

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Разбойник на добыче — разрушитель меты Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

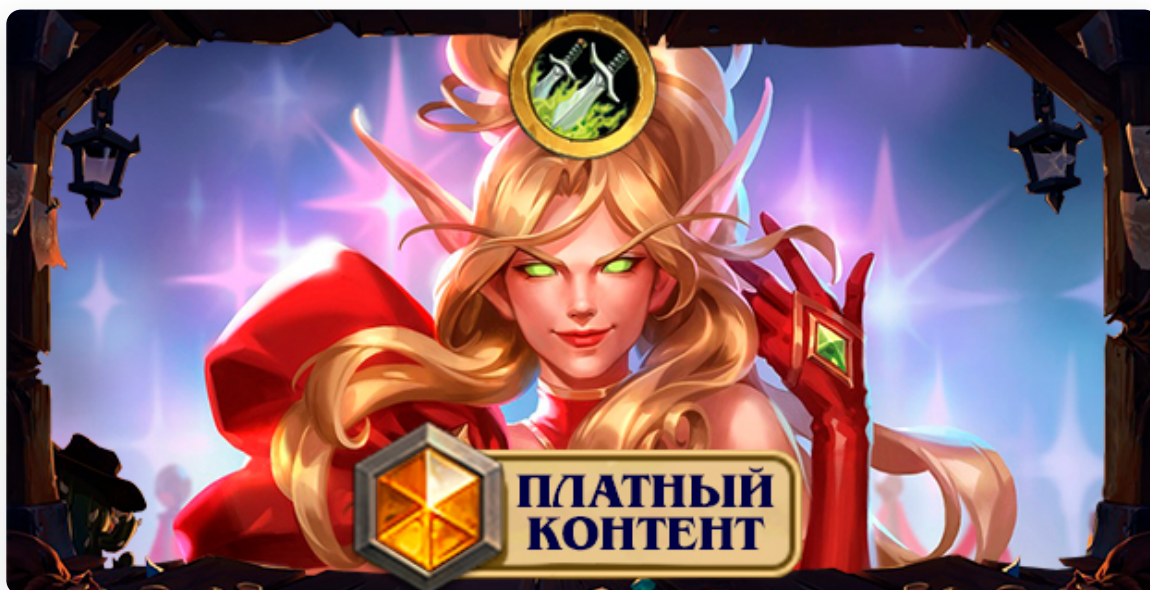
08.01.2024

Гайды

Битва в Бесплодных землях

Разбойник на добыче — разрушитель меты Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Разбойник на добыче в мете Бесплодных земель после выхода патча 28.2.3. Архетип существенно баффнули в последнем обновлении, в результате Рога на добыче быстро стал самой популярной колодой в мете.




Любовь игроков не случайна: это веселая и интересная колода, которая радует своей стабильностью, несмотря на огромное количество случайных эффектов и способов генерации карт. Каждая партия будет не похожа на предыдущую, потому что каждый раз Разбойник будет генерировать новые способы победы и защиты.

Еще Разбойник на добыче радует своей стабильностью: у нее нет безоговорочно проигрышных матч-апов, как и поединков, где Рога может победить закрытыми глазами.






Все зависит от исполнения — поэтому и общий винрейт Разбойника на добыче высокий, но все же не самый высокий в мете. Но в умелых руках архетип силен, что доказывают игроки, постоянно берущие топы Легенды с этой колодой. Да и в целом перформанс героя гайда растет с повышением ранга.

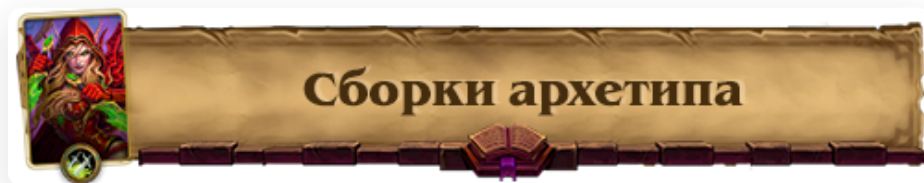
В большом гайде разбираем всё самое важное о Разбойнике на добыче. Вы найдете топовые сборки архетипа и способы собрать собственную колоду с учетом локальной меты и коллекции. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы Бесплодных земель.

Обновили гайд 8 января 2024 года. Список изменений:

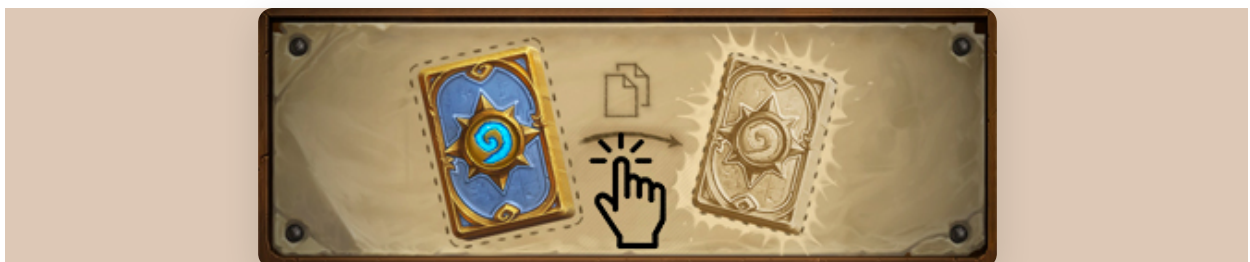
-  Дополнили сборки архетипа и их описание
-  Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
-  Добавлено опиание новых матч-апов, дополнены старые.

- **Разделы гайда:**

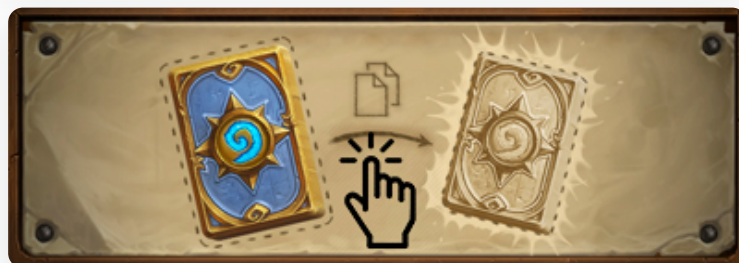
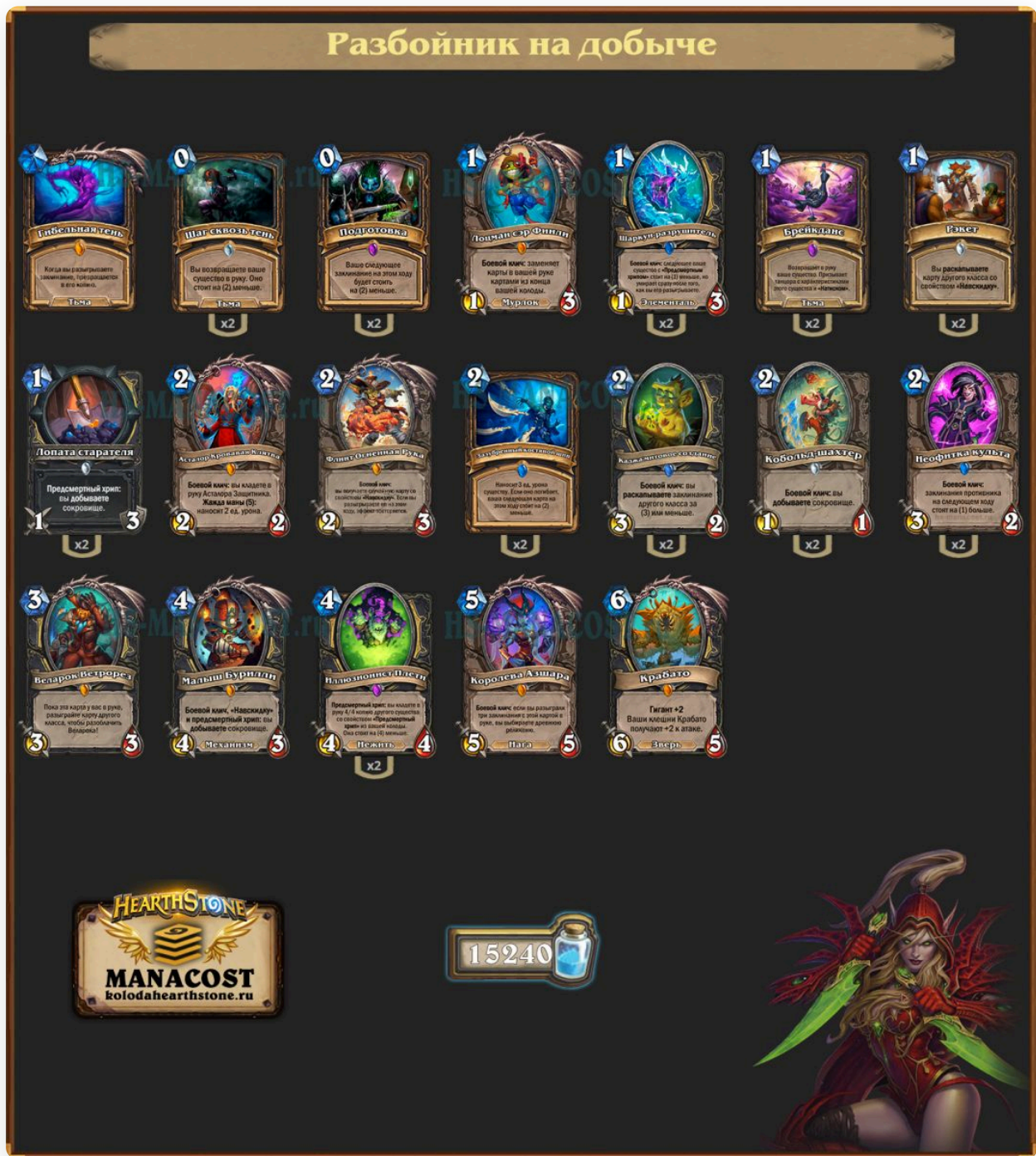
-  **Сборки архетипа**
-  **Как собрать колоду**
 - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Можно ли сделать колоду дешевле
 - - Максимально бюджетная версия
-  **Муллиган**
-  **Стратегия игры**
 - Как работает колода
 - - Разбойник на разных этапах партии
 - - Полезные советы
-  **Матч-апы**



В мете много сборок Разбойника на добыче: и далеко не все их них хорошие. Далее мы разберем 4 самые успешные деки в нынешней мете.



Разбойник на добыче с Неофиткой культа



Главная фишка этой сборки — пара **Неофиток культа**. Этот второй дроп полезен в зеркальных матч-апах, которые часто встречаются в нынешней мете. Помимо этого Неофитка культов улучшит матч-апы с популярными Токен Друидом, Чернокнижником







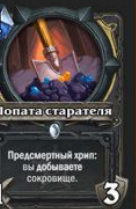





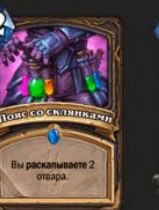





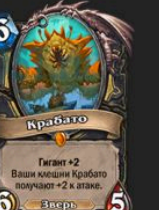
на слизи и Магом. Вы можете активировать боевой клич **Неофитки** культа несколько раз, возвращая ее в руку, если это необходимо.


Еще тут есть **Асталор Кровавая Клятва** — всегда сильная нейтралка, особенно в руках Разбойника с эффектами возвращения карт в руку. Особенно хорош Асталор в медленных матч-апах.




Разбойник на добыче с Отварами

Разбойник на добыче


 Когда вы раскрываете заклинание, приращиваете в него ману. Тень x2	 Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) меньше. x2	 Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше. x2	 Боевой клич: заменит карты в вашей руке картами из конца вашей колоды. Мурлок x2	 Боевой клич: следующее заклинание «Фривилл» стоит на (2) меньше, но увеличивает стоимость карт, как вы его разыгрываете. Элементаль x2	 Вы раскрываете карту другого класса со свойством «Наскидку». x2	 Предсмертный крик: вы добываете сокровища. x2
 После того как погибает существо, вы кладете в руку отару. Пеанть x2	 Боевой клич: вы кладете в руку Асталора Защитника. Жажда маны (5): наносит 2 ед. урона. x2	 Боевой клич: вы выносите заклинание карты со свойством «Наскидку». Когда вы разыгрываете ее на этом ходу, приращиваете ману. x2	 Наносит на, урона существу. Если оно погибает, карта добавляется в колоду. Она стоит на (2) меньше. x2	 Боевой клич: следующий разыгранный вами отар будет стоить (0). Пеанть x2	 Вы раскрываете 2 отара. x2	 Боевой клич: вы раскрываете заклинание другого класса за (3) или меньше. x2
 Боевой клич: вы добываете сокровища. x2	 Пока эта карта у вас в руке, разыгрывайте карту другого класса, чтобы раздобыть Владельца! x2	 Боевой клич: «Наскидку» и предсмертный крик: вы добываете сокровища. Механизм x2	 Предсмертный крик: вы кладете в руку (4) или более карт со свойством «Предсмертный крик» из своей колоды. Они стоят на (0) меньше. Пеанть x2	 Гигант +2 Ваши клещи Кробо получают +2 к атаке. Зверь x2		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



14840





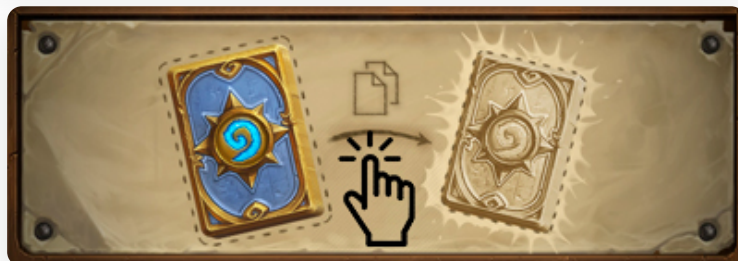
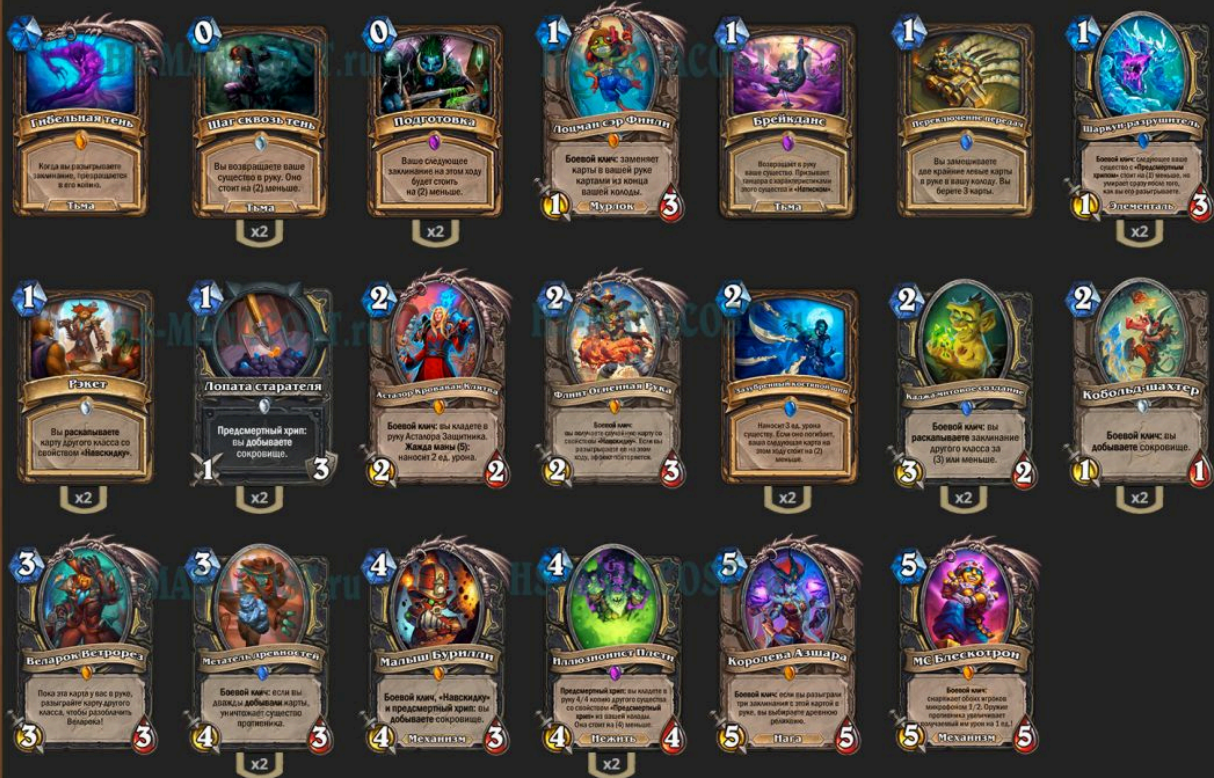
- В этой сборке появляются синергии Отваров. Отвары сильны сами по себе, с ними у Разбойника появится больше опций и вариантов действий. Но с ними Разбойник станет чуть медленнее.

Из-за Отваров чуть тяжелее будет с местом в руке, поэтому сборка не использует Брейкданс.



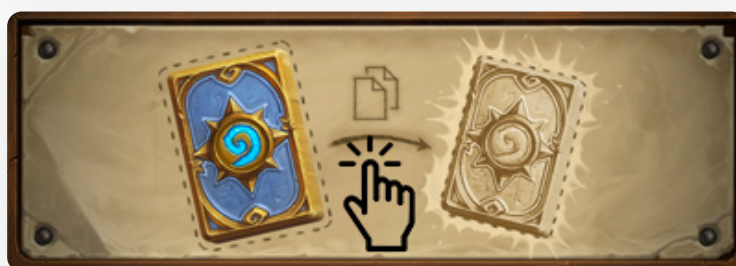
Разбойник на добыче с [МС Блескотроном](#)

Разбойник на добыче



В этой колоде несколько необычных легендарок: уже встречавшиеся ранее **Лоцман сэр Финли** и **Асталор Кровавая Клятва**, а вместе с ними **МС Блескотрон** и **Флинт Огненная Рука**. Всё это хорошие карты, которым обычно не хватает места в сборках. Помимо этого в деке есть пара **Метателей древностей** для контроля стола.

Ренатал Разбойник на добыче



Необычная сборка с [Принцем Ренаталом](#) и [Тесс Седогрив](#). В сборке 40 карт, так что тут Разбойник вмещает много существ и заклинаний, которые обычно не встречаются в деке. Главная проблема такого подхода — сложнее найти ключевые синергии добычи и лучшие карты для старта. Стоит ли всё это 5 здоровья — вопрос открытый.

[к оглавлению](#)



Как собрать колоду



Основа колоды

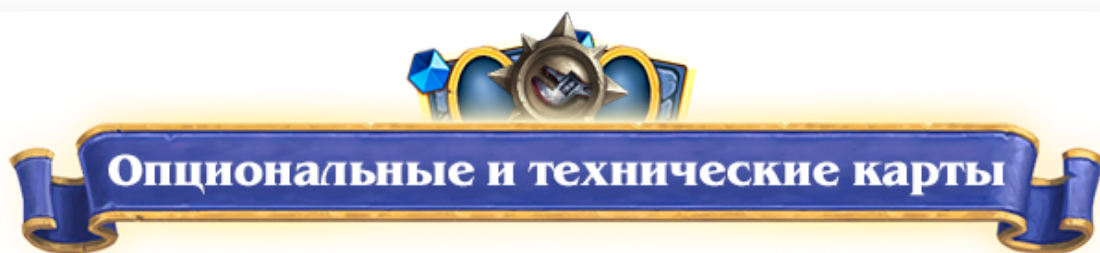
Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. В основе Разбойника на добыче 22 карты: ключевые синергии добычи, самостоятельно сильные карты, набор предсмертных хрипов и способы возвращения существ в руку.

Единственная причина убрать что-то из основы колоды — бюджетные соображения. Например, можно отказаться от набора [Веларок Ветрореза](#) + [Рэкет](#), а также от [Гибельной тени](#), [Королевы Азшары](#) или [Крабато](#). Подробнее о заменах мы поговорим чуть ниже.

Основа колоды (22 из 30)



Дополнить основу нужно еще 8 картами: обычно это темповые опции за 1-3 маны, которые значительно не меняют геймплей Разбойника. Далее о том, чем чаще всего дополняют основу.



Опциональные карты



Лощман сэр Финли — универсальная карта для многих архетипов, которая заменяет неудачную руку. Так можно найти больше синергий добычи в начале, а также ключевые карты для обороны, летала и т.д.

Рыбалка — простой и всегда полезный способ добора. В деке нет способов замешать что-то особое на дно колоды, но это и не особо нужно, чтобы **Рыбалка** была полезной.



Переключение передач — еще один хороший способ добора, который к тому же порой помогает замешать в колоду [Малыша Бурилли](#), чтобы активировать предсмертный хрип [Иллюзиониста Плети](#).

Врата теней — еще один простой способ добора, который порой можно играть и в обычной версии, потому что улучшить [Врата теней](#) не всегда просто.



Флинт Огненная Рука — интересная легендарка, которую обычно стараются играть в мидгейме. Это хороший источник карт других классов для синергий с Велароком Ветрорезом и Тесс Седогрив.

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

Асталор Кровавая Клятва — проверенная временем карта, которая особенно хороша в руках Разбойника из-за эффектов возвращения в руку. Но Асталор достаточно медленный и жадный, так что порой финальную форму Асталора реализовать не получится, разве что партия затягивается или вы играете против медленного противника.

Жадный партнер — Монетка полезна всегда, особенно для Разбойника с серией приемов и Королевой Азшарой. Но в деке не так много вторых дропов, чтобы сделать Жадного партнера стабильным. А еще для него просто не хватает места в сборках.



Каджамитовое создание — способ сгенерировать карту другого класса для активации Веларока Ветрореза, да и просто для гибкости и вариативности. Это хороший второй дроп, который часто предложит неплохой третий ход.

Пояс со склянками + Омерзительный алхимик + Мастер-зельевар

Мерзоцид — набор Отваров хорошо работает, если в руку пойдет **Омерзительный алхимик**. Без этого второго дропа Отвары достаточно медленные, особенно если речь идет о быстрых матч-апах. Есть и другая проблема: порой в руку заходит только **Омерзительный алхимик**, который сам по себе слаб без синергий Отваров.

Коррозионная гадюка — не самая актуальная карта в нынешней мете: оружия есть, но не так много критически опасных, которые вы обязаны разрушить.



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

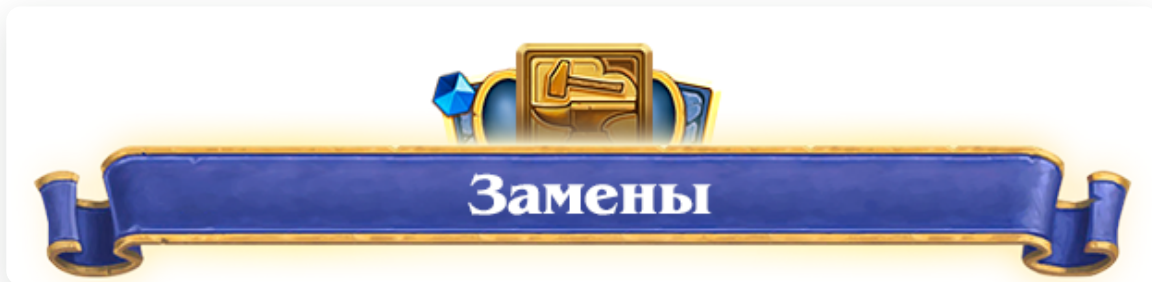
Звукорежиссер Поззик — сделает Разбойника сильнее в медленных матч-апах, но не так полезен в темповых поединках.

Некролорд Дрека — интересный финишер, который можно выгодно реализовать в мид и лейтгейме, когда у Разбойника будет много маны и дешевых карт в руке. До огромных статов в 20 атаки, скорее всего, не дойдет, но так много Разбойнику на добыче обычно и не надо.

МС Блескотрон — интересная карта для колоды с большим количеством источников мелкого урона от существ, заклинаний, а еще от оружия с **Королевы Азшары**. Сам Разбойник может избавиться от плохого оружия с помощью силы героя или **Лопаты старателя**.

Тесс Седогрив — тяжелая карта, которая работает со всеми синергиями воровства и картами других классов. Полезна в первую очередь в медленных матч-апах, но не так хороша, как Асталор, поэтому Тесс берут редко.

[к оглавлению](#)



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

- **Подготовка** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
- **Гибельная тень** — сильная карта, но легко заменимая. Берите вместо второй **Брейкданс**, **Рыбалку** или другую опциональную карту за 0-1 маны.
- **Лоцман сэр Финли** — не обязательная карта, вместо которой можно брать **Рыбалку**, **Врата тени**, **Переключение передач** и другие опциональные карты на добор.
- **Брейкданс** — одну копию лучше скрафтить, а вместо второй можно взять любой источник добора, например **Переключение передач**.
- **Веларок Ветрорез** — сильная легендарка, но заменить ее можно. Берите вместо **Звукорежиссера Поззика**, **Метателя древностей**, **Жадного партнера**, **Асталора Кровавая Клятва** или другую опциональную карту.
- **Малыш Бурилли + Иллюзионист Плети** — ключевые карты, без которых Разбойник на добыче не будет работать. Создавайте обязательно.
- **Королева Азшара** — сильная легендарка, но ее можно заменить. Берите вместо **Тесс Седогрив**, **Асталора Кровавая Клятва**, **Звукорежиссера Поззика**, **Некролорда Дреку** или другие опциональные карты. Лучше взять что-то тяжелое для медленных поединков или затянувшихся противостояний.
- **Крабато** — легко заменить на любую карту за 1-4 маны, не обязательно даже брать что-то тяжелое. Например, вместо подойдут **Брейкданс**, **Потрошение** или **Прокладчик туннелей**.

[к оглавлению](#)



Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Разбойник





Такая колода Разбойника на добыче значительно дешевле оптимальных версий, хотя все еще берет несколько ключевых эпиков и одну платную легендарку. Желательно дополнить сборку какой-то тяжелой картой, чтобы сделать лучше медленные матч-апы, например подойдут [Асталор Кровавая Клятва](#), [Некролорд Дрека](#) или [Королева Азшара](#). Но и без них можно справиться, выгодно реализовав синергии добычи и [Тесс Седогрив](#).

[к оглавлению](#)




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



- ▶
Лопата старателя — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно сбрасывать.
- ▶
Шаркун-разрушитель — оставляйте всегда одну копию. Вторую только при наличии **Иллюзиониста Плети**.
- ▶
Иллюзионист Плети — всегда оставляйте в любых количествах.
- ▶
Кобольд-шахтер — оставляют в большинстве матч-апов одну копию кроме самых быстрых, где **Кобольда-шахтера** можно скинуть.
- ▶
Веларок Ветрорез — оставляют во многих матч-апов за исключением самых агрессивных.
- ▶
Каджамитовое создание — этот или другой способ сгенерировать карту другого класса оставляйте всегда при наличии **Веларока Ветрореза** в руке. В остальных случаях карту лучше скинуть.
- ▶
Королева Азшара — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных поединках.
- ▶
Зазубренный костяной шип — оставляйте при встрече с темповыми противниками, обычно **Зазубренный костяной шип** берут только с другими хорошими картами для старта.

 **Асталор Кровавая Клятва** — можно оставить с хорошей рукой против медленных классов.

 **Подготовка** — оставляйте в темповых матч-апах с очень хорошей рукой.



Рыцарь смерти: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Зазубренный костяной шип, Королева Азшара.

Охотник на демонов: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Зазубренный костяной шип.

Воин: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Асталор Кровавая Клятва.

Паладин: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети. С хорошей рукой — Подготовка.

Охотник: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Подготовка.

Друид: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Зазубренный костяной шип. С хорошей рукой — Подготовка.

Разбойник: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Зазубренный костяной шип.

Шаман: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание, Асталор Кровавая Клятва.

Маг: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание.

Жрец: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер. С хорошей рукой — Королева Азшара.

Чернокнижник: Лопата старателя, Шаркун-разрушитель, Иллюзионист Плети, Кобольд-шахтер, Веларок Ветрорез. С хорошей рукой — Каджамитовое создание.

[к оглавлению](#)



ОСНОВЫ ГЕЙМПЛЕЯ

Как работает колода

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

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



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

Добывать карты Разбойник тоже может куда быстрее и легче, чем другие классы. Те же **Шаг сквозь тень** и **Брейкданс** позволяют несколько раз сыграть **Кобольда-шахтера**. Но самая сильная комбинация, вокруг которой построена стадия муллигана и стратегия Роги в начале партии, — **Иллюзионист Плети** и **Малыш Бурилли**, а также активирующий их **Шаркун-разрушитель**. С идеальным заходом Разбойник уже на 3 ход играет **Иллюзиониста Плети** и сразу за ним **Малыша Бурилли**, получает кучу карт в руку и продвигает добычу на 3 ступени.



Комбинация сработает всегда, если в руку пойдет хотя бы [Иллюзионист Плети](#), пусть даже без [Шаркуна-разрушителя](#). Важно, чтобы в деке был [Малыш Бурилли](#), поэтому его никогда не оставляют на муллигане в руке. Только если [Малыш Бурилли](#) пойдет в руку, [Иллюционисты Плети](#) будут лежать мертвым грузом, разве что вы не замешаете какие-то карты в деку [Переключением передач](#).

Важно: следите за эффектом [Шаркуна-разрушителя](#) и не играйте слабые предсмертные хрипы до [Иллюциониста Плети](#) или [Малыша Бурилли](#). Изначально хрипов нет в колоде, но их легко сгенерировать добычей и другими эффектами.

У Разбойника очень много **случайной генерации карт других классов**. Это и сильная, и слабая сторона колоды. Сильная, потому что вы редко останетесь без карт в руке, даже если будете постоянно расходовать ресурсы в руке за низкую стоимость. Более того, чаще проблемой станет переполнение руки, а не нехватка карт. Проблемой порой становится непредсказуемость случайных эффектов: в руку не всегда зайдут нужные карты для вашей ситуации и матч-апа, порой полученные карты не получится реализовать вовсе, порой в них не будет много толку.

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



Шаг сквозь тень

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

Тьма

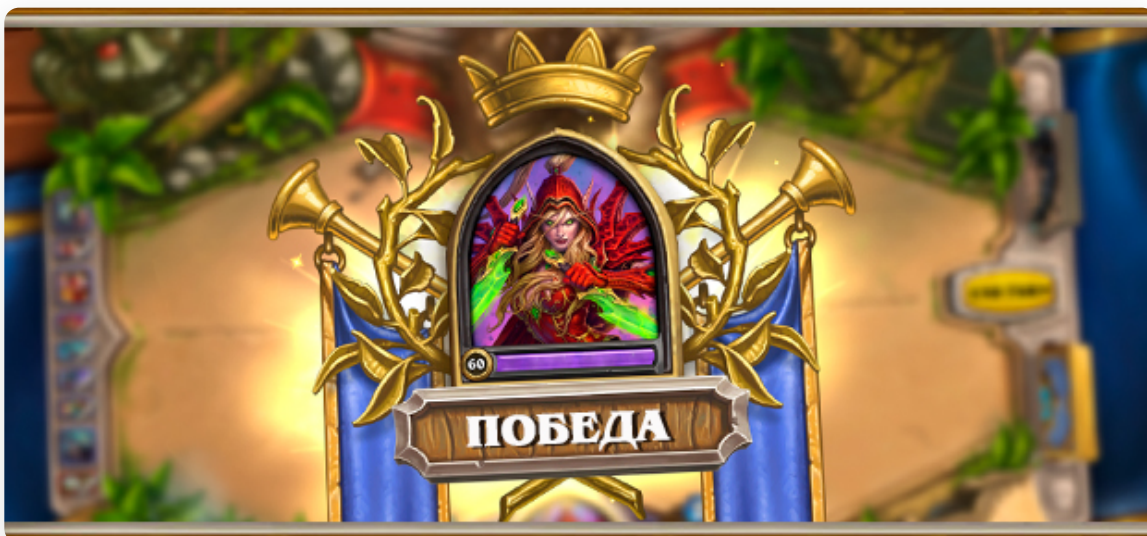


Одна из ключевых движущих сил колоды — **эффекты возвращения существ в руку**. В деке очень много сильных юнитов, которых можно сыграть несколько раз за бой. Конечно же, это отмеченный выше Азеритовый скорпион, который станет одной из самых выгодных опций для повторного розыгрыша, но далеко не единственной. Выгодно возвращать в руку [Малыша Бурилли](#), потому что при его розыгрыше сразу после этого вы активируете эффект навскидку. Порой ради Азеритового скорпиона можно возвращать в руку и [Кобольда-шахтера](#), если вы начинаете с плохой рукой.

Другие хорошие цели — [Веларок Ветрорез](#), [Королева Азшара](#), [Неофитка культа](#), а порой и другие карты вроде [Крабато](#), [Шаркуна-разрушителя](#) и случайно сгенерированных существ.

Чаще всего Разбойник использует [Гибельную тень](#) для того, чтобы продублировать эффекты [Шага сквозь тень](#) или [Брейкданса](#).

[к оглавлению](#)



Разбойник на разных этапах партии

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

В идеальном варианте сыграть [Иллюзиониста Плети](#) под эффектом [Шаркуна-разрушителя](#), чтобы сразу после поставить [Малыша Бурилли](#). Такая комбинация существенно приближает Разбойника к победе в любом матч-апе, хотя каждую партию находить вы ее, конечно, не будете.

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

Оставшиеся варианты действий в начале партии — перебирать колоду в поисках хоть каких-то карт для старта, обороняться от агрессии ранними дропами, а также реализовывать синергии [Отваров](#), если они есть в вашей сборке.

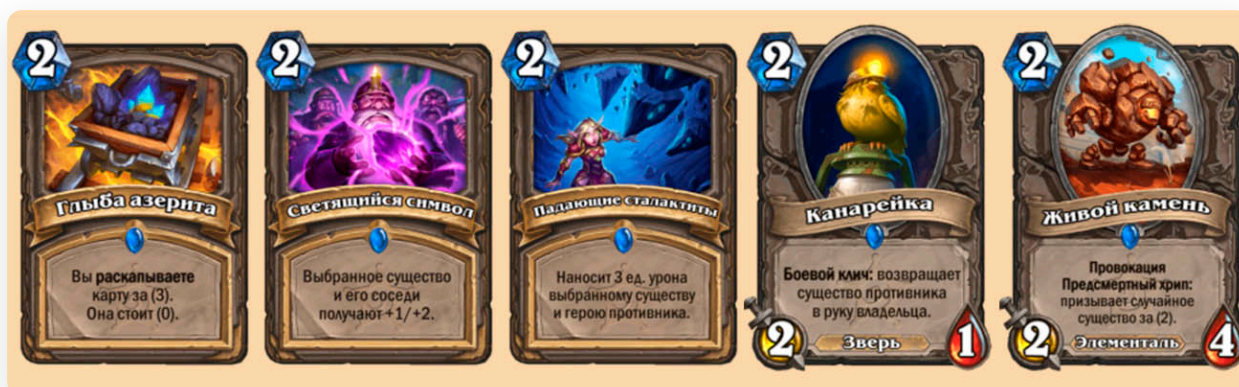
Многое в начале партии сделают карты с добычей. Все они предсказуемы и по своей стоимости, так что вы сможете легко планировать ходы наперед. Не экономьте полученные карты: они нужны в первую очередь для борьбы за стол и максимальной реализации маны.

Первая ступень добычи



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

Вторая ступень добычи



Среди тир-2 карт с добычи аккуратно нужно играть только Живой камень, потому что это предсмертный хрип, который может прокнуть эффект Шаркуна-разрушителя, если вы играли этот первый дроп ранее.

Канарейка — тоже хорошая цель для Шага сквозь тень, особенно в матч-апах с Чумным ДК и Дракон Друидом.

Третья ступень добычи



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

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



К этому моменту вы сможете сыграть Азеритового скорпиона и полученные с него случайные карты (обычно за 1 маны). Играть Азеритового скорпиона раньше 5-6 ходов не так выгодно, даже если вы добыли его очень рано: все равно тут же вы не сможете сыграть ничего, что даст эта легендарка. Часто после розыгрыша Азеритового скорпиона возвращают в руку, хотя это не всегда нужно: можно этого не делать в тяжелых ситуациях, темповых матч-апах или при наличии большого количества способов добычи в руке. Главное следите, чтобы для всех четырех карт хватило места в руке, хотя порой достаточно и генерации 3 карт, если избавиться вы ни от чего не можете.

Что случится после розыгрыша Азеритового скорпиона — предугадать сложно, слишком много в игре карт.



Веларок Ветропес

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



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

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

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



Еще одна важная мидгейм карта — **Королева Азшара**. Тут у Разбойника на добыче часто будет сложный выбор: какую реликвию взять. Все они подходят для разных ситуаций.

Ксалатат — способ быстро нанести 10 урона по герою противника. Почти всегда в руке будет много дешевых спеллов, так что вы реализуете оружие за 1-2 хода. Разбойник на добыче часто берет это оружие, если рассчитывает на завершение партии.

Кольцо приливов — сила зависит от заклинаний, которые есть в руке. Изначально в деке полезно копировать разве что эффекты возвращения в руку, но тратить на это Кольцо приливов не всегда хочется. Зато можно скопировать что-то, что вы случайно получили в руку, например **Огненную глыбу**.

Рог древних — случайный гигант даст много характеристик за небольшое количество маны. Карта сильная, если вы еще не близки к леталу и планируете давить на противника со стола. Каких-то синергий с **Рогом древних**, как у старых Разбойников на воровстве с **Тесс Седогрив**, в деке Разбойника на добыче обычно нет. Поэтому автопиком Рог древних не станет.


Приливный камень — обычно инструмент последней надежды: шанс замешать **Круговерть Пустоты** в колоду и тут же достать ее.

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

Каких-то существенных изменений в геймплее по сравнению с мидгеймом не будет: все карты вы сможете реализовать значительно раньше. Разве что количество генераций случайных карт будет уже таким высоким, что случиться может всё, что угодно. Каждая новая партия не будет похожа на прошлую, нужно будет адаптироваться к вашей руке и искать необычные способы победы.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

-  **Монетка** — сильная карта, которую Разбойник обычно оставляет для раннего розыгрыша **Иллюзиониста Плети**, если он есть в руке. Все другие сильные ходы куда более непредсказуемые и требуют импровизации, так что советов по розыгрышу Монетки не так много. Реализуйте этот спелл в ход, в который вы перехватите инициативу на столе, то есть уберете существ с половины противника и поставите что-то на вашу.
-  Всегда играйте **Рыбалку** с активной серией приемов. Запоминайте, что находится на дне колоды, чтобы понимать, что даст следующая **Рыбалка** или **Лоцман сэра Финли**. Аналогично и с розыгрышем Финли вы будете примерно понимать, что может найти **Рыбалка**.
-  **Подготовка + Зазубренный костяной шип** — топовая комбинация, которая позволяет раньше сыграть любое существо в руке. Так полезно рано ставить **Крабато**, **Королеву Азшару**, **Иллюзиониста Плети** или **Мальша Бурилли**.
-  **Рэкет** раскопает три из девяти карт с навскидку других классов. Все они стоят 2-3 маны, так что **Рэкет** мы рекомендуем играть в начале 4+ ходов, чтобы тут же использовать полученную карту. Многие карты тут чистят стол, но есть источники урона по герою противника, исцеление и генерация ресурсов.



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

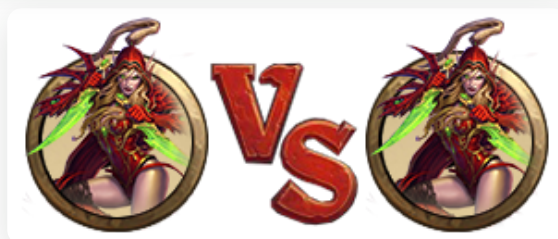


Поскольку в колоде много **способов генерации других карт**, важно всегда стараться **создавать такие карты в начале хода** первыми действиями. Полученные карты могут изменить планы на ход.



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

[к оглавлению](#)



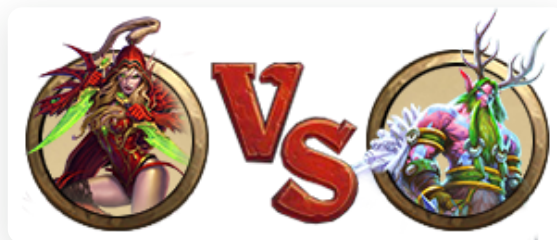
Разбойник на добыче

- В зеркальном матч-апе особенно важен темп в любом из игровых аспектов. Вы можете раньше противника захватить стол или реализовать достаточное количество взрывного урона — лишь бы вы успели реализовать больше карт и маны с помощью всех маначит карт. Разбойнику сложно вернуться в игру, если противник захватил стол или давит взрывным уроном — в деке нет зачисток или исцеления. Конечно, и то, и другое можно случайно сгенерировать, но шансы на заход нужных карт и в нужном количестве не такие высокие.
- Поэтому действуйте активно с первых ходов и пытайтесь наступать. Конечно, ранняя реализация четырех ступеней добычи существенно поможет в этом матч-апе, как и в любом другом. Но все же не нужно жертвовать всем ради случайных карт, если в процессе вы потеряете контроль стола или получите много урона.
- Если на вражеском столе появляется [Иллюзионист Плети](#), в идеале вернуть его в руку, дать немоту или заморозить, но можно и просто разменяться с этим юнитом для того, чтобы оппонент не получит эффект навскидку на [Малыше Бурилли](#). Хотя это не всегда важно, потому что и без эффекта навскидку противник может уже 4 раза прокнут добычу — в этом случае [Иллюциониста Плети](#) можно проигнорировать.
- Передовые сборки Разбойника на добыче берут [Неофитку культа](#) во многом для улучшения зеркального матч-апа. Карту точно не нужно играть перед четвертым ходом оппонента, но можно делать это в любой другой момент, особенно если противник вот-вот прокнет черветный эффект добычи или уже сделал это.
-



Чумной Рыцарь смерти

-
-
- Это равный поединок, результат в котором во многом зависит от вашего исполнения. Карты Чумы не должны доставить вам так много проблем: Разбойник редко очень быстро перебирает колоду, да и Рено эффектов у него нет. Куда опаснее юниты Рыцаря смерти, особенно в мидгейме. Старайтесь не делать ставку на огромных юнитов, потому что ДК или легко уберет их со стола, или, что хуже, возьмет под свой контроль. Вместо этого лучше сосредоточиться на мелких и средних существах, пусть и есть риск получить в ответ [Предателя из склепа](#).
- Чумной ДК доставит много проблем в мид и лейтгейме, поэтому лучше задавить его рано или по крайней мере выйти в мидгейм с ощутимым преимуществом: как в контроле игрового поля, так и в уроне по вражескому герою. В такой ситуации ДК будет сложно играть, а вы, даже если не закончите партию быстро, получите больше времени на реализацию случайно сгенерированных карт.
- Партию можно и затянуть, если вы сгенерируете достаточно зачисток стола, чтобы справиться с тяжелыми юнитами противника. Полезны и эффекты исцеления, хотя ваше здоровье не всегда будет проблемой в этом матч-апе.



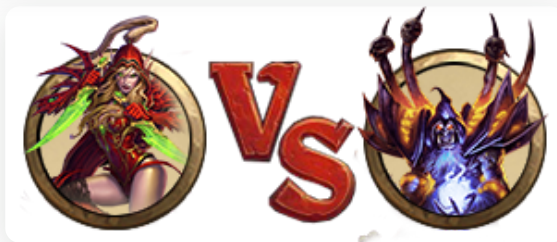
Токен Друид

Это равный матч-ап, в котором очень важен старт партии. С первых ходов нужно не отдать Друиду стол любыми способами, пытаться размениваться со всем, что поставит оппонент. Сильно поможет [Зазубренный костяной шип](#), много полезных карт можно найти с первых ступеней добычи.

Если Разбойник уверенно проводит старт партии, далее вы сможете победить противника одним из двух способов. Первый — просто задавить Друида со стола и взрывным уроном, потому что от обороны Друид играет ужасно. Второй способ победы — сгенерировать массовые зачистки и оставить Друида без ресурсов в руке. Такой подход получается реализовать не всегда из-за рандома, но если нужные карты уже есть или вы проигрываете в контроле стола, рассчитывайте на этот способ победы.

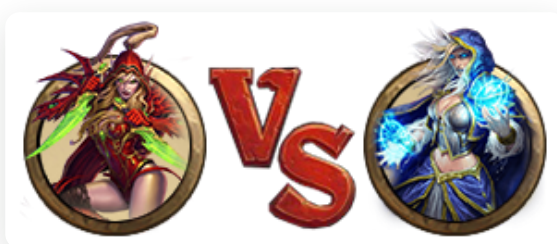
Важно понимать, на что способен Друид. Самые сильные массовые баффы: [Культивация](#) и [Душа леса](#). [Культивация](#) почти всегда будет в руке противника, если он использует

Летнее дитя цветов.



Чернокнижник на слизи

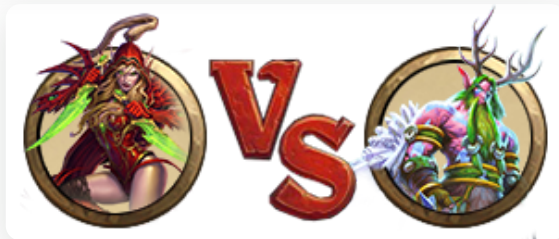
- В мете много сборок Чернокнижника на слизи: сложно предсказать, с какой вы столкнетесь. Но оппонент всегда будет действовать достаточно пассивно со старта, так что вы должны взять инициативу в свои руки и начать давление со стола, а в мидгейме продолжить его или со стола, или источниками взрывного урона. Медлить в поединке нельзя, потому что с каждым ходом Лок сможет реализовать всё более опасные комбинации — которые и зачистят стол, и нанесут массу взрывного урона по вашему герою.
- От зачисток Лока играть сложно: мало того, что их много, так еще он может баффнуть их с помощью [Чародейки Луносвета](#). Но для этого нужен заход карт и достаточное количество маны. Вынуждайте Лока постоянно обороняться и искать ответы на ваш стол, держите взрывной урон для завершения партии — исцеления у Чернокнижника меньше, чем способов зачистки стола.
- Последние дни популярность набирает Лок на слизи с [Таддиусом Чудищем](#), которого Лок берет в руку Теланом Фордрингом, а после призывает с помощью Бесформленной слизи. К выходу 11/11 провокации нужно или найти достаточно взрывного урона, или обзавестись каким-то ответом на этого юнита.



Сиф Маг

Хороший матч-ап для Разбойника. Во многом ваши колоды с Магом похожи по стилю игры, потому что стараются играть темпово, давить как со стола, так и взрывным уроном. В борьбе за стол главные козыри Мага — [Эхо](#) и [Любопытное создание](#). Эта пара позволит Магу ответить на любых ваших юнитов. Но карты не всегда зайдут противнику в нужное время и в нужном количестве, да и [Любопытное создание](#) еще нужно разогнать до нужного показателя урона. Разбойник должен действовать агрессивнее в начале и в мидгейме: если партия затянется, Маг сможет реализовать ОТК комбинацию с [Сиф](#) или просто перехватит инициативу в партии. Вам в матч-апе помогут [Неофитка культа](#), [Королева Азшара](#) и [Крабато](#), пусть гигант особенно уязвим для Эха. Еще одна

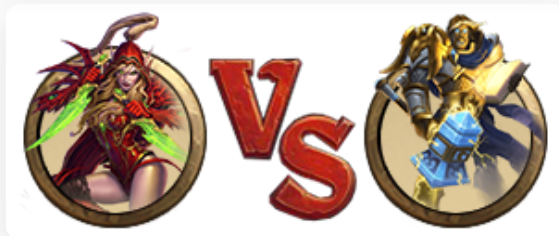
хорошая цель для Эхо — Веларок Ветрорез, но его часто полезно вернуть в руку в этом матч-апе.



Рено и Дракон Друиды

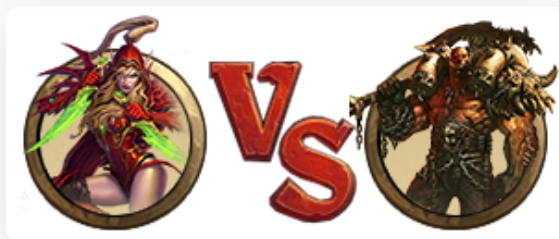
Достаточно трудные противники для Разбойника за счет генерации больших характеристик в мидгейме. Большие существа станут для вас проблемой, особенно если у них есть провокация или похищение жизни — остальных можно игнорировать. В такой ситуации помогут только случайные эффекты, которые тут можно генерировать снова и снова с помощью эффектов возвращения существ в руку. Нужно найти массовые и точечные зачистки стола или какие-то тяжелые способы победы. Не так хорош в матч-апе Асталор Кровавая Клятва: он нанесет мало урона по герою противника, если на его половине стола будет много существ.

Важно как можно быстрее отличить Дракон Друида от Рено Дракон Друида. И в первом случае играть от Голема-дракона, а во втором — от Одинокого рейнджера Рено.



Чистый Паладин

Это хороший матч-ап для Разбойника, но и в нем не стоит расслабляться. С первых ходов важно бороться за стол и не давать Паладину реализовать баффы. Если этого сделать не получается, генерируйте как можно больше карт в надежде найти зачистки стола. Чаще всего Паладин будет играть Горн Владыки Ветра и баффы к атаке, так что даже после потери стола он сможет нанести ощутимый урон по вашему герою. Старайтесь защититься от этого провокациями, исцелением или броней. Еще Паладин может попытаться вернуть контроль над игрой с помощью случайных легендарок с Графини или с помощью Силы Хранителя.

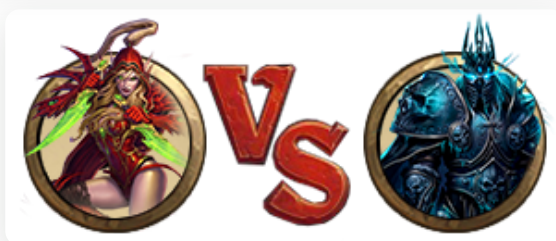


Контроль Воин

Это не самый легкий матч-ап, особенно если вы играете без сборки с Асталором Кровавая Клятва. Случайные карты в этом поединке не всегда будут так полезны, потому что нужны специфичные опции для давления на противника со стола и взрывным уроном. Всё это делает Асталор куда стабильнее, чем Азеритовый скорпион.

Играйте первым номером с первых ходов и до лейтгейма, постоянно вынуждайте Воина обороняться, чтобы он не смог легко сыграть Одина и отдавал способы накопления брони еще до выхода ключевой легендарки.

Зачисток у Воина очень много и за любую стоимость, так что всё обыграть вы не сможете. Единственный путь — переиграть Вара по ресурсам и оставить без сильных карт в руке.



Рыцарь смерти Крови

Как и в матч-апе с Контроль Воином, тут нужно давить со стола и взрывным уроном, действовать первым номером. Тут тоже будет полезен Асталор Кровавая Клятва. Этот поединок куда проще, потому что у ДК Крови меньше зачисток стола, они медленнее и предсказуемее. Играйте так, будто массовых ремувалов до 8 хода в принципе нет, пусть вас и может наказать Взрыв трупа — но это только одна карта в колоде противника из 40, поэтому играть вокруг нее не стоит. Вокруг чего стоит отыграть, так это вокруг Лоскутика, потому что его ДК может и сгенерировать случайными эффектами. Старайтесь держать в руке какого-то дополнительного юнита к Азеритовому скорпиону.

Не страшно, если этот матч-ап затянется: победить противника можно и в глубоком лейтгейме, лишь бы у вас не кончились ресурсы в руке для наступления.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!