карта другого класса.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Потрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Ощепление</p> <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Бандюга</p> <p>Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Канк-Кляк</p> <p>Магнетизм, Эхо, Предсмертный хрип: призывает до 1/1 микробота.</p> <p>Механизм</p>	<p>3</p> <p>Несогласный ЭДА</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку две случайных прикованя.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Ведьминтис</p> <p>Боевой клещ вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Агент ШРУ</p> <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Бюджетная спешушница</p> <p>Сверхоук: вы берете 2 карты.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Вещица</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стает 0/0.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Домушница</p> <p>Боевой клещ вы раскалываете заклинание другого класса.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Зпаллак</p> <p>Магнетизм, Божественный щит, Провокация, Похищение жизни, Натиск.</p> <p>Механизм</p>	<p>6</p> <p>Король борцов Вилдсайд</p> <p>Боевой клещ если у вас под контролем есть прикованя, вы выбираете фантасматическое существо.</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Капитан Крикостык</p> <p>Боевой клещ призывает 3 пиратов из колоды. Они получают «Натиск».</p> <p>Пират</p>	



7640














Максимально бюджетная версия Кривоклык Разбойника незначительно отличается по цене от основных, но она и не так дорога, учитывая популярные легендарные карты. Почти у всех есть **Зиллиакс** и **КЛНК-КЛ4К**, а у большинства фанатов Разбойника и **Король воров Вихлепых**.

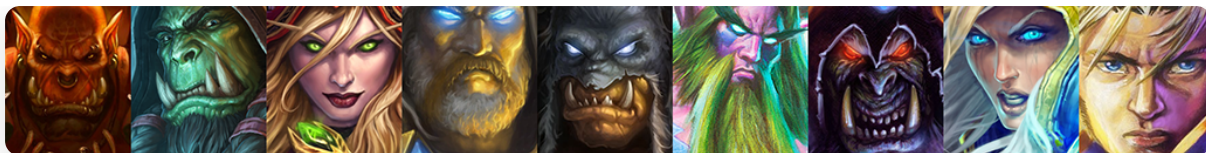
Остается скрафтить только **Капитана Кривоклыка**, а также добавить в сборку **Кошмарное слияние**. В идеале также **Лироя Дженкинса** или **Эдвина ван Клифа**.

[к оглавлению](#)



Для начала несколько общих правил муллигана Кривоклык Разбойника:

-  Всегда оставляйте в руке **Капитана Кривоклыка**.
-  Всегда оставляйте **Негодяя ЗЛА** и даже две его копии.
-  Оставляйте **Ведьминоного лиса** всегда за исключением самых быстрых матч-апов. Даже в них можно «кипнуть» **Ведьминоного лиса**, если есть **Вендетта** или **Скупщица краденого**. **Ведьмин лис** не нужен против Разбойников.
-  **Удар в спину, Агент ШРУ, Мехуру** — отличные опции в темповых матч-апах. Реже нужны в медленных.
-  **Эдвин ван Клиф** — оставляйте всегда с **Монеткой**. Вместе с ним **Удар в спину**.
-  **КЛНК-КЛ4К** всегда хорош в синергии с **Мехуру** или **Кошмарным слиянием**. Иногда его можно оставить и без этих карт.
-  **Вендетта** и **Скупщица краденого** — всегда можно оставлять с хорошей рукой, где есть **Ведьмин лис** или **Домушница**. В некоторых случаях эти карты нужны самостоятельно.
-  **Домушница** — ключевая карта против Разбойника, в поисках которой нужно агрессивно муллиганить. Иногда **Домушницу** можно оставить в самых медленных матч-апах или с **Вендеттой** и хорошей рукой в темповых.
-  **Король воров Вихлепых** — всегда нужен против Воина. Против других классов — только с хорошей рукой.
-  **Ошеломление** — полезная опция против Паладина, Мага и Жреца. С хорошей рукой можно оставить и против Охотников.
-  Если в колоде есть **Бандюга**, оставляйте его всегда без **Монетки** в руке. С **Монеткой** сбрасывайте во всех ситуациях.



Воин: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Ведьмин лис, Король воров Вихлепых. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Мехуру. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Паладин: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Мехуру, Ведьмин лис, Ошеломление. С хорошей рукой — Король воров Вихлепых, Скупщица краденого. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Охотник: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Мехуру, Ведьмин лис, Удар в спину. С Монеткой — Агент ШРУ, Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Зиллиакс, Ошеломление, Скупщица краденого.

Друид: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Мехуру, Ведьмин лис, Удар в спину, Скупщица краденого. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Разбойник: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Домушница, Мехуру. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Шаман: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Мехуру, Ведьмин лис, Удар в спину, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Вендетта, Зиллиакс, Домушница, Скупщица краденого.

Маг: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Ведьмин лис, Ошеломление, Мехуру, Скупщица краденого, Кошмарное слияние. С хорошей рукой — Вендетта. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Жрец: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Ошеломление, Удар в спину, Ведьмин лис, Домушница. С хорошей рукой — Вендетта, Скупщица краденого, Король воров Вихлепых. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Чернокнижник: Негодяй ЗЛА, Капитан Кривоклык, Мехуру, Удар в спину, Скупщица краденого, Агент ШРУ. С хорошей рукой — Ведьмин лис, Вендетта, Зиллиакс.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Кривоклык Разбойник — специфичная колода, состоящая из четырех не всегда хорошо работающих друг с другом частей. Это механизмы, пираты, синергии прихвостней и синергии воровства. Все они по-разному позволяют Разбойнику совершать мощные темповые ходы, одновременно убирая угрозы противника и ставя свои.

Первая трудность, с которой вы можете столкнуться — заход разных частей синергий в руку. Все это усугубляется небольшим количеством способов перебора колоды: каждую карту Разбойник должен использовать с умом, чтобы не остаться без ресурсов для наступления раньше времени.

Кривоклык Разбойника не назвать агрессивной колодой, однако часто он должен играть от наступления или тонко чувствовать момент, когда нужно перейти в атаку. Обычно это делают, если стол полностью захвачен или в руке мало ресурсов, чтобы позволить себе размениваться даже выгодно.

В отличие от многих других архетипов класса у Кривоклык Разбойника мало взрывного урона. Обычно это только его сила героя и **Потрошение**. Реже добавляют **Лироя Дженкинса**. Значит, вы должны полагаться на стол и беречь каждую выставленную угрозу: размениваться с существами противника заклинаниями, оружием и боевыми кличами выставленных существ.

Ключевая карта в колоде — **Капитан Кривоклык**, в честь которой архетип и назван. Процент побед Разбойника существенно возрастает, если он разыгрывает эту карту на седьмой-восьмой ход. Легендарный пират так хорош, что его даже оставляют на муллигане, несмотря на стоимость.

Капитан Кривоклык дает огромное преимущество в темпе и даже по количеству ресурсов. Если Разбойник до выхода этой карты держал игру на равных или даже незначительно отставал, **Капитан Кривоклык** станет решающим ходом, от которого оппонент едва ли оправится. Достоинство колоды в том, что оппоненту будет сложно понять, чем вы играете, особенно если вы не разыгрывали из руки **Билетную спекулянтку**. Архетип не популярен, так что выход **Капитана Кривоклыка** часто станет неожиданностью.



Как играть отдельные карты

В колоде много мощных, но не всегда очевидных в использовании карт. Далее советы по некоторым из них.

• **Эдвин ван Клиф**

Вы редко «разгоните» это существо даже до 8/8 характеристик, но это и не обязательно. В темповых матч-апах достаточно даже 4/4 характеристик, а в медленных — 6/6. Не бойтесь ставить **Эдвина ван Клифа** даже после одной разыгранной карты, если нет другого хода лучше, например, **Ведьминоного лиса** или **Кошмарного слияния**.

Учитывайте возможности оппонента, планируя ход с **Эдвином ван Клифом**. У некоторых архетипов вроде Зоолока, Токен Друида или Магов мало или вовсе нет ответа на крупную угрозу, чем вы можете пользоваться. Если у оппонента есть ремувалы, не нужно рисковать и отдавать слишком много ресурсов впустую, «разгоняя» **Эдвина ван Клифа**. Но и здесь есть исключение: если ситуация тяжелая, рискуйте и рассчитывайте на то, что у противника нет ответа на **Эдвина ван Клифа**.

• **КЛНК-КЛ4К и Зиллиакс**

Разбойник старается намагнитить эти угрозы на другие механизмы, чтобы получить темповое преимущество и совершить выгодный обмен или играть от атаки. Магнитить их полезно даже на 1/1 механизмы, поскольку их в колоде не так много и часто выбирать не из чего.

Если на столе ничего нет, не страшно ставить эти угрозы и в темп. **КЛНК-КЛ4Ка** желательно беречь до шестого-девятого хода преимущественно в матч-апах с Воином, во всех остальных ситуациях не страшно поставить его и на третий ход, если нет других вариантов.

Зиллиакс — единственный гарантированный способ исцеления в колоде, но эффект исцеления редко интересен Разбойнику больше темпа, который дает эта легендарная карта.

• **Скупщица краденого и Вендетта**

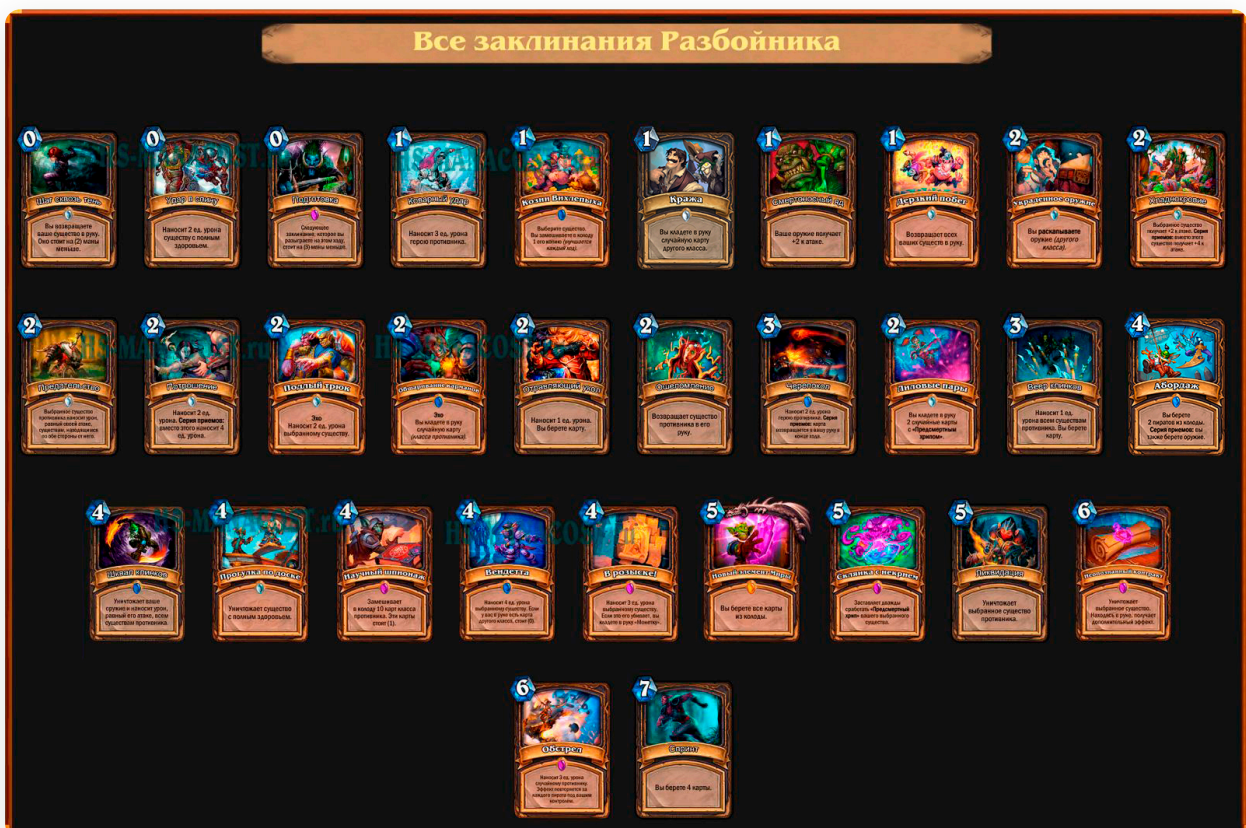
Помогают выиграть много темпа, если разыграть их с картой другого класса в руке. Способов генерации таких карт немного: **Ведьмин лис**, **Домушница** и в редких случаях раскопки с **Эфириала-прихвостня** (**Украденное оружие**, **Кража**, **Обшаривание карманов**, **Лиловые пары**, **Научный шпионаж**). Пока в руке есть **Скупщица краденого** и **Вендетта**, карты чужого класса лучше беречь. После розыгрыша — не страшно отдавать, пусть в колоде есть еще **Скупщица краденого** и **Вендетта**.

Игроки часто жадничают с этими картами, не разыгрывая их без баффа. **Скупщица краденого** достаточно хороша и с характеристиками 2/3 в агрессивных матч-апах или против Магов на второй ход. Так же и **Вендетта** за четыре кристалла маны — не идеальный, но приемлемый ремувал.

• Прихвостни

Негодяй ЗЛА дает в руку двух случайных Прихвостней из пяти. **Негодяй ЗЛА** синергирует с двумя прихвостнями, которых сам и дает. Гоблин-прихвостень сделает из него 2/4 угрозу с натиском, а Ведьма-прихвостень превратит в случайный четвертый дроп — в среднем его характеристики будут лучше, чем 1/4.

Каждый прихвостень силен по-своему в разных ситуациях, для Разбойника особенно полезен **Эфириал-прихвостень** с раскопкой заклинания. Многие заклинания класса достаточно сильны и позволяют нанести дополнительный урон по герою или устранить существо.



Обратите внимание, что в Стандарте больше нет **Исчезновения**. Вы не сможете зачистить стол от **Горных великанов** Мага или массы разбаффанных токенов Друида.

Среди всех коллекционных заклинаний интересны в первую очередь те, которыми Разбойник пользуется в своей колоде. Также обратите внимание на:

- *Веер клинков* — против Зоолоков, Токен Друидов и других Разбойников, если они сгенерировали много прихвостней

- *Неопознанный контракт, Прогулка по доске, Ликвидация, Предательство* — против Мага

- *Козни Вихлепыха* — против Воинов и других медленных оппонентов

- *Кража* — заклинание переработали в последнем патче, теперь оно дает карту любого другого класса, а не класса оппонента. Это полезно в матч-апах с Разбойниками, если вы не нашли *Домушницу* и хотите активировать *Вендетту* или *Скупщицу краденого*.

- *Подготовка, Хладнокровие, Смертоносный яд, Отравляющий укол* — просто полезные опции.

• Король воров Вихлепых

Позволит выбрать одно из трех сокровищ. Для Кривоклык Разбойника выбор будет тяжелым в большинстве ситуаций, важно не думать шаблонно.



Волшебная палочка — оптимальная опция в агрессивных матч-апах, где превыше всего темп. В медленных поединках может дать не слишком много выгоды — многое зависит от состава колоды.

Корона Зарога — в отличие от других архетипов, Кривоклык Разбойник редко сможет разыграть **Короля воров Вихлепыха** несколько раз за партию. Не получится взять и Волшебную палочку, и Корону Зарога или две Короны Зарога, чтобы оказывать стабильное давление в течение нескольких ходов. Выбирайте Корону Зарога, если близки к победе и не хватает нескольких средних или крупных угроз. Не ожидайте, что раскопаете какое-то безумно мощное легендарное существо, шансы на это не так велики при учете, что вам доступны только легендарки своего класса и нейтральные. Выбирайте Корону Зарога, если ситуация совсем безвыходная и нужно «схайроллить» очень мощное легендарное существо: **Малигоса, Изеру, Ноздорму, Хаккара** и других.

Кубок Толина — намного сильнее в колоде Кривоклык Разбойника, чем у других архетипов. Особенно полезен в матч-апе с Воинами, где нужно много волн давления и

часто не хватит трех бесплатных карт или двух раскопанных «легендарок». Кубок Толина всегда риск, хотя в матч-апе с Воином риски почти всегда оправданы. Внимательно изучите колоду перед тем, как выберете это заклинание. Чем меньше в ней дешевых карт и Бомб, тем лучше.

Золотой кобольд — станет правильным выбором едва ли в одной ситуации из тысячи. Обычно в руке Кривоклык Разбойника не так много карт. Большинство из них сильнее случайных легендарок.

• **Капитан Кривоклык**

Обычно правильно играть при первой же возможности на восьмой ход или на 7 с Монеткой. В самых медленных матч-апах можно комбинировать с раскопанными **Кознями Вихлепыха**, чтобы одним **Капитаном Кривоклыком** призвать еще несколько на стол — она и сама пират.

Обратите внимание на оставшихся пиратов в колоде, их там не так много: **Кошмарное слияние**, **Билетная спекулянтка** и **Домушница**.

[к оглавлению](#)



Агро и контроль матч-апы

Разбойник чувствует себя комфортно в любом **быстром противостоянии**. Агрессивные колоды уязвимее к **Эдвину ван Клифу** и другим темповым картам, а **Капитан Кривоклык** и вовсе ставит точку в большинстве ситуаций.

По началу Разбойник может играть вторым номером, так как у него редко есть достойные первые, вторые и даже третьи дропы. Сдержат противника помогает сила героя, оружие и **Удар в спину**.

Главная сила Разбойника в агрессивных поединках — возможность совершить темповый переворот. Это значит зачистить стол противника и одновременно с этим поставить что-то на свою половину. Это помогают сделать **Агент ШРУ**, **Вендетта**, **Скупщица краденого**, **прихвостни**.

Часто для победы над агрессивным противником нужно совершить несколько темповых переворотов, что не является проблемой для Разбойника. Как только получено даже

минимальное преимущество над оппонентом, поступить можно по-разному: совершать выгодные размены и не давать ему вернуться в игру или перейти в наступление.

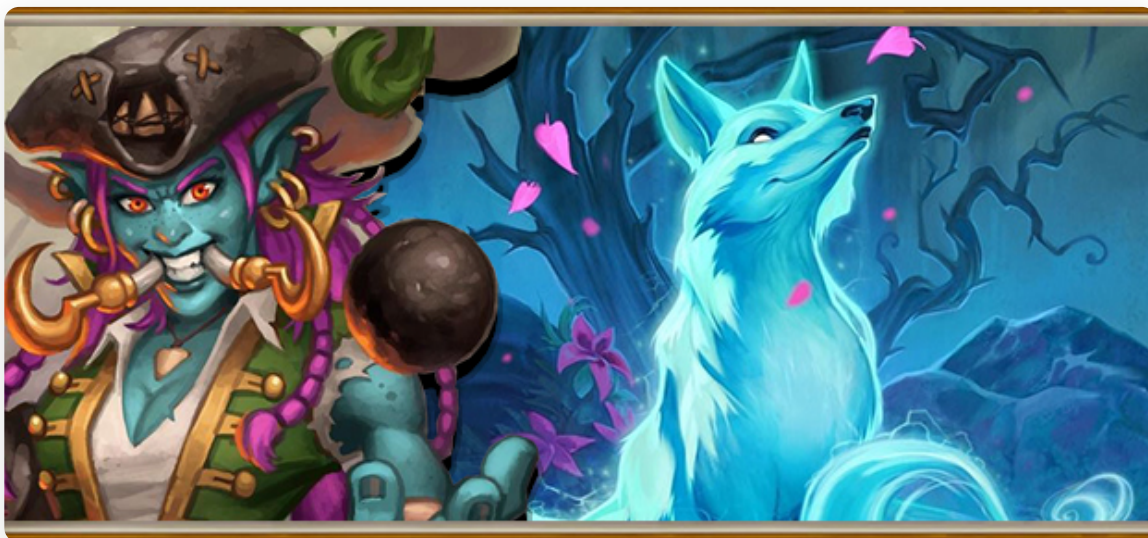
В идеале атаковать выставленными ранее существами по герою противника, а с его столом бороться оружием, Ударом в спину, [Вендеттой](#), [Потрошением](#), [Ошеломлением](#), [Скупщицей краденого](#) с натиском и прочими эффектами. Также можно размениваться слабыми угрозами, чтобы защищать сильные.

Если в руке не так много агрессивных карт, Разбойник может сыграть медленно: контролировать стол и постепенно наращивать преимущество. В агрессивных матч-апах можно не переживать об АоЕ способностях. Такая тактика особенно полезна, если в руке есть [Капитан Кривоклык](#) — с ним вы выиграете борьбу за стол, а до этого момента нужно попросту не проиграть слишком многое.

Медленных поединков в мете не так много, чаще всего это только Контроль и Бомб Воины, о матч-апах с которыми вы прочитаете в следующем разделе.

В любом медленном поединке важно играть жадно. Полезно найти [Козни Вихлепыха](#), чтобы замешать в колоду копии [Капитана Кривоклыка](#), [Короля воров Вихлепыха](#) или [Лироя Дженкинса](#). Также полезно раскапывать жадные опции с [Домушницы](#) и [Эфириала-прихвостня](#).

У большинства медленных колод есть не только АоЕ, но и способы исцеления и накопления брони. В таких условиях существ на стол нужно ставить аккуратно: не слишком много, чтобы не подставиться под АоЕ, но и не слишком мало, чтобы оппонент не смог добирать и генерировать карты или ставить своих существ.



Случайные эффекты

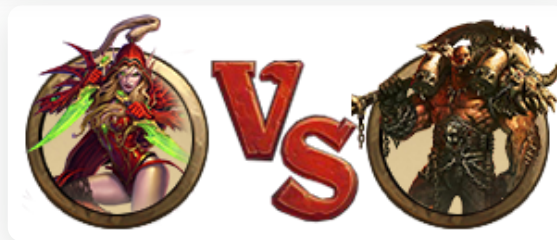
Две карты с важными случайными эффектами — [Домушница](#) и [Ведьмин лис](#). Предсказать их исходы сложно, потому что выбирают они из огромного списка карт разных классов. Важно то, что любая украденная карта — активатор для [Вендетты](#) и [Скупщицы краденого](#), чем вы должны пользоваться. Если играете с другим Разбойником, [Ведьмин лис](#) не поможет активировать эти карты, так что рассчитывать придется на [Домушницу](#) или заклинания-генераторы карт с [Эфириала-прихвостня](#).

Домушница дает больше контроля над ситуацией, но позволяет выбрать только из заклинаний других классов. Вас в первую очередь интересуют темповые опции: источники урона по существам и героям, способы призвать мощных существ. Также полезно найти источники перебора колоды, которых совсем немного в оригинальной сборке.

Ведьмин лис менее управляем, но может дать не только заклинания, но и существ, и оружие, и карты героев — все это мощные способы перевернуть ход игры.

Все генераторы карт других классов и другие случайные эффекты вроде **Короны Зарога**, **прихвостней** и других — способ вернуться в игру при удачном стечении обстоятельств или способ проиграть уже выигранную партию. Отыгрывайте от удачных и неудачных исходов: если все плохо, надейтесь на самые маловероятные сценарии, а в хороших ситуациях не идите на необоснованные риски. Например, ситуацию может испортить **Вестник рока**, призванный **Безликим-прихвостнем**.

[к оглавлению](#)



Воины — злейшие противники любого Разбойника. И **Кривоклык Разбойник** не станет исключением. В оригинальной сборке есть несколько тяжелых угроз и способов давления, но их чаще всего будет недостаточно. Разбойнику сложно выиграть у Воина без хороших сгенерированных карт с **Ведьминого лиса**, **Домушницы** и **Прихвостней**.

Цели Разбойника при встрече с **Контроль** или **Бомб Воинами** — постоянно оказывать давление со стола. Не слишком много, чтобы не подставляться под АоЕ зачистки, но и не слишком мало, чтобы Воин проигнорировал стол и занялся перебором колоды.

Нужно играть жадно: старайтесь поставить несколько **КЛНК-КЛ4Ков** за ход, раскатать **Эдвина ван Клифа**, найти тяжелые способы давления с **Домушницы**, взять **Кубок Толина** с **Короля воров Вихлепыха**.

Если Воин разыграл **Безумного гения Бума**, и при этом в его руке еще много карт, вы уже, скорее всего, никогда не захватите и не вернете контроль над столом — механизмы с натиском не позволят. Раз так — переходите к финальной агрессии и рассчитывайте на взрывной урон. Остается только надеяться, что Воину не будут заходить силы героя с броней, **Зиллиаксы** и другие способы затягивания партии.

В начале партии старайтесь убирать со стола Воина ранние дропы оружием, **Ударом в спину** и другими способами. К четвертому ходу лучше поставить несколько существ,

чтобы все не зачистила **Командир ополчения** (особенно вероятно, если Воин ставил **Городского глашатая**). Перед пятым ходом есть смысл обыграть **Взрывчаткобота**, **Суперколлайдер**. Не бойтесь **Потасовки** к пятому ходу, старайтесь поставить больше угроз на стол к этому моменту, чтобы они не умерли от **Взрывчаткобота**, **Зиллиакса** или **Тропы войны**.

Если партия затянулось, рассчитывайте на **Козни Вихлепыха**, **Кубок Толина** и сгенерированные тяжелые карты.



Мех Паладин, как и любые другие колоды с механизмами, уязвим для **Ошеломления**. Берегите эту карту и пытайтесь сгенерировать, чтобы ответить на разбафанных механизмов. Постарайтесь вместе с этим выставить на стол значительные угрозы и начать давление, пока Паладин не выставился снова. Также можно попросту истощить ресурсы оппонента в руке, но вы рискуете отстать в темпе после **Легионов Кангора**, если пришлось убить какой-то крупный механизм, а не вернуть его в руку **Ошеломлением** под несколькими баффами.

У Мех Паладина нет АоЕ зачисток и ремувалов в принципе, он полагается только на своих тяжелых существ. Учитывайте, что Утер может баффнуть любому своему существу похищение жизни и восстановить много здоровья.

Холи Паладин неуклюж на старте, все его зачистки стоят шесть и более кристаллов маны и требуют несколько карт. Пользуйтесь уязвимостью архетипа в начале. Не забывайте, что Утер может выиграть время с помощью **Тайм-аута!**

Если в руке **Потрошение**, и вы уверены, что победите Паладина без существ на столе, ими можно пожертвовать, чтобы помешать Паладину восстановить здоровье с **Ширваллы лоя-тигрицы** с натиском.

Против любого Паладина эффективен ранний **Эдвин ван Клиф**. У класса есть ответы на него только к четвертому-пятому ходам, но и это маловероятно.



Мех Охотник — еще одна колода с механизмами, уязвимая для эффектов возвращения существ в руку. Не жадничайте с **Ошеломлением**, порой вернуть можно **Урсатрона** или **Бомбу-паука**, если вы можете перехватить инициативу и начать давление параллельно с этим.

Обычно в матч-апе с Охотником эффективны прихвостни — они «заспамят» стол и сделают много полезного своими боевыми кличами.

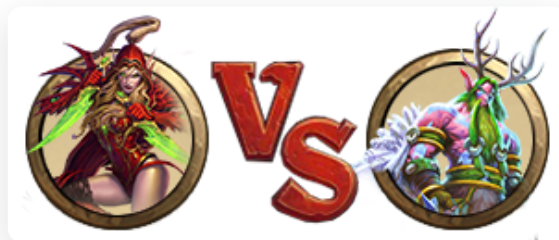
Контролируйте поле и не давайте Мех Охотнику закрепиться на столе: убивайте все механизмы, в том числе и **Гоблинские бомбы**. Из такого положения Рексару будет крайне сложно победить. Но не медлите слишком долго: к восьмому ходу Охотник может зачистить поле с помощью **Токсиканта** и **Ракетомета**. Комбинация возможно раньше, если Рексар удешевил руку **Гальванизатором**. Следите, какие карты со скидкой он держит до поздних этапов партии.

Старайтесь не подставить под AoE зачистку **Капитана Кривоклыка**, хотя чаще всего Рексар не сможет держать эти карты в руке до поздних этапов партии, ему придется отдавать их в темп.

Эдвин ван Клиф хорош против Мех Охотника, в особенности если у того нет ни одного механизма на столе. Но даже если есть, часто Разбойник вынужден ставить эту легендарную карту.

Мидрейндж Охотник также достаточно неуклюж и жаден для Разбойника, хотя в его распоряжении больше агрессивных инструментов и взрывного урона, так что лучше постараться не давать ему контроль над столом вовсе. Чистите стол от зверей, не позволяйте Рексару реализовать **Гиену-падальщицу**. Она станет хорошей целью для **Ошеломления**, как и **Высокогрив саванны** и даже **Тундровый люторог** позднее. Для этих же угроз или **Питомца** можно оставить **Вендетту** в сочетании с картой другого класса.

У Мидрейндж Охотников есть **Смертельный выстрел**. Постарайтесь вместе с крупным **Эдвином ван Клифом** ставить на стол любую мелкую угрозу или даже несколько. Не увлекайтесь разгоном одного крупного механизма с помощью магнетизма, порой лучше поставить несколько мелких целей, пусть так вы подставитесь под **Спустить собак**.



Токен Друид не так опасен в первые три хода, на все его ранние дропы Разбойник отвечает точечными ремувалами или просто силой героя. Опасность представляют **Лесные огоньки**. Если Друид разыграет их к 4 ходу, Разбойник может или зачистить большую часть 1/1 угроз своими существами, силой героя, Ударом в спину и другими картами — если он серьезно ведет на столе. Если Разбойник не может убрать много Огоньков со стола, он вынужден игнорировать их и надеяться, что у Друида нет массовых баффов в руке.

Токен Друиды с синергией механизмов намного проще, их выигрывает **Ошеломление**. Не жалейте этот ремувал, порой его можно отдать на **Желудейницу** или какого-то токена под баффом.

Самый простой способ победить Токен Друида — ранний **Эдвин ван Клиф**. Малфуриону нечем ответить на раннюю крупную угрозу. Также полезно баффать любой механизм с

помощью **Зиллиакса**: Друид будет вынужден биться в провокацию.



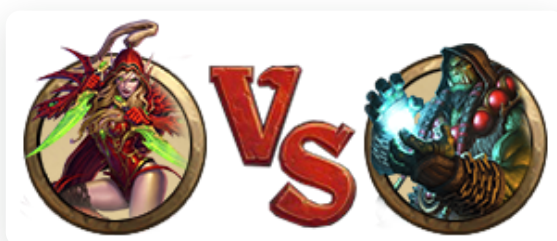
Матч-ап любых **Разбойников** будет напряженным и интересным. Каждый реализует много темповых переворотов и будет отчаянно бороться за стол. Постарайтесь избегать ситуаций, в которых вы чистите стол противника, но ничего не выставляете на него или не надеваете мощное оружие.

Берегите ресурсы в руке, чтобы совершить темповый переворот. Старайтесь ставить такой стол, чтобы такой же темповый переворот было сложно совершить оппоненту.

У многих Разбойников есть **Ошеломление**, поэтому отдавать все ресурсы для раскачки **Эдвина ван Клифа** или механизма опасно. И все же иногда нужно идти на этот шаг, если в руке слишком много дешевых карт и мало выгоды. В обычных ситуациях достаточно отдать для раскачки **Эдвина ван Клифа** одну-две карты, чтобы не рисковать.

Не берегите **Ошеломление** только для **Эдвина ван Клифа**. Заклинание не так полезно в этом матч-апе, и если вы можете получить хоть какое-то темповое преимущество с него, действуйте. Пусть вы даже вернете в руку оппонента карту, которая поможет извлечь ему больше выгоды (**Домушница**, **Ведьмин лис**, **Дух акулы**, **Король воров Вихлепых**). Матч-ап Разбойников в большей степени про темп, а не про выгоду.

Если в руке есть **Капитан Кривоклык**, задача — дожить до ее выхода. Старайтесь не получить слишком много урона до этого момента.



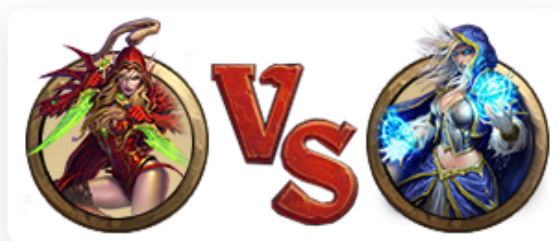
Мурлок Шаман агрессивно «спамит» стол мелкими мурлоками, а после баффает их, так что стол быстро выходит из-под контроля. Чтобы этого не допустить, убивайте мурлоков рано с помощью силы героя и доступных ремувалов. Вы можете даже сыграть силу героя через Монетку, если это поможет ответить на первый дроп оппонента.

На **Эдвина ван Клифа** оппонент может ответить с помощью **Ядовитого Плавника**. Иногда нужно идти на риски и рассчитывать, что этого ремувала нет в руке оппонента. В идеале чистить стол ото всех мурлоков перед выходом **Эдвина ван Клифа**, хотя вы далеко не всегда сможете сделать это.

Как и всегда, **Капитан Кривоклык** сделает почти все в этом поединке, если вы сможете дожить до седьмого-восьмого ходов.

Агро Шаман играет много взрывного урона, но на начальных этапах он не так хорош в захвате стола. Старайтесь поставить как можно больше на поле до четвертого-пятого ходов Шамана и выхода **Громоголова**. Чистите поле от его тотемов и других существ.

На **Эдвина ван Клифа** оппонент может ответить **Земным шоком**. Следите за муллиганом Шамана, он может оставить это заклинание, если вы начали партию с Монеткой. Также **Земной шок** с высокой вероятностью будет в руке, если Шаман играл **Дух жабы** и заклинание за ноль кристаллов маны.



Спелл, Кадгар и Фриз Маги играют **Горных великанов** и **Волю призывателя** — самые важные цели для ремувалов Разбойника. Важно найти какой-либо ответ: **Ошеломление**, **Вендетту** и **Потрошение** или сгенерировать другие точечные ремувалы. Обратите особое внимание на **Предательство** и **Неопознанный контракт** — они помогут справиться сразу с несколькими 8/8 или 7/8 угрозами.

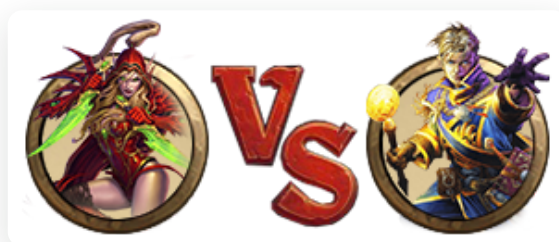
Хорошая стратегия в этих поединках — играть как можно агрессивнее с первых ходов, пока Маги действуют пассивно. Ставьте в темп **Скупщицу краденого** на второй ход, а позднее **КЛНК-КЛ4Ка**, **Агента ШРУ** и даже **Эдвина ван Клифа**. Нанесите Магу как можно больше урона на начальных этапах до того, как выйдут замораживающие эффекты и провокации оппонента.

Аккуратнее со «спамом» стола прихвостнями и другими мелкими угрозами. Спелл и **Кадгар Маги** могут наказать вас **Эльфийкой-вышибалой** и **Морским великаном**.

Все Маги могут ответить на крупного **Эдвина ван Клифа** **Волей призывателя**. Поэтому не раскачивайте его выше 6/6 или 8/8 характеристик. В этом случае вы потеряете немного.

К восьмому ходу вы можете существенно отстать в контроле стола, так что даже **Капитан Кривоклык** не исправит ситуацию.

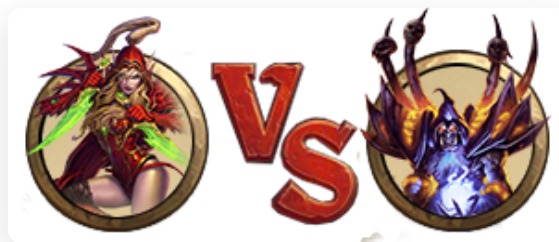
У Фриз Магов есть связки **Кольцо льда** + **Вестник рока**. Постарайтесь сберечь ответ на 0/7 угрозу, если стол заморожен.



Комбо Мех Жрец — архетип, уязвимый к любым точечным ремувалам, коих у Разбойника в достатке. Берегите **Ошеломление** и другие зачистки, чтобы убрать со стола крупное или среднее существо под бафами магнетизма или заклинаний **Андуина**.

Жрец на воскрешении уязвим для **Ошеломления** и **Исчезновения**. Эти заклинания не позволят его угрозам умереть, а значит он не реализует воскрешающие эффекты.

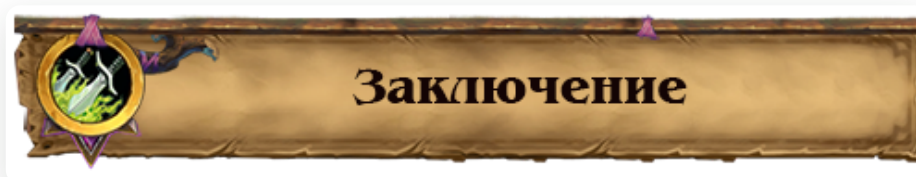
Все Жрецы могут обезвредить **Эдвина ван Клифа** с помощью эффектов немоты.



Встретив **Зоолока**, играйте темпово с самого старта: чистите первые дропы оружием, Ударом в спину, не дайте Чернокнижнику закрепиться на столе и «заспамить» стол мелкими угрозами. Важно быстро ответить на **Ковер-самолет** любым способом, иначе вы не сможете бороться за игровое поле и быстро потеряете контроль над партией. Также при «заспаме» стола опасны **Морские великаны** оппонента — на них можно отдать **Ошеломление**, но ремувал также можно дать в **Ковер-самолет** и даже **Яйцо скарабея**.

Самый простой способ переиграть Зоолока — ранний **Эдвин ван Клиф**. Чернокнижнику нечем ответить на эту угрозу.

[к оглавлению](#)



Кривоклык Разбойник — специфичная, сложная, но мощная колода, которая не боится никого кроме Воинов. С нынешней системой ладдера вы не будете встречать один и тот же класс слишком часто, что идет на пользу Кривоклык Разбойнику.

Результаты архетипа радуют: у него самый высокий процент побед среди представителей своего класса, пусть и скромные показатели популярности. Это закономерно: пока что мало кто знает и играет этой колодой. Успевайте поднять с Кривоклык Разбойником ранги, пока мало кто ждет эту колоду и умеет против нее играть.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!