

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Как правильно играть пиратами — недооцененная стратегия Полей сражений

11.06.2024

Поля сражений

Поля сражений

Как правильно играть пиратами — недооцененная стратегия Полей сражений

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Пираты — стратегия Полей сражений с длинной историей и сложной судьбой. Долгое время пираты считались одним из самых слабых типов существ в игре, причем длилось это много патчей и много сезонов. Но сейчас ситуация другая: столы с пиратами популярны, сильны и эффективны. И пожалуй, в мете с Заклинаниями таверны они чувствуют себя так хорошо, как никогда ранее.

В нынешнем патче пираты — гибкая и многофункциональная стратегия, которую можно собрать вокруг многих юнитов и синергий. Среди пиратов есть юнит с массовой атакой, а еще можно собрать аж три вида АРМ столов. Пираты быстро разгоняются до огромных характеристик, хороший стол с юнитами этого типа станет претендентом на топ-1 лобби.

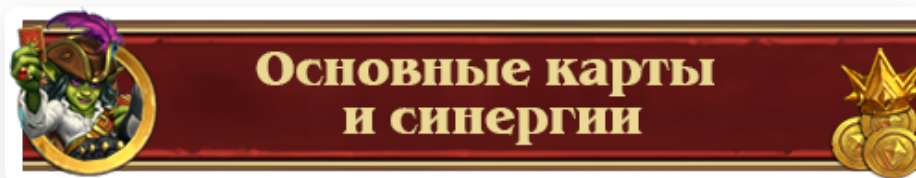
Чаще всего пиратов собирают вокруг АРМ стратегий с бесконечными золотом и ходами. И такие столы не только сильные и веселые, но еще и достаточно сложные — во многом из-за требования к быстрым действиям. К тому же есть разные виды АРМ композиций — и не все из них популярны.

В большом гайде по стратегии пиратов разбираемся, как играть этим типом существ в актуальной мете Полей сражений. Мы обсудим всех пиратов и ключевые синергии с ними, поговорим про топовые столы, особенности геймплея на разных игровых этапах, позиционирование и многое другое.

Обновили гайд 11 июня 2024 года. Переработали текст всех разделов.

### Разделы гайда:

- Основные карты и синергии
  - *Тир-1 пираты*
  - *- Тир-2 пираты*
  - *- Тир-3 пираты*
  - *- Тир-4 пираты*
  - *- Тир-5 пираты*
  - *- Тир-6 пираты*
- Три вида столов пиратов
  - *Тир-4 синергии*
  - *АРМ столы*
  - *- Exodia столы*
- Пираты на разных этапах игры
  - *Начало игры*
  - *Середина игры*
  - *Конец игры*
- Позиционирование пиратов
- Лучшие и худшие герои
- Пираты и Заклинания таверны



Всего в игре 18 пиратов, если считать только 1-6 тир, соло режим и исключить юнитов всех типов. Еще среди этих пиратов есть 2 юнита с двойными типами — они могут появиться в лобби, даже если пираты забанены.

Далее разберем всех пиратов на Полях сражений в обычных и золотых формах: как они работают, когда использовать и с чем комбинировать.

## Тир-1 пираты



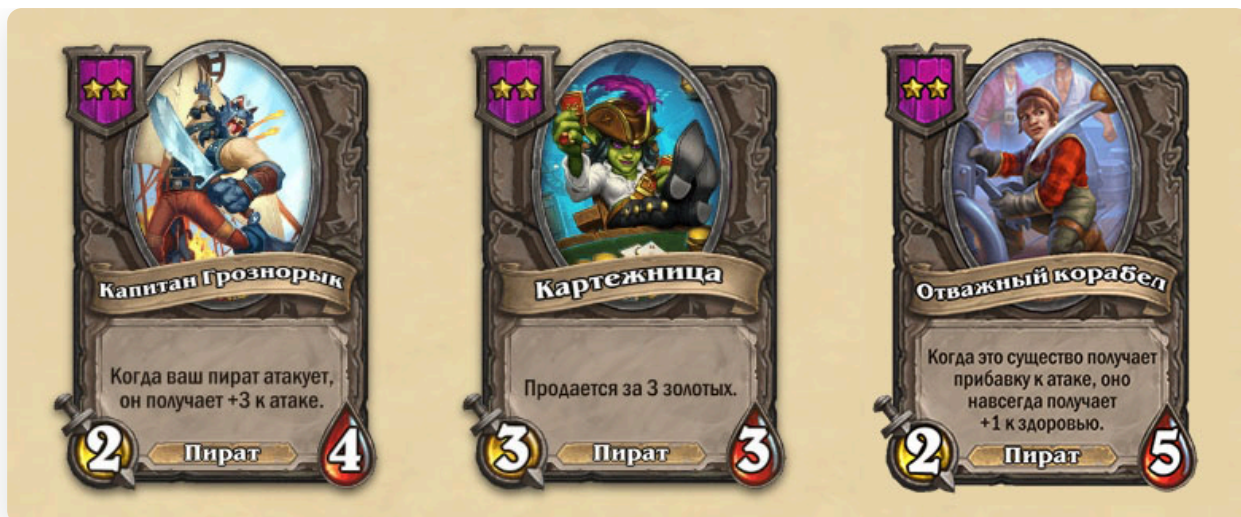
**Шалопайка** — не самый плохой юнит на старте и даже в мидгейме, который работает с Капитаном Грознорыком, с Элизой, а также с разными синергиями мести даже вне композиций пиратов. Поэтому может появиться на столе как в начале, так и в лейтгейме, но редко будет лучшим юнитом.

Золотая версия ничем принципиальным не отличается от обычной, а порой две обычные Шалопайки даже сильнее, чем одна золотая. Золотую версию собирают только ради раскопки с триплета.

**Надраиватель** — это важный и сильный юнит в начале партии для большинства героев, потому что дает экономическое преимущество. С помощью Надраивателя получается удобнее брать тир-3 и тир-4, но сыграть его нужно вовремя и правильно. Если берете на первый ход, то оставляйте в руке до взятия тир-2 и только после этого играйте. Так в ход с 5 монетами вы сможете взять тир-3 или сделать это в ход с 6 монетами вместе с покупкой Заклинания таверны за 2 монеты или силой героя. Надраивателя редко используют в мид и лейтгейме, да и в целом с синергиями пиратов он работает слабо. Интересен он только в первые 2-3 хода.

Золотая версия снижает стоимость апа таверны на 2 монеты. До ее сбора старайтесь сыграть двух обычных Надраивателей ради их боевого клича. Собирают золотую версию, только если пара и триплет заходят в начале партии, пока на столе нет 7 юнитов. После этого на триплет Надраивателя редко обращают внимание.

## Тир-2 пираты



**Капитан Грознорык** — неплохой юнит для начала партии, если на столе есть хотя бы один другой пират, а лучше несколько. Важно, что синергии с Грознорыком работают только в начале партии, а уже в мидгейме и тем более в лейтгейме это слабое существо, от которого нужно избавляться. Поэтому не бафайте Грознорыка и не вкладывайтесь в него другими способами.

Золотая версия дает двойной бафф, но принципиально это ситуацию не меняет.

Собирают ее редко и в первую очередь ради раскопки триплета.

**Картежница** — существо, которое можно покупать всегда, пока на столе есть свободный слот для розыгрыша и продажи Картежницы. На столе ее держат только в начале партии, если нет боевых юнитов лучше. С Картежницей вы сохраните золото, чтобы в нужный ход купить больше существ или взять высокий уровень таверны, — это хорошая инвестиция в начале партии и мидгейме.

Золотая копия продается за 6 золотых, но выгодно собирать ее только из-за раскопки существа высокого тира.

**Отважный корабел** — слабый юнит, который очень редко появляется на столах даже в самом начале партии и вместе с другими пиратскими синергиями. Как правило, его никогда не покупают, а если в таверне нет ничего лучше на 5-6 монетах, выгоднее взять тир-3 и искать других юнитов.

Золотая версия получает +2 к здоровью, что всё еще достаточно невнятный бафф, который не стоит вашего внимания.

### **Тир-3 пираты**



**Разносчица пороха** — это неплохой юнит для столов пиратов, которого всегда можно брать в мидгейме и даже оставлять до самого конца партии. Столы пиратов хотят тратить много золота в течение стадии вербовки: куда больше, чем есть в начале хода, так что Разносчица пороха всегда будет эффективно работать. К тому же атака — самый важный показатель для Коллекционера мечей. Берите этого юнита, если на столе есть место, освобождайте его, убирая из композиции слабых пиратов. Но не форсируйте этого юнита: пираты работают и без него, а Хронокэп куда лучше будет работать как баффер атаки.

Золотая версия в два раза эффективнее обычной, и если вы уже точно играете пиратами и на столе есть обычная копия, стоит брать вторую Разносчицу пороха и позднее собирать из нее триплет.

**Хронокэп Крюкохвост** — одно из самых сильных существ в мете, которое чаще берут на столы механизмов, драконов или божественных щитов в мидгейме. Как правило это временный юнит, который полезен в мидгейме, а в лейту нужно найти синергии лучше. Но бывают ситуации, когда Хронокэпа оставляют и до конца партии, особенно с заходом нескольких копий. Если он заходит рано, можно дольше оставаться на тир-3, собирать божественные щиты и недорогие Заклинания таверны за 0-2 монеты для баффа. Золотая версия дает уже +2 к атаке всему столу, что очень много в мидгейме.

#### **Тир-4 пираты**



**Влюбленный трубадур** — самый сильный баффер, которого берут всегда, если играют композициями пиратов. Лучшими целями для баффа станут Коллекционер мечей и Крупье-мошенница, но можно баффать и других юнитов с большим показателем атаки, но низким здоровьем — особенно если в лобби есть существа с токсичностью и ядом. Разыгрывают Влюбленного трубадура в самом конце хода, когда золота не останется ни на что другое. Топовой синергией станет [Бранн Бронзобород](#). Золотая версия дает в два раза больше здоровья, чем обычная. И если ее получается собрать, старайтесь до этого поставить на стол 1-2 обычные копии Влюбленного трубадура, чтобы получить больше баффов здоровья.

**Коллекционер мечей** — лучший боевой юнит, которого стараются всегда брать на столы пиратов — и баффать всеми возможными способами. Станет первой целью не только для баффов статов, но и для божественного щита и реже неистовства ветра. Золотую копию собирают редко, она ничем не отличается от обычной кроме небольшого запаса характеристик. Если на столе есть уже две копии Коллекционера мечей с хорошими стататами, то они будут сильнее, чем одно большое существо.

**Пегги Крепкая Кость** — сильный юнит для столов пиратов, с которого чаще всего и начинается игра этой композицией. Для этого обычно нужен заход или двух Пегги или пары Пегги + Коллекционер мечей. Можно начать играть пиратами и не с Пегги, но такое случается реже. Пока на столе есть Пегги, выгодно покупать всех экономических

юнитов, напиримет Голована, Продажементаля, Коллекционера раковин и даже свинообразов, генерирующих Кровавые самоцветы. Все это даст больше характеристики другим пиратам на столе.

Золотая версия дает в два раза больше баффов, так что это выгодная покупка. Часто уже вторую копию Пегги ставят на стол и ждут, когда зайдет триплет.

**Пресноводный элементаль** — редко находит место на столах пиратов, разве что вы не играете только через Хронокэпа и божественные щиты. Несколько копий Пресноводного элементаля плохо работают, да и одна мешается если вы уже на 6 уровне таверны, потому что в этом случае Заклинания будут предлагать вместо части существ.

Золотая версия дает два Заклинания таверны и уже на 4 уровне будет активно вредить вам, потому что в таверну не влезут все существа.

**Долговязый Джон Медяк** — можно временно взять на стол, если зашел в самом начале мидгейма — и не обязательно играть другими синергиями пиратов. К ходам с 10+ монетами это существо обычно продают, а до этого стараются не баффать, потому что есть цели лучше. В лейтгейме Джон Медяк уже точно слаб.

Золотая версия всё еще прокает 3 раза за бой, но каждый источник урона дает по 2 Монетки. Эффект уже интереснее для мидгейма, но все еще он не так хорош, чтобы держать юнита в конце партии.

### Тир-5 пираты



**Зачарованный моряк** — топовое существо для АРМ композиций пиратов, которые любят покупать много существ и Заклинаний из таверны, в результате чего разгоняют Зачарованного моряка. Выгоднее, чтобы при этом вы играли на 5-6 уровнях таверны, чтобы был шанс получить дорогие и сильные спеллы. Еще это ключевой юнит для нечетной АРМ композиции, про которую мы поговорим ниже.

Золотая версия дает 2 Заклинания за покупку 3 карт из таверны. Если у вас уже есть обычная копия на столе, берите вторую и держите в руке до захода триплета.

**Крупье-мошенница** — еще один топовый юнит для столов пиратов, который там часто оказывается в мид и лейтгейме. Быстро растет по статам сама по себе, часто станет самым крупным существом в композиции.

Золотая версия получает в два раза больше характеристик, так что ее выгодно брать.

Если на столе уже есть одна обычная копия, берите вторую и или тоже ставьте на стол или держите в руке до захода триплета.

**Музыкальный контрабандист** — обычно это существо появляется на столах пиратов временно. Выгоднее всего брать его, если вы еще на 4-5 тирах, но уже точно играете

пиратами — тогда ставьте в последний слот Музыкального контрабандиста, чтобы на следующий ход взять уровень таверны на бонусное золото. Когда вы уже будете на 6 уровне, от этого существа можно отказаться в пользу топовых юнитов 4-6 тиров, которые растут по статам сами или дают статы другим существам. В теории можно оставить Музыкального контрабандиста на столе и до конца партии, особенно если вы уже сделали его золотую версию. Но форсировать такой сценарий не нужно.

Золотая версия дает в два раза больше золота в начале хода, что уже полезно даже в лейтгейме. Если быстро сделали триплет, оставляйте юнита на столе до конца партии, хотя не ошибка и продать его, если у вас уже есть хотя бы две копии Тетиса, а значит потенциал для бесконечных ходов.

**Пройдоха-вербовщик** — достаточно слабый пират, который подойдет только редким и не таким сильным композициям с Элизой или с синергиями мести. Если Элизы нет, брать Пройдоху-вербовщика мы точно не рекомендуем, да и с Элизой решение спорное, разве что сейчас не мидгейм, где важны даже временные способы сделать стол сильнее. В перспективе такие синергии теряют свою актуальность, поэтому играть ими нужно осторожно.

Золотая версия призывает три золотые копии Шалопайки, которые ничем не отличаются от обычных кроме дополнительных статов, а это не имеет особого значения. Не рекомендуем собирать золотую версию Пройдохи-вербовщика.

### Тир-6 пираты



**Адмирал Флота Тетис** — дает случайного пирата вашего тира или ниже, когда вы тратите 9 золотых. Тетис не может сгенерировать сам себя. Важный юнит для АРМ столов пиратов, хотя в теории можно заменить его Бранном Бронзобородом и получить схожий эффект. И все же, если Тетис заходит, его берут часто и тут же ставят, ищут дополнительные копии, собирают золотые версии и т.д. Уже с 2 копиями Тетиса есть возможность делать бесконечные ходы, никогда не расходуя золото, хотя наверняка бесконечной композиция станет только с 4+ Тетисами. Три Тетиса фактически делают то же самое, что и два, но занимают меньше места на столе в триплете, — и только четвертый создаст существенную разницу в экономике.

Золотая версия Тетиса дает 2 случайных пирата за трату 9 золотых, то есть она в два

раза эффективнее обычной копии. Если есть обычный Тетис, второго берут практически всегда — и или ставят на стол, или держат в руке до захода триплета.

**Элиза Кровавый Клинок** — этого пирата редко берут на столы и редко собирают композиции вокруг него, хотя это возможно в комбинации с Титом Ривеншером, Шалопайками, Пройдохой-вербовщиком и синергиями мести. Это редкая композиция, которая обычно работает с очень хорошим заходом или до топ-4 лобби.

Саму по себе Элизу можно временно поставить на стол в мидгейме, даже если пиратов мало или их совсем нет. Сама Элиза уже даст неплохие временные статьи. Но чего-то сногшибательного Элиза не делает, а АРМ столы пиратов ее точно не хотят видеть. Золотая версия работает так же, но дает +6/+2 характеристики, что принципиально ничего описанного выше не меняет.



Есть три способа собрать стол пиратов — чаще всего используют первые два, тем более они логично продолжают друг друга и отличаются лишь уровнем таверны, который вы можете позволить себе взять.

- **Тир-4 композиция**
- Бывают ситуации, в которых вы попросту не можете взять 5-6 уровни таверны. В нынешней мете это случается достаточно часто, уж очень агрессивные условия в мидгейме: жадничать и улучшать таверну до 5-6 тиров с плохим столом не получится.
- Уже на 3-4 уровнях таверны у пиратов есть сильные синергии, которых вполне будет достаточно для того, чтобы попасть в топ-4 лобби. Первая сильная пара для таких синергий — Пегги и Коллекционер мечей.



**Коллекционер мечей**

Также наносит урон существам по обе стороны от цели.

**3**

**Пират**

**2**



Такого набора уже хватит, чтобы собрать стабильный боевой стол — и можно играть только вокруг этих юнитов. Делать это просто: покупайте всех экономически выгодных юнитов на разгон Пегги, ищите Бранна, можно дополнить стол Разносчицей пороха.

На таких столах могут появиться и юниты других типов: мурлоки с токсичностью, самостоятельные юниты, синергии с Бранном, [Прходчик тоннелей](#) и т.д.

Такой стратегией мы рекомендуем пользоваться, если вы совсем не можете взять 5 уровень таверны, потому что у вас уже меньше 15 здоровья и следующий бой можно не пережить. Если есть хоть какая-то возможность взять тир-5, делайте это — на этом тире много полезных пиратов Заклинаний таверны, а с триплетов можно найти важного Тетиса.



**Хронокэп Крюкохвост**

Когда вы применяете заклинание из таверны, ваши существа получают +1 к атаке.

**1**

**Дракон  
Пират**

**4**



Вторая хорошая синергия для низких уровней — Хронокэп сам по себе или вместе с Пресноводным элементом. Такой пары пиратов уже достаточно, все другие слоты выгоднее заполнять механизмами или другими божественными щитами, потому что для них бафф к атаке куда полезнее. Из пиратов можно добавить сюда разве что Коллекционера мечей.



Хронокэп может остаться на столе даже в лейтгейме как единственный пират, особенно если зайдет его золотая копия. Но в мидгейме с ним можно играть и на 3 таверне, чтобы не заполнять пул Заклинаний таверны дорогими спеллами 4 тира. Играйте на тир-3, если нашли пару Хронокэпов и хорошие цели для баффов. Так можно делать даже до самого конца партии, хотя обычно в лейтгейму стараются взять тир-5, быстро проскочив через 4 уровень .

- **АРМ столы**

Главное отличие АРМ столов — наличие экономического двигателя. Им выступают или Тетис, или Бранн Бронзобород, а иногда и Зачарованный моряк.

Идея стола в принципе та же самая — покупать и продавать как можно больше экономически выгодных карт, чтобы разгонять бафферов характеристик. Благодаря Тетису и Бранну вы можете делать куда больше действий за ход, а порой и бесконечное количество — лимитом станет только скорость ваших действий.



## Основа АРМ столов

Собирайте золотые копии. Бранна продавайте в конце игры ради токсичности или Лироя



## Четные синергии

Скупайте экономически выгодные четные карты и держите 4-5 четных целей для баффа.



## Элементали

Скупайте всех элемов и успевайте сыграть их как можно больше (работает с четными синергиями)



## Классические пираты

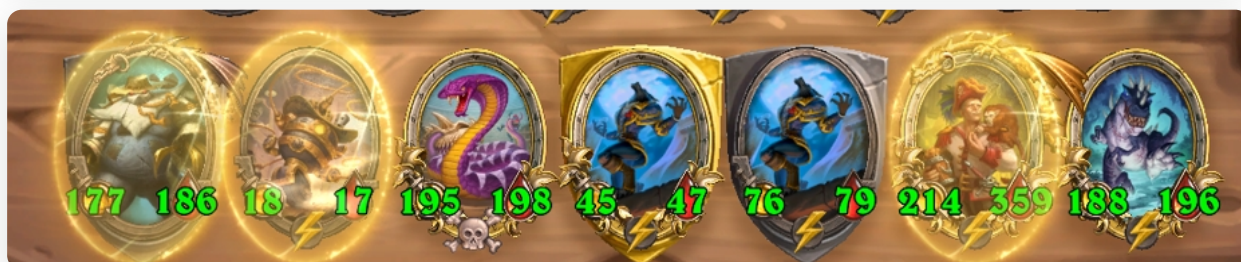
Медленнее растут по статам, но все еще могут работать сами по себе без четных синергий и элемов.



**Топ лейтгейм спелл, чтобы освободить место для юнитов с полезными свойствами.**

Генерации статов на АРМ столах с Тетисом могут быть разные. Всё сразу вы не уместите из-за нехватки слотов на столе, но все же порой несколько источников статов можно комбинировать вместе.

Геймплей таких композиций не сказать, что сильно сложный, скорее энергозатратный. Много что нужно купить, много что продать, быстро просмотреть всех юнитов в таверне Боба, решить, что купить, а что нет, искать дубли и триплеты, вовремя избавиться от слабых юнитов, постараться закончить ход с 7 боевыми существами, взяв в последний слот что-то самостоятельное. Важно вовремя избавляться от карт, чтобы не переполнить руку, выгодно реализовывать все боевые кличи. И все это надо делать быстро, потому что с достаточным количеством Тетисов или Бранном золото за ход может в принципе не закончиться — и тогда каждая секунда простоя приведет к потерянными характеристикам. На то они и АРМ столы — с телефона реализовать их будет достаточно сложно.



Есть и другой тип АРМ столов — куда более редкий, но все же сильный и интересный. Это **нечетные АРМ столы**, выстроенные вокруг Зачарованного моряка и Воина Пожирательницы Луны. В дополнение к ним часто берут Бранна, а также топовые цели для баффов 3 и 5 тиров, которые будут разными в зависимости от забаненных в лобби рас.



Воин Пожирательницы Луны

Когда вы разыгрываете карту нечетного уровня, ваши существа нечетного уровня получают +1/+1.

5

5



В зависимости от количества Зачарованных моряков и экономики, скупать из таверны можно как все нечетные карты для баффа, так и только лучшие их них (Терпеливый разведчик, Генерал драккисат, дешевые Заклинания таверны).



### **Exodia столы пиратов**

Exodia композиции построены вокруг Элизы, Шалопайки и Тита Ривендера. Это три ключевых юнита, которые обязательно должны быть на таком столе. Вместо Шалопайки можно взять тир-5 Пройдоху-вербовщика, которая тоже станет Шалопайками после смерти.

Еще на таком столе часто появляется Фаэрикс Ярость Солнца и другие существа с мезьей — они отлично работают с Шалопайками и Титом Ривендером. Заменой Элизы может стать Топчущий ужас.

Улучшается такой стол за счет сбора золотых Элизы, Тита Ривендера и дополнительных копий Шалопаяк. Единственными провокациями можно оставить Шалопаяк и Пройдох-

вербовщиц. И финальный бой можно начинать с 5-6 юнитами на столе, если вы уверены, что Пройдоха-вербовщица умрет мервой и заспамит стол Шалопайками.



Это далеко не самая сильная композиция в игре, но все же порой ничего лучшего не заходит. А такой стол вполне себе темповый, так что в топ-4 попадет часто. С очень хорошим заходом можно побороться и за топ-1.



**Начало партии — ходы с 3-7 монетами**, в которые игроки берут ранние тиры таверны и заполняют стол первыми юнитами.

В начале партии синергии пиратов достаточно слабые. Можно брать самостоятельно сильных Картежницу, Шалопайку, Музыканта Южных Морей и других юнитов — но это не повод играть пиратами сейчас и даже думать о том, чтобы выходить с этой стратегией в мид и лейтгейм.



Единственная причина брать больше пиратов, чем обычно — заход Грознорыка. Берите его только в случае, если на столе уже есть другие пираты. Но тут главное не словить туннельное зрение, скупая только пиратов далее из-за Грознорыка. Юнит неплохой, но опять же, это не повод играть пиратами уже в начале мидгейма. Далеко вы только с Грознорыком и даже 2-3 его копиями не уедете.

В первые ходы ваша задача — в первую очередь выгодно тратить золото, взять 3-4 тиры и заполнить стол 7 юнитами. Пираты могут в этом помочь, у них есть экономически полезные угрозы, но точно не стоит настраиваться на игру этой композицией так рано — для этого нужно взять хотя бы 4 уровень таверны и найти ключевых пиратов.



Если к ходам с 6-7 монетами заходит триплет, постарайтесь оставить его в таверне или руке до начала мидгейма и взятия 4 уровня таверны. Так есть шанс найти тир-5 пиратов, вокруг которых уже можно построить композицию этого типа существ.

Обращайте внимание на заход Хронокэпа, даже если других синергий пиратов или драконов на столе нет. Юнит все еще очень сильный, особенно если зайдет 2+ копии. В этом случае можно играть через Хронокэпов и Заклинания в таверне, оставаясь на 4 или даже 3 уровнях таверны дольше обычного. Заполняйте стол хорошими целями для баффов атаки: Коллекционером мечей и божественными щитами.



**Середина игры** — ходы с 8-9 монетами и первые ходы с 10 монетами.

В мидгейме вы в первую очередь берете 4 уровень таверны и уже после можете решить, что играете если не полноценным столом пиратов, то по крайней мере взять какие-то их первые ключевые синергии.



Часто **начинают играть пиратами** с заходом **Пегги**. Тут интересны комбинации Пегги+Пегги или Пегги+Коллекционер мечей. Еще можно играть связкой Пегги+Разносчица пороха+любой другой пират. Другой вариант — Разносчица пороха+Коллекционер мечей.

После захода нужных комбинаций можно обращать внимание на всех экономически выгодных существ, а также искать тир-5 и тир-6 синергии, особенно Бранна Бронзоборода и Тетиса.

**Триплеты** старайтесь играть под взятие 5 тира, хотя пираты могут задуматься и о розыгрыше триплета на 4 тире, потому что на 5 уровне много сильных пиратов и **Бранн Бронзобород**. И все же, если триплет заходит в начале хода, нет смысла играть его на 4 уровне и только после улучшать таверну. Не медлите со **взятием тир-5**, если заходит триплет или у вас достаточный запас здоровья. Уже на 5 тире можно остаться дольше, потому что на тир-6 пиратов интересует преимущественно Тетис, а его можно найти и с триплетов. **Тир-6** легко взять, если зайдет Музыкальный контрабандист — или у вас хорошая игровая ситуация, или вы нашли экономически выгодные карты, с которыми легко взять триплет и еще сделать какие-то действия в течение хода.

Если достаточно синергий пиратов 5-6 тиров не заходит, отказывайтесь от этой композиции в пользу другой. Временно на столе можно оставить Пегги вместе с другим пиратом, а если есть уже приличный Коллекционер мечей, то можно играть им до конца

партии как единственным пиратом. Тут вариантов для смены композиции много: легко собрать мурлоков, гибридные столы с Бранном и/или Заклинаниями таверны.



Если разогнать композицию до АРМ синергий не получается, оставляйте самых сильных пиратов, а остальные слоты заполняйте ядами. Так можно сделать и с любой другой композицией в мид и лейтгейме.



**Лейтгейм** — 10й ход и далее.

В это время игроки уже определились со своей композицией. Они совершенствуют композиции с помощью существ 5-6 уровней и Заклинаний таверны.



Пираты продолжают скупать всех экономических юнитов из таверны ради разгона ключевых синергий. Вместе с этим вы ищете триплеты нужных существ, оптимальных существ в принципе, а также баффы божественных щитов на основные угрозы.

Оптимальный список существ для стола пиратов мы уже приводили **выше**. В лейтгейме вы уже точно должны задуматься о том, чтобы на столе были только эти юниты.



Вместе с этим каждый бой становится всё опаснее, особенно когда пропадает лимит в 15 урона. И тут вы куда чаще должны заботиться о том, чтобы на столе к началу боя не оставалось проходных юнитов — боевых кличей и в целом чего-то, что приносит мало пользы в поединках. Старайтесь каждый ход занимать последний седьмой слот чем-то полезным в бою, исходя из композиции вашего противника.

В самом конце партии убирайте со стола Бранна Бронзоборода, Тетиса, Пегги, Воина Седогрива и других юнитов, у которых нет полезных боевых свойств. В идеале убрать их с помощью Поддержания Пожирателя, чтобы не потерять разбаффанные характеристики. Но в целом и без баффов существа с токсичностью, Лирой или Шиповедьма хороши — и могут дать вам перевес в бою.



Правила позиционирования не универсальны и меняются в зависимости от противника, а также доступных в лобби типов существ. Например, против механизмов часто стоит поставить в самый левый слот мелкое существо, чтобы сбить божественный щит.

Далее об общих правилах позиционирования пиратов, которые актуальны в большинстве ситуаций:

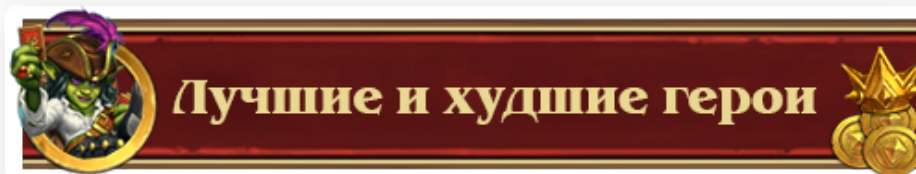


➤ **Коллекционер мечей** стоит в левой части стола, но будет ли он 1, 2 или 3 по счету — зависит от стадии игры и ситуации. В мидгейме его можно увереннее ставить в самый левый стол, а ближе к лейтгейму смещать на 2 или 3 позиции. Это зависит и от наличия провокаций на вашей половине стола: чем их больше, тем правее может стоять Коллекционер мечей. Перед Коллекционером мечей обычно ставят слабых существ, чтобы сбить божественный щит противника — или Синдора-снайпера, чтобы убрать провокации.

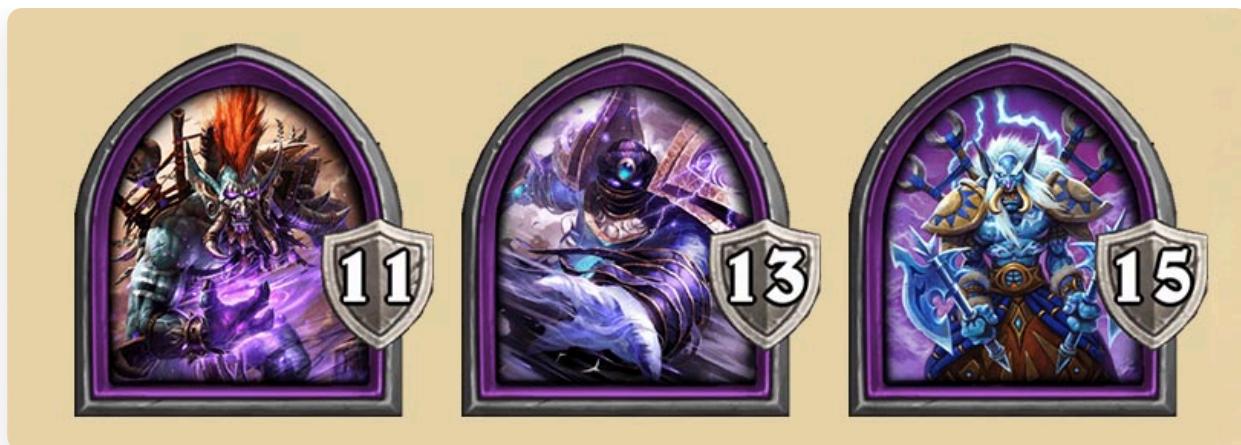
➤ **Переработчица трупов, Грознорык и Элиза** — пираты, которые должны как можно дольше простоять на игровом поле. Ставьте их как можно правее. Если на столе есть юниты не пираты, их можно ставить еще правее Элизы и Грознорыка.

➤ **Остальные пираты** — чаще всего просто большой набор характеристик. И раз так, что стоять они могут в случайном порядке. Чаще всего левее располагают юнитов, у которых больше атаки.

➤ **Провокаций** у пиратов изначально нет. Чаще всего таунт дают Бранну и Пегги, потому что это обычно самые маленькие юниты на поле. И выгодно давать провокацию им, чтобы они впитали первые крупные атаки противника, защитив ваши ключевые угрозы. Ставят провокации обычно в правой половине стола, а рядом располагают слабых юнитов или божественные щиты, чтобы обыграть массовые атаки.

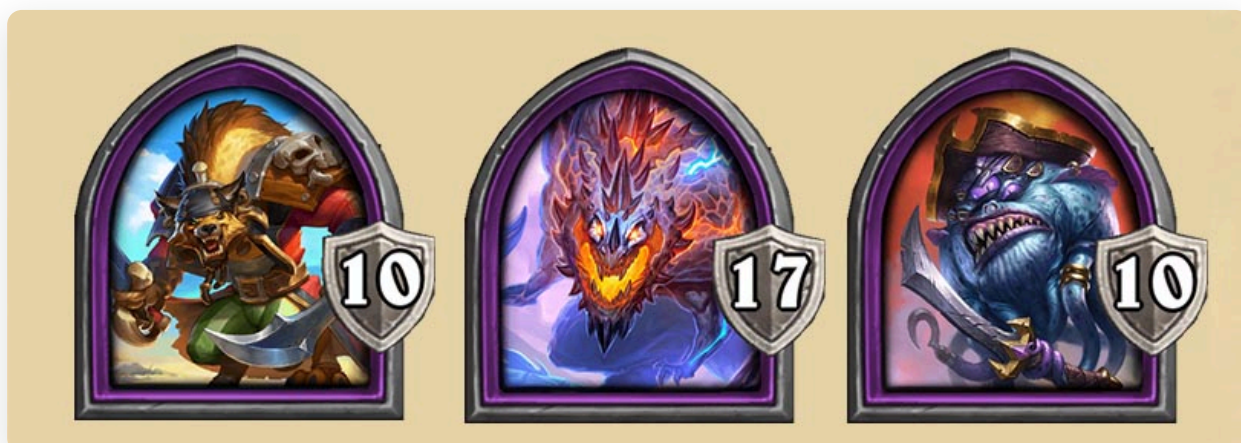


Любой герой может играть пиратами, но кто-то делает это чаще и успешнее других, а кто-то, наоборот, реже обращается к этой стратегии. Далее разберем примечательных героев.



**Алакир, Брукан** — любят Коллекционера мечей, потому что могут баффнуть ему полезные свойства, поставив в самый левый слот. При этом Коллекционера мечей можно брать и вне композиции пиратов, а как самостоятельного юнита. Но тогда нужно еще придумать какой-то способ баффать ему статьи.

**Волджин** — складывает атаки двух существ, что выгодно в первую очередь из-за наличия Коллекционера мечей. То же можно провернуть и с Врагорезом-4000, и с другими массовыми атаками — Буйным элементом огня и Ньюцао. Их можно брать только на один ход, баффая им атаку крупного пирата, который давно стоит на столе.



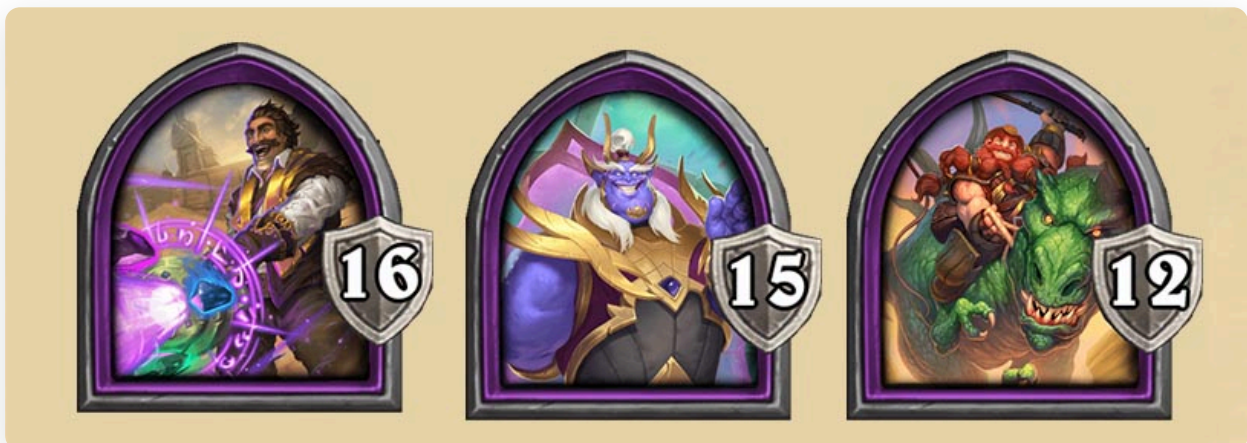
**Галакронд** — если раскопает тир-5 Музыкального контрабандиста или тир-6 Тетиса, может начать играть пиратами. Другие пираты высоких уровней не всегда станут хорошей основой для пиратского стола.

**Капитан Др-р-робитель, Пират Глазастик** — созданы для игры пиратами и делают это успешно. Глазастик сильнее в начале партии, а Др-р-робитель в лейтгейме. Отметим, что оба героя не обязаны форсировать пиратов: если они не заходят, можно играть другими композициями, а силу героя игнорировать.



**Мукла, Черношип** — полученные с силы героя баффы отлично смотрятся на Коллекционере мечей, которого можно играть самостоятельно без других синергий пиратов.

**Принц Галливикс** — имбалансный герой со столом пиратов в лейтгейме, с которым проще всего собрать АРМ композиции. Проблема в том, чтобы дожить до лейтгейма: в начале партии пираты вряд ли с этим помогут. Очень любит Пегги и может покупать ее почти всегда, если видит в мидгейме и вы еще не определились с планом на игру.



**Посол Фаэлин** — Пегги и Тетис станут хорошими раскопками для этого героя, даже если зайдет что-то одно. А уж если будет пара этих пиратов, вы с первых ходов станете претендентом на топ-1 лобби.

**Рено Джексон** — Пегги будет хорошей целью для силы героя, только если на столе уже есть цель для баффа этого пирата. Среди тир-5 юнитов интересны Музыкальный контрабандист, Бранн и Зачарованный моряк, хотя последний может быть слишком медленным. Среди тир-6 имбой станет Тетис, лишь бы вы успели реализовать его до вылета из лобби.

**Бранн** — любит, когда в лобби есть пираты, из-за Музыканта Южных Морей. Позднее можно задуматься о стратегии пиратов, если рано зайдет Пегги и другие ключевые существа этого типа. С Бранном даже одна Пегги уже даст большие баффы другому пирату.



## Пираты и Заклинания

Столы пиратов чаще всего стараются раскопать или сгенерировать Заклинания таверны, хотя есть несколько, которые можно купить за золото. Далее обсудим примечательные (не всегда в хорошем смысле) Заклинания таверны.



**Планарный телескоп** — есть смысл брать это Заклинание, только если на столе или в руке есть хотя бы две пары сильных пиратов — или одна пара очень сильного пирата. Во всех других случаях спелл не так хорош, потому что стоит слишком много золота. Чем выше ваш уровень таверны, тем Заклинание станет сильнее.

**Военная добыча** — никогда не покупайте это Заклинание таверны за золото, но ищите способы раскопать его. Играть можно почти на любые таверны, даже если там только 1 хорошая карта или вовсе нет ничего полезного: просто ради экономического бонуса.

**Очи Матери Земли** — редко есть смысл тратить 6 золотых на это Заклинание, потому что единственная хорошая цель среди пиратов — Пегги, но золотить ее таким образом — очень медленный ход, который не всегда успеет окупиться.

**Объятия сновидца** — порой хочется повторить боевой клич Влюбленного трубадура, хотя это рискованный ход. Влюбленный трубадур может баффнуть самого себя или пирата в таверне. Проверьте перед розыгрышем, чтобы в таверне не было целей для баффа. И, конечно, спелл далеко не автопик: обычно под него нужен Бранн и очень хороший ход, в который вы потратили внушительное количество золота.

**Поддержание Пожирателя** — берите только в глубоком лейтгейме, чтобы передать большие статьи Крупье-мошенницы и других пиратов без сильных боевых свойств. Перед финальным боем можно "съесть" Бранна, Тетиса и других — лишь бы заменой им на столе стало существо сильнее.

**Потерянный посох Хамуула** — хорошая покупка в большинстве ситуаций, лучше обычного обновления таверны.



Спасибо за внимание, до скорых встреч!