

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Мех Паладин — последний шанс сыграть тир-1 колодой меты. Гайд по архетипу

22.03.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Мех Паладин — тир-1 колода Натиска драконов

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Мех Паладин в мете Натиска драконов. Паладин долго находился в тени: классом почти не играли, не радовали ни его винрейт, ни разнообразие архетипов. С последним все еще скромно: Мех Паладин — единственная метовая колода Утера. Зато какая.

Это лидер меты Натиска драконов по винрейту: у Мех Паладина он самый высокий, если учитывать все ранговые промежутки. Он не боится Разбойников, без проблем расправляется с Охотниками и Друидами. А сложные поединки — только Галакронд Воин и Жрец на воскрешении, но они не так популярны, как положительные для Мех Паладина архетипы.





Обратите внимание на Мех Паладина, если вы хотите простую, дешевую и эффективную колоду. Собрать ее легко, как и играть ею: агрессивный стиль игры, быстрые партии, простые механики и синергии. Но при всем этом эффективные.

Мех Паладин особенно сияет на 5-20 рангах, где реже играют Разбойниками и Воинами, но чаще другими классами. Это идеальная колода для быстрого взятия 5 ранга, но ею можно играть вплоть до Легенды и выше.

У игроков есть последний шанс сыграть Мех Паладином в Стандарте: 7 апреля большинство карт архетипа уйдут в Вольный режим.

В гайде вы найдете классические сборки Мех Паладина, научитесь собирать собственную с учетом коллекции. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и матч-апов меты Натиска драконов.

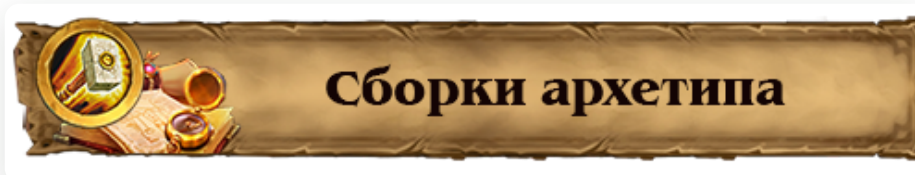
Гайд обновлен 22 марта. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Изменены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Раздел "Вопросы декбилдинга" дополнен информацией о ротации Стандарта*
-  *Добавлены описания популярных матч-апов меты в марте*

Разделы гайда:

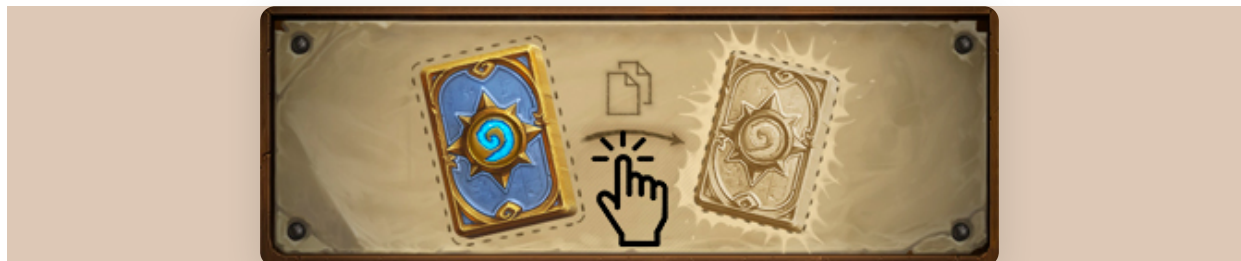
1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены и вопросы крафта*
6. *- Максимально бюджетная версия (1680 пыли)*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
 1. *- Особенности и способ победы колоды*
 2. *- Как играть ключевые карты и механики*
 3. *- Мех Паладин на разных этапах игры*
 4. *- Как играть против агро и контроля*
9. *Матч-апы*

Заключение



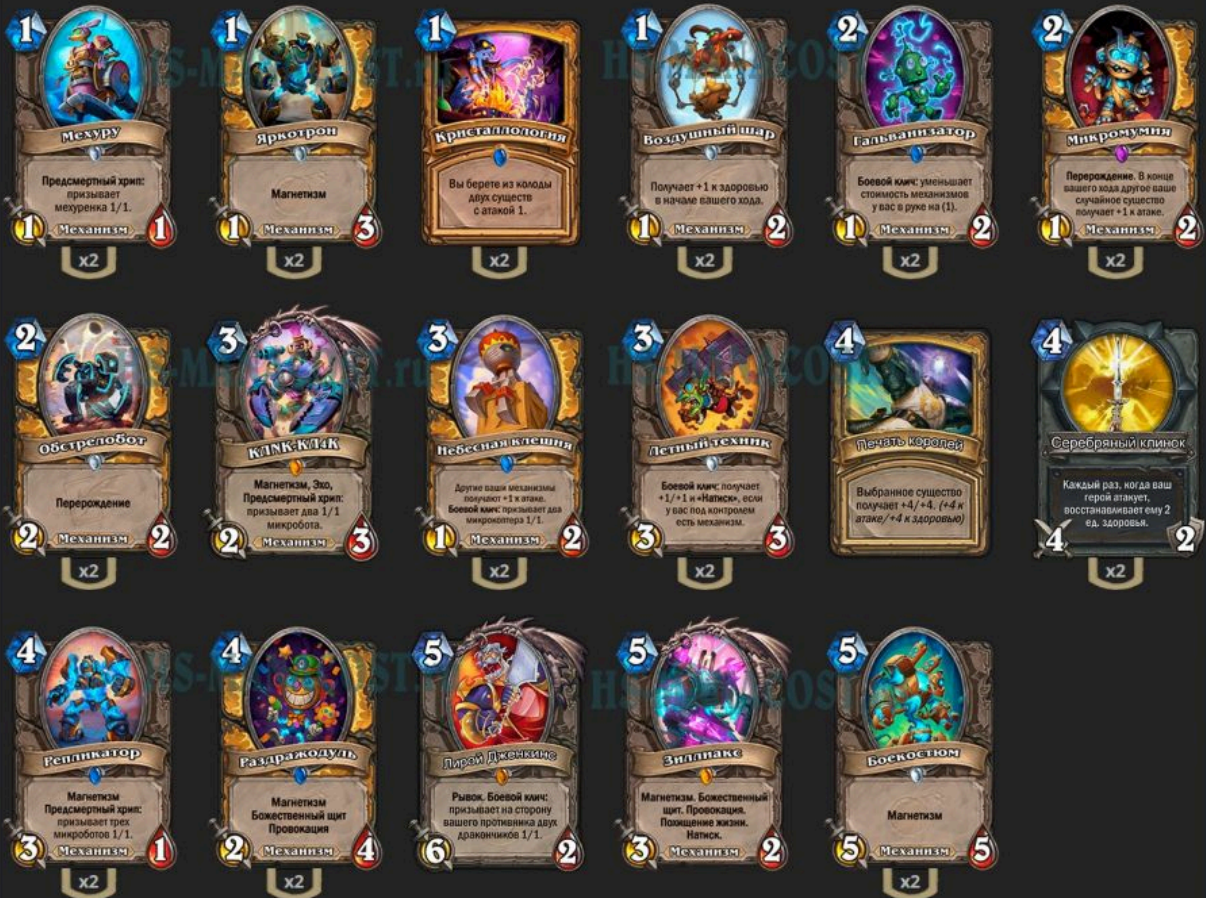
Мех Паладин был разным за последний год, нынешние версии — самые агрессивные и темповые. В них нет места тяжелым картам вроде [Легионов Кангора](#) или Тириона Фордринга — важен ранний темп, который и позволит обыграть Друидов, Охотников и даже Разбойников.

Классические сборки проще: в них только лучшие механизмы и лишь несколько топовых классовых карт вроде [Печати королей](#), [Кристаллологии](#) и [Серебряного клинка](#).



Мех Паладин от Vicious Syndicate

Мех Паладин с Обстрелоботом



Классическая версия, которую предлагают Vicious Syndicate. Здесь только темповые механизмы и некоторые другие существа, но ничего лишнего. Все карты служат одной цели — как можно быстрее занять стол, а после нанести максимум урона противнику.

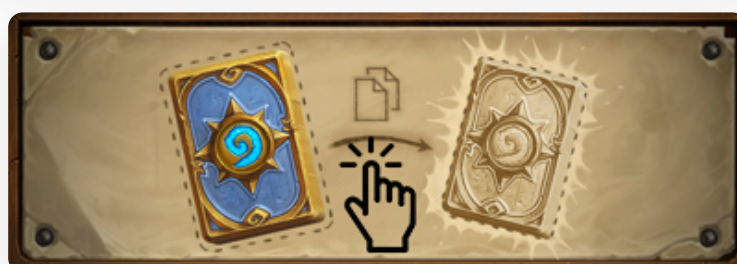
Мех Паладин от BongdaCity

Мех Паладин от BongdaCity

<p>1</p> <p>Печать мудрости Выберите существо. Когда оно атакует, вы берете карту.</p>	<p>1</p> <p>Мехуру Предсмертный крик: призывает мехуренка 1/1. Механизм</p>	<p>1</p> <p>Яркоотрон Магнетизм Механизм</p>	<p>1</p> <p>Кристаллология Вы берете из колоды лезвие существ с атакой 1. Механизм</p>	<p>1</p> <p>Волшебный шар Получает +1 к здоровью в начале каждого хода. Механизм</p>	<p>2</p> <p>Микромуния Перерождение. В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1 к атаке. Механизм</p>	<p>2</p> <p>Гальванизатор Боевой кинг: уменьшает стоимость механизмов у вас в руке на (1). Механизм</p>
<p>2</p> <p>Обстреловот Перерождение Механизм</p>	<p>3</p> <p>КЛМК/КЛМК Магнетизм. Это. Предсмертный крик: призывает два 1/1 микробота. Механизм</p>	<p>3</p> <p>Небесная вилка Другие ваши механизмы получают +1 к атаке. Боевой кинг призывает два микробота 1/1. Механизм</p>	<p>3</p> <p>Летный танк Боевой кинг: получает +1/+1 в начале, если у вас под контролем есть механизм. Механизм</p>	<p>4</p> <p>Серебряный клинок Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья. Механизм</p>	<p>4</p> <p>Печать королевы Выбранное существо получает +4/+4. (+4 к атаке/+4 к здоровью) Механизм</p>	<p>4</p> <p>Репликатор Магнетизм. Предсмертный крик: призывает трех микроботов 1/1. Механизм</p>
<p>4</p> <p>Газаражодуль Магнетизм. Боевой кинг. Провокация. Механизм</p>	<p>5</p> <p>Лирин Джекинкс Рывок. Боевой кинг: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1. Механизм</p>	<p>5</p> <p>Знапакс Магнетизм. Боевой кинг. Провокация. Пожизненное жизни. Натиск. Механизм</p>	<p>5</p> <p>Натиск в начале каждого хода Натиск. Боевой кинг: превращает ваше существо в колено этого. Механизм</p>	<p>5</p> <p>Боскостюм Магнетизм Механизм</p>		

MANACOST
kolodaheartstone.ru

6740

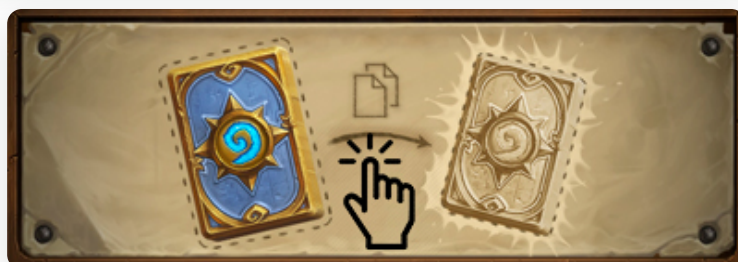


- Серебряный клинок, Микромумия
- Безликая осквернительница, Печать мудрости

В этой сборке из топ-69 Легенды появляются Безликая осквернительница и Печать мудрости. Первая карта улучшает зеркальные матч-апы и другие агро поединки, а Печать мудрости полезна преимущественно в медленных матч-апах.

Мех Паладин с Бешеным сквернокрылом

Мех Паладин с Осквернителем



- [Зиллиакс, Лирой Дженкинс](#)
- [Бешеный сквернокрыл](#)

Эта сборка отказывается от двух пятых дропов в пользу более темповых [Бешеных сквернокрылов](#). Проще всего реализовать их в медленных матч-апах, хотя можно сделать это и в темповых.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Мех Паладина обширная основа колоды, в которую попали ключевые механизмы, а также лучшие классовые инструменты для агрессивной колоды: [Серебряный клинок](#), [Печать королей](#). Никуда и без [Кристаллологии](#), которую играют все колоды Паладина без исключения.

Основа колоды Мех Паладина



Из основы могут убрать **Серебряный клинок**, **Печать королей**, **Лироя Дженкинса** и **Зиллиакса**, также можно обойтись и без **Микромумии**, если не хочется крафтить эту эпическую карту.

Все механизмы и синергии с ними встречаются во всех сборках: это главная движущая сила архетипа. Но их не так много и топовый набор известен еще с Проекта Бумного дня, поэтому разные сборки Мех Паладина незначительно отличаются друг от друга.



Печать мудрости — один из немногочисленных источников добора Мех Паладина, но совсем не необходимый. Колода вполне успешно управляется без **Печати мудрости** и какого-либо добора помимо **Кристаллологии**. К тому же **Печать мудрости** сложно реализовать выгодно, то есть взять с ее помощью больше одной карты.

Щитоненавистница — помогает в матч-апах с Друидами, другими Мех Паладинами, Жрецами на воскрешении, но делает значительно меньше в других матч-апах: с Охотником, Разбойником Токен Друидом, Квест Охотником и другими. Почти у любого

противника есть хотя бы одна провокация, но в этом случае шанс реализовать Щитоненавистницу скромн.

Взрывинатор — хороший механизм для любой сборки, в которой хватает места для дополнительного четвертого дропа. Лучше показывает себя в контроле матч-апах, но и не бесполезен в агро.

Бешеный сквернокрыл — поможет быстрее занимать стол, но только в случае, если вы уже закрепились на нем хоть какими-то угрозами или в руках есть **Серебряный клинок**.

Безликая осквернительница — полезна преимущественно для темповых матч-апов, но может мешать Мех Паладину, который планирует закрепится на столе механизмами. В последних сборках появляется все реже.

Правое дело, Авианалет и Морской великан — любопытный набор карт для гибридного Токен Мех Паладина. Возьмите эти карты, чтобы сделать колоду интереснее и улучшить темп матч-апы.

Октосари — улучшит медленные матч-апы, но едва ли пригодится в быстрых. Октосари станет единственной надежной Мех Паладина в лейтгейме.

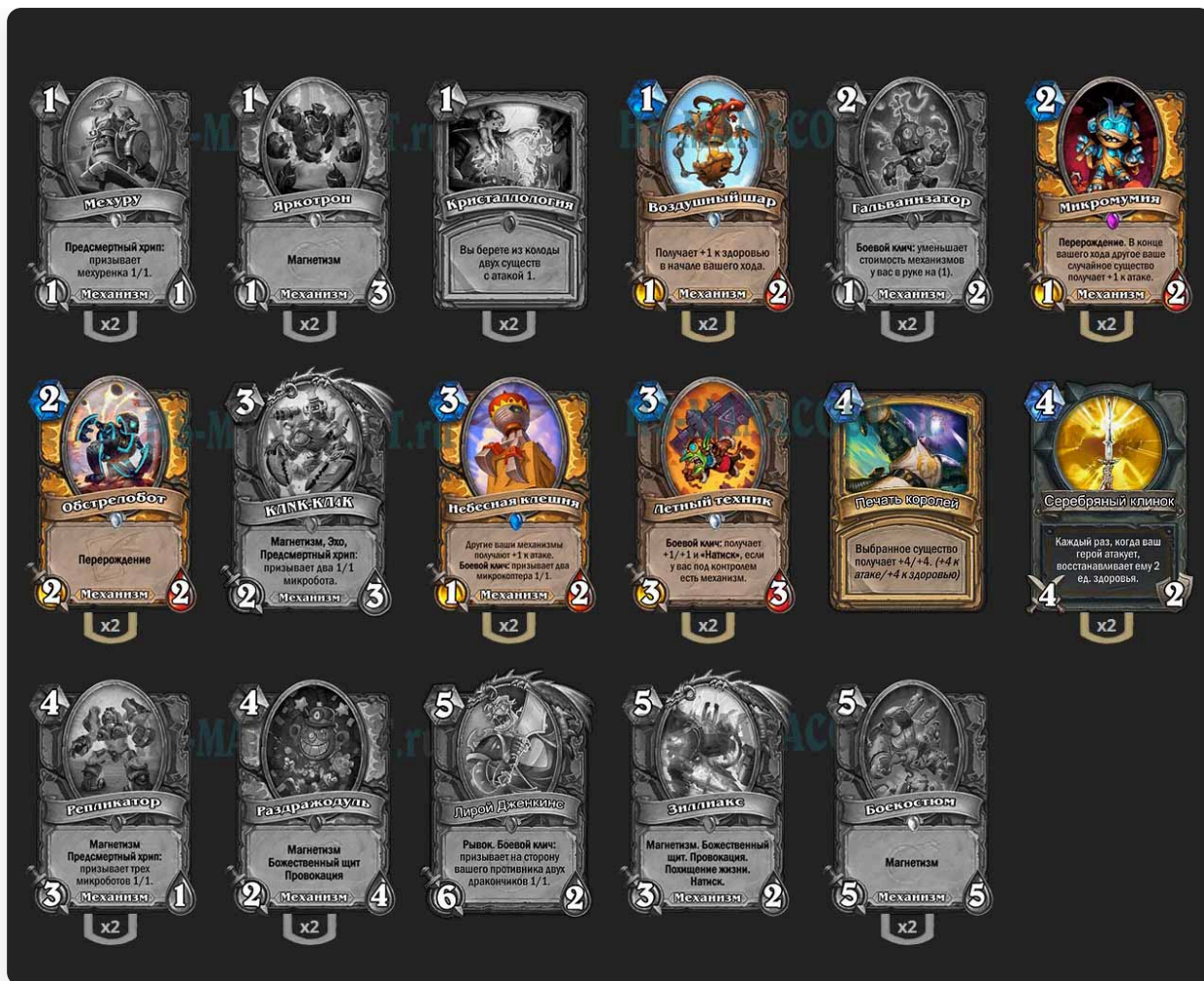
Менее популярные опциональные карты: Скейтербот, Улучшаемый рабоот, Бронзовая привратница, Меч справедливости, Освящение, Глава культа, Разрушитель чар, Безликий призыватель, Гирокоптер, Легионы Кангора.






[к оглавлению](#)



Мех Паладина просто собрать: для топовых сборок нужны только три легендарные карты, которые есть в коллекции большинства игроков. Это **Лирой Дженкинс**, **Зиллиакс** и **КЛНК-КЛ4К**. Также в топовых сборках есть одна эпическая карта **Микромумия**. Далее вы узнаете, чем можно заменить все дорогостоящие карты.

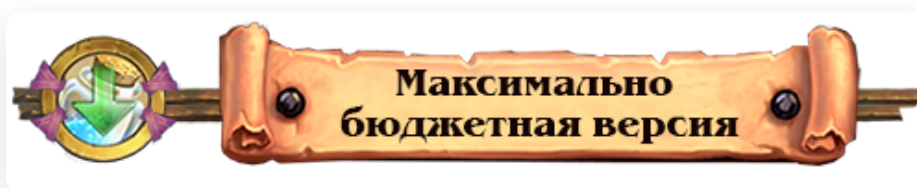
Но сначала обратите внимание на то, что Мех Паладин потеряет почти все карты после ротации Стандарта 7 апреля. Также уже 26 марта уйдет **Лирой Дженкинс**, но карту можно легко заменить, а скрафтить **Лироя Дженкинса** выгодно.



-  Лирой Дженкинс – не стоит брать другое существо с рывком, обратитесь просто к хорошему механизму из списка опциональных, например, к Взрывинатору. Также можно взять Щитоненавистницу или Разрушителя чар.
-  Зиллиакс – если нет в коллекции, возьмите вместо него Безликую осквернительницу, Взрывинатора или другую карту из списка опциональных.
-  КЛНК-КЛ4К – если нет, обратитесь к другому хорошему механизму из списка опциональных, Щитоненавистнице или другим опциям. Вместо всех названных выше легендарок можно взять набор Морской великан + Авианалет + Правое дело, если эти карты у вас есть.
-  Микромумия – Мех Паладин не станет слабее без Микромумии. Если ее нет, возьмите Взрывинатора, Щитоненавистницу или Улучшаемого рамбота.
 -  Обстрелобот – можно получить, только купив Пробуждение Галакронда. Если этого второго дропа нет, возьмите Взрывинатора – другой липкий механизм. Также можно обратиться к Печати мудрости или Безликой осквернительнице.

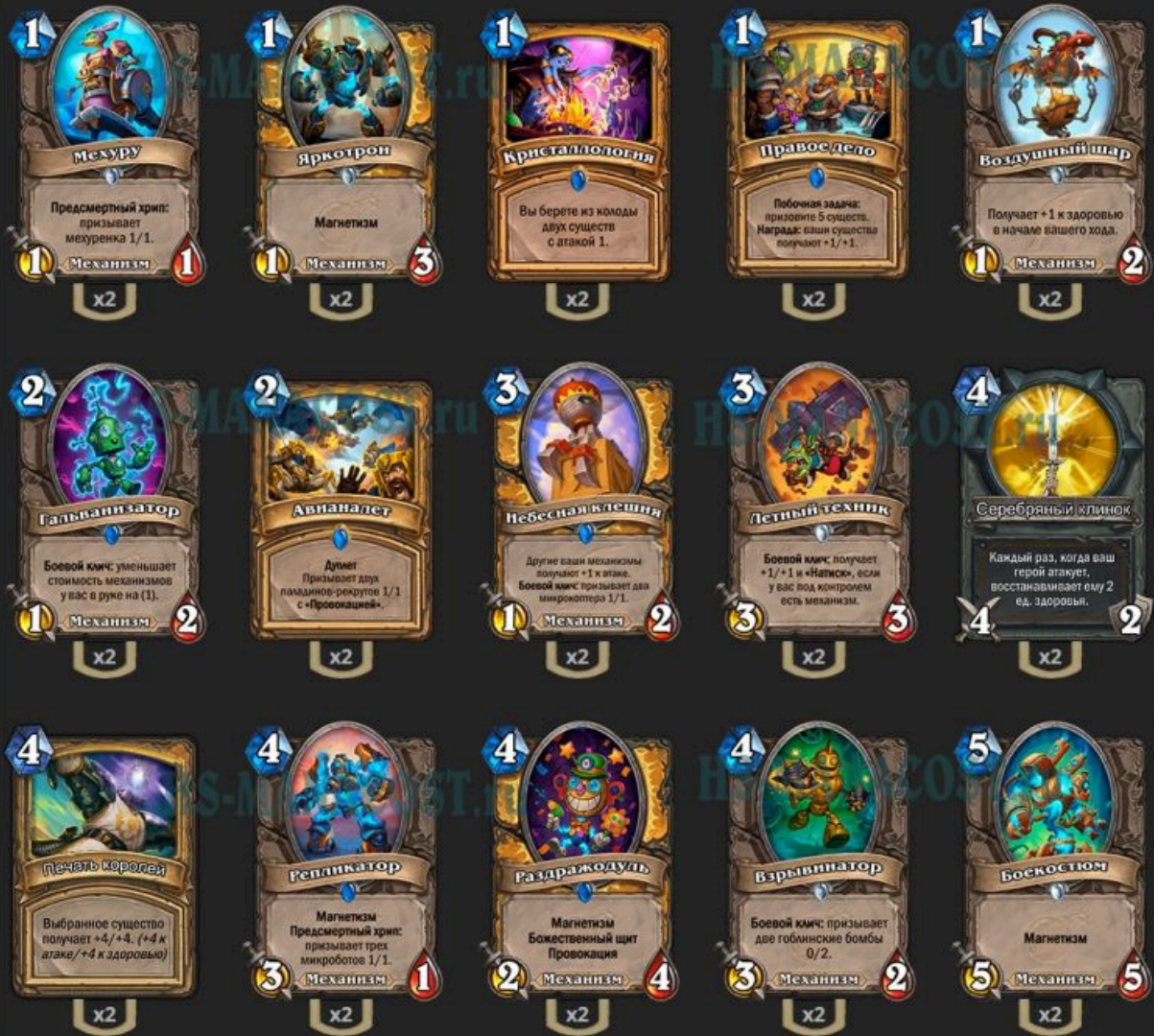
Воздержитесь от крафта Зиллиакса и КЛНК-КЛ4Ка, если их нет в коллекции и вы не планируете играть в Вольном режиме. Также не стоит крафтить все обычные и редкие механизмы, если у вас нет ни одного или большинства из них. Но можно скрафтить несколько недостающих обычных и редких существ: вы потеряете не так много пыли.

Всегда можно крафтить [Лироя Дженкинса](#), пусть он и уходит в Вольный. За его крафт вы уйдете в плюс по чародейной пыли из-за полной компенсации за карты Зала Славы. Успейте скрафтить легендарку до 26 марта.



Максимально бюджетный Мех Паладин

Максимально бюджетный Мех Паладин





В максимально бюджетной колоде нет ни одной легендарной или эпической карты, но она достаточно сильна. В идеале дополнить такую сборку [Морскими великанами](#). Но если их нет, ничего страшного.

Такая колода не так эффективна, как топовые сборки, но все же достаточно конкурентоспособна. С ней можно без проблем взять 10 и даже 5 ранг.







[к оглавлению](#)







Муллиган Мех Паладина с первого взгляда крайне простой: в колоде есть 4 карты, которые нужно оставлять всегда. Их агрессивный муллиган — уже достаточно хорошая стратегия, особенно для неопытных игроков.

Но если вы хотите играть оптимально, какие-то нюансы в муллигане возникают достаточно часто. Важно думать о хорошей кривой мане и уже на стадии выбора карт планировать 1, 2 и 3 ходы.

Далее общие правила муллигана Мех Паладина.

-  Всегда оставляйте [Кристаллологию](#). Вторую копию только с Монеткой или Гальванизатором.
-  Всегда оставляйте [Яркотрона](#): в любых условиях и любых количествах
 -  Всегда оставляйте [Гальванизатора](#). Без Монетки и [Кристаллологии](#) достаточно одного, а хотя бы с каким-то из этих заклинаний пригодится и пара.
-  Всегда оставляйте [Воздушный шар](#). Две копии нужны только с Гальванизатором.
-  Если есть хороший первый ход и Монетка, или Гальванизатор, или хорошие первые и второй ход, оставляйте [КЛНК-КЛ4Ка](#) или [Небесную клешню](#). Против некоторых классов [Небесную клешню](#) можно оставлять в любой ситуации.
-  [Мехуру](#) — неплохой первый дроп при встрече с Паладином, Разбойником, Шаманом и Чернокнижником. Его можно оставить, если нет другого первого дропа. Против других классов [Мехуру](#) лучше скидывать.

-  Оставляйте **пару первых дропов** только с Гальванизатором или в случае, если один из них – Яркотрон
 -  **Микромумию** можно оставлять всегда с Гальванизатором или с хорошей рукой и Монеткой
 -  **Летный техник** полезен с хорошей рукой только против Жреца и Мага. В остальных матч-апах его лучше скидывать из руки.
-  **Другие карты** не нужны в стартовой руке практически никогда

Далее о том, что Мех Паладин ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.



- **Воин:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор, Небесная клешня. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К.
- Паладин:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор, Мехуру, Микромумия.
- Охотник:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Небесная клешня.
- Друид:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Небесная клешня, Микромумия.
- Разбойник:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор, Небесная клешня, Мехуру. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Микромумия.
- Шаман:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор, Мехуру. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Небесная клешня.
- Маг:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор, Небесная клешня. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Летный техник, Микромумия.
- Жрец:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Летный техник, Микромумия.
- Чернокнижник:** Кристаллология, Яркотрон, Воздушный шар, Гальванизатор, Мехуру. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Небесная клешня, Зиллиакс.

Стратегия игры



Особенности и способы победы колоды

Мех Паладин — агрессивная колода, хотя не такая быстрая, как Фейс Охотник. Герой статьи способен оказывать серьезное давление и в мидгейме, пока в руке не закончатся ресурсы. Как только в руке кончаются карты, рассчитывать можно только на "топдеки" и уже поставленный стол. В колоде почти нет добора кроме [Кристаллологии](#), но и она эффективна прежде всего в начале игры: в середине и конце партии существа с 1 атакой не сделают многое.

Колода всегда играет от стола: существа станут основным источником урона, хотя есть [Серебряный клинок](#), [Лирой Дженкинс](#) и [Гоблинские бомбы со Взрывинатора](#), но это скорее бонус.

Как и другие мех архетипы, Паладин реализует липкие угрозы и механики магнетизма. Он легко цепляется на стол с первых ходов, а после делает его все сильнее с помощью баффов и магнетизма.

Это и станет основным планом на игру и победу архетипа: занять стол, а после "засноуболлить" преимущество с помощью баффов. Стратегия не новая, но эффективная в нынешней мете. Важно, что в ладдере не так много колод с немотой и ультимативными точечными ремувалами — они становятся серьезной проблемой для Мех Паладина.

Поэтому так сложен матч-ап с Разбойником, который может переиграть его по темпу в начале, а после наказать за тяжелые угрозы и баффы с помощью [Ошеломления](#). Хорошо то, что все другие популярные колоды не могут сделать то же самое: или у них нет ремувалов вовсе, или они слишком медленные или ненадежные.

[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты и механики

Летный техник

Важная карта для Мех Паладина в первую очередь в темповых матч-апах. **Летный техник** помогает рано бороться за стол и совершать выгодные размены, в чем и суть агрессивных поединков.

Условия для активации боевого клича простое для Мех Паладина: наличие любого союзного механизма на столе. В большинстве ситуаций механизм на столе будет, но если его нет, **Летного техника** все еще можно ставить. Делайте это, если нет никакого другого способа потратить 3 маны — разве что сила героя, но это слишком медленно и жадно.

Если поставили **Летного техника** с боевым кличем, старайтесь разменяться им, а другими существами атаковать по герою противника.

Кристаллология

Мощное заклинание в начале игры, пусть и не всегда темповое. Вы вернете темп, если найдете **Гальванизатора**, хотя и без него **Кристаллология** сильна.

В классической колоде 12 существ с 1 атакой, которые может достать это заклинание. В большинстве хотя бы пара из них всегда будет в колоде, так что переживать за тайминг розыгрыша **Кристаллологии** не стоит.

Но если вы хотите сыграть максимально эффективно, отследите оставшихся существ с 1 атакой в колоде. **Небесная клешня** и **Гальванизатор** могут серьезно поменять планы на ход хотя бы в вопросе порядка действий.

Существа с магнетизмом

Магнетизм — ключевая механика, вокруг которой построена колода. Самые сильные ходы Мех Паладина — те, в которые он намагничивает угрозы из руки на существ перед их атакой. Так все разыгранные характеристики сразу же воздействуют на стол, а не ждут хода для реализации, как в случае с обычными существами.

Чаще всего Паладин магнитит угрозы одну на другую, если есть такая возможность. Такие ходы хороши, если вы хотите разменяться с большой угрозой противника или нанести больше урона по герою.

Не стоит намагничивать механизмы друг на друга, если вы боитесь немоты, [Превращения](#), [Ошеломления](#), [Смертельного выстрела](#) и похожих точечных ремувалов. Чтобы обыграть эти механики, постарайтесь создать несколько средних угроз, а не одну большую. Это также может помочь в разменах с несколькими целями противника.

Важно: Если вы хотите разыграть два существа с механизмом одновременно, ставьте первым то, у которого выше характеристики. Например, сначала [Боекостюм](#), а уже после на него [Зиллиакса](#). Такой порядок поможет обыграть немоту: существо после нее останется с 5/5 характеристиками, а не 3/2.

Божественные щиты

[Раздраждоуль](#) и [Зиллиакс](#) — одни из самых сильных карт в колоде из-за баффа божественного щита. Если вы сможете баффнуть какой-то механизм этими картами и тут же разменяться с крупной угрозой противника, то получите огромное темповое преимущество — часто достаточное для победы.

Также божественные щиты помогают обыграть наносящие урон точечные и AoE ремувалы.

Мех Паладин играет агрессивно, так что редко задумывается о своем запасе здоровья. Поэтому похищение жизни [Зиллиакса](#) — не самое важное свойство этого существа, хотя в некоторых ситуациях все-таки важное и даже решающее.

Сила героя

Никак не синергирует с картами или стратегией Мех Паладина и слишком медленная для него. По возможности Утер старается не играть ее вовсе, а тратить всю ману на карты и темп.

Используйте силу героя, только если нет никакого другого способа иначе потратить 2 маны. В редких случаях Паладин-рекрут поможет обыграть [Смертельный выстрел](#), [Суперколлайдер](#) и похожие ремувалы.

Серебряный клинок

Две копии [Серебряного клинка](#) — единственное оружие, доступное Мех Паладину. Часто с помощью [Серебряного клинка](#) нужно размениваться с существами противника, открывая союзным угрозам путь "в лицо" оппонента. Но и оружием можно бить по герою, если на столе нет целей.

Не спешите потратить все заряды [Серебряного клинка](#) слишком быстро. В мете почти никто не играет ремувалы оружия, так что вы сможете реализовать оружие на максимум в течение 4-5 ходов, если партия затянется. Если нет хорошей цели для атаки, не атакуйте без второй копии [Серебряного клинка](#) в руке.

Если ситуация тяжелая, вы теряете стол и время полагаться на "топдеки", можно атаковать последним зарядом [Серебряного клинка](#) в надежде, что на следующий ход в

руке придет его вторая копия. Так вы сможете быстрее использовать оружие и закончить партию.

Монетка

У Мех Паладина нет конкретного количества маны, на которой он становится особенно силен, так что Монетку можно тратить в разное время.

В темповых матч-апах полезно сыграть ее рано, чтобы поставить дополнительное существо за 1 маны, если это позволит быстрее занять стол, а позднее совершить выгодные размены.

В медленных поединках Монетку можно потратить, чтобы раньше разыграть **Боекостюм**, **Зиллиакса** или другой мощный бафф.

В обоих случаях думайте о том, каким будет следующий ход после Монетки. Если вы разыграете **КЛНК-КЛ4Ка** на 2 маны, но на 3 маны прожмете только силу героя, преимущества вы не получите. В руке должно быть два хороших существа за 3 маны, чтобы розыгрыш Монетки на 2 маны был оправдан.

[к оглавлению](#)



Мех Паладин на разных этапах игры



В начале игры (1-3 ходы) главный приоритет Мех Паладина — занять стол мелкими угрозами. Не так важно нанести урон по герою противника, потому что его все равно немного, как сгенерировать липкий стол, от которого противник не сможет избавиться.

Если противник ставит собственные угрозы, часто есть смысл выгодно разменяться с ними с помощью минорных баффов или базовыми характеристиками существ.

Серьезный рывок в темпе вы получите с первым разыгранным третьим дропом: намагниченный **КЛНК-КЛ4К**, **Летный техник** или **Небесная клешня** с баффом нескольких мелких механизмов сделают многое и выведут Мех Паладина вперед.

На этом этапе важно играть манаэффективно, то есть тратить каждую единицу маны для генерации максимально сильного стола. Как это сделать — зависит от ситуации.

Обратите внимание на отмеченный выше пример с Монеткой.

Разменивайтесь в первую очередь с помощью оружия, [Летного техника](#) или мелкими механизмами под баффом [Небесной клешни](#). Убирайте со стола опасные угрозы оппонента, а мелкие и незначительные игнорируйте, особенно если оппонент и сам разменяется 1 к 1, а вы выгодный размен совершить не можете.



В середине игры (4-7 ходы) в бой вступают мощные баффы и магнетизм. Захваченный ранее стол станет подспорьем для них: вы сможете совершать выгодные размены, но самое главное — переходить к агрессии. Сделать это в мидгейме необходимо, пока в руке есть ресурсы для наступления, а карты Мех Паладина быстрее и сильнее, чем у противника.

К этому времени размены можно свести к минимуму: вас беспокоят только провокаторы и в редких случаях другие угрозы, которые дадут оппоненту слишком многое. Часто стоит игнорировать даже выгодные размены.



В конце игры (после 8 хода) сила Мех Паладина падает: в руке кончаются ресурсы, а карты за 1-5 маны уже не делают что-то слишком темповое и сильное.

Если партия затянулась до этого момента, переходите к максимальной агрессии: абсолютно все ресурсы нужно тратить для того, чтобы нанести урон по герою противника.

Не бойтесь рисковать и не обыгрывать мощные ходы противника: вы уже не победите, если оппонент найдет хорошие карты, так что попросту надейтесь на то, что они ему не зашли.

И наоборот: рассчитывайте на собственные "топдеки": [Лироя Дженкинса](#), [Боекостюма](#), [Серебряного клинка](#) и т.д.

План на игру изменится, если вы играете сборкой с [Октосари](#) и добрали 8 карт из колоды к 7-9 ходам. В этом случае играть можно медленнее и жаднее, продолжать давление дольше. Но даже в такой ситуации Мех Паладину будет сложно тягаться в лейтгейме с более жадными колодами, так что агрессивная и рискованная игра — хорошая идея.

[к оглавлению](#)



Как играть против агро и контроля

Мех Паладин в любых матч-апах должен действовать первым номером, но достичь этого можно разными целями в разных поединках.

В **агро матч-апах** важны размены не только в начале игры, но отчасти и в середине. Если противник также играет от стола, как и вы, выгодные размены станут главным приоритетом почти до самого конца партии. Вы сможете переключиться на "лицо" оппонента только в случае, если наберете критическую массу на столе: достаточную, чтобы убить противника за 1-2 хода, несмотря на все его действия.

Агро противники также быстро тратят ресурсы в руке, как и Мех Паладин, поэтому их можно переиграть по выгоде с помощью мидрейндж угроз Утера.

Но важно понимать возможности противника. Вы не переиграете по выгоде Разбойника, Зоолока или Мурлок Паладина, в этих матч-апах нужно переходить к агрессии раньше, а размены оставить только для начального этапа игры.

Если агро противник переиграл Мех Паладина по темпу, вернуться в игру сложно. Вы можете рассчитывать на крупную провокацию или липкие угрозы, но чаще всего этого не хватит. Не допускайте просадки по темпу изначально, а если это случилось — играйте максимально рискованно и авантюрно. Рассчитывайте, что в руке противника только плохие карты, а если там что-то хорошее — начинайте следующий поединок.

В **контроль матч-апах** Мех Паладин сможет играть первым номером, но у него появятся другие заботы: ремувалы противника. Все ремувалы метовых колод нужно знать и ожидать их, но не всегда обыгрывать.

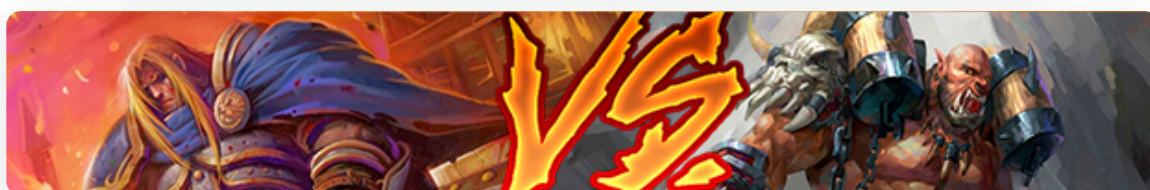
Как и всегда, оценивайте ваши шансы в поединке. Если все хорошо, можно обыграть AoE зачистки с помощью божественных щитов, баффов здоровья. Но если партия затягивается, нет смысла всегда играть надежно. Жрец всегда победит вас, если доживет до **Кары губельной**, а вы не сможете закончить сразу после с помощью **Лироя Дженкинса** и **Серебряного клинка**. Поэтому обыгрывать **Кару губельную** не имеет смысла.

Вы можете обыгрывать AoE или точечные ремувалы с помощью манипуляций с существами. Или защищать их божественными щитами, поставить липкие угрозы, или,

наоборот, распределять характеристики между несколькими целями. Но редко стоит обыгрывать AoE, не выставляя максимум характеристик на стол. Мех Паладин слишком агрессивный и темповый, так что в большинстве ситуаций надежнее рискнуть в надежде, что оппонент не нашел ультимативный ремувал, чем пытаться играть вокруг него и затягивать партию.

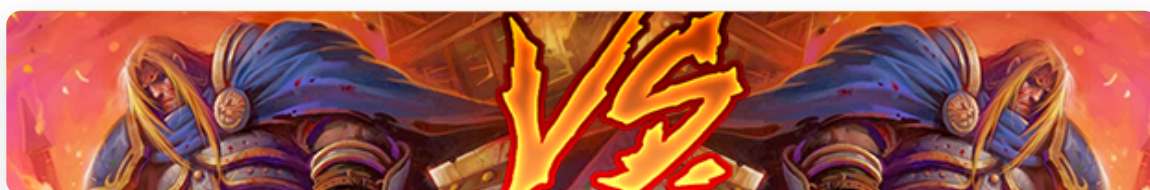
Из следующего раздела вы узнаете, какие конкретные опасные ремувалы есть у метовых колод и как Мех Паладин должен играть вокруг них.

[к оглавлению](#)

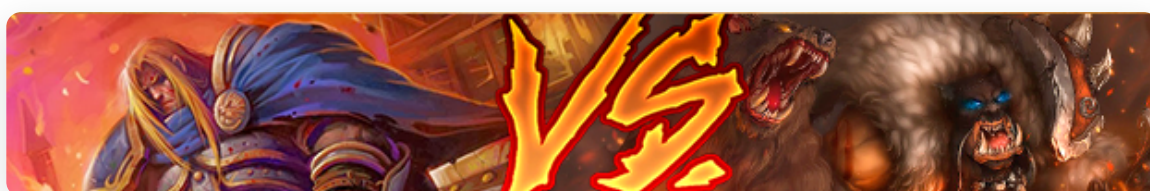


Галакронд Воин — тяжелый матч-ап, в котором нужно обыгрывать AoE эффекты и рано цепляться за стол.

У Воина много наносящих урон ремувалов, с которыми вы ничего не сможете поделаться: карты с натиском, атаки героем и AoE зачистки. Оставляйте размены Гаррошу, а сами атакуйте по герою противника в надежде быстрее продавить его. Разменяться можно только с **Погонщицей взрыв-ботов**, если Гаррош разыграл ее на 2-4 мана и на вашей половине есть цели с 1-2 атаки. Также можно размениваться оружием и только что выставленным **Летным техником**. Лучше всего убирать со стола Воина поврежденных существ, чтобы тот не реализовал **Боевую ярость** и **Кровавую наемницу**.



Зеркальный матч-ап полностью зависит от выгодных разменов. Забудьте об агрессии, особенно если в колоде нет **Щитоненавистницы**. Задача — переиграть противника по ресурсам, для чего и необходимы выгодные размены. Убирайте со стола все разыгранные противником механизмы, включая **Гоблинские бомбы** и **1/1 Микроботов**. Не позволяйте оппоненту реализовать баффы магнетизма и **Печать королей**.



Дракон Охотник — хороший матч-ап, потому что Мех Паладин намного быстрее и темповее. Важно правильно обыграть секреты оппонента: ожидайте **Взрывную ловушку**, **Змеиную ловушку** и **Морозную ловушку**. Если Охотник достал один случайный секрет из колоды с помощью **Фазового хищника**, постарайтесь не активировать **Змеиную ловушку**, то есть не бейте по существам. Только если на столе много токенов и все умирают от **Взрывной ловушки**, есть смысл сначала разменяться. **Морозная ловушка** встречается реже: важно не подставить под нее самую крупную угрозу.

Играйте вокруг **Дракона из Гниловья**: на столе к 5 ходу должно быть несколько существ. Лучше не делать ставку на одну крупную угрозу, а распределять баффы между несколькими целями.

Зефрис Охотник — медленный для Мех Паладина, хотя и самый опасный противник среди Охотников. Важно всегда играть вокруг **Смертельного выстрела** и **Дракона из Гниловья**. Не концентрируйте все баффы на одной цели, старайтесь распределить их по нескольким средним угрозам. Если все же есть одно крупное существо, спрячьте за провокатором несколько мелких угроз: в этом поможет и базовая сила героя.

Зефрис Великий доставит много проблем, особенно если партия затянется. Вы ничего не сделаете с **Немотой**, **Сглазом**, **Кольцом льда**, **Словом Тьмы: Смерть** или **Массовым рассеиванием**.

Единственная возможность обыграть **Зефриса Великого** — играть максимально агрессивно и темпово. Так будет меньше шансов, что Рексар найдет ключевую карту, а также что у него хватит маны, чтобы разыграть нужный ремувал.

Охотник может доставить проблемы из-за **Верануса**, но отыгрывать от этой карты не стоит. В некоторых партиях вы проиграете из-за **Верануса** — с этим нужно смириться.

Квест Охотник — хороший матч-ап, если действовать агрессивно и темпово. Оставьте любые размены Охотнику: на его столе нет ничего опасного кроме характеристик, а вам нужно спешить закончить партию до 7-8 ходов. Вы все еще можете размениваться оружием и натиском, если это спасет ключевую угрозу.

Как и в случае с **Зефрис Охотником**, вы можете проиграть **Веранусу**, если Рексар успеет его разыграть под стол с мелкими угрозами. Сделать ничего по этому поводу вы не сможете, но внимательно следите за поведением оппонента. Если он неоправданно бережет заряды **Пустынного копья**, в руке может быть **Веранус**.

Фейс Охотник — самый простой из всех Охотников. В этом матч-апе стиль игры совсем другой: вы можете играть от защиты со старта, размениваясь с мелкими угрозами противника. Как только надежно спрятались за провокацией, переходите в наступление. **Зиллиакс** поставит точку в матч-апе, но победить можно и без него: чаще всего Мех Паладин убивает Охотника быстрее, даже если Утер не закроется "таунтами", хотя сделать это желательно.



Друид на Увеличении — очень простой поединок для Паладина по простой причине: он быстрее Друида. Матч-ап простой с обеих сторон и решается просто: кто раньше поставит больше характеристик и успеет продавить, тот и победит. Чаще всего Паладин успеваает поставить так много на стол, что первые тяжелые провокаторы уже не спасают Малфуриона.

У Друида нет хорошего четвертого хода против Паладина за исключением **Размаха**. Не позволяйте противнику реализовать этот AoE эффект в самый удобный момент на 4 маны. Уязвима для **Размаха** **Небесная клешня**: старайтесь поставить ее или перед 3 ходом Друида или на 5-6 маны оппонента, но не на 4.

Токен Друид — агрессивный матч-ап, в котором нужно сосредоточиться на контроле стола вплоть до мидгейма. Переходите к агрессии на 4-6 маны, но не всеми существами, а только ключевым под бафами с большим количеством атаки. Вспомогательными угрозами, оружием и натисками все еще можно размениваться если не со всеми угрозами Друида, то с большинством. Не затягивайте партию: к 8-10 ходам Друид может переиграть вас по выгоде.

Квест Друид — как и Друида на **Увеличении**, Квест Друида нужно продавить до того, как он достигнет пика силы. Действуйте агрессивно, пока Малфурион выполняет квест. Можете подставить **Небесную клешню** под **Размах** на 4 маны, потому что это отдалит Друида от выполнения квеста.

Если противник терпит и планирует выполнить ход к 5 маны, ожидайте **Звездопад** или **Оазисного волноплеска**. К этому времени Мех Паладин часто способен сгенерировать стол, который переживет эти карты. Серьезно помогают баффы божественного щита



Галакронд Разбойник и **Зефрис Разбойник** — трудный поединок, хотя и не безнадежный. В начале игры Валира будет мешать вам закрепиться на столе, вы можете ответить на это только спамом мелких угроз с большим количестве. Не всегда нужно намагничивать **Яркотрона** и другие угрозы друг на друга: это плохо еще и из-за **Ошеломления**.

Если вы проверили руку Разбойника на **Ошеломление**, действуйте смелее: реализуйте баффы магнетизма и **Печать королей**. Не бойтесь рисковать, потому что Разбойника с парой **Ошеломлений**, а потом и Флик Заточкой не победить.

Размениваться в этом матч-апе можно, но в меру: мелкими угрозами и натиском. Основными угрозами лучше бить по герою противника.

Старайтесь действовать первым номером и проявлять агрессию, пусть она и приведет в итоге к потере стола. Будьте готовы к тому, что последние единицы урона по герою противника нужно будет наносить оружием и **Лироем Дженкинсом**: Валира уязвима к этому.



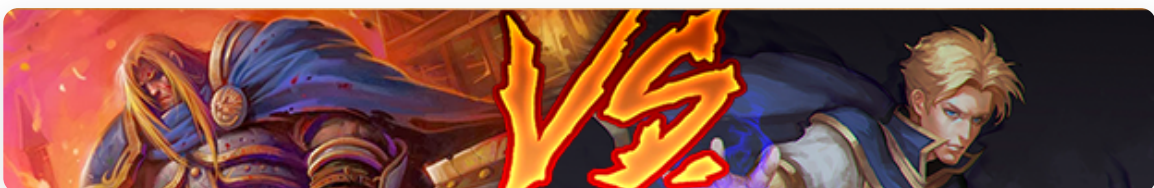
Галакронд Шаман — слабый и медленный, не должен доставить серьезных проблем. Действуйте агрессивно, но помните про **Земной шок** и **Сглаз**. Эти карты могут наказать вас, но обыгрывать их стоит только в случае, если все хорошо. Если же битва равная или вы отстаете, играйте так, как будто этих карт нет. Их действительно может не быть в сборке оппонента, особенно если он играет с квестом.



Рено Маг — ваша задача действовать максимально агрессивно в самом начале партии, пока Маг копит ману и ищет ключевые карты. Не беспокойтесь о **Вестнике рока** и эффектах заморозки, но уделите внимание **Зефрису Великому** (раскопка **Немоты**) и **Воле призывателя**. Лучше разбить характеристики между несколькими средними угрозами, а не баффать одну огромную цель. Так вы обыграете и **Морозный луч**.

К 6 ходу может выйти **Реликвиевед Рено**: следите, сохранил ли Маг с муллигана какую-то карту до этого времени. Постарайтесь поставить больше здоровья на стол, чтобы эта легендарка не зачистила стол полностью. Также будут полезны липкие механизмы, которые после смерти призовут других механизмов. Так **Реликвиевед Рено** не сможет зачистить весь стол. Зато **Рено Потрясающий** уберет со стола все, не активируя предсмертных хрипов.

Планируйте закончить партию к 6-8 ходам, долго наступать вы не сможете.



Жрец на воскрешении — сложный матч-ап из-за многочисленных защитных инструментов противника. Играйте максимально агрессивно и не обыгрывайте **Массовое рассеивание** и **Всеобщую истерию** — вы не можете себе этого позволить.

Если партия затягивается до 9 хода и **Кары губельной**, ваша единственная надежда — **Серебряный клинок** + **Лирой Дженкинс**. Если они не закончат партию, ее закончит уже сам Жрец.

У Жреца также есть и точечные зачистки. Проблема в том, что вместе с AoE ремувалами Жрец способен "законтрить" любой ранний стол Паладина: как бы вы не распределили на нем характеристики.

Поскольку Паладин не может обыграть все, нет смысла обыгрывать и что-то конкретное: ставьте угрозы так, как удобнее всего для ваших руки и существ. Постарайтесь

подставиться под один ремувал, а не под все сразу. После остается только надеяться, что у Жреца будет тот ремувал, который не подойдет в этой ситуации.

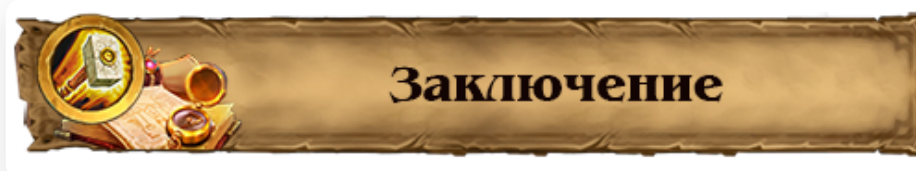


Хэндлок — непростой соперник, хотя матч-ап совсем не безнадежный. Обыграть его зачистки намного проще: даже **Кару огненную** можно "законтрить" липкими угрозами под **Репликатором** и другими. Что уж говорить о **Безумном драконе Пустоты**. Все усложнится с **Лордом Годфри**, но его обыграть очень сложно, да и к этому времени вы должны готовиться к завершению партии.

Постарайтесь сберечь **Серебряный клинок** и **Лироя Дженкинса** для финальной атаки по герою, если **Чернокнижник** все-таки избавится от вашего стола.

Зоолок — вы не сможете переиграть Зоолока по выгоде, но по темпу в мидгейме — вполне посильная задача, хотя получается на всегда. С начала игры боритесь за стол и совершайте выгодные размены. Продолжайте делать это до 4-6 ходов, когда почувствуете, что стали достаточно сильными для финальной атаки. Зоолок не сможет поставить слишком много на стол сразу же за исключением **Морских великанов**. Пользуйтесь медлительностью противника и старайтесь быстрее закончить партию.

[к оглавлению](#)



Мех Паладин — простая, дешевая, но эффективная метовая колода с высоким винрейтом. Успейте поиграть Мех Паладином и взять высокие ранги до ротации Стандарта 7 апреля. После нее архетип будет доступен только в Вольном.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!