

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(11.4) Обновленный Нечетный Разбойник. Гайд по колодам Ведьминоного леса

23.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

(11.4) Обновленный Нечетный Разбойник. Гайд по колодам Ведьминоного леса

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Сегодня вашему вниманию представляется гайд по колоде Нечетного Разбойника – одного из тех архетипов, что великолепно показывают себя в мете Ведьминоного леса.

Архетип со стопроцентной уверенностью может относить себя к разряду агро колод, поэтому он прекрасно подойдет любителям быстрых побед и легкого продвижения по ладдеру.








Еще один его плюс в том, что он очень дешев: вам не нужно создавать много легендарных карт, чтобы собрать достойную сборку. А те «легендарки», которые все же присутствуют в составе архетипа, довольно популярны в нынешней мете и

используются также другими классами, поэтому вреда от них в вашей коллекции точно не будет.

Наконец, Нечетный Разбойник не так сложен в освоении, не требует каких-то незаурядных навыков от игрока и не заставит вас думать до фита каждый ход. Хотя, конечно, совсем уж бездумным назвать Нечетного Разбойника нельзя: вам важно понимать специфику матч-апов и постоянно выбирать между разменами и агрессивными действиями, что оказывается не так уж и просто. Данный гайд поможет вам разобраться в данных вопросах, как и во многих других.

Вы, как и всегда, узнаете обо всех важных элементах геймплея рассматриваемого архетипа, начиная от основных сборок и вопросов декбилдинга, заканчивая тонкостями муллигана и конкретных матч-апов. Все это и многое другое ищите в следующих разделах статьи.

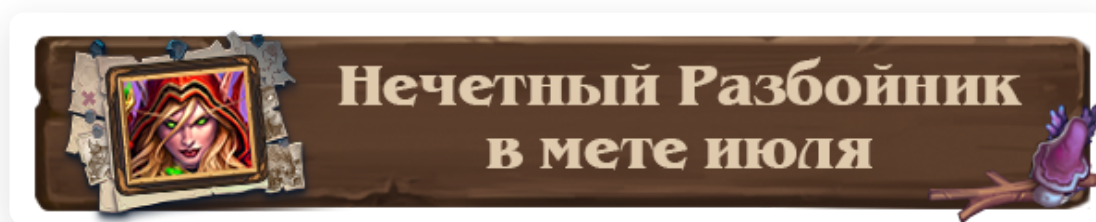
Вы уже могли читать гайд по колоде Нечетного Разбойника, перед вами **обновленная версия, актуальная для патча 11.4** и июльского рейтингового сезона 2018 года. Далее вы найдете полный список изменений гайда:

-  *Переработано вступление.*
-  *Добавлен раздел "Нечетный Разбойник в мете июля"*
 -  *Убраны неактуальные сборки Нечетного Разбойника, добавлены новые колоды и описания к ним.*
-  *Добавлены новые технические карты, убраны некоторые старые и изменены описания к ним.*
-  *Изменены нужные в стартовую руку карты против каждого класса.*
-  *Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе.*
-  *Внесены минорные изменения и исправления ошибок в статье в целом.*

Разделы гайда:

-  *Нечетный Разбойник в мете июля*
 -  *Сборки архетипа*
 -  *Основные карты*
 -  *Опциональные и технические карты*
 -  *Замены карт*
 -  *- Максимально бюджетная колода*
-  *Муллиган*
 -  *Стратегия игры*
 -  *- Специфика быстрых матч-апов*

- - Специфика медленных матч-апов
- Как именно обыгрывать AoE эффекты?
- - Как использовать силу героя?
- - О сериях приемов
- - Общие советы
- Карты со случайным эффектом
 - Матч-апы
 - Как играть против Нечетного Разбойника?
 - Заключение



- Майские нерфы карт напрямую не повлияли на Нечетного Разбойника: ни одна карта в его колоде не была изменена, что уже можно назвать хорошей предпосылкой для увеличения популярности и усиления архетипа в целом.

Но, пожалуй, самая важная перемена для героя сегодняшней статьи — уход из меты Четного Паладина, матч-ап с которым для Валиры был катастрофически неблагоприятным. Конечно, приятно и ослабление других популярных архетипов: Куболока, Контроль Чернокнижника, Биг Спелл Друида.

Нечетный Разбойник уже с первых дней после выхода обновления с нерфами стал невероятно популярным, но все же со временем он стал уступать другим агро колодам и своему конкуренту внутри класса — Миракл Разбойнику. Несмотря на все это, сам Нечетный Разбойник остается значительной силой в ладдере и одной из сильнейших агро колод нынешней меты.

Интересны результаты Нечетного Разбойника в противостояниях с другими метовыми архетипами. Герой сегодняшней статьи разбивает в пух и прах Таунт Друида, Куболока и Четного Чернокнижника, своего визави внутри класса Миракл Разбойника, Четного Шамана, Темпо Мага и Зоолока. Нельзя назвать плохим и противостояние с набирающим популярность Куб Охотником. Тяжело Валире в поединках с Нечетным Паладином, Биг Спелл Магом, Малигос Друидом, а также со Спелл Охотником и Квест Воином.

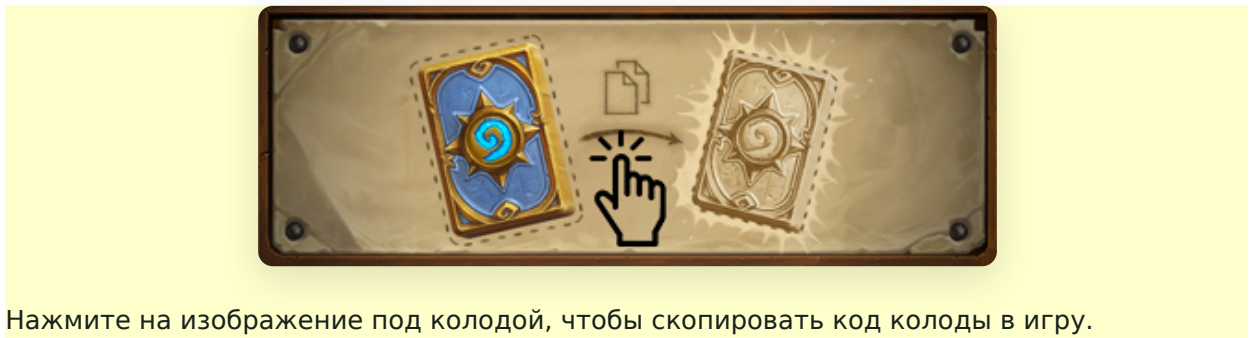
- Часто игроки предпочитают Нечетного Разбойника просто потому, что матчи с ним быстрые, так что при должном умении можно быстро достичь заветных рангов, поймав серию побед.

Сборки архетипа

Сборки Нечетного Разбойника не отличаются разнообразием, поэтому вариаций довольно мало. Это связано с картой [Баку Пожирательница Луны](#), которая лишает архетип некоторых сильных опций за два, четыре, шесть и восемь кристаллов маны. Из нечетных карт остается не так уж и много вариантов, чтобы собрать что-то принципиально новое и необычное, хотя какие-то полезные карты все-таки есть.

В данном разделе на ваш суд будут представлены сильнейшие и популярнейшие колоды архетипа.

Главный выбор для большинства Нечетных Разбойников — третьи дропы. Вы можете найти версии со [Смоляными стражами](#), [Королем Муклой](#), [Эдвином ван Клифом](#), [Потрошителем Бездны](#), [Соней Тенепляс](#), [Всадником на волке](#) и многими другими существами за эту стоимость. Какое существо лучше — пока что нельзя с уверенностью сказать.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Нечетный Разбойник с [Потрошителем Бездны](#)



















Нечетный Разбойник с Потрошителем Бездны




В настоящий момент именно эта версия колоды считается сильнейшей: в ней есть популярнейший нынче Потрошитель Бездны, а также Эдвин ван Клиф. Уже "дефолтом" стали Капитан Зелениямс и другие карты в сборке.


Нечетный Разбойник от Disdai


Нечетный Разбойник от Disdai

 <p>Получает Рыбок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>1/2</p> <p>Pirate</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете в руку элементалю 1/2.</p> <p>1/2</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: замораживает променяка.</p> <p>2/1</p> <p>Элементаль</p>	 <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит</p> <p>x2</p>	 <p>Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p> <p>x2</p>
 <p>Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Адаптируется после того, как атакует героя.</p> <p>3/3</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: накладывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>2/1</p> <p>Wildiety</p>	 <p>Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту (класс променяка).</p> <p>3/3</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клещ: ваше оружие получает +1/+1</p> <p>5/4</p> <p>Pirate</p>	 <p>Боевой клещ: находясь на обе стороны существа получает +2/+2.</p> <p>2/2</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода другое ваше Случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5/5</p> <p>Дракон</p>	 <p>Рыбок. Боевой клещ: призывает на сторону вашего променяка духа дракончиков 1/1</p> <p>6/2</p>	 <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>3/4</p> <p>x2</p>	 <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уменьшает силу героя.</p> <p>7/8</p> <p>Зверь</p>



kolodaearthstone.ru



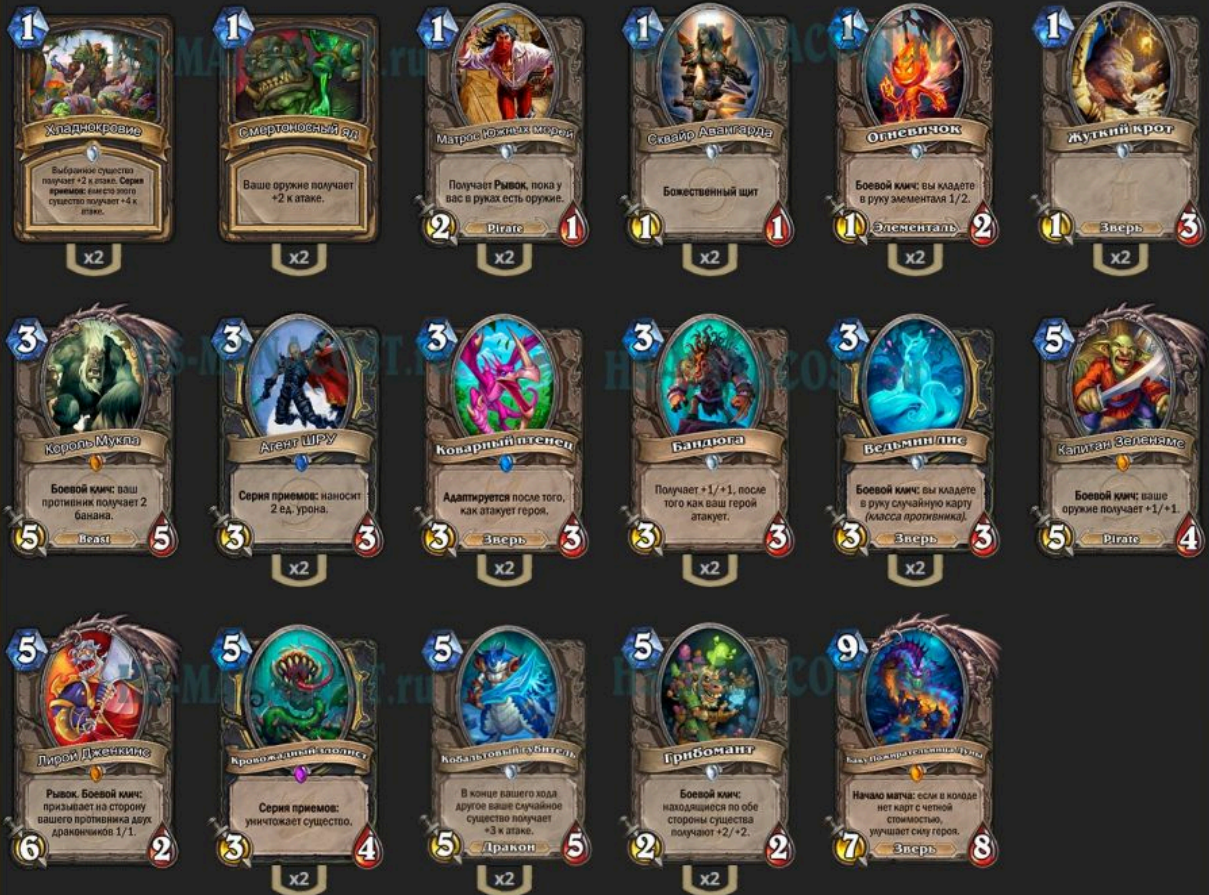




Близкая к классике версия архетипа, отказывающаяся от [Потрошителей Бездны](#) и некоторых других опций в пользу [Коварного птенца](#), [Железноклюва](#) и [Ледникового осколка](#).

Нечетный Разбойник с Королем Муклой














Нечетный Разбойник с Муклой



Король Мукла — недооцененный третий дроп в колодах Нечетного Разбойника, который показывает отличные результаты во всех медленных поединках, однако слаб он против любой агро колоды. Если вы не встречаете много быстрых противников и у вас есть эта карта в коллекции, обратитесь к **Королю Мукле**, он вас не подведет.

Нечетный Разбойник от Raperinija

Нечетный Разбойник от Raperinija

 <p>Получает Рынок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>2 Pirate 1</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>1 Элементаль 2</p> <p>x2</p>	 <p>1 Зверь 3</p> <p>x2</p>	 <p>Божественный щит</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Выбранный существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>1</p> <p>x2</p>
 <p>После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ.</p> <p>3 Демон 3</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Адаптируется после того, как атакует героя.</p> <p>3 Зверь 3</p> <p>x2</p>	 <p>Получает +1/+1, после того как ваш герой атакует.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>3 Зверь 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: находясь на обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5 Дракон 5</p> <p>x2</p>	 <p>Рынок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уничтожает силу героя.</p> <p>7 Зверь 8</p> <p>x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8980

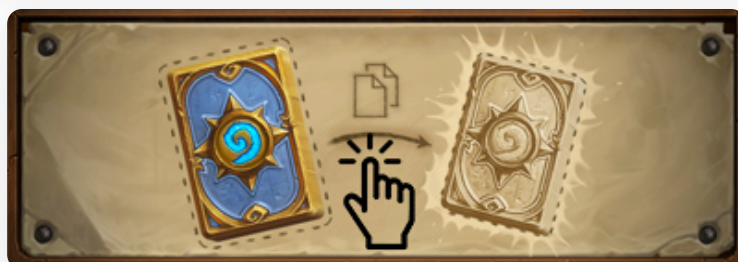
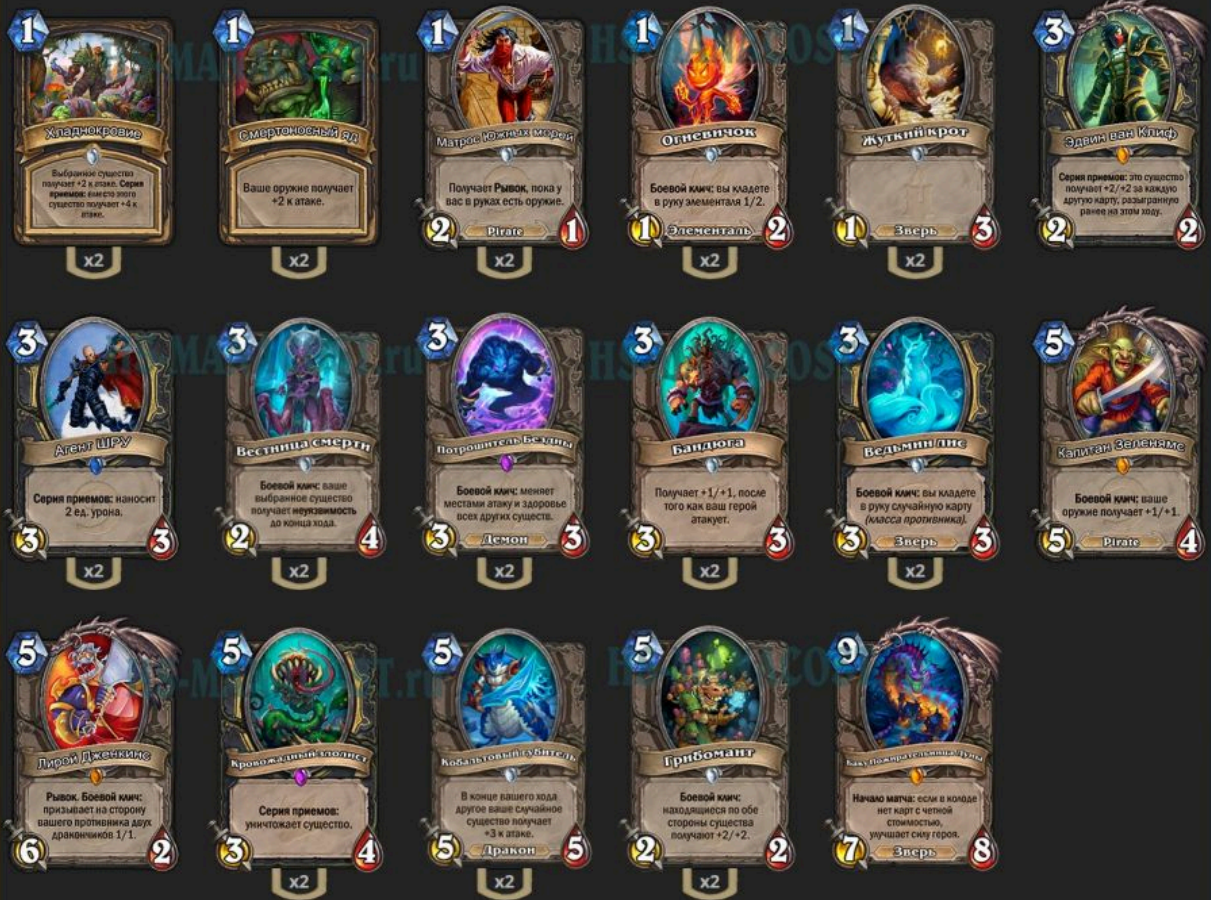




В этой колоде Нечетного Разбойника используется сразу несколько нетипичных опций: [Эдвин ван Клиф](#), [Соня Тенепляс](#) и [Потрошитель Бездны](#). Такая версия достаточно тяжелая, но зато способна удивить и сыграть на эффекте неожиданности.

Нечетный Разбойник от Zalae

Нечетный Разбойник от Zalae



Любопытная версия Нечетного Разбойника с уже отмеченными ранее [Потрошителями Бездны](#), ставшими отличной технической картой для любой агро колоды, и редким третьим дропом [Вестница смерти](#). Это существо может быть невероятно полезным, если вы впереди и можете совершить размен, но вот при отставании оно крайне слабо. Благо, Нечетный Разбойник практически всегда играет первым номером в начале партии, так что реализовать [Вестницу смерти](#) у него получается часто.



1	Жуткий крот	2
1	Матрос Южных морей	2
1	Огневичок	2
1	Сквайр Авангарда	2
1	Смертоносный яд	2
1	Хладнокровие	2
3	Бандюга	2
5	Грибомант	2
5	Кровожадный злолист	2
5	Лирой Дженкинс	
9	Баку Пожирательница Луны	

Основа довольно обширна, большинство сборок использует именно эти карты, как наиболее подходящие данному архетипу. Вариации наблюдаются среди набора «единичек»: иногда добавляется [Ветеран Акеруса](#), можно увидеть [Ледниковый осколок](#).

Среди третьих дропов большой популярностью пользуются [Смоляной страж](#), [Агент ШРУ](#), [Коварный птенец](#), [Железноклюв](#), [Ведьмин лис](#), [Эдвин ван Клиф](#), [Потрошитель Бездны](#), [Король Мукла](#) и многие другие.

[Грибомант](#), [Кобальтовый губитель](#) – хорошие опции для пятых дропов, использующиеся чаще всего в дополнение к [Кровожадному злолисту](#). Иногда вместо одного [Кобальтового губителя](#) используется [Капитан Зелениямс](#).

Заметьте, что колода не богата на заклинания, некоторые сборки обходятся всего лишь двумя копиями [Хладнокровия](#) и [Смертоносного яда](#), главная сила Нечетного Разбойника – это дешевые и темповые существа и, конечно же, новая сила героя.

Оptionальные и технические карты

Коварный удар – добавляется в самые агрессивные сборки Нечетного Разбойника, хорош против контроль архетипов, является отличным инструментом для добивания врага, если тот защитился провокаторами.

Соня Тенепляс – если у вас есть эта легендарная карта, и вы чувствуете острую необходимость генерировать как можно больше ресурсов, все в ваших руках. Нечетный Разбойник обладает множеством существ с хорошим эффектом при выходе на стол (**Кровожадный злолист**, **Огневичок**, **Агент ШРУ** и многие другие), поэтому **Соня Тенепляс** может проворачивать безумные комбинации с ними. К тому же, это оригинальная и необычная опция, с которой уж точно не будет скучно играть.



Эдвин ван Клиф – полезен в основном в медленных матч-апах, где особенно важен темп и стремительное наращивание силы на столе. Не стремитесь разогнать Эдвина ван Клифа до огромных размеров (вы не Миракл Разбойник с кучей «нулевых» заклинаний), иногда даже характеристик 4/4 будет вполне достаточно.

Собиратель лиц – еще одна достаточно тяжелая карта для генерации дополнительной выгоды и ресурсов. Используется, скорее, как шестой дроп.

Ветеран Акеруса — один из способов дать дополнительную атаку вашим существам, очередной первый дроп, который может быть добавлен в сборки для усиления массы ваших других мелких дропов.

Ледниковый осколок — эффект заморозки может оказаться полезным в самых разных ситуациях: если вы играете против темпового соперника и хотите замедлить какую-то опасную, сильную угрозу или если хотите предотвратить летальный урон, а также во многих других случаях. К тому же, это лишний первый дроп, который может стать активатором для карты с серией приемов.

Всадник на волке – еще одно существо для наиболее быстрых сборок колоды. **Рывок** – это всегда очень агрессивно, и лишней способ добить оппонента никогда не помешает. Добавляйте, если часто сражаетесь с медленными архетипами.



Шерстяной мистик — прекрасные характеристики + дополнительный ресурс, вот почему он может занять место в колоде Нечетного Разбойника. Уже не говоря о том, что это очень веселая карта с интересным случайным эффектом. В медленных матч-апах вы сможете заполнить руку оппонента не особенно нужными картами, хотя, конечно, есть риск дать ему что-то очень хорошее, как **Кислотный слизнюк** или **Вестник рока**.

Потрошитель Бездны – необычная опция, которая поможет вам совершать неожиданные размены или вообще заканчивать партию. Отличный ответ на **Вестника рока** или провокаторов с большим запасом здоровья.

Смоляной страж – крайне популярен среди игроков, но очень сильно переоценен. Согласно статистике, этот третий дроп значительно ухудшает процент побед Нечетного Разбойника в любом медленном противостоянии, да и агро матч-апы он не делает особенно лучше.

Король Мукла – а это, наоборот, недооцененный третий дроп, хороший в любом контроле поединке, однако слабый в агро матч-апах.

Коварный птенец – отличная опция для улучшения медленных матч-апов, увы, не столь эффективная в агрессивных поединках.

Капитан Зеленямс — синергия с вашим улучшенным оружием не помешает в любом матч-апе. Увеличивает наносимый противнику урон, помогает и при разменах с вражескими существами. Оружие – это один из основных инструментов, обеспечивающих вашу победу. Недостаток **Капитана Зеленямса** в том, что он довольно медленный, зато более самостоятельный в отличие от **Кобальтового губителя** или **Грибоманта**.

Кобальтовый губитель — встречается в очень многих сборках Нечетного Разбойника, бывает полезен во многих матч-апах, но лучше всего, конечно, в медленных. Сильный темповый инструмент, благодаря ему на вашем столе моментально появляются сразу две тяжелые угрозы – это он сам и усиленное в конце хода существо.

Гидра Горьких Волн – отличная опция во многих медленных поединках, особенно против Друида, Воина, Чернокнижника. Впрочем, достаточно слаба против агро колод, а еще **Дрыжеглот** Шамана и **Миракл Разбойника**, так что **Гидру Горьких Волн** вы встретите реже более популярного и надежного **Кобальтового губителя**.

Вестник зарева – в каждой сборке присутствует **Огневичок**, а иногда встречается и **Ледниковый осколок**, поэтому синергию будет не так уж сложно осуществить. 5 ед. прямого урона в обход любых провокаторов – это серьезный вызов для любого медленного архетипа. Впрочем, может послужить и для выгодного размена с каким-либо тяжелым существом.

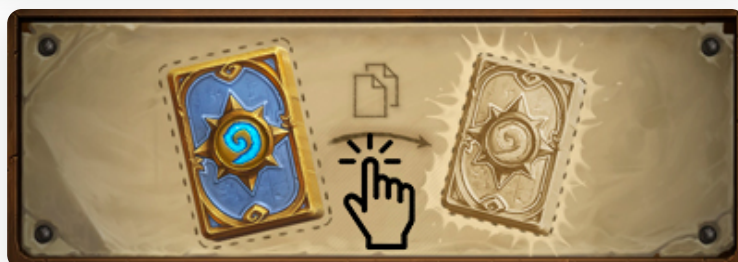


Серьезное преимущество Нечетного Разбойника в том, что это недорогая колода, не требующая от игрока наличия большой коллекции и десятков легендарных карт. Однако в ее основе есть одна легендарная и две эпических карты (**Баку Пожирательница Луны** и **Кровожадный злолист**). Легендарная карта по очевидным причинам заменена быть не может, но и два «эпика» также являются необходимыми для Нечетного Разбойника. **Кровожадный злолист** – это великолепный темповый инструмент, от которого просто невозможно отказаться. Это три самые дорогие карты, составляющие около половины стоимости всей колоды.

Остальные легендарные и эпические карты скорее относятся к опциональным, поэтому максимально бюджетную сборку можно составить и без них. Нет особой необходимости в **Лирое Дженкинсе** или других дорогостоящих опциях, хотя их включение, безусловно, сделает вашего Нечетного Разбойника чуть лучше.

Максимально бюджетный Нечетный Разбойник

Максимально бюджетный Нечетный Разбойник

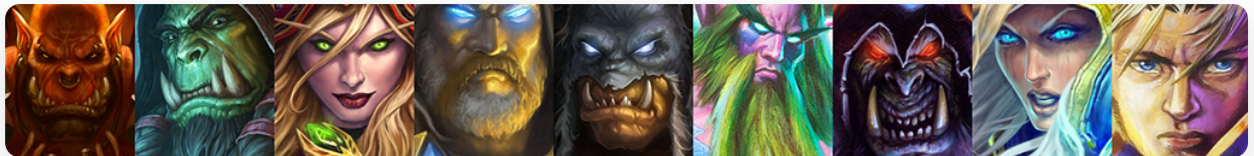




Муллиган

Выбор карт в стартовую руку – ответственный процесс, особенно когда речь заходит о Нечетном Разбойнике, колоде с неудобной кривой маны, серией приемов, эффективной в течение нескольких ходов силе героя. Из-за этих и некоторых других факторов правильно распланировать даже начальные ходы становится непросто, следовательно, и найти хорошие опции в стартовую руку тоже.

Очень многое будет зависеть непосредственно от оппонента, с которым вы столкнулись, поэтому в данном разделе вам сразу же предлагается разобраться с классовой спецификой выбора карт в стартовую руку, ведь каких-то общих и универсальных правил, актуальных всегда, немного.



Воин: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие, Огневичок. Если есть Хладнокровие — Сквайр Авангарда.



Паладин: Агрессивный муллиган в поисках карт Огневичок, Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга.



Охотник: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Огневичок. Если есть Монетка — Смертоносный яд.



Друид: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие, Огневичок, Сквайр Авангарда. Если есть Монетка и хорошая рука — Грибомант, Кровожадный злолист.



Разбойник: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Агент ШРУ, Огневичок.



Шаман: Бандюга, Коварный птенец, Жуткий крот, Сквайр Авангарда. Если есть Сквайр Авангарда или Жуткий крот, или Монетка — Хладнокровие.



Маг: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Огневичок. Если есть Монетка и хорошая рука — Грибомант или Хладнокровие.



Жрец: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие. Если есть Хладнокровие и Монетка — Сквайр Авангарда.



Чернокнижник: Бандюга, Сквайр Авангарда, Огневичок, Жуткий крот. Если есть Монетка — Агент ШРУ.



Стратегия игры

Не только стадия выбора карт в стартовую руку трудна и неоднозначна, то же самое можно сказать и о непосредственно самом геймплее. Для начала следует отметить, что пусть вы и играете агрессивнейшей колодой, это еще не значит, что вы должны атаковать исключительно по герою противника и вашими существами, и оружием. Руководствуясь таким подходом, вы не добьетесь стабильных высоких результатов.

Впрочем, только размениваться и бить лишь по существам оппонента – тоже неправильный подход. Достаточно трудно сформулировать четкие и точные правила, когда и как вам нужно поступать. Вопрос «размениваться или бить по герою?» будет вставать перед вами практически в каждом поединке. Важно думать о всех «за» и «против» тех или иных действий, понимать игровую ситуацию, ваши перспективы, суть матч-апа и многое другое для того, чтобы правильно ответить на него. И если вы на автомате делаете только так, а не иначе, значит вам стоит пересмотреть ваш подход к геймплею Нечетным Разбойником и агрессивными колодами в целом.

Первое, от чего во многом будет зависеть ваш выбор и ответ на вопрос «стоит ли мне размениваться?», это, конечно же, специфика противостояния. Важно, играете ли вы с быстрой колодой или с медленной.



Быстрые матч-апы определяются в первую очередь контролем стола, именно на этот игровой аспект вы должны бросить все ваши силы и ресурсы. Важно то, что большинство агрессивных колод не используют AoE эффекты, так что и наказывать вас за переполнение стола не могут, хотя все не так однозначно: у Разбойников есть [Веер клинков](#), у Паладинов – [Освящение](#), у Охотников – [Спустить собак](#).

Действовать максимально темпово и совершать выгодные для вас размены – первоочередная задача в быстрых противостояниях. Очень поможет здесь, конечно же, ваша улучшенная сила героя. С помощью постоянно доступного оружия 2/2 можно забирать самостоятельные угрозы или же помогать совершать выгодные размены вашим мелким существам. Не бойтесь потерять какое-то здоровье при атаках даже в самых агрессивных матч-апах, если таким образом вы сможете закрепиться на столе –

это важнее. Экономьте заряды вашего оружия, если подходящих целей для атаки в настоящий момент нет, не бейте по герою противника, если вы не уверены, что сможете использовать силу героя в ближайшем будущем.

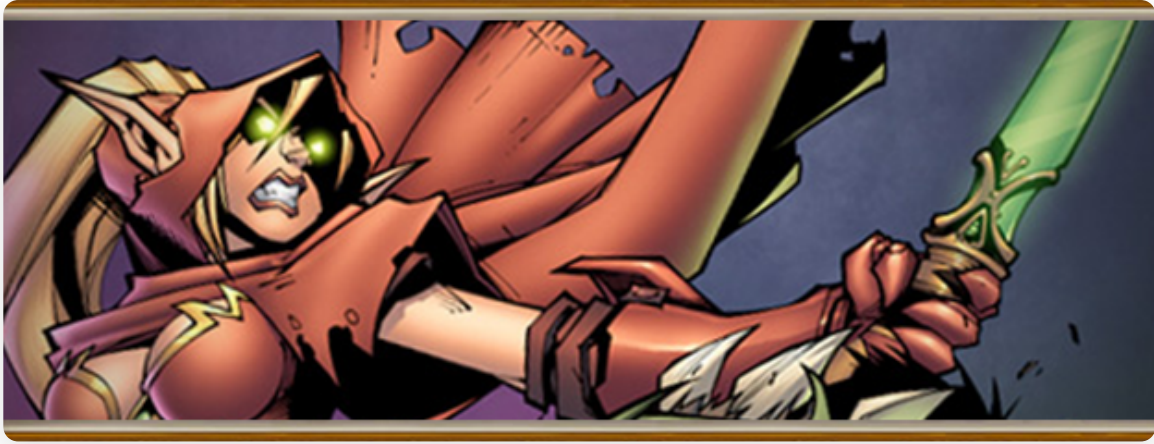


Уже на первый ход вы можете использовать Монетку для того, чтобы поставить максимальное количество мощных угроз на стол.

Особенно в быстрых и темповых матч-апах полезны карты [Ледниковый осколок](#), [Смоляной страж](#), [Агент ШРУ](#) и [Кровожадный злолист](#): они помогут Разбойнику закрепиться на столе. Когда вы справитесь с этим, настанет время переходить к агрессии, и тут в бой вступают ваши инструменты наращивания преимущества: [Грибомант](#), [Бандюга](#), [Коварный пленец](#), [Хладнокровие](#).

[Бандюга](#), кстати, может использоваться и как своеобразный «софт»-провокатор, то есть существо, которое ваш оппонент наверняка захочет ликвидировать в практически любых ситуациях. Даже в агрессивных и быстрых матч-апах этот третий дроп невероятно силен.

Важно понимать, что делает [Хладнокровие](#) в быстрых поединках. Не всегда вы должны использовать этот ресурс только для оказания давления или завершения партии, порой отдать его можно и рано для размена вашей мелкой угрозы с крупной угрозой оппонента. Желательно, чтобы при этом ваше существо не погибло или из-за большого запаса здоровья, или из-за божественного щита, но и такую роскошь вы позволить себе можете не всегда.



Медленные матч-апы совсем другие, чаще всего вам не придется беспокоиться о борьбе за стол на начальных этапах, хватит вашей силы героя иногда при поддержке самых мелких угроз, но появляются другие важные задачи.

Первая – грамотное распределение ремувалов. В вашей колоде обязательно есть **Кровожадный злолист**, может быть и **Железноклюв**. Ваша задача знать, как именно потратить данные ценнейшие карты, какие цели в каждом конкретном противостоянии есть, стоит ли их ожидать в скором времени. Главная ваша проблема на половине противника – естественно, провокаторы, хотя порой избавиться можно или от мощной темповой угрозы, которая может разменяться с вашими существами, или с источником дополнительных ресурсов.

Вторая важная задача в матч-апе с медленными колодами – помнить об их AoE способностях и по возможности обыгрывать их. Сперва нужно определиться с тем, что в принципе из ремувалов есть у оппонента, а затем понять, следует ли их обыгрывать или нет. Выставлять максимум угроз из руки для того, чтобы они все умерли от условного **Адского пламени** на четвертый ход – не лучшая идея, ведь хотя бы какой-то AoE эффект у контроль колоды будет практически всегда. Все меньше и меньше вероятность найти что-то, когда вы уже выманили что-то ранее. Так, с каждой потраченной массовой способностью вы можете становиться чуть смелее.

Помимо этого, когда вы решаете, обыгрывать AoE или нет, важно понимать, можете ли вы в принципе себе это позволить. Обычно, если ваша игровая ситуация хороша (у вас есть время и ресурсы в руке), можно играть чуть медленнее и уважать все возможные способности противника, но вот если ситуация критична, порой вы просто не в состоянии выиграть при том допущении, что в руке противника есть идеальные ответы на ваши будущие угрозы. Поэтому правильное решение – играть так, будто их там нет, а если это не так, со спокойной совестью сдаваться. Риск оправдан, если это единственный реальный и правдоподобный способ победить.

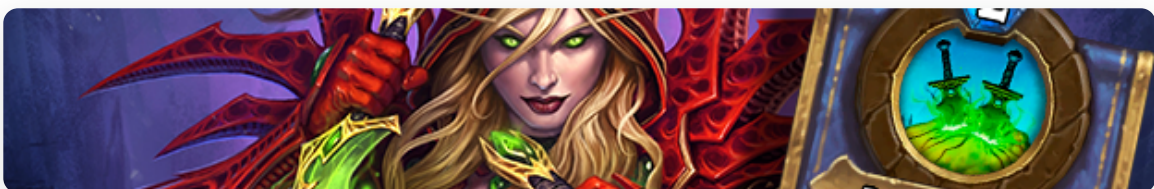


Как именно обыгрывать AoE эффекты? Для этого есть несколько путей: не ставить на стол слишком много угроз, ставить такие угрозы, которые от ожидаемого эффекта не умрут, размениваться мелкими существами, оставляя в живых лишь тех, что переживают AoE.

В медленных матч-апах обратите внимание на **Хладнокровие**. Данный ресурс, конечно же, можно использовать для выгодных разменов вашего мелкого существа с крупной и опасной угрозой противника, если нельзя обезвредить его иначе, но лучше всего применять **Хладнокровие** агрессивно, то есть делать из какой-то мелкой угрозы крупную, добавляя ей атаку. Лучшие цели для этого – угрозы с рывком, а еще **Сквайр Авангарда** (не умрет от многих AoE) или **Смоляной страж** по этой же причине. Не всегда разумно усиливать **Хладнокровием** уже и без того опасное существо, как **Бандюга** или **Коварный птенец**, хотя если последний может атаковать, вероятно, смысл есть и в этом, так как вы можете адаптировать данную угрозу и дать ей неистовство ветра.

Не следует держать в руке **Хладнокровие** слишком долго. Если у вашей угрозы под данным баффом есть шанс пережить ход противника, часто лучше всего использовать **Хладнокровие**, особенно тогда, когда ваш стол не особенно хорош и будет не жалко, если оппонент отдаст какой-либо AoE эффект.

В медленных матч-апах будьте аккуратны с разменами, если речь заходит об угрозах без провокации (с ними вы размениваться или как-то иначе отвечать попросту обязаны), часто лучше остановить существ противника с помощью ваших провокаторов или **Ледникового осколка**, а огневую мощь сконцентрировать на герое противника.



Следует поговорить о том, как именно Нечетный Разбойник **реализует свою силу героя**. Все достаточно просто в быстрых и темповых матч-апах, что уже упоминалось выше: вы тратите заряды оружия лишь для того, чтобы захватывать и контролировать стол, не боясь потерять какое-то количество здоровья (относитесь к нему, как к ресурсу). И только тогда, когда вы уверены, что сможете использовать силу героя в этот ход или следующий, можно потратить заряд оружия для атаки по герою противника (разумеется, если на его половине ничего нет или бить по этому вам не хочется).

В медленных поединках все труднее, поскольку так часто контролировать стол вам не нужно, а урон по герою противника – это важно. При идеальном сценарии ваша сила героя может в принципе использоваться только как источник 4 ед. урона в течение двух ходов, для этого использовать ее надо раз за два хода, что, впрочем, возможно далеко не всегда.

Ваша задача – стараться предугадывать ходы, в которые у вас будут свободные два кристалла маны на силу героя и тратить заряды вашего оружия для атак по герою противника (если размениваться не с чем) так, чтобы все они были потрачены к ходу, когда получится использовать силу героя вновь. Рассчитывать ваши ходы наперед нужно не только учитывая текущие ваши карты в руке, но и потенциальные «топдеки»: легко предположить, какова будет их манастоймость.

Если вы используете силу героя тогда, когда не все ваши заряды оружия израсходованы, и все это происходит не на поздних этапах игры, когда карт в руке нет и свободные два кристалла маны есть практически всегда, значит вы что-то делаете не так. В медленных матч-апах порой даже 1 ед. урона может предрешить исход противостояния, что уж говорить о двух.

Впрочем, есть одно исключение – если вы ожидаете, что у оппонента есть [Харрисон Джонс](#) (Нечетный Воин, Квест Воин, Биг Спелл Друид, Таунт Друид и многие другие), а давать ему лишние карты – не в ваших интересах, атакуйте оружием сразу же, как используете силу героя, так [Харрисон Джонс](#) даст противнику лишь одну карту. Разумеется, придерживаться такого подхода стоит только начиная с пятого хода, и тогда, когда у вас есть два свободных кристалла маны каждый ход для розыгрыша силы героя.



Отдельно следует упомянуть и **карты с серией приемов**, доступные Нечетному Разбойнику. Их у архетипа немного: [Хладнокровие](#), [Агент ШРУ](#) и [Кровожадный злолист](#), но каждая из них невероятно важна. Для того, чтобы эффективно реализовать данных существ и заклинание, важно приберечь в руке какой-либо активатор серии приемов, хорошо вписать все эти действия в кривую маны и подумать о том, что вы сделаете на следующий ход.

Отличный активатор серии приемов – Монетка, но если она уже потрачена или ее и не было в вашей руке, подойдут все ваши первые дропы. Порой их стоит держать в руке именно для того, чтобы активировать серию приемов, даже если обыгрывать какую-то AoE способность вам не нужно. Впрочем, в самых трудных ситуациях вы можете

понадеяться и на «топдек» к следующему ходу, все-таки «единичек» в вашей колоде очень много, так что велик шанс, что они зайдут в руку. Но рискуйте подобным образом, опять же, только тогда, когда все плохо.

Серию приемов можно активировать не только существами за один кристалл маны, но и заклинаниями. **Смертоносный яд** хорош в этом амплуа, если в ваших руках есть свежее оружие, но иногда придется баффать и уже использованное, пусть это и крайне невыгодно. Даже **Хладнокровие** может служить активатором серии приемов в крайнем случае, хотя вы далеко не всегда можете позволить себе так расточительно обращаться с вашими ресурсами в руке, все-таки способов пополнить руку новыми у вас нет.

Не забывайте, что порой и **Хладнокровие**, и **Агент ШРУ**, и даже **Кровожадный злолист** могут играть сами по себе без серии приемов, а в темп, хотя сценарий это и далеко не всегда правильный, особенно когда речь идет о **Кровожадном злолисте**. Но если вам совсем нечего поставить на стол, кроме этого пятого дропа, а какое-то давление необходимо, можно поступить и так.

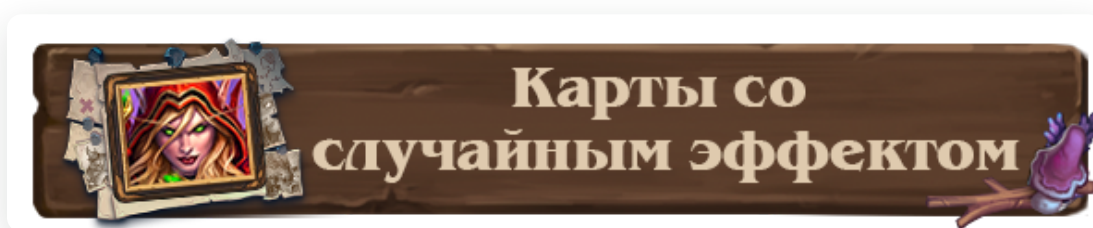


И, наконец, несколько прочих небольших, но **важных советов**, которые помогут вам освоить Нечетного Разбойника:

- ⊕ Внимательно следите за порядком ваших действий, в вашем арсенале много карт, зависящих от силы героя или других ваших инструментов, так что думайте о том, что вы сделаете и в какой последовательности каждый ход. Старайтесь сначала узнавать результаты непредсказуемых событий (**Ведьмин лис**, **Коварный пленец**, **Веер клинков** и так далее), дабы располагать полной информацией о доступных вам ресурсах.
- ⊕ Помните и о грамотном позиционировании, если в вашей колоде есть **Грибомант**. Старайтесь ставить рядом друг с другом такие угрозы, которым вы в будущем хотели бы дать дополнительные характеристики. Целями для баффа могут стать любые существа в зависимости от игровой ситуации: порой вам нужно совершить выгодные размены, порой обыграть какой-либо AoE эффект, порой сделать что-то еще — в каждой ситуации лучшие цели для баффа **Грибомантом** будут разные. Пожалуй, единственные почти всегда отличные цели для баффа — **Сквайр Авангарда** и угрозы с рывком.
- ⊕ **Огневичок** — не только неплохой первый дроп, но порой и второй. Используйте эту карту на двух кристаллах маны, если вам не нужна сила героя в данный

момент, и вы не планируете выставить третий дроп через Монетку.

- Обычно через Монетку на третий ход выставляются ваши опаснейшие угрозы (**Коварный птенец** или **Бандюга**), но лишь тогда, когда у оппонента нет легкого способа их обезвредить (пусто на столе и в колоде в принципе нет или мало ответов за три кристалла маны на 3/3 существо).
- Не всегда следует ставить **Бандюгу** только в тот же ход, что вы совершаете атаку вашим оружием. Если и с характеристиками 3/3 его трудно убить, можно ставить тогда, когда оружия в ваших руках нет.
- Используйте **Ледниковый осколок** с умом – им можно заморозить вражеского героя, если в его руках есть опасное оружие или вы ожидаете, что оно там появится, или же какую-то крупную угрозу, которую проще проигнорировать, чем уничтожить.
- Если вы чувствуете, что бороться за стол с вашим противником уже не в силах, переходите к слепой агрессии и надейтесь, что у того не будет исцеления или способа закончить партию раньше.
- Веер клинков** особенно полезен против Паладинов, в меньшей степени – против других агрессивных колод, а вот в медленных матч-апах можете рассматривать это заклинание преимущественно как источник перебора колоды.



Коварный птенец – эффект случайности заключен в адаптациях зверя. Существует 120 различных сочетаний трех адаптаций из десяти, и предугадать, какие именно предложит вам игра, практически невозможно. Самое приятное – получить неистовство ветра после первой атаки героя противника, а затем уже смотреть по ситуации. Чаще всего помимо неистовства ветра выбираются такие опции, как дополнительные характеристики или «нельзя выбрать целью заклинаний и силы героя». Помните, что многие адаптации не суммируются, если выбрать их несколько раз: яд, провокация, невозможность стать целью заклинаний и силы героя, неистовство ветра, маскировка и божественный щит.



Ведьмин лис – механика воровства неразрывно связана с волей случая, иногда существо подарит вам единственно возможный путь к спасению, а в других случаях даст абсолютно бесполезную карту. Всецело надеяться на **Ведьминого лиса** нельзя, лишь в некоторых особенно тяжелых ситуациях можно попытаться счастья. В любом случае существо 3/3 за три кристалла маны, дающее дополнительный ресурс – это весьма неплохо. Вы можете получить любую карту класса оппонента, в том числе рыцаря смерти и оружие, но не легендарные задачи.

Кобальтовый губитель – если на вашей половине стола находятся три и больше существ (включая самого дракона), тогда начинает работать эффект случайности. Чем больше заполнен ваш стол, тем сложнее предугадать, на кого именно попадет бафф дракона. Иногда **Кобальтовый губитель** будет выбирать не самые подходящие цели, например, существ, которые все равно погибнут от разменов оппонента, а в иных ситуациях сделает только лучше. В любом случае эффект дракона очень силен и полезен. Обычно вы хотите усилить такие угрозы, которые оппонент не сможет легко убрать со стола, потому что у них много здоровья или потому что у них есть божественный щит, хотя ситуации бывают совершенно разными.



Квест Воин – очень тяжелый соперник, играть с которым нужно максимально агрессивно. Гаррош обладает великолепной силой героя и другими ресурсами, которые

помогают ему обороняться от вашей агрессии. Воин сложен еще и из-за обилия провокаторов. Главное здесь – не затягивать игру. Позвольте Воину истощить ваши запасы – проиграете, потеряете стол и замедлите агрессию – проиграете.

Старайтесь постоянно сбивать Воину броню, дабы не давать ему удобных моментов для использования **Шквала гнева** и Мощного удара щитом. Потасовку обыграть вы никак не сможете, и это серьезный минус, правда, всегда можно надеяться, что выживет ваше существо. Массовые атаки Гарроша очень неприятны, достойно обыграть можно разве что **Вихрь**, например, с помощью **Грибоманта**. Играйте максимально агрессивно и не бойтесь рисковать: сражаясь с Воином, вы не имеете времени и возможности поступать иначе. Попробуйте выманить его ключевые оборонительные ресурсы, а потом снова заполнять стол, делая его все более опасным с каждым ходом. Взрывной урон лучше всего оставить на добивание оппонента.

Помните о таких картах, как **Казнь**, **Сухоус-бронник**, **Тропа войны** и других неприятных инструментах. Обыгрывать данные ремувалы также невероятно сложно, так что часто придется надеяться, что их попросту нет в руке оппонента.



Нечетный Паладин может доставить вам массу неудобств. Важна, конечно же, ваша сила героя, с помощью которой можно совершать выгоднейшие размены. Не всегда, впрочем, 2 ед. атаки будут иметь большое значение, часто вашими целями будут 1/1 Паладины-рекруты, в этом нет ничего страшного. Сила героя настолько важна, что порой ее можно использовать даже на первый ход с Монеткой, если у вас нет другой альтернативы.

Особенность данного матч-апа в том, что вы не сможете бороться за стол с Паладинами слишком долго. В какой-то момент, даже обладая минимальным преимуществом, придется переключиться на вражеского героя в надежде, что вам хватит времени и ресурсов для того, чтобы закончить партию. В первую очередь разменивайте Паладинов-рекрутов, дабы не позволить противнику реализовать **Новый уровень!** максимально выгодно. Все провокаторы опасны для вас (у Паладина точно будут **Праведная защитница** и **Защитник холмов**), и давать Утеру дополнительных с помощью Нового уровня! не стоит.

Противостояние с **Мурлок Паладином** будет несколько легче, ведь это не такой агрессивный оппонент. Он не имеет возможности бесконечно восстанавливать свой стол, зато будет постепенно усиливать свои уже имеющиеся угрозы. Старайтесь закрепиться на столе, разменивайтесь максимально выгодно, в этом должна помочь ваша сила героя. Не оставляйте врагу целей для баффов. В приоритете, конечно же, уничтожение мурлоков.



Спелл Охотник опасен для вас тем, что играет от стола, с которым вы не всегда сможете сразу справиться. Поэтому важно с первых ходов занять лидирующую позицию и осуществлять выгодные размены. Не атакуйте вражеского героя, если видите активный секрет и еще не закрепились на столе, это может быть **Взрывная ловушка** или **Блуждающий монстр**. Помните и о **Морозной ловушке**, лучше проверить ее существом с хорошим боевым кличем. Постарайтесь подготовиться к Оберегу: малый изумруд, правда, это не всегда будет возможным. Впрочем, если вы чувствуете, что дела ваши плохи, не бойтесь рискнуть и направить ваше давление на героя противника – возможно, вам повезет, и он не найдет, чем вас наказать. Часто разыгранный **Оберег: малый изумруд** послужит для вас сигналом к финальной агрессии.

Куб Охотник — популярен, но достаточно медлителен в первые несколько ходов, чем вам и стоит пользоваться. Затягивать данный поединок нежелательно, ведь уже с 3-4 ходов Рексар способен выставлять неприятнейшие угрозы. Если Охотник выставил **Яйцо дьявозавра**, постарайтесь незамедлительно ответить на него в идеале **Железноклювом**, но можно и другими вашими угрозами. Не оставляйте 0/3 или 1/4 существо на столе просто так, ведь в дальнейшем Охотник извлечет из него очень много выгоды, а не только одного 5/5 Дьявозавра.

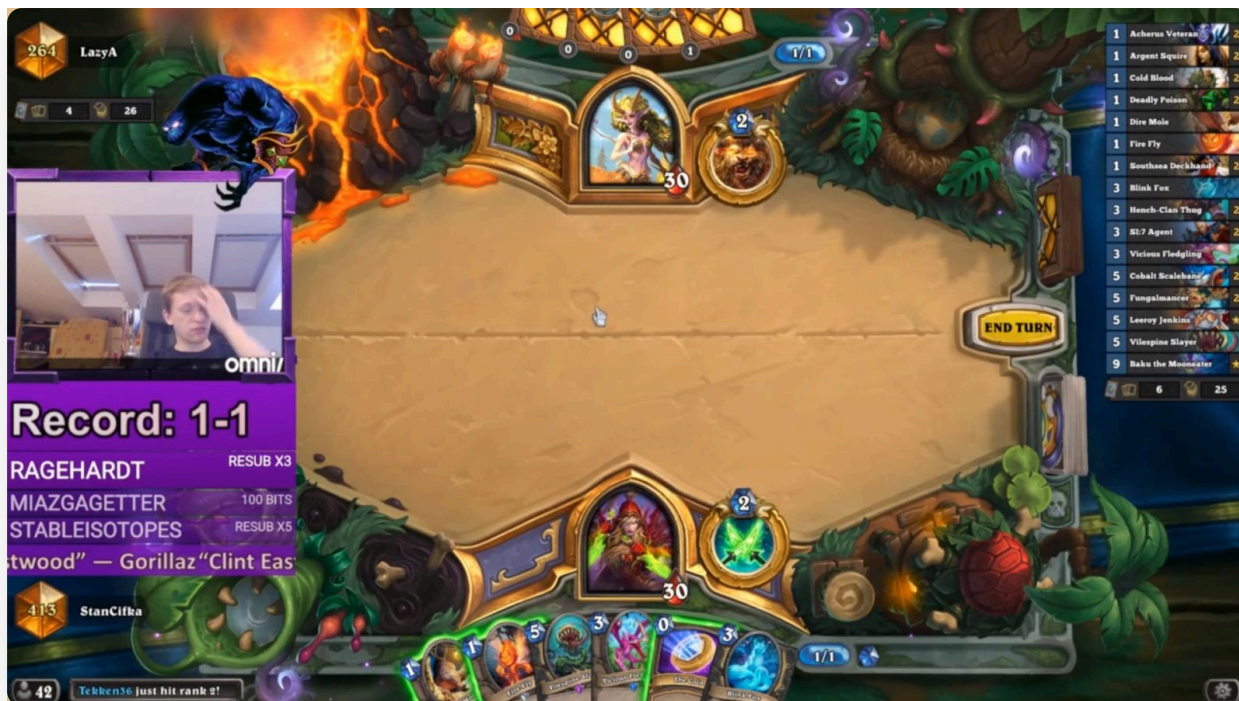
Не игнорируйте **Псаря Шоу** и будьте аккуранты с **Гризли из Ведьминого леса**. Охотник может разыграть **Потрошителя Бездны** и сделать из своего зверя существо с огромным показателем атаки.



Токен Друид – матч-ап с этим архетипом будет напряженным, ваша задача — начать агрессию с первых ходов и наказать оппонента за медлительность на старте. Если вы достаточно разгонитесь в первые ходы и затем найдете ответы на **Голема из древостали** или другие защитные опции, проблем в данном матч-апе возникнуть не должно. Помните, что у Токен Друида есть **Ползучая чума**, так что к шестому ходу не рекомендуется оставлять на столе массу мелких угроз, лучше давить несколькими крупными. Пользуйтесь тем, что Токен Друид не может просто избавиться от одной вашей цели с большим запасом здоровья.

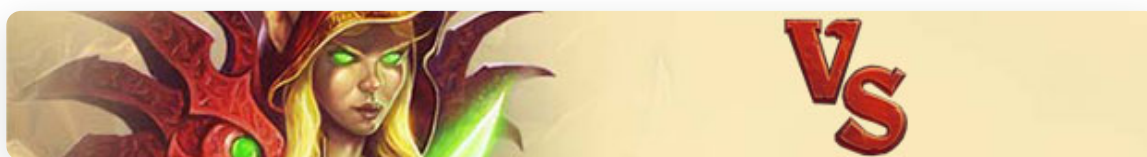
Таунт Друид – куда более удобный для вас оппонент. Вам, как и всегда, помогут такие угрозы, как **Коварный птенец** и **Бандюга**. Нужно надеяться, что ответа на них у Друида не будет, в то время как вы сможете разогнать их в течение нескольких ходов.

У Таунт Друидов есть **Близость к природе**, а значит вы не можете полагаться на одну крупную и «раскачанную» угрозу (если это, конечно, не **Коварный птенец** с защитной адаптацией), вместо этого сконцентрируйтесь на нескольких опасных существах. У оппонента нет AoE эффектов кроме **Размаха** и **Доисторического дракона**, пользуйтесь этой его слабостью. Таунт Друид не играет **Ползучую чуму** и **Малфуриона Пагубного**.



StanCifka еще не знает, с каким Друидом столкнулся, но уже планирует ходы наперед. Сейчас он решает поставить **Жуткого крота**, а на второй ход, если будет разыгран **Буйный рост** или **Принц Келесет - Огневичка** и второго элементаля 1/2. Если Друид не сделает ни того, ни другого, можно спокойно ставить **Коварного птенца** через Монетку, так как ответить на такую угрозу Друиду с тремя кристаллами маны очень трудно, а вот с четырьмя или с **Принцем Келесетом** на столе - крайне легко.

Малигос Друид — плохое противостояние для вас, в котором важно действовать быстро и темпово, полагаясь не на заспам стола, а на тяжелые и трудно убиваемые угрозы, как **Бандюга**, **Коварный птенец** и ваши пятые дропы. Грамотно обыгрывайте **Ползучую чуму** и не забывайте, что в распоряжении **Малигос Друида** есть мощнейшие дешевые точечные ремувалы: **Близость к природе** и **Оберег: малая яшма**, а еще архетип хорошо накапливает броню, так что выигрывать его желательно от стола, хотя в самых тяжелых ситуациях вы можете понадеяться, что способов накопить броню в руке Друида попросту нет.



В **зеркальном противостоянии**, как и в любом другом агрессивном, важен темп, а также карты, которые его сбивают. Особенно ценен **Ледниковый осколок**, а также все способы ранней борьбы за стол. Старайтесь полностью чистить стол противника и не оставлять на нем ничего. **Железноклюва** беречь не стоит, отдать его можно на любую цель, которую он ослабит хотя бы немного. Помните о том, что даже **Смоляной страж** под эффектом немоты все равно опасен из-за **Хладнокровия** и **Грибоманта** в колоде оппонента. **Кровожадный злолист** - невероятно важный темповый инструмент в данном матч-апе.

Миракл Разбойник опасен большим количеством сильных темповых угроз, которые будут появляться ближе к позднему этапу игры. Вам важно оказать как можно больше давления и опустить здоровье оппонента в первые несколько ходов. С этим не должно возникнуть проблем, Миракл Разбойник - очень медленный архетип на первых этапах игры, не имеющий практически никаких защитных и AoE инструментов, так что ваш агрессивный стиль должен сыграть вам на руку.

Если перед вами **Разбойник с Погибелью королей**, стоит поторопиться: в долгосрочной перспективе ваш оппонент найдет достаточное количество исцеления и зачисток стола, чтобы сдерживать ваш натиск. Впрочем, в первые ходы у вас будет более, чем достаточно времени для захвата стола и реализации темпового преимущества.

Конечно же, помните про **Исчезновение**, но не играйте от связки этого заклинания с Подготовкой, то есть не опасайтесь массовой зачистки стола до шестого хода. А когда он наступит, постарайтесь оставить на столе такие угрозы, которые вашему оппоненту не захочется возвращать вам в руку.



Дрыжеглот Шаман уже не такой пассивный, как раньше, поэтому готовьтесь к борьбе за стол. Впрочем, это будет не очень сложно, ранние существа Тралла не такие большие и опасные. Будет прекрасно, если Шаман не найдет ответа на вашего **Бандюгу** или других сильных существ вроде **Коварного птенца** или угроз, усиленных **Хладнокровием**, тогда вы сможете быстро опустить здоровье оппонента до минимальных отметок. Выманивайте защитные ресурсы противника, заставляйте его невыгодно тратить их. Помните, что у Шамана есть **Вулкан**, **Сглаз** и **Гроза** — все эти заклинания обыграть достаточно сложно, но не подставляться под сразу все вполне реально.

Четный Шаман – достаточно удобный матч-апа для вас, пусть архетип и активно нацелен на борьбу с агрессией. У него есть и множество провокаций, **Защитник Аргуса**, существа с натиском и многое другое. При этом Шаман сам может играть очень агрессивно благодаря множеству темповых существ. Ваша цель в этой игре – развить свой темп быстрее противника и оставить право разменов за собой. Размены здесь очень важны, выгодное их осуществление поможет справиться с Четным Шаманом. Пригодится ваше улучшенное оружие. **Кровожадный злолист** станет великолепным ответом на Морского великана, **Короля-лича** или Ал’акира, хотя забрать с его помощью можно и угрозы поменьше, вроде **Элементаля огня** или **Похитительницы трупов**.



Темпо Маг – не самый сложный противник для вас, так как обогнать его со старта по темпу достаточно просто. Уже одна ваша сила героя способна устранять Учениц чародея и почти добивать все остальные угрозы, у которых будет 3 ед. здоровья. Следовательно, любой ваш первый дроп поможет с выгодным разменом, а у вас их попросту больше, чем

у противника. Вынуждайте Мага тратить ремувалы на нейтрализацию ваших опаснейших третьих дропов, на это у него часто уйдет целый ход.

Помните о том, что с помощью **Петроглифа** Магу доступны многие опасные опции. Обыгрывайте **Метеорит** и **Конус холода**, будьте готовы к AoE эффектам, но все они достаточно дорогостоящие сейчас, когда **Вулканическое зелье** ушло в Вольный режим.



Убить **Мага Кирин-Тора** невероятно важно, ведь это поможет сохранить жизнь **Коварному птенцу**. Не стоит полагаться на **Смоляного стража**, так как его могут убрать со стола **Огненный шар** или **Взрывающиеся руны**. Самый надежный ход – розыгрыш **Ледникового осколка** (максимально слева, дабы обыграть **Конус холода**) и силы героя. Замороженного **Мага Кирин-Тора** можно пока что проигнорировать. Оружием атаковать не следует, так как в будущем его можно усилить **Смертоносным ядом**.

Биг Спелл Маг – куда более неприятный противник, способный неплохо справляться с ранней агрессией. Ваша цель – держать в руке какой-то ответ на раннего **Вестника рока**, помимо этого следует обыгрывать мощнейшие AoE эффекты Мага, не выставляя слишком много угроз или ставя такие, которые переживут зачистки Мага (чаще всего это только угрозы с божественным щитом). До четвертого-пятого ходов у Мага нет ответа на **Коварного птенца**, пользуйтесь этим и ищите ключевые адаптации (неистовство ветра, божественный щит, не может быть целью заклинаний и силы героя, +3 к здоровью).



Контроль Жрец. Это колода, наполненная всевозможными инструментами контроля: от точечных ремувалов вроде Слова **Тьмы: Смерть** до мощнейших AoE атак, к которым относится **Ментальный крик**. Вам часто придется идти на риск и играть крайне быстро. Нарращивайте темп, атакуйте героя противника и старайтесь максимально быстро

опустить его здоровье, вынуждая отдавать ценные ресурсы. Если будет возможность, **Кровожадного злолиста** лучше оставить на **Доисторического дракона**, это самый труднопроходимый провокатор, который может серьезно вас задержать.

Единственный стабильный источник большого количества исцеления за ход в колоде **Контроль Жреца** – **Божественный гимн**. С девятого хода ему станет доступна также **Алекстраза**, так что лучше не рисковать и не оставлять Жрецу небольшое количество здоровья, при этом не обладая достойным присутствием на столе.

Квест Жрец существенно ограничит вас по времени, так как вам будет невероятно сложно победить его после завершения легендарной задачи и розыгрыша **Хранительницы Амары**.

В начале партии вы часто сможете уверенно закрепиться на столе, так как все мелкие угрозы оппонента легко уничтожаются вашим оружием. С четвертого хода стоит опасаться **Вестника заката**, но внимательно следите за рукой оппонента на муллигане: если он оставил какую-то карту и не разыграл ее в течение первых трех ходов, это, вероятно, **Вестник заката** и вам стоит обыгрывать его. Если же ничего такого не случилось, высок шанс, что данного существа и другого дракона у Андуина еще нет.

Помните про другие АоЕ эффекты **Квест Жреца**: **Ментальный крик**, **Темный жнец Андуин**, **Доисторический дракон** и **Астральная плеть**. Последнюю можно скомбинировать с **Магом крови Талносом**, но вам обыгрывать данную комбинацию не стоит.



Вы можете продавить **Куболока**, если будете действовать молниеносно. Партии лучше не затягивать. Даже несмотря на изменения баланса, **Чернокнижник** имеет возможность рано призвать **Повелителя Бездны**. Вы можете обезвредить его или **Кровожадным злолистом**, или **Железноклювом**, так что особых проблем с одним демоном возникнуть не должно. Хуже все будет, когда **Гул'дан** наберет десять кристаллов маны. Скорее всего, вы будете вынуждены сдаться, если в руке у него есть рыцарь смерти.

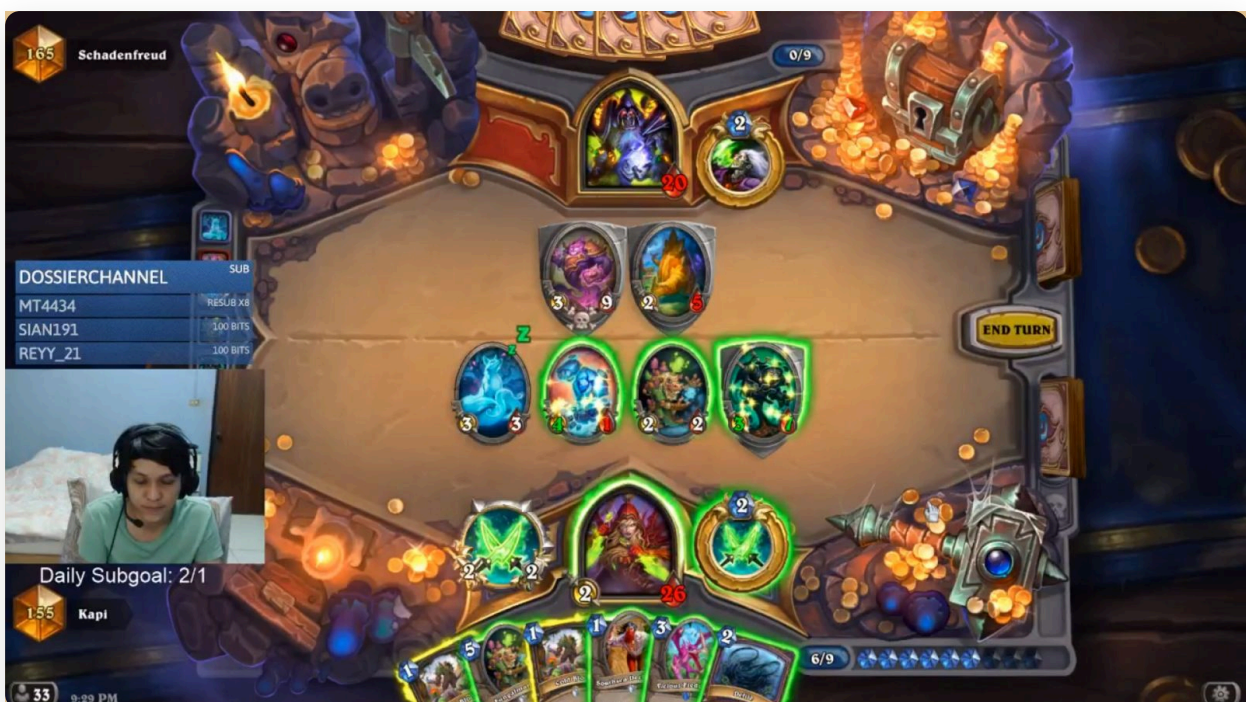
Вам важно обыгрывать АоЕ эффекты **Чернокнижников**: **Адское пламя** и **Осквернение**. Сделать это непросто, но нужно постараться. Как и всегда, **Адское пламя** помогут обыграть высокий показатель здоровья целей (4+) или божественные щиты, но последние не столь эффективны, если речь заходит об **Осквернении**. Если у вас есть **Сквайр Авангарда**, усиленный **Хладнокровием**, не ставьте на стол угрозы с 1 ед. здоровья, дабы начать цикл **Осквернений** **Чернокнижник** не смог.

Старайтесь поставить **Бандюгу** или **Коварного птенца** на второй ход, используя **Монетку**, у **Чернокнижника** не будет столь раннего ответа на эти опаснейшие в данном матч-апе угрозы.



В этой игровой ситуации Кари играет Монетку + Бандюгу, потому что у Чернокнижника в колоде, скорее всего, нет такой карты, которая бы смогла нанести 3 ед. урона за 3 маны.

Не обыгрывайте Лорда Годфри к седьмому ходу, это, во-первых, очень трудно, а во-вторых, часто Чернокнижники не будут находить его вовремя.



В данной ситуации очень много вариантов действий, но Кари выбирает такой, в результате которого все существа на столе погибают (серия разменов + Осквернение). Так он может выставить Коварного птенца на пустой стол, что не так уж и плохо даже на поздних этапах.

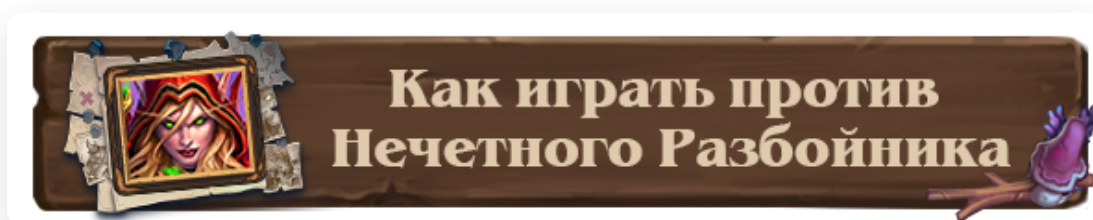
Если вам попался **Четный Чернокнижник**, готовьтесь к тем же AoE эффектам, но другим провокаторам, с которыми совладать будет проще (**Крюконосец-разоритель**, **Грубый гомункул**, **Король-лич**). На ранней стадии нужно опасаться **Вестника рока**, также вас могут замедлить исцеляющие эффекты оппонента. Старайтесь размениваться оружием и по возможности сохранять ваших существ, здесь очень важно не терять стол.

Нечетный Разбойник неплохо справляется с **Зоолоком** во многом благодаря своей силе героя, с помощью которой можно совершать выгоднейшие размены на начальных этапах игры.

В этом поединке важно размениваться самостоятельно и не давать Чернокнижнику реализовать свои исцеляющие эффекты. Ваша главная цель — захватить стол, а после не подставиться от **Гадкого натрезима**, совершая выгодные размены с угрозами оппонента.

В первые несколько ходов очень важно не позволить Зоолоку реализовать **Веселого вурдалака**. Поэтому, если тот еще не использовал силу героя или **Кобольда-библиотекаря**, то есть здоровье Чернокнижника на максимуме, не атакуйте его без надобности силой героя или даже угрозой с 1-2 единицами атаки. Вам намного важнее темповое преимущество на столе, а не этот незначительный урон, из-за которого вы можете столкнуться с рано разыгранным **Веселым вурдалаком**.

Не жалейте ваше здоровье, используя силу героя, хотя помните о том, что Зоолок располагает несколькими картами со взрывным уроном из руки: **Лирой Дженкинс** или **Страж ужаса**, **Жизнесос** и **Ожог души**.



Встретив перед собой Валиру, вы можете ожидать два архетипа: **Миракл Разбойника** и **Нечетного Разбойника**. Намного реже вам попадутся **Квест Разбойник**, **Разбойник с Погибелью королей** или **Темпо Разбойник**.

Выстраивать муллиган вам стоит преимущественно против **Нечетного Разбойника**, хотя он встречается не особенно реже своего визави, особенно когда дело касается высоких ранговых промежутков.

Как только матч начнется, вы запросто узнаете, с каким именно архетипом Валиры столкнулись. Если вы увидели **Баку Пожирательницу Луны**, улучшающую силу героя Разбойника, перед вами герой сегодняшней статьи. Во всех остальных случаях ожидайте **Миракл Разбойника**.

Если говорить о колодах, которые контрят **Нечетного Разбойника**, то вспомнить нужно, конечно же, в первую очередь о **Квест Воине**, как о худшем матч-апе для Валиры в нынешней мете. Неприятны для нее также **Биг Спелл Маг**, **Спелл Охотник** и **Нечетный Паладин**.

Что до технических карт, которые помогли бы вам одолеть Нечетного Разбойника, то их не особо много. Архетип играет от стола, и важно всегда иметь какой-либо ответ на опаснейшие угрозы на нем. Это могут быть и точечные ремувалы для ответа на [Бандюгу](#) и [Коварного птенца](#), и AoE эффекты, которые помогут убрать большинство других угроз.

Полезные и другие защитные инструменты, например, провокации ([Дренеи-каторжники](#), [Смоляной страж](#)) или исцеление. Старайтесь рассчитывать в первую очередь на мелких существ, так как с большими великолепно справляется [Кровожадный злолист](#).

Если у вас есть эффект немоты или превращение, лучше всего отдать их на [Бандюгу](#), [Коварного птенца](#) или угрозу под [Хладнокровием](#). Других вакантных целей у Нечетного Разбойника часто не будет.

Не забывайте, что у архетипа есть множество способов давать баффы своим угрозам: [Хладнокровие](#), [Грибомант](#), [Кобальтовый губитель](#). Но если вы не оставите ему целей для баффов, ваши дела должны пойти в гору. Не забывайте, конечно, о том, что Валира всегда может баффнуть только что выставленных существ с рывком.

Наконец, пользуйтесь отсутствием взрывного урона в колоде Валиры, который бы игнорировал провокаторов. Да, у оппонента есть [Кровожадный злолист](#), иногда [Железноклюв](#), но это точечные ремувалы, а если у вас есть несколько провокаций, часто бояться вам стоит только [Агента ШРУ](#), наносящего всего лишь две единицы урона, игнорируемого "таунтами".



Нечетный Разбойник - это сильный и быстрый архетип, способный покорять ладдер, показывая достойные результаты практически на всех ранговых промежутках.

Это очень дешевая колода, которая подойдет для новичков и любителей быстрых игр, с ней вы сможете порадовать себя достойными результатами за короткий промежуток времени, не обременяя себя долгими, нудными матчами. И все же архетип не лишен изящества, геймплей Нечетного Разбойника имеет свои нюансы, о которых нужно знать всем, кто хочет грамотно играть на нем - это не просто бездумное разыгрывание карт, подсвеченных зеленым цветом. Разбойник с [Баку Пожирательницей Луны](#) действительно уникален и интересен.

Спасибо за прочтение гайда и удачной игры!
