

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Четный Паладин Лучший по винрейту на любом ранге. Гайд по архетипу.

03.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Четный Паладин Растахановых игрищ.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ









Сегодня в центре внимания Четный Паладин. Это недооцененный архетип, серьезно пострадавший в результате февральских нерфов. Он потерял [Равенство](#), в результате многие фанаты отвернулись от четной колоды класса.

И все же Четный Паладин и в настоящий момент чувствует себя прекрасно. Это один из лучших ответов на популярнейшего Мидрейндж Охотника, которого Четный Паладин уверенно переигрывает.

Четного Паладина нельзя назвать популярной колодой, но показатели его внушают уважение — он держится в тир-1 архетипов на всех ранговых промежутках по общему проценту побед. Если вы возьмете Четного Паладина, то получите не только сильную колоду, но и застанете противников врасплох: в текущих условиях большинство оппонентов будут готовиться к встрече с Нечетным Паладином.

Гайд научит вас играть Четным Паладином: вы познакомитесь с популярными колодами после нерфов, научитесь выбирать карты в стартовую руку и вести себя непосредственно в самой игре, а также узнаете о специфике конкретных матч-апов.

Это обновленный гайд, актуальный для мартовского рейтингового сезона и меты после нерфов. Далее подробный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Изменены сборки архетипа и описание к ним*
-  *Дополнен и изменен раздел "Вопросы декбилдинга": новые основа колоды, бюджетная сборка и описания технических карт*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
-  *Дополнены разделы "Основы геймплея" и Стратегия игры"*
-  *Добавлены описания новых матч-апов меты, убраны неактуальные*

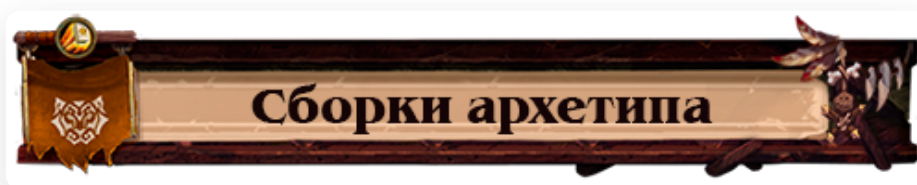
Разделы гайда:



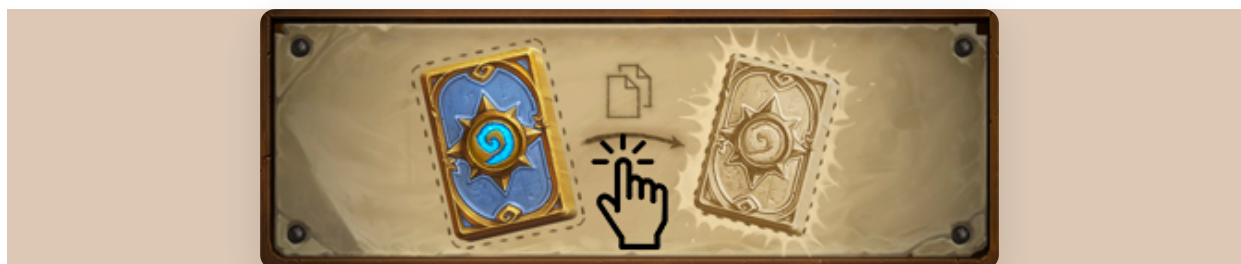
Сборки архетипа

- Вопросы декбилдинга
 - - *Основа колоды*
 - - *Оptionальные карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетная колода*

- Муллиган
- Основы геймплея
 - *Как работает архетип*
 - *Как играть против агро*
 - *Как играть против контроля*
- Стратегия игры
 - *- 9 советов, которые помогут освоить Четного Паладина*
- Матч-апы
- Заключение

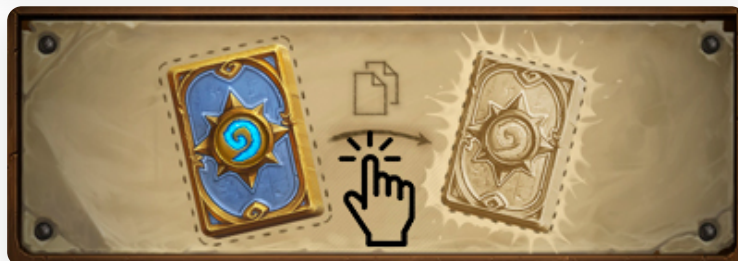


После ослабления [Равенства](#) сборки Черного Паладина существенно изменились. Одни версии оставляют одну копию понерфленной карты, другие отказываются от нее вовсе.



Классический Четный Паладин

Четный Паладин (Стандартная сборка)








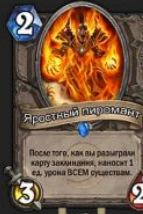















Самая сильная версия по мнению Vicious Syndicate. В сборке есть Вал'анир, Динозаврение и другие тяжелые угрозы, чтобы лучше справляться с медленными Воином и Жрецом.


Также в сборке есть привычные синергии с Похитительницей трупов, Разрушителем чар, Моджомастером Зихи. Но нет Равенства и Гнева карателя.

Сборка из топ-10 Легенды больше похожа на классических Четных Паладинов до нерфов: здесь есть одна копия Равенства и Гнева карателя, которые все еще помогут Утеру зачислить стол полностью, пусть и обойдется комбинации дороже.

Четный Паладин от Enterra


Четный Паладин от Enterra


<p>2</p>  <p>Кристалльный шарик Боевой клас: уничтожает оружие противника.</p> <p>3 2</p>	<p>2</p>  <p>Гидролог Боевой клас: вы раскрываете секрет. Мирлок</p> <p>2 2</p>	<p>2</p>  <p>Неправильный суд Атака и здоровье выбранного существа становятся равны 3.</p> <p>2</p>	<p>2</p>  <p>Кристаллоидный Валтор Божественный щит. Позволяет жить. Вы восстанавливаете здоровье в равном объеме.</p> <p>1 2</p>	<p>2</p>  <p>Амарийский барьер Истумление: +3 к атаке.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Яростный крик После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Заступник Авангарда Боевой клас: само выбранное существо получает способность «Божественный щит».</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p>4</p>  <p>Артсгальный рыцарь Божественный щит. Почти «Божественный щит», когда вы восстанавливаете здоровье.</p> <p>4 3</p>	<p>4</p>  <p>Овощени Наносит 2 ед. урона всей персоналке противника.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Разрушить чар Боевой клас: наказывает эффект здоровья на выбранное существо.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Серебряный клинок Каждый раз, когда вы герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Печать кортежа Выбранное существо получает +1/+1. (+4 к атаке/+4 к здоровью)</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Политический крик Каждый раз, когда вы разыграли карту заклинания, восстанавливаете 1 ед. здоровья.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>6</p>  <p>Неисковая армия Неисковость ветра.</p> <p>4 5</p>
<p>6</p>  <p>Земляная свинья Грим Провокация. Боевой клас: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3.</p> <p>3 7</p>	<p>6</p>  <p>Валангр Предварительный крик: существо в руке получает +4/+2. Когда оно появится, сила соперника грей вы снизится.</p> <p>4 2</p>	<p>6</p>  <p>Минстос чудинце Боевой клас: уничтожает всех других существ с атакой 2 или меньше.</p> <p>2 7</p>	<p>6</p>  <p>Гени Седорин Начало матча: если в колоде нет карт с нечетной стоимостью, атака каньона снайперов стоит (1).</p> <p>6 5</p>	<p>6</p>  <p>Гребина тисскаун Выбранное существо получает +2/+6 и Флюидацию. Когда оно погибает, вы получаете 2 ед. здоровья.</p> <p>6 2</p> <p>x2</p>	<p>8</p>  <p>Тирин Фейдинг Божественный щит. Провокация. Предварительный крик: вы боретесь в руке. Исполнитель: 1/3.</p> <p>6 6</p>	<p>8</p>  <p>Король ши Провокация. В конце вашего хода вы наносите 1 урон случайно карту рыцаря света.</p> <p>8 8</p>

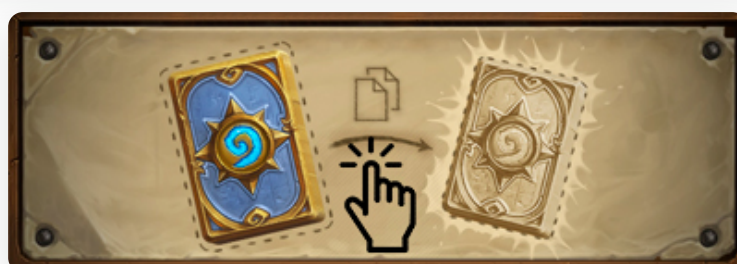


MANACOST
kolodahearthstone.ru

13160







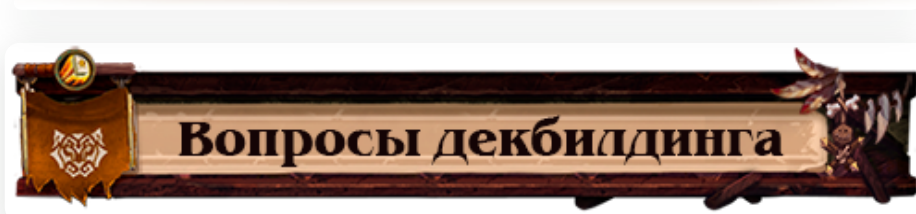


Неправедный суд, Яростный пиромант, Мшистое чудище



Динозаврение, Моджомастер Зихи, x1 Гидролог, x1 Прожорливая слизь

Колода из топ-56 Легенды нацелена на борьбу с Жрецами: Неправедный суд — отличный ответ на любую крупную провокацию или Малигоса, а Мшистое чудище поможет убрать со стола Абритра Мош'Огг.



Основа колоды – это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа. У Четного Паладина в основе 25 карт: мощнейшие дропы за свою стоимость и синергии с Похитительницей трупов.



Чаще всего основа дополняется вторыми копиями существ за 2 маны и несколькими тяжелыми опциями. Популярны Моджомастер Зихи, Динозаврение, а также связка x1 Равенство и x1 Гнев карателя.

Очень популярен **Хрустальный рыцарь**, он присутствует почти в каждой версии Четного Паладина, но его необходимость можно назвать спорной. **Хрустальный рыцарь** предназначен для синергии с **Похитительницей трупов**, но божественный щит уже дает **Кристалломант Кангор**. Добавьте его, если он у вас есть, но не переживайте, если нет: Четный Паладин не потеряет слишком много без **Хрустального рыцаря**.

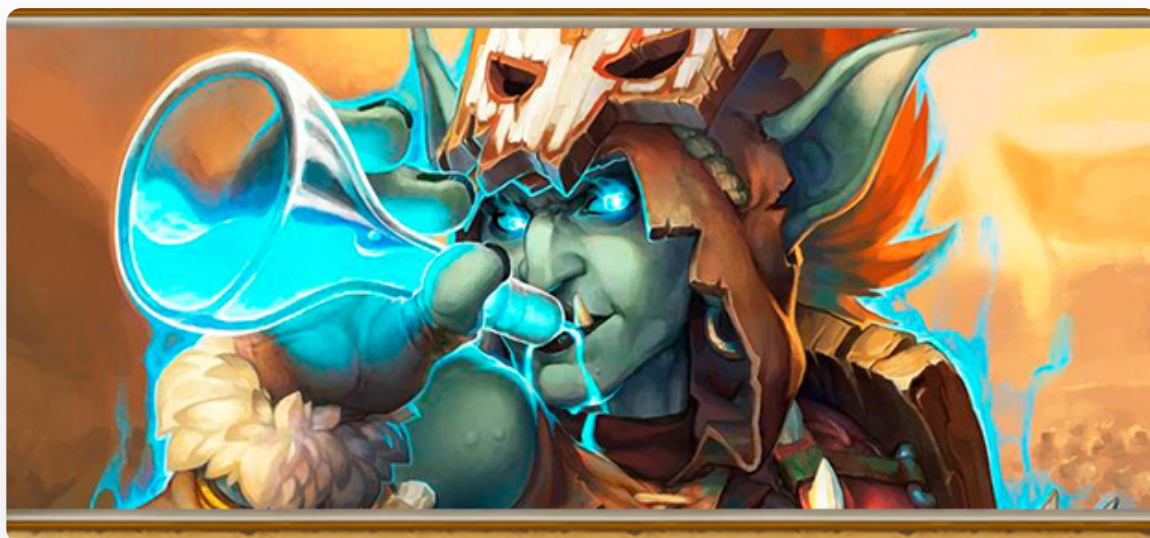
Подробнее об опциональных и технических картах читайте далее.

Опциональные и технические карты

Равенство + Гнев карателя - после нерфов Четные Паладины могут взять по одной копии этих заклинаний в сборку, чтобы справляться с захваченным столом оппонента. **Равенство** слабо само по себе, но все еще хорошо синергирует с AoE эффектами. Часто вместе с этой связкой в сборке появляется **Яростный пиромант**.

Неправедный суд - техническая карта для борьбы со Жрецами на воскрешении и Жрецами на провокации. Поможет выгодно размениваться с тяжелыми угрозами и других противников, а также баффать Паладинов-рекрутов.

Динозаврение - неожиданная опция, которую никто не будет ожидать. Лучше всего применять на Паладина-рекрута, чтобы получить максимум выгоды. Не так полезно баффать крупных существ. Отличный и внезапный способ добить соперника.



Моджомастер Зихи - гибкая опция не только против комбо колод, но и любого медленного соперника. В агро колодах не столь эффективна, так как быстрым архетипам 5 кристаллов маны бывает более, чем достаточно. Но иногда помогает и против них: например, блокирует розыгрыш **Лозоруба** Нечетному Паладину. В медленных матч-апах реализовать **Моджомастера Зихи** еще проще.

Злобный чешуйник - не так полезен в качестве самостоятельной угрозы. Добавляется скорее ради **Похитительницы трупов**, если нет **Кристалломанта Кангора**, хотя лучше не брать существ с похищением жизни в колоду вовсе.

Мшистое чудище - техническая карта для борьбы с Жрецом на провокациях и Квест Воинами. Поможет в поединках с Нечетным Паладином и некоторых других.

Командир Авангарда - добавьте, если хотите играть чуть агрессивней. Хороший инструмент не только для добивания, но и для разменов (благодаря божественному щиту). Хорошо синергирует с **Вал'аниром** и баффами.



В колоде Четного Паладина много легендарных карт, но не все они обязательны. Вы можете заменить **Кристалломанта Кангора** и **Хрустального рыцаря** на **Командира Авангарда**: так вы не ослабите **Похитительницу трупов**, и она получит все необходимые баффы. Не берите в сборку **Злобного чешуйника** вместо **Кристалломанта Кангора**: 1/3 существо слишком сильно, и лучше в принципе обойтись без баффа похищения жизни.

Не обойтись Четному Паладину без **Генна Седогрива** и **Хранителя Солнца Тарима**. Первая легендарка необходима по очевидным причинам, а **Хранитель Солнца Тарим** слишком силен, чтобы от него отказываться. Сегодня он есть у многих игроков.

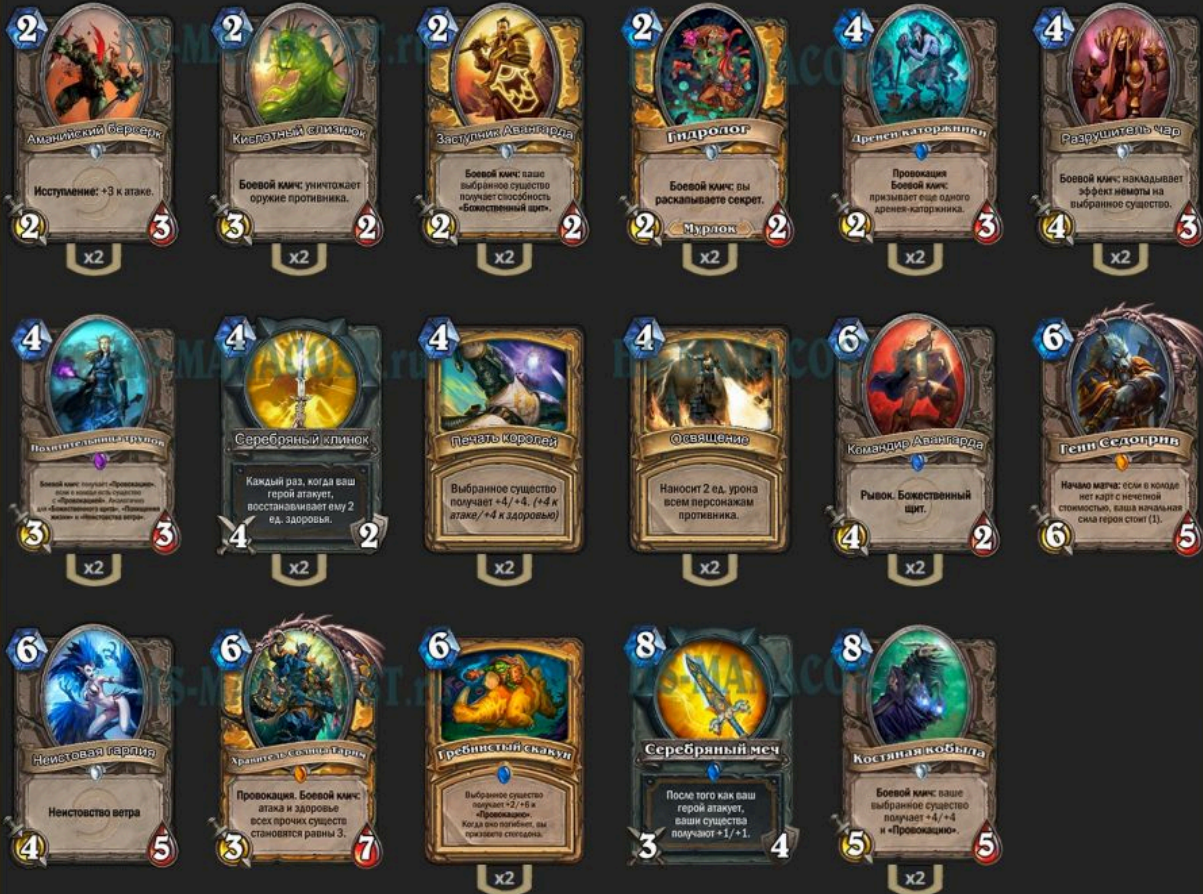
Король-лич тоже наверняка найдется в коллекции каждого, но если у вас совсем не богатая коллекция, то попробуйте обойтись без него. Вместо него возьмите **Костяную кобылу** или **Динозаврение**.

Обратите внимание, что большинство дорогостоящих опций Четного Паладина **покинут Стандартный режим** уже в апреле. Не создавайте карты из Экспедиции в Ун'Горо, Рыцарей Ледяного Трона и Кобольдов и катакомб.



Бюджетный Четный Паладин

Максимально бюджетный Четный Паладин





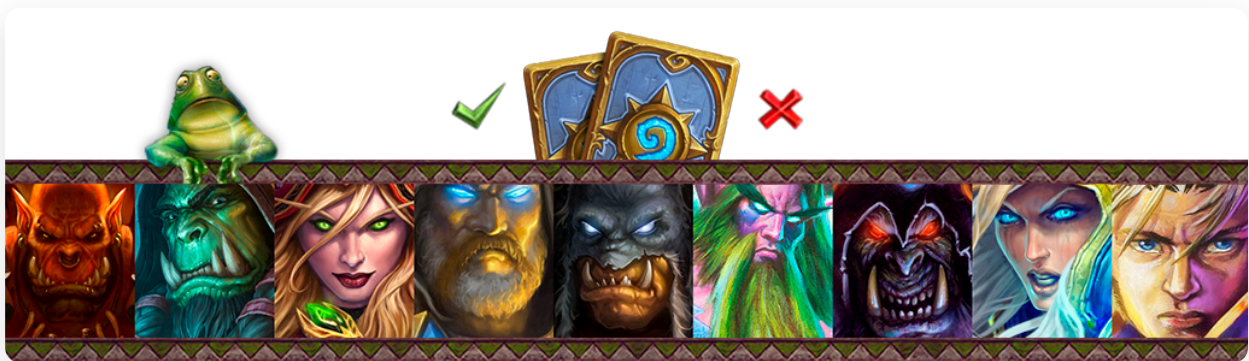
Сборка стоит всего 5140 пыли, для начинающего Четного Паладина это недорого. Значительно усилят сборку [Король-лич](#) и [Тирион Фордринг](#) — берите их вместо [Серебряного меча](#) и [Дрэнеев-каторжников](#). Без всех других легендарных карт легко обойтись.



На стадии выбора карт Четный Паладин в идеале ищет два вторых дропа, чтобы разыграть их на второй и третий ход без силы героя и с ней соответственно. Естественно, вам нужны хорошие в текущем матч-апе вторые дропы, а не любые. Часто вам подойдет [Гидролог](#), а против классов с ранним оружием и Жрецов — [Кислотный слизнюк](#).

Карта, которую вы хотите оставить на муллигане всегда — [Похитительница трупов](#). Чем раньше вы найдете это существо и разыграете, тем лучше.

В зависимости от типа матч-апа могут понадобиться и другие опции: [Серебряный клинок](#), [Печать королей](#), [Вал'анир](#) и так далее.



Воин: [Похитительница трупов](#), [Гидролог](#), [Вал'анир](#), [Печать королей](#), [Хрустальный рыцарь](#), [Аманийский берсерк](#).

Паладин: [Похитительница трупов](#), [Освящение](#), [Яростный пиромант](#), [Гидролог](#), [Заступник Авангарда](#), [Аманийский берсерк](#).

Охотник: [Похитительница трупов](#), [Гидролог](#), [Заступник Авангарда](#), [Кислотный слизнюк](#), [Серебряный клинок](#), [Аманийский берсерк](#). С хорошей рукой — [Гребнистый скакун](#).

Друид: [Похитительница трупов](#), [Печать королей](#), [Гидролог](#), [Серебряный клинок](#), [Моджомастер Зихи](#), [Кислотный слизнюк](#). С хорошей рукой — [Вал'анир](#), [Хранитель Солнца Тарим](#).

Разбойник: Похитительница трупов, Кислотный слизнюк, Серебряный клинок, Гидролог, Аманийский берсерк.

Шаман: Похитительница трупов, Заступник Авангарда, Гидролог, Аманийский берсерк, Серебряный клинок. С хорошей рукой – Печать королей, Хранитель Солнца Тарим.

Маг: Похитительница трупов, Гидролог, Заступник Авангарда, Аманийский берсерк, Кристалломант Кангор, Серебряный клинок. С хорошей рукой — Печать королей.

Жрец: Похитительница трупов, Вал'анир, Печать королей, Хранитель Солнца Тарим, Кислотный слизнюк.

Чернокнижник: Похитительница трупов, Гидролог, Разрушитель чар, Серебряный клинок, Хрустальный рыцарь, Аманийский берсерк.



• ◦ Как работает архетип

Четный Паладин – мидрейндж колода, которая ориентируется на средний и поздний этапы игры. Она совсем не агрессивна, так как у большинства сборок немного ранних существ, в основном это мощные темповые угрозы для поздних стадий. Вторые дропы Четного Паладина зачастую медлительны или предназначены для связок с другими картами (**Яростный пиромант**). Компенсировать отсутствие ранних угроз помогает дешевая сила героя, которую желательно прожимать каждый нечетный ход.

Четный Паладин использует классические защитные инструменты класса: это связка **Равенство** + **Освящение** или **Гнев карателя**, хотя после нерфов многие версии стали отказываться от всех этих карт кроме **Освящения**.

Яркая отличительная особенность архетипа – большое количество баффов. Баффы делают всех ваших существ потенциально опасными, даже Паладинов-рекрутов. По этой

причине любой оппонент Четного Паладина неуютно чувствует себя, когда у того остается хотя бы одно существо на столе.

Но у колоды есть явный недостаток – отсутствие добора. Ни одна карта в колоде не обладает этим эффектом, поэтому часто Паладин страдает от истощения руки, и грамотные противники будут этим пользоваться. Очень важно распоряжаться ресурсами правильно, не выкидывать карты просто так и обыгрывать вражеские ремувалы, чтобы не потерять полезный бафф и не остаться без стола из-за AoE или точечных ремувалов.



• ◦ **Как играть против агро**

В **агро матч-апах** Четный Паладин стремится дожить до своих тяжелых провокаторов и AoE зачисток. Дешевая сила героя поможет не отстать слишком сильно на первых порах матча и, возможно, втянет оппонента в размены. С тяжелыми провокациями любой агро колоде справиться довольно тяжело. **Гребнистого скакуна** они боятся как огня, и если у агрессора не будет эффекта немоты, существо под этим баффом надолго задержит его. Преимущество в том, что сейчас немота используется очень редко, мало кто добавляет **Разрушителя чар** и **Железноклюва**.

Еще один способ победить – перевернуть ход игры AoE зачистками. Где-то будет достаточно **Яростного пироманта** в связке с Монеткой или секретом, в других матч-апах понадобятся ремувалы потяжелее (**Равенство** + **Освящение**). После зачистки стола важно поставить что-то на стол, чтобы как-то переломить ситуацию. Даже сила героя уже может изменить игровую ситуацию, поскольку переживший ход противника Паладин-рекрут – хорошая цель для баффа. В идеале нужно выставить существо покрупнее, чтобы оппонент не смог избавиться от него без существ на столе.



- ◦ **Как играть против контроля**

В контроле матч-апах Паладин чувствует себя комфортно благодаря большому количеству баффов. Утер берет на себя роль агрессора и стремится создать несколько тяжелых существ, которыми будет наносить много урона.

Многие способности Четного Паладина играют другие роли, нежели в агро матч-апах. Например, **Яростного пироманта** вы часто захотите использовать просто как существо 3/2. AoE зачистки не так эффективны в медленных поединках, а эффект **Яростного пироманта** скорее сделает хуже вам, так как зачистит Паладинов-рекрутов под вашим контролем.

Комбинации с **Равенством** используются чаще всего как финишеры: таким образом вы обходите провокации или завершаете партию **Гневом карателя**. **Равенство** не жалко отдавать и на одиночную угрозу, если она очень мешает вам. Это может быть ранний **Горный великан** или **Крюконосец-разоритель**.

Баффы особенно эффективны в медленных матч-апах, старайтесь использовать их максимально выгодно, то есть применять на тех существ, которые уже могут атаковать. Если выставить существо и сразу же дать ему усиление, оно рискует не пережить ход противника. Впрочем, иногда нужно делать и так, например, сразу же применять **Гребнистого скакуна** на Паладина-рекрута, если вам срочно нужно закрыться провокацией.

Лучшие цели для баффов – **Похитительница трупов**, **Неистовая гарпия**, **Командир Авангарда** и другие. Также полезно давать баффы угрозам, которые тут же могут атаковать. Не стоит бафвать и без того крупные угрозы, как **Король-лич** или **Генн Седогрив**.

Помимо баффов опасны карты, наносящие моментальный урон: **Серебряный клинок**, **Вал'анир**, **Командир Авангарда** и **Гнев карателя** – все эти карты и их комбинации можно использовать для завершения партии.

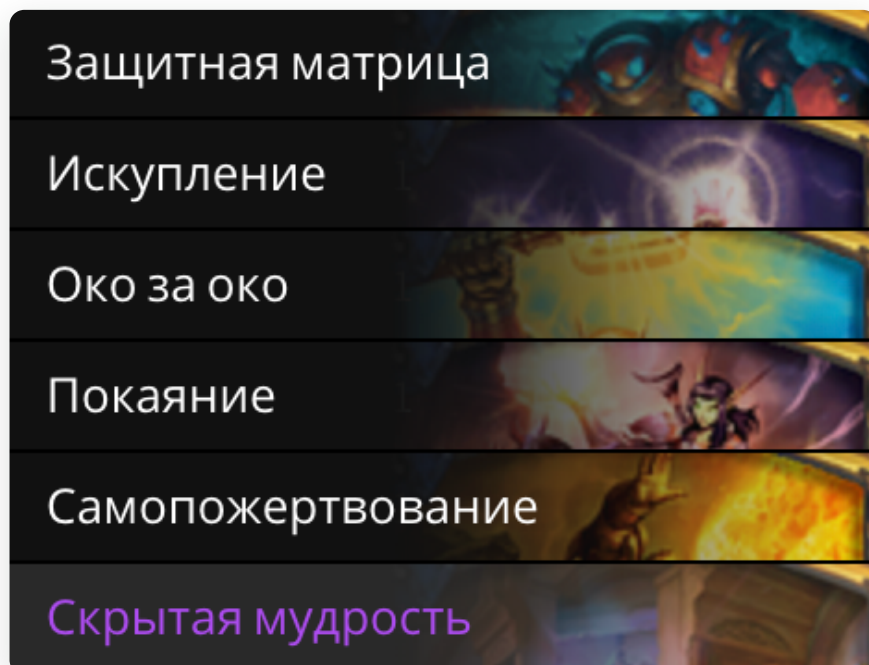
Стратегия игры

В этом разделе вы найдете 9 советов, которые помогут вам освоить Четного Паладина. Это тонкие и не всегда явные моменты, знание которых даст вам преимущество перед соперниками.



Правильно выбирайте секреты с Гидролога

Шанс найти конкретный секрет – 50%. Всего в Стандартном режиме их сейчас шесть.



Чаще всего вы будете выбирать **Самопожертвование** и **Защитную матрицу**, причем первый секрет лучше использовать, если вы хотите защитить мелкое существо, а второй – более крупную угрозу. Выбирайте **Защитную матрицу**, если на вашей половине поля нет существ с 1 атаки. Помните, что этот секрет не сработает, если оппонент атакует по угрозе с божественным щитом.

Искушение полезно в связке с божественными щитами, в остальных случаях воскресших существ будет легко устранить. Не играйте **Искушение** в надежде воскресить **Похитительницу трупов**: она не сохранит полученные баффы и выйдет просто как существо 3/1.

Покаяние очень тяжело выгодно разыграть. Его легко обойти, обыграв мелкой угрозой, да и найти подходящий момент для секрета не просто. Секрет хорош при встрече со Жрецами, медленными Чернокнижниками и другими контроль колодами.

Око за око пригодится в случаях, когда оба героя находятся на низком здоровье, и каждый цепляется за любой способ нанести летальный урон. Также секрет может быть полезен в матч-апах со Жрецом на воскрешении, Жрецом на провокации и **Малигос Разбойником**.

Правильно используйте Моджомастера Зихи

Моджомастер Зихи – это отличное средство против комбо колод и для обыгрывания некоторых типовых ходов оппонентов. Почему **Моджомастер Зихи** хороша в этой колоде?

Во-первых, у Паладина не так много больших существ, основная масса – угрозы за 4 маны. Поэтому если вы снизите показатель маны до 5 кристаллов, это не отразится негативно на вашей игре. Существо за 6 вы поставите уже совсем скоро, а угроз за 8 маны у вас будет максимум 2 (**Тирион Фордринг** и **Король-лич**), но чаще – вообще одна.

Во-вторых, **Моджомастер Зихи** помогает предотвратить сильные ходы соперника. Это незаменимый инструмент в матч-апе с **Дрыжеглот Шаманом**, **Меха-К'Тун** колодами и не только. Благодаря **Моджомастеру Зихи** вы можете обыграть какой-то сильный ремувал вроде **Ментального крика**, **Волны огня** или предотвратить розыгрыш рыцаря смерти (**Кровопийцы Гул'дана**, например). Важно четко понимать, какой именно ход вы хотите заблокировать противнику и не разыгрывать **Зихи** просто, чтобы сделать это.

Следите за тем, что осталось в колоде

Банальный совет, но тем не менее очень важный. Следить за колодой нужно по нескольким причинам. Если у вас заканчиваются карты в руке, вы должны иметь представление о том, какой “топдек” вам необходим и какова вероятность достать его в ближайшее время. У вас есть несколько карт на прямой урон (оружие, **Гнев карателя**, иногда рывки, сильные баффы), и это поможет вам планировать летальный урон заранее. Это не самый привычный стиль для Четного Паладина, все-таки вы не Охотник и не Миракл Разбойник, но играя любой колодой, важно следить за оставшимися картами и оценивать свои риски и возможности. Особенно если ситуация неблагоприятна или вы наоборот близки к победе, но не хватает немного урона.

Другая причина, почему важно следить за колодой – **Похитительница трупов**. Вы должны осознавать, какие баффы она получит при выходе на стол. **Похищение жизни** дает **Кристалломант Кангор**, провокацию – **Хранитель Солнца Тарим**, **Король-лич**, **Тирион Фордринг**, божественный щит – **Кристалломант Кангор**, **Хрустальный рыцарь**, **Командир Авангарда**.



Правильно играйте Хранителя Солнца Тарима

Полезнейшая карта, способная играть как в нападении, так и в защите. Но для **Хранителя Солнца Тарима** нужны подходящие условия: например, если на половине оппонента много мелких существ, разыгрывать его бессмысленно – вы только поможете сопернику.

Не обязательно ждать, когда ваша половина поля заполнится. Во-первых, это будет происходить не так часто – Четный Паладин не из тех колод, кто может быстро заспамить стол, а во-вторых, это просто не нужно. Достаточно будет разыграть Паладина-рекрута и **Хранителя Солнца Тарима** на 7 ходу, и это уже будет сильный ход против медленной колоды.

Хранителя Солнца Тарима можно расценивать и как ремувал. Сделать из огромной угрозы врага существо 3/3 почти всегда выгодно.

Иногда легендарное существо можно ставить даже в темп просто в качестве провокации, но это редкие случаи.

Знайте о ремувалах и эффектах немоты противника

Это важно, потому что вы играете много баффов и ваши существа почти всегда обладают каким-то эффектом. Узнайте, какие ремувалы используют современные архетипы и будьте готовы в каждом матч-апе.

Особенно неприятны эффекты возвращение в руку, замешивания и моментального уничтожения. Из-за них как раз и важно выгодно использовать баффы: применяйте их на существо, которое уже может атаковать, чтобы оно совершили хотя бы один удар, даже если потом его, вероятнее всего, ликвидируют.

Если ожидаете **Ментальный крик** или **Исчезновение** или Потасовку, подумайте, можете ли вы просто не играть существо или бафф сейчас, можно ли выставить угрозы поменьше и не потеряете ли вы слишком много, если решите выждать.



Правильно используйте AoE способности

Во-первых, в каждом поединке нужно определить ключевой момент для применения зачистки. Ваши AoE ремувалы достаточно тяжелы, поэтому подойти к их розыгрышу нужно грамотно. В поединке с медленным Чернокнижником важно оставить AoE для **Кровопийцы Гул'дана**, с Таунт Жрецом – для волны провокаторов и так далее. В быстрых матч-апах все немного проще: там вы просто отдаете AoE, когда количество существ на вражеском столе становится опасным.

Во-вторых, если вы использовали комбинацию с **Равенством** и ваши существа остались с единицей здоровья, постарайтесь поставить что-то потяжелее, чтобы противнику было не так просто избавиться от вашего стола. Не допускайте глупых ошибок: никогда не выставляйте никакие угрозы до применения **Равенства**. Если вы используете **Яростного пироманта**, не используйте перед зачисткой силу героя.

Правильно играйте Вал'анир

Оружие не боится ремувалов, так как возвращается в руку в виде баффа существа. Противник может уничтожить **Вал'анир**, когда у вас в руке не будет существ, но ему должно крупно повезти, чтобы он подгадал такой момент.

Но эффект оружия уязвим к ремувалам вроде немоты, возвращения в руку и **Исчезновения**. Чтобы обыграть такой исход, постарайтесь вынудить противника использовать ключевые ремувалы раньше: например, на бафф **Печати королей** или еще что-то. Подумайте, чем вы можете пожертвовать, чтобы затем без опасений разыграть **Вал'анир**.

Старайтесь сделать так, чтобы оружие усилило какое-то дешевое существо или рывок. **Король-лич**, например, не так уж нуждается в баффе характеристик.

Очевидно, что если вы хотите увеличить какому-то существу шанс получить бафф, то сначала вам нужно разыграть других существ, а потом уже тратить последний заряд оружия.

Если вы не хотите давать бафф существу в руке и ждете подходящей цели, то придержите последний заряд.

Играйте Монетку в нечетные ходы

Делать иначе часто не имеет смысла: Монетка на четном ходу не даст ничего, кроме возможности использовать силу героя. Поступайте так, только если планируете применить мощный бафф и хотите увеличить количество потенциальных целей.

Играть Монетку нужно, чтобы усилить ваши 1,3,5 ходы, которые оказываются намного слабее 2,4 и 6. В большинстве случаев розыгрыш 4 дропа на третьем ходу оказывается намного лучше, чем второй дроп + сила героя. Но делать это стоит тогда, когда в руке есть еще один 4 дроп, иначе вам попросту нечего будет сыграть на четвертом ходу.



Что дает Король-лич



Шанс взять конкретную карту равен 1/8. Каждая карта рыцаря смерти пригодится в разных ситуациях. Реже всего вы захотите получить Хватку смерти и Армию мертвецов, хотя даже они могут быть полезны. Всегда силен Антимагический панцирь, даже

разыгранный с одной мощной угрозой на столе. Но не забывайте, что существо под этим баффом станет недоступным для других.



Нечетный Воин – невыгодный противник, который найдет ответ почти на каждую вашу угрозу. Заставляйте его невыгодно использовать ремувалы. Сильны в поединке угрозы с божественным щитом, так как Воину непросто избавиться от них, не нанеся урон.

Постарайтесь реализовать бафф **Вал'анира** как можно раньше, это ключевой источник давления и выгоды в матч-апе. Выманивайте **Железноклюва** на существ с баффом до розыгрыша легендарного оружия.

Обыгрывайте **Суперколлайдер**, не ставьте две тяжелые угрозы рядом.

Нечетный Квест Воин легче, поскольку предпочитает закрываться провокаторами. Приберегите для нескольких "таунтов" ответ в виде комбинаций с **Равенством** или **Хранителя Солнца Тарима**.

Вам не так страшен Сульфурас из-за силы героя и ряда мелких существ, которыми можно заспамить стол.



Нечетный Паладин – один из самых агрессивных представителей меты, с которым нужно бороться AoE зачистками и провокациями. Будет здорово, если вам удастся не отстать на первых этапах матча, в этом помогут вторые дропы и сила героя, но все-таки не пытайтесь обогнать соперника по столу, это почти невозможно.

Одна из лучших карт в матч-апе – **Яростный пиромант**. Постарайтесь скомбинировать с ним Монетку или секрет. Не отдавайте его слишком рано: дождитесь 4-5 хода, чтобы обыграть **Грибоманта**, но раньше зачищать стол не стоит.

Матч-ап стал тяжелее, поскольку не все Четные Паладины играют **Яростного пироманта**, **Равенство** и **Гнев карателя**. Если этих карт в сборке нет, приготовьтесь к тяжелому поединку, рискуйте и надейтесь, что оппонент на нашел идеальных существ.

В **зеркальном матч-апе** важно бороться за стол до выхода первых баффов. У кого получится их выгоднее реализовать, тот получит массу преимуществ в темпе и сможет навязывать размены. Не играйте слишком агрессивно и старайтесь всегда чистить стол. Помните, что противник может нейтрализовать любой ваш стол с помощью **Хранителя Солнца Тарима**. Не обыгрывайте **Равенство** и связки с ним, если не увидели ранее **Яростного пироманта**.



Мидрейндж Хантер может навязать активную борьбу со старта партии. Важно найти какой-то ответ на **Гиену-падальщицу** и **Тундрового люторога**, хотя в идеале чистить стол от всех зверей Хантера. В матч-апе силен бафф **Гребнистого скакуна**, однако он может только задержать Хантера, но не разменаться с его угрозами.

Помните про **Спустить собак** и старайтесь не позволять Хантеру реализовать это заклинание очень выгодно. Порой ради этого стоит отказаться от розыгрыша силы героя и вторых дропов.

Пользуйтесь медлительностью **Хантера на хрипах**, старайтесь быстро захватить стол и усилить его баффами. Серьезных АоЕ ремувалов у него нет, среди направленных – **Бомба-паук**.

Когда выйдут мощные существа, уничтожайте их связками с **Равенством** или ослабляйте **Хранителем Солнца Таримом**. Предсмертные хрипы лучше уничтожать как можно раньше, даже если это на первый взгляд невыгодно – зато Рексар не сможет раскрутить их активаторами. Игнорируйте крупные угрозы Хантера, если не можете совладать с ними, и переходите к агрессии. Берегите **Разрушителей чар** — особенно полезная карта в матч-апе.



В матч-апе с **Хаккар Друидом** и **Меха-К'Тун Друидом** делайте ставку на крупные угрозы: вся "мелочь" умрет от связок с **Яростным пиромантом**. Играйте темпово и ставьте как можно больше средних и больших существ, с которыми Друиду будет трудно совладать. Не бойтесь **Ползучей чумы** — в сборках этих Друидов ее нет.

Зато **Ползучая чума** есть у **Малигос** и **Вихлепых Друидов** старайтесь обыграть это заклинание, не разыгрывая слишком много мелких угроз. Также делайте ставку на крупных и средних существ, с которыми оппоненту будет сложно совладать. Если есть **Равенство**, берегите его для ответа на **Ползучую чуму** вместе с **Гневом карателя** или **Освящением**.



Нечетный Разбойник быстрее на старте, и ваша задача – вернуться в игру на средних этапах, не потеряв слишком много здоровья.

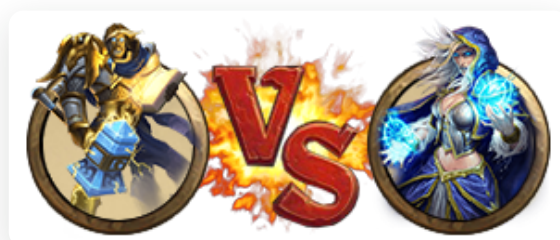
Крайне полезен **Серебряный клинок**, с помощью которого можно избавиться от **Бандюги** и **Коварного птенца**. Сохраните Монетку, чтобы разыграть оружие на третий ход.

С вашими существами Нечетный Разбойник будет долгое время успешно расправляться, так что реализовать баффы будет тяжело. Не рассчитывайте, что вас спасет единственная провокация, пока в руке Разбойника много карт. Относительно надежен **Гребнистый скакун**, которого пройти оппоненту будет непросто: **Железноклюва** не берет почти никто.

Малигос Разбойник медлителен и неповоротлив на старте. Аккуратнее с **Печатью королей**, ее оппонент может нейтрализовать с помощью **Ошеломления** или **Исчезновения**, старайтесь не давать бафф на крупных существ, если они тут же не могут атаковать и нанести массу взрывного урона. Играйте максимально агрессивно, не жалейте АоЕ и **Разрушителей чар**, играйте их в темп.



Элем Шаман — играет две АоЕ зачистки: **Калимос Первородный** и **Ведьма Хагата**, до 8 хода полагается на стол и темповые угрозы с провокациями и боевыми кличами. Играйте первым номером и давите, не позволяйте Шаману размениваться самостоятельно из-за баффа **Силы земли**. Ваши колоды похожи, поэтому с тяжелой рукой партию можно затянуть до поздних этапов.



Нечетный Агро Маг равный поединок, в котором все будет зависеть от инициативы и темпа. Полезен **Серебряный клинок**, который станет ответом почти на все угрозы Джайны. Берегите его для третьих и пятых дропов оппонента, старайтесь не дать Магу реализовать бафф **Грибоманта** на 5 ход. Моментально отвечайте на **Пироманьячку** и **Звездочета Луну**.

Обыграть **Антимагию** без **Монетки** или **Гидролога** сложно. Если в руке только одно заклинание и вы уверены, что его заблокирует секрет, не играйте его. **Взрывающиеся руны** обыгрывайте угрозами с божественными щитами или **Гидрологом** — эта карта станет ответом на почти все секреты Мага.

Матч-ап с классическим **Нечетным Магом** можно назвать равным. Берегите ответ на Джаналая лоа-дракондора и **Рагнароса**. Пользуйтесь тем, что у Мага мало ответов на единичные угрозы и, самое главное, нет **Превращения**. После того, как выйдут две **Куклы вуду**, можете действовать смелее.

Постарайтесь убить Мага до того, как он сменит облик. Если же это случилось, вам придется отказаться от силы героя и внимательно следить за разменами и тем, что выставляете на стол, чтобы он не призвал **Элементалей воды**. Следите, какие заклинания остались в его колоде: например, если там еще есть **Волна огня**, лучше не подставлять существо с 5 здоровья, чтобы Джайна не добила его силой героя.

Биг Спелл Маг куда опаснее: в его распоряжении есть и **Ледяной лич Джайна**, и превращение, и более широкий спектр AoE способностей. Играйте агрессивно и рассчитывайте на взрывной урон при небольшой поддержке средних и тяжелых угроз.



Контроль Жрец – тяжелый матч-ап, в котором вы должны обыгрывать три ключевые карты: **Ментальный крик**, **Вестника заката** и **Темного жнеца Андуина**. Перед 7 ходом не играйте сильные баффы, Жрец не пожалеет **Ментальный крик** и ради одной угрозы. А **Темный жнец Андуин** уничтожит самые большие угрозы. Не ставьте **Короля-лича** перед 8 ходом, если в руке есть другие опции с меньшей атакой.

Следите за здоровьем и не опускайте его ниже 16 единиц. Не обыгрывайте **Слово Тьмы: Боль** и **Слово Тьмы: Смерть**, современные сборки очень редко играют их.

Жрец на воскрешении не играет **Вестника заката**, зато у него есть не только **Ментальный крик** и **Темный жнец Андуин**, но и **Всеобщая истерия** и **Астральная плеть**. Играйте темпово и быстро, старайтесь продавить противника взрывным уроном и существами.

Если вы играете **Гидролога** на средних и поздних этапах, ищите **Око за око**, чтобы свести игру к ничей, если Жрец сыграет баффнутые заклинания.

Жрец на провокации берет те же AoE способности, не считая **Астральной плети**. Попробуйте подловить крупные угрозы оппонента на **Покаяние**, а на поздних этапах полезно то же **Око за око**. **Разрушитель чар** поможет проигнорировать тяжелые провокации оппонента, что не так опасно на ранних этапах, так как едва ли Жрец быстро найдет комбинацию. Старайтесь не оставлять тяжелые провокации с большим здоровьем на столе на поздних этапах. Идеальный ответ на них — **Хранитель Солнца Тарим**.



Зоолок – выгодный матч-ап, хотя недооценивать одну из лучших агрессивных колод меты не стоит. Навязывайте Чернокнижнику размены на ранних этапах, старайтесь убить нескольких его существ, а не только повредить их. Не наносите урон по герою противника с 30 единицами здоровья на начальных этапах, чтобы ему было сложнее реализовать **Веселых вурдалаков**. Помните, что Зоолоки играют **Гадкого натрезима**, постарайтесь не подставить под него все ваши угрозы к пятому ходу.

АоЕ зачистки и провокации помогут вам справиться с Чернокнижником, но у него может быть эффект немоты, поэтому будьте аккуратны.

Не игнорируйте взрывной урон: у Гул'дана обязательно будут **Ожоги души** и какой-то рывок, либо **Лирой Дженкинс**, либо **Страж ужаса**. Учитывайте это, если будете балансировать на низком здоровье.

Матч-апы с медленными архетипами Чернокнижника уже сложнее, но по-прежнему выгодны. Берегите комбинации с **Равенством** для Кровопийцы Гул'дана, не спешите отдавать сразу все в середине игры. Чтобы не тратить зачистки, крупных существ можно “законтрить” **Хранителем Солнца Таримом**.

Не опускайте без надобности здоровье **Четного Чернокнижника** ниже 18, чтобы он не реализовал раннего **Крюконосца-разорителя**. Не защищайтесь **Дренеями-каторжниками** от **Горного великана** – они наверняка получат **Адское пламя**.

Играйте агрессивно и следите за здоровьем угроз, не ставьте их в “лесенку” — порой для этого порой придется отказаться от силы героя и каких-то мелких существ. Они не так важны в этом матч-апе, как средние и крупные угрозы.



Сегодня Четный Паладин – прекрасный выбор для ладдера, несмотря на нерф **Равенства**. Это недооцененная колода с рядом выгодных популярных матч-апов. Однако архетип не играет сам по себе: он требует от игрока вдумчивости, понимания колоды противника и знания меты. Если вы не боитесь сложного и вдумчивого геймплея, выберите Четного Паладина и не пожалеете.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи в Растахановых игрищах.