

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Разбойник с Погибелью королей Растахановых игрищ. Гайд по архетипу.

09.12.2018

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Разбойник с Погибелью королей Растахановых игрищ



В сегодняшнем гайде речь пойдет о еще одной метаобразующей колоде первых дней Растахановых игрищ — Разбойнике с **Погибелью королей**. Это самая популярная колода класса с огромным потенциалом.

Но Разбойника с **Погибелью королей** еще не многие оценили по заслугам: им играют тем реже, чем ниже ранг. В легенде это **самая популярная колода в ладдере**, опережающая Спелл Охотников, Нечетных Паладинов и остальные архетипы.

Колода так популярна только на высоких рангах по нескольким причинам:

- - *Игроки в легенде быстрее находят лучшие архетипы*
- - *Разбойник с **Погибелью королей** отличается сложным геймплеем*
- - *Партии могут затягиваться, что многим не нравится*

- - Архетип требует несколько специфичных легендарных карт, которых нет в коллекции многих
- - Слабость Разбойника с *Погибелью королей* — агро колоды. В легенде они могут встречаться реже.

Несмотря на такие проблемы, как стоимость, не самые быстрые игры и другие, Разбойник с *Погибелью королей* — отличный выбор для ладдера, если вы умеете им играть и не встречаете слишком много агро колод. Он отлично справляется с Охотниками, Магами и контроль колодами в целом, уступая только Нечетным Паладинам, Зоолокам и *Дрыжеглот* Шаманам, хотя шансы есть в каждом из этих поединков.

Из гайда вы узнаете, как играть Разбойником с *Погибелью королей* в простых и сложных матч-апах меты. Вы найдете лучшие сборки, советы по декбилдингу, муллигану и общей стратегии игры, а также другую информацию, которая поможет освоить архетип.

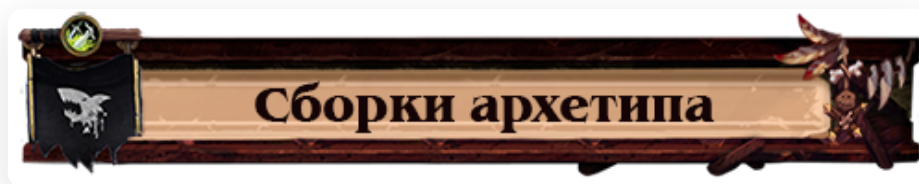
#### *Разделы гайда:*

- *Сборки архетипа*



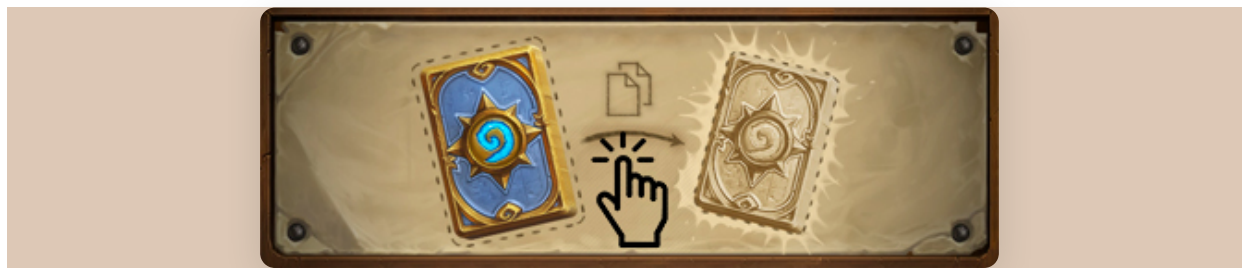
- *Вопросы декбилдинга*
  - - *Основа колоды*
  - - *Оptionальные и технические карты*
  - - *Замены*
  - - *Максимально бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
  - - *Как играет архетип*
  - - *Защита от агрессии*
  - - *Наступление*
  - - *Переигрывание на фатиге*
  - - *Уничтожение ключевых карт противника*

- *Стратегия игры*
  - *- 10 советов, о которых должен знать каждый*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Сборки Разбойника с Погибелью королей мало чем отличаются друг от друга: обычно игроки выбирают между Эльфом-менестрелем и Спринтом, комбинируя копии этих источников перебора колоды.

Разбойники могут поэкспериментировать с какими-то необычными опциями или даже обратиться к агрессивной версии архетипа, хотя пока что она показывает себя не так уверенно, как классика.



Разбойник с Погибелью королей от RDU

# Разбойник с Погибелью королей от RDU




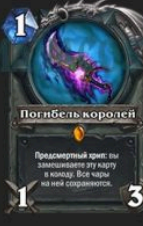



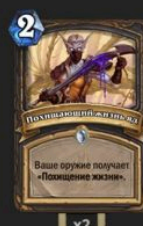











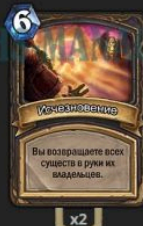


Этой колодой RDU играл в топ-20 Легенды. **Прожорливая слизь** – важная опция, которая теперь добавляется почти во все сборки архетипа. Она полезна в зеркальных поединках, против Нечетного Паладина, Спелл Охотника и ряда других противников с оружием.


Теперь Разбойник с **Погибелью королей** не обходится и без **Абордажа**. Он обеспечивает ему стабильный добор оружия.

В остальном колода выглядит знакомой и привычной. Дополнение добавило несколько новых опций, но радикальных перемен не произошло.


### Разбойник с Погибелью королей от Altere

**Разбойник на Погибели королей от Altere**


 0 Подушечка Сидящее заклинание, которое вы запускаете на свою руку. Стоит на (3) маны меньше. x2	 1 Погибель королей Проклятый крик: вы заменяете эту карту в колоде. Все карты на ней сорвутся. 1 3	 1 Смертельный яд Ваше оружие получает +2 к атаке. x2	 1 Ущерб Вы бросаете свое оружие в выбранное существо. Оружие наносит урон и возвращается в руку. x2	 2 Опьянение Возвращает существо противника в его руку. x2	 2 Похититель жизни Ваше оружие получает «Пожение жизни». x2	 2 Пещерная обезьянка Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды. 3 1 x2
 2 Токсикотол Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке. 2 2 x2	 3 Прожорливая слизь Боевой клич уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки. 3 3	 3 Морской оловорез Серия приемов: ваше оружие получает +1 к атаке. 2 4 Пират	 3 Абордаж Вы берете 2 карты из колоды. Серия приемов: вы также берете оружие. 3 4	 3 Ведь Глинок Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту. x2	 4 Цыган и пинков Уничтожает ваше оружие и наносит урон, равный его атаке, всем существам противника. 4 3	 4 Духакулы Маскировка на 1 ход. «Боевой клич» и «Серия приемов» ваших существ срабатывают дважды. 0 3
 4 Эльф-менестрель Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды. 3 2 x2	 5 Капитан Залейяме Боевой клич: ваше оружие получает +1/*-1. 5 4 Пират	 5 Адромантичный клоун Серия приемов: уничтожает существо. 3 4	 6 Ущезловение Вы возвращаете все существа в руки их владельцев. x2	 7 Спринт Вы берете 4 карты. 7 5	 9 Валкира Исходная Боевой клич: получаете «Маскировку» до конца следующего хода. 5	



**HEARTHSTONE**  
MANACOST  
kolodahearthstone.ru



7980





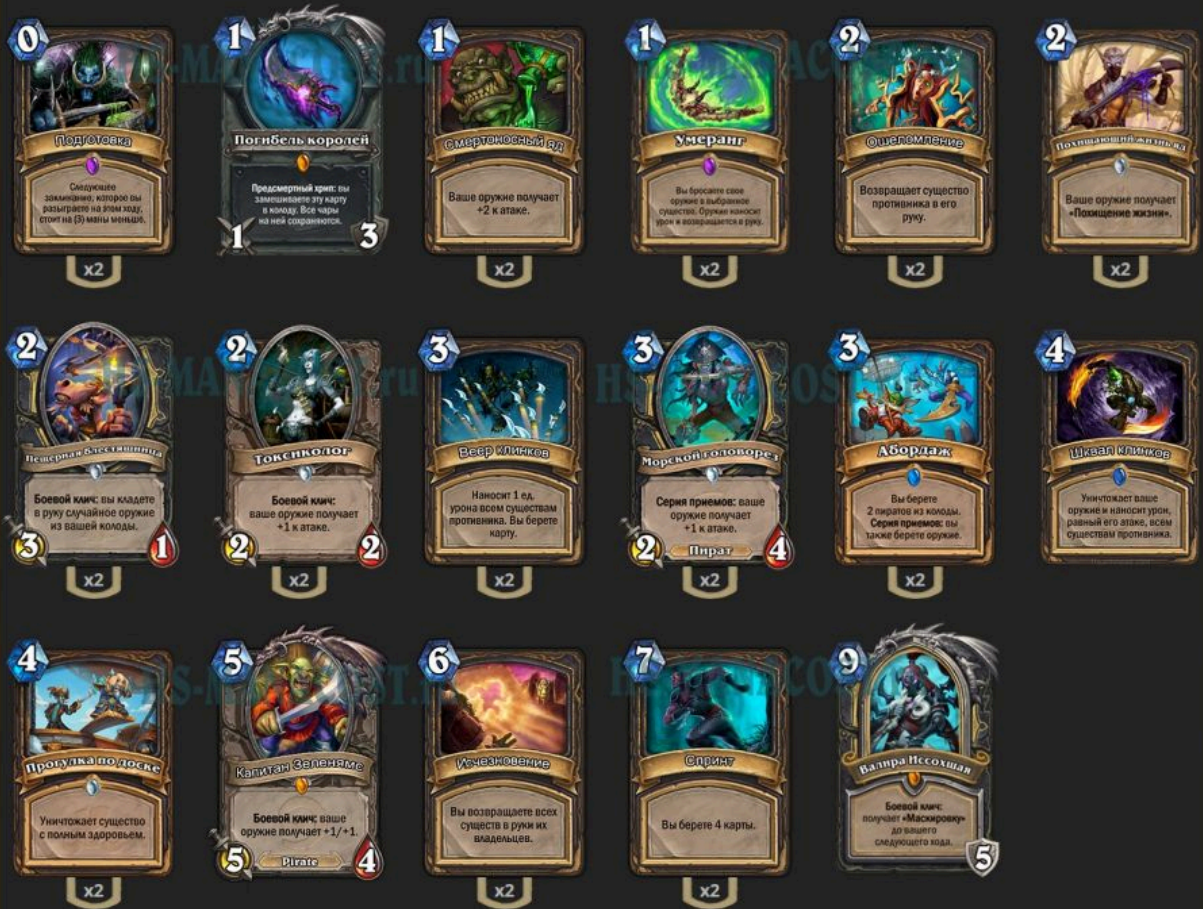
Интересная опция – [Дух акулы](#). У Разбойника много карт с сильными боевыми кличами и серией приемов: [Токсиколог](#), [Морской головорез](#), [Кровожадный злолист](#), [Эльф-менестрель](#), [Капитан Зелениямс](#). Многие из них баффают оружие, поэтому [Дух акулы](#) может быстрее увеличить его атаку. Очень силен в связке с силой героя рыцаря смерти.

Еще одна редкая опция в колоде — [Кровожадный злолист](#).

---

Разбойник с [Погибелью королей](#) (HSReplay)

# Разбойник с Погибелью королей (HSReplay)



Самая популярная версия архетипа по данным HSReplay отказывается от Эльфа-менестреля и Прожорливой слизи в пользу Прогулки по доске. Карта улучшит матч-апы с противниками, играющими тяжелые единичные угрозы.

Разбойник на Погибели королей от b787

**Разбойник на Погибели королей от b787**

<b>0</b> <b>Подготовка</b> Сидите заклинание, которое вы разыгрываете на этом ходу, стоит на (3) маны меньше. x2	<b>1</b> <b>Погибель королей</b> Предсмертный крик: вы замещаете эту карту в колоду. Все карты на ней сордуются. 1 3	<b>1</b> <b>Смертоносный удар</b> Ваше оружие получает +2 к атаке. x2	<b>1</b> <b>Умеранг</b> Вы бросаете свое оружие и выбираете существо. Оружие наносит урон и возвращается в руку. x2	<b>2</b> <b>Ошеслемение</b> Возвращает существо противника в его руку. x2	<b>2</b> <b>Полыньшия жалпыца</b> Ваше оружие получает «Позицию жизни». x2
<b>2</b> <b>Пещерная блестящаяница</b> Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды. 3 1 x2	<b>2</b> <b>Токсинолог</b> Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке. 2 2 x2	<b>3</b> <b>Всех клинков</b> Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту. x2	<b>3</b> <b>Морской голлове</b> Серия приемов: ваше оружие получает +1 к атаке. 2 4 x2	<b>3</b> <b>Абордаж</b> Вы берете 2 пиратов из колоды. Серия приемов: вы также берете оружие. x2	<b>4</b> <b>Шкавал клинков</b> Уничтожает ваше оружие и наносит урон, равный его атаке, всем существам противника. x2
<b>4</b> <b>Эльф-менестрель</b> Серия приемов: вы берете 2 существ из колоды. 3 2 x2	<b>5</b> <b>Капитан Зеленыяне</b> Боевой клич: ваше оружие получает +1/+1. 5 4 x2	<b>6</b> <b>Исчезновение</b> Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев. x2	<b>7</b> <b>Спринг</b> Вы берете 4 карты. x2	<b>9</b> <b>Валфра Иссошлан</b> Боевой клич: получает «Маскировку» до вашего следующего хода. 5	

HEARTHSTONE  
MANACOST  
kolodahearthstone.ru

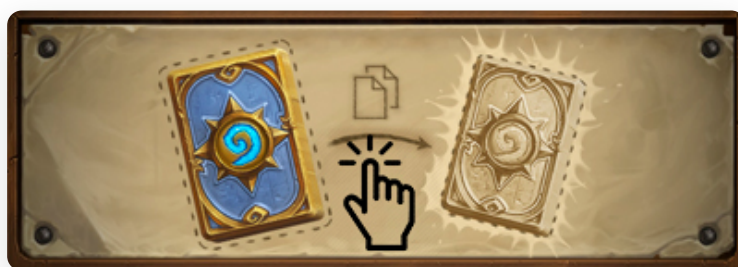
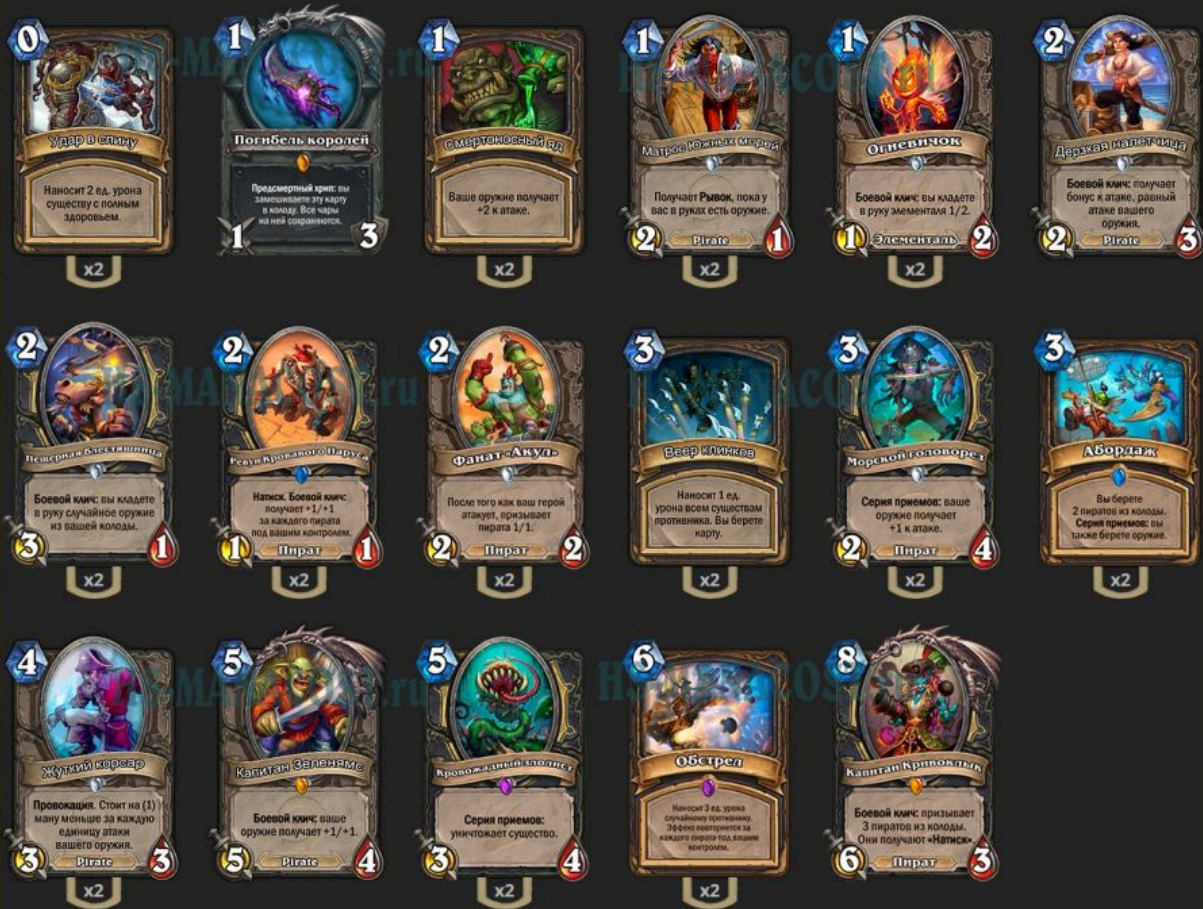
7220



Эта сборка играет двух [Эльфов-менестрелей](#), два [Спринта](#) и два [Абордажа](#), что дает ей возможность очень быстро перебирать колоду.

Агро Разбойник с [Погибелью королей](#)

# Агро Разбойник с Погибелью королей



Эта колода хоть и играет легендарное оружие, но принципиально отличается от предыдущих. Это яркий пример агро колоды, которая играет много мелких существ и стремится завершать партии рано. **Погибель королей** обеспечивает синергии с **Дерзкой налетчицей**, **Фанатом «Акул»**, **Жутким корсаром**. Плюс это бесконечный источник прямого урона по герою противника, если партия затянется.

## Вопросы декбилдинга

Основа колоды – это карты, которые играют все или почти все версии архетипа. Основа Разбойника с **Погибелью королей** обширна, так как архетип не новый и уже сформированный. Но дополнение все же внесло некоторые изменения.



**Эльф-менестрель** уже не встречается в каждой колоде. **Абордаж** работает схожим образом, только еще и добывает из колоды оружие, причем именно это и делает его таким ценным. Но **Эльф-менестрель** не будет лишним, если вы его добавите, это все еще один из сильнейших способов перебрать колоду. Обычно не добавляют по две копии обеих карт в колоду. Либо один **Эльф-менестрель** и два **Абордажа**, либо наоборот, хотя попадаются и сборки с полным набором. Также от количества этих опций зависит и количество копий **Спринта**.

Прожорливая слизь претендует на попадание в основу из-за большого количества Разбойников, Паладинов и Охотников в мете.

*Вопрос: Зачем в основе колоды два Похищающих жизнь яда?*

*Ответ: Похищающий жизнь яд – это принципиально важная карта, особенно если речь идет об агро матч-апах. В таких поединках многое будет зависеть от того, как рано вы ее найдете. Две копии добавляются для того, чтобы увеличить шансы быстро найти одну из них. Вторая копия может пригодиться для активации серии приемов, проверки Антимагии и как способ избежать переполнения руки.*



**Эльф-менестрель** – классический перебор колоды для Валиры, который немного уступает Абордажу. Но его преимущество в том, что он добывает любых существ, не только пиратов, а Абордаж предназначен скорее для добора Погибели королей. Так что Эльф-менестрель в любом случае станет сильным дополнением колоды.

**Кровожадный злолист** – возьмите одну копию, чтобы обзавестись способом уничтожать ключевые угрозы противника, а не только возвращать их в руку.

**Кадровик лаборатории** – редкая и необычная опция, которая подойдет для любителей поиграть на "фатиге". В колоду можно замешать или угрозы для баффа оружия, или другие полезные в матч-апе карты. Хорошо сочетается с Абордажем: замешайте в колоду трех пиратов и тут же достаньте их оттуда новым заклинанием.

**Прожорливая слизь** – одна из самых популярных опций для архетипа. Пригодится в поединках против большинства лидеров меты – Охотника, Разбойника, Паладина.

**Дух акулы** – редкая, но интересная опция, которая взаимодействует с большинством карт вашей колоды. Поможет быстрее "баффать" оружие, перебирать колоду, а также заставит противников искать ответ, ведь Дух акулы никто не захочет оставлять на столе.

**Прогулка по доске** – сильный ремувал, но все же несколько медлительный и излишний из-за Ошеломления и Кровожадного злолиста. В агро матч-апах часто будет слишком неповоротливым. Добавьте, если часто играете против Друидов (на зверях, Таунт), Четных и Контроль Чернокнижников.



**Жуткий корсар** – часто будет бесплатным провокатором 3/3. Будет защищать вашего героя и других существ в быстрых поединках. Синергирует с **Абордажем**.

**Зиллиакс** – пригодится в агро поединках, если не удастся вовремя найти **Похищающий жизнь яд**.

**Агрессивный набор** (Фанат “Акул”, Матрос Южных морей, Дерзкая налетчица, Ревун Кровавого Паруса, Обстрел, иногда Капитан Кривоклык) – сделает вашу колоду быстрее и резко поменяет ее геймплей. Собственно, это уже будет совсем другой архетип. Такой Разбойник очень агрессивен, попробуйте поиграть им, если вам нравится подобный стиль. Но показатели у этой колоды не самые выдающиеся.



## Замены



Разбойник с **Погибелью королей** никак не обойдется без легендарного оружия по очевидным причинам. Тяжело отказываться и от **Валиры Иссохшей**, так как она защищает вашего героя и обеспечивает огромным количеством выгоды позднее.

На первых порах можно отказаться от **Капитана Зеленымса**. Бюджетная сборка вполне может обойтись без него, особенно если вы только начинаете изучать принципы работы архетипа.

Если у вас нет **Прожорливой слизи**, замените ее **Кислотным слизнюком**. Подготовку лучше создать, это слишком сильная темповая карта. Заклинание незаменимо для связки со **Спринтом** или **Исчезновением**. То же и с **Умерангом**: как минимум одну копию желательно иметь в колоде.

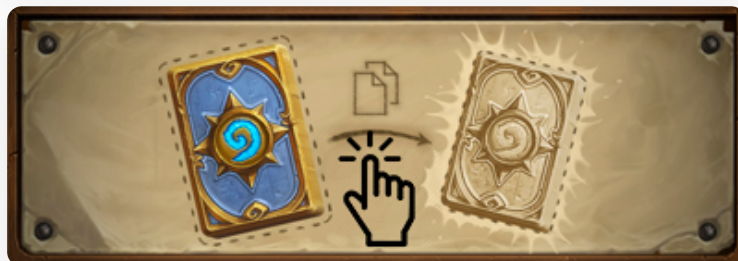


## Максимально бюджетная версия



Бюджетный Разбойник с **Погибелью королей**

## Максимально бюджетный Милл Разбойник

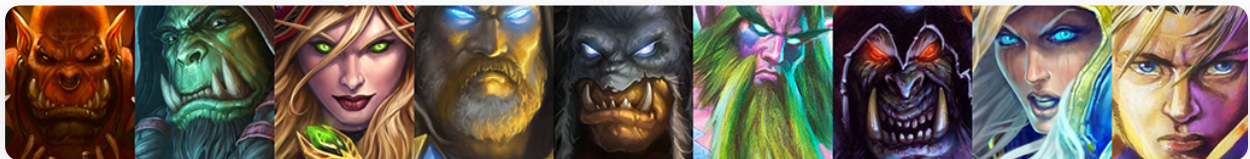


Если ресурсы ограничены, попробуйте заменить **Умеранг** на вторую **Прогулку по доске**. Заклинание тоже представляет собой ремувал, только гораздо более медленный. Если в коллекции есть **Зиллиакс**, добавьте его в бюджетную сборку.

# Муллиган

Главный приоритет на муллигане для Разбойника с Погибелью королей — найти саму Погибель королей.

- - Вам помогут Пещерная блестяшница и Абордаж — оставляйте их всегда;
- - Скидывайте Погибель королей из руки, если в ней есть Пещерная блестяшница. С Абордажем Погибель королей можно оставлять;
- - Оставляйте в руке две копии Абордажа;
- - Не оставляйте в стартовой руке пиратов, лучше всего найти их с помощью Абордажа;
- - Если в руке есть Погибель королей или способ ее получить — оставляйте Смертоносный яд всегда, а иногда Токсиколога и Похищающий жизнь яд (последнее заклинание только в агро матч-апах);
- - С хорошей рукой в руке можно оставить Подготовку;
- - В некоторых матч-апах полезны Веер клинков и Ошеломление, а с очень хорошей рукой даже Исчезновение.



**Воин:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд, Токсиколог.

**Паладин:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж, Веер клинков. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Похищающий жизнь яд, Смертоносный яд.

**Охотник:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд, Похищающий жизнь яд, Токсиколог. С хорошей рукой — Подготовка.

**Друид:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд. С хорошей рукой — Спринт.

**Разбойник:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд, Похищающий жизнь яд. С хорошей рукой — Подготовка.

**Шаман:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд, Токсиколог. С хорошей рукой и Монеткой — Подготовка.

**Маг:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд, Токсиколог, Похищающий жизнь яд. С хорошей рукой и Монеткой — Подготовка.

**Жрец:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд, Токсиколог. С хорошей рукой — Подготовка, Похищающий жизнь яд.

**Чернокнижник:** Погибель королей, Пещерная блестяшница, Абордаж. Если есть Погибель королей или способ ее получить — Смертоносный яд, Токсиколог, Ошеломление, Похищающий жизнь яд. С хорошей рукой — Ошеломление, Подготовка, Веер клинков.



### Как играет архетип

Что и следует из названия, главная карта в колоде Разбойника — Погибель королей. Архетип выигрывает только с помощью легендарного оружия и почти все карты в колоде так или иначе с ним синергируют.

Первая задача Разбойника в любой партии — найти Погибель королей. Ради этого проводится достаточно агрессивный муллиган в поисках легендарного оружия, Пещерной блестяшницы и Абордажа.

Далее оружие нужно улучшить с помощью многочисленных баффов. Скорее всего, вы будете вынуждены атаковать Погибелью королей по существам противника, поэтому параллельно нужно задуматься о том, как вернуть оружие в руку после того, как у него кончится прочность (Умеранг, Пещерная блестяшница, Абордаж или в крайнем случае связка Подготовка + Спринт).

Пока Погибель королей не раскачана, вам будет непросто бороться за стол: бросайте на это все силы, если противник наступает. У вас есть сама Погибель королей, существа и три AoE способности: Веер клинков, Шквал клинков и Исчезновение.

Похищающий жизнь яд — важнейшее защитное заклинание и чуть ли не единственный способ восстановить здоровье. Исцеление с Погибелью королей предсказуемо, но вы

можете получить больше с помощью [Умеранга](#), который активирует эффект похищения жизни после атаки. Также выиграть время помогает [Валира Иссохшая](#), о которой подробнее далее.

Несмотря на то, что весь архетип завязан на синергии с [Погибелью королей](#), у Разбойника есть четыре способа победы, которые можно использовать в разных ситуациях и разных матч-апах.



### **Защита от агрессии**

В агрессивных матч-апах Разбойник с [Погибелью королей](#) пытается стабилизировать ситуацию на столе и не умереть рано. Он ищет [Похищающий жизнь яд](#) и баффы оружия, чтобы размениваться с каждой новой угрозой противника.

[Ошеломление](#) и [Исчезновение](#) не так полезны, когда вы хотите истощить руку оппонента, что обычно делается в агро матч-апах. Эти ремувалы не решают проблемы, так как противник просто заново выставит свои угрозы и с ними все равно придется бороться. А применить возвращающие в руку эффекты так, чтобы рука противника переполнилась, у вас вряд ли получится в агро матч-апе.

Лучше использовать эти заклинания одновременно с выставлением собственных существ. В этом здорово поможет [Подготовка](#), снизив ваши затраты на темповый переворот. Старайтесь занимать стол, чтобы избавляться от угроз оппонента и с помощью разменов.

В целом, встреча с любой агрессивной колодой – самое плохое, что может случиться с Разбойником, так что данным архетипом не следует пользоваться в быстрой локальной мете. Не отчаивайтесь из-за проигранных агрессивных матчей, часто вы будете не в силах ничего с этим поделать, но сдаваться ни в коем случае нельзя: даже быструю колоду победить реально, пусть для этого и потребуется изрядное количество удачи и мастерства.



## Наступление

Часто вы будете выигрывать медленные матч-апы благодаря очень большому оружию, которое каждый ход может наносить массу урона по герою противника. Атаковать его можно не только тогда, когда существ на столе нет, но и когда они незначительны и не наносят больше урона, чем то количество, на которое вас исцеляет [Погибель королей](#).

Данный способ победы актуален в любом матч-апе, более того, часто именно он и будет оптимальным. Не обязательно доводить партию до усталости и рисковать, если можно просто бить «по лицу» врага, пока тот не умрет. Следите только за тем, чтобы не погибнуть самому, в этом помогает не только исцеление оружия, но и [Валира Иссохшая](#) – при грамотной реализации она выиграет вам один ход, чего может быть более чем достаточно. Вовремя разыгранный рыцарь смерти помешает оппоненту реализовать комбо или нанести много урона, а вы выиграете время и, возможно, найдете средства для летального урона.

От [Погибели королей](#) можно защититься провокаторами. Если вы ожидаете сильного провокатора или нескольких, постарайтесь сохранить [Ошеломление](#) или [Исчезновение](#). В случае, когда вы берете на себя роль агрессора, эти заклинания лучше использовать для устранения таких помех, а также для возвращения в руку ключевых угроз с боевыми кличами.



## Переигрывание на усталости

Этот способ победы характерен для любой фатиг или милл колоды, то есть такой, которая ориентирована на стадию усталости. Суть в том, что карты почти у всех архетипов рано или поздно заканчиваются, противник начинает получать урон от усталости, который его неминуемо убьет, даже если вы не сделаете это существами и оружием. Разбойник же благодаря **Погибели королей** и своей силе героя (стандартной или обновленной рыцарем смерти) может избежать урона от усталости полностью, на этой стадии равных ему нет.

Помогает не прийти к усталости **Погибель королей**, постоянно замешиваемая в колоду после своего уничтожения. Уничтожать это оружие при истощении колоды нужно каждый ход, что сделать невозможно простыми атаками, так как у **Погибели королей** при розыгрыше три заряда, а под баффом **Капитана Зеленымса** – четыре. Однако разрушается **Погибель королей** тогда, когда вы надеваете другое оружие: это или ваша базовая сила героя, если вы еще не стали рыцарем смерти, или же вторая копия **Погибели королей**, полученная благодаря карте Темное отражение, ее в руку дает сила героя **Валиры Иссохшей** в начале хода.



## Уничтожение ключевых карт противника

Важно то, что сжигать карты противника – не самоцель Разбойника в большинстве противостояний. Да, это очень весело и порой эффектно. Можно сжечь Таунт Друиду **Хадронкса**, **Меха-К'Тун** колодам — **Меха-К'Туна**, или Шаману — **Дрыжеглота**, но тут важна удача. Нет нужды идти на риски и тратить все ресурсы, дабы сжечь врагу несколько карт. Делайте это, если есть удобная возможность или если дела совсем плохи и иначе не выиграть.

Вы можете сжигать по одной карте в ход, заполняя руку противника с помощью **Исчезновения** и **Ошеломления**. Много карт вы не сожжете, но порой хватает и одной.



В этом разделе вы познакомитесь подробнее с тонкостями игры Разбойником с Погибелью королей. Читайте 10 советов и рекомендаций о стратегии игры архетипом.

### Как работает похищение жизни

Вы должны четко понимать, как работает эта механика с Погибелью королей.

- - Если вы получите летальный урон при атаке по существу, вас может спасти от смерти похищение жизни;
- - Похищение жизни не сработает, если вы атакуете по существу с божественным щитом;
- - Умеранг заставит сработать эффект похищения жизни Погибели королей;
- - Шквал клинков не заставляет сработать эффект похищения жизни Погибели королей.



### Как играть Валиру Иссохшую

Первое, что нужно знать – не атакуйте оружием после смены облика. В этом случае ваш герой потеряет маскировку. Помните о том, что эффект маскировки защищает вашего героя от большинства источников урона, но не от всех. Вас все еще можно убить Взрывом разума, Меха-К'Туном, силой героя Утера Черного Клинка или парой копий Адского пламени.

Не забывайте, что каждый ход в вашей руке появляется карта Темное отражение. Это случается до того, как происходит добор карты. Таким образом, закончив ход с 9 картами в руке, вы сожжете ваш «топдек», так как до него получите в руку Темное отражение.

Розыгрыш Валиры Иссохшей также выводит вашего героя из заморозки. Это важный момент в матч-апах с Дрыжеглот Шаманом и Магами с Ледяным личом Джайной.

Если играете против колоды, которая может нанести много урона за ход (Малигос Друид, Контроль Жрец), важно правильно выбрать момент для смены облика.

### Как играть Подготовку

Часто она используется для комбинации с **Исчезновением**, так как в этом случае вы можете очень дешево убрать все угрозы со стола, а на оставшиеся кристаллы маны поставить какие-то угрозы на стол. Порой **Подготовка** тратится и на другие заклинания, дабы выиграть в темпе: можно применять с ней **Веер клинков** или **Шквал клинков**.

Еще одна отличная цель для удешевления — **Спринт**.

Сочетать **Подготовку** с **Умерангом**, **Смертоносным ядом**, **Похищающим жизнь ядом**, **Ошеломлением** и **Абордажем** не стоит, если ситуация не критическая.

### Как играть **Исчезновение**

**Исчезновение** – ключевое заклинание почти во всех матч-апах. В агро поединках вы вынуждены применять его рано, чтобы сдерживать давление: старайтесь скомбинировать его с **Подготовкой**, чтобы после поставить какие-то угрозы на стол для обороны в будущем: **Исчезновение** только выигрывает время, но не решает проблемы самостоятельно – используйте его не просто для того, чтобы оттянуть смерть, а для качественного изменения хода партии.

В медленных матч-апах **Исчезновение** можно использовать для возврата ключевых существ с боевым кличем в руку.

На поздних этапах **Исчезновение** «контрит» мощный ход оппонента:

**Кровопийцу Гул'дана**, **Дракономанта Аланну**, **Ползучую чуму**, **Лесные огоньки** + **Душа леса**, баффы и так далее. С помощью **Исчезновения** вы перехватываете инициативу и выигрываете в темпе.

Если рука противника переполнена, **Исчезновение** уничтожит не поместившихся существ. В первую очередь в руку оппонента возвращаются те существа, что были разыграны раньше.

Старайтесь не возвращать в руку противника мощные угрозы с боевыми кличами или мгновенными эффектами: **Джан'алай**, **лоа-драконицу**, **Рагнароса**, **Грамбла**, **сотрясателя миров** и так далее.



### Правильно используйте баффы оружия

Не бойтесь тратить некоторые баффы оружия не на **Погибель королей**, а на базовую силу героя, если легендарное оружие в руку еще не пришло. Порой жизненно важно зачистить стол от какой-то угрозы, а другого достойного способа сделать это у вас не будет. Какие-то баффы можно без проблем потерять, **Погибель королей** мощна даже с половиной имеющихся в вашей колоде усилителей.

### **Помните о последовательности действий**

Вам доступны для розыгрыша карты, атака оружием и существами. И все это часто нужно делать только в одной последовательности. Особенно важно следить за очередностью действий, когда вы добываете карты, когда в колоду замешивается **Погибель королей**, когда вы атакуете чем-либо. Продумывайте ход заранее, решайте, что нужно сделать сначала, что – позже, какие взаимодействия могут помешать осуществить вашу задумку, какие наоборот помогут и увеличат вероятности. Старайтесь сначала добывать карты, а потом совершать другие действия, в этом случае у вас появится больше опций.

### **Следите за оставшимися в колоде картами**

Делать это нужно всегда, но особенно важно перед использованием механик добора и в особенности **Абордажа** и **Эльфа-менестреля**, эти карты могут не достать из колоды ничего, так что играть их будет бесполезно.

Зная, что осталось в колоде, вы можете лучше играть от "топдеков", о чем вы узнаете далее.

### **Играйте от "топдеков"**

В колоде Разбойника с **Погибелью королей** много однотипных карт (баффы, ремувалы и перебор), а также способов добора, так что вы можете играть не только картами в руке, но и потенциальными "топдеками".

Особенно полезно это, если ситуация тяжелая: вы можете решить рискнуть, например, атаковать последним зарядом оружия и рассчитывать, что на следующий ход "топдекнете" его или способ его добора.

Также часто вы будете рассчитывать на "топдек" массовой зачистки, добора или даже **Валиры Иссохшей**.



## Будьте внимательны с добором

Из-за того, что в колоде много способов добора, часто вы будете сталкиваться с проблемой переполнения руки, особенно в зеркальных матч-апах и против Друидов. Единственная карта, которую вы точно не хотите сжечь — **Погибель королей**.

Опасен в этом отношении **Абордаж**, который сначала даст двух пиратов в руку, а только потом оружие — если для третьей карты не хватит места в руке, вы проиграете.

Также проблемы с рукой могут возникнуть после розыгрыша **Валиры Иссохшей**.

Если **Погибель королей** в руке или разыграна, старайтесь не сжечь другие важные карты: рыцаря смерти, **Исчезновение** или **Похищающий жизнь яд**, если ни один еще не разыгран. Все остальное не так страшно сжечь.

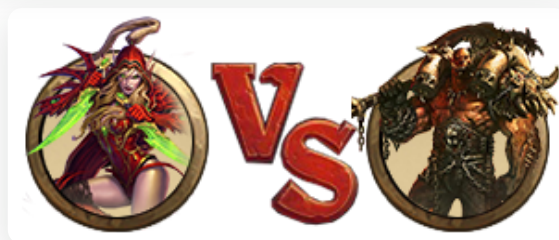
## Обыгрывайте технические карты противника

Технических карт против Разбойника на **Погибели королей** не так много, большинство из них помешают вам лишь косвенно.

**Кислотный слизнюк** и другие — замедлят вас и могут привести к тому, что вы сожжете оружие при его топдеке, но обычно только доставят хлопоты и вынудят держать в руке запасной способ добора оружия, если вы ожидаете эти технические карты.

**Моджомастер Зихи** — помешает разыграть **Валиру Иссохшую** или **Спринт без Подготовки**, что далеко не всегда будет иметь значение.

**Крадущийся упырь** — уничтожит **Умеранг** и **Смертоносный яд**, что неприятно. Если вы нашли эти карты, старайтесь играть их как можно быстрее, чтобы не потерять на шестой ход и позднее.



**Нечетный Воин** – самый желанный противник для вас. У вас будет время для всего: для поиска нужных карт и для их реализации. Воин не силен в давлении, но сейчас его сборки добавляют несколько мощных драконов: всегда есть **Подогреватель толпы**, могут встретиться **Ониксия** или **Изера**. Оставьте для них **Умеранг** и другие ремувалы, хотя к тому времени вы уже, вероятно, сможете просто разменяться с ними “лицом” без потерь для здоровья. Матч-ап очень благоприятный, поэтому играйте надежно и не спешите. Пусть партия затягивается до усталости, если потребуется: вам ничего не грозит, если вы умеете избегать урона от “фатига”: читайте об этом в разделе “Основы геймплея”.



**Нечетный Паладин** – один из тяжелейших матч-апов. Утер действует слишком быстро, поэтому важно рано найти все защитные опции. Это AoE зачистки (**Веер клинков**, **Исчезновение**, **Шквал клинков**), а также **Похищающий жизнь яд**. Используя зачистки, желательно еще и выставлять собственные угрозы на стол. **Подготовка** помогает тратить меньше маны для осуществления таких переворотов.

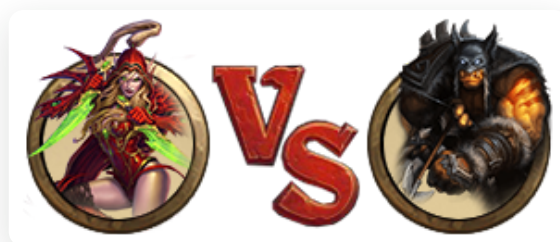
Постарайтесь как можно быстрее пробаффать **Погибель королей** и играйте агрессивно, чтобы Паладин не успел восстановиться на столе после ваших зачисток.

**Четный Паладин** не любит возвращающие в руку эффекты, так как из-них его баффы теряют вес. Поэтому правильно выбирайте цели для **Ошеломления** и **Исчезновения**. Если противник играет Вал'анир, обязательно оставьте один ремувал на существо с его баффом. Но из-за популярности Разбойников сейчас Вал'анир играют не так часто. Возвращайте в руку существ с **Печатью королей**, **Гребнистым скакуном**, другими баффами.

**Похитительница трупов** многое может рассказать о руке соперника. Если она не получила бафф неистовства ветра, значит, Паладин держит Неистовую гарпию.

Убивайте **Духа тигра** как можно скорее, не дайте ему заспамить стол тиграми.

Играя с **ОТК Паладином** важно оказаться быстрее противника, поэтому действуйте агрессивно и мешайте Паладину спокойно искать части комбо. Бафуйте оружие, идите “в лицо” и оказывайте максимальное давление. Не возвращайте в руку Всадников Утера Черного Клинка и Ширваллу лоа-тигрицу.



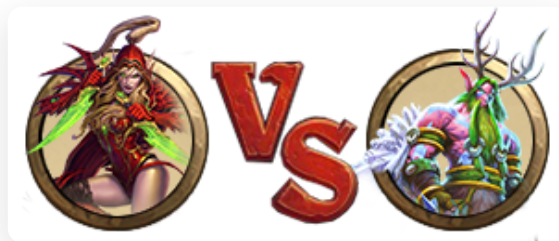
**Спелл Охотник** – не лучший оппонент для вас, но в целом благоприятный, поскольку противник не так быстр. Грамотно обыгрывайте секреты, не проверяйте их слишком рано. **Исчезновение** оставьте для Оберега: малый изумруд. То же относится к Секрет Охотнику. Не забывайте, что **Зул'джин** в очередной раз заполнит стол Охотника, так что будьте готовы ответить и на эту волну. Оставьте еще одно **Исчезновение** или **Шквал клинков**.

*Наш гайд по Спелл Охотнику*

**Охотник на хрипах** выгоден тем, что его угрозы страдают от возвращающих в руку эффектов и мгновенных ремувалов. **Кровожадного злолиста** поберегите для сильных зверей без предсмертных хрипов. Не отдавайте ремувалы слишком рано: например, не

стоит тратить **Ошеломление** на одно **Яйцо дьявозавра**, ничто не мешает Охотнику выставить его снова и активировать хрип. Лучше сразу его уничтожать. А вот на **Плотоядного куба** и **Катрену Зимний Шорох** уже не жалко отдать **Ошеломление** или **Исчезновение**. Все это очень замедлит Охотника.

Если на столе Рексара есть **Король Круш**, старайтесь сразу же убить его, чтобы тот не реализовал комбо с **Плотоядным кубом**. Возвращать его в руку, когда у вас мало здоровья, не стоит.

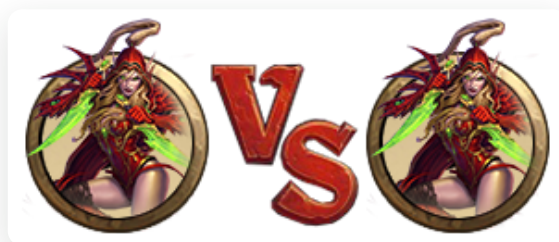


Со всеми архетипами Друида Разбойник с **Погибелью королей** справляется неплохо. Важно помнить, что против **Вихлепых Друида** нельзя тратить последнюю прочность оружия и нельзя замешивать его в колоду после выхода **Культиватора мечтоцветов**. Так вы отдадите Друиду **Погибель королей**, когда он поменяется с вами колодами.

Сегодня Вихлепых Друиды иногда отдают предпочтение **Хаккару** вместо **Азалины Воровки Душ**, но такая версия колоды сложнее, поэтому неопытные игроки могут и не справиться с новой комбинацией, и это еще один плюс в вашу пользу.

В матч-апе с **Малигос Друидом** помните о здоровье и старайтесь быстрее найти **Похищающий жизнь яд**. Вынуждайте противника тратить **Размахи** и **Лунные огни** на ваших существ. Следите за тем, сколько ключевых заклинаний осталось в его колоде. Постарайтесь правильно выбрать момент для розыгрыша **Валиры Иссохшей**, чтобы вовремя спрятаться от ОТК комбо. Не возвращайте в руку **Малигоса**, **Алекстразу** и **Короля-лича**.

С **Гонк Друидом** тоже нужно правильно разыграть **Валиру Иссохшую**. Также важно не оставлять Друиду много целей для атаки "лицом": чем больше существ у вас на столе, тем больше дополнительных атак получит Друид. В целом матч-ап благоприятный.



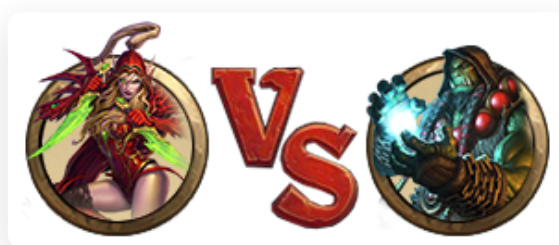
В **зеркальном матч-апе** победит тот, кто быстрее реализует баффы оружия. Здесь важно активно перебирать колоду и искать ключевые карты. **Ошеломление** и **Исчезновение** будет тяжело разыграть, чтобы не вернуть Разбойнику что-то ценное. **Прожорливую слизь** не отдавайте слишком рано, лучше сделать это на более поздних этапах, чтобы получить больше брони и защитить свои угрозы от легкого размена.

Старайтесь давить на противника столом и несколькими угрозами на нем, чтобы он не смог уничтожить их за ход своим оружием.

**Миракл Разбойник** не так прост, но грамотный Разбойник с **Погибелью королей** справится с ним. Как и всегда, важно отдавать ремувалы в нужные цели. Ошеломляйте Эдвина ван Клифа, Грала, лоа-акулу, но не возвращайте в руку Фал'дорайского странника или **Кровожадного злолиста**. **Исчезновение** можно дать на несколько угроз 4/4. Помните, что Миракл Разбойник может нанести много взрывного урона – **Потрошение**, **Лирой Дженкинс**, **Хладнокровие**. Обыгрывайте эти карты и старайтесь не опускаться по здоровью, особенно если у противника еще не вышло ни одного Потрошения или Хладнокровия.

Важно не терять инициативу в матче: перехватывайте ее с помощью возвращающих ремувалов в сочетании с **Подготовкой**, **Умерангом**, **Кровожадного злолиста**. Но не забывайте, что Миракл Разбойник тоже это умеет.

**Темпо Разбойник** с **Принцем Келесетом** играет еще быстрее, и здесь вам придется обыгрывать **Грибоманта**, постоянно отбиваться от все нарастающих существ и защищаться. Также важен перехват инициативы и игра первым номером, так что старайтесь не упускать ее. Разменивайтесь оружием, заклинаниями и занимайте стол.



Грамотный **Дрыжеглот Шаман** попытается одолеть вас, разыграв несколько раз **Ледникового осколка** и затем бесконечно морозить вашего героя **Дрыжеглотом**. Поэтому важно сразу же убивать элементаря, чтобы Тралл не вернул его в руку и не разыграл опять.

Помните, что смена облика освобождает вашего героя от заморозки, пользуйтесь этим.

Не возвращайте ему в руку **Золу Горгону**, **Ледникового осколка** и **Грамбла**, сотрясателя миров – он будет только рад снова разыграть их. Пытайтесь уничтожить их, а не просто убирать со стола.

**Четный Шаман** не так популярен, но может встретиться. Убивайте **Тотем языка пламени** и **Вожака лютых волков**, эти карты способны натворить много бед, если простоят долго на столе. **Кровожадного злолиста** или **Умеранг** можно отдать на **Похитительницу трупов**, **Короля-лича**, **Калимоса Первородного**. Не возвращайте в руку существ с сильным боевым кличем или рывком (**Ал'акир**, **Калимос Первородный**).

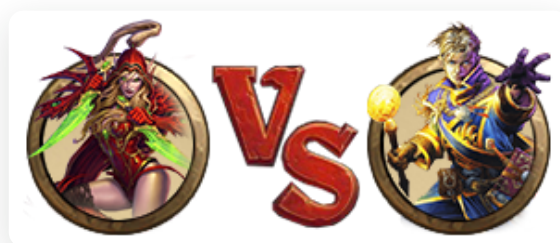
Против **Агро Шамана** нужно быстрее искать **Похищающий жизнь яд** и постоянно следить за здоровьем. Этот противник может легко уничтожить вас уроном из руки благодаря комбинациям с **Электрой Бурешквал**, **Выбросом лавы** и **Камнедробителем**. С его столом вы справитесь относительно легко: в основном у него будут мелкие существа, которые умрут от **Веера клинков**. Устраняйте **Тотем языка пламени** как можно скорее.



**Нечетный Маг** не так прост, хоть и не относится к быстрым колодам. Опасность кроется в Элементалях воды, которыми он попытается морозить вас, когда сменит облик. Не подставляйте Магу целей с 1 единицей здоровья. Убивайте Джан'алая и Рагнароса, не возвращайте их в руку. Лоа важно уничтожить, чтобы Маг не вернул его сам Золой Горгоной.

Берегите **Исчезновение** и **Ошеломление** для поздних этапов игры, чтобы возвращать в руку Мага Элементалей воды, не бейте по ним оружием. Если ваш герой все-таки заморожен, снять эффект поможет **Валира Иссохшая**.

*Наш гайд по Нечетному Магу*



**Контроль Жрец** не должен стать проблемой, но в этом матч-апе важно помнить о здоровье. Не дайте Андуну опустить его слишком низко, чтобы не умереть от нескольких **Взрывов разума**. Тратьте ремувалы на крупных драконов вроде **Алекстры**, **Подогревателя толпы**, Сумеречного дракона. Опасный порог здоровья — 16, но Жрец может нанести и больше с пустого стола с помощью раскопок с **Темных видений**.

Вам может попасться **Комбо Жрец** с **Божественным духом** и **Внутренним огнем**. Любое существо на столе такого Жреца представляет угрозу, так как может стать целью для баффов. Всегда считайте, сколько урона нанесет вам существо с одним или двумя **Божественными духами**. Уничтожайте или возвращайте их в руку, если ожидаете бафф. Возвращать в руку выгодней всего тех существ, которые уже получили бафф, но это не всегда удастся.

Если нет ремувалов, старайтесь хотя бы сбить здоровье большим существам, чтобы его удвоение не принесло большой выгоды Жрецу.

Если вам встретился **Жрец на воскрешении**, грамотно используйте возвращающие в руку эффекты. Лучшие цели - **Малигос**, **Пророк Велен**, **Обсидиановая статуя**. **Исчезновение** можно потратить на **Клонодельню Зерека**. Матч-ап выгодный, так как Жрецу будет крайне тяжело реализовать свои воскрешающие заклинания из-за ваших ремувалов.



В матч-апе с **Зоолоком** важно правильно использовать AoE зачистки и не отдавать их слишком рано. Но и по здоровью проседать опасно, поэтому старайтесь найти золотую середину и оценивать риски. Идеально найти **Похищающий жизнь яд** как можно быстрее.

**Смертоносный яд** и другие баффы можно отдать и на базовое оружие, если нет времени искать **Погибель королей**, а разменяться “лицом” было бы выгодно. Старайтесь не использовать **Исчезновение** просто так, лучше использовать его с **Подготовкой** и выставить что-то еще, иначе заклинание только оттянет неизбежное, но не решит проблему.

**Четный Чернокнижник** опасен не только крупными угрозами, но еще и играет **Крадущегося упыря**. Старайтесь рано разыграть заклинания за 1, чтобы они не пропали впустую.

Грамотно распределяйте ремувалы, основные угрозы – **Горный великан**, **Крюконосец-разоритель**, **Король-лич**. Старайтесь уничтожать их как можно скорее, возвращение в руку будет не столь эффективно, потому что Гул’дан просто будет заново ставить их. Впрочем, если вы близки к леталу и просто хотите замедлить Чернокнижника или ликвидировать провокацию, возвращающие в руку эффекты пригодятся.



Разбойник с **Погибелью королей** набирает все большую популярность. Особенно им интересуются игроки Легенды, там архетип соревнуется со **Спелл Охотником** за лидерство в мете. **Абордаж** стал той самой картой, которая дала колоде второе дыхание, ведь раньше Разбойника с **Погибелью** почти не воспринимали всерьез, а сегодня он уже покоряет Легенду.

Колода подойдет для тех, кто не ищет легких путей и любит учиться. Придется потренироваться, прежде чем Разбойник с **Погибелью королей** станет оружием массового поражения в ваших руках.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи в игре.