

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 84

## Архив Колода Hearthstone · category-113

Сгенерировано: 04.06.2026 17:09

Количество материалов: 6

### =====

#### (Обновлено) Зоолок — тир-1 колода Ярмарки безумия. Подробный гайд по архетипу

ID: 1911

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-zoolock>

Дата: 08.03.2021

Тип: Гайды

Категория: Ярмарка безумия

#### Описание

Зоолок — Тир-1 колода новой меты

#### Кратко

Детально разбираем Зоолока в мартовском сезоне — тир-1 колоду актуальной меты. Топовые сборки, способы собрать собственную, всё о муллигане, стратегии игры и матч-апах.

#### Текст

Герой гайда — Зоолок в мете Ярмарки безумия в марте 2021. Этот классический архетип показывает отличные результаты в актуальной мете. Это самая популярная колода Чернокнижника, которая стабильно держится в тир-1 почти на всех ранговых промежутках.

Игроков привлекают не только результаты Зоолока, но и стоимость колоды. Для оптимальных сборок нужен минимум легендарок и эпиков, собрать их могут практически все. Другой важный фактор — быстрые игры. Порой Чернокнижник может закончить партию за 3-5 ходов, так что вы будете быстро продвигаться по ладдеру.

Но не стоит думать, что геймплей Зоолока прост. Пусть это агро колода, она куда сложнее в обращении, чем Агро Разбойник или Фейс Хант, да и многие мидрейндж и даже контроль архетипы.

Гайд расскажет, как играть Зоолоком в актуальной мете Ярмарки безумия. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции карт и скорой ротации Стандарта. Речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, геймплея и популярных матч-апах меты.

Гайд обновлен в начале марта и актуален для меты Стандарта до выхода Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": обновлена информация по крафту карт, добавлена информация о ротации Стандарта
- Изменены карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Добавлены описания актуальных матч-апов меты. Убраны неактуальные.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 84

- Опциональные и технические карты
- Замены
- Зоолок после ротации Стандарта
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Победные ходы Зоолока
- Специфика агро поединков
- Специфика контроль поединков
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Игроки пришли к оптимальному или близкому к оптимальному составу карт в Зоолоке еще в прошлом патче. Никакой интриги с точки зрения декбилдинга нет: почти все обращаются к одной и той же сборке, меняя только 1-2 карты — это не оказывает значительного влияния на геймплей.

## Классический Зоолок

Классическая версия Зоолока еще с прошлого патча. В сборке есть ключевые синергии демонов, наносящие урон и исцеляющие способности и просто универсальные инструменты Зоолока вроде Ожога души.

Выбирайте эту колоду в большинстве ситуаций — она отлично сбалансирована и подойдет для любых рангов.

## Классический Зоолок

х1 Ожог души

х1 Торговка гнильем

В сборке появляется вторая копия Торговки гнильем, так что такой Зоолок сможет извлекать больше выгоды и стабильнее реализовывать Руку Гул'дана. Вторую копию Торговки гнильем можно брать не только вместо Ожога души, но и вместо одной Ожившей метлы или Тюремщика духов.

## Зоолок с Шаловливым призраком

Зловещий шепот, х1 Ожог души

Шаловливый призрак, Торговка гнильем

В старые сборки Зоолока могли брать пару Шаловливых призраков. Сейчас этой картой играют реже, но поэкспериментировать все равно можно. Зоолоку не особенно нужно большое количество маны, потому что большинство его карт стоит мало. Зато Шаловливый призрак испортит жизнь медленным колодам: так вы обыграете AoE зачистки и другие ключевые ходы противника.

Шаловливый призрак берут редко в последнем патче, потому что в мете стало больше агрессивных колод — в этих матч-апах уничтожение кристалла маны не так полезно.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 84

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Зоолока в основе 28 карт — их почти никогда не исключают из сборок. Оставшуюся пару слотов дополняют вторыми копиями карт: Ожогом души, Торговкой гнильем и Зловещим шепотом — на выбор игрока. Другие карты берут редко.

код основы:

Основа колоды такая большая, потому что Зоолок — уже не новая колода. Декбилдеры уже давно нашли оптимальный набор карт, который подойдет для любой меты. Это случилось еще до того, как Зоолок захватил лидирующие позиции в мете Ярмарки безумия.

Оptionальных карт у Зоолока практически нет, потому что в основе 28 карты. Сначала речь пойдет о трех самых популярных дополнениях колоды, а позже мы упомянем более экстравагантные опции.

Ожог души (вторая копия) — даст Зоолоку больше взрывного урона, то есть возможность неожиданно заканчивать партию, даже если на столе нет существ. Может быть сложнее в реализации в быстрых матч-апах. Пусть заклинание помогает в борьбе за стол, но часто быстро опустошает руку Чернокнижника.

Зловещий шепот (вторая копия) — с этим заклинанием сложнее сбросить Руку Гул'дана, но оно помогает и выгодно размениваться, и наносить больше неожиданного для оппонента урона.

Торговка гнильем (вторая копия) — вторая копия усилит комбинации с Рукой Гул'дара и Мясистым великаном, что особенно полезно в медленных матч-апах. Хотя комбинация сделает многое и в быстрых поединках, если зайдут все нужные части. Но такое происходит не всегда.

Шаловливый призрак — улучшает медленные поединки, но делает мало полезного в темповых матч-апах. Можно играть в любой удобный момент, но опытные Зоолоки уничтожают кристалл маны перед ключевым ходом противника — он зависит от конкретного поединка.

Торговка зельями — источник исцеления для существ, дополнительный способ удешевить Мясистого великана. Карта неплохая, но чаще всего для нее не находится места в сборках — другие карты лучше.

Неофитка культа — техническая карта против Магов, Друидов и других противников, которые играют много заклинаний. Пока что не так актуальна в мете, но может пригодиться в будущем.

Выдувательница огня — хороший темповый AoE эффект против других быстрых колод, но существо берут редко. Может быть полезна, если вы встречаете очень много Токен Друидов и Агро Разбойников.

Посланник Ржавовикс — значительно утяжелит Зоолока, сделает интереснее и веселее. Вряд ли оптимальная карта, но если у вас есть эта легендарка и вы хотите пофаниться, можно поиграть и с ней.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 84

Менее популярные опциональные карты: Демонический слуга, Демоноведение, Лик тлена, Сквернософия, Гений ЗЛА, Демонический огонь, Кислотный слизнюк, Пленный хламобес, Срез души, Страшное знание, Яйцо костяного паука, Ярмарочный энтузиаст, Бесплатный проход, Исследовательница Скверны, Университетские привидения, Адское пламя, Большой падальщик, Дисциплинатор Гандлинг, Костлявый разрушитель, Повелительница манежа.

[к оглавлению](#)

Зоолок — недорогая колода с минимальным количеством эпических и легендарных карт. Но все же они есть. Далее о том, можно ли их заменить и как это сделать

Канретад Чернодрев — сильная легендарка из-за удешевляющего эффекта, но в теории Чернокнижник может обойтись без нее. Прямых замен этому существу нет, так что просто берите дополнительную копию Ожога души, Торговки гнильем или Зловещего шепота — смотря чего нет в вашей сборке.

Созерцательница тьмы — слишком важный эпик, чтобы от него отказываться. Постарайтесь не играть Зоолоком без этого существа в двух экземплярах.

Мясистый великан — еще одна важная эпическая карта, вокруг которой построено много синергий в колоде. Без Мясистого великана Зоолок станет слишком слабым, да и всю концепцию колоды придется перестраивать.

Зоолок после ротации Стандарта

В конце марта или в начале апреля произойдет ротация Стандартного режима. По ее результатам из Стандарта уйдут карты Возмездия теней, Спасителей Ульдума, Натиска драконов и Пробуждения Галакронда. Также в игре появится Основной набор, который заменит базовый и классический наборы.

Ниже представлены карты, которых лишится Зоолок после ротации Стандарта.

Многие карты архетипа еще долго будут в Стандарте, а Мясистый великан может заиграть и в колодах Жреца.

Скорее всего, Зоолок продолжит существование в будущем дополнении, хотя и слегка изменится из-за ухода Ожога души и Торговки гнильем — это достаточно важные карты.

Может быть, Blizzard понерфят какие-то карты в колоде с выходом следующего дополнения, чтобы полностью обновить мету и избавиться от сильных колод, которыми играли в прошлых дополнениях.

Максимально бюджетный Зоолок

От оптимальной колоды эта отличается только отсутствием легендарного Канретада Чернодрева. Легендарка сильная и важная, но архетип может функционировать и без нее. Такая сборка обойдется вам в 2720 чародейной пыли.

Для нее все еще нужно скрафтить пару эпиков — Созерцательницу тьмы и Мясистого великана. Без них Зоолок потеряет слишком многое.

[к оглавлению](#)

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 84

Муллиган Зоолока не такой простой, как может показаться на первый взгляд. Чернокнижник в первую очередь ищет "мана чит" комбинации, то есть такие карты, которые позволят на 2-3 ходы сыграть большое количество существ. Такие комбинации завязаны вокруг Канретада Чернодрева или Созерцательницы тьмы.

Далее об общих правилах муллигана Зоолока.

Всегда оставляйте Канретада Чернодрева в стартовой руке. Если он есть, ищите максимум демонов за 1 маны — сбрасывайте все остальные карты.

Всегда оставляйте Созерцательницу тьмы. Исключение — матч-ап с ДХ, где она нужна только с хорошей рукой. Если в руке есть Созерцательница тьмы, агрессивно ищите карты, которые наносят вам урон. Вторая копия Созерцательницы тьмы не нужна в большинстве ситуаций.

Всегда оставляйте Экскурсовода. Вторая копия в стартовой руке не нужна.

Всегда оставляйте Огненного беса в любом количестве

Всегда оставляйте Тюремщика духов. Вторая копия нужна только с Монеткой или Канретадом Чернодревом.

Демона Бездны нужно оставлять в темповых матч-апа или с Канретадом Чернодревом. В медленных поединках это существо можно убирать из руки.

Руку Гул'дана можно оставить с другими хорошими картами: часто с Монеткой и Торговкой гнильем.

Воскрешение мертвых можно оставить в руке с очень хорошим муллиганом и Монеткой. В некоторых матч-апах заклинание лучше сразу скидывать.

Другие карты Зоолок редко оставляет в стартовой руке.

Далее о том, что нужно оставлять в руке при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Канретад Чернодрев, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых, Созерцательница тьмы.

Воин: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес. С хорошей рукой или Монеткой — Рука Гул'дана, Торговка гнильем.

Паладин: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых, Торговка гнильем.

Охотник: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана.

Друид: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых.

Разбойник: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод,

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 84

Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой или Монеткой — Рука Гул'дана. С Рукой Гул'дана — Торговка гнильем.

Шаман: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С очень хорошей рукой — Рука Гул'дана и Торговка гнильем.

Маг: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Экскурсовод, Огненный бес. С хорошей рукой или Монеткой — Торговка гнильем, Рука Гул'дана. С очень хорошей рукой — Воскрешение мертвых.

Жрец: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана.

Чернокнижник: Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых, Торговка гнильем.

к оглавлению

Основа геймплея

Зоолок — агрессивная колода, которая существует еще со времен классического Hearthstone. В свой нынешний вид Зоолок пришел еще в Некроситете, но в метах прошлых патчей выступал не так успешно, как сейчас. Во многом Зоолок успешен из-за удачной для него меты, где мало AoE эффектов и неудачных матч-апов в целом. Ранее его сдерживали и Эволв Шаман, и Миракл Разбойник, но после патча их популяция значительно снизилась.

Как и всегда, Зоолок хорош в спае стола с помощью дешевых существ. Большинство угроз в колоде стоит 1-3 маны, так что колода почти всегда гарантирует себе уверенный старт. Среди ранних дропов особенно важны Созерцательница тьмы и Канретад Чернодрев — о них подробнее чуть ниже.

Благодаря силе героя и Руке Гул'дана Зоолок никогда не остается без ресурсов. Это помогает ему переигрывать по выгоде агро колоды и давить на медленных противников в мид и даже в лейтгейме.

Важной тяжелой угрозой станет Мясистый великан, с которым в колоде много синергий. Часто его получается поставить уже к 5-6 ходам за небольшое количество маны или совсем бесплатно.

Особенности Зоолока в последних патчах — наличие исцеления и баффа натиска. В первом помогает Ман'ари-металлист, а натиск дает Ожившая метла. Эти карты крайне ценны в темповых матч-апах, но почти всегда пригодятся и в медленных.

Как и всегда, Зоолок играет почти исключительно со стола. Этот факт делает геймплей достаточно сложным. Чернокнижник редко сможет нанести летальный урон, если оппонент зачистит все его угрозы. Поэтому вы должны думать о разменах, ресурсах в руке, а также возможностях оппонента. Таким образом, геймплей Зоолока становится самым сложным среди всех агро колод. Он далеко не так прост, как Агро ДХ или Фейс Хант. Это в особенности прочувствуют новые игроки, которые ранее никогда не пробовали Зоолока в деле. По началу винрейт может вас не порадовать: нужно и освоиться с ключевыми картами, и привыкнуть к оценке возможностей оппонента. Это ключевые элементы геймплея, без которых Зоолок станет

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 84

намного слабее.

[к оглавлению](#)

## Победные ходы Зоолока

Многие карты в колоде Зоолока раскрывают себя только в синергии друг с другом. Некоторые из этих комбинаций становятся победными или, по крайней мере, дают Чернокнижнику серьезное преимущество. Далее мы рассмотрим типовые победные ходы Зоолока.

### - 1. Созерцательница тьмы + урон ----

Ключевой двигатель для мощных ходов со старта — Созерцательница тьмы. Она отлично работает с Огненным бесом, Экскурсоводом и Воскрешением мертвых. Комбинации этих карт позволяют рано заспамить стол значительными характеристиками, что почти всегда принесет победу Зоолоку.

В некоторых матч-апах и ситуациях Созерцательницу тьмы можно ставить в темп на второй ход, а наносящие урон эффекты реализовывать уже на следующий ход. Обычно так делают, если противнику будет сложно убрать со стола 2/3 угрозу, а также в случаях, если нет второго хода лучше.

Но в большинстве матчей Созерцательницу тьмы сразу же комбинируют с чем-то, чтобы получить дополнительную ману. В колоде есть две карты, которые наносят урон вашему герою (Огненный бес и Воскрешение мертвых), а также сила героя. Хорошо выглядит комбинация Экскурсовод + Созерцательница тьмы. Обычно Экскурсовода играют на первый ход, но бесплатную силу героя используют только после выхода Созерцательницы тьмы.

Мощные комбинации с Созерцательницей тьмы в руке. В медленных матч-апах на первый ход можно сыграть только Экскурсовода, а силу героя оставить на следующий ход. В быстрых матч-апах на первый ход чаще всего стоит разыграть Огненного беса + Экскурсовода, но силу героя, опять же, оставить на второй ход с Созерцательницей тьмы.

### - 2. Канретад Чернодрев + демоны ----

Второй способ рано выставить массу характеристик. Эта комбинация намного проще: Чернокнижник ставит Канретада Чернодрева, а после - всех доступных демонов за 1 маны — их легендарка удешевляет до 0 маны. Обычно это делают на первый или второй ходы.

На 3-4 маны можно проверить интересные комбинации с Канретадом Чернодревом, Созерцательницей тьмы и и Огненными бесами, но у Зоолока редко будут все эти карты одновременно. Тем более частенько комбинации приходится играть отдельно друг от друга.

Хорошая стартовая рука для реализации Канретада Чернодрева. Его можно играть уже сейчас через Монетку со всеми демонами за 1 маны. А на следующий ход стол можно пробафать Извивающимся ужасом.

### - 3. Торговка гнильем или Верховная мать + Рука Гул'дана ----

Сильнейший способ добора Чернокнижника, который даст ему преимущество в мид и лейтгейме. Для реализации комбинации нужна Рука Гул'дана, а также способы сброса карт. Заклинание почти всегда сбрасывают из руки, а не разыгрывают.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 84

Проще всего сбросить Руку Гул'дана с помощью Торговки гнильем и Верховной матери. Помешать этому может только Мясистый великан, если вы не успели удешевить его хотя бы до 5 маны. Все другие карты в колоде стоят дешевле Руки Гул'дана.

В идеале Зоолок сначала сбрасывает Руку Гул'дана Торговкой гнильем, а затем возвращает заклинание в руку и сбрасывает его другими способами. Но порой достаточно и одного сброса заклинания.

Реже Руку Гул'дана можно сбросить Ожогом души или даже Зловещим шепотом. Обычно это делают, когда в руке остается мало карт.

## - 4. Торговка гнильем + Мясистый великан ----

Торговка гнилья хорошо работает не только с Рукой Гул'дана, но и с Мясистым великаном. Дополнительные копии этого существа сделают Чернокнижника сильным в мидгейме. Выход сразу нескольких 8/8 угроз на 5-7 маны доставит проблемы любому противнику.

Успевайте сыграть Торговку гнильем до того, как Мясистый великан станет дешевле других карт в руке.

## - 5. Мелкие угрозы и массовые баффы ----

У Зоолока много мелких угроз с низкими характеристиками. Демон Бездны, Тюремщик духов, Экскурсовод, Ожившая метла и Торговка гнильем мало что делают своими характеристиками. Иногда Чернокнижник заполняет стол такими существами, но не оказывает серьезного давления на противника.

В подобных ситуациях помогают массовые баффы. Пусть Извивающийся ужас бафает только две угрозы, часто достаточно и этого. Больше потенциала у Зловещего шепота, хотя и реализовать его выгодно труднее.

Массовые баффы особенно полезны, потому что это неожиданный источник характеристик и урона. Большинство ходов Зоолока предсказуемы, у противника есть время среагировать на них. Массовые баффы работают сразу же, так что Чернокнижник может выгодно разменяться или нанести летальный урон.

## - 6. Комбинации с Ожившей метлой ----

Ожившей метлой пользуются многие метовые колоды. Карта доказала свою эффективность и универсальность. Бафф натиска позволяет угрозам Зоолока сразу же воздействовать на стол и совершить выгодные размены. Часто Чернокнижник старается бафнуть натиск Мясистым великанам — это самые тяжелые угрозы в колоде, но часто с низкой стоимостью. Другая выгодная цель для баффа натиска — любой демон под баффом Ман'ари-металлиста.

В агро матч-апах бафф Ожившей метлы полезен для любых разменов. В медленных поединках с помощью натиска можно убирать со стола провокации. Так вы откроете путь для атаки по герою другим союзным существам, которых вы выставили ранее.

к оглавлению

Специфика агро поединков

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 84

- Быстрые поединки Зоолока с другими агро колодами завязаны на ранних разменах и контроле стола. В них главной задачей Чернокнижника станет захват стола. Только после этого можно приступить к агрессивным действиям.

Особенно полезны ранние комбинации с Созерцательницей тьмы или Канретадом Чернодревом. Старайтесь реализовать их выгодно, чтобы захватить инициативу на столе.

Часто Чернокнижник не сможет позволить себе розыгрыш силы героя: это слишком серьезная потеря темпа в быстрых поединках. Поэтому основным источником добора станут комбинации с Рукой Гул'дана. А если они не пришли, придется полагаться на Экскурсовода и имеющиеся в руке ресурсы.

Если вы отстаете в контроле стола, вернуться будет сложно. Это можно сделать с помощью Ожившей метлы и реже с Верховной матерью. Пока вы возвращаете себе контроль над игровым полем, можете получить много урона. Защитных инструментов у Зоолока мало, но все же они есть. Провокатором станет Демон Бездны, а исцелением обеспечит Ман'ари-металлист.

В темповых поединках важны размены — выгодные или хотя бы 1 к 1, если это приведет к получению инициативы. Далеко не все угрозы Зоолока могут размениваться выгодно, особенно ранние. Отчасти помогут массовые баффы, с которыми не нужно жадничать.

Переходить в финальную агрессию можно с выходом Мясистого великана в мидгейме. С ним противнику будет сложно разменяться, если ситуация равная. Можно начинать давление и раньше, если получилось захватить достаточное преимущество на столе. Учитывайте, что другие агро колоды тоже могут играть Ожившую метлу или другие способы перехвата темпа. Если вы потеряете контроль над столом, закончить поединок можно будет только Ожогом души.

[к оглавлению](#)

## Специфика контроль поединков

В контроль поединках необходимость в раннем контроле стола и разменах отпадет. Размены все еще нужны, если противник выставил опасных существ или угрожает вашим крупным, но таких ситуаций не особенно много.

В медленных матч-апах от Зоолока требуется знание колоды противника, а в особенности его точечных и AoE ремувалов. Обыграть их чаще всего можно только с помощью размеренного розыгрыша угроз из руки. Хотя Мясисные великаны и массовые баффы характеристик помогают обыграть некоторые наносящие урон AoE способности.

Как и всегда, вы должны знать, какие AoE зачистки есть, сколько стоят и в каком количестве их играет противник. Проверяйте вражескую руку на наличие AoE с помощью нескольких угроз: не нужно сразу же разыгрывать из руки всё. Если противник не играет AoE на опасный стол, действуйте смелее и атакуйте.

Если оппонент чистит стол, не бойтесь играть медленно. Перебирайте колоду с помощью Руки Гул'дана и силы героя, ищите средние и крупные угрозы, истощайте руку противника. Когда у оппонента останется мало полезных карт в руке, начинайте финальное наступление, то есть бросайте в бой все угрозы.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 84

Если нужно разменяться с провокацией или опасной угрозой противника, старайтесь делать это с помощью угроз с натиском. В этом помогает Ожившая метла — берегите ее для зачистки стола. Также можно размениваться Ожогом души, Верховной матерью или мелкими демонами под баффом Ман'ари-металлиста.

Жизнеотвод в медленных поединках Чернокнижник начинает использовать в мидгейме. К этому времени запасы карт в руке часто заканчиваются, особенно если не зашли комбинации с Рукой Гул'дана. Играйте силу героя чаще, если обыгрываете АоЕ и не планируете выставлять на стол максимум характеристик.

[к оглавлению](#)

## Тонкости геймплея

- Постарайтесь задать максимум темпа в начале игры с помощью Созерцательницы тьмы или Канретада Чернодрева. В это время у контроль противников еще нет АоЕ, а в быстрых матч-апах темп важен всегда. Часто Зоолоку хватает раннего запала для победы. И только если что-то идет не так, можно переключаться на более жадный и медленный план на игру с Мясистыми великанами, добором карт и т.д

Стол Зоолока к 3 ходу с хорошим заходом существ.

Воскрешение мертвых добавляет в руку существ, которые умерли на вашей половине стола в этом поединке. Если в кладбище существ ничего нет, вы не сможете сыграть заклинание. Но оно будет активно, если умерло только одно существо. Вы не всегда захотите играть заклинание только в половину силы, так что следите за теми, кто умер на вашей половине. Польза Воскрешения мертвых не только в том, что вы получаете двух существ в руку, но и в синергиях с Созерцательницей тьмы и Мясистым великаном.

- Карты с механикой сброса почти всегда выгоднее играть в случае, если в руке ничего не осталось. По крайней мере, это справедливо для Ожога души, Зловещего шепота и Верховной матери, но не для Торговки гнильем.

Но если в руке есть остались карты, не бойтесь сбрасывать их механикой дискарга. Часто она предсказуема, а если нет, можно и рискнуть — особенно в трудных ситуациях.

Канретад Совершенный также работает с механикой кладбища существ, но об этом уже редко нужно думать. К 8 мане на вашей половине почти всегда умрет 3 демона, но они будут небольшими. Поэтому не ждите от Канретада Совершенного чего-то неординарного, он не всегда приносит победу в партии, хотя и полезен в медленных поединках как дополнительный источник давления.

Наличие в колоде Извивающегося ужаса вынуждает Чернокнижника постоянно думать о позиционировании существ. Часто бафф +1/+1 нужно дать конкретным угрозам, которые смогут выгодно разменяться или переживут АоЕ зачистку противника с дополнительной единицей здоровья. Универсальных правил позиционирования нет: все зависит от матч-апа и возможностей оппонента.

Думайте о порядке действий в течение хода: это особенно важно в случае с силой героя. В начале хода подумайте, что вы хотите сделать. Если есть свободная мана на силу героя, используйте ее в начале хода. Полученная карта может изменить планы на ход.

Порядок действий важен не только в случае с силой героя. Карты в руке, существа на столе, механика сброса — все они порой ставят игрока в непростые ситуации, когда нужно

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 84

подумать о порядке действий.

Мы говорим об этом элементе геймплея в каждом гайде, но в случае с Зоолоком он особенно важен. Будьте готовы к тому, что проблем с порядком действий будет больше, чем обычно.

Розыгрыш Экскурсовода не значит, что вы должны тут же играть силу героя. Почти всегда нужно беречь ее для хода с Созерцательницей тьмы, если этот демон есть в руке. Также сыграть бесплатную силу героя можно позднее, если в руке мало карт и вы хотите реализовать какие-то механики сброса карт.

Добирайте карты без ограничений. Зоолок никогда не пытается переиграть кого-то на стадии усталости, да и сам не боится ее. Вы можете проиграть не потому, что вас убьет усталость, а потому, что карт в колоде не хватило для давления. Но чем быстрее вы их реализуете, тем лучше.

Следите за оставшимися в колоде картами. Так вы сможете лучше играть от "топдеков" и планировать следующие ходы. Специфичных синергий с картами в колоде у Зоолока нет, но могут быть интересны фрагменты души (удешевят Мясистого великана) или ключевые карты вроде Ожившей метлы и Ожога души.

Играйте не только с картами в своей колоде, но и с вражескими. Полезно следить за рукой противника, а также знать, что есть в колоде оппонента: AoE и точечные ремувалы, источники взрывного урона, баффы и т.д. Подробнее об этом в следующем разделе.

к оглавлению

## Агро Разбойник

Равное противостояние с небольшим перевесом в пользу Разбойника. Старайтесь быстро захватить стол — это не должно стать проблемой в поединке. После того, как игровое поле будет вашим, нужно сделать одно из двух: или очень быстро убить оппонента, или найти защитные инструменты — провокации, исцеление. Помогут комбинации с Фрагментами души, Ман'ари-металлист и Демон Бездны. Заход этих исцеляющих карт в мидгейме часто станет разницей между победой и поражением в поединке.

## Миракл Разбойник

Сложный поединок, в котором часто можно победить только с помощью ранних комбинаций на спам стола и массовых баффов. Если к 2-4 маны вы не получите весомого преимущества, Разбойник переиграет вас крупными угрозами, ремувалами и темповыми инструментами. Борьба с этим Зоолоку очень сложно.

Если вы не задавили оппонента со старта, попробуйте переиграть его по ресурсам в руке — иногда это получается сделать. Только важно ответить на Авантюриста и Эдвина ван Клифа: в этом помогут существа под баффом Ожившей метлы.

Разбойник может сгенерировать AoE зачистки, эффекты заморозки и взрывной урон с помощью Воровки палочек. Обыгрывать заклинания Мага не стоит: их слишком много, и оппонент далеко не всегда найдет оптимальный ответ.

## Зеркальный матч-ап

Зеркальный матч-ап двух Зоолоков во многом зависит от того, кто сможет реализовать

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 84

больше мощных комбинаций, о которых речь шла в прошлом разделе. Созерцательница тьмы, Канретад Чернодрев, Мясистый великан, комбинации с Ожившей метлой и с Рукой Гул'дана — все это ключевые карты и их связи в матч-апе.

Зоолок, который захватит инициативу, получит преимущество в этом матч-апе. Обычно это получается у того, кто ходит первым без Монетки. Хотя в игру всегда можно вернуться Ожившей метлой или мощными комбинациями.

Если вы позади, старайтесь провернуть комбинации с Ожившей метлой или просто ставьте большие характеристики на игровое поле. Если вы ведете, пытайтесь совершать выгодные размены — в этом помогут массовые баффы, а также бафф натиска с Ожившей метлы.

Контроль стола — самое важное в зеркальном поединке. Чернокнижник, который останется без угроз на своей половине, редко сможет закончить партию, потому что из взрывного урона есть только Ожог души. Пользуйтесь этим.

## Галакронд Чернокнижник

Классическое медленное противостояние. Попробуйте агрессивно захватить стол в самом начале партии, пока у оппонента мало маны и нет доступа к AoE способностям. В этом помогут комбинации с Созерцательницей тьмы или Канретадом Чернодревом. Постарайтесь вывести стол из зоны поражения Темных небес, что может быть не так уж и сложно.

Кару огненную обыграть сложнее. Попытайтесь убрать со стола мелкие угрозы оппонента с помощью только что разыгранных существ и Ожившей метлы. Если не получается, ввязываться в постоянные размены не стоит — урон по оппоненту важнее.

Постарайтесь ставить Мясистых великанов до 8 маны противника и вместе с какими-то другими существами, чтобы обыграть Каскад бедствий.

Этот матч-ап не страшно затягивать, если вы постоянно наступаете и не позволяете оппоненту добирать карты. Но сила противника будет расти с каждым ходом.

## Чистый и Манускрипт Паладины

Напряженный матч-ап, в котором нужно поймать баланс между разменами и агрессией. С одной стороны, размены помогут обыграть точечные баффы и Манускрипт справедливости. С другой стороны, Чистый Паладин сильнее в лейтгейме, так что затягивать это противостояние опасно.

Важно обыграть Освящение к 4-5 маны противника. Постарайтесь не оставлять полный стол угроз с 2 здоровья. Разменивайтесь подобающим образом, чтобы не потерять стол после AoE.

Сложнее с Манускриптом справедливости: его стоимость меняется в зависимости от разыгранных Паладином карт. Желательно, чтобы на столе не было много мелких существ противника к 4-5 мане, особенно если вы поставили что-то крупное.

Как и всегда, старайтесь размениваться существами с натиском или Ожогом души, а также с помощью массовых баффов. Если в мидгейме Паладин ставит крупные угрозы без провокации, их часто можно проигнорировать и перейти в финальное наступление. То же часто нужно делать и во всех других ситуациях: после 4-5 маны размениваются только с провокациями.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 84

## Фейс Хант

Захватывайте стол с первых ходов и разменивайтесь со всем, что поставит противник. Особенно опасны Фазовый хищник и Дворф-снайпер. Противник мало что сможет сделать в случае, если вы уверенно захватите стол. У него есть только Взрывная ловушка, но ее легко обыграть массовыми бафами.

Не затягивайте этот поединок, особенно если получили урон на начальных этапах. Фейс Хант может закончить партию даже без стола, в отличие от вас. Готовьте летал со стола в течение нескольких ходов: какую-то часть огневой мощи можно потратить для разменов. Проще, если в руку зашел Ман'ари-металлист — исцеление часто приносит победу в партии.

## ОТК Охотник на демонов

В поединке нужно действовать быстро и рассчитывать на то, что ДХ не найдет достаточно AoE зачисток или отдаст ключевые части комбинации. Даже если задавить оппонента рано не получилось, старайтесь переиграть оппонента по ресурсам и вынуждайте его отдавать ключевой Вопль Скверны для зачистки стола. После этого он уже не сможет победить с помощью ОТК комбо.

## Спд Маг

Часто сможет ответить на раннюю агрессию, что вовсе не значит, что Зоолок обречен на поражение. Ключевые карты в матч-апе — Мясистый великан и Ожившая метла. Мясистый великан — неудобная цель для Мага, потому что очевидного ответа на него в колоде нет. Главное не играйте Мясистого великана перед выходом Пленного феникса из спячки. Важна и Ожившая метла — она поможет вернуться на стол после того, как Маг сыграет много существ с уроном от заклинаний и зачистит стол.

У Мага много взрывного урона, но весомую его часть он отдаст для зачистки стола. Держите запас здоровья вашего героя на высокой отметке с помощью Ман'ари-металлиста и фрагментов души. Тогда Маг не сможет быстро закончить партию. Конечно, при этом нужно постоянно оказывать давление со стола и вынуждать Мага чистить игровое поле. В какой-то момент противник может остаться без хороших карт в руке. Тогда вы и вырвите победу.

## Рено Маг

Уязвим для ранней агрессии. Старайтесь рано захватить стол максимумом характеристик и нанести значительный урон Магу. У оппонента много зачисток, но все они дорогостоящие.

Располагайте существ с 3 здоровья рядом друг с другом, чтобы позднее бафнуть их Извивающимся ужасом. Так вы обыграете Огненный оберег и AoE зачистку с К'Туна Расколотого.

Зефриса Великого, Реликвиоведа Рено, Возгорание и массовые заморозки обыграть сложнее. Иногда вы можете попросту рассчитывать, что их не будет в руке противника. Но чаще нужно попросту держать в руке новые волны угроз на случай, если Маг уберет со стола эти.

Если партия уйдет в лейтгейм, переиграть Мага будет сложно: в бой вступят Рено Потрясающий, Йогг-Сарон Владыка Судьбы и другие сильнейшие карты Мага. В этой ситуации уже точно надейтесь на то, что они не зашли в руку противника.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 84

## Воины

Вы можете встретить разные колоды Воина в актуальной мете. Почти всегда они будут играть комбинации с Рисковым шкипером. Обыгрывайте их с помощью существ с высоким запасом здоровья. Старайтесь держать на столе угрозы с 4+ здоровья — их Воину будет сложно забрать AoE способностями.

Бомб Воины реже играют Рискового шкипера, но у них есть Минное поле, Вихрь клинков и Потасовка. Минное поле и Вихрь клинков обыграть просто, а с Потасовкой могут возникнуть проблемы. К 5 ходу постарайтесь сгенерировать достаточно опасный стол и начать добор, чтобы выставить новую волну угроз после AoE зачистки.

Поединки с Воином могут затянуться. Старайтесь истощить руку противника, реализуйте на максимум возможности добора и играйте жаднее, чем обычно.

к оглавлению

До скорых встреч!

---

## СПД Маг — самый быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

ID: 1920

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-spd-mage>

Дата: 05.03.2021

Тип: Гайды

Категория: Ярмарка безумия

### Описание

СПД Маг — самый быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

### Кратко

Ищете колоду, которая переигрывает Разбойников и Токен Друидов? Познакомьтесь с СПД Магом в подробном гайде по архетипу. Узнайте, какую сборку выбрать, как собрать собственную и всё о геймплее этой необычной колоды.

### Текст

Герой гайда — СПД Маг или Маг с уроном от заклинаний. Архетип появился лишь несколько недель назад: его можно назвать уникальным — в подобном стиле класс не играл никогда ранее. Интересно, что в конце марта или в начале апреля колода уйдет в Вольный режим, так что ее история в Стандарте продлится лишь пару месяцев.

СПД Маг использует синергии урона от заклинаний и элементарей, чтобы бороться за стол, перебирать колоду и, конечно же, давить противника наносящими урон заклинаниями. У архетипа далеко не очевидный геймплей: порой игроки вовсе не понимают, как Маг побеждает, а он делает это легко и уверенно.

СПД Маг не просто интересная колода, он показывает отличные результаты в ладдере. Его сила — отличные матч-апы с Агро Разбойником и Токен Друидом — двумя самыми популярными архетипами мартовской меты. Поэтому СПД Маг становится одной из лучших, если не лучшей, колодой для того, чтобы брать Легенду. На высших рангах его сила падает, потому что становится больше трудных матч-апов, но если вы знаете, как правильно играть СПД Магом, им можно брать и топовые позиции Легенды.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 84

Гайд расскажет, какую сборку СПД Мага выбрать и как создать собственную с учетом коллекции. Особое внимание мы уделим декбилдингу: вы найдете бюджетную колоду СПД Мага, узнаете, какие карты стоит крафтить, а какие нет. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, геймплея, а также о популярных матч-апах меты Ярмарки безумия в марте.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- О ротации стандарта и заменах
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Основы геймплея
- Тонкости геймплея
- Матч-апы

Все СПД Маги используют много взрывного урона, синергии элементалей и ключевых существ с уроном от заклинаний. Сборки различаются лишь несколькими картами. Главный вопрос — нужна ли Ученица чародея. Но есть и некоторые другие опциональные карты, которые появляются в разных колодах.

Спд Маг от VS

Такую версию предлагают Vicious Syndicate. Это не самая популярная сборка СПД Мага, но сильная. Она чуть лучше показывает себя в медленных поединках из-за наличия Маски К'Туна и Джандис Баровой. Также ее особенность — наличие Резервуара маны. Зато в колоде нет Ученицы чародея — VS считают этот второй дроп переоцененным и слабым в начале и середине партии.

Спд Маг с Ученицами чародея

Маска К'Туна, Резервуар маны, x1 Чародейский взрыв, Звездочет Солариан

Ученица чародея, Воспламенитель, Интеллект чародея

Эта версия СПД Мага берет Ученицу чародея, а также усиливается со старта и в мидгейме с помощью Воспламенителя — он делает Мага лучше в быстрых поединках. Берите эту версию, если совсем не встречаете контроль оппонентов, зато много агро.

Спд Маг с Ученицами чародея и Манасмерчем

Маска К'Туна, x1 Резервуар маны, Звездочет Солариан, Джандис Барова, Рас Ледяной Шепот, Партнер для эксперимента

Фокус, Манасмерч, Бисквиты из маны, Ученица чародея, Воспламенитель

- Необычная гибридная версия СПД Мага отказывается от многих тяжелых карт ради комбинаций с Ученицей чародея и Манасмерчем в лейтгейме. Это комбо даст Магу дополнительные ресурсы

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 84

для победы в тяжелых матч-апах.

## Циклон СПД Маг

Циклон СПД Маг — уже другой архетип, который отказывается от взрывного урона в пользу комбинаций с Манасмерчем и Великаном из маны. Такой Маг в большей степени играет от стола, хотя всё еще может закончить партию с помощью взрывного урона. С классическими сборками СПД Мага его объединяют синергии элементарей и урон от заклинаний.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В основе СПД Мага 23 карты — ключевые заклинания, существа с уроном от заклинаний, добор и элементарей. Здорово, что основа колоды очень дешевая: в ней нет ни одной эпической или легендарной карты.

Основу нужно дополнить 7 картами. В первую очередь необходимо как-то утяжелить колоду — сделать это можно разными способами. Также есть и несколько гибких опций, которые помогают как в защите, так и в нападении. Подробнее о них далее.

Бисквит из маны — чаще всего берут в сборки с Ученицей чародея и Манасмерчем. Бисквит из маны усилит комбо потенциал. Заклинание будет полезно и для подготовки мощных ходов с Пленным фениксом.

Звездочет Солариан — дополнительный источник урона от заклинаний, а также способ победы в лейтгейме, если ситуация тяжелая. Обычно берут, чтобы утяжелить колоду в трудных матч-апах с Паладинами и Воинами.

Маг крови Талнос — альтернативный второй дроп Звездочету Солариан. Карта отличная, но Резервуар маны показывает себя лучше — берите его. И только если этот второй дроп уже есть, но в коллекции нет Звездочета Солариан, можно взять Мага крови Талноса.

Манасмерч — сделает колоду интереснее и необычнее, приблизив ее к Циклон Магу, но сложнее. Можно протестировать в 1-2 копиях вместе с Бисквитом из маны и Ученицей чародея. Но, скорее всего, надежнее взять взрывной урон.

Резервуар маны — дополнительный элементаль для работы со Стихийными союзниками. Даст важный урон от заклинаний. Преимущество этого существа — высокий запас здоровья. Его не так-то просто убрать со стола, если Маг зачистил вражескую половину.

Ученица чародея — сильна в лейтгейме под комбинации со взрывным уроном, Пленным фениксом и т.д., но мало полезна в начале и середине игры. Vicious Syndicate считают Ученицу чародея переоцененным существом в сборках СПД Мага.

Воспламенитель — улучшит агрессивные и темповые матч-апы, но в них у Мага и без Воспламенителей часто нет проблем, если в сборке есть два Чародейских взрыва и Рас Ледяной Шепот.

Интеллект чародея — простой и надежный источник добора в дополнение к Стихийным помощникам и Зубрежке. Обычно берут в сборки, где мало элементарей, так что сложнее реализовать побочную задачу.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 84

Джандис Барова — сильнейший пятый дроп в игре и способ утяжелить колоду. Пусть СПД Маг редко играет от стола, часто Джандис слишком хороша, чтобы игнорировать ее.

Рас Ледяной Шепот — силен сам по себе в агро матч-апах, но может чистить внушительные столы в мид и лейтгейме при поддержке урона от заклинаний. Чаще всего берут, если есть в коллекции.

Маска К'Туна — еще один способ утяжелить колоду. Заклинание особенно полезно против Воинов и других сверхмедленных оппонентов. Почти всегда игроки обходятся одной копией.

Менее популярные опциональные карты: Дыхание чар, Заморозка мозгов, Морозный луч, Стрелы инволюции, Фокус, Звездная провидица, Зефрис Великий, Колдовской поток, Прилив сил, Нави'ла, Чародейский страж, Червинт, Лазурная исследовательница, Превращение, Кобальтовая чародейка, Малигос аспект магии, Страж ключей Айвори и другие.

к оглавлению

В конце марта или в начале апреля произойдет очередная ротация Стандартного режима. В Вольный уйдут карты дополнений Возмездие теней, Спасители Ульдума, Натиск драконов и Пробуждение Галакронда. Также в Вольный отправятся все классические и базовые карты. А на смену им придет Основной набор — все его карты можно посмотреть тут.

Можно наверняка сказать, что СПД Маг не переживет ротацию Стандарта. В Вольный уйдет много взрывного урона, а также ключевые Стихийные союзники.

Не создавайте карты, которые скоро уйдут из Стандарта. Исключение — если вы планируете очень много играть в ближайшие недели или в будущем в Вольном формате. Хорошо то, что в Вольный уходят только дешевые карты — никаких легендарок и эпиков.

Карты, которые уйдут в Вольный в марте-апреле 2021

Если в коллекции не хватает каких-то легендарок для оптимальных колод, не спешите их крафтить — все они заменимы, а СПД Маг может и вовсе обойтись без дорогих карт. Подробнее о том, стоит ли крафтить леги и как их заменить, далее.

Звездочет Солариан — проще всего отказаться от этой карты. Пусть она не уходит в Вольный еще целый год, не факт, что ею будут играть в будущих метях. Можно заменить на Мага крови Талноса (если есть в коллекции) или на Интеллект чародея. Также можно взять и другие опциональные карты на ваш выбор. Например, подойдут Воспламенитель или Ученица чародея.

Рас Ледяной Шепот — можно скрафтить, если вы будете играть Магом в течение следующего года. Легендарка неплохая и достаточно универсальная, хотя и не топовая. Хорошо, что под нее в Стандарте остается много синергий с уроном от заклинаний. Если нет в коллекции, берите вместо нее Воспламенителя или Чародейский взрыв.

Джандис Барова — если на что-то и тратить чародейную пыль, то на Джандис Барову. Это один из самых, если не самый сильный, пятый дроп в игре. Его будут использовать не только Маги, но и Разбойники — скорее всего, в будущих дополнениях. Но и Джандис Барову можно не крафтить, если вы копите пыль на следующее дополнение, что будет мудрым решением. Если Джандис Баровой нет в коллекции, берите Ученицу чародея или одну копию Маски К'Туна.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 84

## Бюджетный СПД Маг

Бюджетная версия СПД Мага обойдется вам в 1300 пыли. Тут нет эпических или легендарных карт, но есть несколько таких, которые скоро уйдут в Вольный — обратите внимание на иллюстрацию выше.

Такой СПД Маг чуть слабее оптимальных версий, но с ним все равно можно взять Легенду. Будет здорово, если вы возьмете одну копию Манасмерча для синергии с Ученицей чародея и Бисквитом из маны. Так вы станете сильнее в лейтгейме. Другой вариант сделать это — взять Джандис Барову или другую легендарку, если что-то есть в коллекции.

к оглавлению

Основа муллигана СПД Мага не меняется в зависимости от того, с кем он встречается. Вы всегда будете искать 3-4 топовые карты, а также синергии с ним. Но муллиган все равно отличается при встрече с разными оппонентами: часто добавляются какие-то дополнительные карты, которые полезно оставить в стартовой руке.

Далее об общих правилах муллигана СПД Мага:

Всегда оставляйте Стихийных союзников. Вторая копия нужна только с Монеткой и Кондитерским смерчем в медленных матч-апах.

Всегда оставляйте Кондитерский смерч. Вторая копия нужна только с Монеткой и Стихийными союзниками.

Всегда оставляйте Пленного феникса. Вторая копия нужна только с Монеткой и Зубрежкой.

Аметистовый чарокрыл нужен на муллигане в большинстве ситуаций. Стоит сбрасывать только против Жреца, если нет Стихийных союзников. Вторая копия нужна только со Стихийными союзниками.

Если в руке есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча, оставляйте любых элементалей, которые есть в сборке.

Если в руке есть Пленный феникс, всегда оставляйте Зубрежку. В самых медленных матч-апах Зубрежку можно оставить и просто так.

Против агрессивных противников оставляйте Партнера для эксперимента. Также в этих поединках могут понадобиться Чародейский взрыв, Воспламенитель и Рас Ледяной Шепот.

В редких случаях на муллигане понадобятся Джандис Барова и Археоведение

Другие карты в стартовой руке не нужны.

Пример хорошей руки на муллигане. Нужно оставить все карты.

Далее о том, что СПД Маг ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 84

Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Воин: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Джандис Барова. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Паладин: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Археоведение. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Охотник: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Партнер для эксперимента. С Монеткой или хорошей рукой — Воспламенитель. С очень хорошей рукой — Рас Ледяной Шепот. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали.

Друид: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Чародейский взрыв, Партнер для эксперимента. С хорошей рукой — Рас Ледяной Шепот, Воспламенитель. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Разбойник: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Партнер для эксперимента. С хорошей рукой — Чародейские стрелы, Рас Ледяной Шепот. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс и Монетка — Зубрежка.

Шаман: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Зубрежка. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали.

Маг: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Жрец: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Зубрежка. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали.

Чернокнижник: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл. С хорошей рукой — Чародейский взрыв, Рас Ледяной Шепот. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

к оглавлению

СПД Маг — не самая очевидная и простая колода. Тут нет классической кривой маны, Маг не борется за стол традиционными способами, да и летальный урон наносит скорее заклинаниями, хотя и при поддержке существ на столе. Если вы выбрали эту колоду, будьте готовы к непростым ходам, планированию наперед, мощным комбинациям и темповым переворотам стола.

Название архетипа неспроста отсылает к урону от заклинаний. Это самое важное свойство в колоде, вокруг которого завязаны основные синергии.

Урон от заклинаний помогает:

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 84

- Чистить стол (Чародейский взрыв, Чародейские стрелы, Рас Ледяной Шепот)
- Перебирать карты (Зубрежка)
- Наносить летальный урон (Чародейские стрелы, Ледяная стрела, Огненный шар, Маска К'Туна).

Источников урона от заклинаний много: в колоде есть 5 существ, которые дают +1 к этому показателю, сильнейший Пленный феникс, а также два Археоведения.

Основная идея колоды в том, чтобы совершить несколько мощных ходов с синергиями урона заклинаний. Как именно его использовать — зависит от матч-апа и ситуации. Где-то важна зачистка стола, а где-то — взрывной урон по герою противника. Чаще всего сначала нужно делать одно, а потом другое. На комбинации с уроном от заклинаний нужно много маны: часто вы должны сыграть и существ, и несколько заклинаний. Очень помогает Пленный феникс — одна из самых сильных карт СПД Мага. Существо активируется на второй ход после розыгрыша: оппонент не сможет на него ответить, а вы получите +2 к урону от заклинаний без затрат маны в этот ход. Все доступные ресурсы можно тратить на заклинания.

Синергии элементалей — еще одна важная часть колоды. Элемы нужны в первую очередь для активации Стихийных союзников. Это ключевое заклинание, которое обеспечит Мага ресурсами на всех стадиях игры.

Лучше всех со Стихийными союзниками работает Кондитерский смерч — этот элем взят в сборки специально для работы с побочной задачей. Самого Кондитерского смерча можно играть в темп для давления или борьбы за стол, но вот 1/2 элемов берегут для синергии со Стихийными союзниками — часто даже в случае, если побочная задача еще не зашла в руку.

Но если Кондитерский смерч не пришел, активировать Стихийных союзников можно с помощью Аметистового чарокрыла, Резервуара маны и Пленного феникса.

СПД Маг не пользуется классической кривой маны. Если вы можете сыграть какое-то существо даже на пустой стол, делать это нужно далеко не всегда. Все угрозы с уроном от заклинаний слишком важны и почти всегда работают в синергии, а не сами по себе. То же и со многими заклинаниями — их нужно играть в комбинациях, а не просто так.

Далее о том, как СПД Маг ведет себя на разных этапах партии.

В начале игры (1-3 маны) Мага интересует добор карт в руку. В идеале с помощью Стихийных союзников, вокруг которых выстроен муллиган архетипа. Если оппонент занимает стол опасными угрозами, задерживайте его с помощью существ без урона от заклинаний. В темп можно сыграть Кондитерский смерч (но не всегда 1/2 элемов), Воровку палочек, Аметистового чарокрыла. Самые опасные угрозы врага можно убрать с помощью наносящих урон заклинаний.

Полезно играть Археоведение, но сохранять удешевляющий бафф от заклинания на будущее.

Если оппонент играет очень агрессивно или в вашей руке есть Зубрежка, можно играть Пленного феникса на 2-3 маны. Его потенциал вы раскроете уже в середине игры.

В руке есть всё необходимое для борьбы с Зоолоком: Чародейский взрыв и Зубрежка. Поэтому можно рано ставить Пленного феникса. В этот ход Маг сыграл сразу двух через Монетку, чтобы совершить очень мощный ход в будущем. Чаще всего этот ход — Чародейский взрыв +

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 84

Зубрежка.

В середине игры (4-6 маны) СПД Маг начинает проворачивать сильнейшие комбинации с уроном от заклинаний и синергиями с ним. Если вы рано сыграли Пленных фениксов, они выйдут из спячки к этому времени. Важно сделать что-то мощное под их выход: зачистить стол, добрать много карт или нанести значительный урон по герою оппонента.

Но с последним еще можно не спешить: в мидгейме Маг чаще всего продолжает бороться за стол и генерировать карты в руке. И только если все очень хорошо, можно начинать наступление наносящими урон заклинаниями.

Матч-ап с Агро Разбойником достаточно быстрый, поэтому и агрессию в нем нужно начинать рано. Под выход Пленного феникса Маг сыграл Зубрежку и Ледяную стрелу. В его руке уже достаточно взрывного урона для завершения партии в течение нескольких ходов, даже если Разбойник зачистит стол.

Если Пленный феникс не пришел, комбинации с уроном от заклинаний проворачивать сложнее, но все еще возможно. Плюс в том, что вам не нужно планировать мощный ход под выход существа из спячки: реализуйте карты тогда, когда это удобно для вас.

Комбинации урон от заклинаний + заклинания не обязательно должны быть очень сильными в мидгейме. Порой достаточно одного существа и 1-2 заклинаний. Но старайтесь убирать со стола основные угрозы оппонента, чтобы он не смог легко зачистить ваших существ. Это очень важно для Мага — вынудить оппонента тратить все свои ресурсы для зачистки ваших существ.

В конце игры (после 7 маны) Маг может проворачивать сильнейшие комбинации с уроном от заклинаний и заклинаниями. В некоторых сборках в этом помогает и Ученица чародея, хотя можно легко обойтись и без нее.

Большое количество маны значит, что вы сможете сыграть несколько существ с уроном от заклинаний и заклинаний не только для зачистки стола, но и для урона по вражескому герою. Так Маг чаще всего и побеждает в поединке: необязательно в течение одного хода, но на протяжении нескольких. Хорошо, что добора в колоде очень много, так что Маг редко проседает по ресурсам в руке.

Ситуация, к которой должен стремиться СПД Маг в лейтгейме: чистая половина противника, несколько источников урона от заклинаний на столе, а также много взрывного урона в руке. В идеале еще и заморозить оппонентов с мощным оружием.

[к оглавлению](#)

В этом разделе вы найдете 8 советов, рекомендаций и особенностей геймплея, которые помогут вам лучше играть СПД Магом.

Какие способы победы есть у СПД Мага

Основной способ победы — взрывной урон при поддержке существ с уроном от заклинаний. Так Маг побеждает в большинстве матч-апов и ситуаций.

Но есть поединки, в которых достаточно один раз зачистить стол. А есть, наоборот, такие тяжелые матч-апы, в которых не хватит только взрывного урона и нужно давление существами

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 84

со стола.

Наконец, если всех способов победы окажется недостаточно, на помощь приходят Солариан Совершенная и случайные генерации с Воровки палочек. Они могут перевернуть любую ситуацию, например, с помощью Головоломки Йогг-Сарона.

### Что такое темповый переворот и как его использовать

Темповый переворот (англ. tempo swing) — такой ход, в который вы и чистите вражеские стол, и занимаете его своими угрозами. Это очень сильные ходы, благодаря которым вы перехватываете инициативу и в будущем будете играть первым номером. А это, в свою очередь, важно для реализации взрывного урона и завершения партии.

Самый простой пример, как Маг совершает темповый переворот, — Рас Ледяной Шепот. Легендарка сама по себе или с поддержкой урона от заклинаний и чистит стол, и обладает внушительными характеристиками. Без стола оппоненту будет сложно убрать 3/6 угрозу, а если этого сделать не получится, он уже вряд ли победит в матч-апе.

Темповые перевороты можно делать и другими способами. Например, под выход Пленного феникса можно сыграть Чародейский взрыв и Чародейские стрелы. Так вы зачистите стол оппонента и оставите опасную угрозу на вашей половине. Опять же, оппонент вынужден ответить на 2/3 Пленного феникса, иначе проиграет.

Даже если противник и зачистит ваш стол в ответ, на это он потратит много ресурсов: маны и карт в руке. Так Магу будет проще совершить еще один темповый переворот в будущем или попросту начать наступление взрывным уронем. Поскольку в колоде СПД Мага очень много способов добора, он может попросту переиграть оппонента по ресурсам в руке.

### Правильная реализация Монетки и баффа Археоведения

Монетка и удешевляющий бафф Археоведения — ключевые ресурсы, которые помогают в совершении темповых переворотов. Берегите их для ключевых ходов: под выход из спячки Пленного феникса или просто розыгрыш нескольких существ и заклинаний в мидгейме.

Баффы Археоведения стакаются друг с другом, так что вы сможете сыграть одно существо с уронем заклинаний бесплатно, если в ходы до этого используете Археоведение дважды.

Так в ключевой ход вы получите +2 маны от баффа Археоведения, +1 маны с Монетки, а еще огромную выгоду от вышедшего из спячки Пленного феникса — в результате вы сможете сыграть много усиленных заклинаний для зачистки стола, добора и нанесения взрывного урона.

### Что может раскопать Археоведение

Археоведение раскапывает трех из четырнадцати существ, доступных Магу. Среди них есть как классовые существа Мага, так и нейтральные.

Лучшим выбором станут те угрозы, которые изначально есть в вашей колоде. Также неплох Маг крови Талнос.

Если хорошие существа не зашли, чаще всего нужно брать самое дешевое из доступных. В медленных матч-апах может быть полезен Хранитель свитков, а совсем редко и Малигос.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 84

Откажитесь от Триклинательницы: в большинстве ситуаций она доставит больше вреда, чем пользы.

### Готовим летальный урон в течение нескольких ходов

В колоде Мага очень много взрывного урона: 4 копии Чародейских стрел, Ледяная стрела, Огненный шар, Маска К'Туна. Больше заклинаний дает и Воровка палочек. Важно то, что все эти заклинания вы сможете усилить с помощью урона от заклинаний. Бафф намного полезнее для дешевых карт, например, для Чародейских стрел или ледяной стрелы. Меньше он сделает для Маски К'Туна или даже Огненного шара, хотя дополнительный урон всегда приятен.

Заклинаний очень много: Маг редко сможет сыграть их все в один ход. Поэтому важным умением станет подготовка (или сетап) летального урона. То есть реализация взрывного урона в течение нескольких ходов.

Подсчеты могут стать непростым делом: нужно учитывать баффы урона от заклинаний, а еще Чародейские стрелы и Маска К'Туна могут атаковать по существам противника. Если вы перешли к агрессии и хотите как можно быстрее закончить партию, старайтесь играть Чародейские стрелы и Маску К'Туна после Чародейского взрыва или разменов, чтобы нанести как можно больше урона оппоненту. Или ищите момент, когда стол противника будет пуст.

Учитывайте не только карты и баффы, которые сейчас есть в вашей руке, но и потенциальные "топдеки".

### Заклинания с Воровки палочек

Воровка палочек — гибкая и универсальная карта. У нее нет какой-то специфичной функции в колоде, она просто делает жизнь Мага проще.

С Воровки палочек можно найти больше взрывного урона, добора или зачистки стола. Обращайте внимание на заклинания, которых изначально нет в колоде. Например, часто пригодятся Стрелы инволюции, Морозный луч, Кольцо льда, Антимагия, Бисквит из маны, Превращение и т.д.

### Что призывает Джандис Барова

Джандис Барова в меньшей степени подконтрольна игроку. Ваша задача — только выбрать угрозу, которая умрет с одного удара. Далеко не всегда нужно выбирать самое слабое существо: обманывайте оппонента и вынуждайте невыгодно размениваться.

Джандис Барова может призвать существ с полезными свойствами: с рывком, провокацией, натиском и другими. В тяжелых ситуациях эти угрозы могут дать шансы на победу.

### Оценка возможностей оппонента

Освоить геймплей СПД Мага важно, чтобы показывать хорошие результаты этой колодой. Но только этого недостаточно: чтобы реализовать потенциал архетипа на максимум, нужно знать и о возможностях противника. От них часто зависит время розыгрыша Пленного феникса, использование ключевых существ и заклинаний, возможность или невозможность розыгрыша некоторых существ в темп и т.д.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 84

Подробнее о том, как СПД Маг играет с самыми популярными представителями меты, вы узнаете из следующего раздела.

[к оглавлению](#)

## Агро Разбойник

Простой матч-ап для СПД Мага, что и объясняет силу героя гайда в актуальной мете. В начале партии отвечайте на мелкие угрозы Разбойника в маскировке с помощью Чародейских стрел и Чародейского взрыва. Если заклинаний нет или стол пуст, играйте существ с уроном от заклинаний в темп. Не затягивайте с Пленным фениксом — играйте его при первой же возможности, даже если в руке нет подходящих синергий.

Разбойник не сможет играть сверхагрессивно в этом матч-апе: ваши угрозы с уроном от заклинаний слишком опасны, чтобы игнорировать их. Вынуждайте Разбойника размениваться с помощью оружия и заклинаний, а существ убирайте самостоятельно своими заклинаниями.

Ключевое заклинание в матч-апе — Ледяная стрела. Используйте ее на героя противника, когда тот надел мощное оружие. Обычно Ледяную стрелу играют сразу после того, как Маг начинает агрессивные действия и планирует закончить партию. Как правило, это происходит на 4-6 мане.

Способов защиты у Мага почти нет, поэтому единственным способом победы станет убийство Разбойника до того, как это сделает он сам. Для большинства архетипов в мете это сложно, но у СПД Мага чаще всего получается играючи.

## Токен Друид

Еще один очень простой матч-ап для СПД Мага. У этого противника нет взрывного урона, зато он намного лучше цепляется за стол с помощью своих мелких угроз. Ответом на них станут многочисленные AoE способности Мага. В начале партии незаменимы Чародейские стрелы: ответ на Бормотуна и других 1/1 существ. Позднее Чародейский взрыв и Рас Ледяной Шепот под баффом +1 к урону от заклинаний смогут зачистить стол Друида.

В этом поединке важно не отдавать AoE способности слишком рано. Если на столе 2-3 угрозы, порой их можно проигнорировать и, например, сыграть Пленного феникса или добор. Пользуйтесь и точечными ремувалами: Ледяной стрелой или даже Огненным шаром для зачистки стола.

Существ с уроном от заклинаний играйте только в случае, если полностью или почти полностью чистите стол. Важно, чтобы Друид не смог легко убрать их со стола — так Маг получит весомое преимущество в будущем.

## СПД Маг

Зеркальный матч-ап — гонка в поисках ключевых карт и их грамотной реализации. Обычно побеждает тот Маг, который нашел на муллигане Стихийных союзников, а также позднее Пленного феникса и Зубрежку. AoE способности и темповые перевороты могут быть полезны в этом матч-апе, чтобы убрать со стола оппонента его угрозы с 2-3 здоровья. В зеркальном матч-апе отлично проявит себя Резервуар маны — на него Магу сложно ответить. Также много проблем доставит Рас Ледяной Шепот.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 84

Перебирайте колоду, занимайте стол уроном от заклинаний и параллельно наносите урон по герою противника. Держите Чародейский взрыв в комбинации с уроном от заклинаний для ответа на стол противника.

Старайтесь не играть много существ под выход из спячки Пленного феникса оппонента: ему будет просто зачистить ваш стол. Под выход вашего Пленного феникса старайтесь нанести как можно больше урона по герою противника и сыграть Зубрежку, если партия только началась.

## Миракл Разбойник

Намного труднее Агро Разбойника, хотя шансы у Мага все равно есть. Миракл Разбойнику намного проще чистить стол от ваших угроз, но вы все равно должны проворачивать мощные ходы, в которые займете стол несколькими угрозами с уроном от заклинаний. Играйте Пленного феникса на 3-4 маны: как раз к его выходу из спячки Разбойник захочет сыграть Эдвина ван Клифа, Авантюриста или Джандис Барову.

Крупные угрозы Разбойника станут серьезной проблемой в этом матч-апе. Если вы не сгенерируете Морозный луч, Стрелы инволюции или Превращение с Воровки палочек, останавливайте их Огненным шаром и другими источниками взрывного урона.

Маг победит в этом матч-апе, если сможет постоянно добирать карты из колоды. Поэтому важно выгодно реализовывать Зубрежку и не забывать о Стихийных союзниках, пусть манипуляции с элементами и могут привести Мага к потере в темпе. Вы сможете вернуться в игру с полученными с побочного квеста заклинаниями.

## Чистый и Манускрипт Паладины

Не самые простые поединки, но и не безнадежные. Как и в случае с Миракл Разбойником, проблемой станут тяжелые угрозы — на них у Мага нет очевидного ответа без удачной Воровки палочек.

Маг может сыграть очень быстро, то есть начать агрессию до выхода крупных угроз. В этом случае Чародейские стрелы нужно отдать еще до того, как он безоговорочно займет стол. Но все равно с уроном от заклинаний. Позднее добивайте Утера с помощью Огненных шаров и Ледяных стрел. Недостаток такого плана — заход Манускрипта надежды оппоненту. Если он вовремя найдет это заклинание, вы вряд ли победите.

Можно переиграть Паладина по ресурсам в руке. Проще лишить карт Чистого Паладина, хотя у Мага так много добора, что он может переиграть и Манускрипт версию. Зачистка стола от крупных угроз будет проблемой, но комбинации нескольких заклинаний в этом помогут. Чтобы реализовать этот план, нужно много добора в руке и выгодная реализация Зубрежки. Выбрав этот план на игру, можете рассчитывать на удачную Солариан Совершенную — существо очень полезно в матч-апе с Паладинами, хотя и не всегда надежно.

## Зоолок

Зоолок быстро занимает стол средними и крупными угрозами. Выставляйте Пленного феникса на 2-3 маны: скорее всего, через два хода Чернокнижник полностью заспамит стол своими угрозами. Проблемой станут рано вышедшие Мясистые великаны: не жалейте на них Огненные шары и Ледяные стрелы, а также другие ремувалы. В этом матч-апе нужно не так много взрывного урона для завершения партии, так что изрядную его часть можно отдать для

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 84

борьбы за стол.

После того, как вы совершите темповый переворот и захватите стол, партия не закончится. Зоолок может вернуться в игру с помощью Ожившей метлы. Она доставит больше всего проблем в поединке, так что не расслабляйтесь после зачистки стола от угроз Зоолока. Постарайтесь добрать много карт с Зубрежки, чтобы не отставать от оппонента по ресурсам.

Игнорировать стол противника и наступать с помощью взрывного урона — далеко не всегда хорошая идея в этом матч-апе. Зоолок может восстановить много здоровья с помощью фрагментов души и Ман'ари-металлиста, если будет контролировать стол. Поэтому сосредоточьтесь на борьбе за стол даже в лейтгейме, если Зоолок еще сопротивляется. Добить его в самом конце можно будет с помощью Маски К'Туна, а порой Чернокнижник может попросту умереть от усталости.

## Фейс Хант

Во многом напоминает Агро Разбойника, но делает ставки на другие типы взрывного урона. В этом матч-апе менее важна Ледяная стрела — ее можно отдать для зачистки стола. Зато куда важнее убирать с вражеской половины ключевые угрозы: Фазового хищника, Драконию Погибель.

Взрывную ловушку, Морозную ловушку и Тактику стаи можно в принципе не активировать. Существа Мага куда важнее своими свойствами, а не характеристиками. Хотя в трудных ситуациях рискуйте, чтобы разменяться с угрозами противника — надейтесь, что активна Взрывная ловушка. Ее не активируйте никогда, разве что перед розыгрышем Джандис Баровой.

## Воины

Все Воины — очень сложные соперники для СПД Мага. У них много зачисток, так что ваши угрозы не продержатся на столе долго. К тому же Воины отлично копят броню: для завершения партии понадобится много взрывного урона в комбинации с уроном от заклинаний, а желательно и тяжелые угрозы вроде Джандис Баровой.

Надежной в матч-апе часто станет Звездочет Солариан, а точнее Солариан Совершенная. Раскапывайте больше копий этого существа с помощью Археоведения, а в лейтгейме надейтесь на чудо.

СПД Маг — уникальная и необычная колода, которой отведено совсем немного времени в Стандарте. Здорово, что собрать архетип не очень сложно, так что все желающие могут поиграть этой интересной колодой — успевайте до ротации Стандарта в конце марта или в начале апреля.

Маг сохранит много синергий урона от заклинаний, но все равно серьезно изменится в Году Грифона. Причина тому — кардинальные перемены в Основном наборе, из которого уходит масса привычных инструментов класса. У нас есть последние недели, чтобы проводить Мага в Вольный режим. Совсем скоро класс кардинально изменится: может быть, до неузнаваемости.

До скорых встреч!

к оглавлению

=====

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 84

## (Обновлено) Спелл Токен Друид — одна из топовых колод меты. Гайд по архетипу

ID: 1914

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-spell-token-druid>

Дата: 21.02.2021

Тип: Гайды

Категория: Ярмарка безумия

### Описание

Спелл Токен Друид — одна из топовых колод меты. Гайд по архетипу

### Кратко

Подробно изучаем колоду, которая вернула Друида в мету Ярмарки безумия. Спелл Токен Друид играет быстро, стоит дешево и показывает достойные результаты в ладдере.

### Текст

Герой гайда — Спелл Токен Друид в мете Ярмарки безумия после выхода Гонок Новолуния. Иначе колоду можно назвать Друид на древнях.

Спелл Токен Друид построен вокруг заклинаний, часто он вовсе отказывается от существ. Поэтому актуальными становятся Грибные богатства — сильнейший источник добора.

Токен Друид претендует на звание лучшей колоды своего класса до конца дополнения. Сегодня Токен Друидом чаще играют на высоких рангах и в Легенде, хотя он подойдет и для низких рангов. После нерфов Биг Мурлок Паладина герой статьи переоткрывает себя в мете Ярмарки безумия. Ситуация в ладдере еще нестабильная, но Друид наверняка сохранит звание одной из лидирующих колод.

Главным преимуществом Спелл Токен Друида можно назвать выгодные матч-апы с агро колодами. Он не боится популярнейших Агро Разбойников. Не так плохи и многие другие матч-апы, и даже в самых трудных поединках с Магами и Миракл Разбойниками есть шансы на победу.

Важно и то, что Токен Друида просто собрать: колода недорогая и доступная многим. А еще геймплей за него не такой уж сложный, если вы освоите базовые приемы и поймете стиль игры архетипа. В этом поможет данный гайд.

Как и всегда, вы найдете топовые сборки Токен Друида и советы по составлению собственной колоды. Речь пойдет о муллигане, основах и тонкостях геймплея, а также о популярных матч-апах новой меты Ярмарки безумия.

Гайд обновлен 21 февраля 2021 года. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление, убрано неактуальное заключение
- Изменены стартовые колоды и их описания
- Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Муллиган"
- В раздел "Стратегия игры" добавлена информация о Бормотуне
- Добавлены описания актуальных матч-апов февральской меты. Изменены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 84

- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Токен Друид после ротации
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Особенности и тонкости геймплея
- Матч-апы

Можно выделить две большие группы сборок Спелл Токен Друида.

Первая использует Бормотуна, самые дешевые и агрессивные заклинания. Это быстрые версии, которые лучше подойдут для игры вне Легенды.

Вторая группа сборок отказывается от Бормотуна в пользу более тяжелых заклинаний. Такие версии лучшие подойдут для игры в Легенде.

### Спелл Токен Друид с Гору Могучим

Сборка с Гору Могучим лучше показывает себя в медленных матч-апах. Если легендарка вовремя зайдет в руку, Токен Друида будет куда сложнее остановить. Но в темповых поединках легендарка не всегда так же сильна: времени на ее розыгрыш и реализацию баффа будет меньше.

Чаще всего Гору Могучего берут в сборку только в случае, если он есть в коллекции. Если же его нет, то обращаются к следующей паре сборок.

### Бормотун Спелл Токен Друид

Гору Могучий, Рунические письма, Солнечное затмение, Буйство природы, Сила природы, Душа леса

Бормотун, ПЧЕЛЫ!!!, Прелестное нашествие, Сила дикой природы, Стражницы Пути Снов, Нарастающий ветер

Сборка с Бормотуном максимально агрессивна и быстра. Помимо Бормотуна в ней появляются и другие дешевые карты, которые помогут быстро захватить преимущество и закончить партию. Это самая простая версия Токен Друида, которая отлично подойдет для старта сезона и восхождения к высоким рангам.

### Спелл Токен Друид

Бормотун, ПЧЕЛЫ!!!, Прелестное нашествие, Стражницы Пути Снов

Рунические письма, Солнечное затмение, Буйство природы, Сила природы, Душа леса

Тяжелая версия Спелл Токен Друида без Бормотуна и Гору Могучего. Играет ближе к мидрейндж стилю, хотя может как закончить партию очень быстро, так и затянуть поединок — если придет много добора.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 84

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Спелл Токен Друида 24 таких карты — все заклинания за 0-6 маны.

Это основа тяжелых версий Спелл Токен Друида без Бормотуна. Если же появляется этот первый дроп, из основы пропадают медленные карты: их место занимают сверхагрессивные опции.

Общих для сверхагрессивных и классической версий карт не так уж много. Поэтому иногда Токен Друида делят на два архетипа: медленного Спелл Друида и агрессивного Бормотун Друида.

Код основы колоды:

Агрессивный набор (Бормотун, Прелестное нашествие, и другие) — заменяет тяжелые карты в основе колоды, например Рунические письма и Солнечное затмение. С ними Токен Друид станет быстрее и проще — такой подход подойдет для игры на низких рангах, где скорость важнее качества.

Сила дикой природы — чаще всего используется как массовый бафф. Обычно берут в сборки без Гору Могучего или с Бормотуном.

На глазок — дополнительный способ добора, который можно взять вместо Нарастающего ветра. Заклинания берут вместе с сверхагрессивными сборками с Бормотуном.

Стражницы Пути Снов — ранняя карта, которая будет полезна преимущественно в быстрых поединках, но сделает немного в медленных.

Вестница Гайдры — хорошо работает с колодой, полной заклинаний. Легендарка универсальна и пригодится в большинстве матч-апов и ситуаций. Обычно берут в сборки вместе с Буйством природы, иначе Вестницу Гайдру сложно скомбинировать с дорогостоящим заклинанием.

Буйство природы — мощный разгон по мане, который актуален в первую очередь в мидрейндж и контроль матч-апах, хотя и в них не всегда получается выгодно реализовать эту карту.

Гору Могучий — обычно легендарку берут только те, у кого она есть в коллекции. А если Гору Могучего нет, его не стоит крафтить. Этот седьмой дроп усилит Друида в медленных поединках, но ослабит в агрессивных. Поэтому в сборки с Гору Могучим часто берут 1-2 технические антиагро карты.

Сила леса — другая тяжелая опция на случай, если вы хотите лучше бороться с медленными оппонентами, но в коллекции нет Гору Могучего. Заклинание медленное, но с огромной выгодой в течение двух ходов.

[к оглавлению](#)

Спелл Токен Друид — недорогая колода, которая в сумме стоит 2-3 тысячи чародейной пыли. Но в составе есть несколько не самых популярных и легкодоступных карт. Далее о том, как их можно заменить.

Нарастающий ветер — карта приключения Пробуждение Галакронда (2 глава, квартал Лиги

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 84

ЗЛА). Если вы не купили это приключение ранее, делать этого сейчас не стоит. Исключение — если вы планируете играть в Вольном режиме. Заменить Нарастающий ветер просто: берите На глазок. Если эпика нет, выбирайте другую опциональную карту, например, Силу дикой природы или Стражниц Пути Снов.

Рой светлячков — самая важная эпическая карта в сборке, от которой не стоит отказываться. Создайте две копии, если хотите играть Спелл Токен Друидом.

Сила природы — из сборки можно убрать 1-2 копии заклинания. Заменой станут Садовая гномка и Сила леса. Не используют вовсе в сборках с Бормотуном.

Рунические письма — можно заменить по тому же принципу, что и Силу природы, но не вместе с Силой природы: в этом случае Друид потеряет слишком многое. Рунические письма сильнее Силы природы, так что создавайте их в первую очередь. Не используют вовсе в сборках с Бормотуном.

Гору Могучий — необязательная легендарная карта. Ее легко заменить на две копии Силы дикой природы или на Силу леса.

Этой весной с выходом следующего дополнения в Вольный режим уйдут карты Возмездия теней, Спасителей Ульдума, Натиска драконов и Пробуждения Галакронда.

Помимо этого уйдут и все базовые и классические карты. Их заменит Основной набор, в котором будут какие-то карты из базы и классики.

Классический Спелл Токен Друид в результате ротации потеряет следующие карты Года Дракона (отмечены черно-белым). К ним могут добавиться и классические и базовые карты — пока что точной информации по вопросу нет.

Серьезной потерей станет только Аэропоника, которая сейчас играет ключевую роль в колоде. Может быть, нынешняя версия Спелл Токен Друида и перестанет существовать, но многие дорогие карты с высокой вероятностью еще найдут место в колодах класса.

Не спешите крафтить Силу природы и Аэропонику. Все другие карты можно создавать без особых опасений. Если они и уйдут в Вольный, вы не потеряете слишком много пыли.

## Максимально бюджетная версия

Спелл Токен Друид и так недорогая колода, но все же ее стоимость можно слегка сбросить. Эта сборка отказывается от Нарастающего ветра и двух копий На глазок. Добора станет меньше: отчасти его компенсирует Аэропоника, хотя синергий у нее не так много.

к оглавлению

Муллиган Спелл Токен Друида достаточно простой и вращается вокруг 2-3 ключевых карт, которые нужны в большинстве матч-апов. Но есть и классовая специфика, и необходимость учитывать тип колоды оппонента: агро или контроль.

Сверхагрессивная сборка выстраивает свой муллиган вокруг Бормотуна. Всегда оставляйте эту карту и выстраивайте руку вокруг нее. Если его нет в руке, агрессивно сбрасывайте другие неплохие карты, чтобы найти этот первый дроп.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 84

Вместе с Бормотуном оставляйте Прелестное нашествие.

Рой светлячков менее актуален на муллигане в быстрой сборке, поскольку ей важнее найти ранние дропы. Оставляйте заклинание только с подходящей рукой, с которой вы сможете реализовать его уже на 3-4 ходу.

В медленных сборках оставляйте Рой светлячков всегда.

Всегда оставляйте Грибные богатства в любых количествах.

Природоведение полезно в большинстве ситуаций и матч-апов. Вторую копию стоит оставлять только с хорошей рукой.

Стражницы Пути Снов — хороший 2-й ход, особенно полезный в агро матч-апах. Скидывайте карту только в медленных противостояниях с плохой рукой.

Искроцвет стоит оставлять в стартовой руке только в случае, если есть какой-то хороший план на розыгрыш заклинания. Оно особенно полезно в темповых поединках.

Лунное затмение полезно только против темповых противников. Вторую копию оставлять не стоит.

В редких случаях, против медленных противников с очень хорошей рукой (Монетка, Искроцвет, Буйство природы — комбинации этих и других карт) в стартовой руке можно оставить Одеревенение и Аэропонику.

Буйство природы из сборки с Горю Могучим полезно в медленных поединках. В быстрых заклинание полезно только с очень хорошей рукой (Природоведение + Монетка).

Горю Могучий на старте нужен только против самых медленных классов или с очень хорошей рукой (Монетка + Искроцвет).

Другие карты на муллигане оставлять не стоит.

Охотник на демонов: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Стражницы Пути Снов. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Воин: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Буйство природы, Горю Могучий. С хорошей рукой — Природоведение, Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Паладин: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Охотник: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Лунное затмение. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Друид: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Аэропоника. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Разбойник: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, ПЧЕЛЫ!!!, Стражницы Пути Снов. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 84

Шаман: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Буйство природы, Природоведение, Лунное затмение. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Маг: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Жрец: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Буйство природы, Гору Могучий. С хорошей рукой — Одеревенение. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Чернокнижник: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Буйство природы. С хорошей рукой — Одеревенение, Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

к оглавлению

## Основной геймплея

Спелл Токен Друид — достаточно простая для игры колода, если понять принцип ее работы. Но пусть сами карты Друида относительно прямолинейны, самый сложный аспект геймплея — взаимодействие с картами и способностями оппонента. Изучайте мету, основные ее колоды, их AoE зачистки и способы борьбы за стол — эти навыки серьезно улучшат ваши результаты при игре за Спелл Токен Друида.

О взаимодействии Друида с картами противника речь подробно пойдет в разделе "Матч-апы", а сейчас мы сосредоточимся на том, как играет сам Спелл Токен Друид. Первая часть раздела расскажет о базовых механиках и принципах игры, а вторая раскроет тонкости геймплея.

Спелл Токен Друид играет исключительно со стола. Единственный источник урона в случае, если стол пуст — сила героя. Реже получится раскопать что-то с Природоведения, например, Размах. В большинстве ситуаций вы не сможете добить оппонента, если потеряете контроль стола.

Мало того, что Друид атакует только существами, эти существа еще и в большинстве ситуаций медленные. У них нет рывка, и редко бывает даже бафф натиска. Поэтому у оппонента всегда будет возможность среагировать на ваши действия. Раз так, то о способах реагирования на его стол Друид должен знать все.

Пусть в распоряжении Друида только медленные существа, зато он раскрывает их потенциал на максимум. Архетип построен вокруг заспама стола мелкими угрозами и их массового баффа. В идеале Токен Друид может каждый ход генерировать все новые волны угроз. И даже если оппонент ответит на одну волну, на вторую, рано или поздно у него не хватит зачисток или существ. Тогда Друид реализует мощнейшие массовые баффы. С ними стол становится значительно сильнее: возможно совершить выгодные размены или вовсе закончить партию. Например, в этом помогает комбинация Солнечное затмение + Дикий рев.

Все действия Друида можно поделить на три большие группы: заспам стола, бафф стола и перебор колоды. В вашем распоряжении будет два мощных заклинания, которые помогут не остаться без ресурсов в руке. Грибные богатства вы играете в начале партии на 2-3 маны,

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 84

пока вам еще не доступны способы заспама стола. А Аэропонику в большинстве ситуаций нужно играть бесплатно после призыва древней.

Спелл Токен Друид любит играть первым номером и часто достаточно быстро заканчивает партии. Но это не классическая агро колода. У него нет ранних способов давления, колода не играет по классической кривой маны. Далее о том, как герой гайда ведет себя на разных этапах партии.

В начале игры (1-4 маны) Друид пассивен и занимается перебором колоды с помощью Грибных богатств и Нарастающего ветра. В лучшем случае он также разгоняется по мане с помощью Буйства природы.

Если противник играет агрессивно, в защите помогут Лунное затмение, сила героя и раскопки с Природоведения. Если же их нет, постарайтесь как можно быстрее приступить к заспаму стола.

В середине игры (5-7 маны) Друид совершает свои самые сильные ходы. В это время колода достигает пика своей силы и даже планирует быстро закончить партию.

Благодаря Рою светлячков, Силе природы, Руническим письменам и другим картам Токен Друид пытается зацепиться за стол. Если оппонент убирает все токены, будьте готовы играть вторую волну заспама стола, а после и третью.

Как только несколько мелких угроз могут атаковать, в бой вступают массовые баффы. Они помогут или убить противника, или нанести ему близкий к летальному урон, или по крайней мере выгодно разменяются со столом оппонента.

В конце игры (8+ маны) Друид делает то же самое, что и в середине. Отличием станет только больший запас маны. Благодаря нему вы сможете комбинировать способы заспама стола с массовыми баффами. Делайте это, если у пробаффанных существ будет больше шансов пережить ход противника. Это зависит от типа баффа и способностей оппонента.

Лучший "липкий" бафф Токен Друида — Душа леса. Дать два АоЕ эффекта за ход очень сложно для большинства метовых архетипов. Так Друид почти наверняка сможет что-то баффнуть на следующий ход, а значит и закончить партию в свою пользу. Обычно одного хода достаточно, даже если у оппонента много здоровья: массовых баффов в арсенале Друида много, а Солнечное затмение помогает удвоить их.

Нужно отметить, что временные рамки по ходам условны для Токен Друида из-за наличия Буйства природы, Искроцвета и Озарения. Он может намного раньше реализовать мощные ходы с призывом существ и баффом их Душой леса. Не обязательно дожидаться восьмого по счету хода и далее.

Сборки с Бормотуном намного агрессивнее и быстрее. Они отказываются от синергий древней и пытаются как можно быстрее захватить стол с помощью ключевого первого дропа.

Если Бормотун заходит рано, старайтесь реализовать мощный ход с ним на 2-3 маны. Призовите как можно больше копий этого существа и дайте им массовые баффы.

Старайтесь не играть Бормотуна в темп без реализации резонансов этого существа. Это приемлемо только на первый ход в случае, если вы наверняка уверены в том, что оппонент не ответит на 1/1 существо силой героя или картой.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 84

Если стартовая агрессия не удастся, Бормотун Друид всё еще может рассчитывать на средние этапы игры. Из сборки никуда не делись Рой светлячков и другие способы заспама стола. К тому же в колоде много добора. Но, конечно же, Бормотун Друиду будет сложнее в мид и лейтгейме, потому что колода куда легче и агрессивнее.

к оглавлению

Особенности и тонкости геймплея

Как планировать ходы и почему это важно

Планирование ходов — важный элемент геймплея Токен Друида на всех этапах партии. Об этом часто не думают новички, а в результате они не могут вовремя закончить партию или выставить новую волну угроз.

Думайте не только о том, что вы сделаете в этот ход, но и о том, что сделаете на следующий. Если вы играете АоЕ зачистки от оппонента, то должны быть готовы два хода подряд заспамить стол мелкими угрозами. Во всех остальных случаях на следующий ход после заспама стола нужно держать наготове массовый бафф для завершения партии или выгодного размена.

Не допускайте пустых ходов, в которые вы не сможете сделать что-то из трех действий: заспам стола, бафф стола или хотя бы добор карт. Это особенно важно из-за наличия Искроцвета, Озарения и Монетки. Они помогают рано реализовывать мощные эффекты, но часто после этого нужно продолжать совершение мощных ходов.

Планы может испортить перегрузка: ее дают Искроцвет и Рунические письма, если призвать древней с натиском. Особенно внимательно думайте о том, что вы сделаете на следующий ход с учетом перегруженной маны.

Игроки часто спешат с розыгрышем Буйства природы через Искроцвет. Это можно сделать на 1-2 мане, но вы почти всегда пропустите следующий ход из-за перегрузки. В результате особого преимущества по темпу не будет. В большинстве ситуаций Буйство природы играют через Озарение, Монетку или под баффом Природоведения.

Как реализовать Искроцвет, Озарение и Монетку

Три важные карты, о которых уже заходила речь выше. Они дают много темпа, но только на один ход, поэтому нужно правильно выбирать момент для реализации дополнительной маны.

Не используйте Искроцвет рано, если блокируемая мана мешает на следующий ход сделать хоть что-то полезное. Исключение — если вы сможете за первый ход создать такой стол, который самостоятельно принесет победу и не потребует мощного хода в будущем.

Искроцвет полезно играть с 5-6 маны: так в следующий ход с перегрузкой вы сможете дать массовый бафф или сыграть Грибные богатства. А с Монеткой или Озарением можно будет и использовать Силу природы или Рой светлячков на следующий ход.

С Монеткой и Озарением проще, хотя их эффекты не так сильны. Важно не играть эти заклинания сразу после Природоведения, Лунного затмения и Солнечного затмения. В остальном Озарение и Монетку можно играть в любой удобный момент, чтобы совершить мощный

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 84

ход. Но опять же, подумайте о том, что вы сделаете на следующий ход.

Полезно играть Монетку и Озарение на 4 маны, чтобы на ход раньше реализовать мощные заклинания за 5 маны. Часто в руке будет две их копии, так что вы сможете два хода подряд спамить стол.

Всегда играйте Искроцвет, Озарение или Монетку в случае, если на столе есть Бормотун и свободное место. Это лучший способ реализации бесплатных заклинаний для сверхагрессивных сборок.

## Борьба с агрессивными колодами

Ключевая карта в любом агрессивном поединке — Рой светлячков. Заклинание генерирует больше всего характеристик, и оппонент не сможет ответить на них AoE зачисткой. Часто в агро матч-апах Рой светлячков можно играть через Озарение, Монетку или Искроцвет. Но убедитесь в том, что после их розыгрыша в руке будет достаточное количество заклинаний (хотя бы 4-5), иначе вы призовете мало 2/2 существ.

После Роя светлячков агро колода окажется в тяжелом положении. Если оппонент начнет размениваться, вы переиграете его по выгоде. Если же он проигнорирует мелкие угрозы и сосредоточится на агрессии, вы сможете быстро закончить партию с массовым баффом. Если не выходит, реализуйте массовый бафф для разменов, генерируйте больше токенов и завершайте поединок на следующий ход.

В сверхагрессивных матч-апах помогут и другие карты: Лунное затмение, Природоведение. С последнего ищите источники провокаций, их много среди заклинаний Друида. Могут быть полезны и источники исцеления, хотя в большинстве ситуаций они не пригодятся.

## Борьба с контрольными колодами

К контрольным матч-апам можно отнести все архетипы, у которых есть AoE способности. В этих матч-апах одного Роя светлячков часто будет недостаточно. Планируйте спамить стол каждый ход, вытягивая из руки оппонента AoE зачистки. Когда их не останется, закрепляйтесь на столе и заканчивайте поединок с помощью массовых баффов.

В медленных поединках важно не остаться без ресурсов для очередной волны существ. Поэтому вовремя реализуйте способы добора, не перегружайте слишком много маны и думайте о том, как оппонент может бороться с мелкими угрозами.

Ключевой картой станет Душа леса. Этот массовый бафф поможет обыграть AoE и часто станет победным ходом для Друида. Сыграть комбинацию заспам стола + Душа леса — дорого, так что для этого можно придержать Искроцвет или Озарение.

## Всегда считайте летальный урон

Играя за Спелл Токен Друида, легко пропустить летальный урон. Если на столе есть хоть какие-то угрозы, которые могут атаковать по герою противника, подумайте о том, не хватит ли вам "летала" для победы с помощью массовых баффов. Все массовые баффы можно сыграть дважды с помощью Солнечного затмения.

Слегка упростит задачу подсчета урона DeckTracker. Он автоматически считает, сколько суммарного урона на вашем столе. Но он не учитывает массовые баффы до того, как вы их

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 84

разыграете.

Истощение руки противника и переигрывание по выгоде

Во многих матч-апах Спелл Токен Друид может играть не агрессивно, а попросту ждать, пока у противника закончатся карты в руке. Не только AoE зачистки, но и просто существа: с ними будут размениваться ваши угрозы, если вы не в состоянии нанести летальный урон или сами близки к смерти.

Это возможно, если вы нашли много способов перебора колоды, а часто и скомбинировали один из них с Солнечным затмением.

Как играть Одеревенение

Одеревенение — новая карта Гонок Новолуния, которая и сделала Спелл Токен Друида конкурентоспособной колодой в актуальной мете. Оно сильно не только как массовый бафф, но и как источник заспама стола. В идеале, чтобы на игровом поле уже была хотя бы одна угроза до розыгрыша Одеревенения, но можно сыграть заклинание и на пустой стол.

Одеревенение отлично работает с Солнечным затмением не только как массовый бафф, но и как способ заспама стола мощными угрозами.

Как играть Солнечное затмение

У заклинания много функций в зависимости от ситуации и руки. Чаще всего его играют с массовым баффом для завершения партии. Реже — с Силой природы, Одеревенением или Руническими письменами для заспама стола.

Можно играть Солнечное затмением и с источниками добора. Лучше выглядит комбинация Солнечное затмение + бесплатная Аэропоника. Но можно сыграть удвоение и с Грибными богатствами. Проблема лишь в том, что такой ход стоит 5 маны и совсем не дает темпа, а темп важен для Друида в большинстве ситуаций.

Удешевление заклинаний с Природоведения

Бафф, удешевляющий следующее разыгранное заклинание после Природоведения, очень важен для старта Спелл Токен Друида. Он сохраняется в течение нескольких ходов.

Старайтесь сыграть с удешевлением ключевое заклинание за 4-5 маны: Буйство природы, Рой светлячков или другой заспам стола. До этого можно реализовать и Лунное затмение.

Не забывайте, что удешевление снимут Искроцвет, Монетка и Озарение. Их лучше играть до Природоведения или через заклинание от него.

Что дает Природоведение

Само Природоведение также раскапывает три случайных заклинания Друида. Оно не может раскопать квест Неизведанная сила и само себя.

Обращайте внимание в первую очередь на заклинания, которые уже есть в вашей колоде или в списке опциональных карт. Если их нет или они не подходят, выбирайте что-то темповое и недорогое. Тяжелые заклинания брать не стоит в большинстве ситуаций, пусть некоторые и

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 84

могут вписаться в геймплей Токен Друида. Например, Выживание сильнейших или Дар дикой природы — не лучший выбор, если вы еще не добрались до лейтгейма.

Как играть карты с "выберите эффект"

В колоде Спелл Токен Друида три карты со свойством "выберите эффект": Сила дикой природы, Нарастающий ветер и Рунические письмена.

Силу дикой природы и Нарастающий ветер часто играют на массовый бафф и добор карты. Призвать 3/2 угрозу можно в случае, если на столе только 1-2 других существа и вы хотите дополнить их еще чем-то. 3+ угрозы на столе — уже серьезное число угроз для Токен Друида. Призвать дополнительного токена можно и в случае, если вам не хватает до "летала" 3+ атаки с учетом массового баффа.

С Руническими письменами ситуация иная. Бафф натиска нужен Токен Друиду только в трудных ситуациях. Например, в агро матч-апах. С помощью натиска можно убирать со стола ключевые угрозы противника: Мастера брони, Рискового шкипера, Созерцательницу тьмы и т.д.

Игра вокруг способностей противника

Геймплей Спелл Токен Друида вращается не только вокруг карт в его колоде, но и вокруг карт противника. Знать о них очень важно, потому что у оппонента Друида всегда будет время для ответа на его угрозы.

Подробнее о том, как играть вокруг способностей противника, в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

Агро Разбойник

Классическое агрессивное противостояние, в котором Спелл Друиду помогут спам стола Бормотуном или Рой светлячков. Не бойтесь играть Рой светлячков даже через Искроцвет, если в руке останется достаточное количество заклинаний. Если в руке после Роя светлячков не осталось способов заспама стола, переходите к агрессии и давите массовыми бафами. Если другие источники существ есть, можно размениваться со столом оппонента.

С ранними угрозами Разбойника можно бороться силой героя, Лунным затмением и раскопками с Природеведения. Полезны даже минорные источники урона вроде Лунного огня.

Другая хорошая опция для раскопки — любой бафф провокации. Он далеко не всегда спасет вас от атак Валиры, но может в достаточной мере задержать ее.

Не затягивайте поединок, потому что в мид и лейтгейме Валира сможет нанести очень много урона, даже если в руке мало карт.

- Чистый Паладин

Сборка с Бормотуном играет с Чистым Паладином намного лучше, чем медленная версия. Агрессивная колода Токен Друида слишком быстро спамит стол и заканчивает партию: Утер еще не успеет реализовать своих существ, баффы и массовые зачистки.

- Старайтесь быстрее сгенерировать токены, а на следующий ход делайте это снова, если первая волна умрет от разменов. Это актуально только в мидгейме: партия может

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 84

затянуться, если Дрииду не повезет с заходом.

Есть угроза, что Паладин даст Освящение. Играть от этого заклинания Дриид не может. Если оно заходит оппоненту вместе с хорошим стартом, часто вы уже ничего не сделаете в этом поединке.

Старайтесь затягивать партию и втягивайте оппонента в размены. Он не сможет убирать каждого токена: его существ будет меньше, пусть они и будут больше. Так вы сможете реализовать массовые баффы. Рассчитывайте на то, что этого хватит для победы в матч-апе.

## Биг Мурлок Паладин

Вы не сможете соревноваться с этой колодой в лейтгейме, так что действуйте быстро. Ваша задача — как можно быстрее заспамить стол и дать победный AoE бафф. Спротивляться этому Биг Паладин сможет только с помощью Ожившей метлы. Других способов моментально повлиять на ситуацию на столе у него нет. Здорово, то последние сборки Биг Мурлок Паладина реже играют Ожившую метлу.

Моментально убирайте со стола Настоятельница Алуру, если Утер сыграл ее в темп без активации резонанса. Если резонанс активирован и стол полон мурлоков, вашей единственной надеждой на победу станет моментальная агрессия или Душа леса. Этот бафф поможет закрепиться на столе хотя бы 3-4 угрозами после хода оппонента.

## Галакронд Чернокнижник

Классический матч-ап с медленным оппонентом, у которого масса AoE зачисток. Будьте готовы к тому, что оппонент неоднократно уберет с вашего стола существ своими ремувалами. Планируйте наступление в долгосрочной перспективе, выманивайте из руки оппонента все AoE.

Искроцвет, Озарение и Монетку полезно сыграть для первой волны атаки или для комбинации заспама стола + Души леса. Чтобы ответить на Душу леса, Чернокнижнику придется постараться. В любом случае он потратит много ресурсов, так что после добить его можно будет без особых проблем.

Играйте размеренно, перебирайте колоду сами и не позволяйте добирать карты противнику. Старайтесь делать так, чтобы ему каждый ход нужно было отвечать на какие-то ваши угрозы. Желательно, чтобы он это делал картами из руки, а не существами на столе. Если выгодные размены возможны, совершайте их. Но в большинстве ситуаций на вашем столе или ничего не будет, или вы будете готовы к завершению партии.

## Зоолок

Как и всегда, надеждой станет ранний заспам игрового поля, но до этого момента оппонент может захватить стол настолько серьезно, что ваши угрозы не помогут. Чтобы этого избежать, постарайтесь ответить на Созерцательницу тьмы и Канретада Чернодрева каким-либо образом.

Даже если вы впереди в контроле стола, не расслабляйтесь. Зоолок все еще может перехватить инициативу с помощью Ожившей метлы. Бафф натиска особенно опасен, если у Чернокнижника много карт в руке.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 84

## Спелл Токен Друид

Зеркальный матч-ап чаще всего завязан вокруг выгодных разменов. Тот, кто сможет раньше призвать своих токенов и пробафать их так, чтобы они выгодно разменялись с токенами оппонента, побеждает. Полезны будут не только баффы здоровья с Силы дикой природы и Одеревенения, но и бафф Души леса.

Если вы не можете дать бафф здоровья, все равно разменивайтесь 1 к 1 и призывайте новую волну угроз. Нельзя допустить, чтобы массовый бафф дал оппонент.

Вернуться в игру можно с помощью заклинания Рунические письма. В идеале сразу же скомбинировать его с Силой дикой природы, чтобы разменяться выгодно.

Если противник выгодно разменялся своими токенами и оставил им 1-2 здоровья, рассчитывайте на раскопку Размаха или Звездопада с Природоведения. Это сильнейшие заклинания в зеркальном поединке.

Бормотун Друид намного лучше чувствует себя в мирроре, потому что раньше захватывает стол. После ему доступны и выгодные размены, и способы завершения партии — зависит от ситуации. При встрече двух Бормотун Друидов решающим фактором станет сам первый дроп: кто раньше его сыграет и скомбинирует с дешевыми заклинаниями, тот, скорее всего, и победит.

## ОТК Маг

Актуальные версии ОТК Мага не играют массовых заморозок и AoE эффектов в принципе, так что постарайтесь сыграть заспам стола как можно быстрее, пусть даже с помощью Искроцвета. Оппонент может сгенерировать AoE эффект или попросту заморозить весь стол, но тогда вы лишите его важных частей комбинации.

Важно сразу же отвечать на Гоблина-аукциониста оппонента, в чем помогут Рунические письма или раскопанные заклинания. Рунические письма могут сработать не всегда, потому что ваша половина стола может быть переполнена. Сразу же убрать со стола нужно и другие угрозы, которые поставит Маг. Он вполне может разыграть Ученицу чародея и Главную дуэлянтку Мозаки в темп под эффект заморозки.

Когда Маг сыграет ОТК-комбинацию и сыграет ли в принципе, далеко не всегда зависит от вас. Попросту давите на оппонента и смотрите, что он сделает. Может быть, Маг ошибется, или ему не хватит таймера. В любом случае не сдавайтесь раньше времени, даже если ситуация тяжелая.

## СПД Маг

Играет много массовых зачисток стола. Проблемы доставит не только Чародейский взрыв под бафами урона от заклинаний, но и Чародейские стрелы.

Это самый трудный матч-апо для Токен Друида в ладдере, так что не стоит расстраиваться, если вы в нем будете проигрывать намного чаще, чем побеждать.

Старайтесь подловить Мага на медленном старте и плохой руке. Размены актуальны в редких ситуациях: только с существами, у которых есть урон от заклинаний, и только в случае, если вы все равно сможете закончить партию в следующие 1-2 хода с помощью массового

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 84

баффа стола.

Оставляйте существ с уроном от заклинаний на половине Мага, если вы играете от того, что у оппонента не будет AoE эффектов. Это стоит делать, если ситуация тяжелая или даже равная.

- Воины

Сборок Воина много, но почти всегда они обращаются к Рисковому шкиперу. Это очень сильная карта в матч-апе, но она может зачистить стол только дважды. Надеемся на то что Гаррош не найдет две копии этого пирата, будьте готовы к тому, что ваши угрозы уберут со стола 1-2 раза. После этого вы сможете задавить оппонента мелкими угрозами.

В лейтгейме будьте готовы к тому, что Темпо Воины могут нанести много взрывного урона даже без стола с помощью рывков. В идеале нужно закрыться с помощью сгенерированного баффа провокации, но можно попросту рассчитывать на то, что вы убьете Воина раньше.

к оглавлению

До скорых встреч!

=====

**(Обновлено) Биг Мурлок Рамп Паладин — имба актуальной меты. Гайд по архетипу**

ID: 1916

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-big-paladin>

Дата: 18.02.2021

Тип: Гайды

Категория: Ярмарка безумия

## Описание

(Обновлено) Биг Мурлок Рамп Паладин — имба актуальной меты. Гайд по архетипу

## Кратко

Подробно изучаем Биг Мурлок Паладина — нового разрушителя меты, самую сильную и популярную колоду ладдера. Узнайте, как играть этой колодой, а также все о вопросах крафта и замен дорогих карт.

## Текст

Герой гайда — Биг Мурлок Паладин. У колоды много других названий: Рамп Паладин, Н'Зот Паладин, И'Шарадж Паладин, Cheese Паладин и т.д. Как бы колоду ни называли, она всегда построена вокруг комбинации Настоятельница Алура + Приманка для рыбы, а также использует Ноздорму Вневременного и пару древних богов для поздних этапов партии.

Архетип молодой: популярность он обрел только в феврале. Зато сделал это быстро. Сегодня Биг Мурлок Паладин — не только самая популярная колода ладдера, но и самая часто побеждающая.

Действительно, Биг Мурлок Паладин чувствует себя здорово. Он отлично играет с большинством популярных архетипов и уже привел мету в движение.

Этот подробный гайд расскажет всё о геймплее Биг Мурлок Паладина. Вы узнаете, как работает колода и что делать, чтобы играть ею оптимально. Мы рассмотрим топовые сборки,

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 84

муллиган, принципы игры архетипа и его поведение в популярных матч-апах меты.

Особое внимание мы уделим вопросам сбора колоды Биг Мурлок Паладина. Архетип требователен к большой коллекции карт: оптимальные сборки стоят около 15 тысяч чародейной пыли. Вы узнаете, какие дорогие карты можно заменить, как это сделать, а от чего отказаться нельзя. Мы обратим особое внимание на проблему ротации Стандартного режима, потому что в Вольный уйдут важные карты Биг Мурлок Паладина.

Гайд обновлен 18 февраля с учетом актуальной меты Ярмарки безумия. Далее полный список изменений:

- Обновлено вступление
- Изменены сборки архетипа и описания к ним
- Дополнен раздел Вопросы декбилдинга: новые описания карт, дополнительная информация о Мурлок Паладине после ротации
- Доработаны разделы "Муллиган" и "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов в соответствующем разделе.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены дорогих карт
- Мурлок Паладин после ротации
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- Две победные комбинации
- Как победить без ТОП захода
- О случайных эффектах
- Полезные советы
- Матч-апы

Делаем ачивки с Мурлок Паладином

В построении колоды есть несколько нерешенных вопросов:

- Нужна ли Сфера всезнания
- Нужна ли связка Лорд Баров + Ожившая метла
- Стоит ли брать в сборку технические карты против Агро Разбойника.

Декбилдеры по-разному отвечают на эти вопросы. В результате мы получаем разные сборки Биг Мурлок Паладина. Впервые увидев колоду Биг Мурлок Паладина, обращайте внимание в первую очередь на названные выше моменты. В большинстве случаев сборки отличаются только этими картами.

Антиагро Биг Мурлок Паладин

Антиагро сборка Биг Мурлок Паладина хорошо показывает себя в ладдере. Пара Торговок доспехами улучшат матч-апы с Агро Разбойниками — они стали особенно популярными в

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 84

последние дни. Тут же есть и пара Карусельных грифонов: существа с провокацией тоже полезны против Валиры, которая отказалась от Ошеломлений.

Биг Мурлок Паладин с Лордом Баровым

- Торговка доспехами, Карусельный грифон

- + Сфера всезнания, Ожившая метла, Лорд Баров

В сборке появляются технические карты против Друида (Ожившая метла, Лорд Баров), но становится меньше защитных опций вроде Торговки доспехами.

Также в колоде есть Сфера всезнания, которую легко заменить на другую техническую карту на ваше усмотрение.

Манускрипт Биг Мурлок Паладин от Sanway6288

- Торговка доспехами, x1 Карусельный грифон, Удочка Темносвета

- + Алдор-служительница, Алдор-искатель истины, Манускрипт правосудия

- Необычная версия Биг Мурлок Паладина с некоторыми синергиями манускриптов. Манускрипт правосудия — отличное оружие в лейтгейме, которому не так уж сложно баффнуть похищение жизни. В сборке есть и карты, которые удешевят это оружие.

- Такой Манускрипт Биг Мурлок Паладин чуть хуже играет с агрессивными колодами, зато лучше с медленными.

Зефрис Биг Мурлок Паладин от Jiminator

- Необычная сборка Зефрис Биг Мурлок Паладина из топ-21 Легенды отказывается от вторых копий карт ради Сэра Финли из Песков и Зефриса Великого. Может быть, такой подход делает Паладина менее стабильным, но точно более веселым. С новой силой героя вы сможете изменить геймплей архетипа и найти неожиданные синергии с картами.

Попробуйте эту сборку в деле, если в коллекции есть все необходимые карты.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Основа колоды Биг Мурлок Паладина состоит из 22 карт. Тут есть ключевые мурлоки, комбинации с Приманкой для рыбы, а также тяжелые лейтгейм угрозы — древние боги и синергии с ними.

Основа колоды неизменна в большинстве ситуаций, разве что у игрока не хватает каких-то карт в коллекции. Вряд ли какую-то из названных 22 карт уберут из оптимальных сборок Биг Мурлок Паладина в этом патче.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить 8 картами. Чаще всего одна из них — вторая копия Удочки Темносвета. В остальном Паладин пытается адаптироваться под мету, то есть взять такие карты, которые улучшат конкретные популярные матч-апы.

Далее о том, что это за карты и в каких случаях их берут в сборку.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 84

Чаще всего основу колоды дополняют представленными ниже 11 картами в одной или двух копиях. Среди хороших опциональных карт нет заклинаний, потому что они портят синергию Настоятельница Алуры и Приманки для рыбы.

Ожившая метла и Лорд Баров — вместе эти карты позволяют полностью чистить стол, но их можно использовать и отдельно. Ожившая метла помогает во всех темповых матч-апах, а часто и в медленных. Вместе эти карты особенно полезны против Токен Друида.

Сфера всезнания — неплохая карта в большинстве матч-апов. Обычно ее берут, если легендарное оружие есть в коллекции, хотя и не всегда. Сфера всезнания уязвима для ремувалов оружия — если их у противников много, лучше отказаться от этой легендарки.

Торговка доспехами — улучшит в первую очередь матч-ап с Агро Разбойниками, но ослабит Паладина в других поединках.

Воин Синежабрых — слаб сам по себе, если играть его из руки, но неплохо работает с Приманкой для рыбы, если вы активируете это заклинание. Обычно в коллекции есть мурлоки получше, так что этого берут чаще всего как замену.

Кислотный слизнюк — улучшит матч-апы с Агро Разбойниками и другими колодами с оружием, но ослабит Паладина во всех других.

Вульпера-плутовка — дополнительный источник заклинания на случай, если вы начали без Монетки и нашли Настоятельница Алуру. Но в большинстве ситуаций хватает и двух копий Изготовительницы жезлов.

Цирковое слияние — работает с Н'Зотом богом глубин, Приманкой для рыбы, мурлоками-бафферами, но его можно достать из колоды с помощью Укротителя драконов, а это плохо в большинстве ситуаций. С этого мурлока чаще всего Паладин хочет гарантированно взять Ноздорму Вневременного. Цирковое слияние есть во многих сборках, но передовые версии все чаще отказываются от него в пользу существ без расы.

Карусельный грифон — отлично работает и с Н'Зотом богом глубин, и с И'Шараджем Осквернителем, позволяет Паладину играть от обороны или выгодно размениваться с Ожившей метлой.

Манускрипт правосудия — источник исцеления и урона по герою противников. Карта медленная, а удешевить ее Биг Мурлок Паладин не всегда может, как другие архетипы класса. Поэтому оружие встречается редко.

Силач — темповая мид- и лейтгейм угроза, которую можно бесплатно поставить достаточно рано из-за Ноздорму Вневременного. Хорошо работает с И'Шараджем Осквернителем и просто тяжелыми картами в колоде.

Менее популярные опциональные карты: Первый учебный день, Печать мудрости, Дар озаренных, Длань А'дала, Зефрис Великий, Собиратель сокровищ, Прайд Салхета, Освящение, Жемчужный элекк, Манускрипт справедливости, Игровой автомат, Янтарный дозорный, Молот наару, Сайлас Новолуний, Таранщик, Тирион Фордринг и другие.

к оглавлению

Биг Мурлок Паладин — дорогая колода. Оптимальные сборки стоят около 15 тысяч пыли. К

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 84

сожалению, далеко не все легендарки и эпики можно заменить. Вокруг многих из них выстраиваются ключевые комбинации колоды. Если эти карты убрать, Биг Мурлок Паладин перестанет быть Биг Мурлок Паладином.

Сначала о картах, от которых нельзя отказываться, если вы хотите поиграть архетипом.

В теории Н'Зот бог глубин и И'Шарадж Осквернитель — необязательные карты. Проблема лишь в том, что вместо них брать Паладину нечего. Колоде нужен сильный лейтгейм из-за наличия Ноздорму Вневременного, а также способности быстро убирать всех дешевых мурлоков из колоды Приманкой для рыбы. Среди классовых и нейтральных карт нет других достойных тяжелых способов победы.

Может быть, кто-то решит, что можно обойтись без хотя бы одного из древних богов. Увы, этого сделать тоже не выйдет. И'Шарадж Осквернитель слишком силен в комбинации с Клоунами с карнавала. Их исключать нельзя, потому что это мощные источники и защиты, и нападения. Если же отказаться от Н'Зота бога глубин и синергий с ним за 10 маны, то активировать порчу Клоуна с карнавала будет попросту нечем. Тогда и синергии с И'Шараджем станут слабее.

Тем более нельзя отказаться от набора Ноздорму Вневременный, Настоятельница Алура, Приманка для рыбы. Это в принципе ключевые карты в колоде, вокруг которых она и выстроена.

От этих карт Биг Мурлок Паладин может отказаться. Они сильные, но не обязательные. Далее о том, как их можно заменить.

Сфера всезнания — прямого аналога нет, поэтому просто берите другую опциональную карту на ваше усмотрение. Например, Торговку достижениями.

Мургур Моргаргл — желательно заменить другим мурлоком, чтобы их было достаточно для синергии с Приманкой для рыбы. Можно взять Цирковое слияние или, если вы хотите стабильнее доставать Ноздорму Вневременного, то берите Воина Синежабрых.

Лорд Баров — если нет, можно отказаться и от Ожившей метлы, хотя это не обязательно. Ожившая метла сильна и самостоятельно. Аналогов у Лорда Барова нет, так что берите карту с другой функцией. Например, Карусельного грифона.

Мурлок-полководец — как и в случае с Мургуром Моргарглом, нужно заменить на другого мурлока. Опции все те же: Цирковое слияние и Воин Синежабрых. Но последний станет слабее без баффа Мурлока-полководца, так что лучше брать Цирковое слияние.

Удочка Темносвета — можно подумать про Серебряный клинок, но лучше заменить не оружием, а какой-то опциональной картой на ваш выбор — смотря чего не хватает в колоде.

Кролик ярмарки Новолуния — не стоит брать другого зверя вместо него, потому что Кролик ярмарки Новолуния во многом ценен из-за своей стоимости. Так активируется Клоун с карнавала. Если Кролика нет, просто играйте без зверя и без дополнительного десятого дропа. В теории можно заменить на Живой памятник, но, скорее всего, замена не будет стоить того. Берите любую другую карту из списка опциональных, а не что-то похожее на Кролика ярмарки Новолуния.

Этой весной случится ротация Стандартного режима. В результате в Вольный уйдут карты

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 84

Возмездия теней, Спасителей Ульдума, Натиска драконов и Пробуждения Галакронда. Ротацию ожидают в марте-апреле 2021 года. Больше о ней мы узнаем на BlizzCon 19-20 февраля.

В результате ротации Биг Мурлок Паладин теряет две карты. Но ключевые: Ноздорму Вневременного и Приманку для рыбы. В результате после ротации архетип Биг Мурлок Паладин прекратит свое существование в Стандарте.

Более того Blizzard анонсировали и перемены в базовом и классическом режимах. Они тоже уйдут в Вольный, а на их место придет бесплатный Стартовый набор. В результате из Стандарта может уйти и Мурлок-полководец.

Такая картина оставляет игроков со сложным выбором. Если вы хотите поиграть топовой колодой меты, нужно обладать внушительной коллекцией или скрафтить несколько легендарок и эпиков. Но эта топовая колода меты прослужит вам недолго: февраль и март. Может быть, и начало апреля. И это в случае, если Blizzard не выпустят балансный патч с нерфами до ротации.

Если вы не планируете очень много играть в Стандарте в ближайшие пару месяцев, а в коллекции не хватает чего-то для колоды, мы не рекомендуем вам крафтить дорогостоящие карты. Особенно если это карты, которые скоро уйдут в Вольный или встречаются редко в других колодах. Хотя окончательный выбор, конечно же, только за вами.

Без особых опасений можно создать универсальные карты, если до завершения колоды не хватает их. Эти карты — Лорд Баров, Настоятельница Алура, Клоун с карнавала, Н'Зот бог глубин, И'Шарадж Осквернитель, Кролик ярмарки Новолуния. Всё это неплохие карты, которые не уйдут в Вольный еще более года, а еще их можно взять и в хорошие и неплохие колоды других классов.

А вот если вам не хватает Ноздорму Вневременного, Мургура Моргаргла, Приманки для рыбы, Удочки Темносвета, Сферы всезнания, лучше не крафтить эти карты. Какие-то из них скоро уйдут в Вольный, а другие редко встречаются в топ сборках прочих архетипов. Без каких-то дорогих карт все еще можно собрать Биг Мурлок Паладина, но без других — нельзя.

## Максимально бюджетный Биг Мурлок Паладин

Так выглядит максимально бюджетная версия Биг Мурлок Паладина. Колода все еще дорогая, но удешевить ее более не получится.

Нужен ли в сборке Живой памятник — вопрос открытый. Попробуйте поиграть с ним, и если он вас не устроит, возьмите вторую копию Торговки доспехами.

[к оглавлению](#)

Муллиган Биг Мурлок Паладина прост и почти не отличается при встрече с разными классами. Далее об основных правилах выбора карт в стартовую руку.

## Настоятельница Алура — оставляйте всегда

Изготовительница жезлов — оставляйте только без Монетки в случае, если есть Настоятельница Алура или вы сбрасываете 2-3 карты из руки. Если есть Монетка или другие хорошие на муллигане карты, сбрасывайте.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 84

Ноздорму Вневременный — оставляйте всегда. Можно сбросить только в случае, если в руке есть комбинация Настоятельница Алура + Монетка или Настоятельница Алура + Изготовительница жезлов.

Приманка для рыбы — оставляйте только вместе с Ноздорму Вневременным

Укротитель драконов — оставляйте всегда. Если в колоде только один дракон, то всегда сбрасываем Ноздорму Вневременного, если он зашел вместе с Укротителем драконов; всегда сбрасываем вторую копию Укротителя драконов. Если в колоде есть Цирковое слияние и другие драконы, можно оставлять несколько копий Укротителя драконов и его же вместе с Ноздорму Вневременным.

Сфера всезнания — оставляйте всегда

Торговка доспехами — оставляйте только против Охотника и Разбойника

Если в руке есть Ноздорму Вневременный или Укротитель драконов, задумайтесь о том, чтобы оставить тяжелых существ за 9-10 маны.

Другие карты на муллигане оставлять не стоит.

Обычно далее мы пишем о том, что архетип должен оставлять при встрече с конкретными классами. Биг Мурлок Паладину не важно, против какого класса он выступает, муллиган всегда будет одинаковым.

Исключение — Торговка доспехами, которую можно оставить только против Разбойника и Охотника.

[к оглавлению](#)

Суть архетипа

Биг Мурлок Паладин — необычная колода, построенная вокруг специфичных карт и синергий. В сборках много ранних мурлоков, а вместе с ними и тяжелых угроз за 8-10 маны, зато нет ничего за 5-6 маны, то есть карт для мидгейма.

Ключевая карта в колоде — Ноздорму Вневременный. Сборка построена таким образом, чтобы вы с высокой вероятностью нашли его к 4-6 ходам. Сам он зайдет в стартовую руку к 4 ходу далеко не всегда: это всего лишь одна карта из 30. Но его гарантированно добирает из колоды Укротитель драконов. Так уже 3 из 30 карт открывают доступ к Ноздорму Вневременному. Добавьте сюда и Настоятельница Алуру. Своим резонансом она гарантированно сыграет Приманку для рыбы из колоды, а это заклинание призовет Укротителя драконов, а он, в свою очередь, Ноздорму Вневременного. Цепочка длинная, но темповая и обеспечивает Паладина мощными ходами.

Ноздорму Вневременный так важен, потому что у Паладина сильнейший лейтгейм потенциал. Колосс со свалки и Кролик ярмарки Новолуния, может быть, не так сильны, зато они активируют эффекты порчи Силача и Клоуна с карнавала, а это уже сверхмощные темповые карты. Еще позднее Паладин может извлечь еще больше выгоды с помощью Н'Зота бога глубин и И'Шараджа Осквернителя. С постоянными волнами тяжелых угроз не справятся даже самые жадные контроль колоды. Что уж говорить о темповых матч-апах, которые часто заканчиваются после розыгрыша Клоуна с карнавала.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 84

Приманка для рыбы — заклинание, о котором стоит поговорить отдельно. В идеале Утер играет заклинание рано с помощью Настоятельница Алуры и Монетки (или заклинания за 1 маны с Изготовительницы жезлов). Но даже сыгранная за свои честные 8 маны Приманка для рыбы делает многое.

Для начала Паладин получает много темпа: полный стол мурлоков, многие из них с натиском, так что сразу же могут выгодно разменяться или убрать со стола опасные угрозы оппонента.

Важно и то, что после розыгрыша Приманки для рыбы Утер убирает из своей колоды все плохие карты. Он больше не будет "топдекать" слабых в лейтгейме Всадников на крабе или Мурлоков-полководцев. Выше шанс захода топовых угроз за 9-10 маны, которые и закончат партию.

Третья немаловажная карта в колоде — Ожившая метла. Пусть она появляется не во всех сборках, существо сильное и заслуживает внимания. Благодаря Ожившей метле Паладин совершает проактивные ходы, то есть не просто ставит гору характеристик на стол, а тут же реализует их. Ожившую метлу играют после Приманки для рыбы, Клоуна с карнавала без порчи, Н'Зота бога глубин, реже попросту после розыгрыша любой тяжелой угрозы.

Ожившую метлу можно комбинировать и с Лордом Баровым. Такая связка карт станет ультимативной зачисткой стола — единственной, доступной Биг Мурлок Паладину. Чаще всего для борьбы за стол хватает и попросту тяжелых угроз с провокацией или с баффом натиска, но и Лорд Баров лишним будет редко, особенно с учетом его небольшой стоимости.

к оглавлению

## Две победные комбинации

Сила Биг Мурлок Паладина в том, что он часто может "захайроллить". Это значит найти такие карты к 4 ходу, которые почти гарантированно принесут ему победу вне зависимости от матч-апа и действий оппонента. Герой статьи намеренно выстраивает муллиган так, чтобы найти эти "хайролльные" карты, то есть он агрессивно ищет только их на стадии выбора карт и сбрасывает все остальное.

Далее мы подробно обсудим эти комбинации карт и способы их реализации.

Лучшее, с чем может начать партию Биг Мурлок Паладин — комбинация Настоятельница Алура + Монетка. Шансы на победу с таким заходом вырастают до невероятных значений.

Другой вариант этой же комбинации — Настоятельница Алура + Изготовительница жезлов. Это в случае, если Утер начинает без Монетки.

Задачей Паладина с таким заходом станет как можно более быстрая реализация резонанса легендарной карты. Это можно сделать на 4-5 ходах в зависимости от захода.

Резонанс легендарки сыграет Приманку для рыбы, то есть заполнит вашу половину стола и уберет все слабые карты из колоды. Среди мурлоков будет Укротитель драконов, который гарантированно доберет Ноздорму Вневременного, если вы не нашли его ранее. О том, как играть Ноздорму Вневременного — далее.

Если Настоятельница Алура не зашла, Паладин вполне может найти Ноздорму Вневременного и

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 84

классическим способом, и с помощью Укротителя драконов.

В большинстве ситуаций Ноздорму Вневременного можно играть в любой удобный момент. Пусть оппонент первый совершит ход с 10 маны, ваш лейтгейм потенциал куда выше в большинстве ситуаций. Хотя есть и исключения, о которых мы поговорим в разделе "Матч-апы".

Общее правило — не играйте Ноздорму Вневременного в случае, если в руке нет сильных ходов за 8-10 маны. В этом случае вы только пострадаете от эффекта дракона, потому что дадите оппоненту преимущество. Но в самых тяжелых ситуациях Ноздорму можно играть всегда и попросту надеяться на "топдек" хорошей десятки.

Лучшая карта после розыгрыша Ноздорму Вневременного (разумеется, уже на следующий ход) — это Приманка для рыбы. Все это, конечно, при условии, что в колоде есть осталось достаточное количество мурлоков. Бонусы всё те же: полный стол мурлоков, очищение колоды от плохих карт, увеличение шансов на "топдек" хороших десятых дропов.

Среди дорогих существ Паладина в большей степени интересуется Клоун с карнавала. В темповых матч-апах и тяжелых ситуациях его можно ставить даже без порчи, особенно если в руке есть Силач. Но если ситуация позволяет, лучше активировать порчу с помощью существ за 10 маны. Опять же, тут многое зависит от того, с кем вы играете. У некоторых оппонентов нет никакого ответа на полный стол 4/4 существ, так что для активации порчи можно отдать даже И'Шараджа. В других поединках нужно играть жаднее, чтобы обыграть AoE зачистки оппонента.

Вопрос: в моей руке есть и комбинация с Алурой, и Ноздорму Вневременный. Что сыграть раньше?

Ответ: чаще всего выгоднее сыграть сначала Настоятельница Алуру + заклинание, а на следующий ход Ноздорму Вневременного. Но если вы уверены, что оппонент не сделает слишком много в свой ход с 10 маны, можно сыграть легендарки и в другом порядке.

Всегда играйте Ноздорму Вневременного первым, если в руке есть только Настоятельница Алура, но нет заклинания.

[к оглавлению](#)

## Как победить без ТОП захода

Заход одной из четырех карт (два Укротителя драконов, Настоятельница Алура и Ноздорму Вневременный) — достаточно стабильный результат к 4 ходу. Но все же будут партии, в которых вы не увидите эти карты вовремя или, например, получите только Настоятельница Алуру без заклинания.

Это еще не значит, что Биг Мурлок Паладин обречен на поражение. Он вполне может победить и без разгона маны, а по классической кривой.

В начале партии (1-4 ходы) в любом случае вы будете играть мурлоками и другими ранними дропами. Эти комбинации не всегда очень сильны и обеспечивают безоговорочную комбинацию, но могут доставить проблемы и медленным, и быстрым оппонентам.

В темповых матч-апах особенно полезны угрозы с натиском, оружие, можно сыграть и Лорда Барова в темп. В медленных поединках лучше станут комбинации мурлоков и

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 84

Мурлока-полководца.

В середине партии (5-7 ходы) Паладин наиболее уязвим без сильнейших комбинаций с Ноздорму Вневременным или Настоятельницай Алурой. Старайтесь задержать противника с помощью тех же мурлоков: особенно полезны Морской летун и Удочка темносвета — карты, которые дают много выгоды.

Замедлить противника можно с помощью комбинаций с Лордом Баровым самостоятельно или вместе с Ожившей метлой.

Постарайтесь сохранить Монетку до мидгейма, чтобы сыграть через нее Приманку для рыбы на 7 монетах.

К поздним этапам (8-10 ходы) старайтесь вернуться в игру с помощью тяжелых карт. Часто вы не сможете жадничать с Клоуном с карнавала, так что девятку нужно будет сыграть без порчи. Не так много выгоды получится извлечь и из других карт.

к оглавлению

О случайных эффектах

В колоде Биг Мурлок Паладина не так много случайных эффектов, но все же они есть и могут оказывать влияние на ход партии. Далее речь пойдет о том, какие случайные карты есть и что они делают.

Мургур Моргаргл ценен в первую очередь как второй дроп с неплохими характеристиками, а замешиваемая совершенная копия — только приятный бонус.

В большинстве ситуаций не нужно пытаться сыграть совершенную копию с боевым кличем. Здорово, если его призовет из колоды Приманка для рыбы, потому что это липкий мурлок с высокими характеристиками.

Если же он придет в руку до Приманки для рыбы или вы не сыграете заклинание, потому что в колоде не осталось достаточного количества мурлоков, то Моргаргл Совершенный принесет много выгоды своим боевым кличем. Проблема в том, что у мурлоков редко есть тут же действующие на стол эффекты: натиск, провокация, рывок — так что генерируемый стол может быть медленным без баффа Ожившей метлы.

Далее о том, каких мурлоков может призвать Моргаргл Совершенный, а с ним и другие карты в колоде.

С общим набором мурлоков взаимодействует не только Моргаргл Совершенный, но и Удочка Темносвета, только она дает случайного мурлока в руку.

Большинство случайных мурлоков ничего не делают помимо хороших и не очень синергий с другими представителями своей расы. Хотя есть и приятные исключения.

Изготовительница жезлов важна в первую очередь как генератор любого заклинания, а какого именно — не так принципиально в большинстве ситуаций. Заклинания за 1 маны нужны в первую очередь для синергии с Настоятельницай Алурой, для этого их и берегут в большинстве ситуаций, пока эта легендарка не придет.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 84

Сыграть заклинание за 1 можно раньше, если комбинация с Настоятельницей Алурой уже не сработает, потому что в колоде нет Приманки для рыбы или осталось мало мурлоков.

Среди 15 заклинаний Паладина за 1 маны хорошо работают с Настоятельницей Алурой 14 — их можно сыграть в любой ситуации и на любую цель. Сложности возникнут только с Щитом доблести, для которого нужно поврежденное существо на столе. Но не обязательно союзное.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Сфера всезнания — не всегда простая для реализации карта. Сыграть оружие полезно на любом этапе, но отправлять на дно колоды вы будете разные карты.

Со старта сосредоточьтесь на ключевых картах: Ноздорму Вневременном, Настоятельнице Алуре, Изготовительнице жезлов, Укротителе драконов — если в руке нет ничего из этого. Агрессивно отправляйте на дно колоды все не только плохие, но и нормальные карты в поисках лучших.

Если ключевые карты и их комбинации уже есть, сосредоточьтесь на поиске топовых тяжелых дропов, потому что вы скоро сыграете Ноздорму Вневременного и понадобятся лейтгейм угрозы.

В лейтейме, опять же, ищите топовые тяжелые дропы, а на дно колоды оставляйте карты с низкой выгодой: Изготовительницу жезлов, Удочку Темносвета, оставшихся мурлоков. Учитывайте архетип противника. Какие-то колоды чаще играют ремувалы оружия, тем более так популярен Агро Разбойник. Если ожидаете ремувал оружия, действуйте агрессивнее со Сферой всезнания, то есть старайтесь как можно быстрее потратить заряды оружия, а оставлять в руке только лучшие "топдеки".

Бывают игры, в которых Биг Мурлок Паладин побеждает сам себя. Например, особо ничего не сделать со стартовой рукой Настоятельница Алура + две Приманки для рыбы. Или с рукой, где много десятых дропов. Примите подобные плохие заходы и старайтесь не тильтовать. Плохие заходы карт случаются намного реже, чем хорошие, просто люди чаще концентрируются на неудачных моментах, а удачные воспринимаются чем-то само собой разумеющимся.

Играя Биг Мурлок Паладином, важно следить за оставшимися в колоде картами. Особенно важно проверять количество мурлоков перед розыгрышем Приманки для рыбы или Настоятельницы Алуры. Их не всегда будет достаточно, чтобы оправдать применение заклинание. И наоборот, здорово, если мурлоков осталось 6, и вы можете сыграть Приманку для рыбы вместе с Ожившей метлой.

Не забывайте, что дополнительного мурлока в колоду замешивает Мургур Моргаргл.

Морской летун — не только хороший мурлок для старта, но и неплохое лейтгейм существо. На 8+ маны он превращается в неплохой восьмой друп: пару 4/3 угрозы с натиском. Так вы сможете убирать со стола вражеские провокации или опасные угрозы, а другими существами бить по герою противника. То же можно делать и с помощью Ожившей метлы.

Ноздорму Вневременный — сильнейшая карта в колоде, но играть его бездумно не стоит. Важно знать, на что способна вражеская колода. Если оппонент может без труда вас убить в свой первый ход с 10 маны, лучше не играть Ноздорму Вневременного. В следующем разделе мы подробнее познакомимся с особенностями геймплея Биг Мурлок Паладина при встрече с популярными метовыми колодами.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 84

к оглавлению

## Биг Мурлок Паладин

В зеркальном матч-апе самая сильная карта — Настоятельница Алура. Она намного лучше Ноздорму Вневременного. Легендарный дракон особенно опасен, потому что дает оппоненту инициативу. Если в руке противника больше существ за 9-10 маны и вы дали ему возможность сходить на полную ману первым, то он переиграет вас. Старайтесь не играть сами Ноздорму Вневременного, если в вашей руке мало карт за 8-10 маны, а в особенности, если нет Приманки для рыбы. Ждите, что Ноздорму Вневременного сыграет противник: тогда инициатива будет за вами.

Две другие сильные карты в "мирроре" — Ожившая метла и Лорд Баров. Последнего нужно оставить для тяжелых дропов противника или для полного стола мурлоков. В идеале после Лорда Барова поставить что-то на свою половину, хотя на это не всегда будет мана.

Не забывайте о позиционировании вокруг Кролика ярмарки Новолуния. Не ставьте сильных существ рядом друг с другом: старайтесь располагать между ними мелкие угрозы. Слабых существ ставьте рядом с провокациями, а сами провокации — максимально слева или максимально справа.

## Чистый Паладин

Простой матч-ап, в котором вы должны без особых проблем переиграть оппонента по выгоде в лейтгейме. Со старта силы двух Паладинов примерно равны, но проблемы могут возникнуть в мидгейме, если вы не найдете ключевые четверки. В этом случае помогут Ожившая метла и Лорд Баров — так вы ответите на опасные угрозы Чистого Паладина в середине игры.

Чистый Паладин и Манускрипт Паладин могут зачистить ваш стол с помощью Манускрипта справедливости. Будьте готовы к тому, что вам понадобится 2-3 волны угроз для завершения партии. Только мурлоков с Приманки для рыбы или только Клоунов с карнавала может не хватить для победы.

## Токен Друид

Самый сложный матч-ап для Биг Мурлок Паладина, но шансы в нем есть и неплохие. Особенно если вы играете сборкой с Ожившей метлой и Лордом Баровым. Эта пара существенно увеличит ваши шансы на победу, и часто вовсе решит исход поединка.

Полезны и другие карты, которые моментально могут убирать со стола мелкие угрозы: Удочка Темносвета, Всадник на крабе (желательно под баффом атаки), а также Морской летун.

Старайтесь не играть Ноздорму Вневременного в ситуации, когда на столе Друида есть 3+ токена, а в руке много карт. Он почти наверняка баффнет существ до огромных характеристик и нанесет летальный или близкий к летальному урон с 10 маны.

Старайтесь играть темпово и постоянно отвечать на мелкие угрозы Малфуриона. А если не получается убрать их, закрывайтесь провокациями. Не получается и это — надейтесь на то, что оппонент не найдет летальный урон, а сами планируйте нанести ответный "летал" или совершить мощный ход, который позволит вам перехватить инициативу.

## Агро Разбойник

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 84

Классическая агрессивная колода, которая может быстро закончить партию даже без существ на столе. В этом матч-апе нельзя медлить с розыгрышем Ноздорму Вневременным в большинстве ситуаций, потому что вас спасут только крупные провокации: Клоун с карнавала, Силач или хотя бы Колосс со свалки. В случае с последним просто надейтесь, что Валира не найдет Ошеломление. В популярных сборках Разбойника это заклинание используют редко.

Клоуна с карнавала вы не сможете играть под порчей в большинстве ситуаций. И это не страшно: трех провокаций достаточно почти всегда.

Как только вы захватили стол мурлоками или тяжелыми угрозами, как можно быстрее переходите в контратаку и старайтесь убить противника. У вас нет исцеления, а без него в этом поединке долго не продержаться, даже если на столе есть провокаторы.

## Миракл Разбойник

В большей степени играет со стола и полагается на тяжелые угрозы. Может переиграть Паладина только в случае, если быстро реализует Эдвина ван Клифа или Авантюриста, а у Утера не будет ответов на эти угрозы. Опять же, помогут комбинации с Ожившей метлой и Лордом Баровым. Но если их нет, нужно чистить крупные угрозы Разбойника только столом.

Вряд ли Миракл Разбойник переиграет Паладина по выгоде, но он может сгенерировать много наступательных и темповых карт с помощью Воровки палочек, Мастерницы закрутки и прихвостней.

Старайтесь сделать ставку на Клоунов с карнавала или Приманку для рыбы. С ними Разбойнику будет очень сложно бороться. Не так хороши единичные крупные угрозы: на них у Разбойника больше ответов.

## Галакронд Чернокнижник

Паладин с хорошим заходом не оставляет шансов медленным архетипам Чернокнижника, несмотря на наличие большого количества AoE ремувалов. Играйте жадно, но не позволяйте оппоненту захватывать стол безоговорочно, особенно в случае, если у вас нет Ожившей метлы.

Билетикус редко станет серьезной проблемой в поединке. Часто вам хватит выгоды и без пяти карт в колоде, пусть многие из них даже будут дорогостоящими.

Если вы впереди, старайтесь отвечать на мелкие угрозы Галакронд Чернокнижника с помощью натиска: Всадника на крабе и Морского летуна. Так вы помешаете оппоненту реализовать Кару огненную.

## Зоолок

Играет почти полностью со стола и наносит предсказуемый урон по вашему герою. У Паладина обычно хватает времени и для розыгрыша Настоятельница Алуры, и для розыгрыша Ноздорму Вневременного, а после него и топовых карт за 8-10 ман. До этого момента затягивайте партию с помощью мурлоков, Ожившей метлы и Лорда Барова. Все эти карты можно отдавать рано, лишь бы замедлить противника и выиграть время для мидгейм комбинаций.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 84

Провокации делают многое в этом матч-апе. У Зоолока нет немоты или каких-либо ремувалов по типу Ошеломления Разбойника, так что с каждым "таунтом" Гул'дану нужно будет бороться своим столом. А это выигранное для вас время.

## ОТК Маг

В этом матч-апе играть Ноздорму Вневременного опасно. С высокой вероятностью Маг тут же нанесет вам летальный урон или сделает это в течение двух ходов, так что вы не успеете реализовать свои тяжелые угрозы.

Вместо этого попробуйте задавить Мага ранними мурлоками, комбинациями с Настоятельницай Алурой и оружием.

В матч-апе не всегда нужно нанести летальный урон Магу. Порой достаточно вынудить его потратить Ледяные стрелы и Чародейские стрелы для борьбы за стол. В этом случае у него часто не хватит взрывного урона для ОТК-комбинации.

## СПД Маг

Сборок архетипа много, но почти всегда вы должны ожидать массу взрывного урона и постоянное давление существами и заклинаниями. Постарайтесь чистить все угрозы Мага, которые баффают урон от заклинаний или наносят много урона своими характеристиками.

В теории СПД Маг может ответить на Приманку для рыбы с помощью комбинаций с Чародейским взрывом. В идеале не играть Приманку для рыбы под выход Пленного феникса. Хотя это получается не во всех ситуациях.

После розыгрыша Ноздорму Вневременного вы часто дадите Магу сильный ход, в который тот нанесет много урона вашему персонажу, а возможно и захватит стол. Ответить на это часто можно только ответным заспамом стола: по крайней мере вы обыграете Чародейские стрелы и Маску К'Туна.

## Воины

Сборок Воина много, но почти всегда в их распоряжении будут мощные зачистки стола. По крайней мере такие, которые уберут мурлоков с Приманки для рыбы. А вот с тяжелыми угрозами за 9-10 маны смогут совладать только Контроль и Бомб Воины — но только на время. По итогу выгоды у Биг Мурлок Паладина намного больше. Нужно только добить Воина до того, как тот реализует бомбы или ОТК-комбинацию.

Постоянно давите на Гарроша и вынуждайте его каждый ход искать ответы на ваши угрозы. Без опасений играйте Ноздорму Вневременного, чтобы как можно быстрее выставить тяжелые угрозы.

[к оглавлению](#)

Биг Мурлок Паладин — не только топовая колода для ладдера, но и способ сделать несколько достижений, за выполнение которых дают очки опыта. Не все они делаются с одинаковой скоростью и тем более не все — исключительно с помощью Биг Мурлок Паладина. Но если вы еще не выполнили что-то из представленных ниже достижений, это можно сделать вместе с героем гайда.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 84

Чтобы выполнить Не надо меня осуждать... и Н'Зот и никаких забот, нужно слегка изменить оптимальную сборку Биг Мурлок Паладина. Ее версия представлена ниже.

До скорых встреч!

---

## (Обновлено) ОТК Охотник на демонов — лидер меты в Легенде. Гайд по архетипу

ID: 1871

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-otk-dh>

Дата: 08.02.2021

Тип: Гайды

Категория: Ярмарка безумия

### Описание

ОТК Охотник на демонов

### Кратко

Подробно изучаем ОТК Охотника на демонов с Ил'гинотом в мете Ярмарки безумия. Узнайте, как играть одной из самых сложных и интересных колод дополнения.

### Текст

Герой гайда — ОТК Охотник на демонов с Ил'гинотом в мете Ярмарки безумия. Пусть колода не блещет по статистике, обратить на ОТК Охотника на демонов внимание все-таки стоит по многим причинам.

ОТК Охотник на демонов — свежая и необычная колода с геймплеем, который существует только в Ярмарке безумия и вряд ли продлится в следующем дополнении. Шанс поиграть ОТК ДХ в Стандарте есть только сейчас.

Архетип понравится любителям ОТК — комбинаций, которые наносят летальный урон с пустого стола за один ход. Охотник на демонов проворачивает такие комбинации несколькими путями, но всегда с использованием Ил'гинота.

ОТК ДХ — одна из самых сложных, если не самая сложная колода Ярмарки безумия. Ее можно сравнить со старыми Патрон Воином или АРМ Жрецом — у них тоже был огромный потенциал, но раскрыть его могли лишь единицы, поэтому общий винрейт был низким.

В Легенде ОТК Охотник на демонов — самый популярный архетип с большим отрывом от остальных. Чем выше ранг, тем чаще вы будете встречать ОТК ДХ, да и процент побед его постепенно возрастает. Такую популярность в Легенде герой гайда набрал потому, что он в плюс играет с тремя лидерами меты: Биг Мурлок Паладином, Токен Друидом и Агро Разбойником.

Не удивляйтесь, что ОТК ДХ показывает плохие результаты по статистике. Просто почти никто не умеет делать это правильно: даже самым опытным нужно время, чтобы понять эту колоду и научиться правильно ею управлять. Но если игрок разберется в колоде, он может показывать хорошие результаты. Например, reqvat взял с помощью ОТК ДХ топ-1 Легенды. Все отмечают не только потенциал ОТК ДХ, но и веселый геймплей.

Этот подробный гайд поможет вам в освоении ОТК Охотника на демонов. Вы найдете оптимальную сборку, узнаете об основах и тонкостях ОТК-комбинации, а их немало. Речь пойдет и о том, как ДХ может победить без классического ОТК-комбо. Как и всегда, мы

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 84

рассмотрим вопросы муллигана, познакомимся с основными матч-апами меты, а также предложим вам способы адаптировать колоду под свои вкусы и коллекцию карт.

Гайд обновлен 8 февраля с учетом актуальной меты Ярмарки безумия. Далее полный список изменений:

- Переработаны вступление и заключение
- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
- Изменены иллюстрации с учетом актуальных сборок
- Дополнены и изменены все разделы гайда
- Добавлены описания актуальных матч-апов меты.

- Разделы гайда:

- Оптимальная колода
- Как работает колода
- Все о ОТК комбинации
- Как работает ОТК комбо
- Существа на столе для ОТК
- Минимальное ОТК комбо
- Чем дополнить ОТК
- Идеальная ОТК комбинация
- Как дожить до ОТК
- Зачистка стола
- Добор и механика изгоя
- Исцеление
- О Иллидариведении
- Как победить без ОТК
- Альтернативное применение Ил'гинота
- Захват стола и давление существами
- Муллиган
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Матч-апы
- Колоды, декбилдинг и замены
- Альтернативные сборки
- Что можно убрать из колоды
- Что можно добавить
- Заключение

Обычно мы начинаем подробный гайд с детального разбора различных сборок архетипа, опциональных и технических карт. Но в этот раз из-за особенностей колоды речь сразу же пойдет о самом важном: как она работает. Все дело в том, что ОТК-комбинация, да и состав колоды в целом специфичные — трудно сразу же понять, как такой Охотник на демонов побеждает, и в чем в принципе суть комбинации. Вы найдете альтернативные колоды и обсуждение декбилдинга в последнем разделе гайда.

ОТК Охотник на демонов от Eggowaffle

Эта сборка не единственная, и опытные игроки предлагают другие актуальные деклисты. Но все они немногим отличаются от этой колоды, так что пока что читатель может сосредоточить свое внимание на этой версии. С нее проще всего начать знакомство с ОТК

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 84

ДХ: как в гайде, так и на практике в ладдере.

[к оглавлению](#)

Прежде, чем познакомиться с основными составляющими колоды, стоит отметить, что она очень сложная. Как бы хорошо вы ни играли, первые партии вы едва ли отыграете оптимально. Будьте готовы к низкому винрейту со старта: гайд расскажет о важных элементах геймплея, но без отработки основных приемов и практических навыков не обойтись.

Начинайте играть ОТК ДХ в «солнышке», в поединках с друзьями или на безопасном ранге, с которого нельзя упасть ниже.

## Основные карты для ОТК

С помощью представленных выше карт Охотник на демонов совершает свою ОТК-комбинацию. В отличие от многих других ОТК-колод у этой комбинация гибкая и вариативная: только Ил'гинот становится обязательной частью любого ОТК, но другие карты могут меняться. Часть из них ДХ отдает раньше, часть остается в колоде, а на часть не хватит маны в ход. В этом первая сложность геймплея: ОТК-комбинация вариативная и всегда разная, не получится играть по одному шаблону. Сколько урона нанесет ОТК-комбо — зависит от собранных карт и их реализации.

Есть и другие карты, которые могут участвовать в ОТК-комбинации: они или наносят дополнительный урон, или помогают сыграть больше основных карт за ход.

## Вспомогательные карты для ОТК

Чтобы повернуть мощную ОТК-комбинацию, пригодятся вспомогательные карты для ОТК. Они не обязательны для победы, но помогут нанести больше урона в ключевой ход.

С Альдрахийскими клинками все просто: оружие наносит урон само по себе, а под Ил'гинотом он удваивается из-за похищения жизни. Соответственно все баффы атаки добавят в два раза больше урона по герою противника, чем обычно.

Крикунья скверны — подготовительная карта для ОТК-хода. Она удешевит Мо'арга-механолога до 0 маны, так что в ключевой ход вы сможете сыграть больше карт из руки, а как следствие и нанесете больше урона. Охотнику на демонов не обязательно играть Крикунью скверны перед ОТК-ходом, но это поможет.

Сквернософия копирует дополнительные копии Мо'арга-механолога для усиления ОТК комбо. Хотя их можно использовать и до ОТК для исцеления и зачисток стола.

## Многофункциональные карты

Группа карт, которые выполняют сразу несколько функций в колоде. Их можно играть и в ОТК-ход для дополнительного урона, и для зачистки стола, и для исцеления, и для других функций. Все зависит от условий, в которые вы попали, а также вашего понимания колоды, матч-апа и конкретной игровой ситуации.

## Добор карт

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 84

Любая ОТК-колода должна быстро и агрессивно перебирать карты в колоде в поисках ключевых частей комбинации, а также инструментов выживания. С добором у Охотника на демонов проблем нет.

Самая важная карта на добор — Череп Гул'дана. Удешевляющий бафф взятых карт поможет проворачивать более мощные ОТК-комбинации, а также совершать другие сильные ходы.

## Зачистка стола

Другой неотъемлемый элемент ОТК-колоды — способы зачистки стола. Пока вы добываете карты и копите ману для ключевого хода, противник постарается продавить вас существами на столе и взрывным уроном. Чтобы этого не произошло, ДХ берет несколько способов борьбы за стол и источники исцеления.

АоЕ зачистки (Обжигающий жар, Раскалывание душ) слабы сами по себе, но могут зачистить все, что угодно, под баффами урона от заклинаний и Мо'арга-механолога. Пусть эти существа нужны для ОТК-комбо, часть их них можно и нужно тратить раньше для борьбы за стол.

Ключевой источник исцеления с Аль'драхийские клинки со всевозможными баффами к атаке. Опять же, в идеальной ситуации оружие и баффы атаки помогают в ОТК-комбинации, но чаще всего их отдают раньше для того, чтобы не умереть.

к оглавлению

## Как работает ОТК комбо

- ОТК-комбинация вариативная, так что и описать ее во всем многообразии сложно.

Вам обязательно нужны:

- Ил'гинот
- Какие-то наносящие урон эффекты с похищением жизни (Вопль скверны, Пронзающий взгляд, Альдрахийские клинки)
- Баффы наносящих урон эффектов (урон от заклинаний, Мо'арг-механолог, баффы к атаке для героя)
- Ключевой двигатель комбинации — механика Ил'гинота, которая инвертирует исцеление с похищения жизни в урон по герою противника. Урон от заклинаний и Мо'арги-механологи помогают значительно баффнуть наносимый урон с похищения жизни. Часто ДХ наносит урон заклинаниями по существам на столе, а Ил'гинот уже перенаправляет его в героя противника.

## Урон от ОТК комбинации с разным набором существ и заклинаний

На деле ОТК-комбинация выглядит примерно следующим образом. Поскольку у нее много вариаций, вы можете посмотреть несколько примеров от разных стримеров.

- Самое важное, что вы должны просчитать до реализации ОТК — сколько урона нанесет комбинация. Он может колебаться от 0 до 100+ в зависимости от карт в руке, удешевляющих баффов и существ противника на столе.

Нужное количество урона зависит от здоровья противника: оно редко будет на отметке в 30 здоровья из-за специфики Охотника на демонов — тот часто атакует по противнику с помощью

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 84

оружия, силы героя и баффов к атаке. Чем меньше урона у героя, тем меньше частей комбинации вам понадобится.

Трудно оценить, в какой ход ДХ способен провернуть ОТК-комбо, поскольку для этого всегда используются разные карты. Ситуация усложняется и тем, что часть или даже все части комбинации можно удушевить Крикуньей Скверны и Черепом Гул'дана, а еще скопировать Мо'аргов-механологов с помощью Сквернософии, раскопать дополнительные карты Иллидариведением.

- В идеале провернуть комбо можно уже на 7-8 маны, хотя порой ДХ ждет до 10 маны. У него хватает зачисток стола и исцеления, чтобы затянуть игру в лейтгейм.

## Существа на столе для ОТК

Важный аспект ОТК-комбинации — существа на столе. ДХ наносит им урон с помощью Вопля Скверны и Пронзающего взгляда. Для Вопля Скверны важно, чтобы на столе было три цели: только так вы нанесете максимум урона по герою противника.

Проблемы возникнут, если за ход нужно сыграть два Вопля Скверны. Одну копию заклинания всегда можно отправлять в союзных существ, которых вы поставили для ОТК комбо. Даже если они умрут, Ил'гинот нанесет урон по герою противника. Но после этого целей для второго Вопля Скверны не останется.

Ситуацию частично исправляет Продавец эфира. Этот первый дроп часто можно добавить к ОТК-комбинации из-за его низкой стоимости. 2/1 угроза станет хорошей целью для Вопля Скверны или Пронзающего взгляда, если на столе нет вражеских существ.

Идеальная цель для Вопля Скверны и Пронзающего взгляда — существа противника. В мете мало колод, которые побеждают без существ на столе, так что в большинстве ситуаций нужные угрозы для наносящих урон заклинаний будут.

Обращайте внимание на божественные щиты. Они защищают существ от получения урона, так что и эффект похищения жизни на них не сработает.

## - Минимальное ОТК комбо

Базовая и самая простая комбинация выполняется без каких-либо удешевлений просто с помощью 5 карт, которые в сумме стоят 10 маны.

Если вы сыграете две копии Вопля Скверны дважды на трех существ, то в сумме нанесете 24 урона — этого будет достаточно в большинстве ситуаций.

Здорово то, что почти всегда минимальную ОТК-комбинацию получается дополнить дополнительными источниками урона. Какие-то части комбинации удешевлены или экипированы заранее в случае с Альдрахийскими клинками. Подробнее об этом далее.

## - Чем дополнить ОТК

Любая дополнительная часть ОТК-комбинации значительно увеличивает итоговый урон за ход. Чаще всего комбинацию дополняют Продавцом эфира — его проще всего сохранить до решающего хода. Тем более урон от заклинаний значительно баффает эффект комбинации в синергии с Мо'аргом-механологом и Воплем Скверны. +1 к урону от заклинаний увеличивает исходящий по герою противника урон от Вопля Скверны минимум на 6 единиц, а под двумя

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 84

Мо'аргами-механологами на 12 единиц.

Другой приятный бонус Продавца эфиrom — играть Вопль Скверны и Пронзающий взгляд можно на него, если нет вражеских существ.

Все просто с Пронзающим взглядом. Заклинание отлично работает с Мо'аргом-механологом и Продавцом эфира, и в результате наносит значительный урон по герою противника в дополнение к другим источникам.

Альдрахийские клинки под всеми бафами атаки фактически нанесут урон противнику дважды. Первый раз за счет атаки героя, а второй — за счет похищения жизни под Ил'гинотом. Часто последний заряд Альдрахийских клинков получается оставить для ОТК-комбинации.

- Идеальная ОТК комбинация

Идеальная ОТК-комбинация может нанести огромное количество урона, хотя и реализовать ее можно только в теории. Для этого нужна идеальная рука из 10 карт, и 7 из них должны получить баффы удешевления от Черепа Гул'дана и Крикуньи Скверны.

Едва ли вы нанесете 100+ урона, играя за ОТК ДХ, но 30-40+ вполне возможно даже без идеальной руки и небывалого везения. Это полезно в матч-апах против архетипов с исцелением или способами накопления брони.

к оглавлению

- Не так просто не только реализовать ОТК-комбинацию, но и дожить до нее. В этом помогают зачистки стола, добор карт и эффекты исцеления. Подробно о них в этом разделе.

Зачистка стола

У Охотника на демонов два основных AoE ремувала: Обжигающий жар и Раскалывание душ. Оба заклинания наносят мало урона самостоятельно, но отлично синергируют с другими картами в колоде.

Раскалывание душ может стать и частью ОТК комбо, и мощным источником исцеления под бафами, и просто минорным AoE эффектом в зависимости от матч-апа и ситуации. Заклинание гибкое и вариативное, но не всегда достаточно сильное самостоятельно.

Обжигающий жар работает как самостоятельный ремувал в самых агрессивных матч-апах с Охотниками, Токен Друидами и Паладинами. Но заклинание можно усилить с помощью Мага крови Талноса, Продавца эфира или Мо'арга-механолога. Пусть вы потратите некоторые части комбинации, часто это сделать необходимо для выживания.

Вопль Скверны может стать третьим AoE эффектом в арсенале ДХ. Но для борьбы за стол он использует Вопль Скверны редко: только в самых трудных ситуациях или в сверхагрессивных матч-апах. Вопль Скверны нужно комбинировать с уроном от заклинаний или Мо'аргом-механологом, потому что самостоятельно он делает слишком мало.

Другие способы борьбы за стол просты и привычны игрокам. С точечными угрозами помогают справиться баффы атаки, Пронзающий взгляд и редкие существа, которых ОТК ДХ может поставить на стол.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 84

Зефрис Великий есть не во всех сборках, но он тоже может помочь в зачистке стола, если вы используете колоду с ним. Хотя это существо многофункционально: с ним можно и добить противника после неполной ОТК комбинации.

Не бойтесь отдавать Мо'арга-механолога, Продавца эфира, Мага крови Талноса, Пронзающий взгляд для борьбы за стол. Пусть они помогают в ОТК-комбинации, какую-то часть из них можно отдать ранее, иначе до ОТК вы не доживете.

### Добор и механика изгоя

Другой важный элемент геймплея — добор карт. Способов добора у Охотника на демонов много, но реализовать их не всегда просто. Во многом это связано с механикой изгоя.

Череп Гул'дана — самый мощный источник добора в колоде, который позволяет проворачивать мощные ходы, в том числе и с ОТК-комбинацией. Заклинание хочется сыграть с изгоем, но получается это не всегда. В отличие от Агро или Соул ДХ, у героя статьи есть несколько карт, которые он не может отдать из руки до завершения партии. В первую очередь это части ОТК-комбинации, а также AoE зачистки, если возможности реализовать их пока что не представилось.

В результате Череп Гул'дана может застрять где-то в середине руки, и активировать изгой не получится. В этом случае играйте заклинание просто на добор без эффекта удешевления. Это неприятно, но другого варианта нет.

Другой важный источник добора в колоде — Двойной прыжок. Казалось бы, карта очень простая, но играют ее часто неправильно. Не спешите использовать Двойной прыжок в любой момент, когда на это есть мана. Заклинание доберет из колоды карту с изгоем, а их всего 3-4: Череп Гул'дана, Пронзающий взгляд, Сквернософия и в некоторых сборках Поглощение магии.

Посмотрите, какие карты с изгоем остались в колоде. Если там есть два Черепа Гул'дана, лучше всего играть Двойной прыжок на 7 маны, чтобы сразу после этого реализовать заклинание за 6 маны.

Если в колоде больше других карт с изгоем, играйте Двойной прыжок так, чтобы осталась еще 1 мана на другие заклинания.

Стоит поговорить о намеренном сбросе карт, то есть игре их в пустую. Другой вариант — допустить сжигание карт, потому что рука переполнена. Оба приема допустимы, потому что даже многие части ОТК-комбинации взаимозаменяемы, а для победы не обязателен идеальный набор карт. Опять же, ОТК-комбинация гибкая и вариативная, так что вы должны уметь вовремя отказываться от каких-то карт, если они мешают перебирать колоду и делать другие более важные действия.

Старайтесь не сжигать «топдеки» только в случае, если вы еще не добрали Ил'гинота или в игре осталась последняя копия ключевой карты для ОТК-комбинации. Но даже в этих случаях порой стоит рискнуть.

### Исцеление

Главный источник исцеления в колоде — Альдрахийские клинки. Сами по себе они восстанавливают мало, но их можно усилить с помощью баффов атаки с заклинаний и силы

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 84

героя.

Есть и другой важный способ восстановить много здоровья — Пронзающий взгляд. Заклинание можно баффнуть с помощью Мага крови Талноса, Продавца эфира, а также с помощью Мо'арга-механолога. Последний увеличит эффективность урона и исцеления в два раза.

Наконец, еще один мощный исцеляющий эффект — Раскалывание душ. Как и другие карты с похищением жизни, этот станет намного сильнее под бафами, а также может использоваться в ОТК комбинациях, если его удешевит Череп Гул'дана.

Все источники исцеления можно конвертировать в урон по герою противника в ОТК-ход. Важно поймать баланс между защитным и наступательным использованиями лечащих способностей.

## О Иллидариведении

Иллидариведение — гибкая и многофункциональная карта в новых сборках ОТК ДХ. С ее помощью вы найдете дополнительные ресурсы для добора, борьбы за стол или ОТК комбинации.

Всего карт с изгоем 11. Как и в случае с Двойным прыжком, выгодно тут же играть раскопанную карту, пока она находится в крайне правой позиции в руке. В следующие ходы этому могут помешать "топдеки".

Обращайте внимание на добор: чаще всего с помощью Иллидариведения ДХ ищет дополнительные источники перебора колоды. Например, полезен Череп Гул'дана — сильнейшая карта в колоде. Но могут понадобиться и более дешевые способы добора.

Если ситуация тяжелая, не стесняйтесь раскапывать и способы борьбы за стол, например, Укус натрезима или Поглощение магии.

В редких ситуациях пригодятся другие карты, например, Планирование или Отличница Стелина. Но в большинстве ситуаций эти карты не раскапывают.

## к оглавлению

Охотник на демонов чаще всего или побеждает с помощью ОТК-комбинации, или проигрывает. Но возможны и экстравагантные ситуации. О них далее.

### - Альтернативное применение Ил'гинота

Допустим, вы отдали Вопль Скверны, Мо'аргов-механологов и Продавцов эфира для борьбы за стол. Делать так не стоит в большинстве ситуаций, но все же такое возможно.

Вы все еще можете победить с помощью Ил'гинота, но основным источником урона выступят Альдрахийские клинки с бафами атаки. Их в сборке не так много, но всё же они присутствуют, а еще есть базовая сила героя ДХ.

### - Захват стола и давление существами

В редких случаях Охотник на демонов побеждает за счет существ на столе: их немного, и наносят они не так много урона, но все же наносят.

Этот способ победы актуален в первую очередь в агро матч-апах, где после полной зачистки

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 84

стола можно поставить в темп и Мо'арга-механолога, и даже Ил'гинота. Так вы сможете проверить ОТК-комбинацию в течение нескольких ходов или просто продавить противника существами, пока вы чистите стол заклинаниями и оружием.

Это сработает, если в руке противника нет ремувалов, оружия, существ с натиском или рывком. Чаще всего такое происходит в агро матч-апах, но поймать на отсутствии ремувалов можно и противников тяжелее.

к оглавлению

- Общие правила муллигана

Муллиган ОТК ДХ сложен в первую очередь из-за механики изгоя. Карты с этим свойством иногда обязательно оставляют на муллигане, а иногда сбрасывают. Зависит это от позиции карты и других карт слева от нее. Далее об общих правилах муллигана колоды:

Всегда оставляйте Удар Хаоса. Две копии нужны только с Монеткой или против агро колод.

Оставляйте Череп Гул'дана в хорошей позиции в руке. Подробнее о том, что такое хорошая позиция для карты на муллигане, чуть ниже.

Иллидариведение обычно оставляют в случаях, если класс оппонента может играть в разных стилях: и вы не знаете, с каким именно столкнетесь, до первых ходов.

Крикунья Скверны полезна обычно только в самых медленных матч-апах, где ДХ точно реализует ОТК комбинацию до того, как ему нужно будет защищаться с помощью темповых Мо'аргов-механологов.

Обжигающий жар нужен только в темповых поединках.

Реже на муллигане оставляют Мага крови Талноса, Призрачное зрение, Вопль Скверны, Мо'арга-механолога и другие карты. Подробнее об этом в муллигане против каждого класса.

Карты с изгоем занимают особое место в правилах муллигана. Важно понимать, сможете ли вы сыграть карту с этим свойством из крайне левой позиции в руке.

Идеальная позиция для карты с изгоем — крайне левая. Но заклинание можно оставить и в случае, если оно находится во 2, 3 или даже 4 позиции, но только в определенных условиях.

Опасно это делать, если вы скидываете все три карты левее. В этом случае велик шанс, что на их место придет какая-то часть комбинации, а ее сыграть рано вы не сможете. Но если вы оставляете слева от карты с изгоем все другие карты, и вы сможете без проблем разыграть их в начале партии, позиция для карты-изгоя будет хорошей.

Вы можете не так агрессивно скидывать неплохие, но играбельные карты, если они находятся слева от Черепа Гул'дана. Например, можно оставить Двойной прыжок или Крикуню Скверны. Карты не всегда будут особенно полезны со старта, но на их место точно не придут части комбинации вроде Ил'гинота или Вопля Скверны.

Муллиган против каждого класса

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 84

Охотник на демонов: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Иллидариведение, Крикунья Скверны.

Воин: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Маг крови Талнос, Крикунья Скверны.

Паладин: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Обжигающий жар, Маг крови Талнос, Призрачное зрение.

Охотник: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Иллидариведение, Призрачное зрение, Пронзающий взгляд. С хорошей рукой — Мо'арг-механолог, Вопль Скверны.

Друид: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Обжигающий жар, Призрачное зрение. С хорошей рукой — Крикунья Скверны.

Разбойник: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Кислотный слизнюк, Иллидариведение, Призрачное зрение, Вопль Скверны. С хорошей рукой — Мо'арг-механолог, Альдрахийские клинки.

Шаман: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Призрачное зрение, Маг крови Талнос, Обжигающий жар, Альдрахийские клинки.

Маг: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Маг крови Талнос, Крикунья Скверны, Двойной прыжок, Призрачное зрение.

Жрец: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Маг крови Талнос, Крикунья Скверны, Призрачное зрение, Иллидариведение.

Чернокнижник: Удар Хаоса, Череп Гул'дана, Обжигающий жар, Крикунья Скверны, Иллидариведение. С хорошей рукой — Мо'арг-механолог.

[к оглавлению](#)

ОТК Охотник на демонов чаще в большей степени играет со своими картами и способностями, а не с колодой противника. Хотя учитывать возможности оппонента, безусловно, важно. Часто эта информация позволяет подловить противника на отсутствии ремувалов стола. Также полезна информация о том, сколько неожиданного урона может нанести оппонент в свой ход с помощью баффов, взрывного урона и оружия — так вы лучше распределите источники исцеления и зачистки стола.

## Биг Мурлок Паладин

Доминирующая сила в мете не так страшна для опытного ОТК Охотника на демонов. Ранний выход Приманки для рыбы без особых проблем "контрится" комбинациями AoE способностей — то же можно сказать и про Клоунов с карнавала. Одного Обжигающего жара не хватит: заклинание нужно комбинировать с уроном от заклинаний, Мо'аргом-механологом или другими ремувалами. Но все эти комбинации можно сыграть уже на 4-5 маны, что выгодно отличает ДХ от большинства других участников меты.

Сложнее с большими угрозами вроде Ноздорму Вневременного и лейтгейм существ. Очевидного ответа на них нет, хотя он и не всегда нужен. Вы вполне можете стерпеть несколько ударов крупных угроз, если то позволяет запас здоровья. Только если вы еще далеки от ОТК комбо, а Паладин поставил крупные угрозы очень рано, есть смысл убрать их со стола с помощью комбинаций нескольких карт.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 84

Тем более после выхода Ноздорму Вневременного вы тоже получите весомое преимущество. Большое количество маны значит, что вы быстро реализуете все источники добора и найдете ОТК комбо.

Слабость Биг Мурлок Паладина — отсутствие ремувалов. Если вражеская половина пуста, он не всегда сможет убрать поставленных в темп Мо'арга-механолога, Ил'гинота или существо с уроном от заклинаний. Но играть в темп эти угрозы стоит только в тяжелых ситуациях: все же это риск.

Пользуйтесь тем, что Биг Паладин почти всегда наносит предсказуемое количество урона: только то, что есть на его половине стола. У Утера нет взрывного урона, мало баффов атаки (только Мурлок-полководец) и оружия (только Удочка Темносвета). Считайте, сколько урона на столе Паладина: едва ли он нанесет намного больше в свой ход. В результате вам будет просто вовремя чистить стол и восстанавливать здоровье.

## Токен Друид

В этом матч-апе на максимум раскроют себя AoE способности. Каждая из них часто даже без каких-либо баффов убирает с половины противника все поставленные угрозы. По крайней мере до того момента, пока Друид их не баффнет — но этого вы не должны допускать.

Много AoE эффектов позволяют ОТК ДХ чувствовать себя комфортно в этом матч-апе. Но только AoE не хватит: рано или поздно они закончатся. Поэтому спешите перебирать колоду, а также не стесняйтесь ставить угрозы в темп.

В этом матч-апе ДХ вполне может играть Ил'гинота и Мо'арга-механолога до того, как он сможет реализовать ОТК комбо. Вполне реалистично убивать противника в течение нескольких ходов с помощью карт с похищением жизни. Все это потому, что без стола Токен Друид редко может что-то поделаться с существами противника. И пока вы держите половину оппонента пустой, он будет беспомощен. Исключение — Рунические письма. Друиды стали реже играть это заклинание, но все же оно может встретиться в некоторых сборках. В любом случае пока что обыгрывать Рунические письма не нужно.

Не позволяйте Друиду закрепляться на столе несколькими мелкими угрозами: каждая из них может нанести намного больше урона в ход Малфуриона из-за многочисленных баффов атаки.

## Агро Разбойник

Еще один матч-ап, в котором нужно действовать темпово. Но в этом поединке на максимум раскроют себя не столько ремувалы, как исцеляющие эффекты. Исцеление важно, потому что иначе пережить постоянные атаки Разбойника трудно. Но нужно найти баланс: какие-то карты с похищением жизни нужно оставить для частичной ОТК комбинации.

Разбойники играют синергиями маскировки. Старайтесь испортить их с помощью ваших AoE способностей. Не позволяйте Валире сыграть на третий ход Волхвицу Серого Сердца: убирайте все угрозы с маскировкой с помощью AoE зачисток. Можно отдать даже Вопль Скверны, хотя есть и Раскалывание душ, и Обжигающий жар.

Полезен и Кислотный слизнюк. Оставляйте его для оружия Разбойника за 3 маны.

Ставить в темп части комбинации опасно: почти всегда Валира уберет их с вашей половины стола даже без выставленных заранее существ. Но в этом матч-апе закончить партию можно и без полной ОТК комбинации. Вы можете нанести достаточно урона в процессе боя, а после

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 84

добить Валиру частью ОТК комбо или просто Альдрахийскими клинками под баффами атаки. Другой вариант: нанести не летальный, но значительный урон с помощью Ил'гинота, а в следующие ходы добить Разбойника другими картами.

## Контроль Чернокнижник

Самое популярное контроль противостояние. В нем ОТК ДХ сможет без особых трудностей реализовать полноценное ОТК комбо. У Чернокнижника есть только два способа остановить Охотника на демонов:

Первый — Билетикус. Но легендарка достаточно медленная: часто ДХ найдет уже все, что ему нужно, пока Гул'дан активирует эффект порчи и играет свою легендарку. К тому же не всегда сожженные 5 карт значат поражение: многие части ОТК комбо заменимы. Важно найти только Ил'гинота ранее.

Второй способ победы Чернокнижника — давление со стола. Угрозы оппонента могут быть тяжелыми, но они тоже медленные и предсказуемые по исходящему урону. Зачистки ДХ не всегда сильны самостоятельно, но и абсолютно всё убирать со стола не обязательно.

ОТК комбинацию провернуть просто еще и потому, что часто Чернокнижник нанесет урон сам себе. Да и вы отнимите у него какую-то часть здоровья своими атаками до ОТК комбо.

## ОТК Мозаки Маг

Этот матч-ап станет гонкой в поисках своих ОТК комбинаций. Кто раньше это сделает, тот и победит. Постарайтесь не ставить на вашу половину стола угрозы до ОТК комбинации или ставьте их, но тут же убивайте своими же AoE способностями. Так Маг не реализует Стрелы инволюции и другие заклинания, для которых нужны цели. Убирайте и с его половины существ вроде Зеркальных копий и т.д.

Сложно убрать только Крикунью Скверны с 4 здоровья. В идеале ставить ее очень рано, пока Маг еще не сможет реализовать Гоблина-аукциониста или комбинации с Ученицей чародея. Позднее постарайтесь убрать 4/4 угрозу с вашей половины стола с помощью Пронзающего взгляда и Обжигающего жара. Но обязательно держите какие-то ответы на вражеского Гоблина-аукциониста: его убрать важнее, чем ваши угрозы. Но с Гоблином-аукционистом поможет справиться и Поглощение магии. Хотя заклинание можно отдать и на Мага крови Талноса оппонента.

## к оглавлению

- Альтернативные сборки
- Представленная в самом начале колода ОТК ДХ — далеко не единственная, хотя и близкая к оптимальным. Сборки снизу могут показать себя даже лучше, чем представленная в самом начале статьи. Все зависит от вашего стиля игры и локальной меты.

## ОТК Охотник на демонов reqvat

- Поглощение магии
- + Бросок клинка

Бросок клинка улучшит матч-апы с Токен Друидами и Агро Разбойниками, но сделает сборку

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 84

чуть менее гибкой и быстрой в доборе без Поглощение магии. В целом замена резонная, потому что в мете не так много хороших целей для немоты.

ОТК Охотник на демонов с Зефрисом Великим

- Поглощение магии, Раскалывание душ, Кислотный слизнюк
- + Бросок клинка, Зефрис Великий

В этой сборке появляется сразу два Броска клинка, но более интересна другая карта: Зефрис Великий. Пусть в колоде много вторых копий карт, ДХ быстро перебирает колоду и избавляется от них. После Зефрис станет отличным инструментом и для зачистки стола, и для добивания оппонента после ОТК комбо, и для борьбы с мощным оружием оппонента — выбор зависит от матч-апа и ситуации.

- Что можно убрать из колоды

В первой сборке гайда есть только 3 карты, от которых можно безболезненно отказаться. В теории можно убрать из колоды и другие карты, но без них ОТК ДХ потеряет значительную часть своего потенциала. Лучше не убирать ни Мага крови Талноса, ни Крикунью Скверны.

Далее о том, что можно без особых проблем заменить.

Поглощение магии — источник немоты и дополнительного добора. Заклинание гибкое, хотя и не обязательное, потому что самые популярные метовые архетипы берут мало хороших целей для немоты. Тем более Поглощение магии усложняет реализацию Двойного прыжка.

Кислотный слизнюк — берут в первую очередь ради матч-апа с Агро Разбойником. Но если вы не встречаете этот архетип слишком часто, от карты можно отказаться.

Раскалывание душ — гибкая, но редко самостоятельно хорошая карта. Откажитесь от нее, если не встречаете Токен Друидов слишком часто. Обычно заменяют на Бросок клинка.

Другие карты из колоды лучше не убирать.

- Что можно добавить

Бросок клинка — серьезно помогает в матч-апах с Токен Друидами и Агро Разбойниками, но пригодится и во многих других. Можно синергировать с Мо'аргом-механологом или уроном от заклинаний.

Зефрис Великий — медленная карта, но с огромным потенциалом. Легендарка на любителя: кто-то считает ее обязательной, а другие отказываются от нее ради других более универсальных опций.

Менее популярные опциональные карты: Гонец Кровавой Печати, Двойной удар, Вестник рока, Изготовительница жезлов, Инженер-новичок, Кобольд-геомант, Собиратель сокровищ, Акробатика и другие.

к оглавлению

ОТК ДХ — необычная и веселая колода, которая раскроет свой потенциал только в руках самых опытных пользователей. Здорово, что после многочисленных нерфов Охотника на

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 84

демонов именно ОТК архетип становится самым популярным. Наконец-то класс играет не только прямолинейными и многим надоевшими темповыми колодами Агро и Соул ДХ.

До скорых встреч!

---

## Соул Охотник на демонов — лидер меты Ярмарки безумия. Гайд по архетипу

ID: 1877

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-soul-dh>

Дата: 03.12.2020

Тип: Гайды

Категория: Ярмарка безумия

### Описание

Соул Охотник на демонов — лидер меты Ярмарки безумия. Гайд по архетипу

### Кратко

Подробно изучаем Соул Охотника на демонов в мете Ярмарки безумия. Узнайте все об основах и тонкостях геймплея одного из сильнейших архетипов меты.

### Текст

Герой гайда — Соул Охотник на демонов или Охотник на демонов с фрагментами душ. Архетип появился на свет еще в Некроситете. И уже тогда он громко заявил о себе. С Ярмаркой безумия Соул ДХ обзавелся несколькими новыми синергиями и не сдал титул лидера меты.

Соул Охотник на демонов занимает уверенные позиции в мете Ярмарки безумия начала декабрьского сезона. Это и одна из самых популярных, и одна из самых часто побеждающих колод дополнения. Им стабильно берут топы Легенды, Соул ДХ успешно выступает на турнирах.

Пусть у Соул ДХ появился серьезный конкурент внутри класса — Агро Охотник на демонов, герой статьи этому даже рад. Агро ДХ в последние дни играют даже чаще, однако Соул ДХ его без особых проблем переигрывает. Такими уверенными цифрами в матч-апе с топовой агро колодой меты мало кто может похвастаться. Радуют и другие матч-апы Соул ДХ. Он играет в плюс или на равных с большинством участников меты, а уступает только Чистому Паладину и Контроль Воину.

Герой гайда станет отличным выбором для взятия высоких рангов в начале декабря. Колода не только быстрая и эффективная, но и дружелюбная к новичкам. Собрать оптимальную или близкую к оптимальной сборку Соул ДХ сможет каждый, и ни одна карта не покинет Стандарт с ротацией весной 2021 года. Порадует и не столь сложный геймплей Соул ДХ, хотя его и не назвать привычным и стандартным, если вы никогда не играли этим архетипом ранее.

Гайд расскажет всё о геймплее Соул Охотника на демонов. Вы найдете оптимальные колоды и советы по сбору собственной с учетом коллекции и меты. Как и всегда, речь пойдет об особенностях муллигана, стратегии игры и матч-апах меты Ярмарки безумия.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 84

- Чем дополнить основу
- Замены дорогих карт
- Бюджетный Соул ДХ
- Выбор карт в начале игры
- Основы муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Суть архетипа
- Три способа победы
- Взрывной урон
- Существа на столе
- Защита и исцеление
- Ключевые элементы геймплея
- Фрагменты души
- Взрывной урон
- Зачистки стола
- Приоритет разменов
- Заряды оружия
- Механики изгоя
- Борьба с провокациями
- «Топдеки»
- Полезные советы
- Матч-апы
- Заключение

Соул ДХ изменился с выходом Ярмарки безумия. В сборках появились новые карты дополнения, а также слегка изменились ее акценты.

Самой важной картой стала Дама с клинками. Это существо попадает во все сборки Соул ДХ без исключений. Часто берут и Ил'гинота, и Непреклонное преследование, хотя встречаются версии и без них.

### Ил'гинот Соул ДХ от Vicious Syndicate

Самая популярная сборка Соул ДХ в ладдере с огромным отрывом от остальных. Ожидайте встретить такую версию в ладдере, если против вас играет Соул Охотник на демонов.

Эта колода — одна из самых тяжелых внутри архетипа из-за наличия Душеведа Коварнессы. Важным дополнением стало Поглощение магии — эффект немоты важен для многих матч-апов в мете.

### Ил'гинот Соул ДХ от IllanPere

- Душевед Коварнесса, Непреклонное преследование
- Метатель перьев, Изготовительница жезлов

Сборка становится легче и слегка вариативнее. В ней появляется набор Изготовительница жезлов + Метатель перьев — этой связкой чаще играли в прошлом дополнении, но она все еще актуальна.

### Ил'гинот Соул ДХ от Tredsred

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 84

- Душевед Коварнесса, Кайн Ярость Солнца, Поглощение магии, Срез души

- Метатель перьев, Призрачное зрение, Ходулеходец

- Куда более агрессивная версия Соул ДХ, которая отказывается от медленных и защитных карт в пользу дополнительных источников добора. Примечательно, что в колоде нет каких-либо способов борьбы с провокациями.

Быстрый Соул ДХ от Tryndaa

- Душевед Коварнесса, Пантара-маноед, Ил'гинот

- Метатель перьев, Изготовительница жезлов, Алтруис Изгой

Еще одна быстрая версия Соул ДХ, но на этот раз в ней есть ответы на провокаторов противника. И их даже больше, чем обычно, потому что эта сборка может добить противника взрывным уроном от Метателя перьев и Алтруиса Изгоя, несмотря на стол оппонента.

Примечательно, что в сборке нет Ил'гинота.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. Соул ДХ — уже старая колода, которая незначительно изменилась со времен Некроситета, так что и основа колоды у него большая.

В ней появляются две новые карты: Дама с клинками и Непреклонное преследование. Остальные опции должны быть знакомы всем по мете Некроситета. Это самые сильные и универсальные карты архетипа, которые и приносят ему победу в большинстве ситуаций.

Код основы колоды:

В редких ситуациях из основы могут исключить Срез души, Непреклонное преследование, Кайна Ярость Солнца, хотя делают это редко и не всегда обосновано.

Далее о том, какими пятью картами можно дополнить основу колоды Соул ДХ.

Метатель перьев и Изготовительница жезлов — обычно эту пару карт берут вместе, потому что они хорошо работают друг с другом. Набор чаще использовался в Некроситете, но все еще имеет право на существование. С ним Соул ДХ будет проще добивать противника или наносить периодический урон в течение нескольких ходов. К тому же Изготовительница жезлов — хорошая карта для муллигана.

Поглощение магии — одну копию берут в большинство сборок. Заклинание особенно полезно в матч-апах с Паладином и Разбойником, но поможет и во многих других противостояниях, например, с Контроль Воином.

Кислотный слизнюк — в мете много оружия: его играют 9 самых популярных колод из 10, так что одна копия ремувала оружия будет полезной. Кислотный слизнюк особенно важен в матч-апах с Шаманами и в зеркальных поединках.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 84

Пантара-маноед — есть в большинстве сборок Соул ДХ, но карту иногда заменяют Изготовительницей жезлов. Пантара-маноед станет хорошей картой для старта партии.

Призрачное зрение — дополнительный источник добора. Встречается редко, но имеет право на существование.

Ходулеходец — обычно карту использует Агро Охотник на демонов, но к ней могут обратиться и быстрые версии Соул ДХ. Дополнительные атака и добор никогда не будут лишними.

Алтруис Изгой — интересная опция для сборок с Метателем перьев и Изготовительницей жезлов. Поможет добить контрольного противника или зачистить стол темповых оппонентов. Но реализовать Алтруиса Изгоя непросто: обычно это делают в лейтгейме или после удачного Черепа Гул'дана.

Ил'гинот — встречается в большинстве сборок, потому что позволяет нанести много взрывного урона с Альдрахийскими клинками, но легендарка все еще опциональная. Без нее Соул ДХ вполне может обойтись.

Мастер глефы — встречается редко, обычно его берут на места Кайна Ярость Солнца, если этой легендарки нет в коллекции.

Душевед Коварнесса — многие Соул ДХ с Ярмаркой безумия отказываются от этой карты, потому что она не бьет по герою противника и требует непростых условий для своего розыгрыша. Тем более Душевед Коварнесса не так полезна в матч-апе с Контроль Воином, а это самая популярная медленная колода в ладдере.

Менее популярные опциональные карты: Боевой мерзотень, Демон-питомец, Крылья мрака, Незрячий наблюдатель, Акробатика, Пронзающий взгляд, Сатир-надзиратель, Грабительница, Клинок Скверны, Магтеридон, Кольцо Хаоса, Разрушительница брони, Жрица ярости, Внутренний демон и некоторые другие.

к оглавлению

Соул ДХ — одна из самых бюджетных и доступных колод в мете Ярмарки безумия. Скрафтить ее может любой, а делать это безопасно. Ни одна карта в колоде не покинет Стандартный режим с ротацией Стандарта весной 2021 года.

Соул ДХ не играет эпических карт, но в сборках встречается несколько легендарных карт. Далее о том, нужно ли их крафтить и способах замены.

Кайн Ярость Солнца — самая важная легендарка для крафта, которая нужна для борьбы с провокациями и завершения партии. Но без нее можно обойтись, потому что в сборках есть Поглощение магии. Если Кайна Ярость Солнца нет, берите вместо него Мастера глефы, Алтруиса Изгоя или другую карту из списка опциональных. Второе Поглощение магии брать не стоит — одной копии будет достаточно.

Ил'гинот — ничего страшного, если этой легендарки нет в коллекции. Она сильная, но Соул ДХ легко обойдется без нее. Крафтить ее не обязательно. Прямых замен нет, так что заменить можно любой другой картой из списка опциональных. Обратите внимание на сборку от Tryndaa из прошлого раздела: в ней нет Ил'гинота в принципе, но она ничуть не хуже других колод.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 84

Душевед Коварнесса — необязательная легендарка, которая, может быть, и не нужна для оптимальных сборок Соул ДХ. По крайней мере все больше Охотников на демонов отказываются от нее.

Максимально бюджетный Соул ДХ

За основу взята сборка от Tryndaa из прошлого раздела гайда. Единственное изменение в колоде — исключение дорогого Кайна Ярость Солнца. Вместо него взята Пантара-маноед.

Такой сборкой можно без проблем взять Легенду и даже двигаться выше — не обязательно добавлять что-либо. Хотя с Кайном Ярость Солнца колода и станет чуть сильнее — особенно в трудных матч-апах с Паладинами.

к оглавлению

На стадии выбора карт Охотник на демонов чаще всего ищет несколько самых сильных карт в колоде. Многое зависит от противника: против быстрых оппонентов нужны одни карты, а против медленных — другие.

Большинство принципов муллигана достаточно простые, трудности могут возникнуть разве что с Черепом Гул'дана. Об этом и многом другом далее.

Основы муллигана

Всегда оставляйте Тюремщика духов. Вторая копия нужна только с Монеткой в самых быстрых матч-апах.

Всегда оставляйте Пантару-маноеда. Вторую копию можно оставить при наличии Монетки.

Срез души нужен только в быстрых матч-апах. Вторую копию можно оставить с Монеткой и неплохой рукой.

Разрушительница душ также полезна только в темповых противостояниях. В большинстве случаев ее нужно оставлять только при наличии карт, которые замешивают в колоду фрагменты душ. Также ее можно оставить, если вы скидываете все другие карты из руки: высок шанс, что какой-то источник фрагментов душ зайдет в руку. Лишь в матч-апе с Шаманом Разрушительницу душ нужно оставлять в любых условиях. Вторая копия этого третьего дропа нужна только с Монеткой и очень хорошей рукой.

Косторез полезен преимущественно в медленных поединках, хотя иногда его можно оставлять и в быстрых с хорошей рукой. Вторую копию стоит скидывать в большинстве ситуаций.

Альдрахийские клинки нужны только в матч-апе с другими Охотниками на демонов. Вторую копию лучше скидывать.

Если в сборке есть Изготовительница жезлов, всегда оставляйте ее на муллигане. Вторая копия нужна только с Монеткой.

Череп Гул'дана можно оставлять всегда в медленных поединках. Если вы сталкиваетесь с быстрым или мидрейндж оппонентом, задуматься о Черепе Гул'дана можно, если другие карты в руке хорошие, а сам Череп Гул'дана находится в хорошей позиции в руке. Это значит, что вы сможете по ходу партии без проблем переместить Череп Гул'дана в максимально левый

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 84

слот и активировать его изгой.

Это произойдет, если слева от Черепа Гул'дана в руке ничего не будет или там будут карты, которые вы точно разыграете до 5-6 ходов. Например, Тюремщик духов, Пантара-маноед или Косторез. Но если вы сбрасываете карту слева о Черепа Гул'дана, есть шанс, что туда пойдет что-то слишком медленное и ситуативное, например, Душевед Коварнесса, Кайн Ярость Солнца или Ил'гинот — вы не всегда захотите отдавать их до розыгрыша Черепа Гул'дана. В этом случае заклинание лучше сбросить.

В редких ситуациях на муллигане нужны Поглощение магии, Двойной удар, Удар Хаоса, Танец клинков или Дама с клинками — подробнее о этом в подразделе про муллиган против каждого класса.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Альдрахийские клинки. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

Воин: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана.

Паладин: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Поглощение магии. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С хорошей рукой — Разрушительница душ.

Охотник: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души. С хорошей рукой — Разрушительница душ, Двойной удар.

Друид: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана. С очень хорошей рукой — Дама с клинками.

Разбойник: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Поглощение магии, Косторез. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С хорошей рукой — Разрушительница душ, Танец клинков.

Шаман: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Косторез, Разрушительница душ.

Маг: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Косторез, Череп Гул'дана.

Жрец: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана.

Чернокнижник: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Удар Хаоса, Череп Гул'дана.

к оглавлению

Суть архетипа

Соул Охотник на демонов — мидрейндж колода, которая достигает своего пика силы в середине партии за счет карт за 5-7 ман. К этому времени колоде доступны самые сильные и темповые ходы, которые позволят Иллидану перехватить инициативу и задавить противника разными способами. Но и после 7-8 ходов ДХ силен как в защите, так и в наступлении.

Начинает партии Охотник на демонов достаточно медленно. У него есть несколько ранних дропов, но они редко оказывают достаточное давление на противника или помогают Иллидану захватить стол против агро колод. Чаще всего со старта Охотник на демонов занимается

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 84

генерацией карт, подбором, экипировкой оружия, замешиванием фрагментов душ в колоду, а если необходимо — чистит стол ранними ремувалами.

После достижения 4 маны Охотнику на демонов становятся доступны самые сильные ходы в колоде: Косторез, Резчица душ, Череп Гул'дана, а также комбинации с Танцем клинков, Дамой с клинками и многими другими картами. В это время Соул ДХ генерирует много темпа, часто перехватывает инициативу на столе и наносит значительный урон герою противника.

Соул ДХ назван так из-за синергий фрагментов душ. В первую очередь фрагменты душ нужны для активации сильнейших карт: Разрушительницы душ, Резчицы душ и Душеведа Коварнессы. Также фрагменты душ полезны просто как источники дополнительного исцеления, которое часто необходимо Иллидану.

Охотник на демонов хорошо показывает себя и в защите. Исцелением обеспечивают не только фрагменты душ, но и Альдрахийские клинки — они вместе с бафами атаки могут восстановить огромные показатели здоровья. Исцеление особенно важно в агрессивных матч-апах, хотя оно же помогает защититься от урона и более медленных противников. Есть и AoE способности: Танец клинков и Резчица душ. В результате Иллидан без проблем затягивает партию, находит все источники взрывного урона и с их помощью заканчивает партию.

Другая сильная сторона колоды — большое количество добора. Часто Охотник на демонов перебирает свою колоду быстрее, чем это делает оппонент. В результате он быстро находит все необходимые для победы карты. В доборе помогают Поглощение магии, Удар Хаоса, Пантара-маноед и, конечно же, Череп Гул'дана.

Соул Охотнику на демонов сложно бороться с большими провокациями, потому что у класса нет ремувалов. Но на помощь приходят Кайн Ярость Солнца и Поглощение магии. Они особенно полезны в матч-апах с Паладинами и Друидами, которые любят закрываться провокациями. Но карты пригодятся и во многих других поединках.

[к оглавлению](#)

Три способа победы

- Взрывной урон
- Существа на столе
- Защита и исцеление

Можно выделить три способа победы Соул Охотника на демонов в партиях. Вы редко будете пользоваться только одним из них, а чаще комбинацией из двух или трех. Какими именно и когда — зависит от матч-апа и игровой ситуации, в которой вы оказались, а также от захода карт.

- Взрывной урон ---

Самый простой и понятный способ победы, которым вы будете пользоваться в большинстве ситуаций. Только взрывного урона достаточно в матч-апах с противниками, у которых нет исцеления или способов генерации брони. Например, против Мага, Разбойника или агрессивных колод.

Взрывного урона в колоде много: Двойной удар на 4 урона каждый, Удар хаоса на 2 урона, Альдрахийские клинки по 4 урона, Косторез по 8 урона, Резчица душ по 5 урона,

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 84

Непреклонное преследование по 4 урона, а также Кайн Ярость Солнца и, конечно же, базовая сила героя Охотника на демонов. Если отправить все это «в лицо» противника, вы нанесете более 50 урона оппоненту, чего более чем достаточно для победы. Бонусом к взрывному урону вы часто получите и тяжелые угрозы на столе (Дама с клинками, Резчица душ), которых противнику придется убрать со стола, иначе они также нанесут значительный урон.

Еще больше урона по герою противника позволяет нанести Ил'гинот. Новая легендарка Ярмарки безумия нужна в первую очередь для синергии с Альдрахийскими клинками и баффами атаки. Фактически Ил'гинот удваивает урон по герою противника. Например, вы можете сыграть за ход Ил'гинота, Резчицу душ и Двойной удар с экипированными ранее Альдрахийскими клинками. Если Иллидан атакует по герою противника с показателем атаки в 9, то нанесет ему 18 урона. Это отличный способ быстро закончить партию.

В некоторых сборках есть Метатель перьев — он станет дополнительным источником взрывного урона в течение нескольких ходов, если ДХ будет комбинировать его со слабыми в матч-апе заклинаниями. Например, с чем-то сгенерированным с Изготовительницы жезлов.

Конечно, у Охотника на демонов редко получится направить все названные выше карты в героя противника. Частью из этих карт придется размениваться с опасными угрозами противника, но в этом нет ничего критичного, потому что взрывного урона достаточно, да и помогут существа со стола, о которых речь пойдет дальше.

к выбору способа победы

- Существа на столе ---

Соул Охотник на демонов не так хорош в генерации опасных и тяжелых угроз, как многие другие мидрейндж колоды. Но все же внушительные существа у Иллидана есть, и если они переживут ход противника, то смогут нанести много урона.

Единственное существо, которое генерирует очень много характеристик и трудный для зачистки стол — Душевед Коварнесса. Часто легендарку играют не для разменов со столом оппонента, а для наступления.

Более популярный способ быстро захватить стол большими характеристиками — Дама с клинками. Существо дает много темпа, если играть его за 1 маны. Этот демон хорош и как способ разменов, и как самостоятельная крупная угроза, которую противнику придется убирать со стола.

Обычно давление со стола полезно в матч-апах с самыми медленными оппонентами, которые могут восстановить много здоровья или накопить броню. В этом случае только взрывного урона может не хватить, и потребуются поддержка существ.

Чтобы существа на столе с большей вероятностью пережили ход противника, их нужно защитить с помощью ремувалов. Полезно сыграть крупную угрозу одновременно с Танцем клинков или Срезом души. Так вы уберете существ со стола противника и сгенерируете своих.

Для защиты крупных угроз вы можете отдать мелкие источники взрывного урона. Например, чтобы защитить 5/5 существо, можно атаковать Непреклонным преследованием по угрозе противника. В этом случае в перспективе вы сможете нанести больше урона.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 84

к выбору способа победы

--- Защита и исцеление ---

В некоторых матч-апах самое важное — захватить стол и восстановить много здоровья. В первую очередь это сверхагрессивные поединки с Агро ДХ, Разбойниками, Фейс Хантами.

После того, как вы стабилизируете ситуацию, победа придет сама, потому что у оппонента закончатся карты, а вы задавите его существами со стола и взрывным уроном.

Соул Охотник на демонов хорош в зачистке стола. У него есть несколько ранних ремувалов (Срез души, Разрушительница душ) и мощный AoE эффект: комбинация баффов атаки + Танец клинков. Часто рано сыгранная Душевед Коварнесса поможет убрать все угрозы со стола противника и перехватить инициативу.

В перехвате темпа помогает Дама с клинками: герой с большим показателем атаки заберет одну цель со стола, а 6/6 существо с натиском за 1 маны — другое. В результате Иллидан перехватит инициативу в партии.

Главный источник исцеления Соул Охотника на демонов — Альдрахийские клинки. Самое по себе оружие восстанавливает только 4 здоровья, но оно отлично сочетается с силой героя, Ударом Хаоса, Двойным ударом, Непреклонным преследованием и Резчицей душ. Комбинации этих карт помогут восстановить более 10 здоровья за удар, что зачастую принесет победу в агро матч-апах.

Если Соул ДХ играет от защиты, он использует большинство агрессивных карт в обороне. Косторез, Резчица душ, Ил'гинот — все это не только способы наступления, но и защиты.

- к выбору способа победы
- к оглавлению

Ключевые элементы геймплея

- Фрагменты души
- Взрывной урон
- Зачистки стола
- Приоритет разменов
- Заряды оружия
- Механики изгоя
- Борьба с провокациями
- «Топдеки»
- Самый сложный элемент геймплея Соул Охотника на демонов — управление разными ресурсами. Видов ресурсов много, и часто один и тот же ресурс выполняет разные функции, так что потратить его можно несколькими способами. Какой способ выбрать в конкретной ситуации — не всегда очевидное решение. И их вам придется принимать постоянно.
- Фрагменты души
- Ключевой ресурс в колоде Охотника на демонов. Вы замешаете по две копии фрагментов душ с помощью Тюремщика духов, Среза души и Костореза. Используют их Разрушительница душ, Резчица душ и Душевед Коварнесса. Также вы можете «топдекнуть» фрагмент души из колоды с каждой взятой картой.

Разрушительница душ и Резчица душ достают по одному фрагменту души из колоды и

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 84

уничтожают его, а Душевед Коварнесса просто считает их количество, но не убирает их из колоды.

В каждый момент партии Охотник на демонов должен знать, сколько фрагментов души есть в его колоде. Их можно считать вручную или посмотреть в описании Душеведа Коварнессы в руке. Вы узнаете, есть ли хотя бы один фрагмент души в колоде, если Резчица душ и Разрушительница душ будут подсвечены в вашей руке.

В большинстве матч-апов самые ценные синергии с фрагментами душ — Резчица душ или Разрушительница душ. Без фрагментов души в колоде эти карты лучше не играть. В лейтгейме вы можете оставить одного Тюремщика духов, чтобы сыграть его перед Разрушительницей душ или Душеведом Коварнессой.

Важно выгодно сыграть Душеведа Коварнессу. Это единственная карта, для которой нужно много фрагментов души в колоде. Если вы хотите реализовать ее эффект на максимум, лучше подождать с розыгрышем Резчицы душ и Разрушительницы душ, а также не играть Череп Гул'дана и другие карты на добор — они могут достать фрагменты души.

DeckTracker позволяет постоянно следить за количеством фрагментов душ в колоде. Эта программа особенно полезна для Соул Охотника на демонов. Но можно обойтись без нее и считать фрагменты души вручную. Но делать это важно.

- к выбору ключевого элемента

- Взрывной урон

- В колоде взрывного урона на 50+ единиц, но его не всегда будет хватать для победы.

Часть взрывного урона придется отдать для борьбы за стол и защиты, что-то не зайдет в руку вовремя, а какой-то урон противник компенсирует своими источниками исцеления.

Старайтесь наступать не только с помощью взрывного урона, но и с помощью существ. Это самая надежная стратегия, хотя и не всегда доступная. Не увлекайтесь разменами в мидгейме, если ресурсы взрывного урона в руке и добора ограничены. Возможно, вы сможете победить только в случае, если отправите весь взрывной урон «в лицо» оппонента, а ремувалы и исцеление помогут не умереть от существ оппонента.

Действуйте агрессивнее, если вы ничего не можете поделаться со столом противника. Часто его можно игнорировать и переходить к агрессии в надежде нанести летал раньше оппонента. Это особенно полезно, если есть источники исцеления (Альдрахийские клинки, много фрагментов души в колоде), которые выиграют для вас время. Точно не стоит тратить весь взрывной урон для зачистки стола, если при этом вы останетесь без ресурсов в руке, а у оппонента они еще будут. Но и наоборот, если вы опережаете оппонента по ресурсам в руках, можно сыграть надежнее и разменяться со столом противника с помощью карт взрывного урона.

Правильно распределяйте взрывной урон в течение ходов. Если ожидаете провокацию, сначала отдавайте все источники урона, которые не игнорируют «таунты» оппонента (Резчицу душ, оружие), а Алтруиса Изгоя, Метателя перьев, Кайна Ярость Солнца оставляйте на момент, когда оппонент закроется провокацией.

Ил'гинот станет дополнительным источником взрывного урона, если экипированы Альдрахийские клинки. Урон от похищения жизни можно нанести и в случае, если на половине противника есть провокации, хотя чаще всего ДХ старается атаковать по герою противника и закончить партию в ход с розыгрышем Ил'гинота.

- к выбору ключевого элемента

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 84

- Зачистка стола

В колоде есть два AoE эффекта — Разрушительница душ и Танец клинков, а также несколько существ с натиском: Дама с клинками и Душевед Коварнесса.

Разрушительница душ особенно сильна со старта, пока у вражеских угроз мало здоровья. Это отличная карта против агро колод и других противников с небольшими существами. Но ее способность наносит урон всем существам, в том числе и вашим, так что карта сильна только в случае, если ДХ отстают в контроле стола.

Танец клинков сложнее реализовать, но и потенциал у заклинания намного больше. Эта AoE способность отлично работает с Косторезом, Резчицей душ и Двойным ударом. Часто вы сможете нанести более 8 урона трем вражеским существам, а также совершить и мощную атаку своим героем.

AoE на 8+ урона нужно преимущественно в мидрейндж и контроль матч-апах, где Танец клинков стоит играть жаднее. В агро поединках заклинание можно комбинировать просто с силой героя или Двойным ударом, если других способов зачистить стол нет, а сделать это необходимо.

Всегда старайтесь не только зачистить стол, но и поставить что-то на вашу половину. Так вы перехватите инициативу и поставите противника в трудное положение.

Существа с натиском и атаки оружием также помогают зачистить стол и перехватить инициативу, но чаще всего они борются с единичными угрозами, а не несколькими.

- к выбору ключевого элемента

- Приоритет разменов

- Пусть Соул ДХ часто играет агрессивно, он далеко не всегда готов позволить противнику хозяйничать на игровом поле. Размены с существами противника совершать стоит в случае, если партия не близка к завершению или на половине противника очень опасная угроза по характеристикам или эффектам. Также размены полезны, если вы сможете перехватить контроль стола и начать давление своими существами.

Стоит понимать не только когда размениваться, но и с помощью чего это делать. Далее о том, что отдавать для разменов в первую очередь, а что лучше сэкономить для других целей, но тоже можно использовать для разменов в крайнем случае.

- Первый приоритет (чаще всего отдаем для разменов) — Срез души, Танец клинков, Разрушительница душ, слабые атаки героя (сила героя, Удар Хаоса)..

- Второй приоритет — существа с натиском, если они переживут размен.

- Третий приоритет — мощные атаки героя, Метатель перьев, Кайн Ярость Солнца.

- Приоритеты актуальные во многих ситуациях, но не во всех. Думайте о каждой ситуации и решайте, нужен ли размен в принципе, а также чем выгоднее разменяться.

- Четвертый приоритет (реже всего отдаем для разменов) — существа на столе, которые могут атаковать по герою противника.

- к выбору ключевого элемента

Заряды оружия

У Охотника на демонов по две копии Костореза и Альдрахийских клинков в колоде — то единственные копии оружия, но далеко не единственные источники атаки героя.

Оружие — отличный способ разменов, если вы хотите защитить мощные угрозы на своей

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 84

половине стола. С оружием можно действовать и агрессивно, и защищаться.

Два заряда Костореза часто можно отдавать в течение двух ходов: сразу при розыгрыше и на следующий. У оружия нет особых свойств, так что это простой источник урона по герою или существам противника. Точно стоит тратить заряды как можно быстрее, если в руке есть другие копии оружия или вы ожидаете «топдек» оружия из колоды.

С Альдрахийскими клинками ситуация интереснее. Заряды оружия можно экономить, если в руке есть мощные баффы атаки: Двойной удар или Резчица душ, а также и Ил'гинот. Часто вы нанесете намного больше урона, если сэкономите заряды Альдрахийских клинков. И разыгрывать это оружие стоит не во всех ситуациях, если нет необходимости в похищении жизни.

С оружием можно обращаться бережнее, если в руке есть Танец клинков и вы ожидаете, что противник скоро «заспамит» стол тяжелыми угрозами. В этом случае экономьте заряды оружия для усиления AoE способности. Другие причины экономить заряды оружия — Дама с клинками и Ил'гинот.

к выбору ключевого элемента

- Механики изгоя  
- В колодах Соул Охотника на демонов не так много карт с изгоем: Поглощение магии, Череп Гул'дана и реже используемое Призрачное зрение.

Почти всегда с активным изгоем нужно играть Череп Гул'дана. Удешевление карт на 3 маны слишком важно для темпа, и только так вы окупите высокую стоимость Черепа Гул'дана.

Хорошо то, что сыграть Череп Гул'дана с изгоем достаточно просто. Обычно это нужно всегда делать после того, как вы отдадите все другие карты из руки. Пока вы этого не сделали, откажитесь от добора и играйте тем, что есть в руке. Когда вы отдадите все ключевые карты из руки, вы часто найдете Череп Гул'дана в максимально левой позиции с активным изгоем.

Вы можете играть Череп Гул'дана без изгоя, если в колоде много фрагментов душ и вам срочно нужно исцеление. Если вы добываете фрагменты души из колоды, они все равно забирают на себя бафф удешевления карты на 3 маны, так что особой пользы от изгоя вы не получите.

Призрачное зрение слишком слабо без эффекта изгоя, и играть им нужно по тому же принципу, что и Череп Гул'дана. Используйте заклинание уже после того, как разыграете другие карты в руке.

Поглощение магии берут в колоду преимущественно из-за эффекта немоты, и часто он намного важнее, чем добор. Если срочно нужно убрать мощный бафф или провокацию, играйте Поглощение магии без активного изгоя.

- к выбору ключевого элемента  
- Борьба с провокациями  
- Провокации серьезно мешают Охотнику на демонов: большинство источников урона по герою не игнорирует их.

В колоде есть две карты, которые станут идеальным ответом на крупных провокаторов: Кайн Ярость Солнца и Поглощение магии. Если вы ожидаете крупные «таунты» от оппонента,

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 84

старайтесь не отдавать эти карты раньше времени. И наоборот, если оппонент не играет провокации вовсе или играет их мало, Поглощение магии и Кайна Ярость Солнца можно сыграть раньше. Их также можно отдавать всегда, если в руке совсем нет других хороших ходов.

Розыгрыш крупной провокации можно «законтрить» не только названными выше картами, но и Душеведом Коварнессой, Танцем клинков, Дамой с клинками. Постарайтесь не тратить на борьбу с «таунтами» источники взрывного урона, если для этого можно отдать карты, которые не бьют по герою противника.

В некоторых сборках есть источники урона, которые игнорируют провокации в принципе. Это Метатель перьев и Алтруис Изгой. Отчасти их игнорирует и Ил'гинот.

- к выбору ключевого элемента

- Топдеки

- Один из самых сложных навыков для освоения даже опытными игроками — игра не только картами в руке, но и картами в колоде. У Иллидана много добора, так что этот элемент геймплея для него особенно важен. Тем более многие карты в колоде выполняют схожую функцию: наносят урон по герою противника.

Поэтому вы должны рассчитывать, сколько урона вы нанесете в течение нескольких ходов, учитывая не только то, что есть в руке, но и то, что туда может пойти. Часто это будут дополнительные источники урона, которые оправдают ранние агрессивные действия.

Особенно важно рассчитывать на хорошие «топдеки», если ситуация тяжелая. В этом случае чаще всего стоит переходить в финальную атаку и рассчитывать на то, что в руку придут способы добить оппонента.

Чтобы правильно играть от «топдеков», важно знать, что осталось в колоде: сколько карт, какие это карты, как много среди них фрагментов душ и т.д.

- к выбору ключевого элемента

- к оглавлению

## Полезные советы

Если вы добываете фрагмент души с Черепа Гул'дана, то теряете эффект удешевления на 3 маны для следующей карты. Поделаться с этим вы часто ничего не сможете, так что просто рассчитывайте на то, что вы не доберете слишком много фрагментов души. Но лучше не играть Череп Гул'дана слишком рано, пока в руке есть другие карты, а в колоде много фрагментов души.

Вы можете ударить Альдрахийскими клинками по существу, даже если получите летальный урон. Герой не умрет, если похищение жизни восстановит ему здоровье выше 0.

Если вы атакуете персонажем с похищением жизни по божественному щиту, эффект похищения жизни не работает.

Не бойтесь ставить Ил'гинота в темп в быстрых матч-апах. Мощные комбинации с ним, Альдрахийскими клинками и баффами атаки нужны только в медленных матч-апах или очень хороших ситуациях. Во всех других он полезен просто как 2/6 существо.

Непреклонное преследование — в первую очередь бафф +4 к атаке, хотя и неуязвимость может быть полезна. Используйте ее для разменов с крупными угрозами противника, а также с

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 84

существами с похищением жизни. Неуязвимость не позволит противнику восстановить здоровье.

Если вы доберете Даму с клинками с помощью Черепа Гул'дана, то сможете сыграть демона за 0 маны, если получите 6+ атаки.

Изготовительница жезлов даст в руку случайное заклинания из восьми доступных классу.

Если вы получите Двойной прыжок, проверьте оставшиеся карты в колоде на наличие изгоя.

Сожжение маны постарайтесь играть на начальных этапах, пока у оппонента мало маны, или в лейтгейме, чтобы заблокировать карты за 9-10 маны (древние боги, Выживание сильнейших и т.д).

Сквернософией можно скопировать Тюремщика духов и Даму с клинками. При этом эффект изгоя реализовывать необязательно.

Вопль скверны чуть лучше работает с Ил'гинотом, но чаще выступает просто как минорный источник урона по нескольким существам.

Бросок клинка поможет в зачистке стола, пока Иллидан и существа атакуют по герою противника

Старайтесь сначала добирать карты и генерировать их, а после совершать другие действия, потому что «топдеки» могут изменить планы на ход. Это не всегда возможно с Пантарой-маноедом, картами с изгоем и некоторыми другими, но все равно всегда есть оптимальный порядок действий, который вы должны соблюсти.

Порядок действий важен и в других случаях. Розыгрыш силы героя активирует эффект Пантары-маноеда. Кроме того, часто нужно сыграть какую-то карту, чтобы активировать эффект изгоя другой карты. В начале каждого хода думайте о том, что вы сделаете на доступную ману, и после совершайте действия в оптимальном порядке.

к оглавлению

- Агро ДХ
- Зеркальный матч-ап
- Эвольв Шаман
- Чистый паладин
- Зефрис Охотник
- Контроль Чернокнижник
- Контроль Воин
- Разбойники

Агро ДХ

- Шансы на победу: высокие.
- Лучшие карты: Альдрахийские клинки, Резчица душ.
- Чего опасаться: Сожжение маны, Неофитка культа.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Альдрахийские клинки. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

Простой поединок, в котором вы сможете вернуться в игру после 3-4 ходов с помощью AoE

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 84

способностей и оружия. Важно, чтобы в руке при этом были Альдрахийские клинки: они помогут защититься от взрывного урона противника. Старайтесь играть это оружие в мидгейме уже после того, как вы уберете со стола все угрозы Агро ДХ. В идеале усилить эффекты исцеления с помощью баффов атаки.

У Агро ДХ много источников добора, так что после того, как вы захватите стол, откажитесь от защиты и переходите в контрнаступление. Старайтесь подготовить летальный урон в течение 2-3 ходов, пока оппонент не нашел достаточно взрывного урона для победы.

к выбору матч-апа

Зеркальный матч-ап

- Шансы на победу: равные.
- Лучшие карты: Танец клинков, Дама с клинками, Альдрахийские клинки.
- Чего опасаться: комбинации с Ил'гинотом, взрывной урон в целом.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Альдрахийские клинки. В хорошей позиции — Череп Гул'дана.

В зеркальном матч-апе также важны Альдрахийские клинки. Не спешите играть это оружие в начале партии: оно станет куда сильнее в мидгейме. Рассчитывайте восстановить много здоровья с помощью Альдрахийских клинков или нанести неожиданный «летал» с помощью Ил'гинота.

В матч-апе важен не только взрывной урон, но и контроль стола. Немногочисленные, но крупные угрозы Охотника на демонов доставляют много хлопот: их нужно убирать Танцем клинков и другими источниками урона по существам. Соул ДХ, который контролирует стол, получит преимущество. Хотя стол в этом матч-апе всегда легко потерять, так что не удивляйтесь этому.

Экономьте свой запас здоровья. Если вы используете атаки своего героя для разменов, то лучше всего делать это под баффом Непреклонного преследования.

к выбору матч-апа

Эволв Шаман

- Шансы на победу: выше средних.
- Лучшие карты: Резчица душ, Танец клинков.
- Чего опасаться: Могу-плоторез, «заспам» стола.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Косторез, Разрушительница душ.

В этом матч-апе важны все источники AoE урона, потому что Шаман хорош в генерации крупного стола. Берегите Танец клинков для самых опасных угроз Шамана: он может получить и десятые дропы с помощью Могу-плотореза и Морского великана. Часто ДХ будет вынужден убирать их со стола, если он еще не близок к победе.

Вы можете истощить ресурсы в руке противника или задавить его взрывным уроном до того, как он убьет вас. Пользуйтесь тем, что весь урон Шамана предсказуемый: у него нет наносящих урон заклинаний или баффов существ на столе.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 84

к выбору матч-апа

Чистый Паладин

- Шансы на победу: низкие.
- Лучшие карты: Кайн Ярость Солнца, Танец клинков, Поглощение магии.
- Чего опасаться: Манускрипт надежды, существа с божественными щитами.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Поглощение магии. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С хорошей рукой — Разрушительница душ.

Трудный поединок, в котором будет много божественных щитов, провокаций и исцеления. Все это Соул ДХ не любит по ряду причин.

Бороться с божественными щитами помогает Метатель перьев. Также у вас есть сильнейшее в матч-апе Поглощение магии — играйте заклинание с умом. Пройти провокации Паладина поможет Кайн Ярость Солнца: чаще всего его нужно играть только в случае, когда у вас есть летальный урон.

Поскольку поединок тяжелый, рискуйте, старайтесь истощить ресурсы в руке противника и надейтесь, что ему не зайдут идеальные карты. Против пары Манускриптов надежды и Верховного экзарха Ирели вы в любом случае ничего не сделаете.

к выбору матч-апа

Зефрис Охотник

- Шансы на победу: равные.
- Лучшие карты: Разрушительница душ, Альдрахийские клинки, Душевед Коварнесса.
- Чего опасаться: секреты, Зефрис Великий, Укротитель ящеров Бранн.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души. С хорошей рукой — Разрушительница душ, Двойной удар.

Начнет агрессивно, что не должно стать серьезной проблемой для Охотника на демонов из-за наличия исцеления и массовых зачисток. Проблемы могут начаться в мидгейме, если вы не сможете захватить стол к этому времени. Драконья Погибель и Укротитель ящеров Бранн могут нанести массу урона, а убрать со стола большие характеристики не так уж легко.

Уделите особое внимание игре вокруг секретов: часто из-за них вы или захватите стол, или проиграете его. У Зефрис Охотников почти всегда есть Морозная ловушка, Змеиная ловушка и Тактика стаи — по одной копии в колодах. Но Рексар может сгенерировать случайные секреты с помощью Винтовки Ринлинга и Счастливой победительницы. Вам важно понимать источник происхождения секрета: колода оппонента или случайная генерация.

С хорошей рукой ДХ в принципе может не активировать большинство секретов противника: всех существ зачистят AoE способности или атаки противника. Также полезно деактивировать Морозную ловушку с помощью Дамы с клинками, но ее повторный розыгрыш будет стоить 3 маны, если вы получите 6+ к атаке.

к выбору матч-апа

Контроль Чернокнижник

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 84

- Шансы на победу: высокие.
- Лучшие карты: взрывной урон, Ил'гинот, Поглощение магии, Кайн Ярость Солнца.
- Чего опасаться: тяжелые провокации, источники исцеления, Ман'ари-металлист.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Удар Хаоса, Череп Гул'дана.

Простой матч-ап, в котором ДХ без проблем реализует массу взрывного урона и атаки героя: у Чернокнижника не хватает исцеления, да и сам он медленный, так что быстро закончить партию не сможет.

Проблемы могут доставить крупные провокации: берегите для них Танец клинков, Поглощение магии или Кайна Ярость Солнца. Также будьте готовы к тому, что Чернокнижник восстановит здоровье: способов сделать это много, но они могут быть разными в зависимости от сборки Чернокнижника.

к выбору матч-апа

Контроль Воин

- Шансы на победу: низкие.
- Лучшие карты: взрывной урон, Ил'гинот, Метатель перьев.
- Чего опасаться: Оплот Аззинота, комбинация Рисковый шкипер + Мастер брони + Кровавая наемница.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Косторез, Череп Гул'дана.

Сложный поединок, но зацепиться за победу можно несколькими способами.

Первый — вы попросту воспользуетесь идеальным заходом своих карт и плохим заходом карт Воину. Если он вовремя не найдет Оплот Аззинота и Мастера брони, защищаться будет непросто.

Второй — если Воин добирает карты с той же скоростью, что и вы, или даже быстрее, вы можете убить его с помощью усталости. Прекращайте добирать карты сами, постарайтесь ничего не играть и просто ждите. Воин не сможет реализовать ОТК-комбо, потому что отдаст Кровавых наемниц ранее для накопления брони. Вам важно будет только убрать Громоклина с помощью Поглощения магии, а также придержать в руке достаточно исцеления, чтобы пережить атаки Галакронда Несокрушимого.

Если Воин играет Оплот Аззинота, старайтесь сбить его заряды мелкими атаками с силы героя, существами на столе, а в идеале Метателем перьев.

к выбору матч-апа

Разбойники

- Шансы на победу: выше средних.
- Лучшие карты: взрывной урон, Поглощение магии.
- Чего опасаться: огромные Эдвин ван Клиф или Авантюрист, секреты.
- Оставляем на муллигане: Тюремщик духов, Пантара-маноед, Срез души, Поглощение магии, Косторез. В хорошей позиции — Череп Гул'дана. С хорошей рукой — Разрушительница душ, Танец клинков.

# Архив Колода Hearthstone · category-113

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 84

Разбойник опасен, если рано поставит крупных Эдвина ван Клифа или Авантюриста. Ответить на них проще всего с помощью Поглощения магии, но порой придется тратить Танец клинков и другие мощные карты.

Также могут возникнуть неприятности из-за секретов — старайтесь сразу же убрать со стола Темного ювелира Ханара. Играйте вокруг секретов Разбойника: по возможности не используйте заклинания, чтобы не активировать Грязные приемы. Не давайте Валире слишком хорошие карты, если ожидаете Списывание. Особенно важно не дать ей Альдрахийские клинки и универсальные баффы к атаке.

- к выбору матч-апа
- к оглавлению

Соул Охотник на демонов — лидер меты уже второе дополнение подряд. Во многом он так популярен потому, что доступен: собрать колоду Соул ДХ очень просто. Хотя теперь с ростом популярности Агро ДХ герой статьи становится актуален еще и потому, что отлично играет с топовой агро колодой ладдера.

Разработчики не спешат с балансным патчем в Ярмарке безумия. Действительно, пока что ситуация не похожа на критическую. Но, скорее всего, рано или поздно очередные нерфы ударят по классу — ослабнут и Агро ДХ, и Соул ДХ.

Пока этого не случилось, дешевый и результативный Соул Охотник на демонов станет отличной колодой для взятия высоких рангов и Легенды.

До скорых встреч!