

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Хэндбафф Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

30.05.2024

Гайды

Мастресская Чудастера

Хэндбафф Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Хэндбафф Паладин в мете Мастерской Чудастера. Дополнение вышло уже давно и мета активно менялась каждый патч за счет нерфов и баффов карт, а также выхода мининабора. Лучшей колодой класса всегда был Хэндбафф Паладин, пусть он и не всегда так успешно играл в ладдере.

Сегодня Хэндбафф Паладин — одна из самых популярных колод Стандарта на большинстве рангов. И это самый успешный архетип по данным статистики. Им можно без особых проблем взять Легенду и двигаться дальше. Даже в топ-1000 Легенде Хэндбафф станет лучшей колодой в мете, чем обычно Пал похвастаться не может.

Хэндбафф Паладин так силен по многим причинам. Что понятно из названия, он опирается на синергии баффа существ в руке — и существа у Пала отлично работают с этими баффами. В деке есть несколько рывков, а также способы передать большие

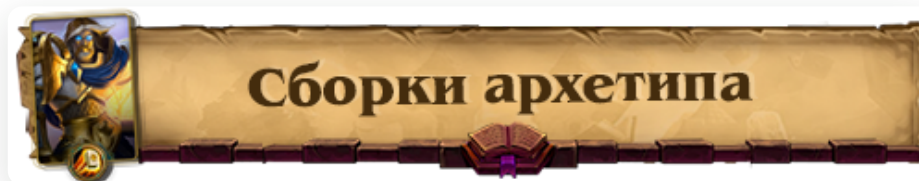
характеристики юнитам на столе, из-за чего Пал часто уже к 5-7 ходам заканчивает партию. Плюсом станет то, что деку Паладина легко собрать — даже лучшие сборки стоят мало чародейной пыли. И их можно сделать дешевле, не потеряв значительную часть боевого потенциала Паладина.

В большом гайде Мастерской Чудастера разбираем Хэндбафф Паладина в актуальной мете конца мая и начала июня 2024 года. Вы найдете топовые колоды и способы собрать собственную. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегию игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили статью 30 мая 2024 года. Переработали все разделы гайда с учетом актуальной меты.

### **Разделы гайда:**

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3.       - *Основа колоды*
4.       - *Чем дополнить колоду*
5.       - *Замены*
6.       - *Максимально бюджетная версия*
7. *Выбор карт в стартовую руку*
8. *Общие правила муллигана*
9. *Муллиган против всех классов*
10. *Стратегия игры*
11.       - *Как работает колода*
12.       - *Агро и контроль поединки*
13.       - *Полезные советы*
14. *Матч-апы*



















В Стандарте много сборок Паладина — не все из них с синергиями баффов руки. Но если синергии баффов руки есть, то колода отличается в первую очередь наличием или отсутствием синергий добычи.


Далее познакомимся с несколькими топовыми колодами Хэндбафф Паладина в актуальной мете.



Хэндбафф Паладин с Йоггом от VS


# Хэндбафф Паладин

 <p><b>Златоискатель Демон-Босс</b> Составляя колоду, настройте «Златоискателя Демона»: 3000+ по своему усмотрению! <b>Механизм</b></p>	 <p><b>Правосудная защитница</b> Провокация Божественный щит x2</p>	 <p><b>Демонтаж-Бот</b> Боевой клич: вы получаете карточку 1/1 с заклинанием и случайным бонусным эффектом. <b>Механизм</b> x2</p>	 <p><b>Матрос Южных Морей</b> Рыбак пока вы вооружены. x2</p>	 <p><b>Аудиомедик</b> Натиск Финал: получает «Позицию жизни». x2</p>	 <p><b>Настройщик</b> Боевой клич: вы берете оружие. x2</p>
 <p><b>Золотоискатель</b> В конце вашего хода вы берете карту. x2</p>	 <p><b>Торговец из Трушор</b> Боевой клич: существа в руке получают +1/+1. x2</p>	 <p><b>Художница по волшебству</b> Боевой клич: увеличивает здоровье 1/1 с заклинанием существа на величину, равную атаке и здоровью этого существа. x2</p>	 <p><b>Мышце-Бот</b> Боевой клич: существа у вас в руке получают +1/+1. Каждый раз, когда вы получаете +2/+2. <b>Механизм</b> x2</p>	 <p><b>Астральная змея</b> Если это существо не атаковало, в конце вашего хода вы берете 2 карты. <b>Дракон</b> x2</p>	 <p><b>Талант живописца</b> Позиция жизни. После того как одна горючая атакует, существа у вас в руке получают +1/+1. x2</p>
 <p><b>Половая тигрица</b> Уменьшение Натиск Позиция жизни Божественный щит <b>Зверь</b> x2</p>	 <p><b>Медведица-ловчиха</b> Боевой клич: вы берете 5 карт и отдадите провинку все полученные при этом заклинания.</p>	 <p><b>Нерушимая и непоколебимая</b> Уменьшение. Провокация. Боевой клич: атака и здоровье выбранного существа становится таким же, как у вас.</p>	 <p><b>Лирой Джейкис</b> Рыбак. Боевой клич: призывает на сторону противника двух дракончиков 1/1.</p>	 <p><b>Ангус Протворня</b> Титан. Провокация. Ваши существа получают не более 2 ед. урона от любого источника.</p>	 <p><b>Рого Сартра Обложка заклинаний</b> Титан. Когда это существо применит способность, вы применяете для случайных заклинаний.</p>



**MANACOST**  
kolodaheartstone.ru


8720

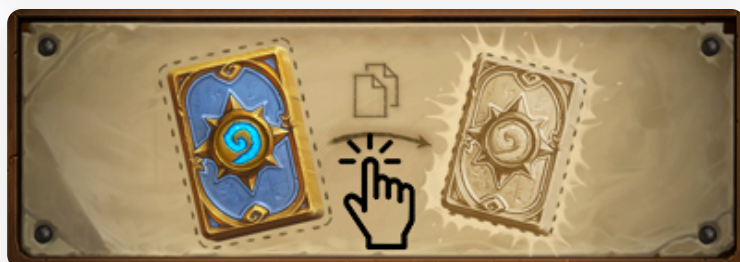


**Энергетический модуль**  
В начале вашего хода атака этого существа удваивается.



**Дублирующий модуль**  
Боевой клич: призывает копию этого существа.














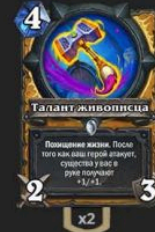











Это далеко не самая популярная колода Хэндбафф Паладина, но может быть одной из самых эффективных — пока что по ней мало статистики. Главная фишка деки — Йогг-Сарон Освобожденный, который очень поможет в борьбе с вражескими Зиллиаксами, а также в зеркальном матч-апе.


### Классический Хэндбафф Паладин

## Хэндбафф Паладин


 <p><b>Зиллиакс Демонского Механизма</b> Составляя колоду, настройте «Зиллиакса Демонского Механизма» по своему усмотрению!</p>	 <p><b>Праведная воительница</b> Провокация. Божественный щит.</p>	 <p><b>Играющая в кости девушка</b> Боевой клещ: ваше оружие получает +1 к прочности.</p>	 <p><b>Демонтаж Бот</b> Боевой клещ: вы получаете карточку 1/1 с магическим и случайным боевым эффектом.</p>	 <p><b>Матрос Южная Звезда</b> Рывок: пока вы вооружены.</p>	 <p><b>Аудиомедик</b> Натиск. Финакс получает «Позиционные жизни».</p>	 <p><b>Золотоискатель</b> В конце каждого хода вы берете карту.</p>
 <p><b>Настрощик</b> Боевой клещ: вы берете оружие.</p>	 <p><b>Торговка из Трушоб</b> Боевой клещ: существо в руке получает +1/+1.</p>	 <p><b>Несогласная культура</b> Боевой клещ: заклинания противника на следующем ходу стоят на (1) больше.</p>	 <p><b>Служитель боли</b> Когда это существо получает урон, вы берете карту.</p>	 <p><b>Мухоморная охотница</b> Боевой клещ: уменьшает здоровье и ману вашего существа на величину, равную мане и здоровью этого существа.</p>	 <p><b>Мышь Бот</b> Боевой клещ: существо у вас в руке получает +1/+1. Ковка: вместо этого оно получает +2/+2.</p>	 <p><b>Талант живописца</b> Позиционные жизни. После того как ваш герой атакует, существо у вас в руке получает +1/+1.</p>
 <p><b>Плоская тарелка</b> Уменьшение. Натиск. Позиционные жизни. Божественный щит. Зверь.</p>	 <p><b>Медведица-приветливица</b> Боевой клещ: вы берете 5 карт и отдаёте противнику все поврежденные при этом заклинания.</p>	 <p><b>Играющая в кости девушка</b> Уменьшение. Провокация. Боевой клещ: если в колоде выбранного существа становится меньше 10, ману игрока.</p>	 <p><b>Апрей Женнинс</b> Рывок. Боевой клещ: призывает на сторону противника драконишек 1/1.</p>	 <p><b>Ангус Миротворница</b> Титан. Провокация. Ваши существа получают не более 2 ед. урона от любого источника.</p>		




7040 



**Дублирующий модуль**  
Боевой клещ: призывает копию этого существа.



**Тнкающий модуль**  
Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.

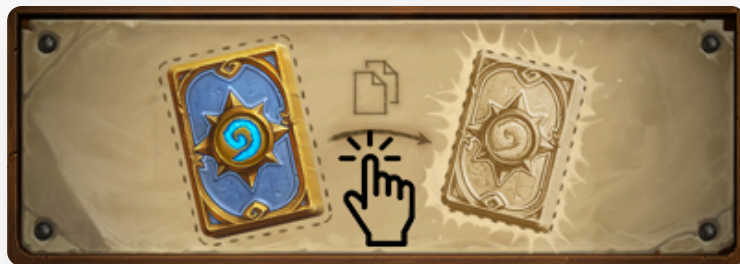




Одна из самых популярных сборок Хэндбафф Паладина, где есть [Играющая на воздухе](#), [Неофитка культа](#) и [Служитель боли](#), а также другая форма [Зиллиакса Делюкс 3000](#) в отличие от прошлой сборки. Такая дека подойдет для игры вне Легенды, особенно если вы встречаете много Магов и Жрецов.

Хэндбафф Паладин на добыче

# Хэндбафф Паладин



Берите Хэндбафф Паладина с синергиями добычи только вне Легенды. На высшем ранге дека существенно проседает по силе. Вне Легенды она все еще хороша — и понравится тем, кто ценит механику добычи, гладкий геймплей и возможности вернуться в игру даже в трудных ситуациях.

[К оглавлению](#)

## Вопросы декбилдинга

### Основа колоды

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки. У Хэндбафф Паладина в основе 16 карт — в первую очередь это бафферы статусов и лучшие цели для баффов.



Дополнить основу колоды нужно еще 14 картами — среди них нет чего-то жизненно важного и имбалансного, как правило дополняют деку еще несколькими целями для баффов. Хотя порой берут дополнительные способы баффа или самостоятельно сильных юнитов.

### Чем дополнить колоду

**Первые дропы** (Играющая на воздухе, Сказочный коммивояжер, Брелок-скарабей, Агрессор Скользящего Копья) — в сборку стоит взять дополнительные первые дропы, чтобы Паладин мог действовать активно с первого же хода. Почти всегда берут Матроса Южных Морей, потому что он отлично работает и в мид, и в лейтгейме за счет рывка. Но в дополнение часто используют еще что-то: это скорее дело вкуса, все представленные первые дропы выступают приблизительно одинаково.

**Матрос Южных Морей** — отличный финишер, который работает так же, как **Лирой Дженкинс**. Из плюсов — низкая стоимость, но рывок работает только до тех пор, пока в руках есть Талант живописца.

**Демонтаж бот** — интересный первый дроп, который поможет в темпо матч-апах, а также будет работать с **Зиллиаксом**. Может дать бафф неистовства ветра, с которым Паладин может нанести огромный урон неожиданно для противника.

**Неофитка культа** — техническая карта для матч-апов со Жрецом и Магом, которая к тому же поможет против Воинов и контроль колод в целом. Но это плохая карта для матч-апа с Паладином и Охотником.

**Аудиомедик** — хорошая и универсальная карта, которая особенно полезна в темпо матч-апах.

**Хейхо Серебряное Крыло** и **Длань А'дала** — эту пару карт берут вместе, хотя они работают и отдельно друг от друга. Набор сильный и самостоятельный, пусть места в колодах ему обычно не хватает.

**Служитель боли** — отличная цель для баффов в руке и на столе, с которой Паладин будет быстрее перебирать колоду и искать сильные карты для мид и лейтгейма. Но карта достаточно медленная, так что вам будет труднее перехватить инициативу в начале партии.

**Астральная змея** — не самая сильная карта в деке, но это источник добора, который так нужен Паладину в меленных поединках.

**Сила Хранителя** — способ вернуться в игру, даже если вы потеряете контроль над столом. Карта сильная, но обычно ей не хватает места в деке, а Паладин старается не терять контроль над столом.

**Магата музыкальное проклятье** — еще один способ добора, который отлично работает в деке, где почти все карты — существа.

**Гномелия из СПАС** — неплохая карта, но мета достаточно медленная, чтобы использовать эту легу сейчас.

**Амитус Миротворица** — хорошая мид и лейтгейм карта, особенно если получится баффнуть ее до розыгрыша. Но обязательной эту легендарку не назвать: есть другие мидгейм ходы, с которыми Пал может закончить партию.

**Йогг-Сарон Освобожденный** — отличная техническая карта для нынешней меты, которая поможет в борьбе с **Зиллиаксом**, **Амитус** и другими тяжелыми юнитами.



**Зиллиакс Делюкс 3000** — чаще всего легендарку собирают, используя 2 из 4 представленных модуля. У всех вариантов есть свои преимущества и недостатки.



**Набор добычи** (Добыча грибов, Окаменелый калейдозавр, Кобольд-шахтер, Прокладчик туннелей, Сэр Финли Бесстрашный) — набор добычи позволит Паладину играть дольше и медленнее. Появится больше возможностей вернуться в игру. Но из-за этого просядет потенциал Пала со старта и в мидгейме, что, кажется, важнее. Сборки с набором добычи все еще сильные, но пока что они чуть-чуть уступают ванильным версиям в винрейте.

[К оглавлению](#)

## Замены карт

Хэндбафф Паладин — недорогая колода, которую может позволить себе практически каждый. Тут есть несколько легендарок, но почти все из них не обязательны или есть в коллекции всех игроков бесплатно. Далее разберем все дорогие карты в деке.



**Зиллиакс Делюкс 3000** — полезно скрафтить эту легу, потому что ее используют многие классы. Но Паладин легко обойдется без **Зиллиакса**. Вместо можно взять **Служителя боли** или любую опциональную карту.



**Игрушечный капитан Тарим** — единственная обязательная легендарка, которую мы рекомендуем скрафтить. Пал будет работать и без Тарима, но он слишком хорош в наступлении и борьбе за стол.



**Лирой Дженкинс** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.



**Магата музыкальное проклятье, Амитус Миротворица, Йогг-Сарон Освобожденный** — хорошие карты, но без них Паладин может обойтись. Берите вместо другие опциональные карты, описанные выше.



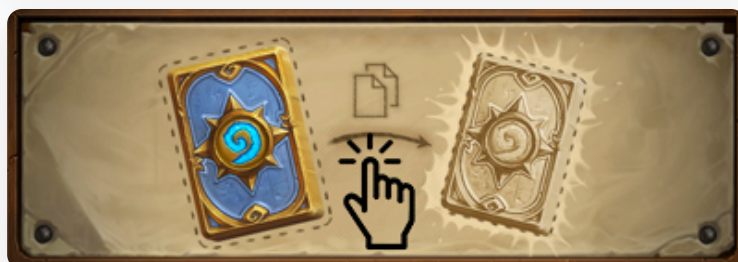
**Другие дорогие карты Паладину не нужны.**



**Максимально бюджетная версия**

# Бюджетный Паладин

<p><b>1</b></p> <p>Праведная защитница</p> <p>Провокация Божественный щит</p> <p><b>1</b> <b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Брелок-скарабей</p> <p>Боевой клич: вы раскапываете карту за (2).</p> <p>Зверь</p> <p><b>1</b> <b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Матрос Южная Морей</p> <p>Рынок пока вы вооружены.</p> <p>Пират</p> <p><b>2</b> <b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Длань Адама</p> <p>Существо получает +2/+1. Вы берете карту.</p> <p>Свет</p>	<p><b>2</b></p> <p>Аудиомедик</p> <p>Натиск Финал: получаете «Позицию жизни».</p> <p><b>2</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Настройщик</p> <p>Боевой клич: вы берете оружие.</p> <p><b>1</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p>Золотоскатель</p> <p>В конце вашего хода вы берете карту.</p> <p><b>1</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Горюлец и дружок</p> <p>Боевой клич: существа в руке получают +1/+1.</p> <p><b>2</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Аутожизнь покровителя</p> <p>Боевой клич: увеличивает здоровье и атаку нашего существа на величину, равную атаке и здоровью этого существа.</p> <p><b>2</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Мышь-бот</p> <p>Боевой клич: существа у вас в руке получают +1/+1. Ковая: каждое такое существо получает +2/+2.</p> <p>Механизм</p> <p><b>2</b> <b>4</b></p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p>Астральная змея</p> <p>Если это существо не атаковало, в конце вашего хода вы берете 2 карты.</p> <p>Дракон</p> <p><b>3</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p>Талант живописца</p> <p>Позиция жизни. После того как один герой атакует, существа у вас в руке получают +1/+1.</p> <p><b>2</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p>Плюшевая тигрица</p> <p>Уменьшение Натиск Позиция жизни Божественный щит</p> <p>Зверь</p> <p><b>3</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p>Ниродский эликсир жизни</p> <p>Уменьшение. Провокация. Боевой клич: атака и здоровье выбранного существа становится таинным, как у злого.</p> <p><b>3</b> <b>7</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>Дрой Джейкис</p> <p>Рынок. Боевой клич: призывает на сторону противника двух дракончиков 1/1.</p> <p><b>6</b> <b>2</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>Сила Хранителя</p> <p>Ваше существо получает +2/+2. Все прочие существа получают урон, равный его атаке.</p> <p>Свет</p> <p><b>5</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p>Гномелия и СПАС</p> <p>Натиск. Та же манса: урон существам на обе стороны от атак. Промокий эффект: наносит волшебным огнем 2 ед. урона.</p> <p><b>4</b> <b>2</b></p>	



Для такой сборки нужно скрафтить только Тарима — все остальные карты или стоят минимума пыли или есть в коллекции бесплатно. И при этом такой декой можно запросто взять Легенду и двигаться выше по ладдеру. В первую очередь создайте Зиллиакса Делюкс 3000, а после можете задуматься об Амитус Миротворице, Йогг-Сароне Освобожденном и Магате музыкальное проклятье.

[к оглавлению](#)

## Выбор карт в стартовую руку

Муллиган Хэндбафф Паладина достаточно сложный и не всегда очевидный. В деке не так много карт, которые вы бы оставляли всегда. И в зависимости от матч-апа набор нужных карт может полностью меняться. Самое важное понять, встречаетесь ли вы с медленным или с быстрым противником — и после агрессивно искать лучшие карты для этого типа матч-апа, то есть оставлять только лучшие карты, а средние по силе и плохие сбрасывать без сожалений.



Общие правила муллигана

▶ **Первые дропы** — нужны только в самых агрессивных матч-апах, где нужно навязывать бой с первых же ходов. Всегда оставляйте только один первый дроп. Всё это не касается Матроса Южных Морей, которого если и оставляют на муллигане, то не играют на первый ход.

▶ **Торговец из трущоб** — уверенно оставляйте одну копию в любом матч-апе. Две нужны только с Монеткой.

▶ **Золотоискатель** — одну копию можно оставить в любом матч-апе с хорошей рукой, а вторую всегда сбрасывайте.

▶ **Аудиомедик** — оставляйте с первым дропом против агрессивных матч-апов.

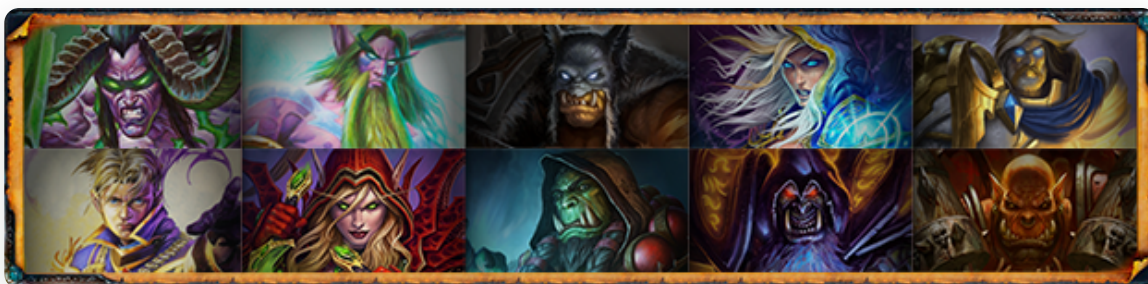
▶ **Настройщик и Талант живописца** — оставляйте или ту, или другую карту. Если заходит и та, и другая карта, действуйте, учитывая руку. Если в ней уже есть вторые дропы, сбрасывайте **Настройщика**, а если для 1-2 ходов ничего нет, лучше сбросить Талант живописца.

▶ **Лирой Дженкинс** — оставляйте только в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой во всех остальных

▶ **Игрушечный капитан Тарим** — можно оставить в любом матч-апе с хорошей рукой

▶ **Матрос Южных Морей** — оставляйте в самых медленных поединках и держите в руке до мид или лейтгейма. Для первого хода его никогда не оставляют.

▶ **Другие карты** оставляют редко.



- **Муллиган против всех классов**

**Рыцарь смерти:** Торговец из трущоб, Золотоискатель, Настройщик, Талант живописца, Мышцебот. С хорошей рукой — Игрушечный капитан Тарим.

**Охотник на демонов:** Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца. С хорошей рукой — Плюшевая тигрица.

**Воин:** Лирой Дженкинс, Золотоискатель, Торговец из трущоб, Плюшевая тигрица, Настройщик, Матрос Южных Морей, Талант живописца, Магата музыкальное проклятье.

**Паладин:** Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Аудиомедик, Демонтаж-бот. С хорошей рукой — Лирой Дженкинс, Игрушечный капитан Тарим.

**Охотник:** Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Аудиомедик, Демонтаж-бот, Плюшевая тигрица.

**Друид:** Настройщик, Таланс живописца, Игрушечный капитан Тарим, Матрос Южных морей, Праведная защитница, Аудиомедик, Демонтаж-бот.

**Разбойник:** Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Плюшева тигрица, Демонтаж-бот, Игрушечный капитан Тарим.

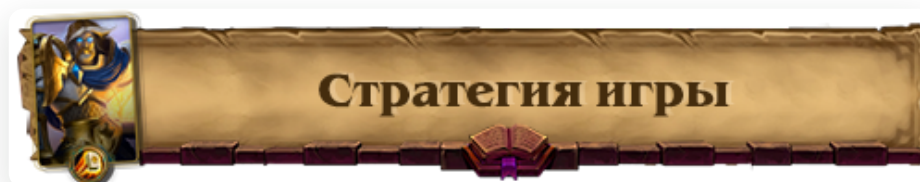
**Шаман:** Лирой Дженкинс, Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Игрушечный капитан Тарим, Магата музыкальное проклятье, Демонтаж-бот.

**Маг:** Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Мыщцебот, Игрушечный капитан Тарим, Плюшева тигрица, Демонтаж-бот.

**Жрец:** Торговец из трущоб, Матрос Южных Морей, Настройщик, Магата музыкальное проклятье, Лирой Дженкинс.

**Чернокнижник:** Торговец из трущоб, Настройщик, Талант живописца, Золотоискатель, Плюшева тигрица, Аудиомедик, Лирой Дженкинс, Демонтаж-бот.

[к оглавлению](#)



### Как работает колода

Хэндбафф Паладин — агрессивная колода, которая играет от существ на столе. При этом у Паладина есть как медленные юниты, так и юниты с натиском и даже с рывком. Класс способен нанести огромное количество взрывного урона с пустого стола, но только если ему не будут мешать провокации.

Главная фишка деки — **баффы существ в руке**, что делают многие юниты и оружие Талант живописца. Синергии тут достаточно простые и прямолинейные: чем больше баффов будет у существа, тем сильнее оно станет. Но при этом увлекаться бафами не стоит: вы все равно играете темповой декой, которой важно каждый ход тратить всю ману и постоянно генерировать характеристики на столе. Не нужно извлекать максимум выгоды из баффов, если это идет в ущерб развитию стола.

Как правило самые сильные ходы Паладина — на 5-6 маны. К этому моменту вы почти всегда сыграете несколько баффов руки и сможете поставить легендарки за 5-7 маны или сильные комбинации карт дешевле. К этим ходам почти всегда получается сыграть огромные характеристики на стол, с которыми большинство метовых колод справиться не может.



Главные преимущества Паладина — колода **быстрая и простая**. Поэтому она показывает отличный винрейт на всех рангах. Ошибиться в геймплее, конечно, возможно, но как правило ошибки будут не такими грубыми — и Паладин все еще может задавить противника даже после ошибок. У деки просто очень много характеристик, которыми он давит. Почти всегда будут удобные ходы, почти всегда будут карты в руке. При этом не так страшно потерять значительную часть здоровья или даже контроль над столом, потому что в деке есть натиски, похищение жизни и другие способы вернуться в игру.

У Паладина есть **огромный потенциал для нанесения взрывного урона**. Лучше всего с этим справляются [Лирой Дженкинс](#) и [Матрос Южных Морей](#) с рывками — они станут значительно сильнее от баффов руки, а также от розыгрыша на них [Художницы по костюмам](#). Как правило подобные комбинации оставляют для завершения партии. Они могут нанести 20+ урона с пустого стола, если у противника нет провокаций. Если рывки не заходят, вы все еще можете извлечь огромное количество выгоды из баффа [Художницы по костюмам](#) — играйте ее на существ, которые пережили ход противника и могут атаковать. Еще одним сильным баффером часто станет первая форма [Игрушечного капитана Тарима](#). И реже вы сможете намагнитить [Искробота](#) с неистовством ветра на любой механизм.

# Топ цели для баффов



# Лучшие баффы

Помимо сильных наступательных инструментов, у Паладина есть и **способы защиты**. Примечательно количество эффектов похищения жизни, благодаря которым у вас не должно остаться забот о запасе здоровья героя — только о контроле над столом. Больше всего здоровья позволяет восстановить Плюшевая тигрица, которую можно баффать многочисленными способами. То же делает [Аудиомедик](#). Приятным бонусом станет и Талант живописца, но этот способ исцеления лимитированный и почти никак не может вырасти.

В геймплее Хэндбафф Пал — **не самая сложная колода, хотя и со своими особенностями**. Вы не сможете играть "все зеленые карты" — хотя бы из-за наличия рывков и баффов, которых почти всегда оставляют для завершения партии. Помимо

этого часто нужно будет делать выбор, какую именно доступную карту сыграть, поскольку основная часть карт в руке стоит 1-3 маны. Ищите баланс между захватом стола, баффом существ в руке и добором колоды — учитывая матч-ап и игровую ситуацию в целом.

Самый хитрый момент в геймплее — порядок действий. Принципы простые, но не всегда соблюдаемые: сначала нужно баффать существ, а потом играть их; сначала генерировать карты, а потом делать другие действия, сначала давать баффы, а атаковать после. Тут нужна в первую очередь ваша внимательность, а не какие-то сложно осваиваемые навыки.

[к оглавлению](#)



### Агро и контроль поединки

**А агрессивных матч-апах** главная забота Паладина — контроль стола. Вас редко будут интересовать комбинации с рывками на 20+ урона с пустого стола, вместо этого всё внимание нужно уделить тому, чтобы реализовать каждую свою карту и не дать оппоненту убрать всё с вашей половины поля. Не бойтесь играть [Художницу по костюмам](#) и Матроса Южных Морей рано просто для того, чтобы выгодно разменяться. Особенно хороши в разменах существа с божественным щитом.



Лучшими картами в агрессивных матч-апах часто станут натиски, особенно Гномелия из СПАС, если она есть в вашей сборке. Даже без каких-либо баффов она сильна, потому что дает сразу два массовых эффекта — с атаки и с предсмертного хрипа. А если вы сможете и повысить ее статьи перед атакой, то сможете убрать уже практически любые угрозы противника. Другие способы вернуться в игру — [Йогг-Сарон Освобожденный](#) и [Амитус Миротворица](#). Карты дорогие, но часто у Паладина даже в плохой ситуации получается дожить до 7-9 ходов.

Переходить в атаку и игнорировать размены за Паладина достаточно сложно, потому что вас легко могут остановить провокации противника. И даже на 1 здоровье оппонент будет в безопасности, пока у него есть таунт. Только если в руке есть сильный рывок и вы не ожидаете от противника провокаторов, можно переходить к агрессии и

игнорировать существ противника. Во всех других случаях действуйте надежно и старайтесь сначала убрать всё важное с вражеской половины, а уже оставшимися ресурсами бейте по герою. Разменивайтесь в первую очередь натисками и оружием — обычно этого хватает, если вы уже ведете в темпе.

Поскольку в деке много эффектов похищения жизни, о своем здоровье можно особенно не переживать. Жертвуйте им, если это поможет захватить контроль над столом сейчас или в течение 1-2 ходов далее.



**В контроль матч-апах** комбинации с рывками выйдут на первый план. Тут в руке стоит оставлять не только рывок с *Художницей по костюмам* до финального хода, но порой и Монетку, чтобы сделать комбинацию еще быстрее — особенно если в руке есть связка Лирой + *Художница по костюмам* на 8 маны. Все комбинации с рывками в идеале играть только в последний ход в игре, но если ничего другого нет, их играют раньше, потому что пропускать ходы точно нельзя. Не бойтесь играть *Художницу по костюмам* раньше, если есть хорошая цель и возможность нанести 10+ урона сейчас. Комбинации с *Матросом Южных морей* можно сыграть куда раньше: следите, чтобы вы не потратили последний заряд оружия: тогда *Матрос Южных морей* потеряет рывок навсегда.



В медленных матч-апах особенно важно понимать, что может сделать противник и когда. В частности, какие массовые зачистки у него могут быть. Тут всё зависит от класса противника: у Воина ультимативные зачистки появляются с 5 маны, у Шамана с 7, а на 8+ маны противника уже можно ждать почти ото всех противников [Одинокого рейнджера Рено](#) или подобную ультимативную зачистку. Часто такие карты нельзя обыграть просто большими характеристиками, поэтому есть смысл не ставить на поле всех доступных вам существ. Нужно найти границу, когда давления уже достаточно, чтобы противник был вынужден дать массовую зачистку, но чтобы эта зачистка не забрала все ваши ресурсы для наступления.

Вы должны играть жаднее, но это не значит, что стоит жертвовать ради этого темпом. Всё равно в большинстве ситуаций нужно тратить всю ману на карты — за исключением

отыгрыша вокруг массовых зачисток. Но постарайтесь извлечь больше выгоды из бафферов, Игрушечного капитана Тарима и рывков. Можно активировать ковку **Мыщцебота** или чуть позже использовать **Зиллиакса Делюкс 3000**.

[к оглавлению](#)

### Полезные советы

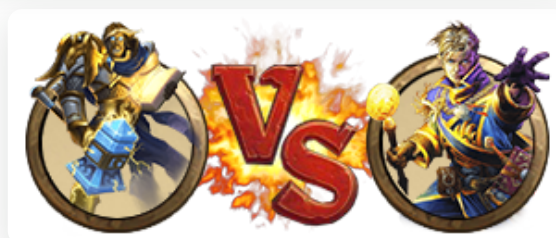
- **Зиллиакс Делюкс 3000** — сильный юнит даже сам по себе без каких-либо баффов. Играйте его в любой момент, как только появляется такая возможность. Учитывайте его стоимость, если у вас активен модуль на удешевление этой карты: не разменивайтесь до розыгрыша **Зиллиакса**, но ставьте больше существ на свою половину, чтобы сделать легендарку дешевле.
- Перед розыгрышем **Настройщика** убедитесь, что в деке есть хотя бы одна копия Таланта живописца.
- **Демонтаж-бот** дает 1 из 8 Искробота. Они нужны в первую очередь для баффа **Зиллиакса**, хотя в деке есть и другие мехи. Не все Искроботы сильны, но интересные комбинации часто можно найти.



- **Праведная защитница** полезна в мид и даже лейтгейме как провокация, которую сложно убрать со стола. Сыграв ее, можно переходить к агрессии и игнорировать размены с юнитами противника.
- Не бойтесь играть **Художницу по костюмам** на существ без рывка и натиска, но на любых юнитов, которые могут атаковать. И пусть даже **Художница по костюмам** не даст так уж много характеристик, даже с 2/2 стататами она полезна.

- **Магата музыкальное проклятье** — имбалансная карта в деке, потому что тут совсем нет заклинаний. Особенно сильна она в медленных матч-апах.
- **Игрушечный капитан Тарим** в первой форме нужен для баффа, а 1/1 копию чаще всего не баффают в руке, а играют ее на вражеского юнита, чтобы легко разменяться с ним.
- **Монетку** Паладин часто хочет оставить для комбинации с рывками и баффами — особенно в медленных матч-апах. В быстрых поединках играйте ее с начале партии, чтобы сгладить кривую маны и раньше сыграть сильные карты, например **Зиллиакса**.

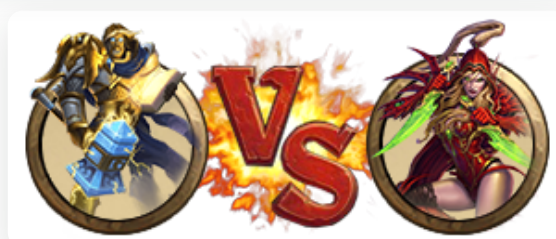
[к оглавлению](#)



### Рено Жрец

Интересный матч-ап, который может длиться очень долго. У Приста много тяжелых зачисток, хотя они и не такие стабильные, потому что их только по 1 копии в колоде. Играть от чего-то конкретного не нужно (разве что Прист оставил на муллигане какую-то карту и не сыграл ее за 8 ходов, тогда это точно **Одинокий рейнджер Рено**) — но и выставлять на максимум юнитов каждый ход не стоит. С 5-6 ходов можно держать что-то в руке и готовить взрывной урон не только со стола, но и с руки с помощью рывков. Все рывки Жрец, однако, может достать из вашей руки Грязной крысой, поэтому постарайтесь держать в руке еще каких-то юнитов.

Удачная **Спасительница Элиза** может автоматически принести Жрецу победу. Обыграть легендарку сложно, постарайтесь к этому времени уже подготовить летал из руки, так что потеря стола не станет такой уж критичной. Хотя Прист может и закрыться провокациями, и восстановить много здоровья, поэтому гарантий на победу не будет никогда.



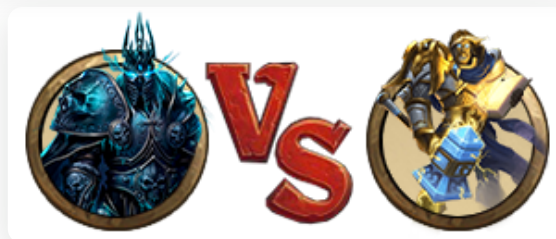
## Разбойник на добыче

Главное преимущество Паладина в этом матч-апе — ему ничего не нужно придумывать и искать. Вы просто играете темпово, генерируете максимум статов на столе или пытаетесь вернуть контроль над столом натисками и тяжелыми картами. А вот Разбойник должен еще сделать что-то сильное, чтобы перехватить инициативу или убрать юнитов с вашего стола. Играть от чего-то в этом матч-апе обычно не стоит, слишком много случайных эффектов у Разбойника. Не так важны и многие юниты противника — разменивайтесь только с очевидно имбалансными картами вроде **Сони** Водопляс или Веларока Ветрореза.



### Спелл Маг

Главная опасность этого матч-апа — **Эхо**, которое может перевернуть игровую ситуацию. Опасно держать на столе огромных юнитов с похищением жизни и другими ключевыми эффектами, которые сработают тут же в ход Мага. Куда надежнее давить обычными юнитами без натисков, а также готовить летал с помощью рывков. Не страшно получить какой-то взрывной урон от Мага со старта: всё это позднее можно восстановить, так что сконцентрируйтесь на захвате стола и выманивании Эха из руки противника. У Мага нет массовых зачисток в деке, но он может сгенерировать их случайными картами — играть от этого не нужно.



### Рыцари смерти

Вы можете встретить много сборок Рыцаря смерти — и важно как можно быстрее понять, что может сделать противник. Почти всегда у ДК будут **Бригадир Реска** и **Примас** — карты, которые могут в соло принести победу в партии для Рыцаря смерти. Постарайтесь задавить противника до того, как он их сыграет. Важно воспользоваться слабым стартом Рыцаря смерти и не самыми уверенными 5-6 ходами — в это время Паладин куда сильнее. Если партия затягивается, надейтесь на комбинации с рывками и на то, что ДК не найдет провокации или мощных источников исцеления.



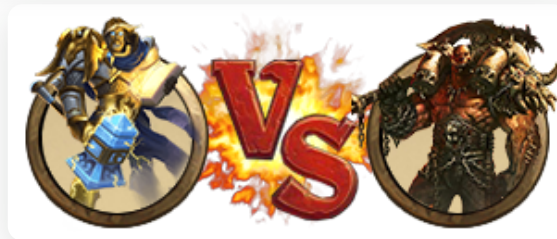
### Хэндбафф Паладин

Матч-ап про хороший заход карт и их своевременную реализацию. Важны инициатива и темп: первым номером играть куда проще — и чаще так будет играть Паладин, который начал без Монетки. Если вы с Монеткой, используйте ее для мощного хода с переворотом игровой ситуации.

Пытайтесь выгодно разменяться со всем, что ставит противник, тогда вы окажетесь впереди по картам и, вероятно, переиграете оппонента.

Если партия затянется до 8+ ходов, часто победу принесут тяжелые легендарки: [Зиллиакс](#), [Амитус Миротворица](#), [Йогг-Сарон Освобожденный](#).

Если вы ведете, старайтесь закрыться провокацией от комбинаций с рывками противника.



### Рено Воин

Давите большими характеристиками рано, пока Воин ищет зачистки стола и копит на них достаточное количество маны. У противника все еще будут [Вихрь клинков](#) и [Повторные толчки](#), но от этих карт можно попытаться сыграть — а если не получается, ничего страшного, просто надейтесь, что они не зайдут. С 5+ маны старайтесь не ставить на стол всю свою руку, но ставьте достаточно, чтобы пробить броню противника и угрожать ему леталом с бафами в руке — даже если их пока что там нет. Финишерами часто станут комбинации с рывками, хотя порой Воин прогибается просто под огромными характеристиками на столе. Играть можно долго, пережидая выход [Одинокого рейнджера Рено](#) и других тяжелых карт: лишь бы у вас хватало ресурсов в руке, в чем часто поможет [Магата музыкальное проклятье](#).



### Токен Охотник

В мете много сильных колод Охотника, но класс почти всегда будет играть от заспама стола мелкими юнитами. И пусть у вас нет большого количества массовых зачисток, противника можно переиграть хорошими разменами и большими характеристиками. Убирайте всё, что Хант поставит на стол, о здоровье особо не волнуйтесь, потому что в колоде Пала много способов исцеления. Если вы будете контролировать стол, то Охотнику будет сложно вернуть контроль над игрой. Если вы отстаете, рассчитывайте на ключевые ходы на 5-6 мане, а также на дешевого или даже бесплатного [Зиллиакса Делюкс 3000](#).

Если играете против Секрет Охотника, попытайтесь не размениваться рано, если у вас на столе нет преимущества. В этом матч-апе часто спасут натиски и тяжелые карты за 5+ маны, но до них еще нужно дожить. Лучший способ сделать это — не активировать секреты противника.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!