

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Нечетный Разбойник одна из самых быстрых колод. Гайд по архетипу.

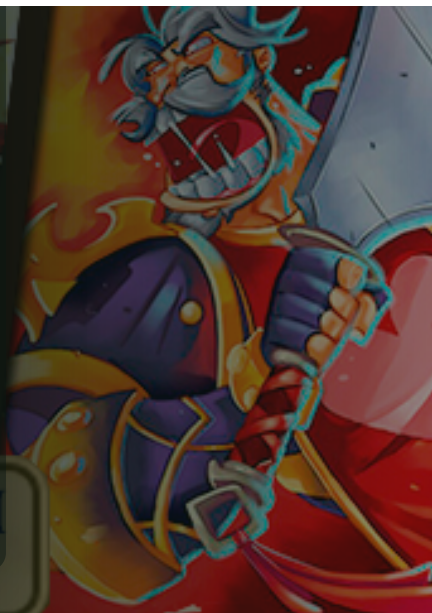
12.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Нечетный Разбойник Растахановых и грища

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ









Герой сегодняшней статьи – Нечетный Разбойник. Архетип значительно ослаб после февральских нерфов и потери Хладнокровия, сейчас это далеко не самая популярная колода даже внутри своего класса. И все же Нечетный Разбойник все еще силен и конкурентоспособен.

Главная причина успеха Нечетного Разбойника даже после нерфов – выгодные матч-апы с Охотниками и Жрецами. Герой статьи – одна из самых быстрых колод, способная одолеть Мидрейндж Охотников, Охотников на хрипах, Контроль Жрецов и Жрецов на воскрешении, Чернокнижников, Шаманов и многих других противников.

Слабости Нечетного Разбойника – Паладины, Нечетные Агро Маги и Нечетные Воины, хотя почти во всех этих матч-апах у героя статьи есть шансы.

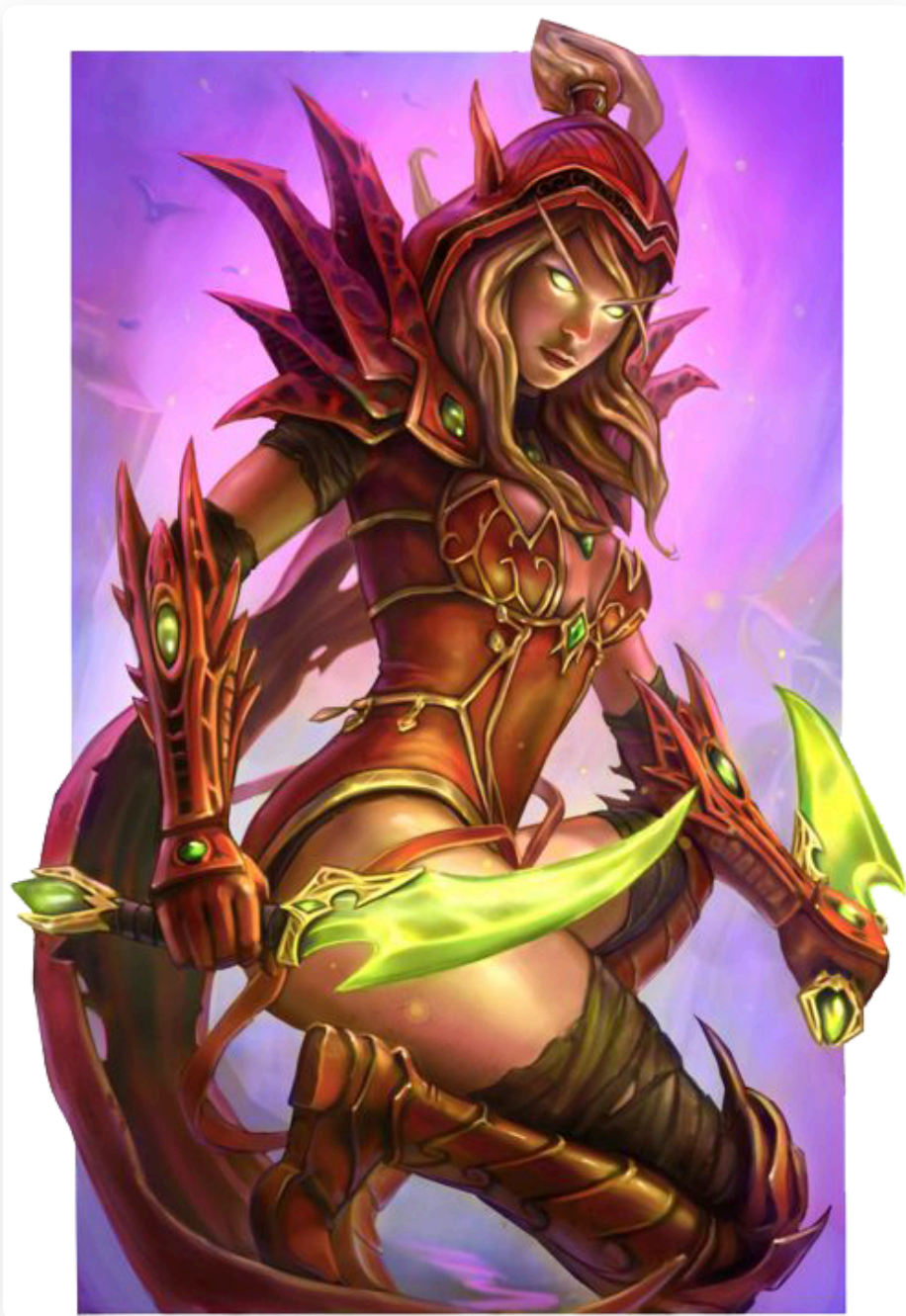
Сборки Нечетного Разбойника изменились после нерфов, также изменились и условия, в которых находится архетип. В первую очередь это касается муллигана и матч-апов, а также некоторых тонкостей геймплея. О них и многом другом вы узнаете из сегодняшнего подробного гайда, который поможет освоить Нечетного Разбойника и разобраться во всех аспектах игры.

Это обновленная версия гайда, актуальная для мартовского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним, убраны старые*
 -  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга", изменены максимально бюджетная версия и основа колоды*
 -  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
 -  *Дополнены разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
 -  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, изменены старые, убраны неактуальные*

Разделы гайда:

Сборки архетипа



Вопросы декбилдинга

Основа колоды

Опциональные и технические карты

Замены

Максимально бюджетная версия

Муллиган

Основы геймплея

Суть архетипа

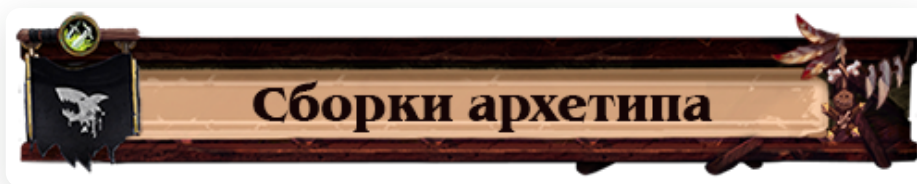
Как играть против агро

Как играть против контроля

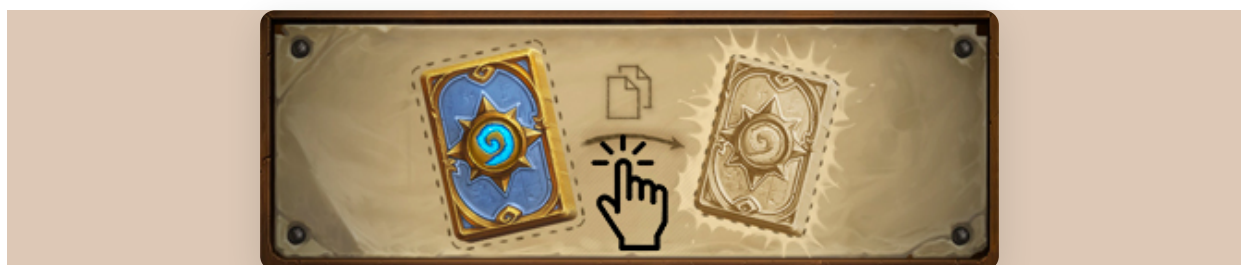
Стратегия игры

10 советов, о которых должен знать каждый

Матч-апы
Заклучение

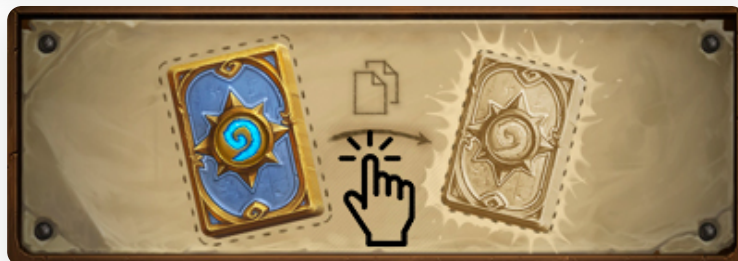
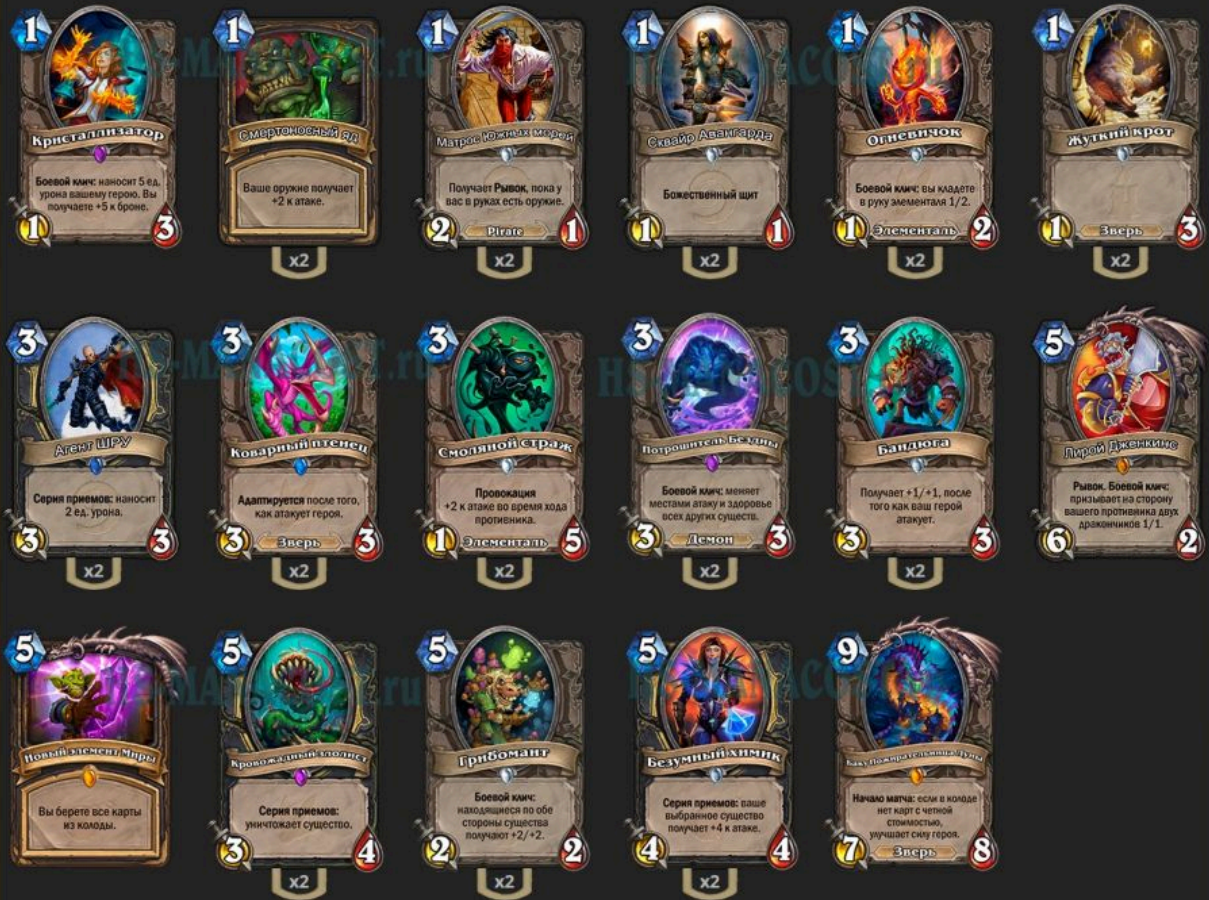


После нерфа Хладнокровия Нечетный Разбойник стал медленнее. Какие-то версии берут еще больше тяжелых угроз, чтобы улучшить результаты в контроль матч-апах. Другие, наоборот, обращаются к дополнительным ранним дропам, чтобы бороться с трудными агро колодами.



Нечетный Разбойник от Jalexander

Нечетный Разбойник (Jalexander)



Традиционная и оптимальная версия Нечетного Разбойника по версии Vicious Syndicate обращается к паре Безумных химиков, чтобы заменить Хладнокровие. Новая опция намного медленнее, но все же результативна и опасна.

В сборке также есть технические карты против агро (Смоляной страж) и контроля (Потрошитель Бездны).

Нечетный Разбойник от kevin11915

Нечетный Разбойник от kevin11915

 Божественный щит	 Ваше оружие получает +2 к атаке.	 Получает Рывок, пока у вас в руках есть оружие.	 Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2.	 Зверь	 Боевой клич: наносит 5 ед. урона вашему герою. Вы получаете +5 к броне.	 Боевой клич: накладывает эффект немелы на выбранное существо.
 Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разdragанную ранее из вашей колоды.	 Боевой клич: ваше выбранное существо получает неуязвимость до конца хода.	 Серия приемов: наносит 2 ед. урона.	 Адаптируется после того, как атакует героя.	 Боевой клич: меняет местами главу и заднюю часть тела героя.	 Получает +1/+1, после того как ваша героиня атакует.	 Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.
 В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.	 Вы берете все карты из колоды.	 Серия приемов: уничтожает существо.	 Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.	 Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, улучшает силу героя.		

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

9760



— x1 Сквайр Авангарда, Смоляной страж, Безумный химик



x1 Кристаллизатор, Железноклюв, Вестница смерти, Эдвин ван Клиф

Версия от Kevin легче, в ней только один дополнительный пятый дроп — Кобальтовый губитель, зато несколько необычных "троек". Эдвин ван Клиф хорош всегда при наличии Монетки, а Вестница смерти поможет выгодно размениваться, если Разбойник уже захватил стол. В остальных случаях она не так сильна.

Дополнительная копия Железноклюва помогает игнорировать тяжелые провокации Жрецов и других классов.

Нечетный Разбойник от Wrackle

Нечетный Разбойник от Wrackle



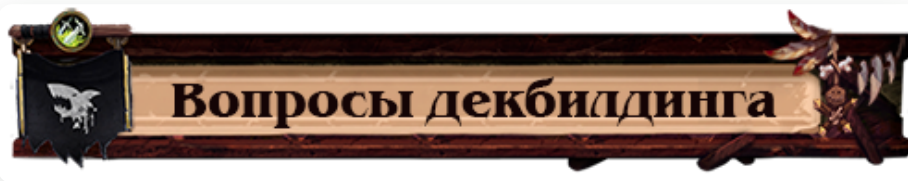
Сквайр Авангарда, Безумный химик, Потрошитель Бездны



х1 Кристаллизатор, Эдвин ван Клиф, Вестник зарева, Ледниковый осколок

Самая тяжелая версия Нечетного Разбойника с дополнительными элементами. Чтобы стабильно активировать боевой клич **Вестника зарева**, не нужно значительно менять колоду: добавьте пару **Ледниковых осколков** и в колоде уже в сумме будет 8 элементов, этого достаточно. **Вестник зарева** — необычная и неожиданная для многих оппонентов опция.

[к оглавлению](#)



Основа колоды – карты, встречающиеся в каждой или почти каждой сборке архетипа. Поскольку Нечетный Разбойник – не новый и давно отточенный архетип, которому разработчики уже год как не дают новых карт, основа колоды весьма обширна. Игроки давно определились с лучшими картами и сейчас выбирают буквально между несколькими опциями.

Основа Нечетного Разбойника (23/30)



Представленные здесь карты есть в большинстве сборок Нечетного Разбойника. Чаще всего к ним добавляют одну копию Сквайра Авангарда или Кристаллизатора — первый лучше против контроля, второй против агро. Также нужны дополнительные "тройки": чаще всего это Потрошитель Бездны и Смоляной страж. Часто добавляют пятые дропы: Кобальтовый губитель, Капитан Зеленымск и Безумный химик — самые популярные.

Оставшиеся пять слотов заполняют **опциональными картами**, выбор которых также не велик: игроки давно определили сильные и слабые опции архетипа.

[к оглавлению](#)



Опциональные и технические карты



Кристаллизатор – обычно это просто дополнительная копия Жуткого крота, и в редких случаях боевой клич Кристаллизатора помешает или, наоборот, поможет вам. Берите,

если встречаете много Нечетных Паладинов.

Ледниковый осколок/Ветеран Акеруса – хотите других существ за один кристалл маны? Попробуйте Ледниковый осколок или Ветерана Акеруса. Они не так хороши самостоятельно: обычно их не ставят на первый ход, но чуть позже существа могут принести ощутимую пользу и помочь выиграть в темпе.

Эдвин ван Клиф – едва ли Разбойник "разгонит" Эдвина ван Клифа до высоких характеристик, обычно он выйдет с 4/4 показателями, что не так уж плохо для существа за три кристалла маны. Несамостоятельная карта с большим потенциалом, особенно сильная с Монеткой.



Смоляной страж – улучшает матч-апы с Охотниками и агрессивными колодами, но слаб в контрольных поединках.

Ведьмин лис – замена Смолянному стражу. Не так стабилен и предсказуем, но обеспечивает дополнительными ресурсами, что важно и в темповых, и в медленных матч-апах. Значительно лучше Смоляного стража в контрольных поединках, но обычно слабее в быстрых.

Король Мукла – третий дроп улучшит самые медленные матч-апы меты, но во многих быстрых может даже принести больше вреда, чем пользы. Берите, если встречаете мало агрессивных колод.

Железноклюв – еще одна опция для преимущественно медленных матч-апов со Жрецами, Чернокнижниками и другими классами, которые могут выставлять много провокаций и существ с бафами. Также Железноклюв помогает бороться с Охотниками на хрипах.

Потрошитель Бездны – тоже помогает бороться с провокациями и совершать выгодные размены. Гораздо более гибкий, чем Железноклюв, а еще Потрошителя Бездны можно просто поставить в темп на третий ход, если нет ходов лучше. Хорош в матч-апе со Жрецами.

Кобальтовый губитель – самый популярный дополнительный пятый дроп в дополнение к Грибоманту и Кровожадному злолисту.

Капитан Зелениямс – альтернативный пятый дроп вместо **Кобальтового губителя**. Менее самостоятелен, но требует другое условие для своей реализации – оружие. Менее популярен из-за характеристик, но все еще достаточно хорош, чтобы взять его в сборку. Если в коллекции нет **Капитана Зелениямса**, возьмите **Кобальтового губителя**.

Зиллиакс – если часто встречаете агрессивных противников и Охотников, обратитесь к **Зиллиаксу**. Синергий с другими картами в колоде у него нет, но он силен и сам по себе.

Безумный химик – дополнительный бафф, похожий на **Хладнокровие**, но куда более медленный. Конкурирует с **Кобальтовым губителем**. **Безумный химик** слабее самостоятельно, но если у Разбойника есть преимущество, показывает себя лучше.

Черепаноносица – необычная замена **Кобальтовому губителю**, полезная преимущественно в медленных матч-апах, хотя порой и в темповых, если вы ведете. **Черепаноносица** менее самостоятельна, чем другие "пятерки", но дает больше преимуществ, если вы уже ведете в партии.

[к оглавлению](#)



Стандартные сборки Нечетного Разбойника обойдутся в 7-9 тысяч чародейной пыли, что немало. Но вы можете существенно удешевить колоду, оставив в ней только самые необходимые легендарные и эпические карты.

Точно не стоит отказываться от **Баку Пожирательницы Луны** и **Кровожадного злолиста** – обязательно скрафтите эти карты, если хотите играть Нечетным Разбойником. Все другие дорогие опции можно заменить если не прямым аналогом, то похожей картой по эффекту.

Вместо **Потрошителя Бездны** и **Эдвина ван Клифа** берите **Ведьминого лиса** или **Смоляного стража**.

Лирой Дженкинс, **Капитан Зелениямс** и **Новый элемент Миры** заменяются **Кобальтовым губителем** или **Безумным химиком**. Не берите **Спринт** вместо **Нового элемента Миры**, колода станет слишком медленной.

Вместо **Кристаллизатора** можно взять второго **Сквайра Авангарда**, **Ледникового осколка** или **Ветерана Акеруса**.

Обратите внимание, что после ротации Стандартного режима в апреле 2019 года архетип потеряет большинство карт. Не создавайте их сейчас, если не планируете играть в Вольном. Исключение — **Баку Пожирательница Луны**, эта карта уходит в Зал Славы. Если в коллекции все еще ее нет, создайте, чтобы получить дополнительную пыль после наступления Года Дракона.

Нечетный Разбойник (Jalexander)



[К оглавлению](#)

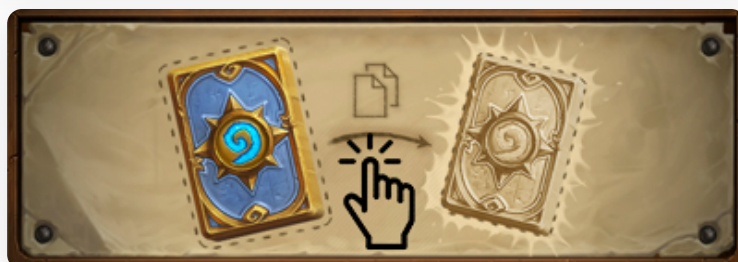


**Максимально
бюджетная версия**



Максимально бюджетная версия Нечетного Разбойника выглядит следующим образом:

Максимально бюджетный Нечетный Разбойник









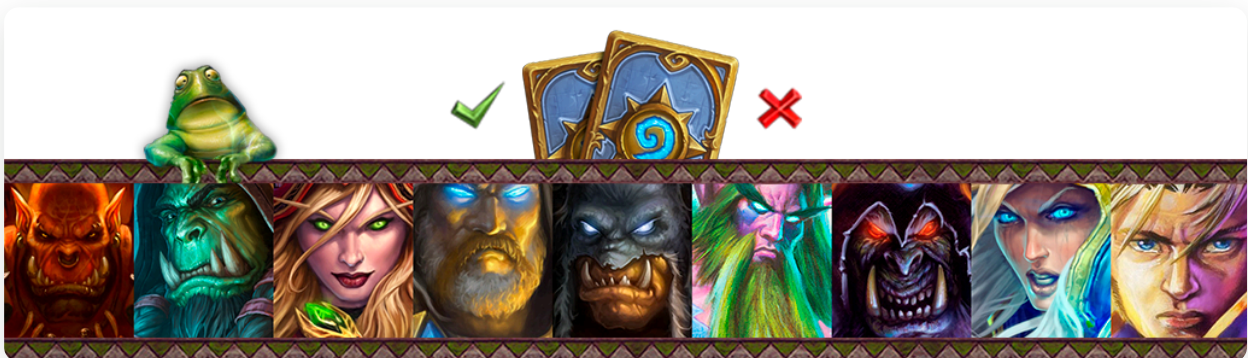
Стоимость такой колоды – 3640 чародейной пыли. Дополните ее в первую очередь Лироем Дженкинсом. Затем можно скрафтить одну копию Кристаллизатора и Новый элемент Миры, хотя последние две карты не так важны и незначительно улучшат процент побед.

[к оглавлению](#)



На стадии выбора карт Нечетный Разбойник ищет хорошие первые дропы и лучшие "тройки" в конкретных матч-апах.

-  Разбойник выбирает между несколькими существами за один кристалл маны: Огневичок, Сквайр Авангарда, Жуткий крот и идентичный на старте Кристаллизатор.
-  В агрессивных матч-апах можно оставить и пару первых дропов, особенно если один из них – Огневичок. В медленных из дешевых дропов вы ищите в первую очередь Сквайра Авангарда.
-  Бандюга – лучшее существо в медленных поединках, которое также можно оставить и в быстрых с хорошим первым ходом.
 -   Коварный птенец хорош исключительно в медленных поединках.
 -  С очень хорошей рукой и Монеткой задумайтесь о Грибоманте и Кровожадном злолисте.



Воин: Бандюга, Коварный птенец, Огневичок. С хорошей рукой — Грибомант, Новый элемент Миры.

Паладин: Жуткий крот, Огневичок, Сквайр Авангарда, Кристаллизатор.

Охотник: Сквайр Авангарда, Жуткий крот, Огневичок, Кристаллизатор. С хорошей рукой или Монеткой – Бандюга, Смертоносный яд. С очень хорошей рукой — Кровожадный злолист.

Друид: Жуткий крот, Огневичок, Коварный птенец, Бандюга.

Разбойник: Жуткий крот, Огневичок, Сквайр Авангарда, Бандюга. С хорошей рукой – Матрос Южных морей, Агент ШРУ, Смертоносный яд.

Шаман: Жуткий крот, Кристаллизатор, Сквайр Авангарда, Бандюга. С Монеткой — Кровожадный злолист, Смертоносный яд.

Маг: Жуткий крот, Кристаллизатор Сквайр Авангарда, Бандюга, Коварный птенец. С хорошей рукой — Смертоносный яд, Бандюга, Смоляной страж.

Жрец: Бандюга, Коварный птенец, Потрошитель Бездны, Огневичок. С хорошей рукой или Монеткой — Кровожадный злолист, Грибомант.

Чернокнижник: Жуткий крот, Кристаллизатор, Сквайр Авангарда, Бандюга, Коварный птенец. С Монеткой и хорошей рукой — Кровожадный злолист.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Нечетный Разбойник – агрессивный архетип с Баку Пожирательницей Луны. Ключевая способность архетипа – улучшенная сила героя, дающая большое темповое преимущество на старте игры. Позднее оружие становится источником 4 единиц урона по герою противника в течение двух ходов.

Большая часть колоды Разбойника – нейтральные существа за один и три кристалла маны. Часть из них самостоятельны или почти самостоятельны. Особенно мощны немногочисленные классовые карты (Смертоносный яд, Агент ШРУ, Кровожадный злолист и Новый элемент Миры), а также Лирой Дженкинс. С их помощью Разбойник получает еще больше преимущества по темпу и возможность быстро закончить партию взрывным уроном из руки.

Нечетный Разбойник не планирует играть долго: он должен правильно распорядиться стартовой рукой и полученными в течение начальной и средней стадий игры четырьмя-шестью картами, чтобы переиграть противника по темпу и завершить партию в свою пользу.

Однако в крайних случаях Разбойник способен играть и дольше. Особенно помогает в этом **Новый элемент Миры**. Заклинание позволит найти ключевые инструменты на поздних этапах партии, что особенно важно в контрольных поединках.

Пусть вы играете агрессивной колодой, но это еще не значит, что вы должны атаковать исключительно по герою противника и вашими существами, и оружием. Руководствуясь таким подходом, вы не добьетесь стабильных высоких результатов.

Впрочем, только размениваться и бить лишь по существам оппонента – тоже неправильный подход. Достаточно трудно сформулировать четкие и точные правила, когда и как вам нужно поступать. Вопрос «размениваться или бить по герою?» будет вставать перед вами практически в каждом поединке. Важно думать о всех «за» и «против» тех или иных действий, понимать игровую ситуацию, перспективы, суть матча-апа и многое другое для того, чтобы правильно ответить на него. И если вы на автомате делаете только так, а не иначе, значит вам стоит пересмотреть подход к геймплею Нечетным Разбойником и агрессивными колодами в целом.

Первое, от чего во многом будет зависеть ответ на вопрос «стоит ли мне размениваться?», это, конечно же, специфика противостояния. Важно, играете ли вы с быстрой или медленной колодой.

[к оглавлению](#)



Как играть против агро

Быстрые матч-апы определяются в первую очередь контролем стола, именно на этот игровой аспект вы должны бросить все ваши силы и ресурсы. Важно то, что большинство агрессивных колод не используют AoE эффекты, так что и наказать вас за переполнение стола не могут.

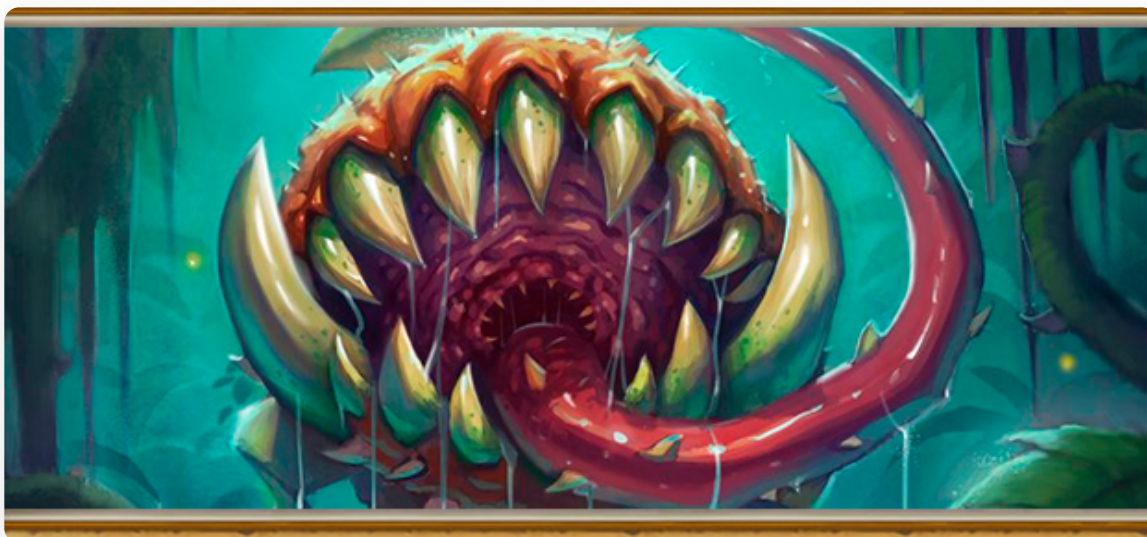
Действовать максимально темпово и совершать выгодные для вас размены – первоочередная задача в быстрых противостояниях. Очень поможет улучшенная сила героя. С помощью постоянно доступного оружия 2/2 можно забирать самостоятельные угрозы или же помогать совершать выгодные размены мелким существам. Не бойтесь потерять какое-то здоровье при атаках даже в самых агрессивных матч-апах, если таким образом вы сможете закрепиться на столе – это важнее. Экономьте заряды

оружия, если подходящих целей для атаки в настоящий момент нет, не бейте по герою противника, если вы не уверены, что сможете использовать силу героя в ближайшем будущем.

Кровожадный злолист, Матрос Южных морей, Смертоносный яд и Агент ШРУ помогают Разбойнику перевернуть игровую ситуацию в его пользу при отставании. Когда вы справитесь с этим, настанет время переходить к агрессии, и тут в бой вступают инструменты наращивания преимущества: Грибомант, Бандюга, Коварный птенец, Безумный химик, Кобальтовый губитель.

Почувствовать момент, в который стоит начать наступление, непросто. Самый простой случай: когда вы разыгрываете Смоляного стража. Провокации надежно защищают основные угрозы, которые могут бить «по лицу» оппонента. Также Нечетные Разбойники часто начинают агрессию, когда у них получается реализовать Грибоманта или в случае, если в руке достаточно урона для «сетапа» летального урона в течение нескольких ходов.

[к оглавлению](#)



Как играть против контроля

Медленные матч-апы совсем другие, чаще всего вам не придется беспокоиться о борьбе за стол на начальных этапах, хватит силы героя иногда при поддержке самых мелких угроз, но появляются другие важные задачи.

Первая – грамотное распределение ремувалов. В колоде обязательно есть Кровожадный злолист, может быть и Потрошитель Бездны. Задача – знать, как потратить эти карты, какие цели в каждом конкретном противостоянии есть, стоит ли их ожидать в скором времени. Главная проблема на половине стола противника – провокаторы, хотя порой избавиться можно или от мощной темповой угрозы, которая может разменяться с вашими существами.

Вторая важная задача в матч-апе с медленными колодами – помнить об их AoE способностях и по возможности обыгрывать их. Сперва нужно определиться с тем, что в принципе из ремувалов есть у оппонента, а затем понять, следует ли их обыгрывать или нет. Выставлять максимум угроз из руки для того, чтобы они все умерли от условного

Адского пламени на четвертый ход – не лучшая идея, ведь хотя бы какой-то AoE эффект у контрольной колоды будет практически всегда. Все меньше и меньше вероятность найти что-то, когда вы уже выманили что-то ранее. Так, с каждой потраченной массовой способностью вы можете становиться чуть смелее.

Обыгрывайте AoE эффекты несколькими способами. От наносящих урон AoE (**Волна огня**, **Освящение**, **Ловчий смерти Рексар**) помогают божественные щиты или угрозы с высоким запасом здоровья. Если вы опасаетесь других массовых ремувалов (**Потасовка**, **Ментальный крик**), старайтесь не разыгрывать все доступные угрозы в руке.

В медленных матч-апах будьте аккуратны с разменами, если речь заходит об угрозах без провокации (с ними вы размениваться или как-то иначе отвечать попросту обязаны). Часто лучше остановить существ противника с помощью провокаций или попросту проигнорировать, а огневую мощь сконцентрировать на герое противника. Все зависит от того, насколько много ресурсов в вашей руке, и как близки вы к победе. Чем меньше ресурсов и здоровья у противника, тем агрессивнее стоит действовать.

[к оглавлению](#)



В этом разделе вы найдете 10 советов и рекомендаций, которые помогут лучше освоить Нечетного Разбойника.

Как использовать силу героя

Все просто в быстрых и темповых матч-апах: вы тратите заряды оружия, чтобы захватывать и контролировать стол, не боясь потерять какое-то количество здоровья (относитесь к нему, как к ресурсу). И только если вы уверены, что сможете использовать силу героя в этот ход или следующий, можно потратить заряд оружия для атаки по герою противника (разумеется, если на его половине ничего нет или бить по этому не хочется).

В медленных поединках все труднее, поскольку так часто контролировать стол не нужно, а урон по герою противника крайне важен. При идеальном сценарии сила героя может в принципе использоваться только как источник 4 ед. урона в течение двух ходов.

Задача – стараться предугадывать ходы, в которые будут свободные два кристалла маны на силу героя и тратить заряды оружия для атак по герою противника (если размениваться не с чем) так, чтобы все они были потрачены к ходу, когда получится использовать силу героя вновь.

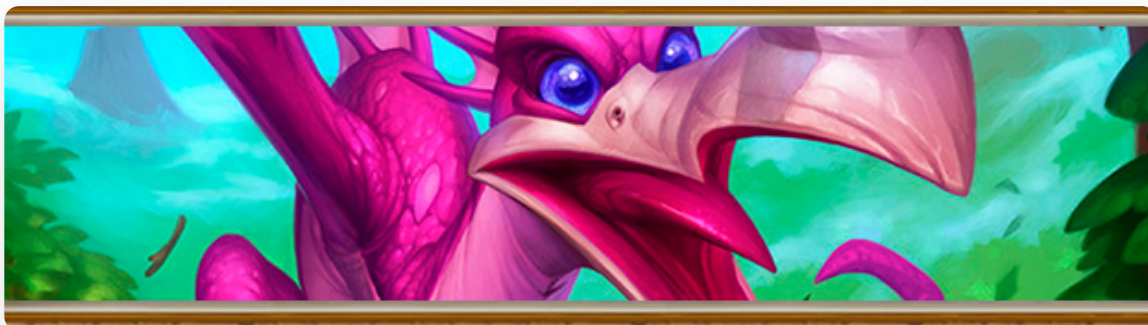
Если вы используете силу героя тогда, когда не все ваши заряды оружия израсходованы, и все это происходит не на поздних этапах игры, когда карт в руке нет и свободные два кристалла маны есть практически всегда, значит вы что-то делаете не так. В медленных матч-апах порой даже 1 единица урона может предрешить исход противостояния, что уж говорить о двух.

Распоряжение картами с серией приемов

В колоде три пары карт с серией приемов: **Агент ШРУ** и **Кровожадный злолист**. Особенно важно активировать серию приемов последнего существа, для чего порой нужно беречь Монетку или какой-либо первый дроп.

Лучший первый дроп для активации серий приемов – элементаль 1/2, полученный с **Огневичка**. Оставляйте его в руке с какой-либо картой с серией приемов, если это единственная "единица" и Монетки нет.

Также можно активировать серию приемов **Смертоносным ядом**, но для этого должно быть надето оружие, желательно с двумя зарядами.



Какие адаптации искать для Коварного птенца

Существует 120 различных сочетаний трех адаптаций из десяти, и предугадать, какие именно предложит игра, практически невозможно. Лучшая – неистовство ветра после первой атаки, а затем смотрите по ситуации. Чаще всего помимо неистовства ветра выбираются такие опции, как дополнительные характеристики, маскировка или «нельзя выбрать целью заклинаний и силы героя».

Многие адаптации не суммируются, если выбрать их несколько раз: яд, провокация, невозможность стать целью заклинаний и силы героя, неистовство ветра, маскировка и божественный щит.



Когда использовать Монетку

Монетка для нечетных колод – сильнейший инструмент, который позволит выровнять кривую маны на начальных и средних этапах игры.

Первый способ разыграть Монетку – активация серии приемов, о чем речь шла выше.

Второй – выставить на четный ход нечетное существо, если в руке две копии за эту стоимость. Пример: **Коварный птенец** на второй ход, если в руке есть еще один, или любой пятый дроп на четвертый ход.

В редких случаях Монетку стоит отдавать раньше или позже, но порой они встречаются. Например, разыграть два первых дропа в первый ход полезно в агрессивных матч-апах.



Как играть Потрошителя Бездны

Потрошитель Бездны нужен не только для выгодных разменов и ослабления провокаций оппонента, но и для нанесения большего количества урона с помощью **Огневи́чка**, **Жуткого крота** и других существ с маленькой атакой, но высоким показателем здоровья.

Не жадничайте с этим существом: играйте его даже с незначительной выгодой, если не ожидаете выхода крупного провокатора противника в ближайшие ходы, а в руке нет других способов устранить его.

Не бойтесь ставить существ в темп

Темп для Нечетного Разбойника почти всегда важен больше, чем выгода. Если нет другого хорошего хода, играйте даже карты с мощными сериями приемов или боевыми кличками на пустой стол или без цели.

В темп можно играть **Кобальтового губителя**, **Потрошителя Бездны**, **Агента ШРУ**, **Матроса Южных морей** и даже **Кровожадного злолиста**. Не стоит играть в темп только **Грибоманта**.

Играйте от "топдеков"

Планируя ходы, учитывайте не только карты в руке, но и ближайшие «топдеки». Колода Нечетного Разбойника достаточно однотипна. Почти все карты стоят один, три и пять кристаллов маны, так что предсказать свойства ближайших «топдеков» легко. Часто они будут наносить урон (**Матрос Южных морей**, **Смертоносный яд**, **Агент ШРУ**, **Лирой Дженкинс**) или помогать другим угрозам наносить урон (**Потрошитель Бездны**, **Грибомант**, **Безумный химик**).

Так вы сможете рассчитывать на получение дешевого активатора серии приемов, а в тяжелых случаях и "летала".

Чем тяжелее игровая ситуация, тем больше стоит рассчитывать на будущие "топдеки". И наоборот, если все хорошо, готовьтесь получать не самые хорошие карты и отыгрывать от неудачных раскладов.

Не бойтесь рисковать

Рисковать нужно в тяжелых или даже равных ситуациях, но не тогда, когда за вами весомое преимущество, и вы можете завершить партию надежно.

Риски могут быть разными: порой вы должны рассчитывать на "топдек" наносящей урона карты, о чем было сказано выше, а порой – исходить из того, что у противника нет ответа на стол, исцеления или способа убить вас.

Вовремя понять, что время действовать решительно и не обыгрывать неблагоприятные исходы, сложно. Это качество отличает хороших игроков от очень хороших, и научиться ему можно только на практике.



Ставьте существ на стол правильно

Помните и о грамотном позиционировании, если в руке или колоде есть **Грибомант**. Старайтесь ставить рядом друг с другом такие угрозы, которым вы в будущем хотели бы

дать дополнительные характеристики. Целями для баффа могут стать любые существа в зависимости от игровой ситуации: порой нужно совершить выгодные размены, порой обыграть какой-либо AoE эффект, порой сделать что-то еще – в каждой ситуации лучшие цели для баффа **Грибомантом** будут разные.

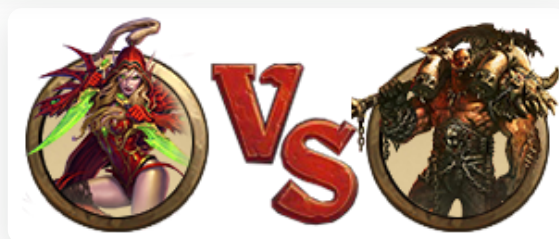
Почти всегда отличные цели для баффа – существа с божественным щитом и те, что могут атаковать в этот ход. Если таких существ три и более, играйте **Грибоманта** так, чтобы противнику было сложнее зачистить стол заклинаниями, оружием или своими существами.

О порядке действий

Следите за порядком действий, в колоде много карт, зависящих от силы героя, разыгранных ранее карт или существ на столе. Поэтому думайте в начале хода, что вы сделаете и в какой последовательности.

Старайтесь сначала узнавать результаты непредсказуемых событий (**Ведьмин лис**, **Коварный птенец**), дабы располагать полной информацией о доступных ресурсах. Исключение – **Новый элемент Мира**, играть который лучше уже после опустошения руки.

[к оглавлению](#)



Нечетный Воин или **Нечетный Квест Воин** – труднейшие матч-апы, в которых нужно идти на риски и рассчитывать, что вам зайдет идеальная рука, а противнику — наоборот.

Помните про AoE способности Воина, доступные к пятому ходу (**Потасовка** или сила героя + **Шквал гнева**). Обыгрывать их нужно далеко не всегда, но принимать во внимание все-таки стоит. Старайтесь сбивать Воину броню каждый ход, чтобы ослабить **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева**.

Также перед пятым ходом противника или четвертым с Монеткой помните про **Суперколлайдер** и **Взрывчаткобота**. Старайтесь обыгрывать их правильным позиционированием и розыгрышем существ с суммарным количеством здоровья в 6 единиц и более. Не ставьте две крупные угрозы рядом: старайтесь разместить между ними что-то мелкое, например, **Огневичка**.

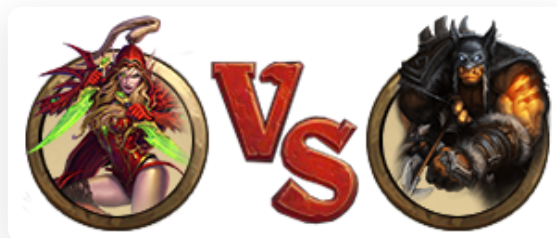
Партия почти всегда затянется, рассчитывайте, что вам вовремя придет **Новый элемент Миры** и другие мощные угрозы. Старайтесь каждый ход ставить что-то на стол, вынуждая Воина отвечать на опасных существ, а не играть своих или перебирать колоду.



Нечетный Паладин – трудный матч-ап, в котором нужно пытаться обыграть противника рано с помощью оружия и темповых угроз. Ценны все существа с большим здоровьем: с их помощью можно размениваться с ранними угрозами Паладина. Игнорировать его стол вовсе нельзя, однако первыми крупными существами (**Коварный птенец**, **Бандюга** или любая угроза с хорошими характеристиками) нужно начинать наступать, защищая их силой героя, мелкими дропами и провокациями.

Действуйте темпово и рассчитывайте на **Агента ШРУ**, **Кровожадного злолиста** и **Грибоманта**, которые дадут темповое преимущество.

Четный Паладин – проще, но все равно противостояние достаточно напряженное. Оставьте **Потрошителя Бездны** для ответа на провокацию с большим количеством здоровья. Помните про АоЕ зачистки противника и **Печать королей**: к четвертому ходу лучше зачистить стол полностью. То же самое лучше делать и после, чтобы помешать Паладину реализовать **Гребнистого скакуна**.



Против **Мидрейндж Охотника** играйте темпово и не позволяйте противнику закрепиться на столе. Важно чистить стол от зверей оппонента, чтобы не дать ему выгодно и просто реализовать свои баффы. Используйте для разменов в первую очередь силу героя, часто ее будет хватать. Старайтесь рано захватить преимущество и найти момент, в который Охотник не сможет перевернуть игровую ситуацию.

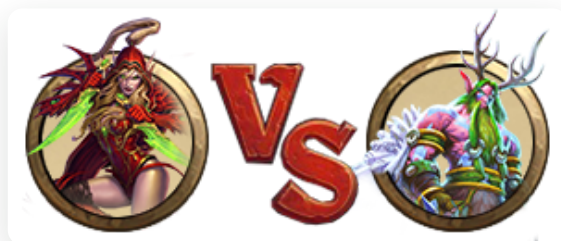
Кровожадного злолиста играйте на любую, даже среднюю или мелкую угрозу: не обязательно беречь пятый дроп для самых крупных существ.

Охотник на предсмертных хрипах поставит первую опасную угрозу на второй-третий ход – **Яйцо дьявозавра**. Матч-ап выгоден для вас, к этому времени вы можете уже достаточно закрепиться на столе, чтобы перейти к агрессии или уничтожить 0/3 существо, даже если на 5/5 угрозу сразу же ответить вы не сможете. Так Охотник не сможет «раскрутить» 0/3 яйцо и быстро захватить стол.

У Охотника мало ремувалов, так что не беспокойтесь за ваши угрозы. Все же у архетипа есть **Метка охотника** и **Бомба-паук**. Старайтесь поставить на стол несколько опасных угроз, не беспокойтесь о **Ментальном технике**.

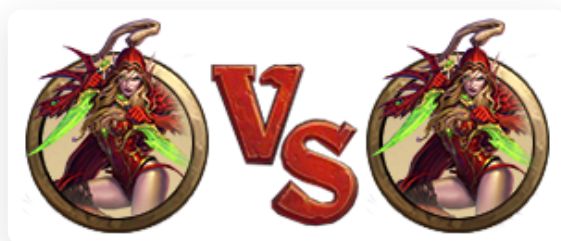
Обыгрывайте AoE эффект **Ловчего смерти Рексара** лишь в самых хороших ситуациях. Если все складывается не очень, играйте так, будто никаких AoE у противника нет.

Гризли из Ведьминого леса – единственная тяжелая провокация противника, которая может вас задержать. Приберегите для нее **Кровожадного злолиста** или **Потрошителя Бездны**. Эти же карты нужно отдать на **Псаря Шоу**.



Если вам попался **Миракл архетип класса (Хаккар Дрийд, Меха-К'Тун Дрийд)**, не переживайте о **Ползучей чуме** — в большинстве сборок ее нет. Зато у противника есть **Яростный пиромант**, способный зачистить стол от мелких угроз. Рассчитывайте на средних и крупных существ: **Бандюгу**, **Коварного птенца**, существ под бафами и другими. **Кровожадным злолистом** убивайте любую угрозу на столе Друида — серьезных целей не будет. Также его можно ставить в темп, если нет других дропов.

Против **Малигос** и **Вихлелых Дриидов** играйте агрессивно, но помните про **Ползучую чуму**. Ответить на нее помогут **Потрошитель Бездны** и **Железноклюв**, но вы все равно можете потерять много угроз из-за этого. Не давайте Друиду слишком много времени для разгона по мане и перебора колоды.

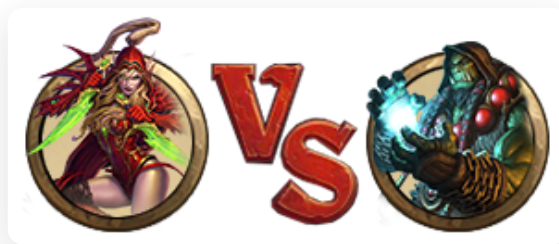


Зеркальный матч-ап – битва ресурсов в руке и «темпо-свингов», готовьтесь перехватывать инициативу и к тому, что ее перехватит противник. Полезен **Смертоносный яд** как ответ на **Бандюгу** и **Коварного птенца**. Берегите оружие для разменов с угрозами противника. Поддержкой для него может выступить и **Матрос Южных морей**.

Нечетный Разбойник с Монеткой окажется в более выгодном положении. Не только потому, что Монетка – источник гибкости и активатор серии приемов, но и потому, что в руке Разбойника с Монеткой будет на одну карту больше. Если вы играете без Монетки, готовьтесь играть на победу и рисковать, если ситуация трудная.

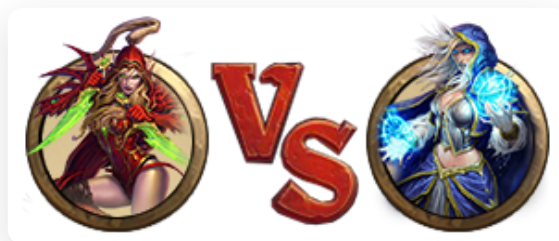
Пират/Миракл Разбойники – похожи на вас, но медленнее, что и должно стать главным преимуществом нечетного архетипа. Реализуйте на максимум улучшенное оружие, а

существами постарайтесь бить по герою противника. Также крайне важен **Кровожадный злолист** для обеих сторон.



Элем Шаман играет много средних и тяжелых угроз, на которые вам хотелось бы ответить **Кровожадным злолистом**. Берегите это существо и используйте для темпового переворота. Избавляйтесь от ранних дропов Шамана с помощью силы героя, не позволяйте ему реализовать бафф **Силы земли**.

В распоряжении оппонента есть один точечный ремувал **Сглаз** и несколько дорогих AoE: **Ведьма Хагата** и **Калимос Первородный**, не подставляйтесь под них.



Нечетный Агро Маг сложный оппонент с массой взрывного урона. Задача Разбойника — рано захватить стол и вынудить Мага обороняться. Не берегите **Кровожадного злолиста** для **Рагнароса**, играйте ремувал для устранения любого третьего дропа.

Внимательнее с секретами оппонента. Самые распространенные: **Взрывающиеся руны**, **Антимагия** и **Отраженная сущность**. **Антимагию** обыграть не так сложно, поскольку в колоде мало заклинаний: **Монетка**, **Смертоносный яд** и **Новый элемент Миры**. Старайтесь разыграть их до появления секрета Мага. Если в руке только одно заклинание и вы уверены, что оппонент разыграл **Антимагию**, не тратьте единственное заклинание.

Классический Нечетный Маг опасен со старта своими темповыми угрозами, на которые вы часто вынуждены отвечать, а с пятого хода и AoE способностями. Обыграть **Ярость дракона** сложно: не играйте всех существ в руке или защитите угрозы божественным щитом.

Старайтесь победить до девятого хода или рассчитывайте, что Маг не нашел **Ледяного лича Джайну**. После розыгрыша рыцаря смерти вы должны закончить партию очень быстро, пока Маг не стабилизировал ситуацию.

Биг Спелл Маг медлителен, у вас будет достаточное количество времени до первых AoE эффектов для нанесения урона по герою противника. Отвечайте на **Вестника рока** **Потрошителем Бездны**, а **Кровожадным злолистом** — на **Служителя боли** или первые крупные и средние угрозы.

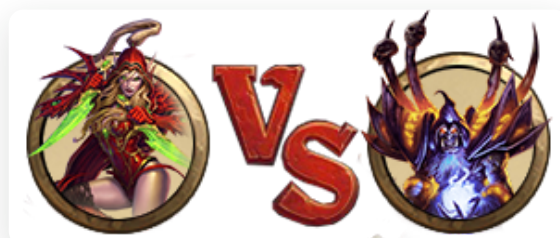


Жрец на воскрешении – выгодный матч-ап, в котором нужно действовать быстро: пользуйтесь отсутствием массовых зачисток до пятого и седьмого ходов. Всеобщую истерию можно обыграть, не разыгрывая много существ с одинаковыми характеристиками и высокой атакой: если поставить одну крупную угрозу и несколько мелких, крупная выживет с высоким шансом.

Помните, что Жрец может дать AoE зачистки раньше с помощью Монеток. Берегите **Кровожадного злолиста** для крупных угроз. Не стесняйтесь играть **Лироя Дженкинса** не для завершения партии, а раньше: призванные 1/1 драконы ухудшат эффекты воскрешения Андуина.

Похожая ситуация и со **Жрецом на провокации** – играйте в темп **Лироя Дженкинса**, берегите **Кровожадного злолиста** или **Потрошителя Бездны** для крупных провокаций оппонента. Если есть **Железноклюв**, предпочитайте играть его и игнорировать существо Андуина — рано комбинацию он не найдет.

С **Контроль Жрецом** справиться будет труднее: в его распоряжении будет неприятный **Вестник заката**, но это все равно хороший матч-ап. Старайтесь не ставить несколько угроз с 5 и более единицами атаки к восьмому ходу противника. Сразу же убивайте **Клирика Североземья**. Перед шестым ходом оппонента не ставьте на стол мелкие угрозы с 1-2 атаки, старайтесь баффнуть их **Грибомантом** и другими способами.



Зоолок не так страшен Нечетному Разбойнику, если Чернокнижник не найдет идеальной руки с **Веселыми вурдалаками**. Не помогайте оппоненту разыгрывать это существо бесплатно, не атакуйте героя противника с 30 единицами здоровья в первые ходы. Сосредоточьтесь на контроле стола и его захвате.

Играйте темпово и не жалейте мощнейшие инструменты на не самые крупные угрозы. Не обязательно беречь **Кровожадный злолист** для Стража ужаса, **Гадкого натрезима** или другой серьезной угрозы. Уничтожить им можно и что-то незначительное.

Игнорируйте угрозы Зоолока, если вы не можете убить их в этот ход. Не давайте Чернокнижнику возможности выгодно реализовать его исцеляющие эффекты.

Четный Чернокнижник – еще один не самый сложный для вас оппонент. Действуйте агрессивно и нагло, игнорируйте крупные угрозы оппонента, если не можете нейтрализовать их **Кровожадным злолистом**. Старайтесь не ставить существ «в

лесенку» и разыгрывать угрозы с 4+ единицами здоровья к четвертому ходу оппонента, дабы обыграть [Осквернение](#) и [Адское пламя](#) соответственно.

Почаще атакуйте оружием по герою противника: контролировать стол оно все равно особо не помогает. Но не бейте по Чернокнижнику бездумно: оставляя ему 17 единиц здоровья и ниже, вы позволяете оппоненту разыграть [Крюконосца-разорителя](#) (в сочетании с силой героя). Если вы можете легко ответить на него – все здорово, но в противном случае играйте внимательно и не доводите Чернокнижника до удобного ему здоровья раньше времени.

[к оглавлению](#)



Сегодня Нечетный Разбойник – забытый и недооцененный архетип, но его показатели радуют. Это хороший ответ на мету Охотников и Жрецов. Если часто встречаете эти классы, обратитесь к нечетному архетипу Валиры. Уже в апреле колода перестанет существовать в Стандартном режиме, так что спешите поиграть ею, если есть такая возможность.

Спасибо за внимание, удачи в игре!