

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Галакронд Разбойник — один из лидеров меты. Гайд по архетипу

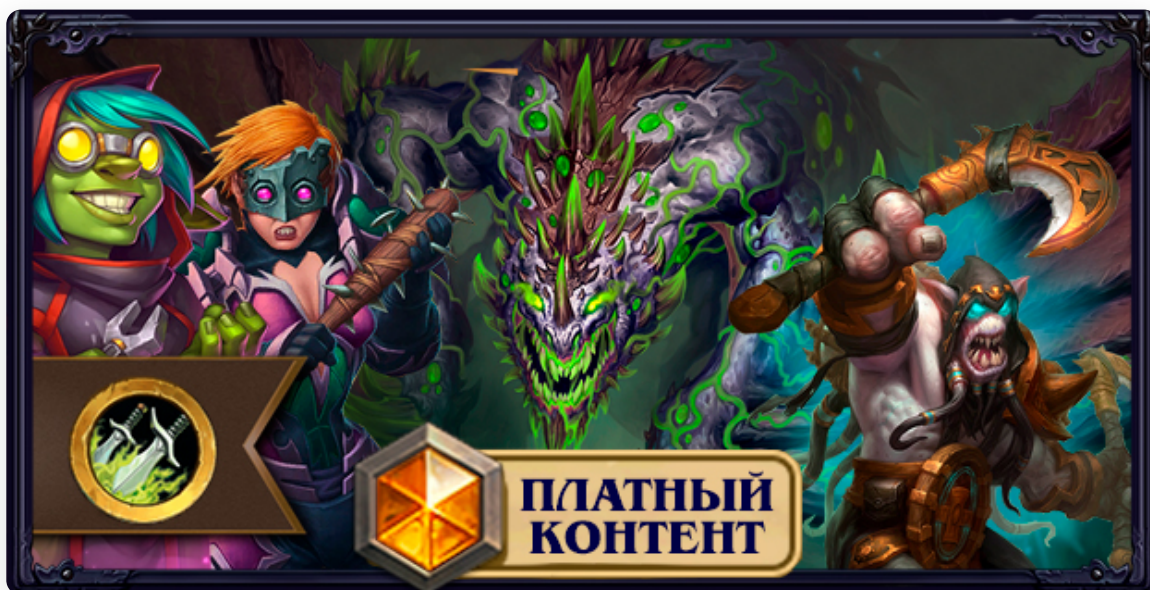
31.05.2020

Гайды

Руины Запределья Гайды

(Обновлено) Галакронд Разбойник — один из лидеров меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








- Герой гайда — Галакронд Разбойник в мете Руин Запределья после третьего балансного патча. Это старый архетип, известный всем еще по мете Натиска драконов. Но с Руинами Запределья Галакронд Разбойник изменился: большинство сборок берут секреты и [Темного ювелира Ханара](#), несмотря на их нерфы, хотя есть и классические версии, и версии с синергией маскировки.

После третьего балансного патча Галакронд Разбойник чувствует себя неплохо. Это популярная колода меты с высоким винрейтом. Ею каждый день берут топовые места в ладдере, часто играют на турнирах, она уступает по популярности только Охотнику на демонов, Зефрис Охотнику, Галакронд Жрецу и Рено Магу.





Пусть у Галакронд Разбойника неплохие матч-апы, эта колода не для всех. Как и другие архетипы класса, Галакронд Разбойник сложен в исполнении, требует внимательности и вдумчивого геймплея. Поэтому колода намного лучше показывает себя в умелых руках, а на низких рангах не так популярна.

Из подробного гайда вы узнаете все о геймплее всех видов Галакронд Разбойников: с секретами, маскировкой и классических. Вы найдете топовые колоды архетипа и научитесь собирать собственные с учетом вашей коллекции. Речь пойдет о муллигане, стратегии игры, многочисленных случайных эффектах и матч-апах меты Руин Запределья в последнем патче.

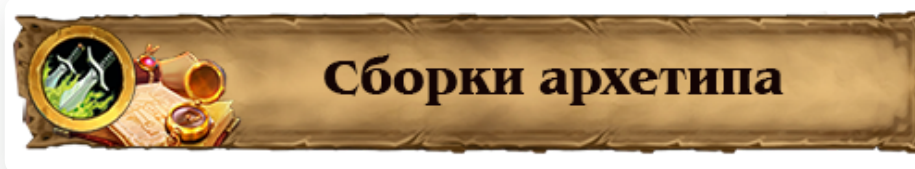
◦ *Гайд обновлен 31 мая. Далее полный список изменений:*

-  *Изменены все сборки архетипа и описания к ним*
  -  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"*
    -  *Обновлена максимально бюджетная сборка*
      -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса, а также общие правила муллигана*
-  *Раздел "Матч-апы" расширен и дополнен с учетом меты последнего патча*

#### **Разделы гайда:**

-  *Сборки архетипа*
  - *Колоды с секретами*
    - *Колоды с маскировкой*
    - *Классические колоды*
-  *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные и технические карты*
  - *- Популярные технические карты*
  - *- Набор секретов*
  - *- Набор маскировки*
  - *- Замены*
  - *- Максимально бюджетная колода (1380 пыли)*
-  *Муллиган*
  -  *Стратегия игры*
    - *- Суть архетипа*
    - *- 5 способов победы*
    - *- Особенности геймплея с секретами*
    - *- Особенности геймплея с маскировкой*
    - *- Как использовать оружие*

- *Общие полезные советы*
- *Разбор случайных эффектов и эффектов на выбор*
  - *Матч-апы*
  - *Заклучение*

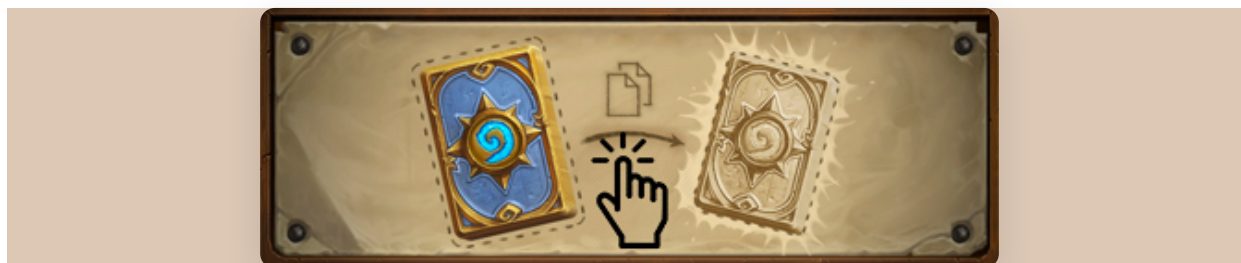


Галакронд Разбойник в Руинах Запределья стал намного разнообразнее: встречаются сборки с синергиями секретов, маскировкой и классические.

Популярнее Секрет Разбойники, несмотря на нерфы [Темного ювелира Ханара](#) и [Бандитки с дубинкой](#).

Сборки с маскировкой чуть лучше играют с Охотниками на демонов, но не так стабильны. В целом разница между Галакронд Разбойниками с секретами и маскировкой не столь принципиальная, однако в последнем патче сборки с маскировкой становятся сильнее.

Классический Галакронд Разбойник использует минимум новых карт или вовсе обходится без них. Такой подход не самый эффективный, но подойдет для игроков со скромной коллекцией карт.

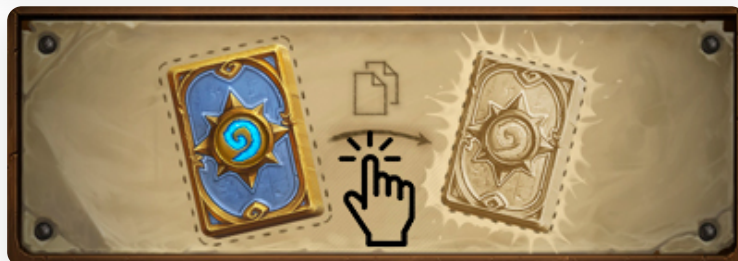
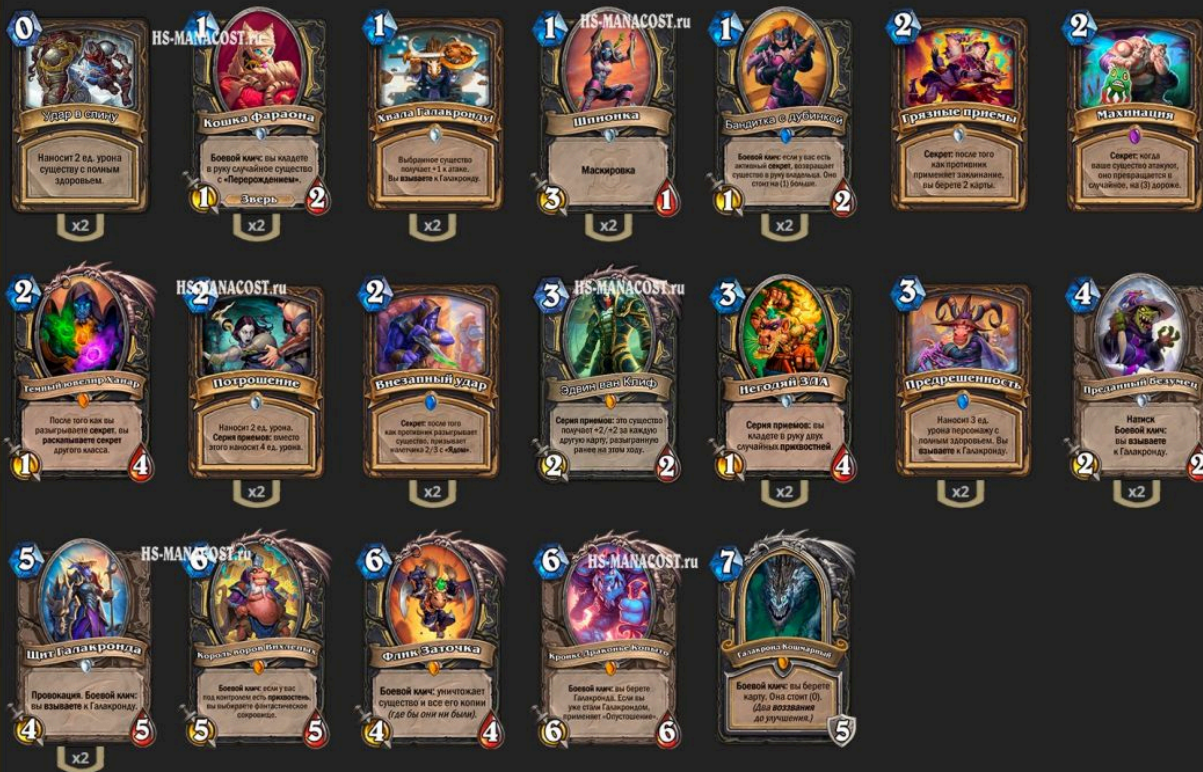


### **Колоды с секретами -**

Синергии секретов делают Галакронд Разбойника гибче. В начале игры с ними можно бороться за стол или перебирать колоду — в любом случае секреты заставят противника действовать аккуратно и дважды думать о своих действиях. Секреты сильны в лейтгейме из-за [Темного ювелира Ханара](#) — с ним можно делать мощные ходы за 10 маны. Разыгранные секреты защитят союзных существ или героя, помогут выиграть в темпе или попросту запутать оппонента.

Классический Галакронд Секрет Разбойник

## Секрет Галакронд Разбойник



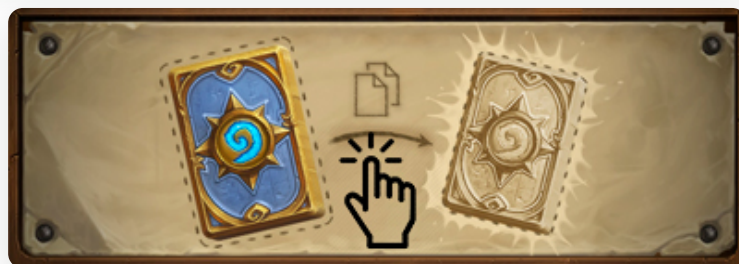
Традиционная версия Галакронд Секрет Разбойника, которая встречалась и до патча с нерфами. Шпионка в этой сборке просто потому, что это хороший первый дроп. Иногда вместо нее берут Шаг сквозь тень, дополнительный секрет и Безликую осквернительницу, хотя пока что последняя карта не так востребована.

Галакронд Секрет Разбойник от Monsanto

### Галакронд Разбойник от Monsanto

<b>0</b>  Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (2) меньше. x2	<b>0</b>  Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем. x2	<b>0</b>  Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше. x2	<b>1</b>  Боевой клас: вы кладете в руку случайное существо с «Перерождением». Зверь x2	<b>1</b>  Выбранное существо получает +1 к атаке. Вы вызываете 1 Галакронду. x2	<b>1</b>  Боевой клас: если у вас есть заклинание секрет, возвращает существо в руку владельца. Оно стоит на (1) больше. x2	<b>2</b>  После того как вы разыгрываете секрет, вы раскрываете секрет другого класса. x2
<b>2</b>  Секрет: после того как противник разыгрывает существо, применяет заклинание 2/1 «Фантом». x2	<b>2</b>  Секрет: после того как противник применяет заклинание, вы берете 2 карты. x2	<b>3</b>  Серия призов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу. x2	<b>3</b>  Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, это существо получает +1/+1. x2	<b>3</b>  Серия призов: вы кладете в руку для случайных призывов. x2	<b>3</b>  Наносит 3 ед. урона персонажу с полным здоровьем. Вы вызываете 1 Галакронду. x2	<b>4</b>  Наиск Боевой клас: вы вызываете 1 Галакронду. x2
<b>5</b>  Проклятие. Боевой клас: вы вызываете 1 Галакронду. x2	<b>6</b>  Боевой клас: если у вас под контролем есть призывность, вы выбираете фантомное существо. x2	<b>6</b>  Боевой клас: уничтожает существо и все его копии (даже если они не были). x2	<b>6</b>  Боевой клас: вы берете Галакронду. Если вы уже стоите Галакрондой, применяет «Спустосание». x2	<b>7</b>  Боевой клас: вы берете карту. Она стоит (0). (Оба возвращают до улучшения.) x2		

**MANACOST**  
 kolodahearthstone.ru



Шпионка, Потрошение, x1 Преданный безумец, Махинация



х1 Грязные приемы, Авантюрист, Подготовка, Шаг сквозь тень

Интересная версия с дополнительными бесплатными заклинаниями и Авантюристом, которого можно быстро разогнать до высоких характеристик. В мете много уязвимых для Авантюриста колод: точечных ремувалов нет у ДХ, Зеффрис Охотника, Рено Мага, Квест Чернокнижника и Друида. Возможно, сборки с Авантюристами — будущее архетипа.

### **- Колоды с маскировкой -**

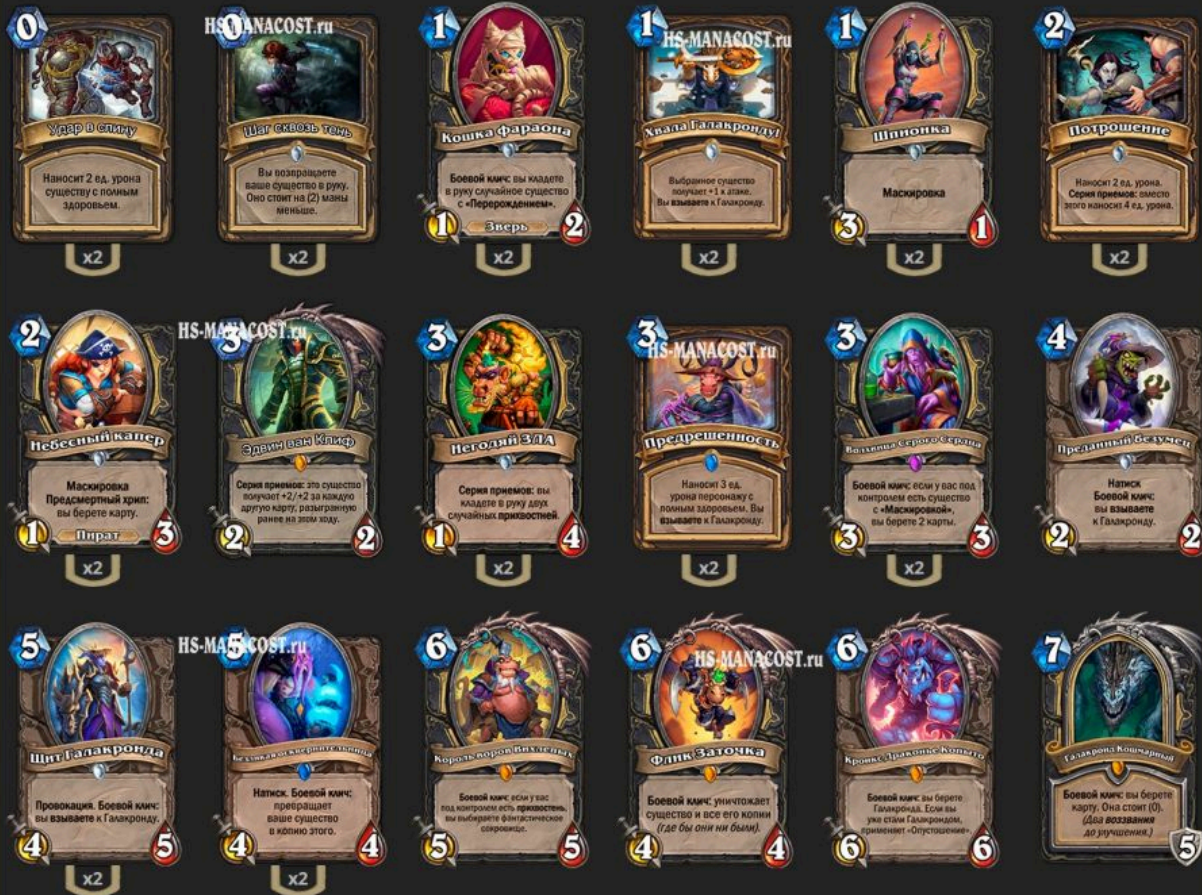
- Сборки с синергией маскировки особенно хороши в переборе колоды. Они часто отказываются от Пеплоуста-убийцы, но обращаются к дополнительным источникам добора: Небесному каперу и Волхвице Серого Сердца. Так Разбойник быстрее находит ключевые ресурсы и заканчивает партии классическими инструментами.

Разбойники с маскировкой не так стабильны, но с хорошим заходом намного сильнее, чем другие виды архетипа.

•

- Классический Галакронд Разбойник с маскировкой

# Стелс Галакрод Разбойник

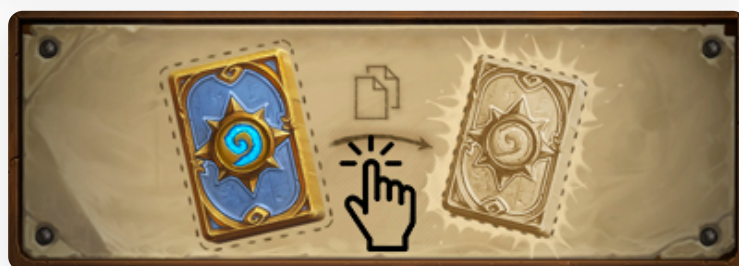


Классическая сборка Галакронд Разбойника с маскировкой. В ней нет Акамы и неудобных синергий с существами в маскировке. Самое важное — Волхвица Серого Сердца, которая обеспечит Валиру большим количеством ресурсов.

Галакронд Разбойник с маскировкой от 冰火不喜欢女神

**Галакронд Разбойник от китайского игрока**

<p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	<p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Выбранное существо получает +1 к атаке. Вы вызываете 1 Галакронда.</p> <p>x2</p>	<p>Маскировка</p> <p>x2</p>	<p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 2 ед. урона. Серия призывов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>Маскировка Предсмертный крик: вы берете карту. Прозрач.</p> <p>x2</p>
<p>Серия призывов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее из этой колоды.</p> <p>x2</p>	<p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, это существо получает +1/+1.</p> <p>x2</p>	<p>Серия призывов: вы кладете в руку одну случайную привождение.</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 3 ед. урона вражескому существу с полным здоровьем. Вы вызываете 1 Галакронда.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик: если у вас под контролем есть существо с «Маскировкой», вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик: если вы вызываете даэмонов, вы кладете в руку 3 «Монетки».</p> <p>x2</p>	<p>Крик: Боевой крик: вы вызываете 1 Галакронда.</p> <p>x2</p>
<p>Боевой крик: в следующий раз порождайте его карты с «Большим количеством здоровья».</p> <p>x2</p>	<p>Прозрач. Боевой крик: вы вызываете 1 Галакронда.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик: если у вас под контролем есть привождение, вы выбираете флюиды привождения.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик: уничтожает существо и все его копии (даже если они не были).</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик: вы берете Галакронда. Если вы уже сыграли Галакронда, применяет «Опустошение».</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик: вы берете карту. Она стоит (0). (Для вызова до уничтожения.)</p> <p>x2</p>	



Безликая осквернительница, Кошка фараона



Бандитка с пистолетом, Ошеломление, Авантюрист, Убийца из теней

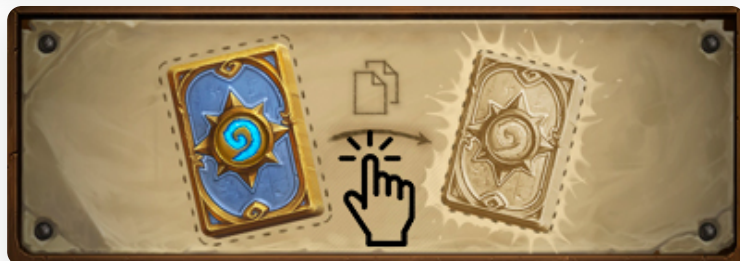
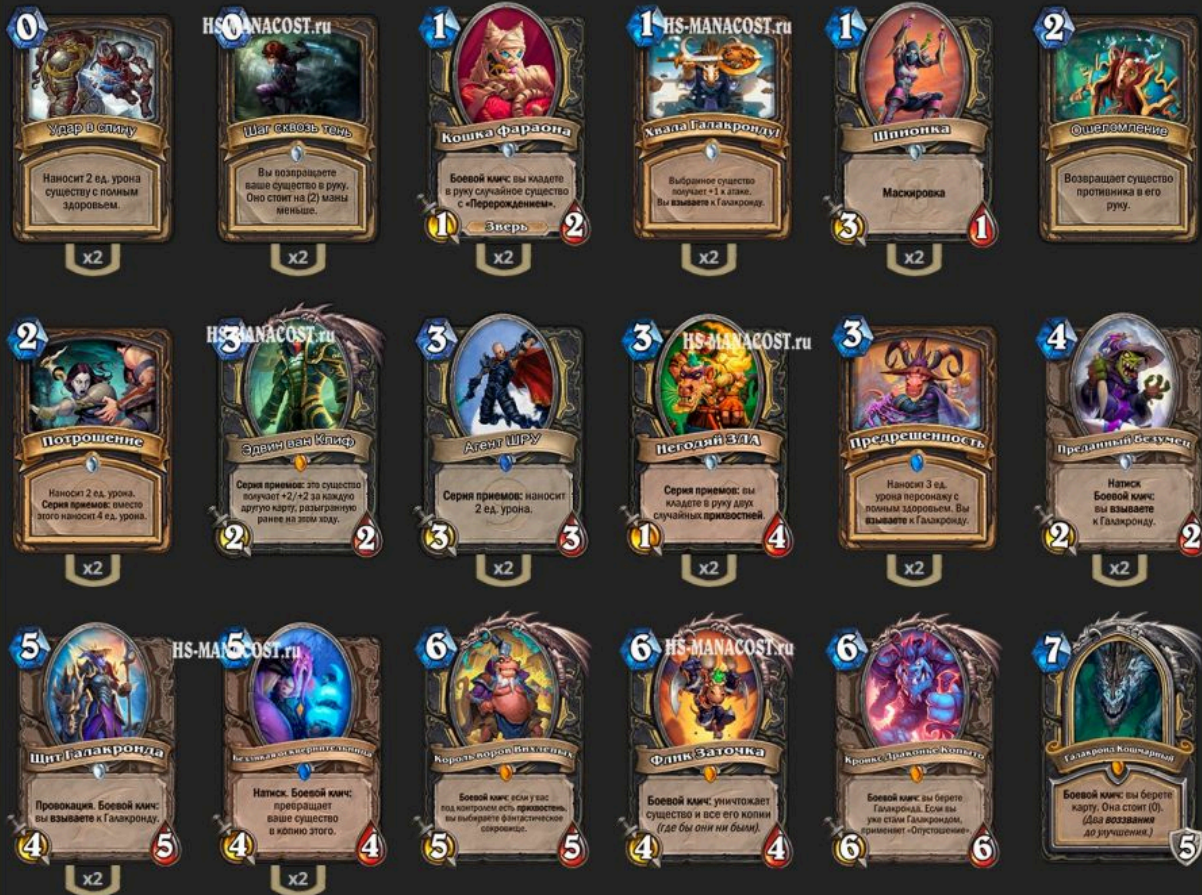
Интересная сборка с несколькими неожиданными и гибкими картами. Их используют редко, так что противник не будет их обыгрывать. Монетки от **Убийцы из теней** полезны для раскачки **Авантюриста**, хотя реализовать эти карты вместе получается редко.

### *Классические колоды -*

Классический Галакронд Разбойник отказывается от синергий маскировки или секретов в пользу старых карт и комбинаций. Здесь все еще есть **Потрошение**, **Ошеломление**, **Агент ШРУ**, которые колоды выше часто убирают ради новых опций.

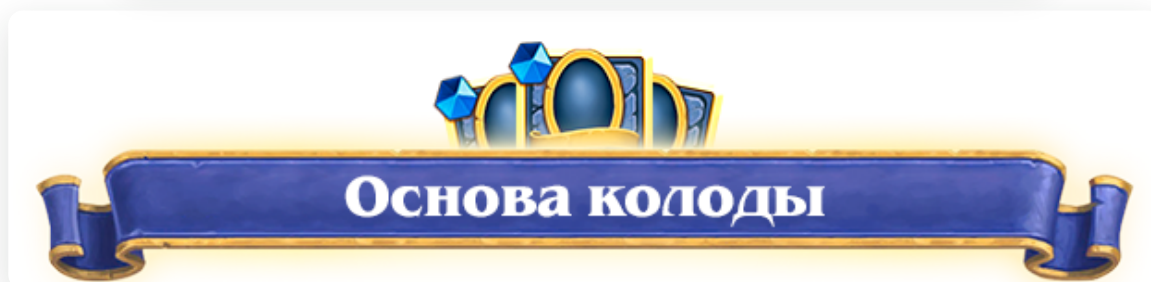
Классический Галакронд Разбойник

# Классический Галакронд Разбойник



В сборке есть **Шпионка** — это хороший агрессивный первый дроп, который может и нанести много урона противнику, и просто выгодно разменяться. В остальном колода идентична классической версии Галакронд Разбойника в Натиске драконов.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Галакронд Разбойника в основе 18 карт. Среди них ключевые синергии с Галакрондом, а также универсальные и лучшие классовые карты вроде **Удара в спину** и **Эдвина ван Клифа**.



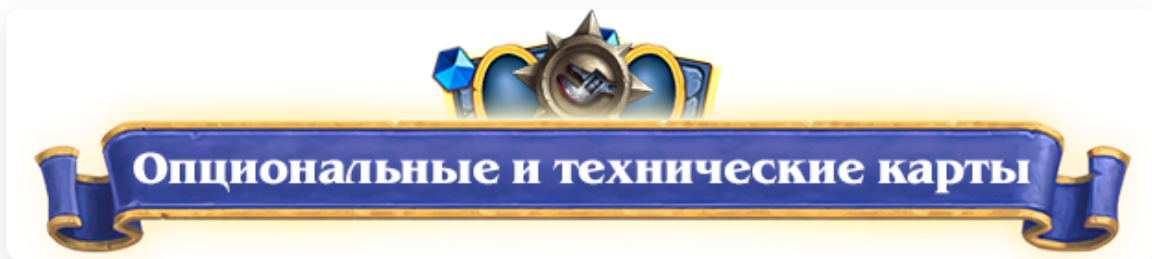
код основы колоды:



Основа колоды стала меньше к Руинам Запределья, чем в прошлом дополнении, потому что теперь ее можно дополнить разными синергиями. Ради этих синергий Разбойники отказываются от других топовых карт вроде **Потрошения** и **Ошеломления**.

Порой из основы колоды убирают **Кошку фараона**. Ее или заменяют на **Шпионку**, или отказываются от первого дропа ради карты за другую стоимость. Но все же **Кошки фараона** есть в большинстве колод.

Далее о том, как можно дополнить основу колоды.



#### Популярные опциональные карты

**Шаг сквозь тень** — хорошо работает с существами Галакронд Разбойника, несмотря на отсутствие в Стандарте **Лироя Дженкинса**. Сборки с секретами берут хотя бы одну копию заклинания, но часто появляются и две. Остальные версии могут играть любое количество **Шагов сквозь тень** в зависимости от предпочтений игрока.

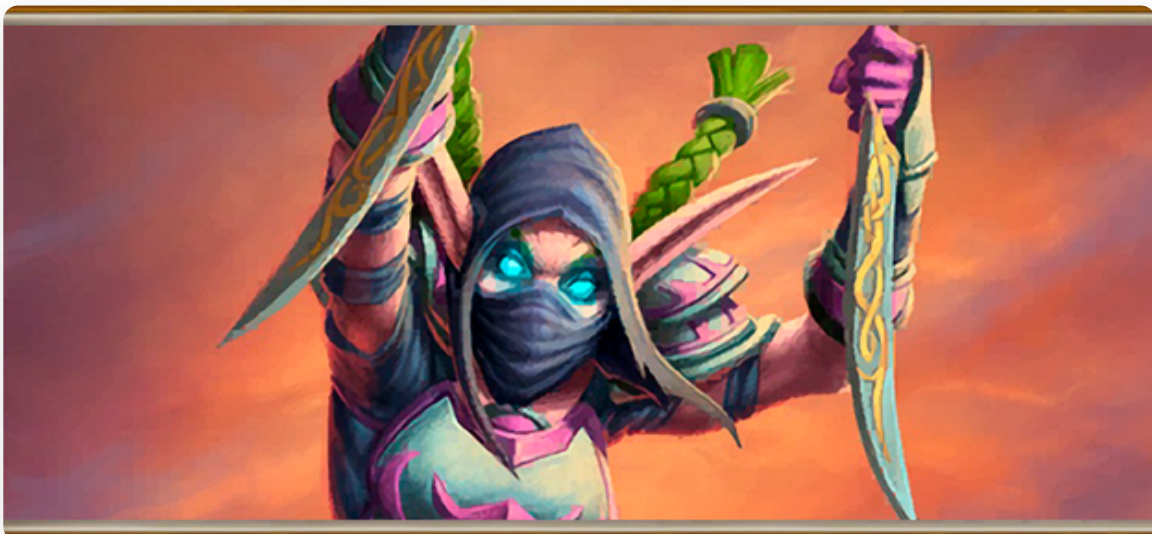
**Ошеломление** — часто для заклинания не хватает места в сборках, а Секрет Галакронд Разбойники используют **Бандитку с дубинкой**. Чаще всего используется только классическими версиями Галакронд Разбойника.

**Потрошение** — гибкое и мощное заклинание, для которого часто не находят место в колодах. Хотя одна копия часто попадает в сборки Разбойника любого вида.

**Авантюрист** — хорошая техническая карта в текущей мете, хотя подойдет только для опытных игроков. У популярных колод мало точечных ремувалов, так что раскачанный **Авантюрист** может принести победу во многих поединках.

**Агент ШРУ** — темповая опция, особенно сильная в агрессивных матч-апах. Для **Агента ШРУ** часто не хватает места в сборках из-за новых карт.

**Ткачиха мороза** — улучшает в первую очередь матч-апы с Охотником на демонов, хотя полезна и во многих других поединках. Хорошо сочетается с **Шагом сквозь тень**.



**Шпионка** — можно брать и без синергий маскировки просто в качестве хорошего агрессивного первого дропа. В медленных матч-апах он поможет нанести урон, а в быстрых — выгодно разменяться.

**Майев Песнь Теней** — полезна против медленных колод вроде Рено Мага или Жреца, но эти матч-апы и так хороши, а схожую функцию выполняют **Ошеломление** или **Бандитка с дубинкой**.

**Безликая осквернительница** — хорошо сочетается с прихвостнями, которых у Галакронд Разбойника всегда в достатке. Темповая и сильная карта, но иногда ее заменяют на другие опциональные карты. Особенно полезна в матч-апе с Воинами.

**Вороватый кобольд** — техническая карта для улучшения матч-апа с Охотником на демонов. Этот дроп нужен для того, чтобы красть **Боевые клинки Аззинота**. Будет полезен в матч-апе с Воинами, Охотниками и Чистыми Паладинами.

**Защитник Хартута** — улучшает матч-апы с Охотником на демонов и Фейс Хантами, но ухудшает все остальные. Карта не так полезна в медленных поединках и против других Разбойников.

### Набор секретов



Набор секретов хорош только вместе. Если каких-то из представленных карт нет, лучше отказаться от всего набора целиком. Исключение — **Махинация**, без этого секрета Разбойник вполне может обойтись.

Набор секретов делает Разбойника гибче и вариативнее. На 10 маны ходы с **Темным ювелиром Ханаром** позволят Валире испортить планы оппонента или в защите, или в обороне. В игре много полезных секретов других классов, например, **Антимагия** или **Морозная ловушка**.

Сила секретов — против них сложно играть. Они особенно неприятны для неопытных противников, хотя секреты с **Темного ювелира Ханара** заставят поломать голову и продвинутых игроков.

### Набор маскировки

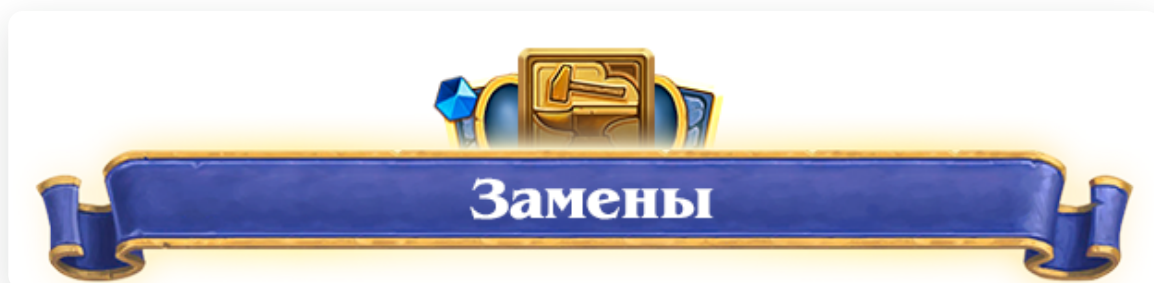
# Набор маскировки



Набор маскировки помогает Разбойнику в первую очередь в переборе колоды из-за [Небесного капера](#) и [Волхвицы Серого Сердца](#). В обязательных картах набора нет [Акамы](#) или [Пеплоуста-убийцы](#) — эти карты не так эффективны, хотя поэкспериментировать с ними можно.





**Менее популярные опциональные карты Галакронд Разбойника** [Сбежавший манапард](#), [Сиамат](#), [Бандитка с пистолетом](#), [Великий прихвостень Эрк](#), [Драконье сокровище](#), [Козни Вихлепыха](#), [Веер клинков](#), [Домушница](#), [Убийца из теней](#) и другие.

[к оглавлению](#)





У колоде Галакронд Разбойника много легендарных карт. Ни одна из них не обязательна, и не страшно, если в коллекции нет какой-то одной. Плохо будет в случае, если у вас нет многих или всех легендарок, нужных для топовых сборок.

Далее о всех дорогостоящих картах и способах их замены, если они существуют.

-  **Эдвин ван Клиф** — ключевая легендарка для любой колоды Разбойника. Обойтись без Эдвина ван Клифа можно, но сила класса упадет. Если у вас нет Эдвина ван Клифа, берите в сборку **Авантюриста**.
-  **Король воров Вихлепых** — еще одна важная карта для архетипа, хотя и не основополагающая. Прямых замен нет, поэтому берите другую хорошую опциональную карту, например, **Защитника Хартута** или **Потрошение**.
-  **Кронкс Драконье Копыто** — важная карта для любой Галакронд колоды. Разбойник может извлечь из Кронкса больше выгоды из-за **Шага сквозь тень** и **Козней Вихлепыха** (их генерируют прихвостни). Постарайтесь не играть Галакронд Разбойником без этой легендарки. Заменить ее нечем.
-  **Флик Заточка** — сильная, но не обязательная легендарка. Если нет, берите другую мощную карту из списка опциональных, прямых замен нет. Подойдет, например, **Потрошение**, **Безликая осквернительница** или **Авантюрист**.
-  **Галакронд Кошмарный** — если нет этой легендарки, купите ваш первый бустер Натиска драконов. С ним вы получите бесплатно всех пятерых Галакрондов. Без **Галакронда Кошмарного** архетип потеряет всякий смысл.
-  **Темный ювелир Ханар** — если этой легендарки нет, откажитесь от набора синергий в пользу маскировки или классических инструментов Разбойника. Играть секреты без этой карты не стоит. Заменить можно только другим набором карт.

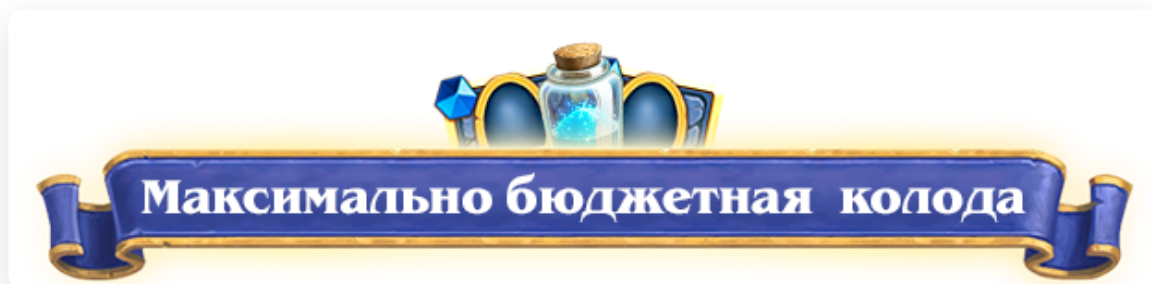


-  **Махинация** — Разбойник может обойтись без этого секрета: используйте две копии **Грязных приемов** и **Внезапного удара**. Свободный слот займите любой другой картой из списка опциональных.
-  **Акама** — не обязательная легендарка, от которой отказываются даже некоторые сборки Разбойника с маскировкой. Можно заменить **Ткачихой мороза**. Не крафтите **Акаму**, но если он выпал с бустеров — дайте ему шанс.

**Вопрос:** я могу скрафтить только некоторые легендарки из основной колоды. Какие нужно сделать в первую очередь?

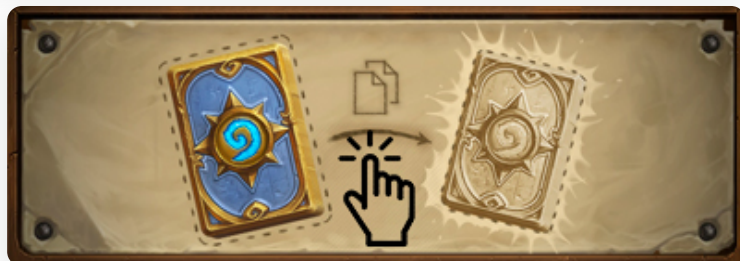
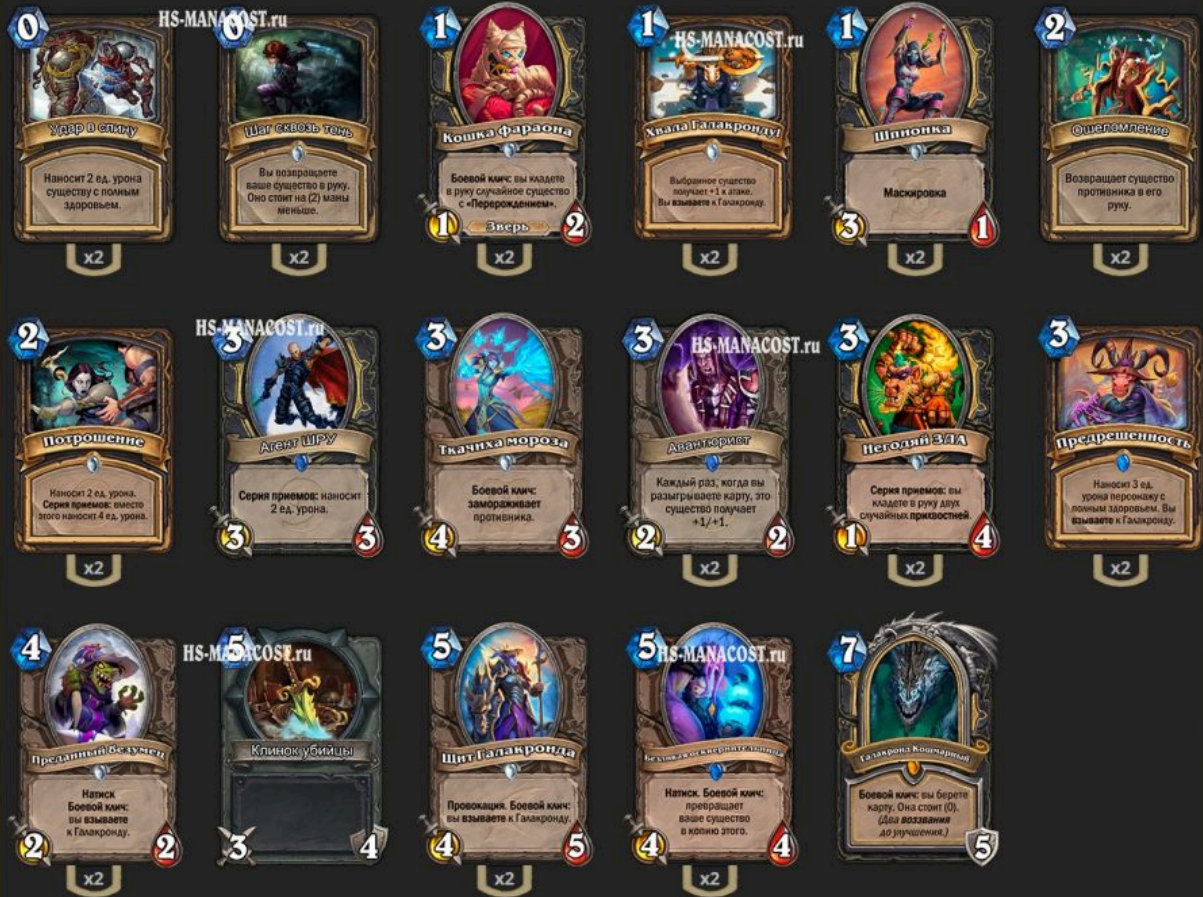
**Ответ:** лучшие легендарки — Эдвин ван Клиф и Кронкс Драконье Копыто. После них — Король воров Вихлепых. Создайте сначала их. После добирайте Флик Заточку и, если

необходимо, Темного ювелира Ханара и Махинацию, хотя без набора секретов можно легко обойтись.



Максимально бюджетный Галакронд Разбойник

# Максимально бюджетный Галакрод Разбойник



Галакронд Разбойник может играть вовсе без легендарных карт и новых синергий. Такая сборка обойдется в 1380 чародейной пыли, но потребует улучшения, если вы хотите брать высокие ранги.

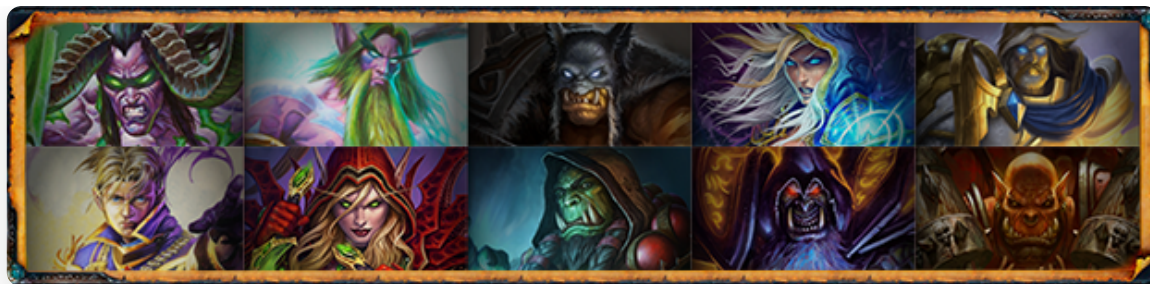
В первую очередь создавайте **Кронкса Драконье Копыто** и **Эдвина ван Клифа**. После — **Короля воров Вихлепыха**. С этими легендарками колода станет значительно сильнее. После вы сможете довести ее до оптимальных версий, хотя уже с тремя или даже двумя легендарками она будет конкурентоспособна.

[к оглавлению](#)



Муллиган Галакронд Разбойника зависит от выбранной вами сборки. Сначала об общих правилах муллигана, которыми должен руководствоваться любой Галакронд Разбойник.

- Всегда оставляйте **Кошку фараона** в стартовой руке. Вторую копию можно сбрасывать.
  - Всегда оставляйте **Темного ювелира Ханара**. Если есть он и **Монетка**, можно оставить и хороший секрет в поединке, хотя это и не обязательно: к 4 мане высока вероятность, что секрет придет в руку.
  - Если есть **Монетка**, всегда оставляйте **Эдвина ван Клифа**. Если этот набор уже есть, задумайтесь о дешевых и бесплатных картах вроде **Шага сквозь тень**, **Удара в спину** или **Хвалы Галакронду!**.
  - Если ожидаете темповый поединок, оставляйте **Удар в спину**
  - **Бандитка с дубинкой** — одна из самых сильных карт в колоде. Ее всегда можно оставлять с хорошей рукой, например, с **Темным ювелиром Ханаром** или секретом и другой хорошей картой для старта. Против некоторых классов **Бандитка с дубинкой** необходима всегда, а против других — только в комбинации с другими картами.
  - В медленных матч-апах с хорошей рукой или **Монеткой** можно оставить **Галакронда Кошмарного**
  - В разных матч-апах нужны разные **секреты**. **Внезапный удар** подойдет для темповых поединков, а **Грязные приемы** полезны против медленных классов вроде **Друида** или **Жреца**.
  - Если в колоде есть синергии маскировки, всегда оставляйте **Волхвицу Серого Сердца**, **Шпионку** и **Небесного капера**
  - Колоды без секретов и маскировки могут всегда оставлять **Негодяя ЗЛА**, а также **Предрешенность**. Их же можно оставлять с хорошей рукой любой версии **Галакронд Разбойника**.
- Далее о том, что Галакронд Разбойник ищет при встрече с конкретными классами.



**Охотник на демонов:** Удар в спину, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Бандитка с дубинкой, Негодяй ЗЛА.

**Воин:** Кошка фараона, Махинация, Грязные приемы, Темный ювелир Ханар, Внезапный удар, Бандитка с дубинкой, Галакронд Кошмарный, Хвала Галакронду!. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Паладин:** Удар в спину, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Внезапный удар, Галакронд Кошмарный, Негодяй ЗЛА. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Бандитка с дубинкой.

**Охотник:** Удар в спину, Кошка фараона, Внезапный удар, Темный ювелир Ханар, Негодяй ЗЛА. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Бандитка с дубинкой.

**Друид:** Флик Заточка, Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы, Махинация, Внезапный удар. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Разбойник:** Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Внезапный удар. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Бандитка с дубинкой, Хвала Галакронду!, Галакронд Кошмарный, Король воров Вихлепых.

**Шаман:** Удар в спину, Кошка фараона, Бандитка с дубинкой. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С Бандиткой с дубинкой — любой секрет. С хорошей рукой — Флик Заточка.

**Маг:** Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Грязные приемы, Галакронд Кошмарный. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Король воров Вихлепых.

**Жрец:** Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Галакронд Кошмарный, Грязные приемы, Негодяй ЗЛА, Король воров Вихлепых. С Монеткой — Эдвин ван Клиф.

**Чернокнижник:** Кошка фараона, Темный ювелир Ханар, Внезапный удар, Король воров Вихлепых. С Монеткой — Эдвин ван Клиф. С хорошей рукой — Бандитка с дубинкой, Галакронд Кошмарный.

[к оглавлению](#)





### Суть архетипа

Галакронд Разбойник — темповая колода с большим количеством комбинаций и синергий. Часто карты в колоде хорошо работают только в комбинации друг с другом, но слабы самостоятельно. Как и другие Разбойники, этот обделен количеством защитных опций: почти нет исцеления и провокаций. Зато Разбойники традиционно сильны в борьбе за стол, темповых переворотах и взрывном уроне. Все это в достатке есть у Галакронд Разбойника.

Галакронд Кошмарный — главная движущая сила колоды, в честь которой она и названа. Карты с воззванием обеспечивают Разбойника постоянным притоком ресурсов — прихвостней. Они помогают бороться за стол, извлекать выгоду и активировать серии приемов. У Разбойника много прихвостней, а значит появляется гибкость: раскопка заклинаний и драконов помогают адаптироваться под различные ситуации.

Сам Галакронд Кошмарный — мощнейшая карта в колоде. Обычно Разбойники стараются играть ее в последней форме, в чем помогает Шаг сквозь тень — способ дважды разыграть одно существо с воззванием. Часто к 7-9 ходам Разбойник успевает разогнать Галакронда Кошмарного до максимума.

Валира получает много темпа сразу же после розыгрыша Галакронда Кошмарного: оружие 5/2 и 4 карты из колоды с обнуленной стоимостью — серьезная заявка на победу.

Отмеченный выше Шаг сквозь тень играет ключевую роль в колоде, но правильно играть заклинание сложно. В сборке много хороших целей — от прихвостней до Кронкса Драконье Копыто.

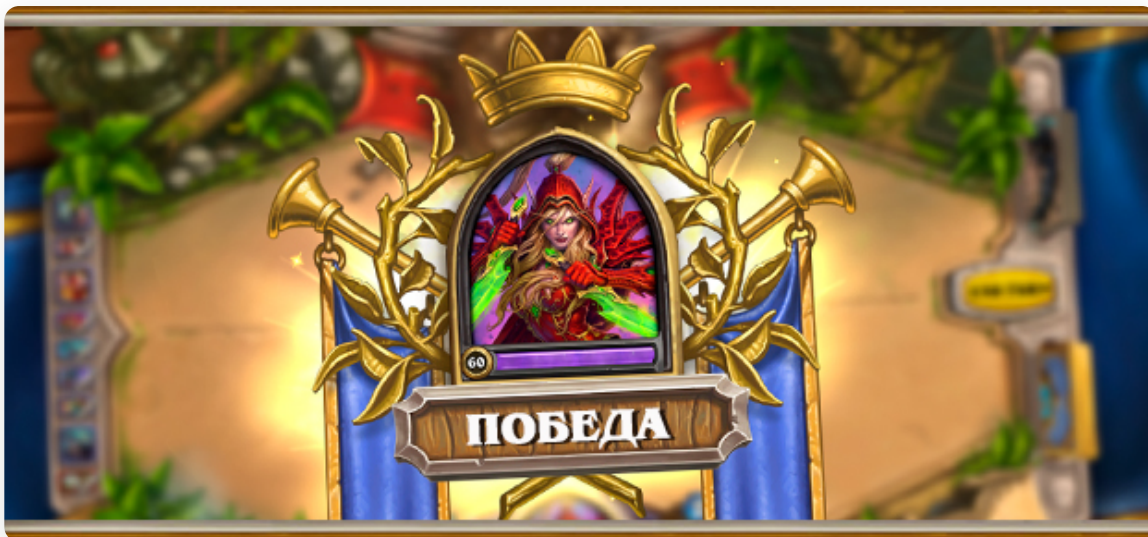
Помимо синергий Галакронда у Разбойника есть и другие темповые карты: Король воров Вихлепых, Флик Заточка, Эдвин ван Клиф, новые синергии Руин Запределья. Все они помогут Валире бороться за стол, перехватывать преимущество или закреплять его.

Руины Запределья принесли Галакронд Разбойнику **новые синергии**. Секреты помогают Валире бороться за стол в начале игры, перебирать колоду и обманывать противника. Темный ювелир Ханар — мощнейший инструмент для поздних этапов игры: с помощью раскопанных секретов Разбойник и перехватывает преимущество, и закрепляет его, и просто делает жить оппонента трудной — обыграть "новогоднюю

елку" из 5 секретов под силу не каждому. Секреты дают Разбойнику больше возможностей и гибкости, а вместе с тем делают его сложнее и интереснее.

Геймплей Галакронд Разбойника сложный и уникальный, как и у других представителей класса. У Валиры нет AoE зачисток, исцеления, провокаций или традиционной кривой маны. Каждый ход нужно принимать сложные решения, отыгрывать от ситуации, способностей противника и собственных карт в руке и колоде. Едва ли Галакронд Разбойник подойдет для новичков, хотя это хорошая колода для тех, кто хочет научиться играть Разбойником и лучше понять Hearthstone в целом.

[к оглавлению](#)



### 5 способов победы

статьи пользуется несколькими комбинациями и синергиями, которые вместе друг с другом дают ему серьезное преимущество. Чаще всего Галакронд Разбойник побеждает с помощью угроз на столе, хотя он может добить оппонента и взрывным уроном.



### Просто существа на столе

Чаще всего Разбойник побеждает просто за счет нескольких мелких, средних или крупных угроз на столе, которых он успешно защищает в течение нескольких ходов. Защищать своих существ просто из-за огромного количества ремувалов — Валиру не остановят провокации противника или просто существа на вражеской половине стола.

Трудности могут возникнуть только с обыгрыванием AoE способностей, если такие есть у противника. Здесь все зависит от типа AoE зачисток, количества ресурсов в руке и игровой ситуации. Обычно у Разбойника много добора, так что он может позволить себе играть небрежнее.

Волшебная палочка [Короля воров Вихлепыха](#) и карты с Галакронда [Кошмарного](#) позволят Разбойнику занять стол большим количеством угроз, а попутно с этим и зачистить вражескую половину поля. Такие темповые перевороты — главная сила Разбойника. Совершить темповый переворот — значит одновременно и убрать угрозы с половины стола противника, и поставить существ на свою часть стола. После эти угрозы

нужно защищать ремувалами и боевыми кличами, пока существа бьют по герою противника.

Вы можете совершать темповые перевороты и другими способами, хотя они будут не столь серьезными. В этом помогают [Удар в спину](#), [прихвостни](#), [Бандитка с дубинкой](#), [Флик Заточка](#), [Кронкс Драконье Копыто](#) и другие карты.



## Большой Эдвин ван Клиф

Как и всегда, Разбойник может поставить шах и мат противнику с помощью большого Эдвина ван Клифа. Его размеры зависят от вашей руки, стадии игры и противника. Важно знать, какие ответы на Эдвина ван Клифа есть в колоде и руке оппонента. Если у него нет ничего (чаще всего это агро колоды), не бойтесь отдавать все ресурсы для раскачки легендарки. Также вы можете пойти ва-банк, то есть поставить огромного Эдвина ван Клифа, даже если в колоде противника есть 1-2 ответа. Делать это нужно не только в плохих ситуациях, но даже и в обычных: в нынешней мете не так много ответов на Эдвина ван Клифа, и чаще всего риск — хорошая идея.

Не обязательно играть Эдвина ван Клифа на 3-4 ходах, вы можете разыграть его в мид и даже лейтгейме с огромными характеристиками за 10/10. Обычно к этому времени у противника не останется ремувалов в руке: вы должны выманить их раньше на другие угрозы.

Не бойтесь инвестировать ресурсы в Эдвина ван Клифа, если в руке есть способы добора и генерации ресурсов: [Галакронд Кошмарный](#), [Король воров Вихлепых](#), [прихвостни](#), [Грязные приемы](#) и т.д.



## Взрывной урон из руки и оружие

Вы едва ли сможете победить противника совсем без стола, но часто в лейтгейме Разбойник может отказаться от контроля стола в пользу взрывного урона из руки: оружия, боевых кличей и заклинаний.

Изначально в колоде не так много "берна", то есть источников взрывного урона из руки: [Потрошение](#), [Кронкс Драконье Копыто](#) и оружие с [Галакронда Кошмарного](#) в финальной форме. Часто хватает и этого, но доступны другие способы взрывного урона: [Кобольд-прихвостень](#), [сгенерированные заклинания](#) ([Потрошение](#), [Коварный удар](#) и даже [Черепокол](#)), а также более редкие опции вроде [Око за око](#).

Едва ли вы сможете отправить все это "в лицо" противника. Галакронд Разбойник — не агрессивная колода. Часть источников урона нужно тратить для борьбы за стол, но если у оппонента осталось мало здоровья, Разбойник может добить его и с помощью карт в руке.



## Массовый бафф Кронкса Драконье Копыто

Неожиданный и редко используемый способ победы — массовый бафф **Кронкса Драконье Копыто**. Это недооцененная опция, к которой обращаются не всегда, даже если на столе есть летальный урон.

Разбойник часто ставит на стол много мелких существ: прихвостней и простых угроз из колоды. Их массовый бафф — аналог **Дикого рева Друида**. Вы можете сыграть **Кронкса Драконье Копыто** дважды за ход с помощью **Шага сквозь тень**, чтобы дать всем угрозам бафф +4/+4.



## Переигрывание по выгоде

В самых медленных матч-апах Галакронд Разбойник способен играть так же, как и контроль колоды. В его арсенале огромное количество генераторов ресурсов, притом достаточно темповых и быстрых.

Галакронд Разбойник редко играет медленно. Чаще всего только против других контроль колод, если не получилось убить их рано. Например, такой стиль игры подходит для поединков с любыми архетипами Жреца.

Самый простой способ переиграть противника по выгоде: раскопать **Козни Вихлепыха** с помощью Эфириала-прихвостня, поддержать заклинание в руке несколько ходов, а после замешать с его помощью **Кронкса Драконье Копыто** в колоду. Так Валира отдалит усталость и обеспечит себя мощными ходами надолго.

Проблема Галакронд Разбойника как контроль и даже фатиг колоды — малое количество исцеления. Этот способ победы не всегда работает с Магами и почти никогда с Охотниками и другими Разбойниками, потому что все они смогут задавить взрывным уроном, даже если вы будете постоянно чистить стол.

[к оглавлению](#)



## Особенности геймплея с секретами

Секрет Галакронд Разбойник использует пять новых карт Руин Запределья. Три секрета — **Махинация**, **Внезапный удар** и **Грязные приемы**, а также двух существ, которые синергируют с секретами: **Темный ювелир Ханар** и **Бандитка с дубинкой**.

**Бандитка с дубинкой** — одно из самых сильных существ в колоде. Пусть его сложнее реализовать, чем **Ошеломление**, эта карта намного сильнее. Если **Бандитка с дубинкой** есть в руке, часто Разбойнику нужно держать и один секрет, чтобы сыграть эти карты вместе в нужный ход.

Цели для **Бандитки с дубинкой** все те же, что и у **Ошеломления**: провокации, тяжелые угрозы. В темповых матч-апах не стоит жадничать: отправить в руку можно даже существ за 2-3 маны. В медленных поединках ремувал берегут для провокаций, тяжелых угроз или существ под бафами.

Сила **Бандитки с дубинкой** в том, что она делает вернувшееся существо дороже. Часто **Бандитка с дубинкой** — ультимативный ремувал, который дает в руку противника плохую и медленную карту, которая часто останется там до конца игры. Разница по сравнению с **Ошеломлением** огромна.

В самых медленных матч-апах и специфичных ситуациях Разбойник может играть **Бандитку с дубинкой** на свое существо, например, на **Кронкса Драконье Копыто** или **Флик Заточку** — они станут на 1 ману дороже. Это очень медленный и жадный ход, но иногда оправданный.

**Темный ювелир Ханар** — еще одно мощное существо при поддержке секретов. Разбойник может ставить его в темп только в темповых матч-апах, если секрет на следующий ход есть в руке и на столе противника нет способа убрать 1/4 угрозу. Но чаще всего Валира играет **Темного ювелира Ханара** с большим запасом маны: хотя бы с 5 единицами, а в идеале и с 10.

Легендарка особенно сильна с максимумом маны: вместе с ней и одним секретом вы сможете активировать максимум доступных секретов и серьезно спутать планы противника. Часто на розыгрыш секретов тратят все 10 маны, и выстраивают кривую маны так, чтобы последний секрет потратил всю оставшуюся ману.

Полезно возвращать **Темного ювелира Ханара** в руку с помощью **Шага сквозь тень**. Так Разбойник сможет повторить ход с секретами позднее, но редко на следующий ход, потому что оппонент едва ли активирует сразу же все секреты.

Важно, что в игре есть **лимит секретов в 5 штук**. После вы не сможете разыграть секреты, пока не активируются прежние.

**Сами секреты** Разбойника во многом играют вспомогательную функцию, хотя они полезны на начальных этапах. **Грязные приемы** — источник добора, а **Махинация** и **Внезапный удар** — способы борьбы за стол.

**Махинация** хорошо работает с большинством существ Разбойника. Даже первые дропы хорошо работают с этим секретом. Опасно активировать **Махинацию** только под Эдвина ван Клифа или другое крупное существо под мощным баффом.

[к оглавлению](#)



### Особенности геймплея с маскировкой

Галакронд Разбойник с маскировкой может играть агрессивнее, чем другие версии архетипа. Шпионка и Акама почти всегда смогут атаковать по герою противника: им не страшны точечные ремувалы, а AoE у оппонента будет не всегда.

Но главная фишка синергии — дополнительный добор с помощью Волхвицы Серого Сердца и Небесного капера. Перебор колоды важен для Валиры: ей нужно найти четыре карты с воззванием и Галакронда Кошмарного — часто это главное условие победы.

Если в руке есть Волхвица Серого Сердца, берегите для нее одно существо с маскировкой. Его можно держать или в руке для комбинации за один ход, или на столе, не совершая атаки до розыгрыша добора. Если Волхвицы Серого Сердца в руке нет, распоряжайтесь существами с маскировкой свободно.



Акама — не обязательная легендарка для колоды, но интересная. Совершенная версия Акамы будет в маскировке всегда, даже после атаки или Осветительной ракеты. Это хорошая угроза для нанесения стабильного урона по противнику или разменов. Она особенно хороша против темповых колод без AoE, хотя в этих поединках рано разыграть

Акаму Совершенного трудно: нужно найти обычного Акаму, убить его, а после найти совершенную версию и сыграть ее из руки за внушительные 6 маны.

[к оглавлению](#)



### Как играть оружие

Старайтесь использовать каждый заряд оружия с умом. Многие игроки недооценивают 1/2 оружие и используют его неправильно. Если в какой-то партии вам не хватило 1-2 единиц урона до летала, часто их можно было нанести ранее, оптимально используя силу героя Разбойника. Старайтесь, чтобы ни один заряд базового оружия не пропал впустую.

Чаще всего вы будете контролировать оружием стол, но не пренебрегайте атаками по герою противника, если других целей нет. Можно тратить последний заряд оружия за ход до розыгрыша Галакронда Кошмарного в последней форме.

Бить по герою противника не нужно, если на столе есть существо, с которым можно разменяться оружием, или вы не сможете разыграть силу героя в ближайшие ходы.

5/2 оружие с последней формы Галакронда Кошмарного полезно в первую очередь как источник урона по герою противника. Хотя если партия не близка к победе, а у вашего героя много здоровья, вы можете чистить стол с его помощью.

После розыгрыша Галакронда вы лишитесь базовой силы героя, так что 5/2 оружие — часто последнее оружие в игре. Тратить заряды нужно сразу же, особенно в случае, если вы боитесь Кислотного слизняка или другой ремувал оружия.

**Важно:** вы не сможете атаковать дважды за один ход: сначала Валирой, а после и Галакрондом. Но если Валира была заморожена, Галакронд потеряет эффект заморозки и вы сможете атаковать.



### Общие полезные советы



**Шаг сквозь тень** — мощное заклинание, которое сложно правильно реализовать, потому что целей для него много. В темповых матч-апах не жадничайте: можно вернуть в руку прихвостня, **Негодяя ЗЛА**. В медленных поединках можно сыграть **Шаг сквозь тень** максимально выгодно: подойдут **Кронкс Драконье Копыто**, **Темный ювелир Ханар**, **Король воров Вихлепых**. Часто **Разбойник** играет **Шаг сквозь тень** на существ с воззванием — это особенно важно, если в руке уже есть **Галакронд** и важно быстрее разогнать его до последней стадии. Не бойтесь играть **Шаг сквозь тень** для разгона **Эдвина ван Клифа** на начальных этапах.



**Флик Заточка** — как минимум ремувал одного существа на столе, но часто делает намного больше. Особенно полезна против **Спелл Друида** (убьет полный стол древней), **Мага** (ответит на **Силу созидания** или **Глубокую заморозку**), а также некоторых других противников. В медленных матч-апах выбирайте целью особенно важных существ противника, например, **Убедительных лазутчиков Жреца**.

Вы уберете существо не только со стола, но и из руки и колоды игроков. Аккуратнее играйте **Флик Заточку** на существ, которые есть в вашей руке или колоде. Часто плохие цели — вражеский **Кронкс Драконье Копыто** или нейтральные существа с воззванием.



Никогда не играйте **Кронкса Драконье Копыто**, если **Галакронд** в руке, но еще не разыгран. В медленных матч-апах постарайтесь не играть **Кронкса** для добора **Галакронда**, потому что важны его эффекты **Опустошения**.



Важно следить за колодой, потому что у вас много добора, который иногда удешевляет карты до 0 маны. Всегда нужно понимать, что именно вы хотите получить, каковы шансы на это, и стоит ли вообще улучшать **Галакронда Кошмарного** и играть **Волшебную палочку**. Часто вы можете готовить летальный урон в течение нескольких ходов, обыгрывая потенциальные "топдеки". В медленных партиях колоду пополнят карты, которых там изначально не было: в этом помогут **Козни Вихлепыха** и другие карты.



Следите за местом в руке, часто его будет не хватать. Сжигать карты **Разбойнику** не стоит — в колоде слишком много важного. Если места в руке мало, повремените с розыгрышем **Галакронда Кошмарного** и **Волшебной палочки**

с [Короля воров Вихлепыха](#). Аккуратнее с картами, которые генерируют другие карты: они не помогут освободить место в руке.



Важно знать, чем играют оппоненты, какие у них есть способы исцелиться, получить броню, нанести урон. Изучите популярные архетипы меты и будьте готовы к их ключевым картам.



Вы можете сыграть [Предрешенность](#) на героя противника с 30 здоровья, если на столе нет существ, но сделать что-то надо. Например, это полезно, если на следующий ход вы хотите сыграть комбинацию прихвостень + [Негодяй ЗЛА](#). И все же в большинстве ситуаций стоит подождать, пока на столе появится цель для [Предрешенности](#).



Не бойтесь играть [Хвала Галакронду!](#) на вражеские цели или союзные, даже если +1 к атаке ничего не изменит. Заклинание полезно в первую очередь как генератор прихвостня, активатор серии приемов и способ воззвания. +1 к атаке — минорный эффект.



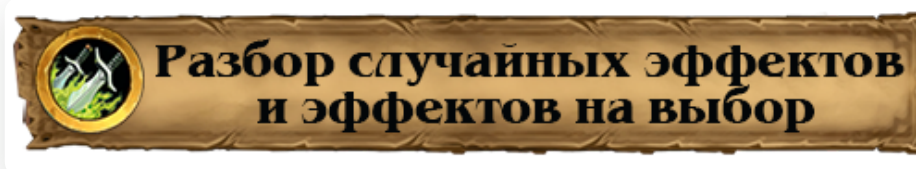
Следите за порядком действий: старайтесь сначала делать действия, которые собирают карты или генерируют ресурсы. Новые опции в руке или на столе могут изменить планы на ход.



Глупая, но распространенная ошибка — сыграть карты с серией приемов без серии приемов. Изначально в колоде с серией приемов только [Негодяй ЗЛА](#), но вы можете сгенерировать и другие.



У Галакронд Разбойника много карт со случайными эффектами или с эффектами на выбор. Подробный их разбор читайте в следующем разделе.



В колоде Разбойника 5 карт со случайными эффектами или способами их генерации, но в ходе партии вы будете постоянно иметь дело с рандомом преимущественно из-за прихвостней.

Правильно распоряжаться рандомными эффектами важно, потому что они могут стать последней надеждой на спасение, летальный урон, зачистку стола или выживание. Неопытные игроки жалуются на случайные эффекты и винят их в поражениях, а опытные — отыгрывают от вероятностей и знают, что ищут и в каких ситуациях.

Этот раздел подробно разберет все рандомные эффекты Разбойника, а также затронет карты с эффектами выбора вроде [Короля воров Вихлепыха](#) или [Кронкса Драконье Копыто](#).

### Темный ювелир Ханар

Раскапывает три секрета на выбор. Он всегда дает секреты не того же класса, чей секрет вы только что сыграли. Разыграв секрет Разбойника, вы получите на выбор по одному секрету Мага, Паладина и Охотника. Разыграв секрет Мага, вы получите на

выбор по одному секрету Разбойника, Паладина и Охотника. Эта механика делает раскопку предсказуемой: вы всегда сможете выбрать секрет за нужное количество маны.



Больше всего эффекта оказывают секреты Мага и Охотника. Самые универсальные и темповые из них: **Антимагия**, **Отраженная сущность**, **Морозная ловушка**, **Взрывная ловушка**, **Плита-ловушка**, но могут быть полезны и многие другие в зависимости от ситуации.

Любой секрет полезен не только из-за своего эффекта, но и потому, что оппонент будет вынужден играть сразу от нескольких секретов конкретного класса. Например, увидев секрет Мага, оппонент будет вынужден играть вокруг **Антимагии**, и **Отраженной сущности**, и **Огненного оберега**, и других. Поэтому иногда полезен **Чароцвет** — его сложнее всего активировать, так что оппонент будет бояться эффектов всех оставшихся секретов.

Секреты Паладина не всегда особенно полезны, но они помогают заполнить ману в конкретный ход. В редких ситуациях пригодятся **Не сдаваться!**, **Самопожертвование** и другие.

Думайте о том, как разные секреты будут взаимодействовать друг с другом. Например, неудачно сочетаются **Самопожертвование** и **Тактика стаи** или **Покаяние** и **Отраженная сущность**.

### Кошка фараона

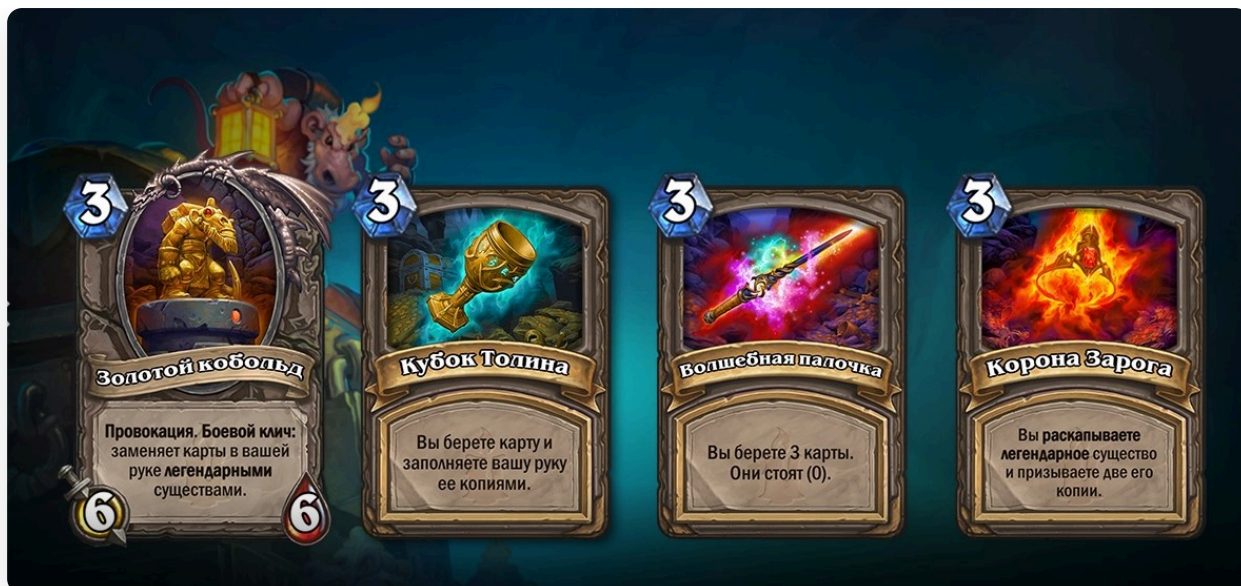
Дает одну из 15 карт с перерождением. Они редко кардинально изменяют геймплей, но могут помочь или помешать отдельным стратегиям. Аккуратнее с **Щедрой мумией** — часто ее лучше вообще не играть, особенно против комбо архетипов и на начальных этапах партии.



### Махинация




Эффект эволюции для Разбойника. Работает со всем набором коллекционных существ в игре, в том числе и существами других классов. Эффект сложно предсказать, особенно в случае со случайными 4-6 дропами, которых в игре много: 96 четверок, 77 пятерок и 56 шестерок. Среди них есть и слабые угрозы с низкими характеристиками, и существа с провокацией и другими полезными свойствами. Важно, что в коллекции мало вредных существ, которые бы нарушили ваши планы, как это делает **Вестник рока**. Могут быть неприятны **Алчный наемник** и **Сотворенный мирах**. В большинстве случаев плохие исходы — просто угрозы с низкими характеристиками вроде **Пустынного обелиска**.

### Король воров Вихлепых



В большинстве ситуаций Галакронд Разбойник выбирает Волшебную палочку. Это темповое и мощное заклинание, которое почти всегда даст Разбойнику то, что он ищет: выгоду, темп, взрывной урон, способы защиты и т.д.

Другие сокровища выбирают редко, но все же ситуации, когда они нужны, есть:

- 
**Золотой кобольд** — забудьте о том, что эта опция существует. Самая слабая опция из всех почти в любой ситуации.
  - 
**Кубок Толна** — если в колоде и руке осталось мало карт, но в колоде еще есть что-то полезное и мощное, например, *Кронкс Драконье Копыто*, задумайтесь о Кубке Толна. Это не темповое и медленное заклинание, которое может помочь переиграть по выгоде жадных контроль оппонентов. Полезно добирать с его помощью *Потрошение* и другие темповые карты, но стабильно сделать это сложно.
- 
**Корона Зарога** — можно играть как инструмент последней надежды: есть шанс раскопать *Малигосу* или другую решающую легендарку. Выбирайте Корону Зарога, если в руке много карт и вы не хотите брать больше из колоды. Вы можете раскопать только нейтральную легендарку или вашего класса. Примечательны *Воскожуть*, *Барон Геддон*, *Малигос*, *Ноздорму*, *Колосс луны*, *Изера* и некоторые другие.

### Кронкс Драконье Копыто

Все 4 опции с *Кронкса Драконье Копыто* сильны и востребованы в разных ситуациях. *Кронкс Драконье Копыто* особенно хорош в руках Разбойника, потому что делает все то, что не умеет этот класс. Аннигиляция — единственный мощный АоЕ эффект Разбойника, а *Истребление* — редкий способ восстановить здоровья. Превосходство — единственный массовый бафф, а *Оживление* — одна из редких провокаций.

## Выборы Опустошения Кронкса








Постарайтесь сохранить для Кронкса Драконье Копыто эффекты Шага сквозь тень, Козней Вихлепыха и даже Бандитки с дубинкой.

## Прихвостни



Доступ к прихвостням открывают Негодяй ЗЛА, карты с воззванием и сила героя Галакронда Кошмарного. Их будет много в большинстве партий, и они окажут важное, а порой и ключевое воздействие на партию.


Любой прихвостень полезен как активатор серии приемов, способ разогнать Эдвина ван Клифа, активатор [Короля воров Вихлепыха](#). Но также важны и их эффекты, о которых далее.

-  **Гоблин-прихвостень** — эффект натиска полезен на любых стадиях игры, так что не разбрасывайтесь этим прихвостнем попусту.
  -  **Титанический прихвостень** — один из немногих способов Разбойника получить провокацию. С таунтом вы сможете защитить и важных существ, и своего героя в агрессивных матч-апах, а еще выгодно разменяться из-за баффа здоровья.
-  **Кобольд-прихвостень** — самый простой, но важный прихвостень, потому что это источник взрывного урона по герою или существам противника. Часто комбинируют с [Шагом сквозь тень](#) для завершения партии или зачистки опасной угрозы противника.
-  **Ведьма-прихвостень** — еще один эффект эволюции, который выгодно играть на большинство существ с боевым кличем в колоде — у всех из них низкие характеристики для своей стоимости. Не обязательно беречь эффект для дорогих существ за 6 маны, часто Ведьму-прихвостня играют и на первые дропы, если необходим темп.
-  **Безликий-прихвостень** — призывает случайный второй дроп справа от себя. Вы можете получить и нейтральных существ, и существ любого из десяти классов. **Ставьте Безликого-прихвостня до других действий за ход**, потому что случайный второй дроп может изменить планы.

В коллекции есть несколько вторых дропов, о которых вы должны помнить: [Фазовый хищник](#), [Кадгар](#), [Ученица чародея](#), [Лягушка-пострелушка](#), [Маг-артиллеристка](#), [Контрабандист апексита](#), [Сетеккская ворожея](#), [Темный ювелир Ханар](#), [Мастер брони](#), [Вестник рока](#), [Жонглер кинжалами](#), [Маг крови Талнос](#), [Магический призрак](#), [Хранитель истории Чо](#), [Мо'арг-механолог](#).




**Совет:** Ставьте Безликого-прихвостня слева от других существ на столе, особенно если они могут атаковать. Есть небольшой шанс, что вы призовете [Вожака лютых волков](#), который баффнет атаку существу справа от себя. Слева всегда будет стоять сам Безликий-прихвостень, так что получить эффективный бафф атаки можно только справа.

-  **Драконий прихвостень** — раскопает трех из 18 драконов, доступных Разбойнику. Среди них один классовый и 17 нейтральных. Выбирайте в первую очередь темповых драконов без синергий с другими существами своей расы, так как в вашей колоде драконов нет. Могут быть полезными [Воскожуть](#) и [Королева Алекстраза](#) (проверьте колоду на дуплеты) — но чаще всего только на поздних этапах партии.

## Драконы с Драконьего прихвостня



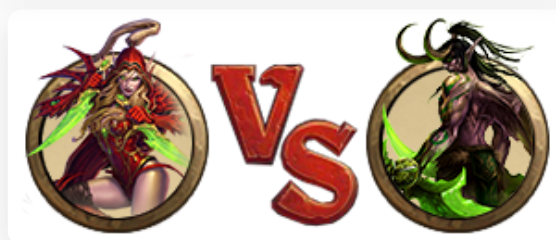
- 
**Эфириал-прихвостень** — раскопает три из 30 заклинаний. Вы не сможете получить **Базарную кражу**, **Предрешенность** и **Хвалу Галакронду** — разработчики не позволяют случайно генерировать эти карты.

В медленных матч-апах обратите внимание на **Козни Вихлепыха**, **Тень смерти** и другие жадные карты. В темповых матч-апах ищите ремувалы и взрывной урон.

Аккуратнее относитесь к редким картам, которые не встречаются в конкурентоспособных колодах: **Дерзкому побегу**, **Каре безумной**, **Черепоколу**. Они забыты не без причины: заклинания слишком ситуативные и слабые в большинстве матчей.



[К оглавлению](#)



**Темпо Охотник на демонов** всегда уступит Разбойнику в долгосрочной перспективе, но может продать его до того, как Валира реализует на максимум все свои карты. ДХ будет действовать в агрессивном стиле: спамить стол мелкими и средними угрозами, бить по Валире оружием и искать другие источники взрывного урона вроде **Жрицы ярости**.

Задача Разбойника — не отдавать оппоненту стол и рассчитывать, что ему не зайдут идеальные карты. Вы можете переиграть ДХ с помощью раннего Эдвина ван Клифа, на него у Иллидана нет очевидного ответа. Но помогут и другие темповые карты: важно вовремя реализовать их. Например, **Авантюрист** будет выполнять схожую функцию в матч-апе, но важно раскатать его хотя бы до 4-5 здоровья сразу же, чтобы ДХ было сложно убрать его своими атаками и **Пронзающим взглядом**.

Не бойтесь играть **Бандитку с дубинкой** на любое существо Охотника на демонов, оно уже едва ли вернется на поле боя, потому что +1 к стоимости — серьезная жертва в темповом поединке. Возвращая существо в руку оппонента, вы можете нарушить его синергии изгоя, что полезно.

Захватив стол, попытайтесь закончить партию как можно быстрее. Исцеления у Разбойника минимум, зато взрывного урона у Охотника на демонов достаточно. Вас не всегда спасут даже провокации из-за Кайна Ярости Солнца.

Не бойтесь спамить стол прихвостнями и мелкими угрозами, несмотря на **Алтруиса Изгоя**. Легендарка только одна в колоде, и часто не зайдет в руку оппонента вовремя. Разбойник же не может позволить себе обыгрывать идеальный заход карт противника. Если **Алтруис Изгой** зачистит весь стол и перевернет игровую ситуацию — соглашайтесь с поражением, в этот раз противнику повезло.



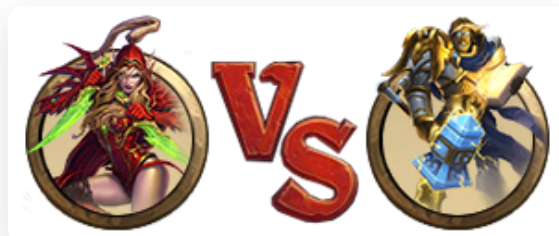
**Агро Воин** неплохо играет с Разбойником, но матч-ап равный и почти полностью зависит от исполнения игроков. Важная карта Разбойника — **Бандитка с дубинкой**. В идеале сыграть ее на **Терона Кровожада**, но часто убирать со стола нужно другие темповые угрозы вроде **Погонщицы взрыв-ботов** или **Яйца морского змея**.

Играйте темпово и быстро, старайтесь размениваться со всеми угрозами оппонента и не давать ему диктовать размены. Этот поединок полностью сосредоточен вокруг контроля стола: вы не сможете продавить оппонента взрывным уроном, и у него вряд ли получится. Если вы не будете оставлять на его половине поврежденные угрозы, Воин не реализует свои ключевые синергии и серьезно отстает в темпе.

Как и в других темповых матч-апах, вы можете рассчитывать на Эдвина ван Клифа — Воину будет сложно убрать его со стола.

Захватив стол средними и мелкими угрозами, не расслабляйтесь, потому что Воину доступны комбинации с **Рисковым шкипером**. Все существа с 3 и менее здоровья в опасности для АоЕ комбинаций, а одну оставшуюся крупную угрозу Воин сможет убрать с помощью бесплатного **Громилы Гуртогга**. Все это не значит, что нужно всегда играть вокруг АоЕ, но не рассчитывайте, что партия всегда легко закончится.

Лучше, если вы победите Воина со стола, потому что продавить его взрывным уроном сложно из-за силы героя Воина и **Мастера брони**.



**Мурлок Паладин** — еще один темповый матч-ап, в котором Разбойнику важно проявить знание колоды противника и его особенностей. Играйте от стола и разменивайтесь с мурлоками противника. Используйте **Бандитку с дубинкой** для борьбы с точечными бафами. **Мургура Моргаргла** можно без опасений убивать: партия продлится недолго,

так что часто Паладин не успеет найти совершенное существо и разыграть его. А если и успеет, у мурлоков не будет провокации, так что у Разбойника будет ход, чтобы добить оппонента.

Аккуратнее с защитными секретами вроде [Взрывной ловушки](#), [Огненного оберега](#) или [Ледяной преграды](#). Все они слабы против баффов Утера. Лучше справятся [Морозная ловушка](#), [Плита ловушка](#) или [Чароплет](#).

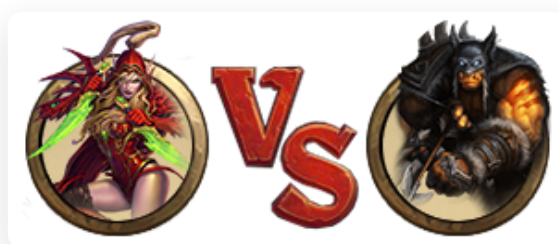
Как и всегда в быстрых матч-апах, многое делает Эдвин ван Клиф. Паладин сможет разменяться с ним мурлоком с баффом [Ядовитого Плавника](#), так что по возможности чистите стол от мелких мурлоков оружием и другими способами, пока Эдвин ван Клиф атакует по герою.

**Чистый Паладин** — уязвим для Разбойника, потому что любит играть тяжелые угрозы и точечные баффы. Все это уязвимо для [Ошеломления](#) или [Бандитки с дубинкой](#). Возвращайте [Бандитку с дубинкой](#) в руку с помощью [Шага сквозь тень](#).

С [Темного ювелира Ханара](#) ищите [Чароплет](#) и [Антимагию](#) — это мощнейшие секреты в поединке. Также помогут [Плита-ловушка](#) и [Морозная ловушка](#).

Помните, что у Утера есть [Манускрипт справедливости](#) — мощный способ зачистить стол, но он уязвим для ранних Эдвина ван Клифа и [Авантюриста](#).

В лейтгейме старайтесь играть от стола, потому что у Паладина много исцеляющих эффектов.



**Зефрис Охотник** — в этом матч-апе нужно действовать темпово и всегда играть первым номером. Заставите Охотника обороняться — получите серьезное преимущество в поединке.

Полезны Эдвин ван Клиф и [Авантюрист](#). И тот, и другой уязвимы для [Зефриса Великого](#), но бояться этой карты не стоит. Обыгрывайте только [Дракона из Гниловья](#) к 5 маны Охотника, а к 6 маны — [Верануса](#), если у оппонента на столе есть еще одна мелкая угроза, которая тут же сможет забрать ваше крупное существо.

У противника много мощных карт с боевыми кличами, так что не жадничайте с [Ошеломлением](#) или [Бандиткой с дубинкой](#). Вернуть в руку противника можно какую-то среднюю угрозу, а иногда и вовсе что-то мелкое, но важное для темпа Охотника.

**Фейс Хант** — сложнейший матч-ап для Галакронд Разбойника. Противник играет слишком быстро и агрессивно, а в защите Валира слаба. Рано боритесь за стол, даже если для этого придется использовать силу героя и свое "лицо". Не жадничайте с [Бандиткой с дубинкой](#): здорово вернуть в руку [Терона Кровожада](#), но подойдет любое существо Охотника — даже первый дроп.

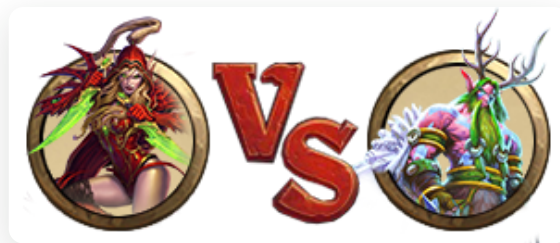
Захватив минимальное преимущество на столе, закрывайтесь провокациями. Если их нет, стремитесь как можно быстрее закончить партию, но при этом не игнорируя стол противника.

Секреты других классов могут помочь в защите, но они не всегда гарантируют победу. Ту же **Ледяную преграду** Охотник может попросту не активировать: ему часто хватит и силы героя с заклинаниями, а **Огненный оберег** слишком медленный. Будут полезны **Взрывная ловушка**, **Морозная ловушка**, **Самоотверженность**, а иногда и **Око за око** — если вы не смогли добить совсем немного здоровья Рексара.

Ранний Эдвин ван Клиф — отличная заявка на победу в матч-апе.

**Дракон Охотник** — намного медленнее и проще. Это напряженный темповый матч-ап, в котором важно держать контроль стола и обыгрывать ключевые карты противника. Особенно опасен **Дракон из Гниловья**, к которому нужно подготовиться: если на столе крупная угроза, постарайтесь поставить как можно больше мелких существ для защиты.

Не позволяйте существам Охотника атаковать по вашему герою, в этом случае взрывного урона у оппонента часто не хватит.

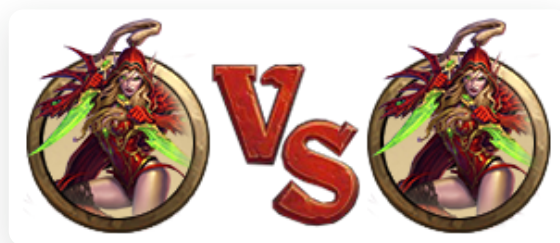


**Спелл Дриuid** — самый трудный матч-ап с мете, но не безнадежный. Важно найти Флик Заточку и приберечь для нее **Шаг сквозь тень**. Эта легендарка станет идеальным ответом на **Рой светлячков** и **Силу леса**. Она не сможет ответить только на столы с Торговки скакунами, но они требуют специфичной руки и большого количества маны.

Берегите **Бандитку с дубинкой** для ответа на провокаторов Дриuida. Лучше не возвращать в руку **Принца Кель'таса**, разве что вы тут же не нанесете летальный урон оппоненту.

Пытайтесь оказать максимум давления на Дриuida в начале партии. Пользуйтесь отсутствием ранних ремувалов. Особенно хороши Эдвин ван Клиф и **Авантюрист**.

Помогут раскопанные секреты: **Антимагия** и **Плита-ловушка** — лучшие.



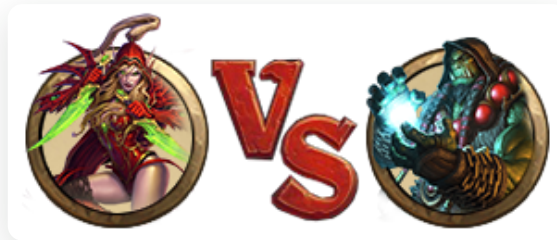
Зеркальный матч-ап **Галакронд Разбойников** сложен и зависим от количества ресурсов, которые смогут сгенерировать противники. Разбойники могут ответить на

любые угрозы друг друга, включая Эдвина ван Клифа, так что идти ва-банк с этой легендаркой опасно.

Аккуратнее играйте Флик Заточку: она может убрать существ не только со стола, но и из вашей руки. Иногда жертва оправдана, но не во всех ситуациях.

Не оставляйте противнику мелких существ перед его пятым ходом, так вы обыграете [Безликую осквернительницу](#). А перед 6 ходом постарайтесь убрать со стола всех вражеских прихвостней.

Сборки с секретами и маскировкой играют на равных, многое зависит от того, кто сможет сгенерировать больше ресурсов со своих вспомогательных синергий.

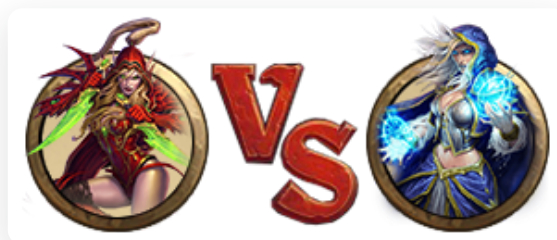


**Галакронд Шаман** — попытайтесь понять, с каким именно Галакронд Шаманом вы играете. Вы можете встретить как классические сборки, так и колоды с эволюцией или Зефрис Галакронд Шамана. Все они играют в разных стилях и рассчитывают на разные карты: у медленных сборок могут быть мощные источники исцеления, а у более быстрых — способы быстро заспамить стол, так что берегите [Бандитку с дубинкой](#) и [Шаг сквозь тень](#).

**Тотем Шаман** — убирайте со стола все тотемы, которые Шаман призовет в начале и середине партии. Даже базовые тотемы представляют опасность, так что забудьте о герое противника и концентрируйтесь на столе. Используйте [Бандитку с дубинкой](#), если необходимо.

[Флик Заточка](#) станет идеальным ответом на [Тотемное отражение](#) или [Раскалывающий топор](#) в мидгейме. В идеале вернуть легендарку в руку [Шагом сквозь тень](#), хотя заклинание можно играть и на [Бандитку с дубинкой](#).

Противник может зачистить стол от мелких угроз с помощью [Грозы](#), но крупных ремувалов у него нет. Полезен Эдвин ван Клиф: Тотем Шаман не играет [Земной шок](#) или [Сглаз](#). Часто вы будете обязаны размениваться Эдвином ван Клифом с тотемами противника.



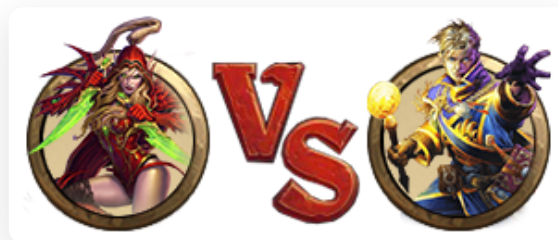
**Рено Маг** — интересный и напряженный матч-ап, в котором Разбойник может играть по-разному. С хорошим заходом можно действовать агрессивно: ранний Эдвин ван Клиф или другие угрозы могут создать достаточное давление на Мага.

Постарайтесь обыгрывать ключевые ремувалы Джайны: [Реликвииведа Рено](#), [Снежную бурю](#), [Волну огня](#). Вы не сможете ничего сделать только с [Зефрисом Великим](#), а в лейтгейме и с [Рено Потрясающим](#). Зефрис должен стать единственной картой, которую вы не будете обыгрывать в начале и середине игры.

Если агрессия не удалась, вы можете сыграть медленнее: методично выманивайте ремувалы противника и опустошайте его руку. С крупными угрозами Мага боритесь [Флик Заточкой](#) и [Бандиткой с пистолетом](#), возвращайте их в руку [Шагом сквозь тень](#).

Помогут в борьбе за стол и секреты: [Морозная ловушка](#), [Плита-ловушка](#) и [Обращение в пар](#) сделают многое в этом матч-апе.

Вы не всегда сможете затянуть матч-ап с Рено Магом до усталости, потому что у Джайны есть взрывной урон, а у вас туго и исцелением. Старайтесь закончить партию быстрее, если Маг приближает вас к низкому запасу здоровья. У Мага такие же проблемы с исцелением и защитой, как и у вас. Пользуйтесь этим.



[Галакронд Жрец](#), [Зефрис Жрец](#) — чаще всего вы не сможете продавить их быстро, но в этом нет проблемы. Будьте готовы играть в самом медленном и жадном стиле: Разбойник может переиграть Жрецов по выгоде в долгосрочной перспективе с помощью [Темного ювелира Ханара](#) (на него можно сыграть [Шаг сквозь тень](#)), [Козней Вихлепыха](#) (замешивайте в колоду много [Кронксов Драконье Копыто](#) ближе к усталости) и силы героя [Галакронда Кошмарного](#).

Избегайте урона от существ Жреца: с исцелением у вас проблемы. Хорошо то, что взрывного урона у класса нет, так что все, что вам нужно, — контролировать стол.

[Бандитка с дубинкой](#) и [Флик Заточка](#) — сильнейшие карты для борьбы со Жрецом. Возвращайте в руку оппонента провокации, чтобы переключиться к агрессии — иногда это закончит партию до усталости.

[Флик Заточка](#) важна не только для вас, но и для оппонента. Жрец может украсть ее с помощью [Мадам Лазул](#) и [Украденных мыслей](#), так что вы можете лишиться [Кронксов Драконье Копыто](#), которых замешаете в колоду [Кознями Вихлепыха](#).

Постарайтесь как можно быстрее реализовывать [Короля воров Вихлепыха](#), его сокровище, а также [Галакронда Кошмарного](#). Опытные Жрецы постараются скопировать эти карты с помощью [Мадам Лазул](#) из вашей руки. В этом случае оппонент получит серьезное преимущество по ресурсам.

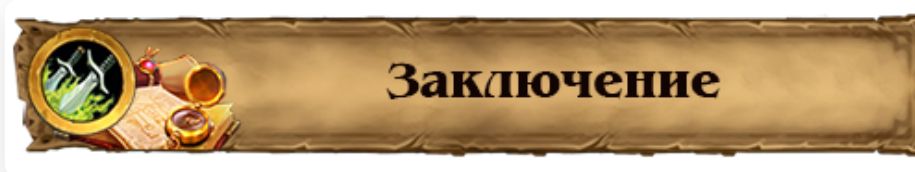


**Квест Чернокнижник** — играет много взрывного урона и может повернуть безумные комбинации в лейтгейме, так что вам нужно действовать быстро и темпово.

Выманивайте все источники взрывного урона из руки противника для зачистки стола, в этом случае вы сможете серьезно ослабить потенциал Чернокнижника в лейтгейме, хотя у него все равно будет много опасных карт: [Алекстраза](#), [Королева Алекстраза](#), [Малигос](#), [Зефрис Великий](#).

Из ремувалов опасны [Темные небеса](#), [Круговерть Пустоты](#) и [Кели'дан Разрушитель](#). Обыгрывать эти зачистки сложно, так что постарайтесь подловить Чернокнижника на их отсутствии и к 8 ходу не ставьте слишком много угроз на стол. А до этого времени, наоборот, пытайтесь сгенерировать как можно больше характеристик, чтобы [Темные небеса](#) не убрали со стола все.

[к оглавлению](#)



Галакронд Разбойник — сильная, но сбалансированная колода в мете Руин Запределья в конце мая и начале июня. Если вы уверены в своих силах, не бойтесь сложного и вариативного геймплея, выбирайте Галакронд Разбойника. Это мощная колода с большим потенциалом, а также с интересным и разнообразным геймплеем.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!