

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Прыг-скокер Разбойник — одна из самых сложных колод меты. Подробный гайд по архетипу.

05.06.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Прыг-скокер Разбойник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой статьи — [Прыг-скокер Разбойник](#). Неновый архетип обратил на себя внимание после последнего патча. Благодаря баффам карт Разбойник вновь стал самым популярным архетипом ладдера.

[Прыг-скокер Разбойник](#) не только популярен, но и результативен. Сегодня им играют многие стримеры: кто-то только идет к легендарному рангу, другие берут его высшие строчки.








Единичные успехи не исправляют общую ситуацию: [Прыг-скокер Разбойник](#) популярен, но по статистике проигрывает намного чаще, чем выигрывает. Отчасти это можно объяснить тем, что колода новая для большинства пользователей — ей не научились

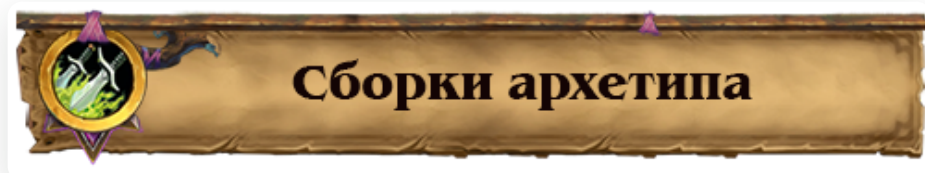
играть. Но есть и другая причина: **Прыг-скокер Разбойник** — сложная колода со специфичным геймплеем.

Архетип в первую очередь нацелен на медленные матч-апы, в которых напоминает Джейд Друида, но куда более сложного и непрямолинейного. Но и в быстрых поединках **Прыг-скокер Разбойник** способен показывать неплохие результаты — читайте в гайде, как это делать.

В материале вы увидите актуальные сборки **Прыг-скокер Разбойника**, узнаете, как собрать собственную. Приведены руководства по муллигану, общему геймплею архетипа и специфике конкретных матч-апов.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *- Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *- Замены*
 - *- Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Основы геймплея
 - *- Суть архетипа*
 - *- Как играть против контроля*
 - *- Как играть против агро*
-  Стратегия игры
 - *- 9 советов, которые должен знать каждый*
-  Матч-апы
 -  Заключение



Пусть первые **Прыг-скокер Разбойники** появились почти год назад, архетип долгое время оставался в тени и не смог сформироваться. После патча с бафами игроки заново открывают **Прыг-скокер Разбойника** и ищут оптимальные сборки. Пока что этот процесс не завершен, поэтому вы можете встретить не похожие друг на друга колоды.

Стоит отметить, что оптимизация сборок займет какое-то время. В ближайшие дни появятся новые версии архетипа, лучше адаптированные для меты.



Прыг-скокер Разбойник от Dog

Прыг-скокер Разбойник от Dog

<p>0</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Вы возвращаете карту существа в руку. Оно стоит на (2) мане меньше.</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Выберите существо. Вы замещаете в колоду 1 из козлов (лучше всего каждый ход).</p>	<p>1</p> <p>Боевой мисс получает +2/+2 за каждую другую прыг-скокера, разбегнувшего в этом матче.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Возвращает всех ваших существ в руку.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Возвращает существо противника в его руку.</p>
<p>2</p> <p>Боевой мисс: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Боевой мисс замещает 3 карты вашего существа в колоду.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Серия призов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разбегнувшую ранее на этом ходу.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.</p>	<p>3</p> <p>Серия призов: вы кладете в руку две случайные ермашей.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Боевой мисс: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды.</p> <p>Лесной</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Маскировка на 1 мол. «Боевые мисс» и «Серия призов» ваших существ работают даже.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Вы берете все карты из колоды.</p>	<p>5</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Повышение жизни. Натиск.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Боевой мисс: вы кладете в руку козла каждого другого вашего существа с «Боевыми миссами».</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Когда вы замещаете карту в колоду, вы кладете в руку ее козла.</p> <p>x2</p>		

MANACOST
kolodahearthstone.ru

9820



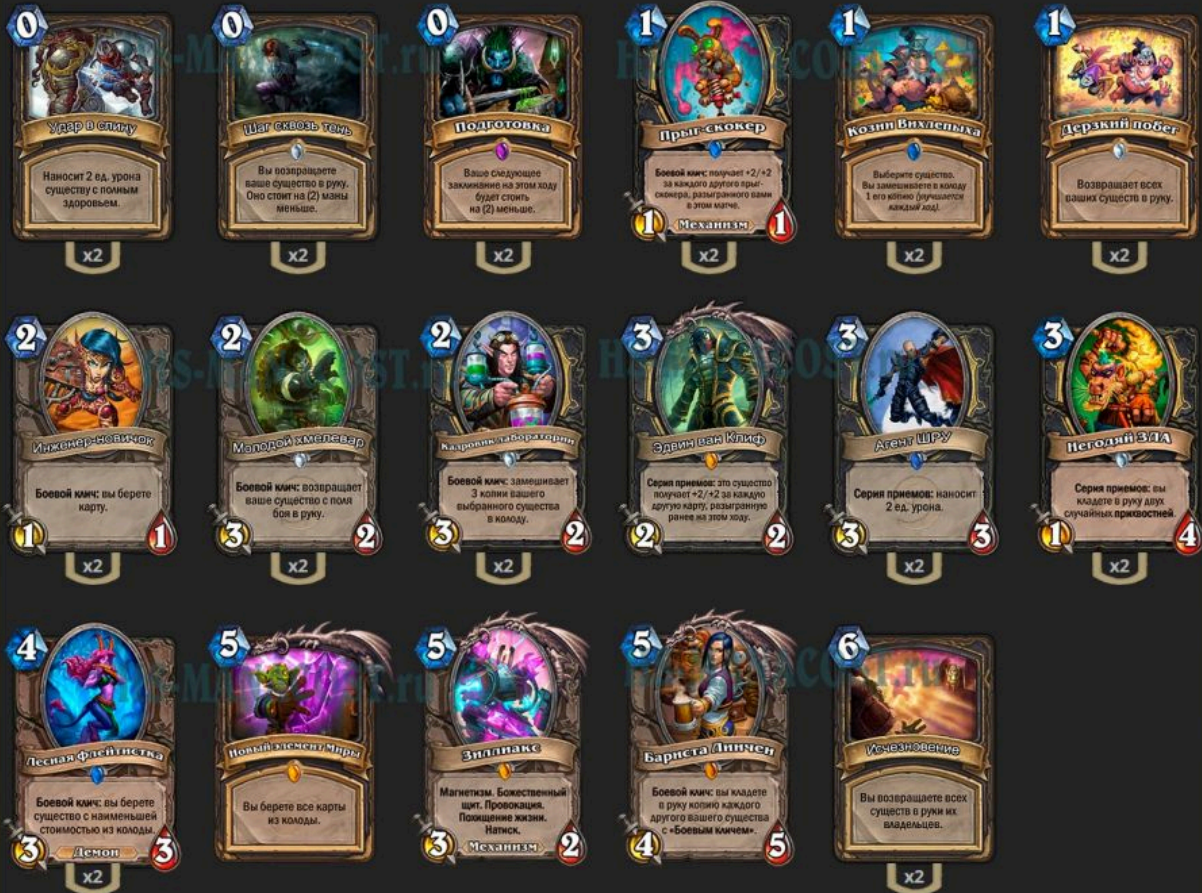
Самая популярная сборка на сегодня — от Dog. С ее помощью американский стример взял топ-3 Легенды. Многие другие колоды [Прыг-скокер Разбойника](#) отталкиваются от этой.

Схожая версия у Thijs, но вместо [Веера клинков](#) там вторая копия [Ошеломления](#).
Делайте такую же замену, если чаще встречаете колоды на механизмах, но не Токен Друидов, Зоолоков, Мурлок Шаманов и Вихлепых Разбойников.



Прыг-скокер Разбойник от Casie

Прыг-скокер Разбойник от Casie



-  Дух акулы, Так Нозоус, Веер клинков, x1 Ошеломление

-  x1 Козни Вихлепыха, Молодой хмелевар, Агент ШРУ

Casie отказывается от Духа акулы и эффектных комбинаций в пользу простых и надежных инструментов. Агент ШРУ поможет не проседать по темпу против агрессивных колод, а Молодой хмелевар поможет разогнать Прыг-скокеров и реализовать другие мощные боевые кличи и серии приемов.

Сборка особенно хороша, если в мете много технических карт против Духа акулы.



Прыг-скокер Разбойник от DUE_nest

Прыг-скокер Разбойник от DUE_nest



-  Исчезновение, Так Нозоус, Ошеломление, Веер клинков, Подготовка

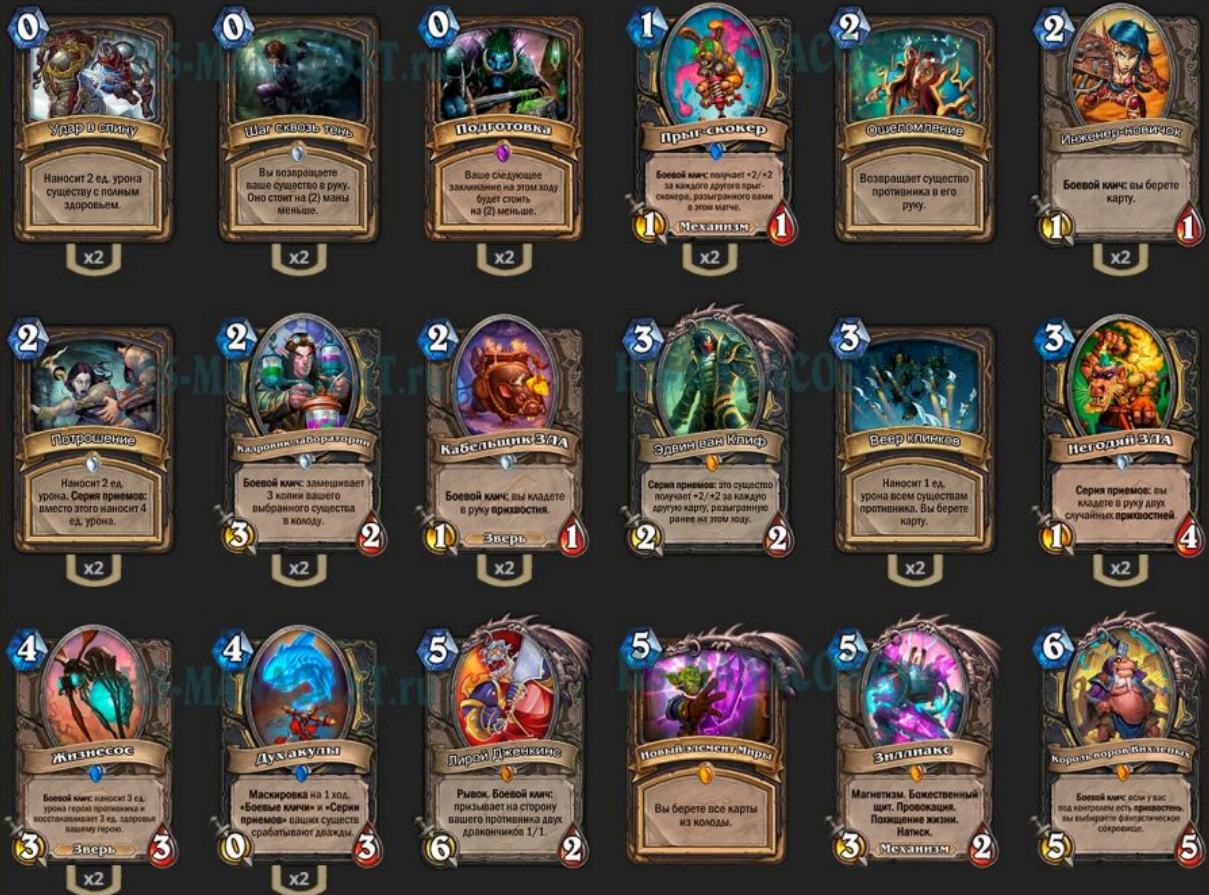
-  x1 Козни Вихлепыха, Служитель Земли, Кабельщик ЗЛА, Агент ШРУ

Еще одна версия из топ-3 Легенды использует [Дух акулы](#), но отказывается от многих ремувалов-заклинаний и [Подготовки](#). Вместо них взяты все те же простые и надежные существа — их эффекты не так впечатляют, зато их намного проще реализовать. Меньше шансов, что вы окажетесь с "мертвой" рукой.



Прыг-скокер Разбойник от Meati

Прыг-скокер Разбойник от Meati

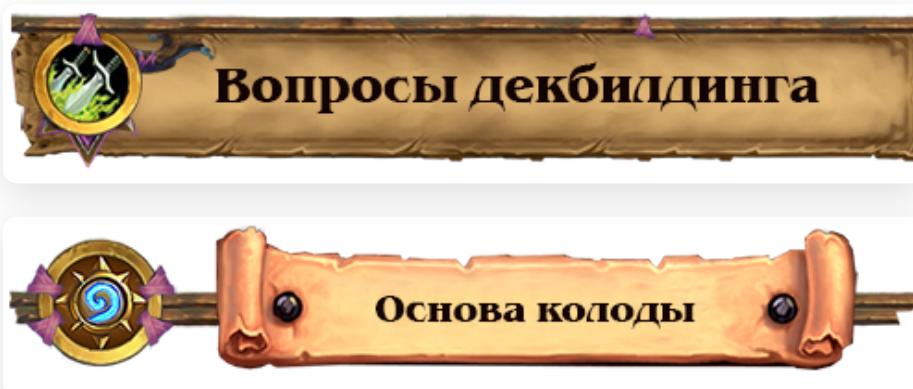


- █ Козни Вихлепыха, Дерзкий побег, Лесная флейтистка, Бариста Линчен, Исчезновение, Так Нозоус
- + x1 Веер клинков, Потрошение, Кабельщик ЗЛА, Жизнесос, Лирой Дженкинс, Король воров Вихлепых

Meati выбирает другой оригинальный подход к архетипу. Он берет классического Вихлепых Разбойника, уже доказавшего свою силу в мете до баффов, и дополняет сборку ключевыми синергиями: Прыг-скокерами Кадровиком лаборатории.

В результате гибридная версия становится намного сильнее в медленных поединках, но не так уязвима в быстрых, как традиционные версии Прыг-скокер Разбойника.

[к оглавлению](#)



В основе колоды Прыг-скокер Разбойника пока что мало карт, поскольку игроки экспериментируют и ищут оптимальные сборки. Во всех или почти всех колодах Прыг-скокер Разбойника есть следующие карты:



Опциональные и технические карты



Подготовка + Исчезновение — комбинация этих карт особенно полезна против колод на механизмах, Спелл Магов, Токен Друидов и Мурлок Шаманов, то есть противников, которые играют от стола.

Кабельщик ЗЛА — гибкая и всегда приятная карта, особенно в быстрых матч-апах. Берите в сборки, где есть **Дух акулы**.

Ошеломление — поможет убирать со стола механизмы, угрозы под баффами и с предсмертными хрипами, а также **Морских великанов**, **Горных великанов** и других тяжелых существ.

Молодой хмелевар — дополнительный эффект возвращения в руку. Берите, если отказываетесь от **Исчезновения** или Баристы Линчен.

Агент ШРУ — поможет сдерживать натиск агрессивных колод и бороться за стол на ранних этапах партии, что часто важно для Разбойника. Хорошо сочетается с **Духом акулы**.

Служитель земли — не столь существенный и важный, как **Зиллиакс**, но все-таки источник исцеления. Улучшит темповые матч-апы.

Веер клинков — берите, если часто встречаете Токен Друидов, Мурлок Шаманов, Зоолоков и Вихлепых Разбойников. В остальных поединках не столь полезное заклинание. Также в сборке должна быть **Подготовка**.

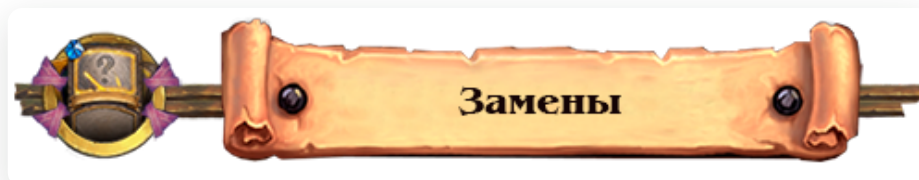
Дух акулы — хорошо работает с большинством существ в колоде Разбойника. **Дух акулы** не так силен в агрессивных матч-апах, поскольку это достаточно жадная и

медленная карта.

Так Нозоус — еще одна жадная и медленная опция. Едва ли **Так Нозоус** станет оптимальным выбором для **Прыг-скокер** Разбойника, но взять его в колоду можно, если он есть в коллекции. Не крафтите эту легендарную карту специально.

Менее популярные технические карты: **Бронзовая привратница**, **Ковер-самолет**, **Элект-киборг**.

[к оглавлению](#)



Прыг-скокер Разбойник играет несколько легендарных и эпических карт. Хорошо, что большинство из них можно заменить на менее дорогостоящие опции. Читайте об этом далее.

Зиллиакс — ключевая легендарная карта для **Прыг-скокер** Разбойника. Не создавайте колоду, если в коллекции нет **Зиллиакса**.

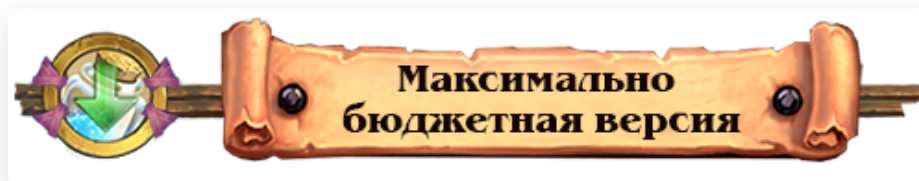
Новый элемент Миры — также желательно обзавестись этой легендарной картой, если вы хотите играть архетипом. Без нее Разбойник станет намного слабее, хотя какое-то представление о колоде вы все же получите. Попробуйте взять вместо **Нового элемента Миры** другой источник добора — **Веер клинков**, **Отравляющий укол**.

Подготовка — если этого заклинания нет, откажитесь и от **Исчезновения**. В сборку можно будет взять **Агента ШРУ**, **Служителя земли** или **Кабельщика ЗЛА**.

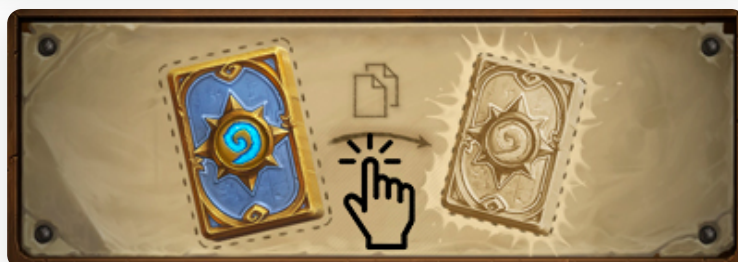
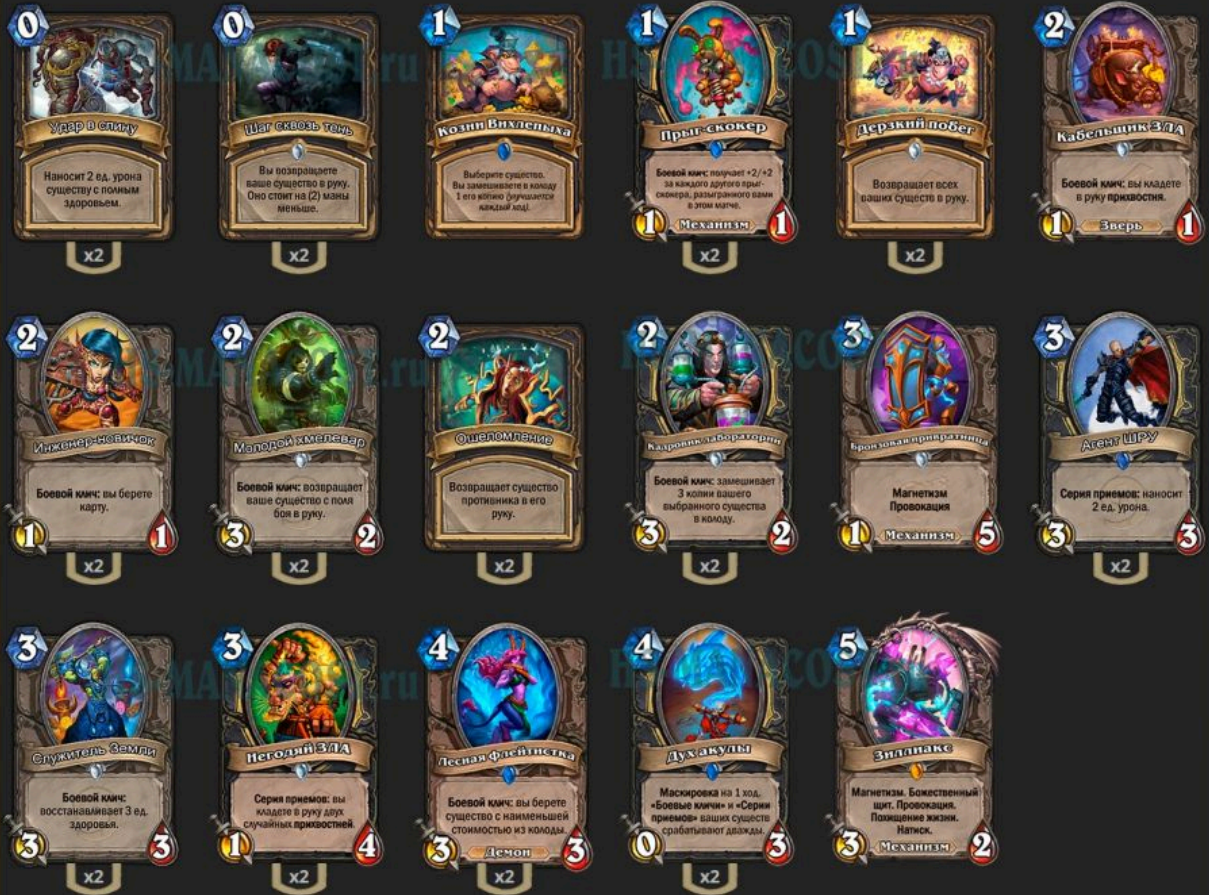
Эдвин ван Клиф — важная и мощная карта для любой колоды класса, порой самостоятельный способ победы. Все же без него можно обойтись, пусть и колода значительно ослабнет. Возьмите вместо него другой третий дроп или **Кабельщика ЗЛА**.

Бариста Линчен — возьмите вместо этой легендарной карты **Молодого хмелевара** или другой доступный эффект возвращения существ в руку.

Так Нозоус — легко обойтись вовсе без этого существа, взяв в сборку карту с другой функцией. Обратитесь к менее жадным и более темповым опциям для улучшения агрессивных матч-апов.



Бюджетный Прыг-скокер Разбойник



Максимально бюджетная версия обойдется в 3060 чародейной пыли. Уже за эту стоимость вы получите хорошее представление о возможностях архетипа, пусть он и слабее оптимальных версий.

В первую очередь добавьте сюда **Новый элемент Миры**. После — **Подготовку** и **Исчезновение**, а также **Эдвина ван Клифа**.

Не пытайтесь собрать **Прыг-скокер Разбойника** без **Зиллиакса**.

[к оглавлению](#)



Несколько общих правил по муллигану **Прыг-скокер Разбойника**:



Всегда оставляйте в стартовой руке **Прыг-скокера**, **Лесную флейтистку** и **Негодяя Зла**



В темповых матч-апах всегда оставляйте **Зиллиакса**. Он не нужен только против **Воина**, **Мага** и **Жреца**



Всегда оставляйте с **Монеткой Эдвина ван Клифа**. Если уже есть, пригодятся **Удар в спину**, **Подготовка** и **Шаг сквозь тень**, особенно если противник не играет точечных ремувалов и эффекты немоты: **Друид**, **Чернокнижник**, **Паладин**.



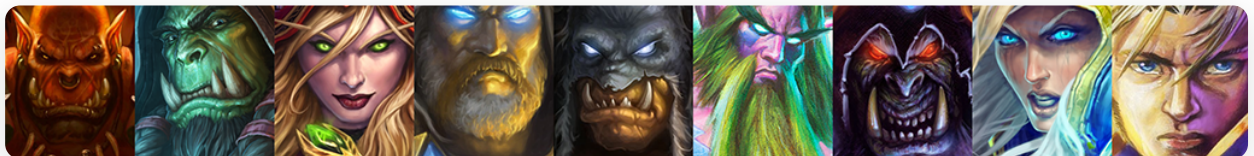
Вместе с **Прыг-скокером** можно оставить **Шаг сквозь тень**, **Кадровика лаборатории**. В самых медленных матч-апах также пригодятся **Козни Вихлепыха** и **Бариста Линчен**.



В некоторых матч-апах полезны **Ошеломление** и **Исчезновение**. Иногда их нужно оставлять всегда, а иногда — только с хорошей рукой.



Не стоит оставлять в стартовой руке **Дух акулы**. Карта слишком медленная, стоит рассчитывать, что она придет вам по ходу партии.



Воин: **Прыг-скокер**, **Лесная флейтистка**, **Негодяй ЗЛА**. С хорошей рукой — **Козни Вихлепыха**, **Шаг сквозь тень**, **Бариста Линчен**. С **Монеткой** — **Эдвин ван Клиф**.

Паладин: **Зиллиакс**, **Прыг-скокер**, **Лесная флейтистка**, **Негодяй ЗЛА**, **Инженер-новичок**. С хорошей рукой — **Ошеломление**, **Кадровик лаборатории**, **Исчезновение**, **Удар в спину**, **Шаг сквозь тень**. С **Монеткой** — **Эдвин ван Клиф**.

Охотник: **Зиллиакс**, **Прыг-скокер**, **Лесная флейтистка**, **Негодяй ЗЛА**, **Инженер-новичок**. С хорошей рукой — **Шаг сквозь тень**, **Ошеломление**. С **Монеткой** — **Эдвин ван Клиф**.

Друид: Зиллиакс, Прыг-скокер, Лесная флейтистка, Негодяй ЗЛА, Инженер-новичок. С хорошей рукой — Шаг сквозь тень, Удар в спину, Исчезновение. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Разбойник: Зиллиакс, Прыг-скокер, Лесная флейтистка, Негодяй ЗЛА. С хорошей рукой — Кадровик лаборатории, Шаг сквозь тень, Инженер-новичок. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Шаман: Зиллиакс, Прыг-скокер, Лесная флейтистка, Негодяй ЗЛА, Удар в спину. С хорошей рукой — Шаг сквозь тень, Ошеломление, Кадровик лаборатории, Подготовка. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Маг: Прыг-скокер, Лесная флейтистка, Негодяй ЗЛА, Исчезновение. С хорошей рукой — Шаг сквозь тень, Кадровик лаборатории, Козни Вихлепыха. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Жрец: Прыг-скокер, Лесная флейтистка, Негодяй ЗЛА, Исчезновение, Ошеломление. С хорошей рукой — Шаг сквозь тень, Кадровик лаборатории. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Чернокнижник: Зиллиакс, Прыг-скокер, Лесная флейтистка, Негодяй ЗЛА, Удар в спину. С хорошей рукой — Шаг сквозь тень. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Прыг-скокер Разбойник чем-то напоминает Джейд Друида. Он также способен наращивать мощь одного существа и давить огромными угрозами на поздних этапах партии, а с хорошим заходом — и на средних.

Отличается **Прыг-скокер** Разбойник от Джейд Друида тем, что "раскачать" его угрозы намного сложнее. Приходится задействовать возвращающие в руку эффекты, а это всегда потеря темпа.

Чтобы этот темп вернуть, Разбойник обращается к классическим и мощным инструментам класса — Удару в спину, Подготовке, Ошеломлению, Исчезновению. Эти карты помогают бороться за стол и перехватывать инициативу с помощью раскаченных **Прыг-скокеров**.

Ключевую роль в колоде играет **Зиллиакс**. Вы сможете восстановить много здоровья, создать крупную провокацию и убрать крупную угрозу противника, "намагнитив" **Зиллиакса** на крупного **Прыг-скокера**, что станет ключевым ходом в большинстве темповых поединков.

План на игру через **Прыг-скокеров** актуален в любом матч-апе, но в колоде есть и другие способы победы. **Эдвин ван Клиф** в сочетании с бесплатными и дешевыми заклинаниями все так же способен принести победу, если у оппонента не найдется на него раннего ответа. Силен и **Негодяй ЗЛА**, особенно в агрессивных матч-апах. Вернув его в руку несколько раз, вы получите массу выгоды и темпа с Прихвостней.

[к оглавлению](#)



Как играть против контроля

В контрольных матч-апах ключевую роль играют **Прыг-скокеры**. Простая задача — разогнать их как можно быстрее, при этом не оставаясь без угроз в руке слишком рано. Важны все способы перебора колоды, особенно после того, как вы разыграете **Козни Вихлепыха** или **Кадровика лаборатории** на **Прыг-скокеров**.

Неправильно полагать, что все возвращающие в руку эффекты нужно беречь для **Прыг-скокеров**. Порой разница в 2/2 характеристиках не так важна, особенно на поздних этапах. Куда важнее вернуть в руку **Инженера-новичка** или **Лесную флейтистку**, чтобы найти больше угроз и продолжить истощать ремувалы противника.

В контрольных матч-апах на максимум раскрывают себя **Бариста Линчен** и **Так Нозоус**: вы сможете на максимум реализовать их потенциал в синергии с другими картами.

Дух акулы лучше приберечь для реализации источников добора или для финальной атаки **Прыг-скокерами**, когда вы уверены, что у оппонента не осталось АоЕ зачисток.

Ищите жадные карты с Эфириалов-прихвостней — **Спринт** и другие источники добора. Также могут помочь мощные ремувалы: **Ошеломление**, **Неопознанный контракт**, **Прогулка по доске**, **Ликвидация**, **Исчезновение** — в зависимости от специфики колоды противника.

Исчезновение можно использовать как дополнительный эффект возврата в руку союзных угроз, если вы не боитесь стола оппонента. Это актуально против Воинов: для борьбы с их существами часто хватает **Ошеломления** и других ремувалов. Не играйте **Исчезновение** слишком рано: важно после него поставить что-то на стол и постоянно вынуждать оппонента искать ответы на ваши угрозы.

Играйте вокруг АоЕ способностей оппонента и других способов выгодно разменяться с вашими крупными угрозами. Для этого необходимо знать обо всех возможностях противника. Не ставьте на стол слишком много **Прыг-скокеров** раньше времени, особенно если в руке мало ресурсов.

[к оглавлению](#)



Как играть против агро

Ключевая карта в любом поединке, где оппонент старается быстро убить вашего героя — **Зиллиакс**. Играть его в темп — ошибка практически всегда, если вы тут же не возвращаете его в руку каким-либо способом.

Отдавать **Зиллиакса** навсегда нужно только в синергии с крупным **Прыг-скокером** и в последний момент, когда вы уверены, что больше не сможете терпеть и откладывать ключевой ход. Это единственный источник исцеления, и он должен выиграть достаточно времени для победы, даже если механизм с похищением жизни атакует только один раз, а после получит немоту или другой ремувал.

Также важно знать о возможностях оппонента: ремувалах, эффектах немоты и прочих. Если вы точно уверены, что их нет, то **Зиллиакса** можно "намагнитить" раньше, чтобы вас защитила тяжелая провокация. Но это безопасный ход преимущественно только против Токен Друида.

В агрессивных матч-апах ставку можно сделать на другие угрозы: [Эдвина ван Клифа](#), [Негодяя ЗЛА](#) и прихвостней. Все эти угрозы помогут намного раньше бороться за стол и даже выиграть эту борьбу, не дожидаясь медленных [Прыг-скокеров](#).

Не бойтесь играть в темп существ: [Кадровика лаборатории](#), Баристу Линчен, [Така Нозоуса](#) и даже [Прыг-скокеров](#), чтобы лучше вести борьбу за стол.

Замешивающие в колоду эффекты можно сыграть на [Зиллиакса](#). Это особенно актуально на поздних этапах, когда в колоде осталось мало карт, и высок шанс "топдекнуть" [Зиллиакса](#). Вы не сможете замешать в колоду [Зиллиакса](#), если "намагнитите" его на [Прыг-скокера](#).

[Исчезновение](#) полезно в любом агрессивном поединке, но важно использовать это заклинание для перехвата инициативы, а не для того, чтобы отсрочить неминуемое. Если вы просто вернете в руку все угрозы противника, ничего не мешает ему поставить их на следующий ход. После [Исчезновения](#) поставьте на стол темповых и дешевых [Прыг-скокеров](#) и другие угрозы. На ранних этапах в этом поможет [Подготовка](#). Не забывайте, что после нерфов заклинание удешевляет [Исчезновение](#) до четырех кристаллов маны, а не трех.

[к оглавлению](#)



В этом разделе вы найдете 9 советов и рекомендаций, которые помогут лучше освоить геймплей [Прыг-скокер Разбойника](#).

Три способа победы

У [Прыг-скокер Разбойника](#) можно выделить три способа победы:

Ранний Эдвин ван Клиф

Особенно полезный способ победы, если в колоде противника нет никакого ответа на раннюю угрозу. Но также можно рассчитывать, что оппонент их не найдет вовремя. Идите ва-банк, если ситуация тяжелая: плохая рука, или у оппонента все очень хорошо. В остальных ситуациях тоже можно сыграть через [Эдвина ван Клифа](#), но не отдавая для его раскачки большинство ресурсов в руке.

Переигрывание по выгоде [Прыг-скокерами](#)

Особенно актуально против [Контроль Воинов](#) и других самых медленных противников. Вы сможете без проблем переиграть их по выгоде, истощив ресурсы в руке или даже колоде. Играйте планомерно, обыгрывайте и считайте все защитные инструменты противника, никуда не спешите.

Переигрывание по темпу [Прыг-скокерами](#)

Если появилась такая возможность, или вы боитесь умереть от способа победы противника, можно сыграть агрессивнее и переиграть противника по темпу на поздних этапах. Это актуально против [Магов](#) и многих других противников.

Перехватите инициативу с помощью [Исчезновения](#), [Ошеломления](#) или другими

способами, сгенерируйте достаточное количество угроз и быстро убейте противника крупными **Прыг-скокерами**. Пользуйтесь тем, что у противника нет ответа в руке или колоде в зависимости от ситуации.

Этот план на победу легче реализовать с **Новым элементом Миры**.

"Миракл" ходы Разбойника

Разбойник может совершать "миракл"-ходы, даже несмотря на отсутствие **Гоблина-аукциониста**. Новый способ творить чудеса — **Дух акулы**.

Под **Духом акулы** хорошо работает большинство карт в колоде, а в особенности **Инженер-новичок**. Комбинация **Инженер-новичок + Шаг сквозь тень** позволит за два кристалла маны получить четыре карты, если сделать ее под **Духом акулы**.

Также много выгоды принесет **Негодяй ЗЛА** и все прихвостни, если комбинировать их с **Духом акулы** и возвращающими в руку эффектами.

В два раза сильнее под **Духом акулы** станут **Эдвин ван Клиф** и **Прыг-скокер**, что особенно важно против оппонентов, у которых нет эффектов немоты и ремувалов для крупных угроз.



Как противник может достать Дух акулы

Разыгрывая **Дух акулы**, важно понимать, что с ним может случиться. У многих противников есть способы убрать со стола 0/3 угрозу в маскировке: **Снайперский выстрел**, **Взрывчаткобот**, **Потасовка**, **Исчезновение**, **Козни Хагаты**, **Гроза**, **Яростный пиромант + Освящение** и другие. Постарайтесь обыграть эти карты, чтобы не потратить мощное существо зря.

На второй ход **Дух акулы** потеряет маскировку. В идеале к этому моменту необходимо зачистить стол противника, чтобы ему пришлось отвечать на 0/3 угрозу из руки. Так вы существенно усложните ему жизнь.

Часто в руке мало добора. Учитесь играть тем, что зашло

Несмотря на наличие "миракл"-ходов, **Нового элемента Миры** и других мощных источников добора, они не всегда приходят вовремя. Раз так, то Разбойнику приходится

играть тем, что он нашел. Не всегда это Прыг-скокеры, порой — Негодяй ЗЛА или Эдвин ван Клиф. Иногда выстраивать геймплей приходится даже вокруг Зиллиакса.

Не действуйте шаблонно и ищите разные способы победы в любом поединке.

Не замешивайте карты слишком рано

Козни Вихлепыха и Кадровик лаборатории — мощные инструменты, но далеко не во всех ситуациях. Вы можете замешать несколько Прыг-скокеров в колоду уже на второй ход, но не всегда это стоит того. Во многих матч-апах важно найти другие карты: источники добора, Зиллиакса, ремувалы и так далее. А "топдеки" многочисленных Прыг-скокеров или других угроз будут не столь полезны.

Порой замешивающие эффекты нужно придержать в руке для синергии с Таким Нозоусом или чтобы применить их после Нового элемента Миры. Также порой важно просто дождаться поздних этапов партии, когда ценность каждого Прыг-скокера вырастет, и вы найдете больше источников добора, чтобы сразу же достать несколько замешанных карт.



Как использовать силу героя

Сила героя нужна Прыг-скокер Разбойнику в первую очередь для борьбы за стол. Это хорошая поддержка для Удара в спину, Веера клинков, прихвостней и других мелких угроз.

Реже архетипу важен урон по герою противника. Часто Прыг-скокер Разбойник выиграет с большим запасом, то есть сможет нанести больше нужного урона своими крупными угрозами.

И все же есть ситуации, когда счет идет на единицы, и важны все источники урона, даже минорные. Планируйте ходы наперед и думайте, когда вы сможете повторно сыграть силу героя. Если остаются свободные заряды оружия, бейте по герою противника.

У Контроль Воинов есть Харрисон Джонс. Вы можете не подставляться под него, всегда оставляя один заряд оружия.

Следите за картами в колоде

Особенно важен этот совет перед розыгрышем [Лесной флейтистки](#). Она гарантированно даст [Прыг-скокера](#), если он есть в колоде. Если нет — вы получите [Инженера-новичка](#) или [Кадровика лаборатории](#).

Также состав колоды изменится после [Козней Вихлепыха](#) и [Кадровика лаборатории](#), что важно понимать и обыгрывать.

Учитывать состав колоды нужно перед розыгрышем [Нового элемента Миры](#). Часто вы сожжете какую-то часть колоды — важно, чтобы в числе уничтоженных карт не было всех [Прыг-скокеров](#).

Отслеживать колоду можно самостоятельно в уме без вспомогательных программ. Но если вы хотите сконцентрироваться на других элементах геймплея, то обратитесь к [DeckTracker](#).

Помните, какого размера Прыг-скокеры

Сыграв несколько партий подряд, можно запутаться в количестве ранее разыгранных [Прыг-скокеров](#). Это особенно важно рано, когда они не раскачаны слишком сильно. После 10/10 характеристик не особо важно, какого именно размера [Прыг-скокеры](#), хотя бывают исключения.

Следить за размером [Прыг-скокеров](#) можно в уме, но может помочь все тот же [DeckTracker](#).

Все заклинания Разбойника

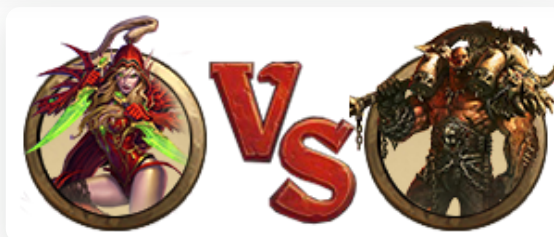
Эфириал-прихвостень даст доступ ко всем заклинаниям класса. Познакомьтесь с ними и запомните, чтобы отыгрывать от нужных заклинаний в тяжелых ситуациях.

Все заклинания Разбойника



[К оглавлению](#)

Матч-апы



Контроль Воин — простой матч-ап, в котором можно позволить себе играть медленно и жадно, планомерно извлекая максимум выгоды. Разгоняйте **Козни Вихлепыха**, ищите способы после их применения быстро перебрать колоду и найти много **Прыг-скокеров**. Максимально выгодно реализуйте **Баристу Линчен**, **Така Нозоуса** и другие доступные опции. Помните, что у противника есть две **Потасовки**, **Суперколлайдер**, **Омега-уничтожитель** и почти наверняка — **Опытный охотник** и **Казнь**.

Бомб Воин — сложнее, так как играет агрессивнее. В матч-апе важен **Зиллиакс**, с помощью которого вы сможете восстановить значительное количество здоровья и продолжить наступление. Вовремя разыграть **Зиллиакса** сложно, поскольку всегда есть шанс неудачных "топдеков" бомб на низком запасе здоровья.

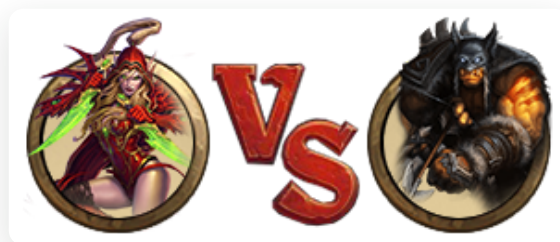
Играйте чуть наглее, так как у Бомб Воинов меньше ремувалов для крупных угроз.



Мех Паладин — в этом матч-апе крайне важны **Ошеломление** и **Исчезновение**. Разыграв эти ремувалы вовремя на крупные механизмы под бафами и с предсмертными хрипами, сможете без особых проблем перехватить инициативу и быстро закончить партию. Играйте темпово со старта, можно даже через **Эдвина ван Клифа**.

ОТК Паладин — сложнее, так как хорошо чистит стол двумя **Уменьшающими лучами**, а возможно и одним **Равенством** в комбинации с AoE способностями. Даже когда вы выманите эти ремувалы, вас все еще сможет задержать **Тайм-аут!**.

Попробуйте сыграть агрессивно на старте через **Эдвина ван Клифа**, рано заспамить стол мелкими угрозами и выманить часть ремувалов рано, чтобы далее действовать увереннее и агрессивнее. На поздних этапах поднимите здоровье героя до 26 единиц и выше. В идеале — до 30, чтобы Паладин не добил вас **Серебряным клинком**.



Бомб Охотник — играет агрессивно со старта, но уязвим к **Ошеломлению** и **Исчезновению**, чем вы и должны пользоваться. Даже когда вы захватите стол, Охотник сможет вернуться в игру с помощью комбинации **Ракетомет** + **Токсикант**. Опасайтесь ее с восьмого хода или раньше, если был разыгран **Гальванизатор**. Следите за картами, которые были в руке Охотника в момент розыгрыша удешевляющего механизма.

Мидрейндж Охотник — также может действовать быстро и агрессивно, что неприятно для Разбойника. **Ошеломлением** и **Исчезновением** можно сбивать темп оппонента, особенно если разыграно **Ужасное бешенство**, но есть опасные цели, которые вы не захотите возвращать в руку противника: **Тундровый люторог**, **Хаффер** и другие.

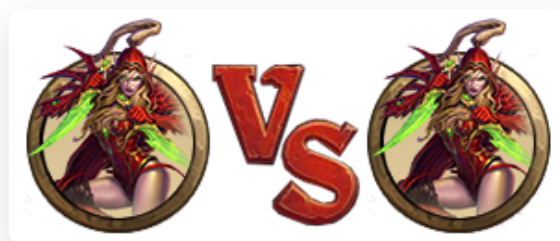
Играйте максимально темпово, не бойтесь ставить на стол без синергий **Прыг-скокера**, **Дух акулы** и другие карты. Помогут в борьбе за стол прихвостни.

Секрет Охотник — играет несколько опасных секретов. **Морозная ловушка** станет идеальным ответом на усиленного **Зиллиаксом Прыг-скокера**. **Снайперский выстрел** — превентивный ответ на **Дух акулы**. Обыгрывайте эти и другие менее опасные секреты Рексара.



Токен Дриид — играет быстро и агрессивно, так что вам важно поспеть за противником. Лучший способ победы — огромный **Эдвин ван Клиф**. Но если он не зашел, постарайтесь как можно быстрее поставить крупного **Прыг-скокера** и усилить его **Зиллиаксом**. Дрииду сложно прорываться через провокации и, скорее всего, он полностью восстановит ваше здоровье прежде, чем убьет механизм. Также делать ставку можно на **Негодяя ЗЛА** и массу прихвостней.

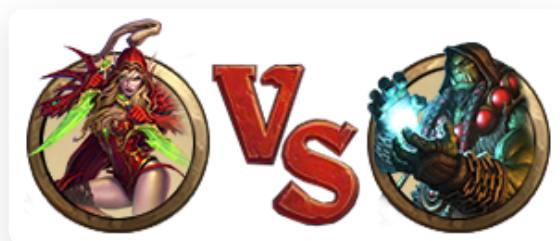
Исчезновение — идеальный ответ на Душу леса, однако порой заклинание нужно отдать раньше.



Вихлелых Разбойник — будет действовать первым номером и постарается задавить вас прихвостнями на ранних этапах. Возвращать в руку противника эти угрозы не стоит, поберегите **Ошеломление** и **Исчезновение** для **Морских великанов**, которые стали популярной опцией в колоде Вихлелых Разбойника в последние дни.

Как и всегда, возвращайтесь в игру с помощью **Зиллиакса** и **Прыг-скокера**, играйте темпово и не жадничайте. Полезно замешать в колоду дополнительные копии **Зиллиаксов**, а после вернуть его в руку, чтобы намагнитить на **Прыг-скокера**.

Зеркальный матч-ап двух **Прыг-скокер Разбойников** — часто сводится к тому, кто раньше найдет большее количество **Прыг-скокеров**. Ответить на них Разбойнику сложно, поскольку возвращать в руку противника их не нужно. Ищите ремувалы с Эфириала-прихвостня. **Ошеломление** можно разыграть на **Прыг-скокера** под баффом Зилиакса или для финального наступления.



Мурлок Шаман — похожий с Токен Дриидом матч-ап. Вы также можете рассчитывать на **Эдвина ван Клифа** (пусть это опаснее из-за **Земного шока** и **Ядовитого Плавника**, но рискнуть стоит) или **Негодяя ЗЛА**. **Исчезновение** станет отличным ответом на **Дух мурлока**, хотя часто придется отдать АоЕ раньше, чтобы сбить темп противника.

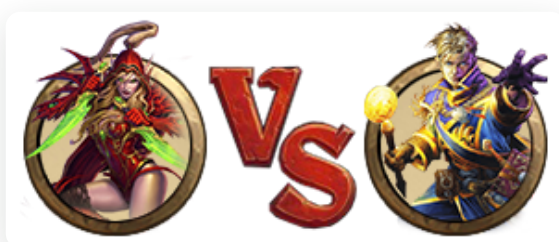
Постарайтесь сами поставить что-то сразу же после. Берегите **Зиллиакса** для синергии с крупным **Прыг-скокером**.

Другие архетипы Шамана — в ладдере много разных и не похожих друг на друга колод класса. Почти у всех есть **Громоголов**, но остальные опции могут отличаться. У более медленных Шаманов будут **Сглаз**, **Козни Хагаты** и даже **Земной шок** — хорошие ответы на **Прыг-скокеров**. Более быстрые версии могут задавить **Жаждой крови** или взрывным уроном. Постарайтесь как можно раньше определить колоду оппонента и отыгрывать от возможных угроз.



Спелл Маг — лучшая карта в этом матч-апе — **Исчезновение**. Она поможет убрать со стола нескольких **Горных великанов** и **Могильных ужасов**. Также с ними помогут бороться раскопанные **Неопознанный контракт** и **Предательство** — выбирайте эти карты с **Эфириала-прихвостня**. Не забывайте, что Маг сможет ответить на нескольких крупных **Прыг-скокеров** **Волей призывателя** (вы получите пару слабых первых дропов) и, что опаснее, многочисленными эффектами заморозки.

Фриз Маг — играет в схожем со Спелл Магом стиле, но носит больше замораживающих эффектов (**Морозный луч**, **Кольцо льда**, **Снежная буря**), а вместе с ними и **Вестника рока**. Приготовьте ответ на 0/7 угрозу, если захватили стол и наступают. У противника много взрывного урона, так что **Зиллиакса** нужно разыграть раньше, чем в поединке с классическим Спелл Магом.



Жрец на воскрешении — уязвим к **Исчезновению** и **Ошеломлению** — используйте эти заклинания, чтобы мешать Жрецу реализовывать эффекты воскрешения. Не убивайте существ, которых вы не хотите позднее увидеть воскрешенными так долго, как это возможно.

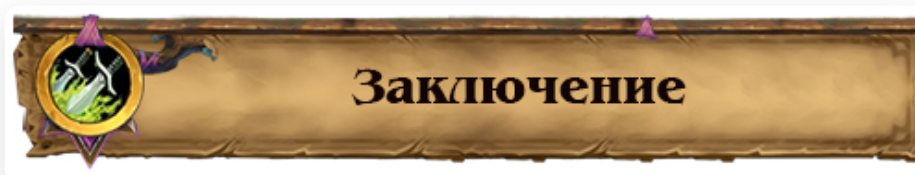
Самому Жрецу ответить на **Прыг-скокеров** сложно. **Всеобщая истерия** опасна, но она не всегда сможет полностью зачистить стол, так как у каждого нового **Прыг-скокера** будет больше здоровья.



Зоолок — еще один похожий агрессивный матч-ап. Берегите **Ошеломление** на **Морских великанов**. На "заспамленный" стол отвечайте **Исчезновением**, при этом старайтесь поставить что-то после. Как и обычно, берегите **Зиллиакса**.

Победить можно рано с помощью **Эдвина ван Клифа** — Зоолоку на него тяжело ответить. Если не пришел — обращайтесь к **Негодю ЗЛА** и прихвостням. Но не увлекайтесь "заспамом" стола, если нет **Ошеломления** для **Морского великана**.

[к оглавлению](#)



Прыг-скокер Разбойник — интересная и необычная колода. Она подойдет для всех, кто хочет чего-то нового от игры, любит сложный геймплей и эффектные комбинационные колоды. Пока что положение архетипа в мете определить сложно, ведь ситуация в ладдере нестабильна. Но колода заслуживает внимания — по крайней мере для ее крафта нужно совсем немного, бюджетную версию позволит себе каждый.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!