

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Галакронд Разбойник — безусловный лидер последних дней Натиска драконов. Гайд по архетипу

31.03.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Галакронд Разбойник — лучшая колода меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ











- Герой гайда — Галакронд Разбойник. Архетип занимает высокие позиции в текущей мете, в Легенде им играет почти 26% игроков, что очень много для одной колоды. Всего в ладдере около 17% Разбойников, так что можно говорить о безусловном лидерстве архетипа.
- Галакронд Разбойник с большим перевесом обгоняет своих преследователей по популярности — Дракон Охотника и Рено Мага. С этими архетипами Валира играет на равных, чуть уступая им, но намного чаще вы будете играть зеркальные матчи.






Сила Галакронд Разбойника в гибкости и многофункциональности. У него много способов победы, ремувалов и темповых инструментов, с которыми сложно совладать другим классам.



- К тому же Галакронд Разбойник может сохранить потенциал после ротации. Он потеряет не так много по сравнению с другими классами, хоть и вряд ли останется тир-1 колодой.
- Из гайда вы узнаете, какую сборку Галакронд Разбойника выбрать и как собрать собственную. Речь пойдет обо всех аспектах геймплея архетипа: муллиган, стратегия игры и матч-апы против всех классов.

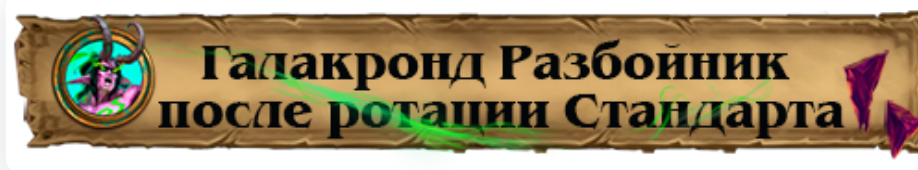
Гайд обновлен 31 марта 2020. Далее полный список изменений:

-  Переработаны вступление и заключение
 -  Добавлен раздел "Галакронд Разбойник после ротации Стандарта"
 -  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
 -  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
 -  Дополнен раздел "Стратегия игры"
 -  Добавлены описания актуальных матч-апов меты
 -  Исправлены мелкие недочеты

Разделы гайда:

-  *Галакронд Разбойник после ротации Стандарта*
-  *Сборки архетипа*
 -  *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные и технические карты*
 - *- Замены*
 - *- Максимально бюджетная колода (1800 пыли)*
-  *Муллиган*
 -  *Стратегия игры*
 - *- Суть архетипа*
 - *- Способы победы*
 - *- Как играть ключевые карты*
 - *- Как играть оружие*
 - ◦ *- Общие полезные советы*

-  *Матч-апы*
-  *Заключение*

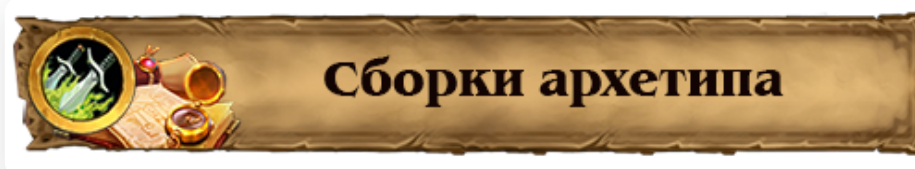


Галакронд Разбойник — один из тех архетипов, который потеряет совсем немного после ротации Стандартного режима. В Вольный режим уйдут [КЛНК-КЛ4К](#) и [Зиллиакс](#), Разбойник иногда использовал эти карты для исцеления. Из сборок уже ушел [Лирой Дженкинс](#), и даже после такой, казалось бы, весомой потери архетип все равно занимает лидирующие позиции.

А механизмы и вовсе играют не все сборки Валиры с Галакрондом, так что архетип наверняка переживет новый год в Hearthstone.

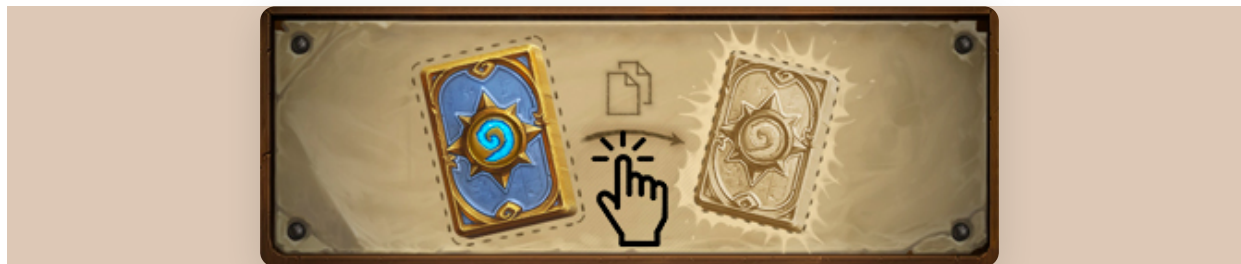
Вопрос в другом: а сможет ли Валира сохранить свои позиции после ротации? Трудно сказать наверняка, не зная будущей меты. Повится много новых архетипов, которые могут затмить текущего лидера. Возможно, у Разбойника будет слишком много плохих матч-апов, чтобы конкурировать за первенство в ладдере.

Но для тех, кто не торопится экспериментировать после ротации и хочет поиграть чем-то привычным и надежным, пока все остальные теряют ранги с новыми колодами, Галакронд Разбойник подойдет отлично. А когда будут выявлены первые лидеры новой меты, вы сможете от него отказаться.



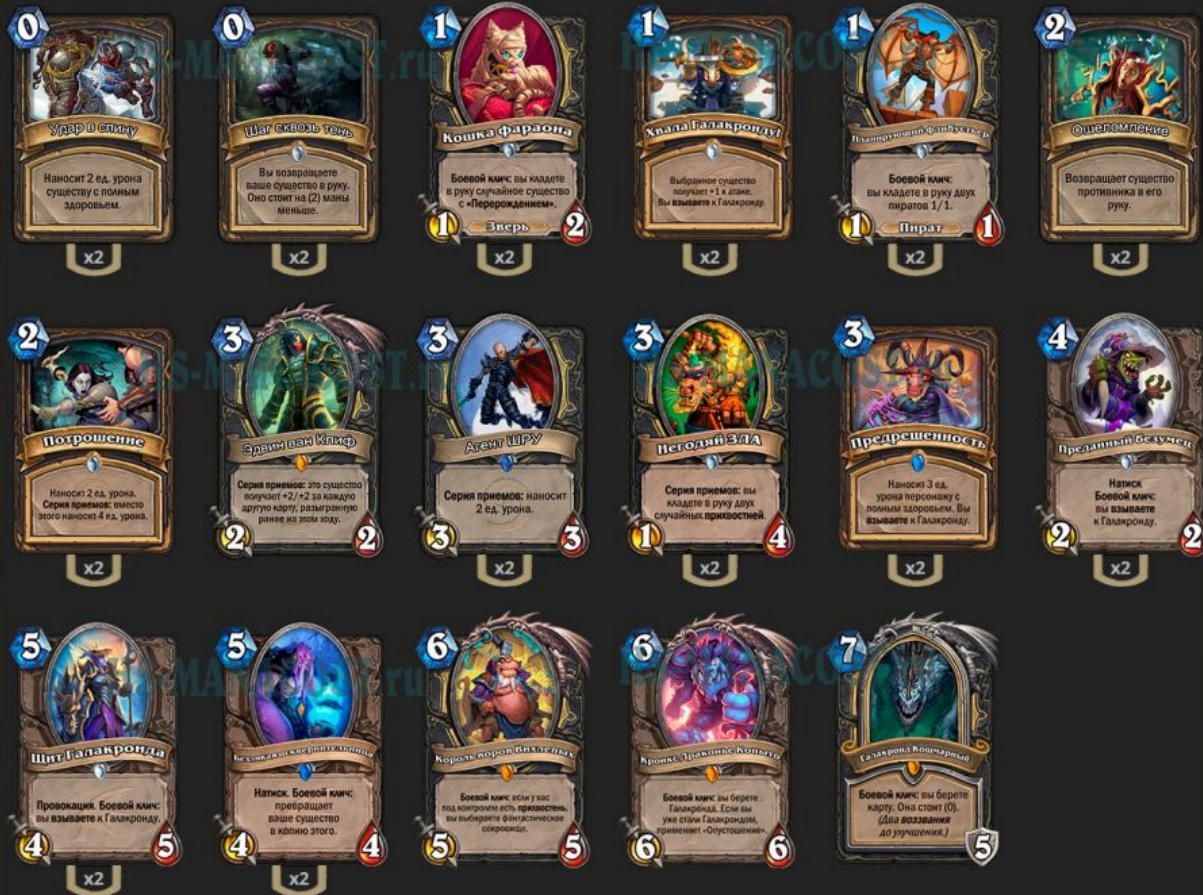
Галакронд Разбойник потерял [Лироя Дженкинса](#), но это не помешало ему остаться топовой колодой. Сборки быстро подстроились под эту перемену.

Сейчас вариаций Галакронд Разбойника совсем немного: колода устоялась, мало кто экспериментирует с ней, хотя встречаются и интересные опции.



Классический Галакронд Разбойник

Галакронд Разбойник от Stonekeep



Это популярная сборка, которую вы часто будете видеть в ладдере. Она отказывается от Флик Заточки, Зиллиакса и других дорогих карт, но в ней все еще есть ключевые легендарки: Эдвин ван Клиф, Кронкс Драконье Копыто, Король воров Вихлепых. Планирующий флибустьер — отличный способ активировать серию приемов. Он сам и полученные токены 1/1 пригодятся для синергий с Эдвином ван Клифом и Агентом ШРУ.



Галакронд Разбойник PzazaTCG

Галакронд Разбойник от PzazaTCG

| | | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|---|
| Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем. | Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) манна меньше. | Вы раскрываете легендарное существо другого класса. | Боевой мим: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением». | Выбранное существо получает +1 к атаке. Вы кладете в Галакронду. | Возвращает существо, пропавшее в его руку. | Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона. |
| Серия приемов: это существо получает +2 / +2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу. | Серия приемов: наносит 2 ед. урона. | Магнетизм, Это, Предсмертный крик: призывает два 1/1 макробота, Механизм. | Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных призраков. | Наносит 3 ед. урона персонажу с полным здоровьем. Вы вызываете в Галакронду. | Натиск. Боевой мим: вы вызываете в Галакронду. | Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позицирование. Натиск. Механизм. |
| Провокация. Боевой мим: вы вызываете в Галакронду. | Натиск. Боевой мим: превращает ваше существо в копию этого. | Боевой мим: если у вас: эта копия имеет эффект: вы выбираете флибустьерского сопарнища. | Боевой мим: уничтожает существо и все его копии. (Еда бы они не были). | Боевой мим: вы берете Галакронду. Если вы уже стали Галакрондой, получаете «Ослепление». | Боевой мим: вы берете карту. (Она стоит (0). (Для возврата до уничтожения). | |

MANACOST
 kolodahearthstone.ru



-  Планирующий флибустьер, Агент ШРУ x1, Ошеломление x1

-  КЛНК-КЛ4К, Драконье сокровище, Зиллиакс, Флик Заточка

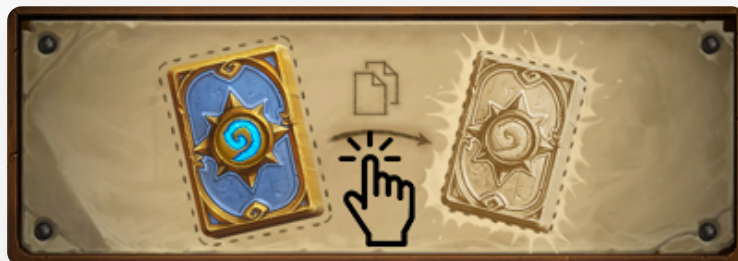
PizzaTCG добавляет механизмы КЛНК-КЛ4К и Зиллиакс, чтобы увереннее чувствовать себя на низком уровне здоровья: у Разбойника всегда мало исцеления. Флик Заточка — полезное дополнение к колоде, для нее почти всегда можно найти подходящую цель.

-



Галакронд Разбойник с Воскожутью

Галакрод Разбойник с Воскожутью






















- Ошеломление x1, Преданный безумец x1, Планирующий флибустьер, Агент ШРУ, Потрошение, Безликая осквернительница
- + Подготовка x1, Костяной дух, Зиллиакс, Тень смерти, Воскожуть, "Заяц", Флик Заточка

Сборка подойдет любителям фана и тем, кому выпала **Воскожуть**. Валира проворачивает комбинации с **Воскожутью**, **Тенью смерти** и "Зайцем". При удачном исходе в вашей колоде будет много копий **Воскожутьи**, которые будут только множиться. А "Зяец" поможет добирать их и замешанные Свечи и призывать их на стол.


Пират Галакронд Разбойник

Пират Галакронд Разбойник


| | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|
|  <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с помеченным здоровьем.</p> <p>x2</p> |  <p>Подготовка</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p> |  <p>Кошка фараона</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением».</p> <p>1 Зверь 2</p> <p>x2</p> |  <p>Хвала Галакронду!</p> <p>Выбранное существо получает +1 к атаке. Вы вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p> |  <p>Потрошение</p> <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p> |  <p>Эдвин ван Клифф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p> |
|  <p>Абордаж</p> <p>Вы берете 2 пиратов из колоды. Серия приемов: вы также берете оружие.</p> <p>x2</p> |  <p>Негодяй ЗЛА</p> <p>Серия приемов: вы кладете в руку двух случайных призывностей.</p> <p>3 1 4</p> <p>x2</p> |  <p>Предрешенность</p> <p>Наносит 3 ед. урона персонажу с помеченным здоровьем. Вы вызываете к Галакронду.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p> |  <p>Жуткий корсар</p> <p>Провокация. Стоит на (1) ману меньше за каждую единичку атаке вашего оружия.</p> <p>4 3 3</p> <p>x2</p> |  <p>Вихлекирка</p> <p>Предсмертный крик: возвращает ваше случайное существо в руку. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p> |  <p>Преданный безумец</p> <p>Натиск. Боевой клич: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>4 2 2</p> <p>x2</p> |
|  <p>Капитан Зеленыя</p> <p>Боевой клич: ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>5 4</p> <p>Pirate</p> |  <p>Щит Галакронда</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>5 4 5</p> <p>x2</p> |  <p>Король королей Вихлепек</p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть призывность, вы вызываете фантастического существа.</p> <p>6 5 5</p> |  <p>Флик Заточка</p> <p>Боевой клич: уничтожает существо и все его копии (даже бы они ни были).</p> <p>6 4 4</p> |  <p>Кромсательница Вальста</p> <p>Боевой клич: вы берете Галакронда. Если вы уже стали Галакрондом, применяет «Пустошение».</p> <p>6 6 6</p> |  <p>Галакронд Кошмарный</p> <p>Боевой клич: вы берете карту. Она стоит (0). (Два воззвания до уничтожения.)</p> <p>7 5</p> |



MANACOST
kolodahearthstone.ru



10560





- Ошеломление, Планирующий флибустьер, Агент ШРУ, Безликая осквернительница, Шаг сквозь тень,
- + Подготовка, Абордаж, Вихлекирка, Капитан Зеленыямс, Флик Заточка, Кровожадный корсар

Агрессивная версия Галакронд Разбойника с пиратами. **Абордаж** синергирует с **Кровожадным корсаром**, **Капитаном Зеленыямсом** и **Вихлекиркой**. Колода будет побеждать в зеркальных поединках, потому что Разбойник уязвим к быстрой игре и взрывному урону из-за нехватки исцеления.



Зеффрис Галакронд Разбойник от WEStone

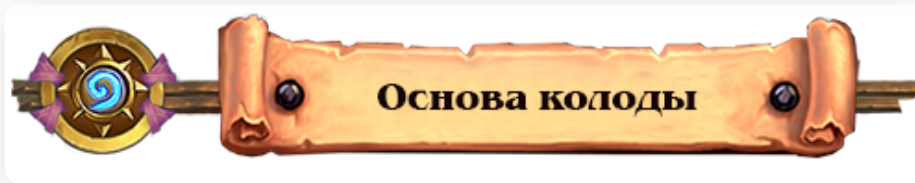
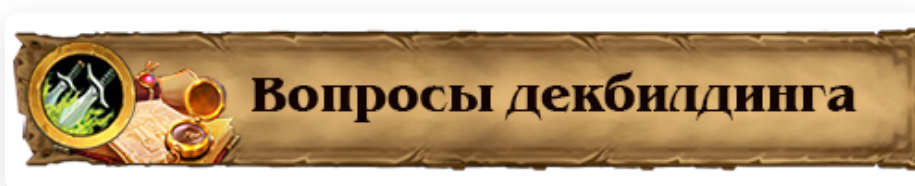
Зеффрис Галакронд Разбойник от WEStone

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |



- Зефрис Разбойник — разновидность Галакронд Разбойника. Он использует большинство карт обычного Галакронд Разбойника, но дополнительное место от пустующих вторых копий дает ему возможность добавить больше исцеления, тяжелых угроз и ремувалов. Такая колода веселее, но более непредсказуема: многое зависит от захода, а каждую карту придется тратить с умом, потому что второй ее копии у вас уже не будет.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. В основе Классического Галакронд Разбойника 25 карт — ключевые синергии с [Галакрондом Кошмарным](#), а также лучшие карты своего класса, которые есть у большинства других архетипов.

Основа колоды - Галакронд Разбойник (25/30)



Как видите, в основе нет карт, которые покинут Стандартный режим в апреле 2020 года. Это означает, что Галакронд Разбойник без проблем можно будет собрать и после нового года, ведь ключевые инструменты останутся при нем.

Вы можете взять **КЛНК-КЛ4К**'а и **Зиллиакса** для исцеления, а также **Агента ШРУ** для противостояния ранним угрозам соперника. Все чаще игроки обращаются к **Планирующему флибустьеру** для активации серии приемов. Подробнее о популярных опциях читайте далее.

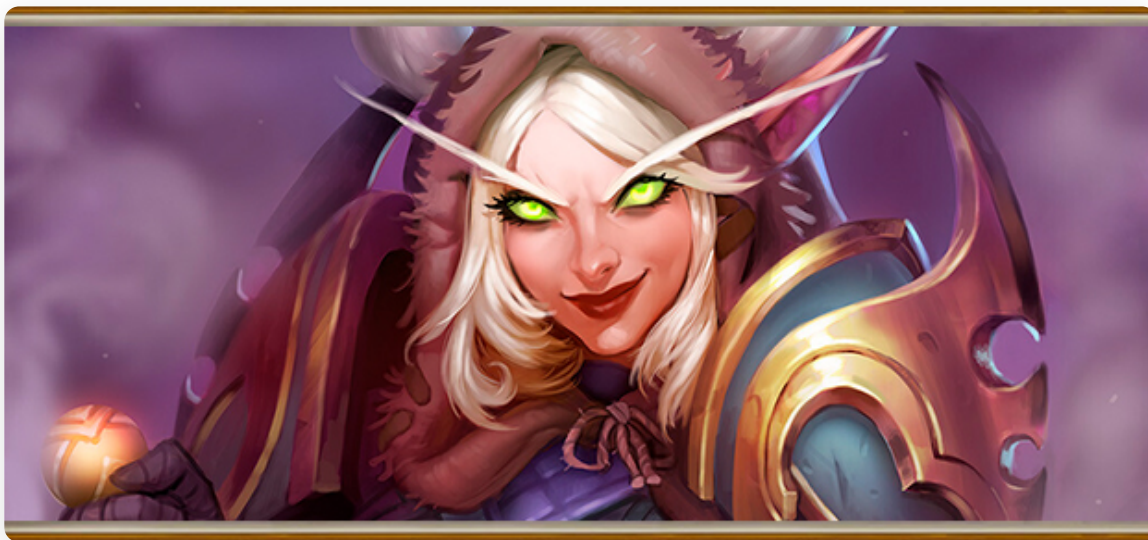


Драконье сокровище — альтернативный первый дроп, который можно взять вместо **Кошки фараона** или в дополнение к ней. Также поможет генерировать дополнительные ресурсы и активировать серии приемов. Но заклинание хуже на старте игры, особенно если вы играете в темповом матч-апе.

Небесный капер — берут в сборки вместо **Ошеломления** или других опций, но в последнее время этот второй дроп встречается реже.

Агент ШРУ — возвращается в топовые сборки после ухода **Лироя Дженкинса**. Полезен в зеркальных матч-апах, которых будет много в мете.

Зиллиакс и **КЛНК-КЛ4К** — это хорошие самостоятельные угрозы, а также один из немногих способов восстановить здоровье.



Авантюрист и **Убийца из теней** — обычно эти карты берут вместе, так как несколько Монеток хорошо сочетаются с **Авантюристом**. Это хороший набор, но ради него Галакронд Разбойнику приходится жертвовать другими мощными опциями, так что он встречается редко. **Авантюрист** улучшает матч-ап с Друидами.

Проклятый альбатрос — берите, если встречаете много Зефрис колод.

Жизнесос — хорошо сочетается с **Шагом сквозь тень** и **Духом акулы**, но встречается редко, потому что есть опции и сильнее. Всегда приятно взять **Жизнесоса** из колоды с помощью эффектов Волшебной палочки или **Галакронда Кошмарного**.

Дух акулы — жадная и медленная карта, которая раскроет свой потенциал в лейтгейме. Зато с **Духом акулы** Разбойник может делать абсурдно мощные комбинации на поздних этапах.

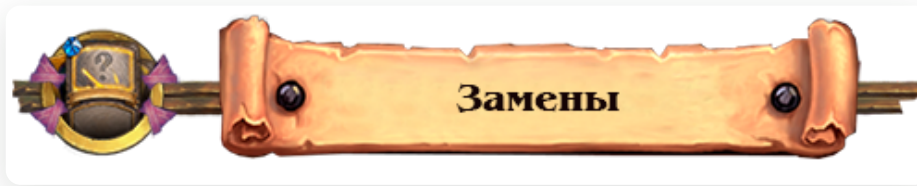
Сбежавший манапард — темповая карта, которая почти наверняка даст вам дополнительную ману на следующий ход, так что вы сможете раньше разыграть дорогостоящие карты. Пока что сложно сказать, насколько сильна эта карта, но значительно слабее она сборку точно не сделает.

Бандитка с пистолетом — техническая карта для борьбы с Зефрис архетипами и прихвостнями. Карта ситуативная, но в целом достаточно полезная. Пригодится и в зеркальных матч-апах.

Безликая осквернительница — одну копию берут почти всегда, а вторую могут заменить на другие интересные опциональные карты. Сильный и универсальный пятый дроп, который Разбойнику просто разыграть из-за прихвостней.

Менее популярные опциональные карты: набор квеста и синергий с ним, набор оружия и Бешеного сквернокрыла, набор пиратов и оружия, синергии с Воскожутью.

[к оглавлению](#)



Галакронд Разбойник теряет не так много после ротации Стандарта в апреле 2020 года. В Вольный уйдут только [Зиллиакс](#) и [КЛНК-КЛ4К](#), не считая уже ушедшего [Лироя Дженкинса](#) — если их нет в коллекции, не создавайте их.

Топовые сборки Галакронд Разбойника стоят много пыли: все из-за целого ряда легендарок, которые берут почти все версии. Большая часть из них не обязательна и поддается замене, хотя какие-то легендарки Разбойнику нужны, пусть и не все. Далее о том, какие легендарки можно заменить и на что.

- [Галакронд Кошмарный](#) — есть у любого игрока, который открыл хотя бы один бустер Натиска драконов. Заменять нет смысла.

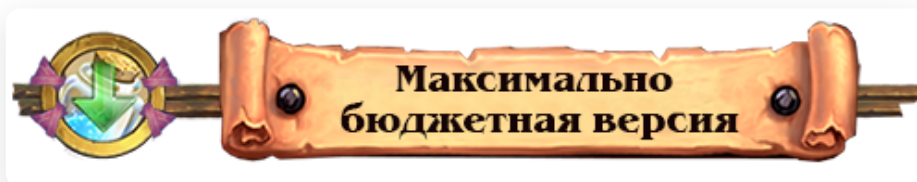
- [Кронкс Драконье Копыто](#) — если у вас все еще нет этой легендарки, задумайтесь о ее крафте, так как Галакронд архетипов в мете много, и для всех них нужна эта карта. Если нет, возьмите [Бандитку с пистолетом](#) или [Дух акулы](#).

- [Флик Заточка](#) — мощная легендарка, но необязательная. Возьмите вместо нее [Безликую осквернительницу](#), [Авантюриста](#) или [Дух акулы](#).

- [Зиллиакс](#) — если нет [Зиллиакса](#), возьмите [Жизнесоса](#) или [Небесного капера](#).

- [Король воров Вихлелых](#) — важная и мощная легендарка, без которой Галакронд Разбойник станет слабее. Альтернатив ему нет, так что берите просто хорошие карты из списка опциональных, например, [Небесного капера](#) или [Сбежавшего манапарда](#).

- [Эдвин ван Клиф](#) — ничего страшного, если этой легендарки нет. Она сильна в некоторых ситуациях и матч-апах, но вокруг нее не выстроена колода. Вместо Эдвина ван Клифа можно взять [Авантюриста](#).



Максимально бюджетный Галакронд Разбойник

Максимально бюджетный Галакранд Разбойник



Эта сборка существенно слабее топовых сборок в первую очередь из-за отсутствия **Короля воров Вихлепыха** и **Кронкса Драконье Копыто**. Добавьте эти легендарки, чтобы сделать ее сильнее.

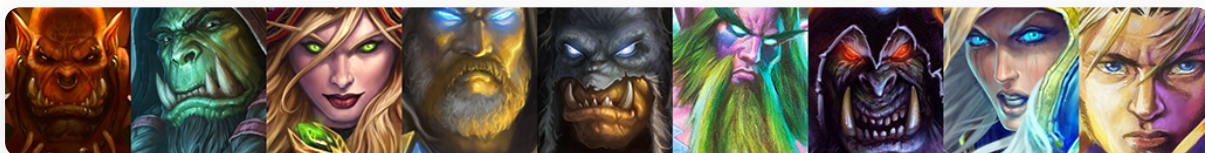
Позднее вы сможете отказаться от набора воровства в пользу других синергий и связок карт.

[к оглавлению](#)



Галакронд Разбойник выбирает разные карты при встрече с разными классами. Много зависит от их старта, ремувалов и потенциала в лейтгейме. И все же есть несколько общих правил, которыми может руководствоваться Галакронд Разбойник на стадии выбора карт:

- Всегда оставляйте **Кошку фараона**. Две нужны только с Монеткой
- **Эдвин ван Клиф** нужен всегда с Монеткой руке, а часто и без Монетки, но с **Ударом в спину** и картами за 1 ману или генераторами прихвостней. Не оставляйте Эдвина ван Клифа без карты за 0 маны в руке.
- **Удар в спину** полезен как самостоятельная угроза в темповых матч-апах, но также его всегда оставляют с **Эдвином ван Клифом**
- **Предрешенность** – полезный ранний ремувал, который можно оставлять в руке почти во всех матч-апах
- **Негодяй ЗЛА** – всегда оставляйте с Монеткой, а в темповых матч-апах и просто так
- **Хвала Галакронду!** – оставляйте с **Галакрондом Кошмарным** в руке в медленных матч-апах
- **Король воров Вихлепых** – нужен всегда в медленных матч-апах, а также в быстрых с Монеткой и хорошей рукой
- **Галакронд Кошмарный** – оставляйте всегда за исключением самых быстрых матч-апов
- **Флик Заточка** – специфичный ремувал, который полезно оставлять только с Монеткой и очень хорошей рукой
- Другие карты чаще всего нужно скидывать из стартовой руки



Воин: Кошка фараона, Удар в спину, Предрешенность, Негодяй ЗЛА, Галакронд Кошмарный, Планирующий флибустьер. С хорошей рукой — Король воров Вихлепых. С Монеткой или Ударом в спину — Эдвин ван Клиф, Агент ШРУ.

Паладин: Кошка фараона, Удар в спину, Ошеломление, Предрешенность, Планирующий флибустьер. С Монеткой или Ударом в спину — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Негодяй ЗЛА.

Охотник: Кошка фараона, Планирующий флибустьер, Удар в спину, Предрешенность, Негодяй ЗЛА, КЛНК-КЛ4К, Галакронд Кошмарный. С хорошей рукой или Монеткой — Хвала Галакронду!. С Монеткой или Ударом в спину — Эдвин ван Клиф.

Друид: Кошка фараона, Удар в спину, Предрешенность, Флик Заточка, Негодяй ЗЛА, Галакронд Кошмарный. С Монеткой или Ударом в спину — Эдвин ван Клиф, Агент ШРУ.

Разбойник: Кошка фараона, Предрешенность, Король воров Вихлепых, Галакронд Кошмарный, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Хвала Галакронду!. С Монеткой или Ударом в спину — Эдвин ван Клиф.

Шаман: Кошка фараона, Негодяй ЗЛА, Удар в спину, Предрешенность, Галакронд Кошмарный. С хорошей рукой или Монеткой — Эдвин ван Клиф.

Маг: Кошка фараона, Эдвин ван Клиф, Планирующий флибустьер, Предрешенность, Галакронд Кошмарный, Король воров Вихлепых, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Хвала Галакронду!, Кронкс Драконье Копыто, Агент ШРУ.

Жрец: Кошка фараона, Негодяй ЗЛА, Ошеломление, Галакронд Кошмарный, Предрешенность, Король воров Вихлепых. С Монеткой или Ударом в спину — Эдвин ван Клиф.

Чернокнижник: Кошка фараона, Планирующий флибустьер, Негодяй ЗЛА, Король воров Вихлепых, Галакронд Кошмарный, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Агент ШРУ, Предрешенность, Хвала Галакронду!. С Монеткой или Ударом в спину — Эдвин ван Клиф.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Галакронд Разбойник — темповая колода с большим количеством комбинаций и синергий. Часто карты в колоде хорошо работают только в комбинации друг с другом, но слабы самостоятельно. Как и другие Разбойники, этот обделен количеством защитных опций: почти нет исцеления и провокаций. Зато Разбойники традиционно сильны в борьбе за стол, темповых переворотах и взрывном уроне. Все это в достатке есть у Галакронд Разбойника.

Галакронд Кошмарный — главная движущая сила колоды, в честь которой она и названа. Карты с воззванием обеспечивают Разбойника постоянным притоком ресурсов — прихвостней. Они помогают бороться за стол, извлекать выгоду и активировать серии приемов. У Разбойника много прихвостней, а значит появляется гибкость: раскопка заклинаний и драконов помогают адаптироваться под различные ситуации.

Сам Галакронд Кошмарный — мощнейшая карта в колоде. Обычно Разбойники стараются играть ее в последней форме, в чем помогает Шаг сквозь тень — способ дважды разыграть одно существо с воззванием. Часто к 7-9 ходам Разбойник успевает разогнать Галакронда Кошмарного до максимума.

Валира получает много темпа сразу же после розыгрыша Галакронда Кошмарного: оружие 5/2 и 4 карты из колоды с обнуленной стоимостью — серьезная заявка на победу.

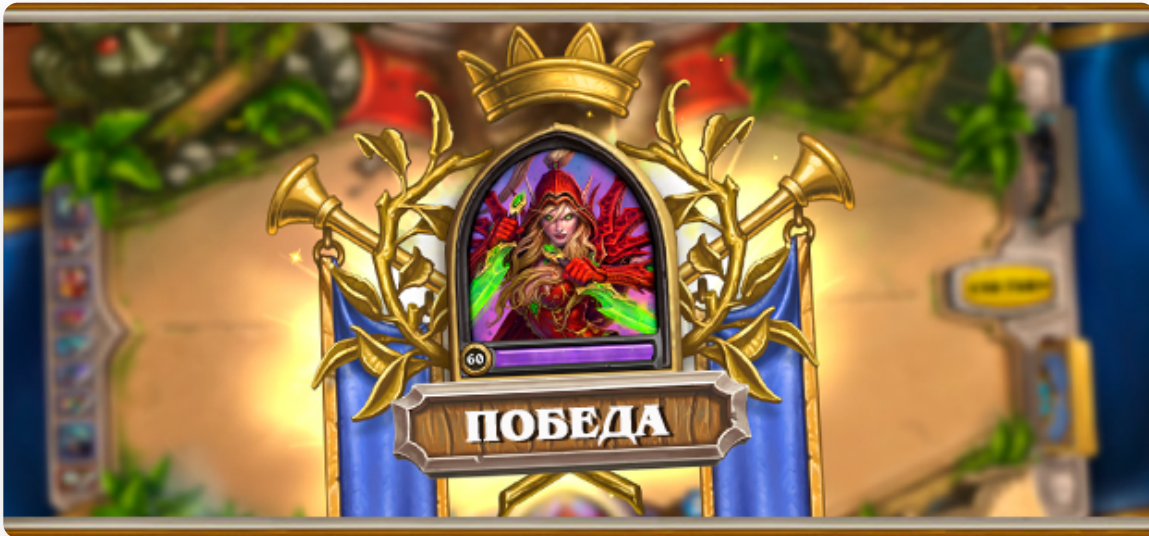
Отмеченный выше Шаг сквозь тень играет ключевую роль в колоде, но правильно играть заклинание сложно. В сборке много хороших целей — от прихвостней до Кронкса Драконье Копыто.

Помимо синергий Галакронда у Разбойника есть и другие темповые карты: Король воров Вихлепых, Флик Заточка, Эдвин ван Клиф, Ошеломление и другие. Все они помогут Валире бороться за стол.

Геймплей Галакронд Разбойника сложный и уникальный, как и у других представителей класса. У Валиры нет AoE зачисток, исцеления, провокаций или традиционной кривой маны. Каждый ход нужно принимать сложные решения, отыгрывать от ситуации, способностей противника и собственных карт в руке и колоде. Едва ли Галакронд

Разбойник подойдет для новичков, хотя это хорошая колода для тех, кто хочет научиться играть Разбойником.

[к оглавлению](#)



Способы победы

У Галакронд Разбойника нет четко выраженных способов победы, как у Квест Охотника или Холи Паладина. Вместо этого герой статьи пользуется несколькими комбинациями и синергиями, которые вместе друг с другом дают ему серьезное преимущество на столе. Чаще всего Галакронд Разбойник побеждает с помощью угроз на столе, хотя он может добить оппонента и взрывным уроном.



Просто существа на столе

Чаще всего Разбойник побеждает просто за счет нескольких мелких, средних или крупных угроз на столе, которых он успешно защищает в течение нескольких ходов. Защищать своих существ просто из-за огромного количества ремувалов — Валиру не останоят провокации противника или просто существа на вражеской половине стола.

Трудности могут возникнуть только с обыгрыванием AoE способностей, если такие есть у противника. Здесь все зависит от типа AoE зачисток, количества ресурсов в руке и игровой ситуации. Обычно у Разбойника много добора, так что он может позволить себе играть небрежнее.

Волшебная палочка [Короля воров Вихлепыха](#) и карты с Галакронда [Кошмарного](#) позволят Разбойнику занять стол большим количеством угроз, а попутно с этим и зачистить вражескую половину поля. Такие темповые перевороты — главная сила Разбойника.

Вы можете совершать темповые перевороты и другими способами, хотя они будут не столь серьезными. В этом помогают дешевые ремувалы, [Агент ШРУ](#), [Флик Заточка](#), [Кронкс Драконье Копыто](#) и другие карты.

Суть темпового переворота — убрать со стола опасные угрозы противника и при этом поставить на него своих существ. После этого эти угрозы нужно защищать ремувалами

и боевыми кличами, пока существа бьют по герою противника.



Большой Эдвин ван Клиф

Как и всегда, Разбойник может поставить шах и мат противнику с помощью большого **Эдвина ван Клифа**. Его размеры зависят от вашей руки, стадии игры и противника. Важно знать, какие ответы на **Эдвина ван Клифа** есть в колоде и руке оппонента. Если у него нет ничего (чаще всего это агро колоды), не бойтесь отдавать все ресурсы для раскочки легендарки. Также вы можете пойти ва-банк, то есть поставить огромного **Эдвина ван Клифа**, даже если в колоде противника есть 1-2 ответа. Делать это нужно не только в плохих ситуациях, но даже и в обычных: в нынешней мете не так много ответов на **Эдвина ван Клифа**, и чаще всего риск — хорошая идея.

Не обязательно играть **Эдвина ван Клифа** на 3-4 ходах, вы можете разыграть его в мид и даже лейтгейме с огромными характеристиками за 10/10. Обычно к этому времени у противника не останется ремувалов в руке: вы должны выманить их раньше на другие угрозы.

Не бойтесь инвестировать ресурсы в **Эдвина ван Клифа**, если в руке есть способы добора и генерации ресурсов: **Галакронд Кошмарный**, **Король воров Вихлепых**, **прихвостни** и т.д.



Взрывной урон из руки и оружие

Вы едва ли сможете победить противника совсем без стола, но иногда со стола нужна только минимальная поддержка, а основную часть урона нанесут рывки, боевые кличи и оружие.

Раньше основным источником взрывного урона был **Лирой Дженкинс**. Сейчас у Разбойника осталось **Потрошение**, но также есть оружие с **Галакронда Кошмарного**, **Жизнесос**, боевой клич **Кобольда-прихвостня**, боевой клич **Кронкса Драконье Копыто**. Многих наносящих урон существ можно вернуть в руку **Шагом сквозь тень**, чтобы разыграть снова в этот же ход или позднее.

Едва ли вы сможете отправить все это "в лицо" противника, часть источников урона нужно будет потратить для борьбы за стол, но урона из руки в любом случае должно хватить, тем более при поддержке существ на столе.



Массовый бафф Кронкса Драконье Копыто

Неожиданный и редкий способ победы — массовый бафф **Кронкса Драконье Копыто**. Это недооцененная опция, к которой обращаются не всегда, даже если на столе есть летальный урон.

Разбойник часто ставит на стол много мелких существ: прихвостней и простых угроз из колоды. Их массовый бафф — аналог **Дикого рева** Друида. Вы можете сыграть **Кронкса**

Драконье Копыто дважды за ход с помощью **Шага сквозь тень**, чтобы дать всем угрозам бафф +4/+4.



Необычные способы победы

У Галакронд Разбойника есть несколько специфичных способов победы, которые доступны редко, но помнить о них все равно нужно.

Флик Заточка — лучшая карта в борьбе с Холи Паладином. Берегите этот ремувал для **Ширваллы лоа-тигрицы**. Убьете ее **Флик Заточкой** — победите в партии.

Раскопки с прихвостней могут дать специфичные жадные опции, которые помогут Разбойнику переиграть по выгоде любую контроль колоду. Речь идет о **Научном шпионаже** и **Кознях Вихлепыха**. Замешивают в колоду чаще всего **Кронкса Драконье Копыто**, но можно и других существ.

Эффекты воровства и другие рандомные генераторы карт также могут дать вам необычные способы победы. Обращайте на них внимание и не думайте шаблонно.

[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты

-  **Шаг сквозь тень**

Одна из самых сильных карт в колоде, пусть и не самостоятельная. Ее можно сыграть на любое существо в колоде в зависимости от ситуации, доступных карт и противника.

В темповых матч-апах не жалко играть **Шаг сквозь тень** на **Негодяя ЗЛА**, прихвостней и другие дешевые опции. Также для исцеления здоровья можно возвращать в руку **Зиллиакса**.

В медленных матч-апах все эти опции тоже актуальны, но особенно сильны и выгодны **Король воров Вихлепых**, **Кронкс Драконье Копыто**, **Флик Заточка**.

Не бойтесь играть **Шаг сквозь тень** на существ с воззванием, если **Галакронд Кошмарный** в руке, но он еще не разогнан до последней формы.

-  **Король воров Вихлелых**



В большинстве ситуаций **Галакронд Разбойник** выбирает **Волшебную палочку**. Это темповое и мощное заклинание, которое почти всегда даст Разбойнику то, что он ищет: выгоду, темп, взрывной урон, способы защиты и т.д.

Другие сокровища выбирают редко, но все же ситуации, когда они нужны, есть:

Золотой кобольд — забудьте о том, что эта опция существует. Самая слабая опция из всех почти в любой ситуации.

Кубок Толина — если в колоде и руке осталось мало карт, но в колоде еще есть что-то полезное и мощное, например, **Кронкс Драконье Копыто**, задумайтесь о Кубке Толина. Это не темповое и медленное заклинание, которое может помочь переиграть по выгоде жадных контроль оппонентов.

Корона Зарога — можно играть как инструмент последней надежды: есть шанс раскопать **Лироя Дженкинса**, **Малигоса** или другую решающую легендарку. Выбирайте Корону Зарога, если в руке много карт и вы не хотите брать больше из колоды.

-  **Флик Заточка**

Мощное и многофункциональное существо. Как минимум это ремувал одного существа на столе, но как максимум — самостоятельный способ победы. Вы можете зачистить сразу несколько одинаковых угроз со стола: древней Друида (даже если они выглядят по-разному, **Флик Заточка** убьет всех), великанов Чернокнижника, Убедительных лазутчиков Жреца. Вы уберете все копии существ и из руки противника, и из его колоды. Старайтесь выбирать целью ключевые угрозы, вокруг которых играет колода противника.

Обратите внимание, что вы уберете из игры и союзных существ, что особенно опасно в зеркальных поединках. Старайтесь не убирать с половины противника тех существ,

которые еще есть в вашей руке или на вашей половине стола.

Если в вашей колоде есть вредные карты вроде 1/1 зверей с **Проклятого альбатроса**, можно выбрать одного из них целью Флик Заточки. Так вы уберете из своей колоды слабые "топдеки".

-  **Кронкс Драконье Копыто**



Все 4 опции с **Кронкса Драконье Копыто** сильны и востребованы в разных ситуациях. **Кронкс Драконье Копыто** особенно хорош в руках Разбойника, потому что делает все то, что не умеет этот класс. Аннигиляция — единственный мощный AoE эффект Разбойника, а **Истребление** — редкий способ восстановить здоровья. Превосходство — единственный массовый бафф, а Оживление — одна из редких провокаций.


Постарайтесь сохранить для **Кронкса Драконье Копыто** эффекты **Шага сквозь тень**, **Козней Вихлепыха**, **Духа акулы** и других.

Не играйте **Кронкса Драконье Копыто**, если **Галакронд Кошмарный** в руке. В этом случае Кронкс не сделает ничего.

-  **Галакронд Кошмарный**

Старайтесь играть в последней форме: разогнать его до нее к 7-9 ходам достаточно просто, особенно если вы потратите **Шаг сквозь тень** на существо с воззванием.

Играйте в других формах, только если совсем нет других хороших ходов.

-  **Прихвостни**



Прихвостней у Галакронд Разбойника будет много. Они сильны и самостоятельно, и как активаторы серий приемов, и как способ разогнать [Эдвина ван Клифа](#), и как активатор боевого клича [Короля воров Вихлепыха](#). Некоторых прихвостней можно возвращать в руку [Шагом сквозь тень](#).

Эфириал-прихвостень даст Разбойнику доступ к заклинаниям класса. Обратите внимание в первую очередь на те, что уже есть в колоде.



Как играть оружие

Старайтесь использовать каждый заряд оружия с умом. Многие игроки недооценивают 1/2 оружие и используют его неправильно. Если в какой-то партии вам не хватило 1-2 единиц урона до «летала», часто их можно было нанести ранее, оптимально используя силу героя Разбойника.

Чаще всего вы будете контролировать оружием стол, но не пренебрегайте и героем противника, если других целей нет. Можно тратить последний заряд оружия перед [Галакрандом Кошмарным](#), если вы разогнали его до последней стадии и вот-вот получите клинок 5/2. Старайтесь, чтобы ни один заряд базового оружия не пропал впустую.

Бить по герою противника не нужно, если на столе есть существо, с которым можно разменяться оружием, или вы не сможете разыграть силу героя в ближайшие ходы.

5/2 оружие с последней формы [Галакранда Кошмарного](#) полезно в первую очередь как источник урона по герою противника. Хотя если партия не близка к победе, а у вашего героя много здоровья, вы можете чистить стол с его помощью.

В мете редко встречаются ремувалы оружия, так что вы можете экономить его заряды, если в какой-то ход нет хорошей цели для атаки. Помните, что после розыгрыша [Галакранда](#) вы лишитесь базовой силы героя, так что 5/2 оружие — последнее оружие в игре. Не спешите тратить его на слабые угрозы или на урон по противнику с большим запасом здоровья и брони.



Общие полезные советы



Очень важно следить за колодой, потому что у вас много добора, который иногда удешевляет карты до 0 маны. Всегда нужно понимать, что именно вы хотите получить, каковы шансы на это, и стоит ли вообще улучшить Галакронда Кошмарного и играть Волшебную палочку.



Следите за местом в руке, часто его будет не хватать. Это важно, потому что сжигать карты Разбойнику не стоит, у него слишком много важного. Кстати, это еще одна причина следить за колодой – сжигать карты можно только в том случае, если в ней не осталось ничего полезного.



Важно знать, чем играют оппоненты, какие у них есть способы исцелиться, получить броню, нанести урон. Изучите популярные архетипы меты и будьте готовы к их ключевым картам.

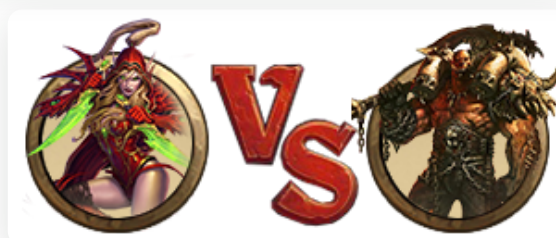


Обратите внимание на карты, которые может дать Кошка фараона. Аккуратнее с Щедрой мумией – часто это существо лучше не играть вовсе, оно может принести больше вреда, чем пользы.



- Вы можете сыграть **Предрешенность** на героя противника с 30 здоровья, если на столе нет существ, но сделать что-то надо. И все же в большинстве ситуаций стоит подождать, пока на столе появится цель для этого ремувала.
- Не бойтесь играть **Хвала Галакронду!** на вражеские цели или союзные, даже если +1 к атаке ничего не изменит. Заклинание полезно в первую очередь как генератор прихвостня, активатор серии приемов и способ воззвания. +1 к атаке – минорный эффект.
- Следите за порядком действий: старайтесь сначала делать действия, которые добирают карты или генерируют ресурсы. Новые опции в руке или на столе могут изменить планы на ход.

[К оглавлению](#)



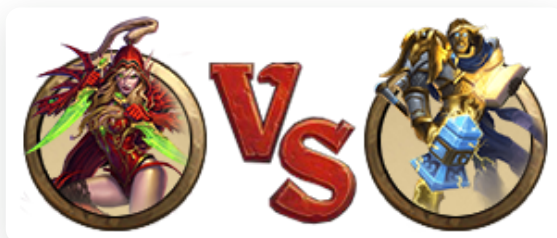
Галакронд Воин — равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Разбойника. Этот поединок лучше не затягивать, так как защитных инструментов у вас немного, а Воин нанесет много урона с помощью рывков, оружия и воззвания в долгосрочной перспективе.

Играйте темпово и генерируйте больше угроз на столе. У Воина нет ремувалов, так что со всеми существами ему нужно будет бороться с помощью натисков, оружия и других наносящих урон способностей.

Полезен ранний **Эдвин ван Клиф** — желательно поставить его до двух воззваний Воина, в этом случае он сможет ответить на него **Вестником разрушения**.

Сборок Галакронд Воинов много, какие-то могут играть в контроль стиле и брать **Потасовку**. Не забывайте об этой AoE зачистке, если все хорошо и вы серьезно впереди. Также многие Галакронд Воины берут связки с **Внутренней яростью**, рывком и **Кровавой наемницей**, которые нанесут много урона, если вы дадите Воину время для поиска комбинации.

Флик Заточка — ключевая карта в матч-апе. Берегите ее для **Вестника разрушения**.



Мех Паладин — агрессивный противник, против которого нужно играть максимально темпово. Вы будете сильнее в мид и лейтгейме, важно только дожить до этих этапов партии. Мех Паладин уязвим для большого **Эдвина ван Клифа**, **Ошеломления**, ему сложно пробиться через провокации и вообще нанести значительный урон без стола. Его максимум — **Серебряный клинок**.

Постарайтесь совершить темповый переворот с помощью **Ошеломления** — убирайте со стола угрозу под бафами, а одновременно с этим ставьте что-то самостоятельно, чтобы перехватить инициативу.

Мех Паладин будет давить в начале игры, но к 5-6 мане Разбойник сможет без проблем перехватить инициативу и захватить стол. После этого убирайте с половины противника все угрозы, постарайтесь закрыться провокатором, чтобы защититься от **Лироя Дженкинса** и **Серебряного клинка**. Но чаще всего у Паладина не будет никаких источников урона без стола, так что не бойтесь оставаться на низком здоровье и совершать выгодные размены.

Холи Паладин — главное существо в этом матч-апе — **Флик Заточка**. Берегите эту легендарку для **Ширваллы лоя-тигрицы**. Вынуждайте Утера поставить ее с помощью давления и агрессии. Помните про AoE эффекты, доступные к 5-6 ходам. До этого времени генерируйте как можно больше существ на стол. Можно сделать ставку на раннего **Эдвина ван Клифа**: Паладины редко играют **Подчинение**.



Фейс Хант — тяжелый матч-ап, но не такой плохой, как вам может показаться. Вы можете или перетерпеть урон противника с помощью провокаций и исцеления, или, что надежнее, убить Охотника раньше, чем это сделает он. Помогает **Эдвин ван Клиф** и другие ранние угрозы. Не бойтесь давать **Ошеломление** на **Лепрогномов** или любое существо без рывка.

Дракон Охотник — равный матч-ап с небольшим преимуществом Охотника. Он играет темпово и довольно агрессивно, у него есть угрозы с иммунитетом к магии и секреты. Старайтесь не попадать в Морозную ловушку дорогими существами, всегда проверяйте секреты Прихвостнями и другими мелкими угрозами. Старайтесь не терять здоровье слишком рано: в мидгейме Охотник, вероятно, уже не будет таким сильным и потеряет основных существ. Не дайте ему добить вас взрывным уроном в этот момент.

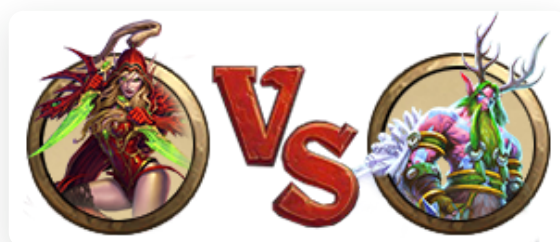
Зефрис Охотник — неплохо играет с Галакрод Разбойником, но этот матч-ап скорее равный, особенно если вы будете правильно играть вокруг ключевых ремувалов противника.

Зефрис Великий может сделать многое, но это только одна карта в колоде, так что ее тоже не всегда стоит обыгрывать. Не бойтесь раскачивать крупного **Эдвина ван Клифа**, но постарайтесь вместе с ним поставить что-то мелкое на стол, чтобы обыграть **Смертельный выстрел**, а позднее и **Дракона из Гниловья**.

Играйте темпово и не затягивайте партию: в лейтгейме Охотник наносит много урона даже без особого стола, а также легко убирает угрозы Валиры любого размера.

Квест Охотник — пока не выполнил квест, играйте агрессивно и постарайтесь захватить стол. У противника нет точечных ремувалов за исключением **Верануса**, но обыгрывать последнего не стоит.

После того, как Охотник выполнит квест, играйте крайне аккуратно: не спамьте стол мелкими угрозами и прихвостнями, по возможности убирайте каких-то существ в руку с помощью **Шага сквозь тень**, а также генерируйте провокации. Важно не умереть от комбинации **Спустить собак** + сила героя.



Токен Друзид — напряженный матч-ап, особенно если Друзид найдет хороший старт. Помогает ранний **Эдвин ван Клиф**, но Друзид вполне способен убить вас раньше, если вы будете игнорировать его стол. Ранних АоЕ способностей у вас нет, так что с каждой

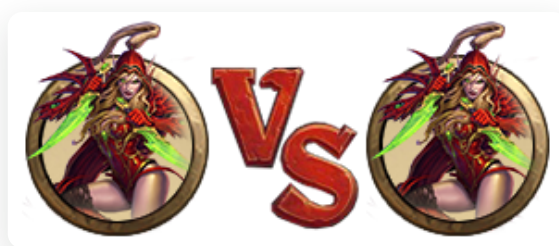
целью нужно бороться по отдельности: помогают сила героя, **Удар в спину** и **прихвостни**.

Флик Заточка сделает многое в этом поединке — выбирайте целью древней, если их много на столе. Даже если у древней разные названия и картинки, **Флик Заточка** уберет их всех.

Квест Друид — не самый простой противник, если вы рано не найдете **Эдвина ван Клифа** или другие тяжелые угрозы. Действовать нужно от стола, поскольку у Друида много исцеления и генераторов брони. Берегите **Ошеломление** для провокаторов, рискуйте и не обыгрывайте идеальный заход карт противника.

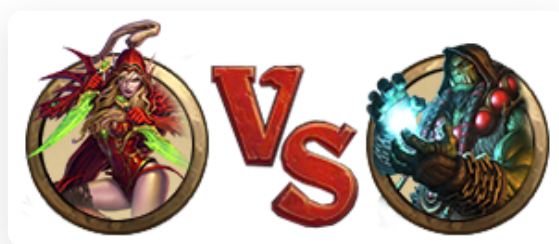
Друид на Увеличении — сложный матч-ап, потому что Друид на **Увеличении** специально собран для борьбы с Галакронд Разбойником. Победить просто можно с помощью Эдвина ван Клифа или удачного и раннего Галакронда, но если не зашли хорошие карты, поединок будет трудным.

Не жадничайте с **Ошеломлением** и другими точечными заклинаниями, потому что для них не так много вакантных целей. Зато сильна **Флик Заточка**: берегите для нее **Шаг сквозь тень**.



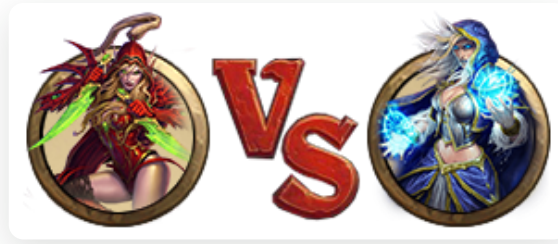
В матч-апе с **любым Разбойником** важен темп и контроль стола. Не бойтесь играть слегка позади со старта, если при этом вы не получаете слишком много урона от существ. Готовьте ход с темповым переворотом, но и ждите что-то подобное от противника: все Разбойники играют похожий набор способов борьбы за стол. Не жадничайте с **Шагом сквозь тень** и другими картами, берегите **Ошеломление** на **Эдвина ван Клифа** или даже что-то медленное с боевым кличем.

Как только на столе будет серьезное количество урона, лидирующий Разбойник сможет отказаться от контроля стола и перейти к агрессии, в надежде добить оппонента взрывным уронам. Нынче Разбойники не беззащитны: у них есть немного исцеления и провокации — они могут как помочь вам, так и остановить вашу агрессию, если вы начнете ее слишком рано и с небольшим преимуществом на столе.



Галакронд Шаман — сложно представить, какую сборку вы встретите, так как архетип переживает не лучшие времена. Встречаются как контроль варианты с AoE эффектами, так и классические сборки старых образцов.

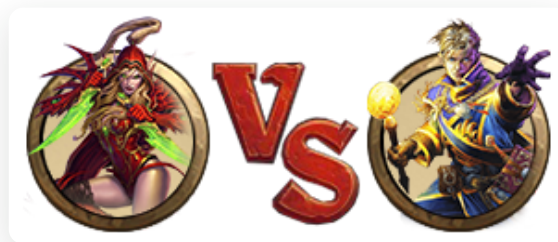
Постарайтесь не ставить все на [Эдвина ван Клифа](#), так как Шаман может остановить его парой [Земных шоков](#), [Сглазом](#) или задержать [Ледяным воззванием](#).



Рено Маг — хороший матч-ап, хотя и со своими трудностями. У Рено Мага мало ответов на [Эдвина ван Клифа](#) и вообще столы с большим количеством характеристик, пользуйтесь этим. Также противник уязвим для взрывного урона и атак оружием — они могут стать главным источником урона, а существа будут только отвлекать Мага и вынуждать его тратить ману на зачистку стола.

Как и с другими Зефрис архетипами, помните про возможности [Зефриса Великого](#): AoE зачистки, точечные ремувалы, способы закончить партию и т.д. Обыгрывайте их, только если все хорошо и вы можете себе это позволить.

Перед 10 маны Рено Мага не идите ва-банк, потому что у противника может быть [Рено Потрясающий](#). Также обыгрывайте [Реликвиоведа Рено](#) на 6 ход: на стол нужно поставить что-то липкое или угрозы с 11+ суммарного здоровья.



Жрец на воскрешении — [Ошеломление](#) и [Флик Заточка](#) — ключевые карты в этом поединке, которые помогут бороться с многочисленными провокаторами Андуина. Из-за этих ремувалов матч-ап и выгоден для вас. Берегите их и играйте своевременно: желательно с серьезным столом, чтобы тут же нанести много урона по герою противника.

Если ставите [Эдвина ван Клифа](#), позаботьтесь о том, чтобы Жрец не забрал его с помощью [Запретных слов](#) на всю ману. У Андуина будут и другие ответы на [Эдвина ван Клифа](#), так что ва-банк не нужно.

Помните про AoE зачистки Жреца и старайтесь их обыгрывать. [Всеобщую истерию](#) обыграть проще, главное не ставить таких существ, которые точно убьют друг друга. То же и с [Дыханием бесконечности](#). Другое дело — [Кара губительная](#). К 9 ходу делать ставку на стол в матч-апе рискованно, лучше полагайтесь на взрывной урон, оружие и рывки.

Если не получилось задавить Жреца на воскрешении рано, попробуйте переиграть его по выгоде в лейтгейме. Это особенно удобно в матч-апе со Жрецами без квеста, но возможно и с Квест Жрецом, если вы со старта не будете атаковать по противнику мелкими угрозами. Так вы не позволите Андуину выполнить квест и извлечь слишком много выгоды из силы героя.



Зоолок — неприятный и быстрый противник, который может быстро задавить Разбойника. Как и всегда в агро матч-апах, играйте от защиты, рассчитывайте на темповые перевороты и **Эдвина ван Клифа**. У Зоолока в мид и лейтгейме будет не так много здоровья, так что вы сможете добить его с помощью взрывного урона и рывков даже без стола.

Хэндлок — матч-ап зависит от сборки противника. Фейс Хэндлок постарается задавить вас взрывным уроном, так что ищите больше исцеления, возвращайте в руку **Зиллиакса**, **Жизнесоса** и **Кронкса Драконье Копыто**. Классические Хэндлоки будут бороться со стола, так что топовыми картами станут **Ошеломление** и **Флик Заточка**.

В матч-апе с любым Чернокнижником полезен крупный **Эдвин ван Клиф**: у класса нет хороших ответов на эту угрозу.

[к оглавлению](#)



Галакронд Разбойник — сильнейшая и популярнейшая колода ладдера. Даже потеря **Лироя Дженкинса** не сильно по нему ударила: Валира быстро нашла хорошие замены и адаптировалась к мете. Преимущество Галакронд Разбойника еще и в том, что он теряет немного карт после ротации Стандарта и сможет помогать своим поклонникам и после нового года в Hearthstone.

Им неспроста чаще играют в Легенде: Галакронд Разбойник сложный и намного более эффективный в умелых руках. Если сложный геймплей вас не пугает, а наоборот, привлекает, обратитесь к Галакронд Разбойнику и не пожалеете.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!