

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Миракл Вихлепых Разбойник. Гайд по архетипу.

09.05.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Миракл Вихлепых Разбойник



Разбойник — самый популярный и сильный класс в ладдере, которого не может остановить никто. В Возмездии теней почти все представители класса — Пират Разбойники с Вихлекиркой, Абордажем и Новым элементом Миры, но это не единственная колода. Сегодня речь пойдет о Миракл Вихлепых Разбойнике.

Этот архетип не так популярен, как Пират Разбойник, да и его процент побед, согласно мета-отчетам, удручает. Но дело не в том, что Миракл Разбойник слаб, просто это одна из самых сложных колод в мете и хорошо играют ею немногие.

Общий процент побед Миракл Разбойника низкий, но свои заслуги у него есть. Три игрока на прошедшем Чемпионате мира по Hearthstone с Миракл Разбойником в лайн-апе попали в плей-офф турнира, то есть в топ-8. А Viper со своим Миракл Разбойником и вовсе дошел до финала чемпионата. У Миракл Разбойника есть успехи и в ладдере: glory взял своей версией с Духом акулы топ-8 легенды — его сборку вы найдете в гайде.







Можно ли назвать Миракл Разбойника сильнейшей колодой класса и меты? Едва ли. Это сложная и веселая колода, с помощью которой только самые опытные и внимательные игроки добиваются достойных результатов. Для широких масс есть Пират Разбойник — он намного проще и прямолинейнее. Вы можете узнать об этом архетипе из [отдельного гайда](#).

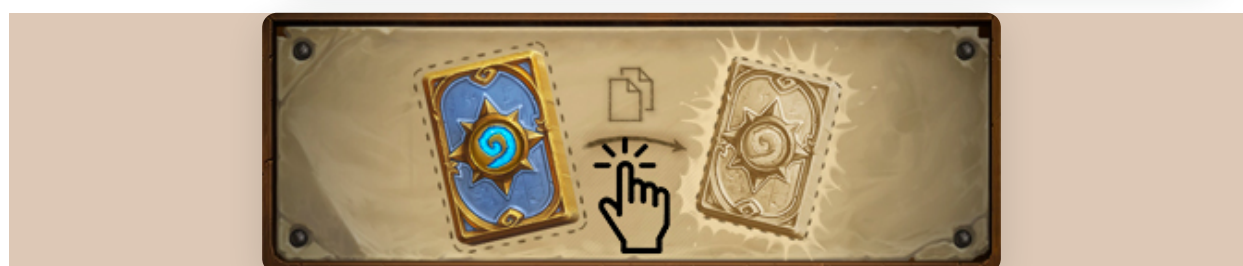
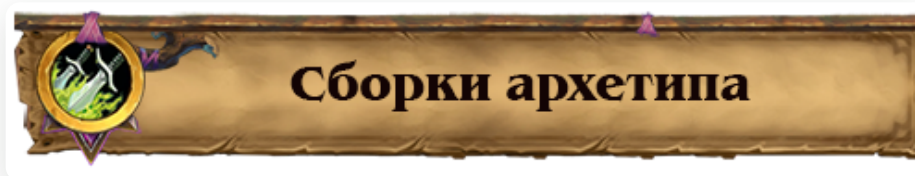
Миракл Разбойник примечателен безумными комбинациями, которые ему доступны. 36 урона с пустого стола — легко, огромное количество выгоды, с которым не справятся контроль колоды — запросто. Даже мощные источники исцеления у архетипа есть.

Колода лучше показывает себя в контроль матч-апах, опытный Миракл Разбойник без особых проблем переиграет Контроль или Бомб Воинов. Зато ему будет сложнее в агро матч-апах — здесь Пират Разбойник чувствует себя увереннее.



















Из гайда вы узнаете, как играть Миракл Разбойником: актуальные и необычные сборки, правила муллигана, основы и тонкости геймплея, специфика популярных матч-апов и другое.


Разделы гайда:

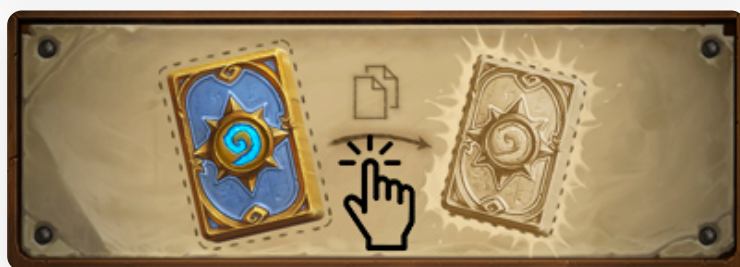
-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Суть архетипа*
 - *Как играть ключевые карты*
 - *Способы победы*
 - *Общие советы*
-  Матч-апы
 -  Заключение



Миракл Разбойник от glory

 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возмещаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) мане меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Подготовка</p> <p>Сократите заклинание, которое вы разыграете на этом ходу, если на (3) мане меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Козли Вихулыма</p> <p>Выберите существо. Вы замещаете в команду 1 его ману (учитывается каждый ход).</p> <p>1</p>	 <p>Кабельщик ЭЛЛ</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку призывиста.</p> <p>Зверь</p> <p>1</p>	 <p>Петрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>
 <p>Эдвин ван Климф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>2</p>	 <p>Вещер-климков</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Ведьмин-лис</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Зверь</p> <p>3</p>	 <p>Негодяй ЭЛЛ</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных призывистов.</p> <p>1</p>	 <p>Жизиссос</p> <p>Боевой клещ наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашей герою.</p> <p>Зверь</p> <p>3</p>	 <p>Дух акулы</p> <p>Маскировка на 1 ход. «Боевые клещи» и «Серия приемов» ваших существ срабатывают дважды.</p> <p>x2</p>
 <p>Домушница</p> <p>Боевой клещ: вы раскрываете заклинание другого класса.</p> <p>Пират</p> <p>3</p>	 <p>Вещега</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стоит (0).</p> <p>x2</p>	 <p>Лэрри Дженкинс</p> <p>Рыбок. Боевой клещ: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6</p>	 <p>Зиллиакс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Положение жизни. Натиск. Механизм.</p> <p>3</p>	 <p>Апрель-ворон Вихулыма</p> <p>Боевой клещ: если у вас под контролем есть призывист, вы выбираете фантастического сокровища.</p> <p>5</p>	 <p>Гоблин-аукционист</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>4</p>

8540 



Версия для ладдера от glory из топ-8 легенды любопытна из-за Духа акулы и Жизнесоса. Карты хорошо сочетаются друг с другом, но полезны и с другими опциями в колоде. Такой Миракл Разбойник способен извлекать еще больше выгоды и темпа, если сможет сохранить на столе Дух акулы, а в мете не так много способов убить его в маскировке.



Миракл Разбойник от BunnyHorror

Миракл Разбойник от BunnyHorror

 Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.	 Вы разыгрываете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.	 Сделайте заклинание, которое вы разыграете на этом ходу, стоит на (2) маны меньше.	 Выберите существо. Вы заманиваете в колоду 1 его козлику (лучше всего каждый ход).	 Боевой клич: вы кладете в руку призрака.	 Возвращает существо противника в его руку.	 Наносит 2 ед. урона. Серия прикос: вместо этого наносит 4 ед. урона.
 Серия прикос: это существо получает +2/+2 за каждую карту, разыгранную ранее на этом ходу.	 Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, это существо получает +1/+1.	 Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.	 Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (масса противника).	 Серия прикос: вы кладете в руку дух случайных призраков.	 Наносит 3 ед. урона выбранному существу. Если это его убивает, вы кладете в руку Монету.	 Боевой клич: вы разыгрываете заклинание другого класса.
 Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть карта другого класса, стоит (5).	 Рыбак. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника дух дракончика 1/1.	 Магнетизм. Божественный щит. Проклятие. Позиционно живая. Натиск. Механизм.	 Боевой клич: если у вас на столе есть заклинание, вы выбираете божественное заклинание.	 Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.		

kolodahearthstone.ru



Жизнесос, Дух акулы



Ошеломление, Авантюрист, В розыске!,

- Версия от Bunnyhorror с Чемпионата мира стала популярна и в ладдере.



Здесь появляются дополнительные ремувалы и **Авантюрист** — интересный способ победы во многих матч-апах с подходящей рукой и в нужных условиях. Самая популярная сборка **Миракл Разбойника** в мете.



Миракл Разбойник от Viper




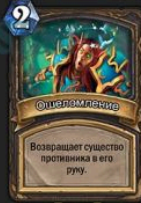
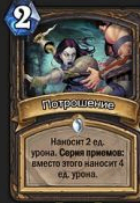








Миракл Разбойник от Viper



-  Жизнесос, Дух акулы, Ведьмин лис, Домушница, Вендетта
 -  Ошеломление, Авантюрист, Агент ШРУ, Учительница магии, В розыске!
 - Похожая версия Миракл Разбойника от Viper, который дошел с ней до финала Чемпионата мира. В этой сборке нет синергий воровства и Вендетты, зато появляются другие мощные карты архетипа. Такая версия чуть нестабильнее против агро, но лучше борется с контролем.

Миракл Разбойник с Горными великанами

Миракл Разбойник с Горными великанами


 x2	 x2	 x2	 x2	 x2	 x2	 x2
 x2	 x2	 x2	 x2	 x2	 x2	 x2
 x2	 x2	 x2	 x2	 x2		





MANACOST
kolodaheartstone.ru



12000



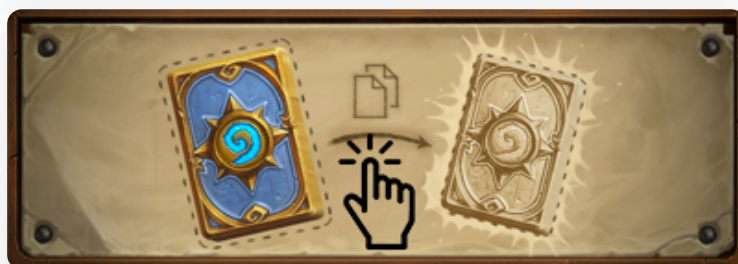
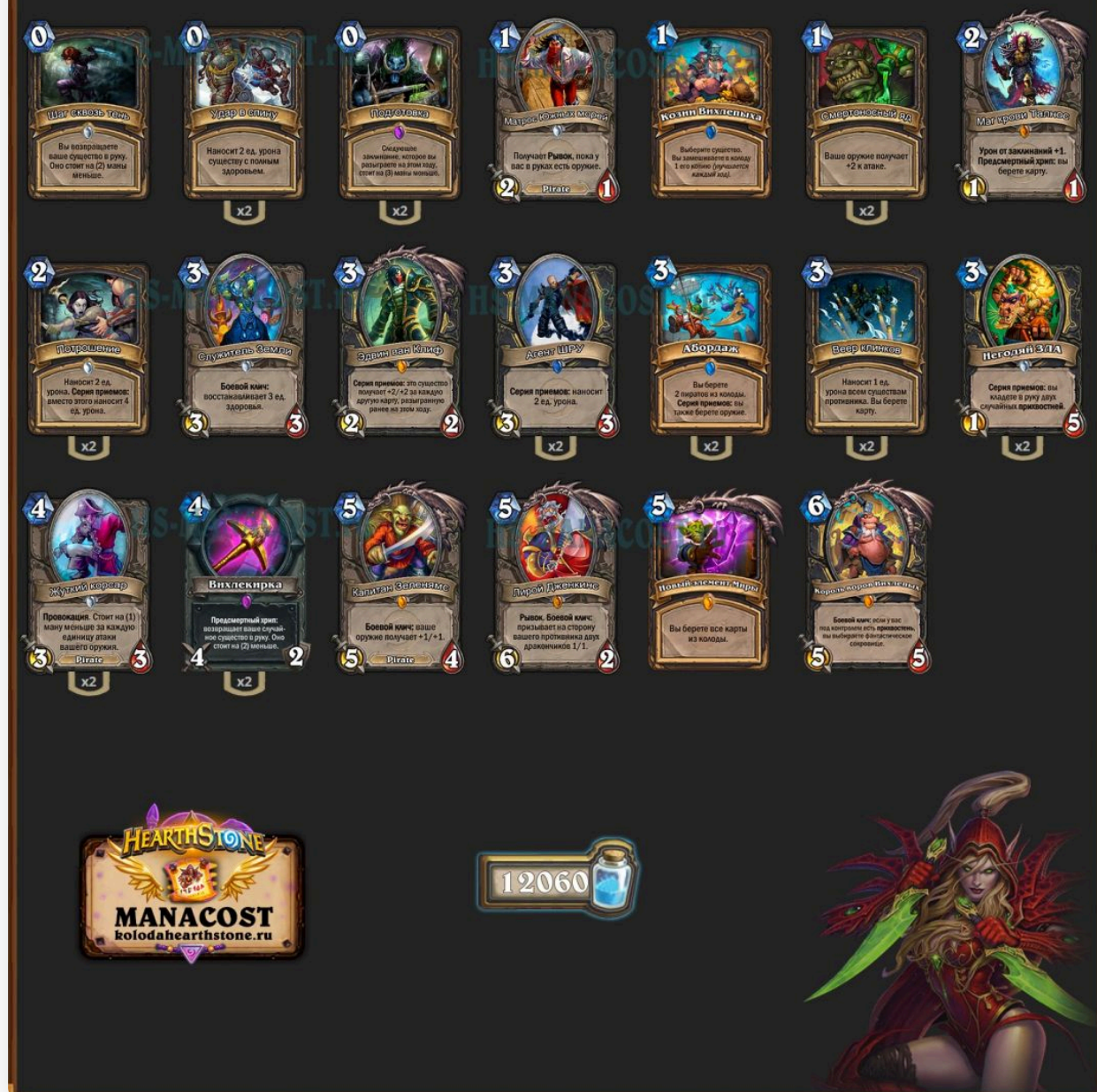


-  Жизнесос, Дух акулы, Кабельщик ЗЛА
 -  Горный великан, Бариста Линчен, Грал лоа-акула
 - Жадная версия Миракл Разбойника с Горными великанами, Гралом лоа-акулой и Баристой Линчен.з. Такая сборка нацелена на борьбу с Контроль Воинами и другими медленными колодами, но против агро она намного уязвимее. Едва ли у вас получится поставить Горных великанов на 4 ход, как это делают Маги, но чуть позднее они станут полезными опциями для давления.



Вихлелых Разбойник от Firebat

Вихлепых Разбойник от Firebat



- Это почти традиционная версия Пират Разбойника с Абордажем, Вихлекиркой и другими опциями, но из интересного здесь — Козни Вихлепыха и Король Вихлепых, которые позволяют проворачивать те же мощнейшие комбинации в затянувшихся контроле матч-апах. Против агро такой Пират Разбойник играет хуже, чем классические сборки.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды

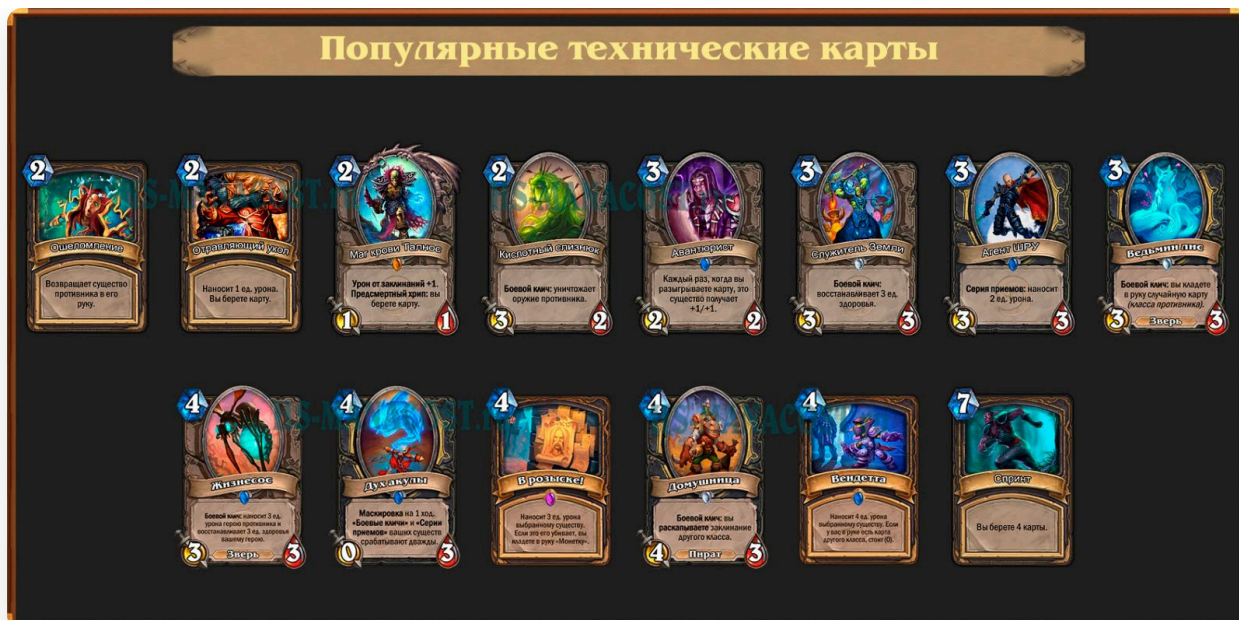
Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке. В основе Миракл Разбойника 18 карт: ключевые опции класса, **Король воров Вихлепых**, генераторы Прихвостней и **Козни Вихлепыха** для мощных комбинаций. Также здесь есть **Гоблин-аукционист**, **Зиллиакс** и **Лирой Дженкинс**.



Есть версии Миракл Разбойника без **Гоблина-аукциониста**, но со **Спринтом**. Карты выполняют схожую функцию, но со своей спецификой. Чаще игроки предпочитают **Гоблина-аукциониста**, поэтому в основу попал он.

Еще одна не всегда используемая карта из основы — **Кабельщик ЗЛА**.

Оptionальные и технические карты



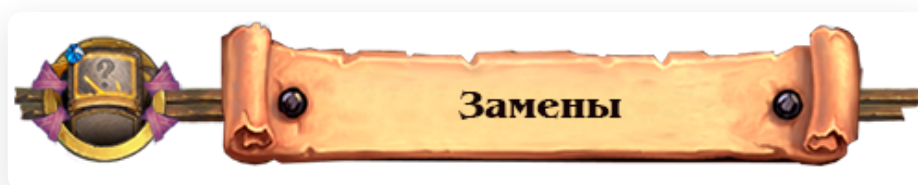
Чаще всего основу колоды дополняют представленными выше картами. Наиболее популярные из них: **Ошеломление**, **Кислотный слизнюк**, **Авантюрист** и набор воровства (**Домушница** + **Ведьмин лис** + **Вендетта**).

В сборках с **Гоблином-аукционистом** может появиться **В розыске!**. Если хотите улучшить матч-апы с **Токен Друидом** и **Зоолоком**, обратитесь к **Магу крови Талносом**, который усилит **Веер клинков**.

Авантюрист и **Дух акулы** улучшат в первую очередь медленные матч-апы, хотя при удачном заходе на них можно положиться и против агро.

Менее популярные технические карты: **Грал лоя-акула**, **Бариста Линчен**, **Горный великан**, **Учительница магии** и другие.

[к оглавлению](#)



Миракл Разбойник — специфичная и тонко сбалансированная колода, в которой почти у каждой карты есть своя уникальная функция. По крайней мере у большинства легендарных карт точно.

Архетип потеряет смысл, если отказаться от **Короля воров Вихлепыха**, **Лироя Дженкинса** или **Зиллиакса** — все эти легендарки не только хороши сами по себе, но и в синергии с **Кознями Вихлепыха**, благодаря которым **Разбойник** побеждает в долгих поединках.

Если убрать из колоды эти легендарные карты, она потеряет существенную часть потенциала, так что особого смысла играть ею не будет. То же и с **Подготовкой**, которую можно назвать ключевой картой для **Миракл Разбойника**.

Эдвин ван Клиф — еще одна дорогая карта. Ее не назвать основной для победы или ключевой для определенных синергий, но все же без **Эдвина ван Клифа** **Миракл**

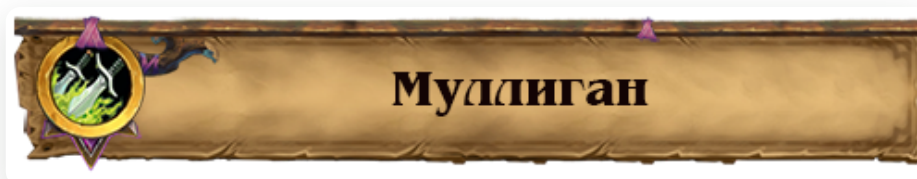
Разбойник также серьезно ослабнет, так как потеряет ранний способ победы в практически любом поединке при хорошем заходе.

У Миракл Разбойника 4 легендарные карты и одна эпическая, и ни от одной из них нельзя отказаться, чтобы не повредить архетипу слишком сильно. Хорошо то, что все дорогостоящие карты архетипа можно безопасно крафтить. **Зиллиакс** и **Король воров Вихлепых** будут в Стандарте еще год и точно попадут в другие колоды. **Лирой Дженкинс**, **Подготовка** и **Эдвин ван Клиф** — бессмертная классика. Даже если какие-то из этих карт понерфят, вы получите компенсацию за них, но при этом все остальные дорогие карты останутся такими же сильными. Исключение — если понерфят **Подготовку**, существенно слабее станет **Король воров Вихлепых**.









Если вы ищете бюджетную колоду Разбойника, лучше обратитесь к классическому Пират Разбойнику — его можно собрать с минимумом дорогих карт. Ищите бюджетную колоду архетипа в [отдельном гайде](#).

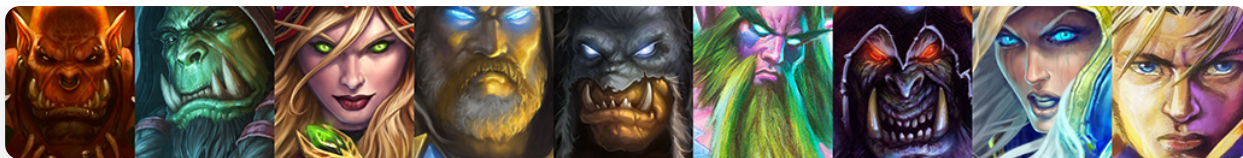
[к оглавлению](#)



Выбирая карты в стартовую руку, пользуйтесь следующими общими правилами:

-  Всегда оставляйте **Негодяя ЗЛА**, даже вторую копию
-  **Эдвин ван Клиф** — всегда полезен с **Монеткой**. Если у оппонента нет немоты или дешевого ремувала, вместе с ним можно оставлять все дешевые заклинания.
-  В темповых матч-апах полезна комбинация **Ведьмин лис** + **Вендетта**. Третий дроп можно оставлять самостоятельно почти во всех поединках. **Вендетту** — только с активатором.
-  Также против агро колод полезен **Удар в спину**, а иногда и **Веер клинков**
-  С хорошей рукой всегда можно оставлять **Подготовку** и **Короля воров Вихлепыха**. Порой их нужно оставлять и в других ситуациях.
 -  **Кабельщик ЗЛА** — не лучшая, но и не худшая карта на старте. Можно оставить в любом поединке.
 -  Намного реже на муллигане нужно оставлять другие карты

Далее читайте о том, какие карты Миракл Разбойнику нужно оставлять против каждого класса.



Воин: Негодяй ЗЛА, Домушница, Кабельщик ЗЛА, Король воров Вихлепых. С хорошей рукой — Подготовка, Шаг сквозь тень. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Паладин: Негодяй ЗЛА, Кабельщик ЗЛА, Ведьмин лис, Домушница, Удар в спину. С Монеткой — Эдвин ван Клиф, Авантюрист.

Охотник: Негодяй ЗЛА, Ведьмин лис, Кабельщик ЗЛА. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Подготовка, Король воров Вихлепых, Вендетта.

Друид: Негодяй ЗЛА, Эдвин ван Клиф, Веер клинков, Подготовка, Удар в спину, Ведьмин лис. С Ведьминым лисом — Вендетта.

Разбойник: Негодяй ЗЛА, Домушница, Кабельщик ЗЛА, Подготовка. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С Домушницей — Вендетта.

Шаман: Негодяй ЗЛА, Ведьмин лис, Король воров Вихлепых, Удар в спину, Подготовка. С Ведьминым лисом и Монеткой — Вендетта.

Маг: Негодяй ЗЛА, Ведьмин лис, Кабельщик ЗЛА. С Монеткой — Авантюрист, Эдвин ван Клиф, Домушница. С хорошей рукой — Подготовка, Король воров Вихлепых, Вендетта.

Жрец: Негодяй ЗЛА, Ведьмин лис, Кабельщик ЗЛА, Домушница, Гоблин-аукционист. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Подготовка.

Чернокнижник: Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Веер клинков, Ведьмин лис, Подготовка. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Миракл Разбойник — сложный и многогранный архетип без четко заданного плана на игру и способов победы. Часто геймплей этой колодой — поиск возможностей закончить партию. От самых ранних через крупных Эдвина ван Клифа или [Авантюриста](#) до ОТК комбинаций или переигрывания по выгоде контроль колод.

У колоды целый ряд классических инструментов Разбойника, которые есть у всех представителей класса. С их помощью она способна рано бороться за стол и совершать темповые перевороты.

Помогают не остаться без ресурсов способы добора ([Гоблин-аукционист](#)) или генерации ресурсов ([Негодяй ЗЛА](#), [Ведьмин лис](#), [Домушница](#)), многие карты усиливаются с помощью [Духа акулы](#).

Самые эффективные комбинации доступны Миракл Разбойнику на поздних этапах партии с помощью [Короля воров Вихлепыха](#), [Козней Вихлепыха](#) и [Шагов сквозь тень](#).

С помощью этого набора Разбойник может сделать многое: замешать массу [Лироев Дженкинсов](#) в колоду, добрать их одной или несколькими Волшебными палочками с [Короля воров Вихлепыха](#) и нанести 36+ урона с пустого стола 6/2 рывками. Также Разбойник способен замешать в колоду массу [Королей воров Вихлепыхов](#) и переиграть по выгоде любого противника с помощью комбинаций разных сокровищ. Наконец, замешать можно массу [Зиллиаксов](#) или [Жизнесосов](#) для обороны и генерации угроз на столе.

Миракл Разбойнику доступны эти и многие другие способы победы, о которых будет сказано далее. Самая сложная задача игрока — определить, какой способ победы выбрать в конкретных матч-апе и ситуации. Для этого необходимо знать не только свою колоду, но и возможности противника. О колоде Миракл Разбойника речь пойдет в этом разделе, а о его противниках — в следующем.

[к оглавлению](#)

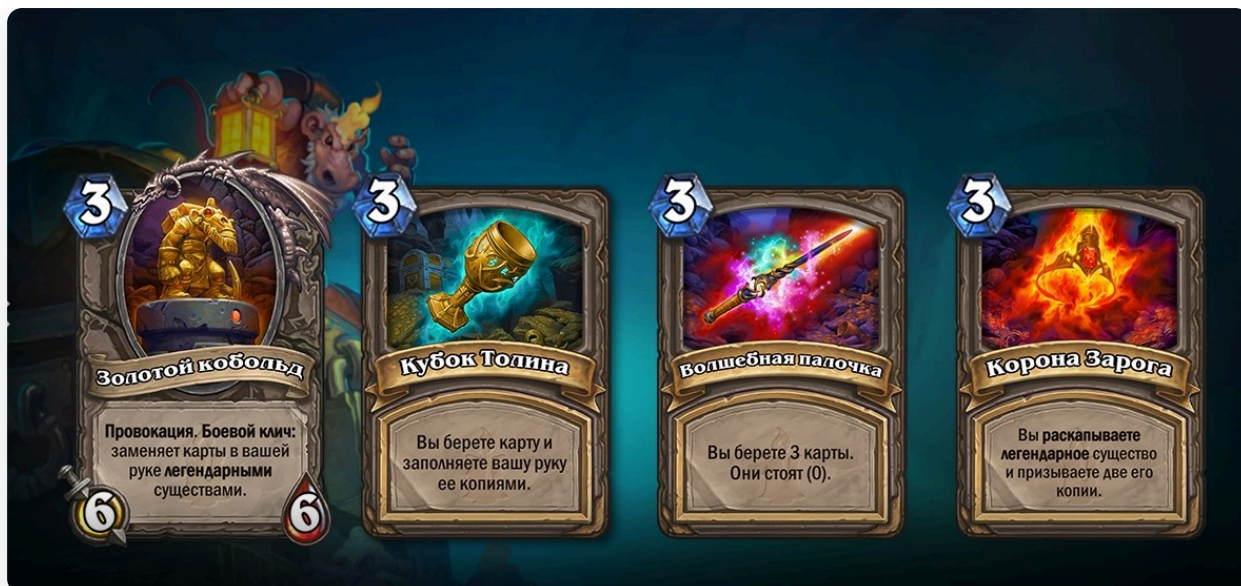


Как играть ключевые карты

В колоде Миракл Разбойника много важных и многофункциональных карт, которыми нужно правильно распоряжаться в конкретных ситуациях и поединках. Далее речь

пойдет о нескольких таких картах.

- **Подготовка** — в агро матч-апах Подготовку комбинируют с любыми стоящими маны заклинаниями для темповых переворотов и борьбы за стол. Порой Подготовку можно сыграть и без заклинания, чтобы усилить Эдвина ван Клифа или **Авантюриста**. Если вы не отстаёте по столу слишком серьезно, Подготовку можно приберечь для комбинации с **Гоблином-аукционистом**, как и Монетки, и **Удар в спину**. В медленных матч-апах и хороших условиях **Подготовка** нужна для удешевления сокровища **Короля воров Вихлепыха** — так вы сможете сыграть его в тот же ход, что и получили.
- **Козни Вихлепыха** — обычно целью заклинания выбирают какое-то легендарное существо. **Лирой Дженкинс**, если вы хотите продавить противника ОТК комбинацией. **Зиллиакс**, если планируете играть от обороны и нуждаетесь в исцелении. **Король воров Вихлепых**, если хотите переиграть противника по выгоде. Других существ почти никогда не стоит замешивать в колоду. Не держите **Козни Вихлепыха** в руке слишком долго, вам не обязательно извлекать безумно огромное количество выгоды и замешивать 10-20 карт. Часто для победы хватит 5+ названных выше легендарных карт.
- **Негодяй ЗЛА и Кабельщик ЗЛА** — генераторы Прихвостней позволяют выиграть много темпа и выгоды, что особенно полезно в агро матч-апах. Против контроля постарайтесь оставить нескольких Прихвостней в руке для активации боевого клича **Короля воров Вихлепыха**.
- **Дух акулы** — хорошо сочетается почти со всеми существами в колоде, а также с любым Прихвостнем. Часто **Дух акулы** можно без опасений ставить в темп: у большинства колод нет ответа на 0/3 маскировку, а даже если и есть, они потратят ресурсы в руке, чтобы избавиться от этого существа, так следующая ваша угроза останется без ответа.
- **Король воров Вихлепых** — в агро матч-апах достаточно разыграть его один раз, а в контроль может пригодиться несколько копий для ОТК комбинации или переигрывания по выгоде противника. Возвращайте в руку **Шагом сквозь тень**, не забывайте, что, скорее всего, понадобится новый Прихвостень. Самое сильное сокровище — **Волшебная палочка** — поможет достать из колоды существ, замешанных **Кознями Вихлепыха** и не потерять в темпе. Если в руке много ресурсов или необходимо давление, выбирайте **Корону Зарога**, но два раскопанных легендарных существа редко дадут что-то средних характеристик. **Кубок Толина** и **Золотой кобольд** — ситуативные и редко полезные сокровища. Нужны только в специфичных ситуациях.



- **Лирой Дженкинс, Жизнесос и Потрошение** — единственные источники взрывного урона, которые изначально есть в колоде Миракл Разбойника. Больше могут дать **Ведьмин лис**, **Домушница** и генераторы **Прихвостней**. Взрывного урона не так много, как у **Пират Разбойников**, но все равно достаточно, чтобы неожиданно закончить партию и продавить оппонента не только существами. Не бойтесь тратить **Потрошение** и даже **Лироя Дженкинса** для борьбы за стол, если нет других инструментов.
- **Шаг сквозь тень** — сложно правильно использовать это заклинание. В медленных матч-апах его можно сыграть на **Короля воров Вихлепыха**, **Лироя Дженкинса** и **Гоблина-аукциониста**. В агро — на **Зиллиакса**, генераторов **Прихвостней**, **Ведьминого лиса** и **Эдвина ван Клифа**. В колоде две копии заклинания, так что одну можно отдать для экстренных нужд, а вторую приберечь для способа победы.

[к оглавлению](#)



Способы победы

У Миракл Разбойника много способов победы, далее вы узнаете об основных:

1. **Ранние Эдвин ван Клиф или Авантюрист**

Способ победы актуален в первую очередь против колод, которые не могут ответить на эти угрозы точечным ремувалом или эффектом немоты. Если так, бросайте все силы и ресурсы в руку на то, чтобы максимально раскатать эти угрозы и быстро закончить партию.

Порой этот способ победы можно использовать и против колод с ремувалами в надежде, что противник их не нашел. Это актуально, когда в руке есть только [Авантюрист](#) или [Эдвин ван Клиф](#), а с ними множество бесплатных и бесполезных в других обстоятельствах заклинаний. В этом случае можно рискнуть.

1. **Оборона и захват стола**

Актуально преимущественно против агро колод, которых вы сможете быстро победить любыми угрозами, если отобьете стол и надежно закрепите на нем. После потери стола оппонент постарается продавить вас взрывным уроном и рывками. Защититься от этого Разбойнику сложно: помогут [Зиллиакс](#) (в комбинации с [Шагом сквозь тень](#) или без) и [Жизнесос](#) (с [Духом акулы](#) или без). Инициативу на столе перехватят [Подготовка](#), [Удар в спину](#), [Эдвин ван Клиф](#), [Вендетта](#) и [Прихвостни](#).

1. **Давление взрывным уроном**

У [Миракл Разбойника](#) меньше взрывного урона, чем у [Пират Разбойника](#), но его все еще много: [Потрошение](#), [Жизнесос](#), [Лирой Дженкинс](#), а также [Шаг сквозь тень](#) в комбинации с этими существами. Взрывной урон поможет неожиданно закончить партию и против агро, и против контроль колод — Разбойнику нужна лишь минимальная поддержка со стола, чтобы закончить партию.

1. **ОТК комбинация**

Чтобы реализовать ОТК комбинацию, нужно сделать многое: перебрать большую часть колоды, найти [Лироя Дженкинса](#), [Козни Вихлепыха](#) ("разогнанные") и пару Волшебных палочек с [Короля воров Вихлепыха](#).

Разыграйте [Лироя Дженкинса](#) и сыграйте на него [Козни Вихлепыха](#), чтобы замешать в колоду 3-7 копий этого существа — больше не понадобится, особенно если в колоде осталось мало карт. Далее разыграйте Волшебную палочку, которая даст 3 бесплатных [Лироев Дженкинсов](#). Уже эта комбинация позволит нанести 24 урона с пустого стола, а если разыграть еще одну Волшебную палочку, то можно заставить [Лироями Дженкинсами](#) весь стол.

ОТК комбинация особенно хороша против контроль противников без брони, которые не смогут защититься от 36+ урона. Но даже против [Воина](#) она эффективна, вы стабильно сможете опускать оппонента до этого количества здоровья и брони.

Не пытайтесь всегда провернуть самую сложную ОТК комбинацию с 7 [Лироями Дженкинсами](#), в большинстве случаев вам хватит одной Волшебной палочки и трех бесплатных существ с рывком.

1. **Переигрывание по выгоде**

Если противник не умрет от ОТК или вы не нашли все ее части, попробуйте переиграть оппонента по выгоде. Для этого замешивайте [Короля воров Вихлепыха](#) в колоду

Кознями Вихлепыха. Важно только, чтобы в руке было несколько Прихвостней, иначе вы не сможете реализовать боевой клич **Короля воров Вихлепыха**.

После того, как замешаете **Короля воров Вихлепыха**, найдите Волшебную палочку, чтобы добрать их бесплатные копии из колоды. Когда в руке будет много карт и ресурсов, можете выбирать **Корону Зарога** и давить на противника от стола.





Также в переигрывании по выгоде помогут **Ведьмин лис**, **Домушница** и, в особенности, **Дух акулы**.

[к оглавлению](#)



Общие советы

Далее несколько общих советов и рекомендаций, которые помогут вам лучше освоить геймплей **Миракл Разбойника**:

-  *Важная карта в любом матч-апе — **Гоблин-аукционист**. Старайтесь сберечь для синергии с ним бесплатные и дешевые заклинания, в том числе и **Монетку**. Шагом сквозь тень можно вернуть в руку **Гоблина-аукциониста**, но это достаточно медленный и не темповый ход. В идеале оставить **Гоблина-аукциониста** на столе и зачистить все угрозы противника, чтобы ему пришлось сначала отвечать на 4/4 угрозу.*
-  *Следите за оставшимися в колоде картами: это поможет правильно играть **Гоблина-аукциониста**, **Козни Вихлепыха**, **Кубок Толина** и другие опции. Также вы сможете "сетапить" летал, учитывая потенциальные "топдеки".*
-  ***Ведьмин лис** и **Домушница** — непредсказуемые карты, которые могут дать полезные и не очень карты. В тяжелых ситуациях рассчитывайте, что получите что-то имбалансное и мощное, а в обычных, что не получите что-то особенно сильного и важного. Случайная карта другого класса часто полезнее потому, что удешевляет **Вендетту**.*
-  ***Кубок Толина** может стать полезной опцией, если вы замешали в колоду много **Лироев Дженкинсов**. Разыграв **Кубок Толина**, вы получите полную руку рывков за 5 маны и сможете в течение нескольких ходов закончить партию взрывным уроном.*

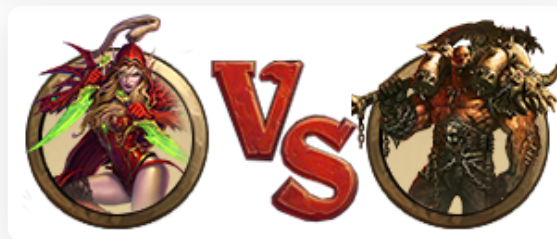
- Из всех Прихвостней особенно полезен Эфириал-прихвостень, который раскопает заклинание Разбойника. Всего в коллекции есть 32 заклинания.

Все заклинания Разбойника



- Вас интересуют заклинания, которые изначально есть в колоде Миракл Разбойника, но также могут пригодиться и другие опции в зависимости от ситуации. Аккуратнее с **Научным шпионажем** даже в медленных матч-апах: замешивайте карты в колоду, если в руке много добора.
- Не забывайте про правильный порядок действий, старайтесь сначала генерировать и добирать карты, а после совершать другие действия. Также не забывайте активировать серии приемов — совет простой, но о нем часто забывают.
- Встретив вас в ладдере, все долгое время будут думать про Пират Разбойника и распределять ресурсы неправильно. Пользуйтесь этим.
 - Не бойтесь играть **Вендетту** за 4 маны или даже через Подготовку, если нет других опций, но нужно обязательно избавиться от существа противника.
- Правильно используйте заряды оружия: планируйте ходы наперед, и если на следующий ход будет 2 свободные маны для силы героя, бейте последним зарядом по герою противника. Это может показаться незначительным, но порой 1-2 единиц урона не хватает до "летала", и дополнительные единицы атаки рано решают исход партии. В агро матч-апах берегите заряды оружия для борьбы за стол.

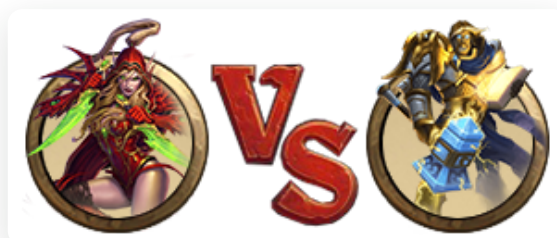
Матч-апы



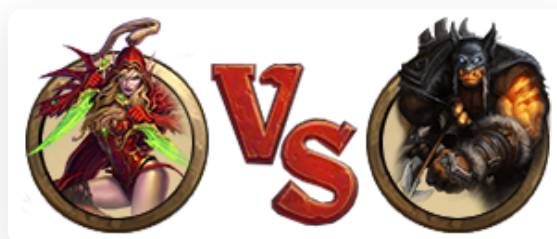
Контроль Воин — напряженный матч-ап для любой колоды, но Миракл Разбойник нацелен на него. Играйте жадно и рассчитывайте на ОТК комбинацию или переигрывание по выгоде. То есть **Козни Вихлепыха** берегите для **Лироя Дженкинса** или **Короля воров Вихлепыха**. Обязательно сберегите Прихвостней для активации боевого клича **Короля воров Вихлепыха**.

Постарайтесь оказать давление на противника с помощью ранних угроз, не позволяйте Воину захватить стол. Аккуратнее выставляйте **Дух акулы** на четвертый ход, Воин может ответить на него **Взрывчаткоботом**. Также для **Духа акулы** может стать проблемой **Суперколлайдер** — обыгрывайте это оружие.

Бомб Воин — похожий матч-ап, но опаснее из-за бомб. Постарайтесь не так агрессивно перебирать колоду **Гоблином-аукционистом** и другими источниками.



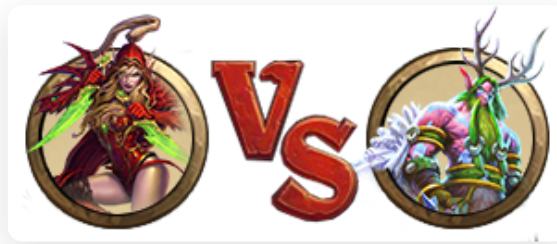
Мех Паладин уязвим к **Ошеломлению**, если это заклинание есть в колоде, берегите его для угроз с тяжелыми баффами. Также попробуйте задавить оппонента рано с **Эдвином ван Клифом** или **Авантюристом** — Утеру сложно ответить на них без существ. У Мех Паладина редко есть немота или **Миртворец Алдоров**.



Бомб Охотник — еще один уязвимый к **Ошеломлению** архетип, но куда более опасный. Рексар агрессивнее, так что вам наверняка понадобится **Зиллиакс** и связки с ним для восполнения большого запаса здоровья. Также сложнее реализовать **Авантюриста** или **Эдвига ван Клифа**, хотя они в безопасности, если у Рексара не будет механизмов на

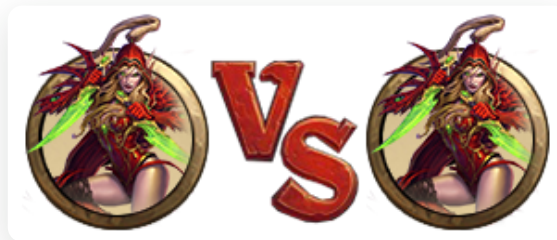
столе, на которых он бы мог намагнитить **Токсиканта**. Других способов рано убить крупную угрозу у Рексара нет.

Старайтесь чистить стол Охотника ото всех механизмов, тогда ему будет сложнее реализовывать свои карты.

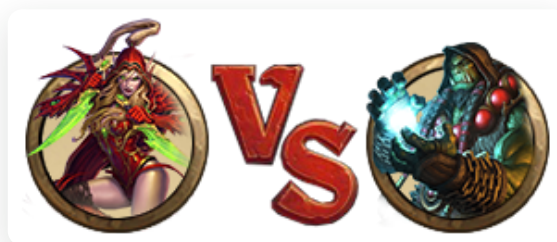


В матч-апе с **Токен Дрийдом** важен **Веер клинков** — единственный ответ на Душу леса и заспам стола другими мелкими угрозами. В идеале сыграть заклинание через Подготовку, чтобы выиграть в темпе и перехватить инициативу, одновременно поставить что-то. Делайте ставку на ранних Эдвина ван Клифа или **Авантюриста** — надежный способ переиграть Токен Дриuida рано.

Генерируйте больше Прихвостней всеми способами, возвращайте в руку их генераторов с помощью Шага сквозь тень — жадничать в этом матч-апе нельзя.

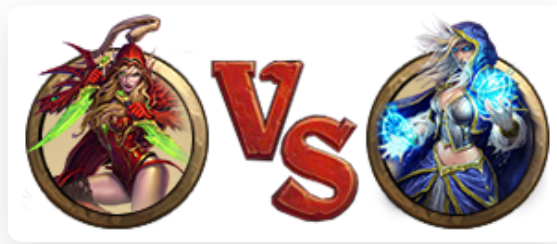


Пират Разбойник — сложный противник, который играет слишком агрессивно для вас. Медленная сборка Миракл Разбойника слаба в защите и не так темпова, так что для победы понадобится многое: хороший заход, плохой заход противника, удачный рандом и так далее. Рассчитывайте на Прихвостней, которые помогут рано захватить стол и переиграть оппонента по темпу. Также можно рискнуть с Эдвином ван Клифом — матч-ап достаточно тяжелый.



Биг Шаман — играет много точечных ремувалов, так что его едва ли получится продавить рано. Зато полезна ОТК комбинация на 30+ урона, так как у Шамана нет брони. До этого момента позаботьтесь о том, чтобы не умереть от тяжелых угроз оппонента. Берегите **Ошеломление** для существ под **Страшным вуду** и **Духом предков**, старайтесь постоянно ставить опасные угрозы на стол и вынуждайте Шамана реагировать на них.

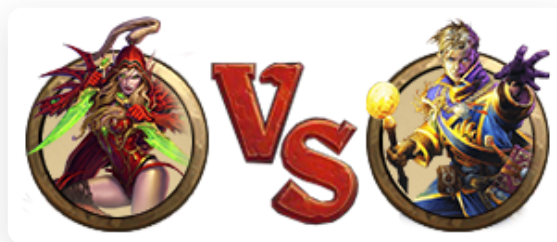
Мурлок Шаман — играет очень агрессивно, так что постарается продавить вас рано. Можно победить с помощью Эдвина ван Клифа или **Авантюриста**, а также с хорошим темповым заходом. Всеми силами избавляйтесь от мурлоков на столе оппонента.



Кадгар Маг и **Спелл Маг** способны рано поставить **Горных великанов**, ваша задача — сразу же ответить на эту угрозу **Ошеломлением** или другим способом. Не отдавайте слишком многое для баффа Эдвина ван Клифа или **Авантюриста**, так как Маг может убить их **Волей призывателя** — вы все еще получите два случайных третьих дропа, так что 6/6 и даже 8/8 угрозу потерять не так страшно.

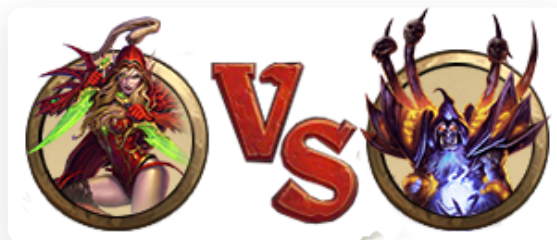
Не ставьте слишком много существ на стол, чтобы не подставиться под **Эльфийку-вышибалу** в комбинации с **Волей призывателя**.

В этом матч-апе вы не сможете терпеть слишком долго, так как у Мага масса тяжелых угроз. Старайтесь действовать первым номером и наступать, вынуждая Мага обороняться.



Номи Жрец — может ответить на ваши угрозы под баффом с помощью **Немоты** и других ремувалов. Также архетип опасен на поздних этапах, вы ничего не сможете сделать с полным столом 7/8 или 6/6 угроз, поэтому победить нужно раньше, чем Жрец займет стол тяжелыми существами.

Старайтесь действовать агрессивно, но не забывайте обыгрывать АоЕ с **Яростным пиромантом** и **Всеобщую истерию**.



Зоолок — похож на Токен Друида, а значит вы сможете обыграть его с Эдвином ван Клифом или **Авантюристом**. Также помогают **Веер клинков**, **Вендетта** и другие темповые зачистки. Постарайтесь создать как можно больше Прихвостней и навязать раннюю борьбу за стол. Чистите мелкие угрозы силой героя Разбойника и другими способами, чтобы отсрочить выход Морских великанов.



Миракл Разбойник — интересная и сложная колода Возмездия теней, которая подойдет для тех, кто хочет испытать себя, или для тех, кому надоел Пират Разбойник, но не класс в целом.

Попробуйте этот красивый и эффектный архетип в ладдере и делитесь вашими впечатлениями.

Спасибо за внимание, удачи в ладдере!