

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Куб Паладин - разрушитель меты. Гайд по архетипу.

29.01.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Куб Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Мета вам может показаться немного затхлою, то вот кое-что интересное – Куб Паладин прямо сейчас выглядит очень даже хорошо. В последнем мета отчете от [Vicious Syndicate №119](#) он назван разрушителем меты.

Попытки создать хорошего Куб Паладина предпринимались уже давно, но только сейчас он начал проявлять себя, как действительно сильная колода для рейтингового режима. В последние дни архетип показывает большие успехи и позиционирует себя как будущий разрушитель меты. Успех игрока Zeh породил первую волну последователей, среди которых были VoarControl и Hibeepin, взявшие первую и третью позиции в Легенде соответственно.

Куб Паладин обладает одним весомым преимуществом перед многими другими колодами: он стабильно побеждает всех Охотников, а это под силу не каждому. Но у

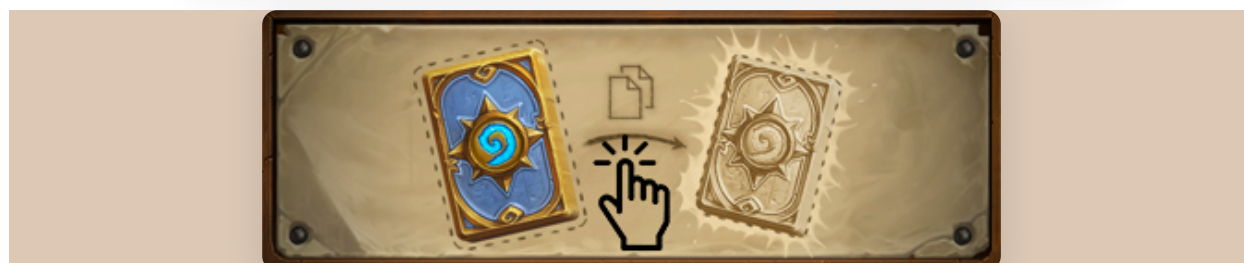
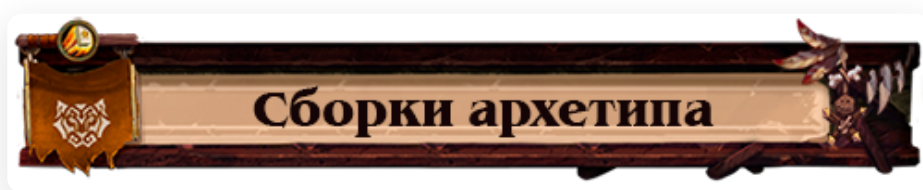
колоды есть и явный недостаток – ее уязвимость к всем Жрецам. Выбирайте Куб Паладина, если на вашем пути много последователей Рексара.

В колоде еще есть место для тестирования опциональных карт: возможно, в будущем Куб Паладин сможет подстроиться и под неблагоприятный матч-ап с Андуином.

В гайде вы найдете несколько актуальных сборок (включая бюджетную), опциональные и технические карты, советы по муллигану, стратегии и популярным матч-апам Куб Паладина.

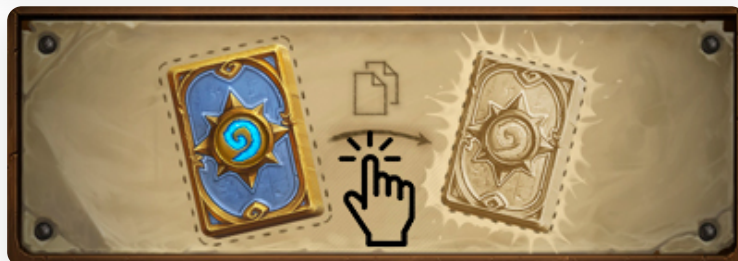
Разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - - *Основа колоды*
 - - *Опциональные и технические карты*
 - - *Замены*
 - - *Бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - - *Краткая характеристика архетипа*
 - - *Как играть против агро*
 - - *Как играть против контроля*
 - - *Ключевые комбинации Куб Паладина*
 - - *Полезные советы*
- *Матч-апы*
- *Заключение*
-



Куб Паладин от Zeh

Куб Паладин (Zeh)







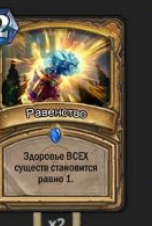
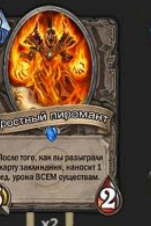




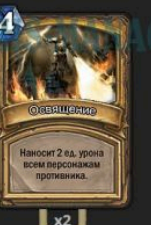
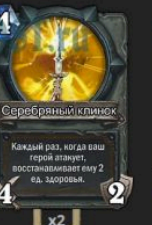
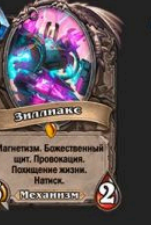
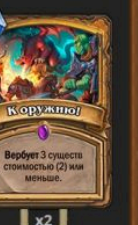





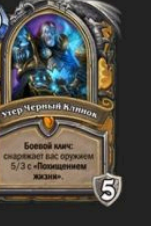
Самая популярная версия использует **К оружиею!** вместе с **Праведной защитницей**, **Собирателем сокровищ**, **Магом крови Талносом** и **Кристалломантом Кангором**.

Примечательно, что сегодня Куб Паладины стали играть **Принца Талдарам**: это отличная опция для всех архетипов, которые играют **Плотоядного куба**. Иногда на его место добавляют **Защитника холмов** и даже **Яйцо дьявозавра**.

Ширвалла лоа-тигрица может быть заменена на Печать королей.

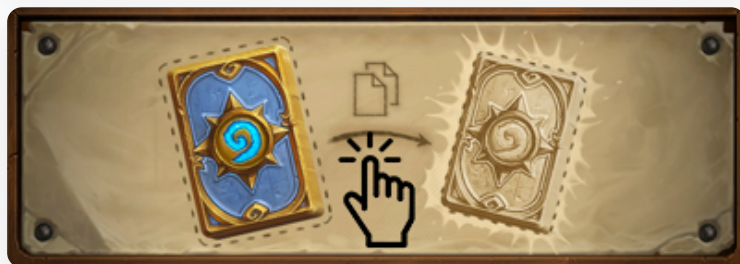

Куб Паладин от HibeerPin

Куб Паладин от HibeerPin

 <p>1 Правая защита Провокация Божественный щит x2</p>	 <p>2 Матерый Талис Урон от заклинаний +1 Предсмертный хрип: вы берете карту.</p>	 <p>2 Кристаллоный Мангр Божественный щит Положительные жизни. Вы восстанавливаете здоровье в двойном объеме.</p>	 <p>2 Собрать сокровища Предсмертный хрип: вы берете карту.</p>	 <p>2 Резонатор Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p>	 <p>2 Яростный Аргумент После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p>	 <p>3 Принц Галдар Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (3), призрачается в 2/3 копии выбранного существа.</p>
 <p>4 Печать королей Выбранное существо получает +4/+4. (+4 и атаку /+4 и здоровье)</p>	 <p>4 Волчица Умбра После того, как вы призываете существо, сбрасывает его Предсмертный хрип.</p>	 <p>4 Мясной Фургон Предсмертный хрип: призывает копыта существа с атакой меньше или равной атаке существа.</p>	 <p>4 Овощежи Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p>	 <p>4 Серебряный клинок Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p>	 <p>5 Зиппакс Магический. Божественный щит. Провокация. Положительные жизни. Натиск. Механизм</p>	 <p>5 Коружто Ворует 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p>
 <p>5 Плотный дуб Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p>	 <p>5 Механнико Предсмертный хрип: призывает робота за 8/8. Механизм</p>	 <p>6 Аристократ Солнечных Терен Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становится равны 3.</p>	 <p>6 Гребнистый скакун Выбранное существо получает +2/+6 и Фракция. Когда оно погибнет, вы сбрасываете колоду.</p>	 <p>7 Демоны Катгора Воскрешает 3 ваших мейнских. Они создаются мгновенно. Фракция: Мейнские.</p>	 <p>9 Утер Черный Алтарь Боевой клич: сбрасывает колоду сержика 5/3 с Положительными жизнями.</p>	

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearstone.ru





















15640



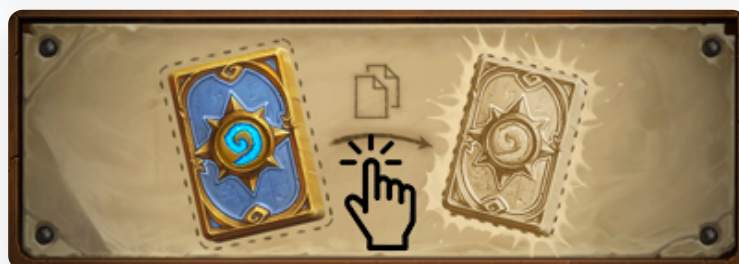
Эта сборка из топ-3 Легенды как раз и заменила лоа на Печать королей, совсем не ослабив колоду. Бафф полезен в первую очередь в медленных матч-апах.

Куб Паладин от js5

Контроль Паладин от js5

 <p>Божественный щит После смерти. Вы восстанавливаете здоровье в равном объеме.</p> <p>2</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Здоровье ВСЕХ существ становится равным 1.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>2</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете из колоды двух существ с атакой 1.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Восстанавливает 4 ед. здоровья. Вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мисс: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3</p> <p>3 3</p>	 <p>Боевой мисс: призывает все здоровья вашего героя, кроме последней единицы, в броню.</p> <p>3</p> <p>3 4</p>
 <p>Провокация Боевой мисс: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>3</p> <p>1 4</p> <p>x2</p>	 <p>После того, как вы призываете существо, сбрасывает его «Предсмертный крик».</p> <p>4</p> <p>3 4</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает из колоды существо с атакой меньше, чем у этого существа.</p> <p>4</p> <p>1 4</p> <p>Механизм</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	 <p>Атака и здоровье всех существ становится равны 1.</p> <p>5</p>	 <p>Магизм. Божественный щит. Провокация. Позволение жизни. Натиск.</p> <p>5</p> <p>3 2</p> <p>Механизм</p>
 <p>Боевой мисс: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>5</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает робота 8/8.</p> <p>5</p> <p>0 5</p> <p>Механизм</p>	 <p>Провокация. Боевой мисс: атака и здоровье всех прочих существ становится равны 3.</p> <p>6</p> <p>3 7</p>	 <p>Выбранное существо получает «2-й эффект». Когда оно призвано, вы призываете скелета.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Воскрешает 3 ваших мейнотизма. Они создают магические эффекты «Магизма».</p> <p>7</p>	 <p>Боевой мисс: снижает вас с уровня 5/3 с «Позволением жизни».</p> <p>9</p> <p>5</p>	

14060



Старая версия, где Кристаллология заменяет К оружию!. Принц Талдарам уступает место Верховному Жрецу Текалу, Прожорливой слизи и Защитнику холмов. С Верховным Жрецом Текалом добавляется Вспышка Света.

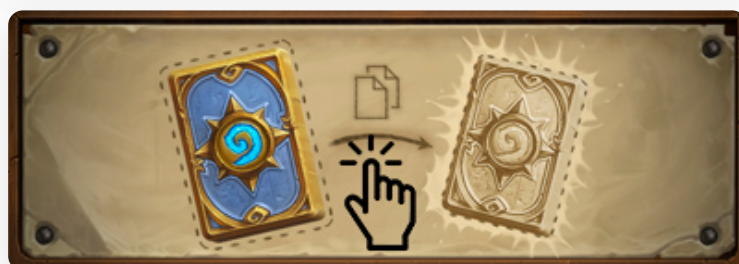
Куб Паладин с Бессмертным прелатом

Куб Паладин с Бессмертным прелатом

<p>1</p> <p>Принцесса защитница</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Соборный христин</p> <p>Предсмертный христин: вы берете карту.</p> <p>2 1</p>	<p>2</p> <p>Кристаллолог вангер</p> <p>Божественный щит Позиция жизни. Вы восстанавливаете здоровье в данной области.</p> <p>1 2</p>	<p>2</p> <p>Бессмертный прелат</p> <p>Предсмертный христин: вы замешиваете эту карту в колоду. Все карты из нее сортируются.</p> <p>1 3</p>	<p>2</p> <p>Равновесие</p> <p>Здоровье ВСЕХ существ становится равно 1.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Яростный пиромант</p> <p>После того, как вы разогнали карту замешиваете, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Принц Талдарам</p> <p>Боевой магический щит. В вашей колоде нет карт за (3), переориентирует в 2/3 колоды выбранного существа.</p> <p>3 3</p>
<p>4</p> <p>Волчица Умбра</p> <p>После того, как вы призываете существо, сбрасывает его.</p> <p>3 4</p> <p>Предсмертный христин.</p>	<p>4</p> <p>Мясной фурор</p> <p>Предсмертный христин: призывает ту колоду существа с самой меньшей ценой этого существа.</p> <p>1 4</p> <p>Механизм.</p>	<p>4</p> <p>Освящение</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Серебряный клинок</p> <p>Каждый раз, когда ваш герой атакует, восстанавливает ему 2 ед. здоровья.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Зиппакс</p> <p>Магический божественный щит. Провокация. Позиция жизни. Натиск.</p> <p>3 2</p> <p>Механизм.</p>	<p>5</p> <p>К оружию!</p> <p>Вернет 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Плотоящный куб</p> <p>Боевой магический щит уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный христин: призывает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Механоид</p> <p>Предсмертный христин: призывает робозавра 8/8.</p> <p>0 5</p> <p>Механизм.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Армандасо, самец Гарри</p> <p>Провокация. Боевой магический щит и здоровье всех прочих существ становится равны 3.</p> <p>3 7</p>	<p>6</p> <p>Гребнистый скакун</p> <p>Выборочное существо наносит 12/8 и «Фривольно». Когда оно погибает, вы призываете скакунца.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Девония Кангора</p> <p>Воскрешает 3 своих мексиканца. Они сохраняют коллективные «Ифелы-Магическая».</p>	<p>8</p> <p>Возрождение духа</p> <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья. Вы берете 3 карты.</p>	<p>9</p> <p>Угрюмый Черный Алмаз</p> <p>Боевой магический щит снижает вас оружием 5/3 с «Позицией жизни».</p> <p>5</p>	<p>25</p> <p>Широкота, толстощекий</p> <p>Божественный щит. Натиск. Позиция жизни. Стоит на (1) меньше за каждую красную кошку, которую вы взяли в этом матче.</p> <p>7 5</p> <p>Зверь.</p>

kolodahearthstone.ru

16400



Бессмертный прелат сделает вашу колоду бесконечной, а Плотоядный куб и Волхвица Умбра помогут сделать много его копий. Небольшой недостаток в том, что в колоде мало баффов (собственно, только Гребнистый скакун), которые вы хотели бы применить на Бессмертного прелата.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды – это те карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.



Основа колоды Куб Паладина состоит из основных хрипов и синергий с ними (Механояйцо, Плотоядный куб, Мясной фургон, Волхвица Умбра, Легионы Кангора).

Сегодня популярны сборки с заклинанием **К оружию!**, к которому также добавляется ряд первых и вторых дропов. Если вы играете **К оружию!**, добавьте Праведную защитницу и Мага крови Талноса. Это стандартный набор для Куб Паладина.

Другая часть основы – это защитные инструменты: комбо с Яростным пиромантом, Гребнистый скакун, Зиллиакс и другие.

Ширвалла лоя-тигрица тоже претендует на попадание в основу, но игроки пришли к выводу, что без нее можно обойтись. Легендарная карта спокойно заменяется Печатью королей и другими дешевыми опциями, так что не торопитесь создавать лоя, если у вас его нет.

О том, какими еще опциональными картами может быть дополнен Куб Паладин, читайте далее.

Опциональные и технические карты

Вспышка света – добавьте, если вам не хватает исцеления. Можно применять и на существ, чтобы осуществить выгодный размен или поддерживать жизнь большой провокации. Сильна с Верховным Жрецом Текалом и Кристалломантом Кангором.

Бессмертный прелат – скорее фановая опция, которая синергирует с Печатью королей и Гребнистым скакуном. Волхвица Умбра и Плотоядный куб позволят вам замешать много копий этого существа в колоду, но малое количество баффов делают Бессмертного прелата не таким уж эффективным.

Кристаллология – подойдет для сборок без заклинания **К оружию!**. С ее помощью вы хотите достать **Мясной фургон**, и другие дешевые существа, синергирующие с **К оружию!**, не должны мешать. Карта хороша, если у вас нет **Принца Талдарамы**: добавьте **Защитника холмов**, и заклинание доберет вам две мощные карты.



Верховный Жрец Текал – добавьте, если в вашей колоде есть много эффектов исцеления. В частности, силен в связке с **Вспышкой Света**, Утером Черным Клинком и Кристалломантом Кангором.

Печать королей – очень популярная и подходящая колоде опция. Как и всегда, лучше проявляет себя в медленных поединках. Плюс это еще одна возможность для **Механояйца** получить атаку.

Уменьшающий луч – хороший ремувал против крупных угроз, сильный ответ на **Оберег: малый изумруд**. Также помогает снизить здоровье **Плотоядному кубу**, дает атаку **Механояйцу**. Подобно **Равенству**, синергирует с **Освящением** и **Яростным пиромантом**.

Возложение рук – медленная опция, для которой тяжело найти подходящий момент. Пригодится в медленных поединках, в быстрых часто будет лежать мертвым грузом, хотя в некоторых случаях может и спасти: например, если противник бросил все силы на сетап летального урона и остался без карт.

Защитник холмов – добавьте, если в сборке нет Принца Талдарама. Часто вы будете находить классовые провокации: Тириона Фордринга, Праведную защитницу, Раздраждоуля, Хранителя Солнца Тарима.

Яйцо дьявозавра – еще один предсмертный хрип для колод без Принца Талдарама. Похоже на Механояйцо, только увы, не синергирует с Легионами Кангора и Зиллиаксом.

Похитительница трупов – подходит для колоды, так как синергирует с Зиллиаксом, Ширваллой лоа-тигрицей и Кристалломантом Кангором.



Куб Паладин – очень дорогой архетип и вряд ли подойдет новичкам. Сборка от Zeh играет девять легендарных и пять эпических карт. Но даже его при желании можно удешевить на несколько тысяч пыли. Сначала нужно разобраться, какие карты можно заменить, а какие нет.

Маг крови Талнос – эта карта пригодится вам, если вы играете сборкой с **К оружию!**, но даже в этом случае он не обязателен. **Маг крови Талнос** улучшает ваше **Освящение**, плюс это дополнительный хрип и добор, но его отсутствие в колоде совсем не критично.

Кристалломант Кангор – силен в связке с любым исцелением, от **Серебряного клинка** до оружия рыцаря смерти, но не обязателен в колоде. Создавать его специально вам точно не нужно.

Принц Талдарам – прекрасно вписывается в архетип, но также не обязателен. На его место вы можете добавить **Защитника холмов**, **Яйцо дьявозавра**, Верховного Жреца Текала и другие третьи дропы. Потенциал колоды от потери **Принца Талдарама** не уменьшится.

Волхвица Умбра – одна из ключевых синергий с хрипами и ядро архетипа. Очень нежелательно заменять эту карту, но при скромном бюджете можно попытаться поиграть без нее. **Волхвица Умбра** частично защищает вас от немоты и превращений, сразу же играя хрипы, без нее вам придется играть все угрозы в темп. Плюс вы лишитесь активатора хрипов, которых у Паладина и так не много. Теоретически играть без **Волхвицы Умбры** возможно, но колода ослабнет.



Мясной фургон – один из ключевых хрипов, синергирующий с **Механояйцом**. Теоретически можно избавиться от него, но колода сразу станет намного медленнее и лишится сильных комбинаций. Лучше все-таки создавать Куб Паладина с **Мясным фургоном**.

Зиллиакс - мощная синергия с механизмами и **Легионами Кангора**, силен и как отдельное существо в темповых противостояниях. Заменять не рекомендуется. Не бойтесь создавать **Зиллиакса**, он играет во многих других колодах и еще долго не покинет Стандартный режим.

К оружию! - сильна, но не обязательна для Куб Паладина, может быть заменена на **Кристаллологию**.

Плотоядный куб – обязательная карта для Куб Паладина, ключевой предсмертный хрип, заменить невозможно.

Хранитель Солнца Тарим – мощнейший и универсальный инструмент для любого матчапа. Дополнительный бафф атаки **Механояйца**, ремувал вражеских крупных угроз и хороший ход после заклинания **К оружию!**. Можно играть без **Хранителя Солнца Тарима**, но с ним будет намного легче.

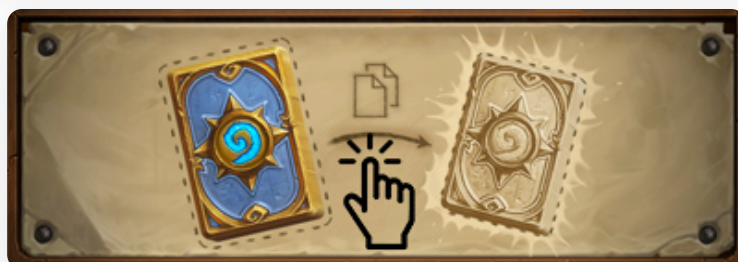
Легионы Кангора – способ моментально создать несколько сильных угроз на столе и перевернуть партию в свою пользу. Ключевая синергия с **Механояйцами**, **Зиллиаксом** и **Робозаврами 8/8**. Куб Паладин без **Легионов Кангора** станет очень слабым, особенно если у вас нет и других важных карт. Лучше откажитесь от идеи играть Куб Паладином, если у вас нет возможности создать эту карту.

Утер Черный Клинок – добавляется для исцеления героя, но Куб Паладин может обойтись и менее дорогими средствами. Не обязателен.



Бюджетный Куб Паладин

Бюджетный Куб Паладин



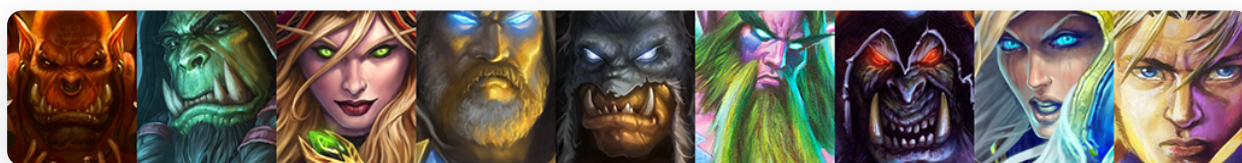
Такой Куб Паладин стоит 7440, что очень недорого для этой колоды. Если вам понравится играть ей, то в первую очередь создайте Волхвицу Умбру и К оружию!: заклинание все-таки намного сильнее, чем Кристаллология. Вместе с К оружием! добавьте Кристалломанта Кангора и Мага крови Талноса. Еще одна полезная и важная карта – Утер Черный Клинок.

Конечно, вы можете не захотеть тратить пыль за два месяца до ротации, но здесь все зависит от вашего желания играть Кубом Паладина. Если вы чувствуете, что этот архетип вам не нравится, лучше не совершать серьезных трат на такие специфичные карты, как Волхвица Умбра или Кристалломант Кангор.



Муллиган Куб Паладина довольно сложен, но можно выделить несколько общих советов:

- - Почти всегда остается Мясной фургон. В медленных матч-апах можно оставлять и Механояйцо, но только если вы не нашли Мясной фургон.
- - К оружию! оставляйте в большинстве случаев, исключения – Друид, Шаман. Не всегда сильно заклинание и против Мага.
- - Иногда можно оставить дешевые первые и вторые дропы, если вы не нашли К оружию!. Если заклинание уже есть в руке – сбрасывайте “мелочь”.
- - В агрессивных матч-апах остаются Яростный пиромант, иногда Освящение.
- - Оставляйте Волхвицу Умбру в медленных матч-апах, если нашли хорошую для нее руку (Мясной фургон, Механояйцо и т.д.). При этом не обязательно ждать комбинации, можно поставить ее и в темп, особенно против таких противников, которым тяжело сразу же убрать 3/4 (Чернокнижник).



Воин: Мясной фургон, К оружию!, Серебряный клинок. С хорошей рукой – Утер Черный Клинок, Волхвица Умбра.

Паладин: К оружию!, Яростный пиромант, Освящение, Мясной фургон, Собиратель сокровищ, Кристалломант Кангор.

Охотник: Мясной фургон, К оружию!, Собиратель сокровищ, Праведная защитница. С хорошей рукой – Серебряный клинок.

Друид: Мясной фургон, Серебряный клинок, Механояйцо. С хорошей рукой – Плотоядный куб.

Разбойник: Серебряный клинок, К оружию!, Яростный пиромант, Зиллиакс, Праведная защитница, Освящение.

Шаман: Освящение, Яростный пиромант, Мясной фургон. С хорошей рукой - Равенство, Зиллиакс, Механояйцо.

Маг: Мясной фургон, Механояйцо, Серебряный клинок, Праведная защитница. С Монеткой – К оружию!.

Жрец: Мясной фургон, Серебряный клинок, Механояйцо, К оружию!. С очень хорошей рукой – Легионы Кангора.

Чернокнижник: Мясной фургон, К оружию!, Собиратель сокровищ. С хорошей рукой – Волхвица Умбра.



Краткая характеристика архетипа

Куб Паладин – медленная колода, полагающаяся на синергии предсмертных хрипов. В агрессивных матч-апах она защищается AoE зачистками и провокациями, в медленных действует более активно, раскручивая ключевые хрипы – Механояйцо и Плотоядный куб. Это главные карты Куб Паладина, на которых и строится вся колода. Помогают реализовать синергии Волхвица Умбра, Принц Талдарам и другие.

Архетип очень гибкий и способен противостоять разным оппонентам, выбирая различные пути к победе в каждой новой партии. Ни одна карта в колоде Куб Паладина не предназначена для какой-то конкретной цели: у него масса комбинаций, которыми он варьирует в зависимости от матч-апа. Если вы хотите играть этим архетипом, забудьте о том, чтобы мыслить шаблонно.

Слабое место Паладина – колоды с ремувалами превращения, замешивания и немоты. Со всеми остальными грамотный Куб Паладин справляется успешно.



Как играть против агро

В быстрых матч-апах вы часто будете придерживаться стратегии выживания, то есть терпеть и обороняться до тех пор, пока не сможете перейти в контрнаступление. В этом вам помогут классические AoE комбинации с **Яростным пиромантом**, **Равенством** и **Освящением** + провокаторы и исцеление (**Гребнистый скакун**, **Зиллиакс** и т.д.). Однако во всем нужна мера, в том числе и в защите: иногда нужно действовать смело, чтобы перехватить преимущество на столе, а не уходить в глухую оборону. Рано или поздно AoE зачистки закончатся, а без стола даже они помогают ненадолго.

Поэтому вы часто будете ставить угрозы в темп, угрожая оппоненту будущей расправой. Смело разыгрывайте **Механояйцо** и **Волхвицу Умбру**: первое точно никто не захочет разбивать, а вторая станет софт-провокатором, то есть отвлечет внимание противника на себя. Оставшись в живых, **Волхвица Умбра** может “в соло” принести вам победу, если получит достойное продолжение.



BoarControl может сыграть Серебряный клинок, но выбирает Волхвицу Умбру. Существо отвлекает внимание Паладина на себя, заставляя бояться комбинации с Механояйцом на пятый ход.

Иногда вы захотите оставить Волхвицу Умбру для мощной комбинации, если получили в руку хорошие карты. Но помните, что в агрессивных матч-апах ждать идеальных условий для комбинации не всегда получится. Выставить Волхвицу Умбру и, например, Мясной фургон вы сможете только на восьмой ход (или на седьмой – через Монетку), но кто может гарантировать, что к этому времени противник еще не убьет вас?

Рассчитывайте на сильные комбинации только в том случае, если у вас есть и защитные инструменты в руке, которые помогут вам дожить до заветного хода.

Механояйцо заслуживает отдельного внимания. Конечно, просто разыгрывать из руки существо 0/5 – это всегда большая потеря темпа, ведь Механояйцо не оказывает прямого влияния на игру, и его легко проигнорировать. Поэтому после такого пассивного хода, особенно если у оппонента полный стол угроз, важно найти способ вернуться в игру. Для этого предназначены Зиллиакс и Гребнистый скакун – лучшие баффы для Механояйца.

В быстрых поединках важно правильно выбирать цели для Плотоядного куба. Мыслите шире, не пытайтесь “заспамить” стол существами 8/8. В быстрых матч-апах будет невероятно полезно “закубить” Зиллиакса, Яростного пироманта, Кристалломанта Кангора и даже Праведную защитницу. Плотоядный куб – это не однобокий инструмент, призванный синергировать только с одной конкретной целью. Думайте, что именно вам будет полезно в конкретной ситуации. В агрессивных поединках это чаще всего провокаторы.

Правильно разыгрывайте AoE ремувалы. Важно не продешевить и не отдать их слишком рано. Обороняйтесь провокациями, разменивайтесь Серебряным клинком, а AoE зачистки отдавайте тогда, когда противник выставит максимум угроз. Почти с любым столом справятся комбинации Яростный пиромант + Равенство или Равенство + Освящение. В самых быстрых поединках (Нечетный Паладин) Яростный пиромант станет одной из важнейших карт. Вы можете даже применить на него Гребнистого скакуна, если будет такая возможность, чтобы постоянно угрожать оппоненту потенциальными AoE атаками.

Играйте Легионы Кангора при любом удобном случае, если у вас умерли достойные механизмы. Желательно, чтобы среди них был Зиллиакс, а еще лучше – существо с его магнетизмом. Тогда Легионы Кангора смогут переломить ход партии, даже если дела шли не очень хорошо.

Куб Паладин – медленная колода, полагающаяся на синергии предсмертных хрипов. В агрессивных матч-апах она защищается AoE зачистками и провокациями, в медленных действует более активно, раскручивая ключевые хрипы – Механояйцо и Плотоядный куб. Это главные карты Куб Паладина, на которых и строится вся колода. Помогают реализовать синергии Волхвица Умбра, Принц Талдарам и другие.

Архетип очень гибкий и способен противостоять разным оппонентам, выбирая различные пути к победе в каждой новой партии. Ни одна карта в колоде Куб Паладина не предназначена для какой-то конкретной цели: у него масса комбинаций, которыми он

варьирует в зависимости от матч-апа. Если вы хотите играть этим архетипом, забудьте о том, чтобы мыслить шаблонно.

Слабое место Паладина – колоды с ремувалами превращения, замешивания и немоты. Со всеми остальными грамотный Куб Паладин справляется успешно.



Как играть против контроля

С медленными противниками вам будет намного проще. Главное преимущество любой колоды на хрипах – неуязвимость к ремувалам, которые убивают существ. Медленные соперники дадут вам больше времени и свободы действий, так что основные комбинации с хрипами будет намного легче реализовать.

Но играя с любой контрольной колодой, вам придется заботиться о других ремувалах. Самые неприятные для вас:

- - эффекты превращения (*Сглаз, Превращение*);
- - эффекты немоты (*Железноклюв, Разрушитель чар, Массовое рассеивание*);
- - эффекты возвращения в руку (*Морозная ловушка, Ошеломление, Исчезновение*);
- - эффекты замешивания (*Ментальный крик*);
- - эффекты контроля (*Ментальный техник, Сумеречный послушник + Темная жрица, Контроль разума*).

Это и есть слабое место Куб Паладина: он уязвим к любой колоде, которая играет подобные карты. Поэтому ему тяжело даются Жрецы, ведь одного **Ментального крика** часто бывает достаточно, чтобы нарушить планы Утера. Но об этом подробнее в разделе “Матч-апы”.

Обыграть такие карты часто бывает непросто, особенно если это эффекты немоты, превращения или контроля. У вас нет моментальных и дешевых активаторов хрипов. Поэтому, если вы встретили колоду, которая играет много подобных ремувалов, лучше поберегите **Волхвицу Умбру** для мощных комбинаций на поздних этапах.

Иногда вы будете рисковать и ставить угрозы с хрипами в темп, если других хороших планов не предвидится или это единственный шанс победить. В таких случаях вы вовсе не будете обыгрывать неприятные ремувалы, надеясь на то, что у противника их просто

нет. Оцените риски, посчитайте, сколько таких карт уже вышло из колоды противника, и каковы шансы нарваться на неприятности.

Иногда вы намеренно будете отдавать какие-то угрозы, чтобы выманить ремувал. Часто та же **Волхвица Умбра** будет принесена в жертву **Сглазу** или **Превращению**. Поступайте так, если хотите сразу же разыграть новую угрозу после выхода ремувала, например, **Механойцо**.

В медленных поединках АоЕ зачистки играют не такую важную роль, как в быстрых, но они не менее сильны. Например, **Равенство** – очень важная карта против любой колоды с мощными существами (Четный Чернокнижник). При этом отдать его можно на одну-две большие угрозы, не обязательно ждать, пока у противника будет семь **Горных великанов** на столе. Старайтесь не отдавать вторую копию **Равенства** слишком рано: так вы развяжете руки оппоненту, а до этого момента он будет остерегаться этого заклинания и обыгрывать его.

В большинстве случаев вы будете побеждать медленных противников обыкновенным давлением со стола, но не забывайте о еще одном способе победы. У вас в колоде есть **Утер Черный Клинок**, а это означает, что теоретически вы можете убить противника ОТК-комбинацией. Возвращающих в руку эффектов у вас нет, но можно попробовать призвать четырех всадников, упорно “прожимая” силу героя. Защищайте их провокациями, применяйте на них баффы, чтобы обыграть АоЕ ремувалы, и вынуждайте противника искать ответ на каждого. Это крайне ненадежный способ победы и полагаться на него не стоит, но не забывайте, что он у вас все-таки есть. В редких случаях получится победить так.

Легионы Кангора используйте в качестве финальной волны давления. Играйте их, когда противник отдаст основные АоЕ ремувалы, немоту и т.д.



Ключевые комбинации Куб Паладина

Куб Паладин использует много разных синергий и комбинаций. Большинство из них вы сможете реализовать только в медленных поединках, в быстрых вам просто не хватит времени или не представится удобного случая. Помните, что все эти комбинации ситуативны и вовсе не обязательны для исполнения в каждом матче. Будет здорово, если у вас получится реализовать их время от времени, но не зацикливайтесь: красота в

этой игре – далеко не все, и изощренные комбинации далеко не всегда приносят победу.

Волхвица Умбра + Мясной фургон – самая простая и легко реализуемая комбинация. Разыграв двух этих существ, вы получите сразу и **Механояйцо**, и механизм 8/8 на столе. Вам понадобится восемь кристаллов маны и место для четырех существ на столе.

Волхвица Умбра + Механояйцо – почти то же самое, но без участия **Мясного фургона**. Понадобится девять кристаллов маны.

Волхвица Умбра + Плотоядный куб на Механояйцо — за девять кристаллов маны вы получите полный стол существ: **Волхвица Умбра**, три механизма 8/8, **Плотоядный куб** и два **Механояйца**. Необходимое условие – присутствие **Механояйца** на столе в начале хода.

Плотоядный куб в этом случае не обязательно применять на **Механояйцо**. Комбинация будет очень сильной, если вы выберете любую цель. Если цель без хрипа, то на столе у вас появится 4 угрозы: **Волхвица Умбра**, **Плотоядный куб** и две копии “съеденного” существа. Например, вы можете сыграть **Плотоядный куб** на **Ширваллу лоя-тигрицу** и тогда получите сразу двух лоя, которые исцелят вас на 14 единиц и убьют пару больших существ оппонента.

Волхвица Умбра + Монетка + Легионы Кангора – редкая и очень мощная комбинация, если на вашей половине поля умерло хотя бы одно **Механояйцо**.

Плотоядный куб + Принц Талдарам – классическое применение Принца Талдарама. Опять же, сильная связка с **Волхвицей Умброй**.

Зиллиакс + Принц Талдарам – гибкое комбинация: вы можете создать одного большого **Зиллиакса** или двух маленьких, в любом случае исцелитесь на 6 единиц, а также усилите **Легионы Кангора**. Сильная связка в темповых матч-апах.

Зиллиакс + Робозавр 8/8 – моментально исцелит вас на 11 единиц, если у оппонента будет подходящее существо для атаки.

Плотоядный куб + Равенство — не совсем комбинация, но отдельный способ снизить здоровье **Плотоядному кубу** и убить его разменом, если других вариантов нет.




Равенство в данном случае пришлось как нельзя кстати. ВоarControl играет заклинание, разбивает Плотоядного куба о Высокогрива саванны и Освящением добывает Гиен 2/2. Таким образом, он зачистил стол оппонента и призвал двух существ из Плотоядного куба на свою половину, полностью перехватив инициативу.

Механойццо + Хранитель Солнца Тарим – а это интересный вариант для активации предсмертного хрипа Механойццо. Если механизм долго застоялся на столе без действия, Хранитель Солнца Тарим поможет разбить его.








Полезные советы

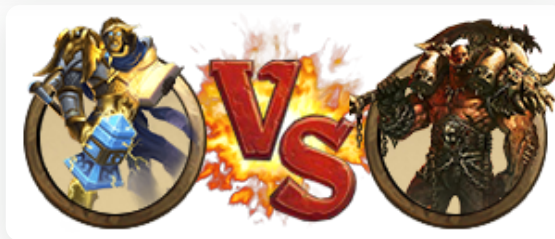
-  Не стремитесь реализовать Хранителя Солнца Тарима на полный стол своих существ, вы – не агрессивная колода с массой мелких угроз. Иногда призвать одного Паладина-рекрута и поставить Хранителя Солнца Тарима уже достаточно. В медленных матч-апах существо может быть также использовано в качестве ремувала для большой угрозы. В быстрых вы можете ставить его просто как провокатора 3/7, но желательно не на полный стол оппонента.



Хранитель Солнца Тарим в этом случае выступает и как ремувал большой угрозы 7/5, и как провокатор. Паладину придется разменяться всеми тремя существами, если он не найдет баффов и других способов избавиться от 3/7.

-  Не применяйте машинально **Плотоядного куба** на **Механояйцо**, если на столе нет **Волхвицы Умбры**. Вы не Охотник, и у вас нет других активаторов предсмертных хрипов. Конечно, иногда вы будете так поступать, чтобы призвать **Робозавра 8/8**, но помните, что потом полный стол **Механояйца 0/5** чаще всего будет вам просто мешать. Действуйте по ситуации: иногда лучшие цели для **Плотоядного куба** совсем другие.
-  **Механояйцо** остается хорошей целью для баффов, даже если получило немоту. Если после немоты оно было усилено **Зиллиаксом**, **Легионы Кангора** воскресят полноценное существо со всеми эффектами обоих существ.
-  И напротив, если механизм получил немоту после магнетизма, **Легионы Кангора** воскресят первое существо без баффов.
 -  Помните, что **К оружию!** улучшает ваше **Освящение**. Разыгрывая **К оружию!**, вы с высокой вероятностью выставите на стол **Яростного пироманта** или **Мага крови Талноса**. И тот, и другой хорошо синергируют с **Освящением** – так вы нанесете 3 единицы AoE урона, а не 2. Также **Яростный пиромант** синергирует и с любым другим заклинанием в колоде, особенно хорошо с **Равенством**.
-  Следить за оставшимися в колоде картами важно любому архетипу, и Куб Паладин – не исключение. Так вы сможете не только прогнозировать «топдеки», распоряжаться ключевыми картами и лучше планировать будущие действия, но и точнее предсказывать исходы **К оружию!**. На поздних этапах заклинание может не сделать ничего, поэтому важно не рассчитывать на него в такие моменты. Помогают следить за картами в колоде **Deck Tracker** или **Track-o-bot**.
- Будет здорово, если вам удастся реализовать **Кристалломанта Кангора** максимально эффективно, то есть вместе с **Зиллиаксом**, атакой оружием рыцаря смерти или

- Ширваллой лоа-тигрицей. Но не стоит заикливаться на этом. Например, в быстрых поединках **Кристалломанта Кангора** можно даже ставить в темп, если он сможет разменяться с несколькими дешевыми существами врага.
- Не забывайте, что **Мясной фургон** – это тоже механизм, и его можно усиливать **Зиллиаксом**. Если в медленных поединках это не всегда хочется делать, так как **Мясной фургон** ценен в основном своим хрипом, то в темповых смело “намагничивайте” на него **Зиллиакса**, если это поможет перевернуть ход партии.
- Если выбрать **Плотоядным кубом** механизм под баффом **Зиллиакса**, воскрешенные копии появятся без магнетизма.
- **Принца Талдарам** можно использовать и на вражеские угрозы. Это будет особенно полезно в зеркальном матч-апе, против Охотника на хрипах, Куболока и других колод с хрипами.



Нечетный Квест Воин – один из лучших матч-апов. Воину очень тяжело избавляться от существ с хрипами, так как у него нет ни немоты, ни превращения, ни замешивания. Воин может попытаться задавить вас крупными угрозами и силой героя, но вы должны быть намного быстрее.

Обыгрывайте **Суперколлайдер**, не ставьте две крупные угрозы рядом. От **Суперколлайдера** защитят и существа с хрипами.

Полезны все угрозы с божественным щитом, они всегда были проблемой для Воина.

Не отдавайте рано две копии **Равенства**, оставьте хотя бы одну для поздних угроз вроде **Ундасты**.

Старайтесь сбивать ему броню, чтобы предотвратить **Мощный удар щитом**.

Квест Воин без Баку также выгодный для вас матч-ап. У него есть **Казнь**, но это не должно стать проблемой. В обоих матч-апах вам не страшна новая сила героя Гарроша. Существа с хрипами будут мешать ему спокойно ее прожимать.



Нечетный Паладин – матч-ап, в котором важны массовые зачистки, правильное управление ими принесет вам победу. Ценен **Яростный пиромант** – старайтесь максимально выгодно использовать его и по возможности дайте ему какой-нибудь бафф. **Яростный пиромант**, выживший до хода противника, будет блокировать ему розыгрыш силы героя и других мелких угроз.

Боритесь за стол и считайте, сколько урона нанесет противник с **Грибомантом** и другими баффами. Если урон близок к летальному – отдавайте зачистку. Борьба за стол нужна не только с помощью AoE, но и существами: лучше ставить их после зачисток, чтобы диктовать собственные условия разменов.

Не держите слишком много лишних карт в руке, если их можно отдать в темп. Так вы обыграете Божественную милость.

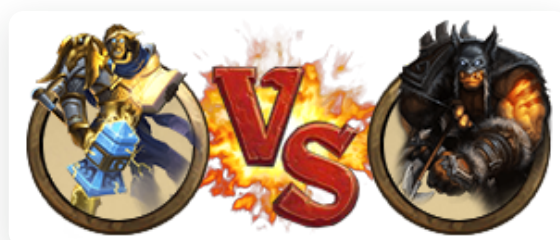
Четный Паладин опасен своими баффами, но ваши комбинации будут намного сильнее. Правильно применяйте **Равенство**, важно не продешевить с этим заклинанием. Отдавайте его на самые крупные угрозы оппонента. С мелкими вторыми дропами боритесь **Освящением** и закрывайтесь провокаторами.

У Четного Паладина может быть одна копия **Разрушителя чар**, так что будьте аккуратны. Можно принести ему в жертву **Механояйцо**, а потом усилить его **Зиллиаксом**.

Следите за здоровьем, обыгрывайте взрывной урон: **Равенство** + **Гнев карателя**, оружие, **Командира Авангарда**.

ОТК ДК и Холи Паладины – отличные соперники, особенно ДК Паладин. Они очень медлительны, AoE зачистки вам не страшны, а провокации при поддержке стола можно легко нейтрализовать. Нарращивайте давление на столе, играйте агрессивно. У Паладина есть много исцеления, но это не проблема, если у вас на столе несколько мощнейших механизмов, **Плотоядные кубы**, и давление только растет.

Равенство и **Хранителя Солнца Тарима** отдавайте для ответа на усиленные угрозы, **Линессу Печаль Солнца** и **Ширваллу лоя-тигрицу**.



Мидрейндж Охотник – выгодный оппонент, но будьте готовы к безумным комбинациям с **Тундровым люторогом**, **Гиеной-падальщицей** и **Прыголапом** и к тяжелым Зомбозверям.

Вообще это классическое темповое противостояние, где вы будете выживать и полагаться на AoE зачистки.

Приберегите одно **Равенство** для крупных угроз вроде **Высокогрива саванны**, **Тундрового люторога** и **Зомбозверей**.

Старайтесь истощить руку оппонента, защищайтесь провокациями и AoE зачистками.

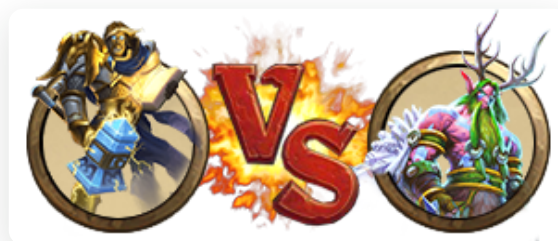
Не бойтесь ставить угрозы в темп, Охотники не носят немоту и другие неприятные эффекты.

Спелл и Секрет Охотники могут играть довольно агрессивно, используя не только стол, но и взрывной урон, поэтому важно не потерять слишком много здоровья. Помните, что теперь нужно готовить ответ на **Зул'джина**, который может резко перевернуть ход партии. Он обязательно заново заполнит стол и, возможно, нанесет вам много урона (причем не только прямого, но и призвав несколько **Хафферов** или **Леокков**), поэтому будьте готовы.

С Оберегом: малый изумруд справится комбинация **Яростный пиромант** + **Освящение**, а также **Маг крови Талнос** + **Освящение** и другие классические приемы с **Равенством**.

Самый опасный для вас секрет – **Морозная ловушка**. Будьте очень аккуратны, никогда не проверяйте ее **Плотоядным кубом** или крупной угрозой. Если Охотник активно убивает ваших мелких существ, вероятнее всего, у него активирована именно **Морозная ловушка**.

В матч-апе с **Гибрид Охотником** вам придется придерживаться всех вышеперечисленных правил, так как это “смесь” Мидрейндж и Секрет Охотника. Гибрид Охотники выгоднее, чем Мидрейндж архетип, так как играют более агрессивно.



Меха-К'Тун и Хаккар Друиды очень быстро перебирают колоду, поэтому вам нужно создать мощный стол до того, как противник опустошит ее всю. Создайте максимум давления, чтобы пробиться через броню Малфуриона, не бойтесь AoE зачисток и немоты.

Лучше не ставить **Волхвицу Умбру** в темп, потому что она наверняка получит **Близость к природе** или **Оберег: малую яшму**. Оставьте ее для мощных комбинаций.

Помните, что **Яростный пиромант** в руках Друида может убрать даже большие угрозы из-за баффов и дешевых заклинаний. Уничтожайте его и **Гоблина-аукциониста** сразу же. **Служителя боли** Друид наверняка “раскрутит” сам, но если существо будет выставлено в темп, убивайте его незамедлительно. Желательно не дать Друиду получить с него больше одной карты.



Матч-ап с **Нечетным Разбойником** не так плох, особенно если вы найдете **Серебряный клинок**, отлично справляющийся с **Бандюгой** и **Коварным птенцом**. Сыграйте оружие через **Монетку** на третий ход.

В колоде достаточно зачисток и других защитных инструментов для этого матч-апа, так что ваша задача – правильно ими распорядиться и истощить ресурсы в руке **Нечетного Разбойника**. Не делайте ставку на одиночные крупные угрозы, старайтесь “спамить” стол мелкими, в этом поможет **К оружию!**. Первые крупные угрозы **Разбойник** уничтожит с помощью **Кровожадного злолиста**.

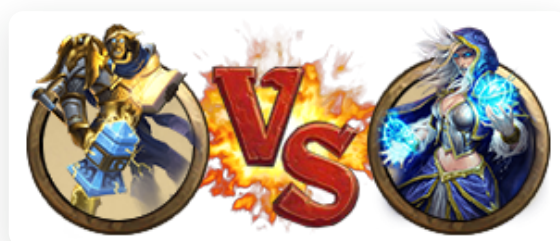
Готовьтесь к **Грибоманту** на пятый ход, желательно зачистить стол перед этим.



Четный Шаман будет бороться долго и наращивать угрозы. Среди ранних существ опасны **Тотем языка пламени** и **Похитительница трупов**. Ответить на последнюю может быть трудно без стола, постарайтесь как-либо сбить ее божественный щит.

Но еще опаснее **Сглаз**, постарайтесь выманить заклинание на что-то не очень значительное. Можно принести в жертву **Гребнистого скакуна** или одно **Механойцо**.

Не спешите отдавать связки с **Равенством** и **Хранителя Солнца Тарима**, они важны на поздних этапах партии для борьбы с крупными угрозами.



Нечетный Маг – один из лучших матч-апов. Не бойтесь **АоЕ зачисток**, они не справятся с вашими хрипами. Готовьте ответ на **Джан’алая лоа-дракондора** (**Равенство**, **Хранитель Солнца Тарим**).

Когда **Джайна** сменит облик, откажитесь от базовой силы героя, чтобы не подставляться целей для “пинга”. Оружие тоже лучше отдать до выхода **Элементалей воды**, иначе **Маг** будет постоянно морозить вам “лицо”.

Нечетный Агро Маг будет намного агрессивней, но это все еще выгодный матч-ап. Избавляйтесь от ранних угроз AoE зачистками, **Яростным пиромантом**. Но одну копию **Равенства** все равно придержите для **Рагнароса**. “Спамьте” стол, играйте в темп и не бойтесь никаких ремувалов.

Следите за здоровьем, у Мага достаточно много взрывного урона (**Лирой Дженкинс**, **Джан’алай лоа-дракондор**, иногда **Ночной клинок** и **Заводной механизм**).

Под **Взрывающиеся руны** отдавайте существ с хрипами. **Антимагию** проверить будет сложнее, можно отдать одну копию **Равенства**, если дела идут неплохо.

Биг Спелл Маг опаснее Нечетного только из-за **Превращения**, но даже это не должно стать проблемой. Подставьте существо с баффом **Гребнистого скакуна** или **Печати королей**, но не **Плотоядного куба** или мощный механизм. Под **Превращение** можно отдать **Волхвицу Умбру**, но можно сохранить ее и для мощной комбинации.



Контроль Жрец – худший матч-ап для Куб Паладина. Мало того, что он играет **Ментальный крик**, гораздо опаснее комбо **Сумеречный послушник** + **Темная жрица**. Даже без **Сумеречного послушника** **Темная жрица** может просто украсть **Механояйцо** и моментально испортить вам жизнь. Самое главное – старайтесь не подставлять под контролирующую комбинацию **Плотоядного куба**. Прибавьте к этому массу “берна” и финальное комбо на 16 единиц урона.

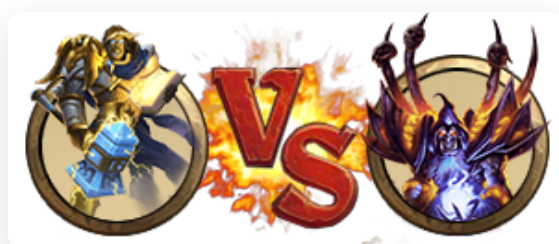
Победить **Контроль Жреца** можно, задавив его существами очень рано. Рассчитывайте, что оппонент не нашел полезных карт на старте и играйте максимально агрессивно. Можно ставить **Волхвицу Умбру** в темп: **Жрецу** не так просто убрать ее, самый надежный способ – **Чешуйчатый червь**.

Разыгрывайте **Легионы Кангора** после всех копий **Ментального крика**.

Жрец на воскрешении не менее опасен из-за того же AoE и мощных комбинаций с воскрешением и призывом существ. Старайтесь нанести как можно больше урона перед седьмым ходом, не бойтесь ставить существ в темп.

Обыгрывайте **Массовую истерию**, выставляя существ с предсмертными хрипами.

Приберегите **Равенство** и **Хранителя Солнца Тарима** для **Оберега**: малый алмаз. **Яростный пиромант** поможет зачистить **Клонодельню Зерека**.



С любимым медленным Чернокнижником (**Меха-К'Тун, Контроль, Куб, Четный**) Куб Паладин играет отлично.

Держите **Равенство** и **Хранителя Солнца Тарима** для крупных существ и выхода Кровопийцы Гул'дана. Смело играйте в темп существ, не боясь немоты и превращения. **Волхвицу Умбру** тоже ставьте на четвертый ход, Чернокнижнику очень тяжело "достать" существо с 4 единицами здоровья.



Куб Паладин – новая надежда для класса. Утер не стоит на месте и ищет все новые архетипы для покорения ладдера. Сегодня колода "на яйцах" наконец выбралась из разряда фановых и стала жизнеспособной. Она стабильно побеждает почти всех лидеров меты, кроме Жреца.

Если вам нравятся колоды на хрипах и красивые комбинации – Куб Паладин для вас.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.