

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 96

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

Сгенерировано: 13.06.2026 07:37

Количество материалов: 7

Престор Ренатал Друид — одна из топ колод уходящей меты. Подробный гайд по ар

ID: 2255

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-prestor-druid>

Дата: 24.07.2022

Тип: Гайды

Категория: Путешествие в Затонувший город

Описание

Престор Ренатал Друид — одна из топ колод уходящей меты. Подробный гайд по архетипу

Кратко

Изучаем Престор Ренатал Друида в актуальной мете Путешествия в Затонувший город. Узнайте об основах и тонкостях игры одной из самых популярных колод ладдера.

Текст

Герой гайда — Престор Друид с Принцем Ренаталом. Архетип существовал уже давно, но выстрелил только с выходом патча 23.6. Сегодня это одна из самых популярных колод в игре на большинстве рангов. Престор Друид отлично использует Принца Ренатала и почти не страдает от наличия 40 карт в колоде, а порой и выигрывает от этого. Конечно же, главным бонусом станут 40 здоровья: с ними агро колоды не могут так уж легко пробить Малфуриона.

Престор Друид не только популярен, но и силен. С ним часто берут топы Легенды, его используют на турнирах. У Друида хорошее распределение матч-апов: он может переиграть любого противника, часто расправляется с Разбойниками, Охотниками, Жрецами и Чернокнижниками. Сложными матч-апами станут только очень медленные Биг Спелл Маг и Целестиал Друид, но и в этих противостояниях есть все шансы на успех.

Большой гайд по Престор Друиду с Принцем Ренаталом расскажет, как правильно играть этим архетипом. Вы найдете оптимальные сборки и способы создать собственную с учетом коллекции и меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апов в поздней мете Путешествия в Затонувший город.

Успевайте поиграть Престор Друидом в этом дополнении: колода интересная, уникальная и не такая уж простая, как кажется. В следующем дополнении Престор Друид ничего не потеряет, но может стать уже не таким популярным и сильным представителем меты.

Гайд обновлен 24 июля с учетом актуальной меты Путешествия в Затонувший город и патча 23.6.2. Далее полный список изменений:

- Дополнено вступление
- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
- Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
- Дополнен раздел "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, обновлены старые.

Разделы гайда:

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 96

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Игра до розыгрыша Престор
- Разбор важных драконов
- Ключевые комбинации с драконами
- Сокровища Казакусана
- Матч-апы

Все Престор Друиды похожи друг на друга. Архетип нельзя значительно поменять из-за специфичных синергий с Леди Престор. В колоде не может быть лишних карт со свойством "выберите эффект", а все существа должны стоить 1-3 маны, чтобы хорошо работать с Леди Престор.

В результате представленные ниже сборки отличаются лишь парой карт — они не окажут драматичного влияния на геймплей и результаты, хотя и сделают некоторые матч-апы чуть-чуть лучше или хуже.

Классический Престор Друид

- Самая популярная сборка в актуальной мете, хотя и не обязательно самая сильная. Тут не так много защитных опций: особенно трудно без Мастерницы микстур. А Слияние из глубин — далеко не самая сильная и полезная карта до розыгрыша Леди Престор.

Антиагро Престор Друид

- Кошмарное слияние
- + Мастерница микстур

Такая сборка лучше всего покажет себя в агрессивной мете из-за наличия Мастерницы микстур. Если все совсем плохо с агро, можно добавить и Вестника рока вместо Энергичной белки или Пузырика.

Престор Друид от Ramses

- Кошмарное слияние, Энергичная белка
- + Мастерница микстур, Раненый тол'вир

Сборка из топ-10 Легенды, которая ищет баланс между агрессивными и другими матч-апами. Для борьбы с агрессией тут есть Мастерница микстур, а в остальных матч-апах куда полезнее просто характеристики: поэтому появляется Раненый тол'вир.

[к оглавлению](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 96

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Престор Друида 31 карта в колоде из 40 — все из-за наличия Принца Ренатала.

В основе все самые важные карты: Леди Престор и способы его добора, а также самые сильные и универсальные существа за 1-3 маны.

Дополнить основу нужно еще несколькими копиями дешевых существ: они уже не так сильно повлияют на геймплей, но все же сделают какие-то матч-апы чуть лучше или чуть хуже.

Код основы колоды:

Далее о том, чем Престор Друид дополняет свою основу колоды.

- Мастерница микстур, Вестник рока — антиагро опции, которые улучшат в первую очередь матч-ап с Охотником на демонов. Мастерницу микстур берут куда чаще, а от Вестника рока обычно отказываются: его характеристики не так хороши после розыгрыша Леди Престор.

Тихушник из ШРУ, Собиратель сокровищ — гибкие и универсальные карты, которые пригодятся Друиду со старта почти в любой ситуации. Чаще берут Тихушника из ШРУ, а Собиратель сокровищ не всегда так уж полезен, потому что его предсмертный хрип хочется активировать уже после розыгрыша Леди Престор. Получается не всегда.

Сэр Финли Мрргглтон — неплохой первый дроп, который заменит посредственную базовую силу героя Друида. Берут редко, потому что то же самое делает Гафф Вольное Сердце, а его получается достать из колоды в большинстве партий из-за Рудника Ледяного Зуба.

Энергичная белка — универсальный и всегда полезный первый дроп, но вполне заменимый. Убирайте из колоды, если встречаете много Охотников на демонов.

Слияние из глубин — приносит мало пользы до розыгрыша Леди Престор, а после, если остался у руке, помогает раскопать дракона, правда, с базовыми характеристиками и стоимостью, так что ничего выдающегося Слияние из глубин не делает.

Оракул Элуны — интересный третий дроп, который поможет проворачивать сильнейшие комбинации с некоторыми драконами после розыгрыша Леди Престор. Но получается это не так часто, потому что нужно не превратить в дракона самого Оракула Элуны. Берут редко, потому что это третий дроп: куда выгоднее взять существ за 1-2 маны и превращать их.

к оглавлению

Престор Друид — дорогая колода с рядом легендарок и эпиков. К сожалению, заменить большинство из них не получится: вокруг них построена вся колода. Далее обсудим все дорогие карты, способы и возможности их замены.

- Лоцман сэр Финли — это сильная легендарка, но без нее можно обойтись. Если нет, берите любое другое существо за 1-3 маны из списка опциональных.

- Принц Ренатал — обязательная карта в колоде, хотя в теории заменимая. Все же Друид сильно выигрывает от 40 карт и 40 существ в колоде, а до выхода Принца Ренатала никто архетипом не играл. Сейчас Принца Ренатала получают бесплатно все игроки, зашедшие в Hearthstone.

- Гафф Вольное Сердце — слишком сильная и важная карта для Престор Друида, чтобы отказываться от нее. Временно можно заменить любым существом за 1-3 маны.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 96

- Леди Престор — вокруг этой легендарки построена вся колода, заменить ее невозможно. Зато и получить эту легендарку просто: если ее нет в коллекции, купите и откройте один комплект карт Сплоченных Штурмградом.

- Компост — слишком сильный эпик, заменить его нельзя. Без Компоста Друид станет значительно слабее.

- Рудник Ледяного Зуба — главный способ добора Леди Престор и Гаффа Вольное Сердце. Обязательное заклинание для крафта в двух экземплярах.

- Удушающая звезда — этот эпик выполняет много функций, например, использование на своих драконов под эффектом Леди Престор, чтобы вернуть им изначальные показатели атаки и здоровья. Обязательная карта для крафта в двух экземплярах.

Максимально бюджетная версия Престор Друида все еще достаточно дорогая. Архетип требует целого ряда дорогих карт. Без них он попросту не будет работать. Зато с такой колодой уже можно брать Легенду и двигаться выше: по эффективности она мало чем отличается от оптимальных сборок.

к оглавлению

Муллиган Престор Друида очень простой: есть 4 карты, которые вы агрессивно ищете со старта, то есть сбрасываете все, если их нет в руке. Только если они есть, у Друида появляются какие-то интересные опции и вариации в зависимости от матч-апа и захода карт.

Далее об общих правилах муллигана.

Всегда оставляйте четыре карты — Леди Престор, Гафф Вольное Сердце, Находчивый корабел и Рудник Ледяного Зуба. Легендарки ключевые для любого матч-апа, а Находчивый корабел и Рудник Ледяного Зуба помогают их найти. Если этой четверки карт нет в руке, сбрасывайте все остальное в их поисках. Только если есть какой-то способ достать Леди Престор, есть смысл оставлять другие карты на муллигане.

Озарение — оставляйте одну или две копии в случае, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее достать

Крестьянин — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее достать. Не оставляйте Крестьянина в руке при встрече с Магами и Охотниками на демонов — они легко разменяются с этим первым дропом до того, как он доберет карты.

Лоцман сэра Финли — оставляйте в случае, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее достать

Дальняя застава — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее достать. Обычно это существо скидывают, если противник быстро захватывает стол или у него много способов тут же ответить на 2/3 существо даже без стола.

Компост — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее достать. Обычно оставляют только с Монеткой и с другими хорошими картами.

Вестник рока — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее достать. Обычно оставляют только в самых агрессивных матч-апах, то есть против Охотника на демонов.

Друид рифа — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть Леди Престор или

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 96

способ ее достать. Оставляют против темповых противников и других Друидов, чтобы ответить на Дальнюю заставу.

Трогг Железного рудника — оставляйте одну копию в случае, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее достать. Оставляют только в ситуациях, когда хотят первыми, а оппонент начинает с Монеткой.

Редко на муллигане оставляют другие карты: Удушающую звезду, Почтового танцора, Пеликана-ныряльщика, Пузырика и т.д.

Далее о том, что Престор Друид ищет при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Трогг Железного рудника, Вестник рока, Лоцман сэра Финли.

Воин: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Озарение, Компост, Лоцман сэра Финли.

Паладин: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Трогг Железного рудника, Дальняя заставка, Лоцман сэра Финли.

Охотник: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Озарение, Лоцман сэра Финли.

Друид: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Дальняя заставка, Лоцман сэра Финли, Трогг Железного рудника.

Разбойник: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Трогг Железного рудника, Крестьянин, Лоцман сэра Финли.

Шаман: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Друид рифа, Крестьянин, Трогг Железного рудника, Дальняя заставка, Удушающая звезда, Лоцман сэра Финли.

Маг: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Озарение, Трогг Железного рудника, Дальняя заставка, Лоцман сэра Финли.

Жрец: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Почтовый танцор, Дальняя заставка, Удушающая звезда, Озарение, Компост, Лоцман сэра Финли.

Чернокнижник: Леди Престор, Находчивый корабел, Рудник Ледяного Зуба, Гафф Вольное Сердце. С очень хорошей рукой — Крестьянин, Озарение, Лоцман сэра Финли.

к оглавлению

Как работает колода

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 96

Престор Друид — специфичная колода, собранная вокруг одной карты — Леди Престор. Казалось бы, найти 1 карту из 40 — сложно, но Друид почти всегда гарантирует себе заход Леди Престор в руку к 6 ходу. В этом помогает не только агрессивный муллиган, но и Рудник Ледяного Зуба, и Находчивый корабел, который гарантированно достанет Рудник Ледяного Зуба из колоды. Само заклинание почти всегда играют для добора самой дорогой карты в колоде: это по порядку Леди Престор, а после Гафф Вольное Сердце. Если они уже зашли, можно достать сильную Удушающую звезду.

Друид старается как можно быстрее сыграть Леди Престор, то есть превратить все слабые 1-3 дропы в удешевленных драконов. Уже с ними Малфурион захватывает стол и играючи наносит летальный урон. Драконы сейчас такие сильные, что нанести летал можно разными способами: не только характеристиками со стола, но и взрывным уроном или сокровищами Казакусана.

После розыгрыша Леди Престор у Друида останется несколько сильных карт, которые не превратятся в драконов. Гафф Вольное Сердце поможет перебирать колоду и копить кристаллы маны для сильнейших ходов. Компост и Направляющий свет луны — великолепные способы добора со своими фишками, о которых мы поговорим позднее.

В момент розыгрыша Леди Престор в руке почти всегда останутся какие-то существа: их Леди Престор не превратит в драконов. Лучшими существами станут Лоцман сэра Финли и Удушающая звезда — им Друид всегда найдет применение. Пользу могут принести и Адепт ярости когтя, и не так часто использующийся, но сильный Оракул Элуны.

Далее мы обсудим тонкости игры за Престор Друида: как дожить до розыгрыша ключевой легендарки, какие сильные драконы есть и как их комбинировать друг с другом и с картами в колоде.

[к оглавлению](#)

Игра до розыгрыша Престор

В начале партии главный приоритет Друида — найти Леди Престор или карты, которые добирают ее (Рудник Ледяного Зуба, Находчивый корабел). Активный поиск этих карт Друид ведет еще на муллигане, но не останавливается и в первые ходы.

Если к 3-4 ходам все еще нет ни одного способа достать Леди Престор, играйте все способы добора в руке: Водный облик, Лоцмана сэра Финли, Направляющий свет луны и Компост. Компост можно комбинировать с 2+ существами, а все другие карты работают без условий. Благодаря подобным ходам вы почти наверняка отыщете Леди Престор к 6 ходу: Друид в этом стабилен и подводит крайне редко.

Как только ключевая легендарка заходит, задача — как можно быстрее разыграть Леди Престор. Берегите для этих целей Монетку и Озарение. Сгенерировать больше Монетой помогает Почтовый танцор.

Будет здорово, если вы сможете удешевить Леди Престор с помощью Тихушника из ШРУ. Гарантированно можно сделать это, сыграв комбинацию Тихушник из ШРУ + Рудник Ледяного Зуба на 4 ход.

Единственная причина отложить розыгрыш Леди Престор — розыгрыш Гаффа Вольное Сердце.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 96

Если в руке есть и он, можно тратить Монетки и Озарение для розыгрыша этого героя, а Леди Престор играть на следующий ход.

- В момент розыгрыша Гафф Вольное Сердце даст карту и 1 полный кристалл маны. В идеале, чтобы после этого у вас хватило маны на силу героя, которой стоит еще раз накопить кристалл маны, а уже после ставить первый дроп.

В ранние ходы, когда вы не ищете Леди Престор и не играете ее, Друид занимается просто спамом стола существами за 1-2 маны. Не стоит играть раньше времени Лоцмана сэра Финли и Удушающую звезду — карты станут куда сильнее уже после розыгрыша Леди Престор. То же справедливо и для источников добора: Компоста, Направляющего света луны, Водного облика — если Леди Престор уже в руке, берегите эти карты для того, чтобы сыграть их уже после ключевой легендарки.

Зато все другие ранние дропы уже не превратятся в драконов, да и не так хорошо работают с ними. Поэтому играйте Дальнюю заставу, Трогга Железного рудника, Пузырик, Пеликана-нырлящика для борьбы за стол и замедления противника. Если это медленный матч-ап, вы даже сможете нанести какой-то урон ранними дропами.

После розыгрыша Леди Престор ваши приоритеты: вернуть контроль над столом и добрать как можно больше ресурсов в руку. Сделать это можно разными картами и их комбинациями. Об этом мы поговорим чуть позднее, а сперва обсудим всех доступных драконов.

к оглавлению

Разбор важных драконов

Драконы — главный способ победы Престор Друида. У них не будет огромных характеристик, зато и стоять они будут 1-3 маны. В первую очередь Друид делает ставку не на характеристики, а на особые эффекты существ: их боевые кличи и другие свойства. Хотя с Удушающей звездой можно задавить противника и огромными стататами.

Леди Престор превращает существ в колоде в случайных драконов любого класса или нейтральных. Всего в Стандарте 26 драконов: большинство из них вы найдете в своей колоде в любой партии. У многих драконов будут отличные и даже имбалансные свойства, хотя тут есть и слабые опции, с которыми вы не сделаете ничего хорошего: Ноздорму Вечный или Светозарный дракон Пустоты.

Далее список всех драконов в Стандартном режиме, а после мы обсудим самых важных из них..

Дорнозму Бесконечный — боевой клич этого дракона повторяет все разыгранные противником карты в последний ход, но делает это не очень очевидно. Вы точно не активируете ни один боевой клич разыгранных противником карт — только призовете существ, наденете оружие или станете новым героем (с новой силой героя и броней), но все без боевых кличей. Все заклинания Дорнозму Бесконечный тоже повторяет, но выбирает случайную цель. Важно, что когда Дорнозму Бесконечный повторяет существ, он ставит их на вашу половину с базовыми характеристиками без каких-либо модификаторов. В зеркальных матч-апах это огромное преимущество: вы разыграете всех драконов противника с их оригинальными характеристиками. Зато слабее станут матч-апы с Паладинами, потому что повторенные ими существа окажутся без баффов.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 96

Хале матриарх-защитница — имбалансный дракон с огромным потенциалом. Порой с его помощью можно повернуть даже ОТК-комбинации на 30+ урона с пустого стола. У Престор Друида достаточно заклинаний: Монетки, Озарение, Водный облик, Компост, Направляющий свет Луны, Рудник Ледяного Зуба, еще что-то можно сгенерировать с помощью драконов. Все это великолепно работает с Хале матриархом-защитницей за 1-3 маны.

Всегда играйте этого дракона с умом и максимумом выгоды, если в руке есть хоть какие-то заклинания.

Меднокрыл — топовый дракон в агрессивных матч-апах или ситуациях. Помогает и зачистить стол, и восстановить очень много здоровья. Сам по себе он редко принесет так уж много пользы, но его можно сочетать с другими драконами и картами, чтобы довести здоровье существ противника до 2 единиц. Идеальной станут комбинации Рейдовый босс Ониксия + Меднокрыл или пара Меднокрылов.

Казакусан — открывает новый способ победы с помощью сокровищ. Почти во всех матч-апах и ситуациях Казакусана можно играть сразу же, как только становится активным его боевой клич. 10 сокровищ хватит для победы в любом матч-апе, они куда лучше колоды под эффектом Леди Престор.

Подробнее сокровища Казакусана мы обсудим чуть ниже.

Алекстраза Хранительница Жизни — отличный источник урона или исцеления, который просто использовать в любой ситуации. Особенно полезно раскапывать этого дракона с Направляющего света луны, чтобы сыграть два боевых клича.

Изера Дремлющая — не самый сильный дракон, но достойный и вариативный. Дает дополнительные ресурсы, но Изера Дремлющая требовательна к месту в руке: старайтесь играть ее, чтобы уместились 4-5 карт. Все карты Сна представлены ниже.

Малигос Хранитель Магии — в колоде Престор Друида почти всегда будут заклинания: часто там останутся бесплатные Озарение и Водный облик, а также заклинания с добором за 2 маны. Можно играть Малигоса Хранителя Магии и после розыгрыша Казакусана, чтобы достать из колоды сокровища-заклинания.

Перед использованием Малигоса Хранителя Магии освободите место в руке, но для начала проверьте, сколько заклинаний осталось в колоде.

Смертокрыл Разрушитель — сброс всех карт в руке — далеко не предел мечтаний в большинстве ситуаций, хотя порой это попросту необходимо. Друиды стараются комбинировать Смертокрыла Разрушителя с другими мелкими существами и Компостом, чтобы с зачисткой стола полностью заполнить руку новыми картами.

Смертокрыл Разрушитель особенно полезен в зеркальных матч-апах, хотя пригодится и во многих других, где противник играет от стола.

Рейдовый босс Ониксия — сама Ониксия не похвастается большими характеристиками, зато многое сделают ее 2/1 дракончики. Успейте только атаковать самой Ониксией до их смерти, пока легендарка в неуязвимости.

Калесгос — открывает доступ ко всем заклинаниям Друида. Старайтесь играть Калесгоса как можно раньше за ход и до этого не используйте заклинания, чтобы удешевить то, что раскопает Калесгос. Ищите самые дорогостоящие спеллы, которые дадут максимум выгоды, например Волшебную поросль или Верхового кода. Не рекомендуем брать Парад планет, хотя порой заклинание спасет от мощных комбинаций противника.

Удешевляющий эффект Калесгоса работает и все последующие ходы, пока дракон жив.

Все заклинания Друида

[к оглавлению](#)

Ключевые комбинации с драконами

- Далее о самых сильных комбинациях, которые Престор Друид может проворачивать со своими изначальными картами и полученными драконами.

- Леди Престор + Лоцман сэра Финли

- Это комбо не обязательно играть за один ход. Лоцман сэра Финли станет отличной картой со старта, если вы уже нашли Леди Престор. Разумеется, играть мурлока надо после Престор, чтобы заполнить руку удешевленными драконами. При этом чем больше будет карт в руке, тем лучше, но тут нужно искать баланс, потому что совсем ничего не играть со старта опасно в большинстве матч-апов.

После розыгрыша Лоцмана сэра Финли в конце колоды окажутся слабые не превращенные существа. В результате куда слабее станет Водный облик: в лучшем случае вы достанете с его помощью заклинание.

- Компост + Смертокрыл Разрушитель

- Топовая комбинация, которая позволит зачистить весь стол и добрать в руку большое количество карт. Перед этим комбо нужно сыграть как можно больше существ из руки, чтобы баффнуть их Компостом.

Есть матч-апы, в которых противник может в какой-то момент зачистить стол и угрожать крупными угрозами. В этом случае комбо со Смертокрылом нужно беречь. А есть поединки, в которых стол не станет серьезной проблемой, так что реализовывать Смертокрыла Разрушителя с Компостом можно просто для перебора колоды — вы сделаете что-то очень похожее на боевой клич Лоцмана сэра Финли.

- Направляющий свет луны

- Заклинание очень сильное, если сыграть его правильно. Никогда не играйте его в начале партии, если в руке уже есть Леди Престор или способ ее найти. Только без Леди Престор в руке можно сыграть Направляющий свет луны, чтобы найти ее.

Лучше же всего играть заклинание уже после боевого клича Леди Престор и с большим количеством доступной маны: желательно с 6+ единицами уже после каста заклинания. Важно раскопать топового дракона и тут же сыграть его, чтобы получить еще одного. Идеальными раскопками станут Алекстраза Хранительница Жизни, Хале матриарх-защитница, Меднокрыл, а порой и Казакусан.

Потенциально удачный каст Направляющего света луны может самостоятельно принести победу в партии и перевернуть любую игровую ситуацию.

- Удушающая звезда + драконы

- Удушающая звезда должна зайти в руку в начале партии, чтобы Леди Престор не превратила ее в дракона. В этом случае этот эффект немоты станет отличным защитным и наступательным инструментом. Можно играть Удушающую звезду для того, чтобы наложить немоту на какую-то ценную угрозу противника. Но лучше, если на вашей половине будут какие-то драконы. В этом случае Удушающая звезда вернет им оригинальные характеристики: Казакусан получит 8/8 статьи, а Смертокрыл Разрушитель — 12/12. Если эти драконы тут же могут и атаковать, то Друид вполне может нанести летальный урон по противнику.

- Водный облик

- Как и Направляющий свет луны, Водный облик лучше играть с большим запасом маны. Если вы не нашли Леди Престор к 3-4 ходам, то играйте Водный облик в ее поисках или в поисках

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 96

карты, которая ее доберет.

Если Леди Престор уже в руке, то ждите с Водным обликом до розыгрыша ключевой легендарки. Играйте Водный облик в начале хода с полной маной, чтобы гарантировать добор карты из колоды. Но так как почти все они стоят 0-3 маны, можно играть Водный облик и с 2-3 кристаллами.

к оглавлению

- Сокровища Казакусана
- Лучшие сокровища:

Угли Рагнароса, Книга мертвых

Самые сильные и самостоятельные сокровища Казакусана. Угли Рагнароса могут закончить почти любой поединок одним кастом, а Книга мертвых — универсальное заклинание, которое и чистит стол, и наносит урон герою противника.

Хорошие сокровища:

Чешуйчатый посох, Жезл развоплощения, Чистый холод, Раздражатель, Священная книга, Бумбокс доктора Бума, Гномский армейский нож, Каноны

Эта группа сокровищ выполняет разные функции: тут есть и зачистки, и способы заспама стола, и взрывной урон, и способ восстановить много здоровья. Выбирайте что-то в зависимости от игровой ситуации.

Каноны опасно брать самостоятельно, если до этого вы не выбрали какой-то заспам стола: в идеале Раздражатель или Бумбокс доктора Бума. Каноны можно комбинировать и с драконами в руке.

Ситуативные сокровища:

Краб Цапчик, Бубба, Восковой яростень, Воргенштерн, Гипербластер, Клыки вампира, Банановый сплит, Некротический яд, Механическая помощница, Смутная тень

Не самые плохие сокровища, но порой слишком ситуативные. Могут сделать как очень многое, так и почти ничего.

Хороша комбинация Восковой яростень + Банановый сплит, особенно если у противника нет эффектов немоты или ультимативных зачисток стола. Банановый сплит отлично работает с Хале матриархом-защитницей и любым заклинанием.

Плохие сокровища:

Чудовищная красавица, Мрачнейший завсегда, Клинок Кель'Делара, Эфес Кель'Делара, Шкатулка с секретом, Мутагенный укол, Древние отражения, Подзорная труба

Не надо это брать в большинстве ситуаций. Только в случае, если вы раскопали исключительно эти сокровища, берите что-то отсюда. Забудьте о Кель'Деларе навсегда.

Престор Друид

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 96

В самом начале поединка многое могут сделать две карты: Трогг Железного рудника и Дальняя застава. Если один Друид их поставит, а другой не сможет тут же ответить существом, первый получит весомое преимущество. Лучшим ответом станет Друид рифа, поэтому его стоит оставлять в стартовой руке — но, конечно, только при наличии Леди Престор и способов добрать его.

После розыгрыша Леди Престор все сводится к зашедшим драконам и их реализации. Многие сделает Удушающая звезда, но и для стола противника она будет часто так же полезна, как и для вашего.

Топовый дракон в матч-апе — Дорнозмю Бесконечный. Он скопирует всех разыгранных противником драконов в прошлый ход, но с оригинальными характеристиками.

Еще один важный дракон: Смертокрыл Разрушитель. Порой он станет единственным ответом на огромный стол противника. Желательно сочетать его со своими мелкими существами и Компостом. Помните, что эта комбинация доступна и оппоненту, так что лучше давать свою Удушающую звезду только в момент, когда драконы могут атаковать, но не ранее.

Часто в партии дело доходит до розыгрыша Казакусана: тут не затягивайте и играйте этого дракона как можно быстрее, а после активно перебирайте колоду в поисках топовых сокровищ и их комбинаций.

Разбойники

Любой Разбойник не будет достаточно агрессивным для Престор Друида: у вас хватит времени для розыгрыша Леди Престор, а после и для реализации тяжелых драконов.

При этом Разбойник все еще опасен из-за мощных темповых ходов, которые чистят вашу половину и одновременно генерируют много характеристик на половине Валиры. Сгенерировать достаточно крупный стол едва ли получится, но можно держать наготове зачистки стола: подойдут драконы с массовыми атаками, а также Смертокрыл Разрушитель.

Какой бы стол вы не сгенерировали, Разбойник может ответить на него с помощью Творца теней Скаббса. Это одна из самых опасных карт оппонента в матч-апе.

Биг Спелл Маг

Достаточно сложный противник, но переиграть можно и его. В начале партии опасайтесь Мастера клинка Окани. Маг почти наверняка поставит его за 1-2 хода до выхода Леди Престор и заблокирует существо. Не попадитесь в эту ловушку: отдав Леди Престор, вы уже не сможете победить в партии.

Вторая важная карта, которую нужно обыграть: Чародейку-варвара. Тратьте Монетку, Озарение и Водный облик до того, как Маг сможет разыграть этот шестой дроп — учитывайте и Монетку противника. Желательно разыграть и заклинания за 2 маны и сидеть совсем без спеллов в руке, но это получится не всегда.

В лейтгейме Маг будет генерировать стол с помощью Амулета пламени дракона, а чистить вашу половину с помощью Руны верховного мага. Оба заклинания доставляют неудобство, но со всем этим Друид вполне может справиться.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 96

Не забывайте обыгрывать Назойливую чародейку: ее боевой клич хорош в зачистке ваших драконов с низкими характеристиками.

Охотники

Все Охотники — хорошие матч-апы для Друида. Противник медленный, а бороться с тяжелыми угрозами ему сложно. Вы почти всегда сможете ответить на все средние и крупные угрозы оппонента, хотя и у Рексара часто будут способы ответа на стол драконов. Важно играть вокруг секретов: Взрывной ловушки, Морозной ловушки и Ледяной ловушки. Все они могут доставить изрядное количество проблем, особенно если забыть о них.

Если Бист или Квест Охотники давят взрывным уроном, Друид мало что может сделать. Или в руку пойдет достаточное количество исцеления, или вы должны давить Рексара своим столом в надежде задавить его раньше.

В матч-апе с Бист Охотником многое сделает Удушающая звезда. В идеале сыграть ее и на своих, и на вражеских существ.

Квест Жрец

Квест Жреца сложно продавить со стола из-за наличия Водоворота и других массовых зачисток. Но все же можно попытаться сделать и это: особенно полезной будет Удушающая звезда, которая вместе с баффом ваших драконов ответит и на предсмертные хрипы оппонента.

Чаще всего Друид побеждает в этом матч-апе за счет сокровищ Казакусана или с хорошим заходом драконов, которые наносят много взрывного урона.

Целестиал Друид

По статистике матч-ап очень сложный. На деле переиграть Целестиал Друида действительно получается не всегда, хотя шансы все же есть. Ваши главные инструменты победы — Дорнозму Бесконечный и Казакусан. Первый дракон повторит топовые карты на разгон маны оппонента уже после розыгрыша Парада планет: вы и заспамите стол, и получите критично важные кристаллы маны. Казакусана нужно играть рано: в идеале еще до первого Парада планет или уже в момент, когда вы накопили 5+ маны после розыгрыша одной копии этого заклинания. В любом случае противник едва ли захочет играть Парад планет для удешевления ваших сокровищ.

Пригодятся и другие драконы сами по себе или в комбинациях. Победные ходы можно делать со Смертокрылом Разрушителем, Хале матриархом-защитницей и Меднокрылом. Как и всегда, можно просто закончить партию с парой Алекстраз Хранительниц Жизни.

Контроль Шаман

Главная угроза этого матч-апа — Страж Снегопада. Не допускайте самую распространенную ошибку Друидов: не заполняйте весь стол 7 существами. В этом случае несколько копий Стража Снегопада поставят точку в партии: как-то ответить на них только заклинаниями не получится. Всегда держите 2-3 слота на столе для того, чтобы разыгрывать существ на замороженный стол. В идеале держать Удушающую звезду, но часто спасут и другие драконы: Алекстраза Хранительница Жизни, Рейдовый босс Онисия или даже Смертокрыл Разрушитель.

Курс Чернокнижник

У Курс Лока много массовых зачисток стола: Волна Бездны, Наглый покупатель и особенно Мегаплавник. Значит, задавить его со стола будет трудно: тем более у него есть и точечные ремувалы. Полагайтесь на раннего Казакусана или на массу взрывного урона с Алекстразы Хранительницы Жизни или Хале матриарха-защитницы. Можно поймать Лока на то, что он не отыграет от вашей Удушающей звезды и оставит 1-2 драконов — после немоты они нанесут много урона.

Порой можно играть от проклятий противника и держать руку полной или практически полной: тут помогут Компост, Изера Дремлющая, Малигос Хранитель Магии и другие способы генерации и добора карт. Но как-то нужно отвечать на стол Чернокнижника, а в идеале и готовить летальный урон каким-либо способом.

Агро матч-апы

Самые популярные агро матч-апы нынешней меты — Охотник на демонов Скверны, Мурлок Шаман, Мех Маг и Мех Паладин. Успехи Друида в них варьируются, но принцип игры всегда один и тот же. Малфурион старается как можно быстрее сыграть Леди Престор, а после вернуться в игру с помощью драконов. Многое зависит от захода первых драконов или реализации мощных способов добора.

Если агрессивный матч-ап затягивается, дело может дойти даже до Казакусана и его сокровищ. Ищите исцеление, провокации и способы зачистки стола. Многое сделает сокровище Смутная тень — надейтесь, что топдекнете его первым, доберете больше карт и получите немного брони.

к оглавлению

===== (Обновлено) Разбойник на воровстве — колода тысячи возможностей. Большой гайд

архетипу

ID: 2205

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-roga-na-vorovstve>

Дата: 11.07.2022

Тип: Гайды

Категория: Путешествие в Затонувший город

Описание

(Обновлено) Разбойник на воровстве — колода тысячи возможностей. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем Разбойника на воровстве — самую разнообразную колоду с топовыми комбинациями в мете Затонувшего города июльского сезона.

Текст

- Герой гайда — Разбойник на воровстве в мете Путешествия в Затонувший город. Это разнообразный и вариативный архетип, который может играть в разных стилях и с разными результатами.

- Трон Приливов слегка взволновал ряды Разбойников на воровстве, внеся легкий беспорядок в жадные сборки с Тесс Седогрив вместе с новым Джекпотом. И все же сильнее и популярнее

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 96

версия без Тесс и Джекпота, а с Судном Азшары. Этот вариант Разбойника на воровстве в свою очередь разделился на два лагеря: за Двойного агента и за Скрывающий покров. Первый все еще доминирует по численности, но в пользу второго говорит приверженность ему топовых игроков.

- Разбойник на воровстве продолжает оставаться одной из популярнейших колод в Стандарте, хотя однозначным лидером его назвать нельзя. У Валиры возникают проблемы с разными Охотниками, хотя в целом разброс матч-апов Разбойника сбалансированный и стабильный: можно переиграть любого, но и любому уступить. Вместе с тем многие игроки выбирают фан и обращаются к сборкам с Джекпотом, что существенно портит архетипу статистику. "Чистые" сборки без увлечения воровством показывают достойный процент побед.

- Большой гайд расскажет, как правильно играть Разбойником на воровстве в текущей мете. Вы найдете топовые сборки архетипа и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также самые распространенные матч-апы ладдера.

- Гайд обновлен и актуален для июльского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Обновлены все колоды и описания к ним
- Дополнен раздел "Как собрать колоду"
- Переработаны разделы "Что искать в стартовую руку", "Основы геймплея" и "Тонкости геймплея"
- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.
- Разделы гайда:
 - Сборки архетипа
 - Как собрать колоду
 - Основа колоды
 - Опциональные и технические карты
 - Замены
 - Максимально бюджетная колода
 - Муллиган
 - Стратегия игры
 - Основы геймплея
 - Как играть ключевые карты и комбинации
 - Агро и контроль матч-апы
 - Матч-апы

Классический Разбойник на воровстве

Разбойник на воровстве стал отказываться от Двойных агентов. Это вполне можно было предсказать по статистике муллигана, где он был далеко не в топе, хотя не оставлять карту на старте было глупо.

Вместо Двойных агентов в колоду стали брать Скрывающий покров — карта дает больше шансов найти Гноллов Дикой Лапы в руку в начале партии. Здесь же оказывается и второе Вымогательство ШРУ, чтобы точно удешевить Гноллов на старте.

30й слот занимает Мастер клинка Окани — легендарка отлично показывает себя в матч-апах с Биг Спелл Магами и Престор Друидами. Она же пригодится и в других противостояниях.

Джекпот Разбойник на воровстве

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 96

- Джекпот Разбойник на воровстве слабее по винрейту, но куда веселее и интереснее. У колоды и куда более высокий лейтгейм потенциал, так что она подойдет для любителей фана и затяжных партий. Если же вы играете на победу, лучше обратиться в классической сборке с Судном Азшары — она представлена выше.

Ренатал Разбойник на воровстве

- Принц Ренатал может попасть в любые колоды в мете. Экспериментирует с ним и Разбойник на воровстве. Едва ли это оптимальная версия, но точно веселая и необычная. С нею попадали в топ-100 Легенды, так что, может быть, она не такая уж безнадежная. Но большой статистики по Ренатал Разбойникам пока что нет.

к оглавлению

- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В ранней мете Трона Приливов у Разбойника на воровстве в основе 25 карт.

В основу попадают ключевые легендарки, способы быстро заспамить стол и гибкие заклинания и существа за 0-2 маны, без которых архетип сложно представить. Поскольку стала распространена сборка со Скрывающим покровом, Двойной агент был убран из основы колоды.

В бюджетных версиях от некоторых дорогих карт можно отказаться: этот вопрос мы обсудим чуть ниже.

Код основы колоды:

Основу из 25 карт нужно дополнить еще 5 опциями. Самых популярных кандидатов вы найдете ниже

Основные сборки Разбойника на воровстве разделились на 2 лагеря: со Скрывающим покровом и с Двойным агентом.

Объективно сборки со Скрывающим покровом стали преобладать над другими в топе Легенды, поскольку покров помогает легче выходить на ранних Гноллов Дикой Лапы, а иногда вплетать маскировку в победный план игры.

Двойными агентами значительно легче будет играть неопытным игрокам, поскольку им сложнее реализовать покров, особенно если он зашел в мидгейме, а не на старте партии. Для агента обычно всегда берут дополнительный генератор карт других классов — Пирата-пройдоху, чтобы 3-й дроп не стал мертвым в лейтгейме.

Вымогательство ШРУ — чаще всего заклинание не разыгрывают, а обменивают. Это особенно полезно в первые ходы, поскольку обмен не раскрывает ваш облик. Так вы быстрее удешевляете Гнолла Дикой Лапы и при этом готовы выставить Двойного агента, если играете его. В мидгейме Вымогательство ШРУ опять же можно обменивать, хотя порой для него находятся неплохие цели на вражеской половине стола.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 96

Крестьянин — одна из новинок в колоде. Карта интересна тем, что ее можно разыграть на старте, не меняя свой облик. Если же оппонент ее не убьет, то вы получите дополнительное удешевление Гнолла Дикой Лапы. Кроме того, это неплохая цель под маскировку от Скрывающего покрова. Крестьянин все чаще встречается в топе Легенды, а также карту взяли с собой на Летний чемпионат Masters сразу несколько игроков.

Пират-пройдоха — плохой дроп для старта, поскольку сразу же раскрывает ваш облик и останавливает удешевление Гноллов Дикой Лапы. Обычно его берут в сборки с Двойным агентом, чтобы была дополнительная возможность активировать его в затянувшейся партии. Иногда может найти неожиданный выход из партии.

Ванесса ван Клиф — это не самая плохая карта в игре, хотя и не самая сильная. По крайней мере она есть в коллекции любого игрока: ее можно взять в качестве эксперимента и способа удивить противника. Ее стали брать в сборки со Скрывающим покровом, чтобы не перегружать колоду нейтральными существами.

Коррозионная гадюка — еще один способ обмена, важный в начале партии. К тому же это и ремувал оружия, который пригодится в матч-апах с Паладином и Воином. И все же Коррозионную гадюку берут редко, поскольку это нейтральная карта.

Вооруженный посыльный — дополнительный источник добора для непиратских сборок, который принесет Ершистого бойца, Эдвина главаря Братства или Мистера Каюка. Неплохая карта, хоть и несколько медленная. Обычно больше одной ее копии не берут.

Мастер клинка Окани — еще один частый выбор среди топовых игроков. Карта нужна, чтобы выставить ее на уже сильный стол и испортить оппоненту возможную зачистку или другой ход. Отлично комбинируется с Рыбалкой, если у вас есть Затонувшее судно. Лучше Ванессы в зеркальных встречах. Если вы неуверенно отыгрываете от карт противника, лучше отказаться от Окани.

Джекпот, Изворотливый рептилоид, Тайник с контрабандой, Спринт — новое направление Разбойника на воровстве после появления Джекпота. Изворотливый рептилоид позволяет разыграть дорогое заклинание уже на 4-м ходу, а поскольку Джекпот дает сразу два, часто хотя бы одно будет полезным. И все же план очень ненадежный, и не факт, что принесет вам победу. Здорово, что для Изворотливого рептилоида есть и другие полезные заклинания в арсенале Разбойника: Тайник с контрабандой, Судно Азшары, Спринт.

Тесс Седогрив — пусть Разбойник на воровстве так назван, воровство редко станет основным способом победы. Карты случайные и не всегда полезные, поэтому и Тесс Седогрив не гарантированно сыграет что-то очень сильное, даже с появившимся Джекпотом. Иногда ее берут и в классического Разбойника на воровстве, но в жадных сборках она присутствует всегда.

Королева Азшара — карта хороша тем, что может дать вам Кольцо приливов, чтобы скопировать одно из больших заклинаний. Поэтому обычно ее берут только в Джекпот сборки.

Домушница — выбор сборок с Тесс Седогрив до выхода Трона Приливов. Сейчас некоторые версии все еще играют Домушницу, но карта очень слабая и медленная.

Посол Фаэлин — победитель в конкурсе на самую жадную карту в сборках Разбойника. Какие-то колоды играют его с Лоцманом сэром Финли (который ничуть не лучше Фаэлина), какие-то — без. Лучше вообще его не брать, потому что карта невероятно слабая. Только

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 96

для фановых сборок.

Единственный смысл уходить в направлении пиратов в Разбойнике на воровстве — это Адмирал Кривоклык. Карта достаточно хороша в самых медленных встречах, поскольку позволяет как разрушить основной план на игру оппонента, так и просто оставить его без ресурсов.

Как правило, чтобы нивелировать наличие тяжелой карты, в сборку берут Рыбу-меч. Оружие помогает быстрее найти пиратов, и в то же время усилить их для игры в темп. Хотя основную задачу по призыву выполняют Судна Азшары, Слияние из глубин также помогает в этом.

А вот Вооруженный посыльный, как ни странно, редко появляется в Кривоклык сборках. Карта достаточно неагрессивная, чтобы нагружать ей и так утяжеленную этой самой Кривоклык сборку.

к оглавлению

Разбойник на воровстве — достаточно дорогая колода, в которой есть несколько легендарок и эпиков. Совсем без них вы точно не обойдетесь, но все-таки колоду можно сделать дешевле. Кроме того, многое зависит от того, какую именно сборку вы пытаетесь создать. Для Тесс Разбойника, например, более приоритетным крафтом будет Крабато, а для классического - Мистер Каюк.

Далее мы обсудим дорогостоящие карты и способы их заменить, если это возможно.

Маэстро маскарада — без этой легендарки Разбойник на воровстве не будет работать. Обязательна для крафта.

Эдвин главарь Братства — без этого пирата можно обойтись, а к тому же он значительно хуже показывает себя на невысоких рангах. Замените его любой технической картой, которой у вас нет.

Судно Азшары — ключевая карта для архетипа, обязательно создайте две копии, если планируете играть Разбойником на воровстве.

Мистер Каюк — из четверки дорогостоящих легендарок (Эдвин, Каюк, Крабато, Скаббс) эта самая важная для классической сборки. Проблема в том, что в классической сборке желательно иметь хотя бы 3 легендарки, иначе колода значительно ослабевает. Если вы все же нацелены на постепенное составление первой сборки в статье, в первую очередь крафтите Мистера Каюка. К тому же его можно использовать и в других классах.

Крабато — простая, сильная и темповая карта, которая делает слишком многое, чтобы от нее отказываться. Без Крабато сложно обойтись, а заменить его каким-то аналогом не получится. Берите любую карту из списка технических на выбор, но если составляете сборку с Тесс, лучше скрафтите Крабато, а не Каюка.

Творец теней Скаббс — еще одна сильная лейтгейм карта, которой не найти аналога, но без которой Разбойник может обойтись. Вместо Творца теней Скаббса либо берите что-то агрессивное, либо уходите в больше опций воровства. Для классической версии отличным выбором будет пара Крестьян.

Максимально бюджетная версия составлена на основе полноценной Джекпот сборки, но с

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 96

отказом от ряда дорогих карт. Из нее невозможно убрать Маэстро маскарада и Судно Азшары, и крайне желательно создать Крабато. Крабато очень силен в мидгейме и часто позволит вам вернуть стол перед перехватом инициативы Тайником с контрабандой или Тесс Седогрив.

Такая колода даст хорошее представление о геймплее Разбойника. С ней можно добраться до Алмаза, а при желании и упорстве взять и Легенду.

Минус такой сборки в том, что она достаточно сильно отличается по геймплею от более метовой версии, но в метовой версии крайне желательно иметь все или хотя бы 3 из 4 легендарок.

Попробуйте присмотреться к Ваятелю големов Казакусу, если пытаетесь собрать классическую версию без Тайников и Тесс. Карта неплохо играла в Разбойнике в прошлом году, и она хорошо синергирует с Шагом сквозь тень. Вполне возможно, что это плохой выбор, но никакой статистики по нему нет (и, вероятно, не будет).

Приоритет крафта дорогих опциональных карт:

- 1,2. Мистер Каюк / Крабато
- 3. Творец теней Скаббс
- 4. Эдвин главарь Братства.

к оглавлению

Муллиган Разбойника на воровстве не очевиден для новичков, но достаточно прост, если разобраться в том, как работает колода в начале партии. Вы не ищете первые дропы и классическую кривую маны. Вместо этого Разбойнику важно найти темповые карты, которые позволят быстро заспамить стол большими характеристиками или перехватить инициативу. Полезны все синергии с этими темповыми картами и способы сыграть их раньше.

Далее мы обсудим общие правила муллигана для сборок с Двойным агентом и Скрывающим покровом.

- Гнолл Дикой Лапы — лучшая карта на стадии муллигана, которую Разбойник ищет всегда. Оставляйте в 1-2 копиях всегда.
- Черноводная абордажная сабля — хорошее оружие, которое вы будете обменивать в первые два хода. Оставляйте всегда в любых количествах.
- Вымогательство ШРУ — аналог Черноводной абордажной сабли. Чуть хуже оружия, поскольку не дает дополнительного эффекта при обмене, но все равно обычно остается в руке, даже вместе с саблей.
- Судно Азшары — заклинание дорогое, но сильное и важное. Оставляйте практически всегда, а в синергии ищите Подготовку, Черноводную абордажную саблю и Рыбалку. Сбрасывать Судно стоит только в темповых встречах, когда у вас уже есть хороший старт через Гноллов и нет Монетки. Вторую копию сбрасывайте в любых ситуациях.
- Двойной агент — оставляйте всегда и старайтесь сыграть как можно раньше, обычно в форме другого класса. Вторую копию почти всегда сбрасывают.
- Скрывающий покров — важная возможность достать и одновременно удешевить Гноллов Дикой Лапы. В то же время карта не самая быстрая, а значит в темповых матч-апах может испортить вам игру, если не принесет ключевых существ. Всегда оставляйте в медленных встречах, а против темповых колод - только с хорошей рукой.
- Рыбалка — оставляйте только при наличии Судна Азшары в руке, а желательно и с какими-то способами удешевить это заклинание: Черноводной абордажной саблей или

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 96

Подготовкой. Рыбалку нужно играть уже после Судна Азшары. Вторую копию всегда сбрасывайте.

- Подготовка — оставляйте всегда, если в руке есть Судно Азшары. Во всех остальных случаях сбрасывайте. Вторая копия не нужна.
- Разведка — можно оставить в медленном матч-апе без хорошего старта, если вы боитесь, что в руку не придет ни Гнолл Дикой Лапы, ни Скрывающий покров / Двойной агент. Если сомневаетесь, лучше откажитесь от Разведки на муллигане: это далеко не самая сильная карта в любых условиях.
- Пират-пройдоха — похожая с Разведкой ситуация, хотя Пират-пройдоха чуть лучше, потому что стоит 1 маны и удешевляет Гнолла Дикой Лапы на 1 ману, то есть его часто можно сыграть бесплатно. Если не уверены, что сможете сыграть Пирата-пройдоху с пользой, сбрасывайте эту карту.
- Ершистый боец — стоит оставлять только с идеальной рукой (обмен и одна из ключевых угроз).
- Эдвин главарь Братства — остается на муллигане крайне редко, но с хорошей рукой в медленной встрече эту карту можно придержать.

Охотник на демонов: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент. С хорошей рукой — Скрывающий покров, Разведка, Ершистый боец, Пират-пройдоха, Рыбалка, Подготовка.

Воин: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Скрывающий покров, Разведка. С хорошей рукой — Ершистый боец, Рыбалка, Подготовка, Эдвин главарь Братства.

Паладин: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Скрывающий покров. С хорошей рукой — Ершистый боец, Пират-пройдоха, Рыбалка, Подготовка.

Охотник: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент. С хорошей рукой — Судно Азшары, Разведка, Рыбалка, Подготовка.

Друид: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Мастер клинка Окани. С хорошей рукой — Рыбалка, Подготовка, Скрывающий покров.

Разбойник: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент. С хорошей рукой — Судно Азшары, Скрывающий покров, Рыбалка, Подготовка.

Шаман: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Двойной агент. С хорошей рукой — Судно Азшары, Скрывающий покров, Разведка, Ершистый боец, Рыбалка, Подготовка.

Маг: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент, Мастер клинка Окани. С хорошей рукой — Скрывающий покров, Рыбалка, Подготовка.

Жрец: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно Азшары, Двойной агент. С хорошей рукой — Скрывающий покров, Разведка, Рыбалка, Подготовка, Эдвин главарь Братства.

Чернокнижник: Гнолл Дикой Лапы, Черноводная абордажная сабля, Вымогательство ШРУ, Судно

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 96

Азшары, Двойной агент. С хорошей рукой — Ершистый боец, Разведка, Скрывающий покров, Рыбалка, Подготовка, Эдвин главарь Братства.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Разбойник на воровстве — темповая колода, которая рассчитывает на захват стола со старта и быстрое нанесение летального урона в мидгейме. Но колоду нельзя назвать агрессивной в классическом понимании, потому что в первые ходы Разбойник ведет себя достаточно пассивно. В первые два хода вы можете вовсе не играть существ и не бить по герою противника: все из-за комбинаций с Маэстро маскарада, Гноллом Дикой Лапы и Двойным агентом.

В начале партии Разбойник старается реализовать тот факт, что он начинает партию другим классом благодаря Маэстро маскарада. Ваша маскировка мало значит в отношении действий противника: да, он может иначе построить муллиган и первые ходы, но вы берете Маэстро маскарада в колоду не для этого. Она нужна для того, чтобы вы смогли разыграть Гнолла Дикой Лапы практически бесплатно или активировать боевой клич Двойного агента без генерации карт других классов. Обычно Гнолл Дикой Лапы или Двойной агент — первые существа, которых играет Валира в партии на 2-3 ходу. До этого момента вы можете обменивать карты или использовать силу героя случайного класса.

Последние сборки топовых игроков отказываются от Двойного агента и идут ва-банк с Гноллом Дикой Лапы. Добавив в сборку дополнительное Вымогательство ШРУ и Скрывающий покров, колода еще чаще находит Гноллов и уже почти в каждой партии выставляет их на старте.

Скрывающий покров — не самая простая карта в колоде. Она добирает двух существ, а если эти существа классовые, то сразу удешевляет Гноллов в колоде на 2 единицы. Обычно к этому моменту они уже стоят 0. Если же вы доберете одну или даже две нейтральные карты (сборки с Крестьянами, Окани, гадюкой и т.п.), то Скрывающий покров будет очень слаб на старте. По этой причине карту редко оставляют в стартовой руке без какой-либо поддержки в темповых матч-апах: вы рискуете остаться без Гноллов с тяжелой рукой существ.

Отсутствие Двойных агентов позволяет вам более агрессивно искать Гноллов, раньше раскрывая маскировку героя и не цепляясь за обязательный третий ход.

В мидгейм Разбойник на воровстве старается выйти с розыгрышем Судна Азшары. В идеале сделать это через Монетку или Подготовку (внимательно играйте эти заклинания вместе: сначала Монетку, а потом Подготовку). Судно Азшары можно удешевить, обменивая Черноводную абордажную саблю. В идеале продолжить такой ход розыгрышем Рыбалки: заклинание нужно в первую очередь для синергии с Судном Азшары и раскопкой Затонувшего судна со дна колоды.

Если у вас есть Монетка и Судно Азшары, но нет Подготовки, лучше сохраните Монетку для Судна и не тратьте ее на втором ходу ради Двойного агента или Скрывающего покрова.

Обычно такого старта — Гнолла Дикой Лапы, Двойного агента, Судна Азшары — хватает для того, чтобы безоговорочно захватить преимущество на столе и играючи закончить партию существами и при поддержке взрывного урона. Эти комбинации и станут основным способом победы в большинстве матч-апов, поэтому Разбойник ищет их на муллигане и старается как

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 96

можно быстрее реализовать. Но порой идеальные карты не заходят, или противник находит ответы на всех этих существ. Это не значит, что вы точно проиграли: в колоде есть другие карты, способные вырвать победу у противника.

У Разбойника много взрывного урона. Злобный удар, Зуб нефариана, Мистер Каюк, Ершистый боец, Крабато, а порой и Вымогательство ШРУ — все это карты, которые могут нанести урон с пустого стола. Только их для победы не хватит, но вместе со взрывным уроном они часто помогут завершить партию. Почти всегда вы одержите победу, сочетая существ и взрывной урон: обычно Разбойник леталит противника к 6-8 ходу, хотя можно сделать это как раньше, так и позже.

Наконец, пользу могут принести синергии воровства, хотя это скорее вспомогательные карты и комбинации. Пират-пройдоха, Зуб Нефариана и Разведка не всегда дают в руку что-то полезное. Их эффекты приносят пользу в первую очередь потому, что удешевляют Гнолла Дикой Лапы или активируют боевой клич Двойного агента. К тому же Зуб Нефариана вообще не всегда раскапывает карту другого класса: заклинание полезно просто как источник 3 урона за 2 маны.

И все же бывает такое, что со случайной генерации вы получите что-то полезное. Тут сложно что-то предугадать, поскольку в руку может зайти практически все, что угодно. Проявляйте фантазию и старайтесь мыслить нешаблонно. Порой эффекты воровства дают что-то необычное, но эффективное и как-то синергирующее с другими картами в колоде. Например, Шаг сквозь тень — заклинание школы Тьмы и его можно добрать Духом-наставником, а Крабато — зверь, который удешевляется Бараном Грозовой Вершины.

Классический Разбойник на воровстве может играть и в лейтгейме, если в руке будет достаточно карт для давления и борьбы за стол, хотя чаще это прерогатива Тесс сборок. Важными картами станут Творец теней Скаббс и Мистер Каюк. Мистер Каюк силен самостоятельно, но его можно комбинировать с другими пиратами для очень сильных, а порой даже ОТК-комбинаций.

Если Разбойник выходит в лейтгейм, он все еще должен действовать первым номером или готовить какую-то комбинацию, наносящую очень много урона. Вернуть контроль над столом можно натисками или Творцом теней Скаббсом, а добить противника взрывным уроном и комбинациями пиратов с Мистером Каюком. Подробнее об этих и других комбинациях в следующем разделе.

к оглавлению

Как играть ключевые карты и комбинации

- Гнолл Дикой Лапы, Двойной агент и Скрывающий покров

Гнолл Дикой Лапы и Двойной агент — самые сильные и важные карты для старта партии. Скрывающий покров — более сложная альтернатива Двойному агенту, которую нужно использовать несколько иначе.

До Гнолла Дикой Лапы и Двойного агента полезно обменивать карты, а вот играть другие карты — почти никогда не нужно. Не ставьте просто так в темп существ за 1-2 маны и не играйте заклинания, если они ломают синергии с Гноллом Дикой Лапы и Двойным агентом. Но можно, например, использовать Разведку на второй ход, а на третий поставить Двойного агента, потому что в руке уже будет карта другого класса.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 96

Важно, что в форме другого героя все карты Разбойника в руке считаются картами другого класса, так что их добор удешевит Гнолла Дикой Лапы (поэтому полезно обменивать карты), а наличие в руке — активирует боевой клич Двойного агента. В этом случае никакие синергии воровства вам не нужны, чтобы реализовать пару самых сильных карт на старте партии.

Скрывающий покров как раз хорош тем, что позволяет удешевить Гнолла Дикой Лапы и одновременно дает шанс добрать его. Минус карты в том, что она не гарантирует добор Гнолла, и если добор окажется неудачным, Разбойник может получить серьезные проблемы в темповой встрече. Скрывающий покров всегда хорош в медленных встречах, а в темповых он плох только в одиночку. В паре с Гноллом на старте или в лейтгейме он часто лучше Двойного агента.

Почему же именно Двойной агент пустил на свое место Скрывающий покров? Как показала практика, даже два существа 3/3 на старте партии в текущих реалиях иногда бывают слишком слабы. И особенно отчетливо это видно в зеркальных встречах, где Двойные агенты умирают от Вымогательства ШРУ, подставляются под раскопку Зуба Нефариана и целиком размениваются с целым Гноллом Дикой Лапы.

Гнолл же стоит 0 маны, а не 3, поэтому вполне логично, что Разбойники решили сделать максимальный упор именно на это существо, и освободить свой третий ход, в который они могут перебрать колоду или уже выставить Судно Азшары при удачном обмене Черноводной абордажной сабли или заходе Подготовки.

- Черноводная абордажная сабля и Вымогательство ШРУ

Эти карты нужны в первую очередь для того, чтобы обменивать их в начале партии. Так вы остаетесь другим классом с Маэстро маскарада, удешевляете Гнолла Дикой Лапы и в случае с Черноводной абордажной саблей — какое-то заклинание в руке. Вы не можете удешевить заклинание, которое уже стоит 0 маны. Если обе карты есть в руке, отталкивайтесь в порядке обмена от матч-апа. В темповой встрече удешевление Вымогательства ШРУ может сыграть роль, поэтому в первую очередь меняйте оружие. Если же встреча медленная, то сначала лучше избавиться от Вымогательства ШРУ, чтобы оно не украло снижение стоимости.

В мид- и лейтгейме эти карты можно продолжать обменивать, а можно и использовать, если в этом есть необходимость. Вымогательство ШРУ используют для борьбы с провокациями или давлением противника, а Черноводную абордажную саблю — как дополнительный источник урона.

- Судно Азшары + Рыбалка

С Судном Азшары все просто — Разбойник старается сыграть заклинание как можно раньше: через Монетку, Подготовку или комбинацию этих карт (сначала Монетку, потом Подготовку), а еще полезно удешевлять Судно Азшары с помощью Черноводной абордажной сабли.

Рыбалка нужна в первую очередь для того, чтобы сыграть ее после Судна Азшары и достать Затонувшее судно. Вы тут же призовете двух существ в маскировке и доберете другую карту со дна колоды.

Если Судно Азшары есть в руке, всегда играйте Рыбалку после него. Если есть только Рыбалка, можно играть ее отдельно, но только с плохой рукой. Если для розыгрыша есть

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 96

другие карты, не трогайте Рыбалку и ждите захода Судна Азшары.

Если вы играете против контроль колоды и помимо Судна Азшары уже выставили каких-то существ, в большинстве случаев лучше вынудить оппонента разыграть зачистку и только после этого доставать Затонувшее судно Рыбалкой.

- Эдвин главарь Братства + Шаг сквозь тень + Мистер Каюк

Не самая очевидная, но очень сильная лейтгейм комбинация. Провернуть ее чаще всего получается в два хода. На первый вы играете Эдвина главаря Братства, тут же возвращаете его в руку и стараетесь сыграть как можно больше взятых боевым кличем карт — Эдвин все равно получит характеристики, но уже у вас в руке.

На следующий ход снова играйте Эдвина главу Братства и Мистера Каюка. На оставшуюся ману используйте взрывной урон или взятые Эдвином карты для дополнительных характеристик. Эдвин — пират, поэтому получит рывок от Мистера Каюка, так что сможет атаковать со своими огромными характеристиками.

Эта комбинация медленная и жадная: провернуть ее можно только в лейтгейме и большим числом карт. Обычно к комбинации прибегают в матч-апах с контроль колодами: Воинами, Паладинами и Чернокнижниками. Она актуальна и в других матч-апах, если очевидно, что урона хватит для победы на следующем ходу.

Не стесняйтесь играть все части комбинации отдельно — особенно в темповых матч-апах, а порой и в медленных. Подгадать момент для розыгрыша Эдвина главаря Братства не всегда легко, но и держать его очень долго в руке в надежде разбафать его характеристики до гигантских не стоит. Если вы уверены, что противник не заберет существо со стола, то в отсутствии других хороших ходов его можно поставить и в темп без баффа. Если он переживет ход, то станет отличной целью для Шага сквозь тень. В целом карту играют примерно на 6-7 ходу с парой баффов или даже чуть больше, если заходят карты за 0 маны.

- Шаг сквозь тень

Шаг сквозь тень — одна из самых сложных в реализации карт в колоде. Ее можно использовать в комбинации с большинством существ, причем как родных, так и раскопанных.

Если вы развиваете большой темп, либо играете против агро колоды, Шаг сквозь тень можно использовать как можно раньше для создания дополнительных характеристик на столе. Лучшей целью для него в ранней игре является Двойной агент.

Также в ранней игре можно вернуть в руку Гнолла Дикой Лапы для дополнительного размена. Не забывайте, что даже если выставляли Гнолла за 1-2 маны, Шаг сквозь тень дополнительно удешевит его на 2.

Если матч затягивается, то приоритетной целью станет Эдвин главарь Братства. Как уже было сказано ранее, карту можно вернуть в руку сразу же и реализовать бафф с добором уже в руке. Будьте внимательны — если Эдвин получит какие-то баффы на столе, то после применения Шага сквозь тень он их потеряет.

Чтобы добить противника, часто можно сохранить Шаг сквозь тень под Мистера Каюка и комбинацию из 12 ед. урона в течение двух ходов. Не забывайте и о мелких пиратах — Пирате-пройдохе и Ершистом бойце. Их тоже можно вернуть в руку и выставить снова с

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 96

Каюком на столе, если вам не хватает пары единиц до летального урона.

- Подготовка

В первую очередь Подготовка нужна для того, чтобы раньше сыграть Судно Азшары. Другой вариант — удешевить любое заклинание, которое топдекает боевой клич Эдвина главаря Братства. Неплохо Подготовка работает с Разведкой, если вы не можете найти хороший старт: если играете такую комбинацию, постарайтесь выбрать то существо, которое получится сыграть сразу же. Наконец, можно играть и заклинания за 1-2 маны просто ради темпа — но лучше делать это уже в мид- или лейтгейме. В начале партии отдать Подготовку на Зуб Нефариана или другой источник урона можно только в агрессивных матч-апах, чтобы перехватить инициативу на столе.

- Мистер Каюк

Одна из самых сильных мид- и лейтгейм карт в колоде Разбойника. Мистер Каюк многое делает и самостоятельно, и в комбинациях с другими картами. С его помощью можно дать рывок Эдвину главарю Братства или Ершистому бойцу, можно скомбинировать с Рыбалкой, чтобы баффнуть пиратов Затонувшего судна, можно вернуть Мистера Каюка в руку Шагом сквозь тень, чтобы сыграть тут же или на следующий ход.

В быстрых матч-апах не бойтесь играть Мистера Каюка в темп без каких-либо синергий. Делайте то же самое и в медленных поединках, если готовите летальный урон и сможете добить противника на следующий ход другими источниками взрывного урона.

к оглавлению

Агро и контроль матч-апы

В агрессивных матч-апах Разбойник на воровстве чувствует себя комфортно, потому что может быстро захватить стол и перевернуть игровую ситуацию. В первую очередь в этом помогают Гнолл Дикой Лапы, Двойной агент и Судно Азшары — все эти карты дают много характеристик и способов выгодно размениваться. Вы можете использовать Шаг сквозь тень на Гнолла Дикой Лапы или Двойного агента, чтобы извлечь больше выгоды из этих существ. Полезны и комбинации с Подготовкой, которые также позволят убрать характеристики с половины стола противника или сгенерировать их на своей половине. Сборки со Скрывающим покровом имеют меньше способов занять стол, зато чаще получают бесплатного Гнолла Дикой Лапы, за счет чего стабильнее отыгрывают в самом начале партии.

Захватив преимущество на 3-6 ходах, старайтесь тут же реализовать его и перейти в наступление. Постоянно размениваться не стоит, даже если вы можете совершать эти размены выгодно. Все, что может бить по герою противника, лучше отправлять в него, а опасных существ убирать натисками. Оружием или взрывным уроном. У быстрых противников мало провокаций, так что агрессивные действия часто вынудят их размениваться самостоятельно и играть от защиты. Но у Валиры есть существа в маскировке и рывки, с которыми разменяться у оппонента не получится. Так вы сможете быстро закончить партию, даже если будете отставать в контроле стола.

Хороший знак, что пора переходить к агрессии — противник поставил существо, с которым вы не можете выгодно разменяться и легко убрать со стола. Игнорируйте эти угрозы и бейте всеми возможными способами по герою противника в надежде, что сможете закончить партию быстрее с помощью существ, маскировок, рывков и наносящих урон эффектов.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 96

Если партия затянется, надеждой на переворот станет Творец теней Скаббс. Герой уберет все угрозы с половины противника и сгенерирует две тени 4/2 с маскировкой, которые часто атакуют по герою противника на следующий ход. К тому же у вас появится хорошая сила героя, а порой боевой клич Скаббса вернет в руку каких-то полезных существ с вашей половины стола.

Не бойтесь играть в темп все карты, даже если их потенциал не раскрывается на максимум. Можно сыграть Эдвина главаря Братства на четвертый ход и Мистера Каюка на седьмой.

В медленных матч-апах Разбойник тоже должен действовать максимально агрессивно со старта, чтобы как можно раньше вытянуть из противника зачистки. Рано играйте Двойного агента, Гнолла Дикой Лапы и Судно Азшары, но старайтесь не ставить все одновременно — так вы подставите стол под AoE ремувалы. Тут важно понимать, какие массовые зачистки есть у противника и когда он может их сыграть. Чаще всего вы встретите Курс Черно книжника и Контроль Воина, а иногда и Контроль Паладина: все эти противники сложные, но не такие уж непобедимые. Будут медленные колоды без зачисток, например Рамп Друид.

Ранний заспам стола 3/3 и 4/5 существами все-таки не станут основным источником победы. В медленных матч-апах нужно действовать планомерно, выманивать из руки оппонента зачистки и выходить в мид- и лейтгейм. Постоянно действуйте первым номером и ставьте противника перед необходимостью отвечать на ваш стол. При этом старайтесь сгенерировать как можно больше ресурсов и добрать больше карт всеми способами. Ранний Скрывающий покров окажет вам большую помощь.

Если давление совсем не получается и оппонент чистит все, что вы разыгрываете, рассчитывайте на самую тяжелую комбинацию с Эдвином главарем Братства, Шагом сквозь тень и Мистером Каюком — о ней мы писали выше. Поможет в реализации этой и других комбинаций Творец теней Скаббс.

к оглавлению

Престор Друид

Престор Друид начинает медленно, чем и должен пользоваться Разбойник. Спамьте как можно больше характеристик до выхода Леди Престор и бейте по герою противника. Размениваться с опасными ранними существами можно с помощью оружия, натисков и заклинаний.

Многое сделает Мастер клинка Окани. Чаще всего его играют на 4-5 ходы с блоком существа, чтобы Друид не смог сыграть Леди Престор. Но можно сделать хитрее и на 4й ход заблокировать заклинание, чтобы Друид не мог сыграть Леди Престор через Монетку и Озарение, а еще ставил в темп мелкое существо и тратил на него ману.

После розыгрыша Леди Престор Друид часто сможет захватить контроль над столом. Тут Разбойник должен переходить в полную агрессию и атаковать всем возможным по герою противника. Малфуриону могут зайти мощные исцеляющие эффекты, но обыграть их вы никак не сможете.

Если Разбойник потерял стол, он все еще может вернуть над ним контроль с помощью Творца теней Скаббса. Полученное преимущество используйте для нанесения дополнительного урона по герою противника.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 96

Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг — равный поединок, в котором многое зависит от того, насколько агрессивно начнет Разбойник. В первые ходы Маг слаб, но важно отыгрывать от Назойливой чародейки к 4-5 ходам. Старайтесь заспамить стол к этому времени и нанести как можно больше урона.

Если зашел Мастер клинка Окани, всегда ставьте его перед 6 ходом Мага (без Монетки) или перед 5 ходом Мага (с Монеткой), чтобы заблокировать Балинду Каменный Очаг и Чародейку-варвара.

Чтобы не пострадать от Чародейки-варвара слишком сильно, избавьтесь от дешевых заклинаний в руке: точно нужно потратить Шаг сквозь тень и Подготовку, а в идеале и заклинания за 1+ маны.

Тяжелые угрозы Мага игнорируйте или рассчитывайте на Творца теней Скаббса. В мид и лейтгейме действуйте агрессивно и пытайтесь задавить противника взрывным уроном.

Квест Жрец

Медленный оппонент, который не так хорош в обороне со старта. Помните про Водоворот к 8 ходу Жреца, а до этого момента не играйте от массовых зачисток. Да, Андуин может сыграть Зиреллу и Светозарного дракона Пустоты, но чаще всего Валира не может отыграть от этих карт.

Потеряв стол, попытайтесь вернуться на него с помощью новых волн угроз, а если Жрец уже поставил что-то внушительное на свою половину, переходите к взрывному урону и пытайтесь добить оппонента.

Много проблем доставит Озаряющий элементаль. Ответить на него можно или Творцом теней Скаббсом или до розыгрыша Мастером клинка Окани.

Разбойник на воровстве

В зеркальном матч-апе двух Разбойников важно действовать первым номером и наступать. Если вы давите, то сможете куда выгоднее воспользоваться большинством карт: Крабато, Мистером Каюком, пиратами в маскировке, Эдвином главарем Братства и т.д. Старайтесь не размениваться без особой необходимости: оставляйте это противнику, особенно если вы уже ведете в темпе. Существа оппонента опасны только своими стататами, но оппонент, как и вы, не может их баффнуть или сделать что-то непредсказуемое. Убрать со стола можно разве что Гнолла Дикой Лапы оппонента, чтобы тот не вернул его Шагом сквозь тень. В мидгейме тоже будут опасные угрозы: Мистер Каюк и Крабато, но к этому моменту уже точно нет времени на размены — начинается гонка "кто кого быстрее убьет", а в ней размениваться стоит лишь в случае, если у оппонента есть летал со стола.

Серьезную помощь в матч-апе может оказать Скрывающий покров, если вам удастся выставить полученных существ под маскировкой. У Разбойника нет способов воздействовать на таких существ, а значит инициатива по урону или разменам будет в ваших руках.

Если вы отстаете по темпу, вернуться в игру помогут комбинации с Подготовкой и Гнолл Дикой Лапы + Шаг сквозь тень. В лейтгейме полезен Творец теней Скаббс, но партия не всегда затягивается до 8 маны.

Охотник на демонов Скверны

Охотник на демонов не может обыграть вас по столу со старта, и в этом заключается вся суть этого матч-апа. По максимуму захватывайте контроль над доской с начала партии и не давайте Иллидану бить вас существами. Помните, что у него все равно есть масса прямого урона из руки, поэтому принимать лишний урон не стоит ни в коем случае.

Из зачисток у Охотника на демонов есть только Хищничество, Обстрел Скверны и самая опасная - Леди Стэно. Последнюю ни в коем случае нельзя оставлять на столе, иначе вас ждет неизбежная смерть. Старайтесь также не подставляться под единственное AoE противника — Иглоплюха.

Важно также упомянуть Разведку в этом матч-апе. Ни в коем случае не берите из нее больших провокаций или просто существ с высоким здоровьем. Так вы только поможете противнику найти летальный урон с помощью Глефы Жуткого тюремщика и Многократного удара.

Биг Бист Охотник

Вам могут встретиться разные Биг Бист Охотники: как относительно агрессивные, так и защитные с секретами и Принцем Ренаталом. Всех их можно переиграть со стола в начале партии: в этом помогут 3/3 существа и Гнолл Дикой Лапы — на них Рексару сложно ответить рано. Делайте упор на старт и мидгейм, а с выходом тяжелых зверей, провокаций и рывков рассчитывайте или на то, что добьете оппонента взрывным уроном, или на то, что сыграете Творца теней Скаббса.

Сборка с секретами чаще всего использует Взрывную ловушку, Морозную ловушку и Ледяную ловушку. Будьте готовы обыгрывать их. Взрывная ловушка сама по себе неопасна, потому что существ с 1-2 здоровья у Разбойника мало, но какие-то могут потерять здоровье при разменах. Морозную ловушку в идеале обыграть Гноллом Дикой Лапы, а Ледяную ловушку — Монеткой, Подготовкой или Шагом сквозь тень.

Квест Охотник

Достаточно сложный противник, потому что может активно чистить стол с первых же ходов. Много проблем доставят секреты: чаще всего Квест Хант использует тройку Взрывная ловушка + Морозная ловушка + Ледяная ловушка. Обыграть всё не так уж легко: сложнее понять, какой именно секрет активен и не жертвовать слишком многим, проверяя все три опции.

Старайтесь играть первым номером и давите на Рексара, пока тот отбивается и делает квестлайн. После его выполнения у вас будет еще 2-3 хода на то, чтобы добить оппонента взрывным уроном и тяжелыми комбинациями с пиратами.

Не стоит тратить взрывной урон для зачистки 7/7 существа, которое Хант получает в награду за квестлайн. В идеале убрать его со стола Творцом теней Скаббсом. А если не получается, порой нужно проигнорировать эту угрозу.

Курс Чернокнижник

Задавить Курс Лока рано сложно: слишком много у него массовых и точечных ремувалов, а также способов зачистки стола. Но попытаться все-таки стоит: генерируйте 3/3 и 4/5 существ и старайтесь делать это постепенно. Если 6-7+ атаки на столе уже есть,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 96

предпочитайте перебирать колоду, а не ставить больше уязвимых для AoE существ.

Если Чернокнижник не дает зацепиться за стол и держит свой запас здоровья на высоком уровне, рассчитывайте на комбинацию Эдвин главарь Братства + Шаг сквозь тень + Мистер Каюк. Она может нанести под 30 урона с пустого стола, особенно при поддержке Творца теней Скаббса и Подготовки. Важно реализовать эту комбинацию до того, как Чернокнижник найдет летальный урон с помощью своих Проклятий глубин. Старайтесь держать в руке 8-9 карт, чтобы оппонент не отдал больше 3 копий проклятий за раз.

Контроль Шаман

До 6 хода и выхода Стража Снегопада Разбойник может действовать достаточно спокойно: реализуйте существ на столе, старайтесь нанести ими как можно больше урона и втянуть Шамана в размены.

После выхода Стража Снегопада главными источниками урона станут рывки и заклинания. Спасет и Творец теней Скаббс, если вы доберетесь до восьмого хода.

Если в руке есть Мистер Каюк, оставляйте место для розыгрыша его и пиратов. Место на столе станет проблемой из-за постоянных заморозок Шамана.

Мех Паладин

Обычно Мех Паладин начинает партию не слишком агрессивно, так что вы сможете зацепиться за стол 3/3 и 4/5 угрозами, легко избавляясь от ранних существ Утера с помощью оружия и натисков. Из всех существ Паладина размениваться обязательно только со Сторожевым механизмом, а остальные угрозы не так опасны сами по себе. Да, Утер может баффнуть их Буль-буль-ботом, но играть от этого не стоит. Или провокаций будет недостаточно, чтобы остановить вас, или в руку зайдет Творец теней Скаббс, который перевернет игровую ситуацию и почти наверняка принесет победу, если партия затянется до 8+ ходов.

Вы можете без особых опасений получать 15-25 урона по ходу партии, если это в конечном итоге приведет к захвату контроля над столом. Без существ на столе Паладин не может нанести урон вашему герою, так что выжить можно и на 5 ед. здоровья. Опасна только Озаренная Каризель, которая нанесет 4 урона при розыгрыше и по 2 урона каждый следующий ход.

Мурлок Чернокнижник

Легкий матч-ап, в котором Разбойнику легко перехватить контроль над столом с помощью своих ранних угроз. В этом матч-апе вы можете размениваться чаще, потому что каждый мурлок на половине противника опасен и может стать значительно больше по характеристиками за счет баффов. Чернокнижник будет наносить часть урона сам себе за счет силы героя и эффектов своих карт, так что добить его в мид- и лейтгейме не составит большого труда. Разбойник отказывается от контроля стола и переходит в наступление, если чувствует, что может подготовить летальный урон в течение 2-3 ходов. У противника нет исцеления или провокаций, так что сетап летала — дело достаточно простое.

Единственная опасная карта в матч-апе — Мегаплавник. Это и ультимативная зачистка Лока, и провокация. Ответить на него можно взрывным уроном или хотя бы Творцом теней Скаббсом.

Нага Жрец

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 96

Этот матч-ап примерно так же легок, как и встреча с Мурлок Чернокнижник, а к тому же они очень похожи.

Ваша тактика здесь абсолютно такая же — держите стол в ежовых рукавицах и ни в коем случае не давайте оппоненту цепляться за стол. Вся тактика Нага Жреца сводится к тому, что он будет бесконечно баффать своих существ двумя Змеиными париками, создавая очень больших существ каждый ход. Если вы оставите для него на столе хоть что-то, это что-то может превратиться в гигантскую угрозу под Благословением, от которой вы сразу же погибнете или которую просто не сможете убить.

Из зачисток у Нага Жреца есть только одна карта — Мастер клинка Самуро. Постарайтесь сохранить в руке какой-то альтернативный способ заполнить стол на случай его появления. Также желательно отыграть от Нажьяка Проклятуна, не выбирая из Разведки сильных натисков или огромных провокаций.

В тяжелой ситуации против Нага Жреца крайне эффективен Творец теней Скаббс, однако лучше партию так не затягивать. В ответ на героя Жрец снова может выставить провокацию, например Стража сокровищ, и превратить его в огромную угрозу.

Контроль и ОТК Воины

Самый сложный матч-ап для Разбойника на воровстве в актуальной мете. Притом сложно и против классического Контроль Воина, и против версии с Мистером Каюком, Капитаном Гальвангаром, Распорядителем полей боя и Безликим манипулятором.

Как и в случае с Курс Локом, давите со стола в начале и вынуждайте Воина отдавать AoE зачистки. Не подставляйте под массовые ремувалы слишком много своих существ, играйте карты размеренно и старайтесь сгенерировать как можно больше выгоды. Можно подловить Воина на плохой руке в мид- и лейтгейме, но важно не делать слишком большую ставку на взрывной урон: у Гарроша много способов накопления брони. Полезны комбинации Эдвина главаря Братства, Шага сквозь тень и Мистера Каюка. Но только их для победы часто не хватит: 30 здоровья и 20+ брони пробить пиратами вы не сможете.

Рамп и Целестиал Друиды

Рамп Друид играет медленно и не использует массовых зачисток, поэтому план на игру простой: спамьте как можно больше характеристик со старта и надейтесь закончить партию с их помощью. Друид постарается вернуться в игру за счет Чешуи Ониксии, тяжелых провокаций и Земляной чешуи. Чешуя далеко не всегда сможет зачистить весь ваш стол к мидгейму, а на провокации постарайтесь ответить с помощью Крабато или других существ с натиском. Другой вариант — использовать Творца теней Скаббса и затягивать партию, но это опасно против Друида: в лейтгейме переиграть его очень сложно.

Если Друид играет Парад планет, то партия для вас станет еще легче, поскольку ему еще сложнее отбиваться от вас до лейтгейма. Единственное существо, от которого стоит отыграть, это Назойливая чародейка. Сам Парад планет для вас, на первый взгляд, неплох, т.к. в колоде Разбойника много эффектов удешевления, и проблем с рукой после того, как она станет стоить 1 ману, возникнуть не должно. В то же время Друид извлечет из своей руки значительно больше выгоды, отбиться от которой вам редко удастся. Единственный способ - Творец теней Скаббс. Но в целом лучше не рисковать и постараться продавить противника до Парада планет.

Разбойник на минах

Проблема этой встречи в том, что Разбойник на минах тоже играет Гноллов Дикой Лапы, и примерно на равных сражается за стол в начале партии. В то же время его взрывной потенциал реализуется буквально моментально с подготовкой в 1-2 хода, и обычному Разбойнику на воровстве перегнать его удастся не всегда.

Ваша задача в такой партии непростая — вы одновременно должны и не получить лишнего урона со стола, и как можно быстрее продавить противника по урону со своей стороны.

Большим подспорьем будет знание о том, как именно работает Разбойник на минах, и сколько именно урона он сможет вам нанести. Если вы увидели Кладбище Снегопада, постарайтесь продумать летальный урон со своей стороны в 2 хода — в большинстве случаев это ваш единственный выход.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====
(Обновлено) Контроль Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ID: 2201

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-control-paladin>

Дата: 26.06.2022

Тип: Гайды

Категория: Путешествие в Затонувший город

Описание

Контроль Паладин — разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

Кратко

Изучаем Контроль Паладина в большом гайде. Колода сильная и надежная: может переиграть большинство участников меты, не боится агро и мидрейндж оппонентов.

Текст

Герой гайда — Контроль Паладин или Холи Паладин в мете Путешествия в Затонувший город в июньском рейтинговом сезоне. Это не самая популярная колода класса и даже не самая популярная контроль колода, но все-таки важная. Контроль Паладин показывает хороший винрейт и недооценен многими игроками. С ним часто берут топовые строчки Легенды в этом месяце, а последний мета-отчет от Vicious Syndicate даже назвал Холи Паладина разрушителем меты недели.

Контроль Пал не боится агрессивных Разбойников и Охотников на демонов — а это значительная часть текущей меты. К тому же он хорошо играет с Биг Бист Охотниками и Мех Паладинами, почему на архетип и стоит обратить внимание. Есть у Контроль Паладина и недостатки: ему сложно играть с Магами.

После выхода Трона Приливов Контроль Паладин обзавелся двумя новыми картами. Световой скат полезен просто как хороший темповый инструмент, который позволяет играть от защиты. Существо легко баффнуть, оно защищает ваших персонажей — и часто за низкую стоимость или совсем бесплатно. Вторая новинка — Мирмидон. Эта нага отлично работает с Роллом из

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 96

рыбосвета и позволяет добрать все необходимые карты из колоды. Последний балансный патч с нерфами слегка ослабил героя гайда: Озаренная Кариэль и Мистер Каюк теперь стоят на одну маны больше, но все же эти изменения не так сильно отразились на архетипе. Он все еще силен.

Большой гайд по Контроль Паладину расскажет все о геймплее этого архетипа. Вы найдете топовые сборки, узнаете, как собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и типовые матч-апы в июньском рейтинговом сезоне.

Гайд обновлен 26 июня. Далее полный список изменений:

- Обновлены колоды и описания к ним
- Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Выбор карт в стартовую руку" и "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить колоду
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Выбор карт в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против всех классов
- Стратегия игры
- Основа геймплея
- Способы победы
- Ключевые комбинации и карты
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборок Контроль Паладина много, но отличаются они чаще всего лишь несколькими картами — почти всегда не самыми важными и определяющими геймплей. Далее самые интересные и важные колоды, которые мы рекомендуем для игры в ладдере.

Контроль Паладин от VS

Та самая классическая и универсальная сборка Контроль Паладина после выхода патча 23.4.3. Едва ли уже сильно поменяется, если мета останется примерно такой же.

Контроль Паладин с Мирмидоном

- Особенность этой сборки — наличие Мирмидона. Карта отлично работает с дешевыми баффами, но порой ее можно играть и в темп. Это самая популярная колода Холи Паладина в нынешней мете.

Вариант Контроль Паладин

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 96

В этой колоде появляется Вариан король Штормграда. Карта тяжелая, но эффективная и сильная. Сборка показывает самый высокий процент побед по статистике, но, возможно, только потому, что ею и играли реже.

- к оглавлению

Основа колоды — карты, которые использует каждая или почти каждая версия архетипа. У Контроль Паладина 20 карт в основе — самые сильные и универсальные защитные и наступательные карты. Порой в основе есть только одна копия каких-то карт: есть ситуации, в которых берут только одну копию, а реже исключают карту вовсе.

Основа колоды Паладина (20 из 30)

Код основы колоды:

Дополнить основу можно целым рядом опциональных карт. Они не изменят суть архетипа, но сделают его сильнее или слабее в конкретных матч-апах. А еще помогут адаптировать сборку к небогатой коллекции или локальной мете. Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Рыцарь-капеллан — берут в большинство сборок Контроль Паладина, потому что это практически гарантированный добор карты, неплохой первый дроп и просто карта, которую хочется увидеть на муллигане. Исключают только из сборок с Приливом жизненной силы, потому что карты плохо работают друг с другом.

Прилив жизненной силы — альтернатива Рыцаря-капеллана, которая достанет из колоды случайное существо и может восстановить приличный запас здоровья. Карта особенно полезна против Охотника на демонов и Фейс Хантов, но во всех других матч-апах уступает Рыцарю-капеллану — во многом потому, что ее не хочется оставлять в стартовой руке.

Котори Клинок Света — сильная легендарка, но не самостоятельная. Ее нужно комбинировать с какими-либо точечными баффами, а обычные версии играют только Благодать садов. Чтобы легендарка заработала, возьмите дополнительные баффы в колоду.

Коррозионная гадюка — ремувал оружия для зеркальных матч-апов, Контроль Воинов и реже других оппонентов. Сейчас в мете не так много оружия, так что эту карту включают редко.

Оборона моста — чаще всего берут в сборки вместе с Котори Клинком Света для дополнительной синергии точечных баффов. Без этой легендарки места в колоде для Обороны моста нет.

Удушающая звезда — техническая карта для борьбы с Паладинами и Охотниками в первую очередь. Поможет и против Шаманов. Сейчас эти классы не так популярны, так что Удушающую звезду используют редко.

Мирмидон — одна копия есть в большинстве сборок из-за топовых синергий с Роллом из рыбосвета и других одноразовых точечных заклинаний. Порой берут и две копии Мирмидона, но встречаются колоды и вовсе без этой наги.

Блестящая рыба-луна — простая защитная карта, которая полезна в первую очередь против Охотников на демонов, но не будет лежать мертвым грузом и в других матч-апах. Ее приятно бафать в руке, а заклинание Света для активации боевого клича будет в большинстве

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 96

ситуаций.

Мастер клинка Окани — хорошая и универсальная легендарка, но без каких-то синергий в колоде. Берут не так часто, потому что слотов для Окани не хватает.

Школьный учитель — еще одна хорошая и универсальная карта, но недостаточно сильная для Контроль Паладина. Порой включают в сборку вместе с Бранном Бронзобородом, но у такой комбинации не так много альтернативных синергий.

Посол Фаэлин — простой способ утяжелить колоду, улучшив матч-апы с другими контроль колодами. Пока что мета достаточно агрессивная, так что Посла Фаэлина используют редко.

Телан Фордринг — простая карта, которая достанет из колоды Светового ската или Левиафана. Порой берут вместе с Варианом королем Штормграда, а иногда и самостоятельно, если нужно заполнить последний слот чем-то бюджетным.

Королева Азшара — универсальная и гибкая карта, которую часто играют старые сборки Контроль Паладина. Помогает нанести больше урона, извлечь больше выгоды и т.д. В передовых колодах для Королевы Азшары не находится места.

Мутанус Пожиратель — улучшит матч-апы с другими Паладинами и Воинами, но все же без Бранна Бронзоборода этот мурлок работает не так хорошо, а брать две эти карты — открывать серьезную уязвимость для темповых колод. Поэтому Мутануса берут редко.

Вечная жизнь в камне — дополнительная антиагро опция, которую стоит брать, если Охотники на демонов и Разбойники встречаются слишком часто.

Вариан король Штормграда — используется реже в последнее время, потому что в колоде есть другой способ добора — Мирмидон. Но порой есть сборки и с Варианом: он проще и самостоятельнее. Особенно хорош против Биг Спелл Магов, так что о легендарке стоит задуматься.

Световой скат — есть в большинстве сборок Контроль Паладина, мы рекомендуем взять две копии этого элементаля. Однако пока что в основу колоды он не попал, хотя и близок к этому

Казакусан и драконы (Рейдовый босс Ониксия, Бронзовый дозорный, Бронзовый исследователь, Кошмарное слияние) — включение Казакусана и драконов для синергии сделает новую версию Контроль Паладина с альтернативным способом победы. Подход интересный, но слишком неуклюжий, медленный и негибкий. Обычно такие Контроль Паладины слабее классических.

Рено Джексон — можно собрать Контроль Паладина вокруг Рено Джексона, используя по одной копии всех карт. Но пока что в Стандарте нет 30 хороших карт для архетипа: дождитесь следующих дополнений, с которыми у Рено Пала появится больше шансов.

[к оглавлению](#)

Контроль Паладин — достаточно дорогая колода с рядом легендарок и эпиков, без которых архетип потеряет всякий смысл. И все же дешевле его можно сделать. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

- Мастер клинка Самуро — важная легендарка для контроля стола, которая есть у многих

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 96

игроков бесплатно. Если у вас ее нет, старайтесь скрафтить как можно быстрее. Без нее Контроль Паладин может играть, но чистить стол — особенно против Разбойников — будет сложно.

- Кариэль Роум — еще одна важная в темповых матч-апах карта, но без нее Паладин может продержаться, если ее в коллекции нет. Заменить можно любой картой из списка опциональных.
- Мистер Каюк — слишком важная карта в медленных матч-апах, которую вы должны скрафтить обязательно для игры Контроль Паладином.
- Озаренная Кариэль — самая сильная легендарка и приоритет №1 для архетипа. Без нее не собирайте колоду Контроль Паладина.
- Левиафан — карта сильная, но не ключевая. Можно заменить на Вариана короля Штурмграда, Вечную жизнь в камне или Королеву Азшару.
- Благодать садов — обязательный эпик в двух экземплярах, заменить не получится.

Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетная версия все еще использует несколько легендарок: совсем без них не обойтись. В теории можно временно отказаться и от Мастера клинка Самуро, но вот без Озаренной Кариэль и Мистера Каюка Контроль Пал потеряет слишком многое и станет уже другим архетипом.

Приоритет крафта легендарок:

- 1. Озаренная Кариэль
- 2. Мистер Каюк
- 3. Мастер клинка Самуро
- 4. Кариэль Роум
- 5. Левиафан.

[к оглавлению](#)

Общие правила муллигана

На стадии выбора карт в стартовую руку Паладин действует достаточно шаблонно и однообразно вне зависимости от класса, с которым столкнулся. Это хорошо потому, что так не страдает матч-ап с Разбойником, который притворяется другим классом из-за Маэстро маскарада.

Далее об общих правилах муллигана Контроль Паладина.

- Озаренная Кариэль — лучшая карта в любом матч-апе, которую стоит оставлять всегда, несмотря на высокую стоимость.
- Рыцарь-капеллан — единственный первый ход Контроль Паладина. Оставляйте одну копию всегда, а вторую только с Монеткой и хорошей рукой.
- Боевой викарий — неплохой второй дроп, который оставляют во многих матч-апах. Он не нужен только против самых медленных классов. Вторую копию оставляйте только с Монеткой.
- Кариэль Роум — оставляйте при встрече с темповыми противниками и Друидами. В других медленных матч-апах можно скидывать из руки.
- Знаменосец Альянса — обычно оставляют или с хорошей рукой или при встрече с медленными оппонентами. Две копии нужны только с Монеткой.
- Мастер клинка Самуро — оставляйте только с хорошей рукой при встрече с темповыми противниками

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 96

- Яростный пиромант — оставляют против Охотников и Шаманов с хорошей рукой и Монеткой. Можно задуматься о кипе и в других темповых матч-апах при тех же условиях.
- Мирмидон — можно оставить с хорошей рукой в медленных поединках, но не ошибка и всегда скидывать эту карту в поисках чего-то получше.
- Другие карты оставляют на муллигане редко.

Далее о том, что Контроль Паладин ищет при встрече с конкретными классами.

- Муллиган против всех классов

Охотник на демонов: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Знаменосец Альянса.

Воин: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Мирмидон.

Паладин: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Мирмидон.

Охотник: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Вспышка Света, Ролл из рыбосвета, Яростный пиромант.

Друид: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Знаменосец Альянса, Мирмидон, Кариэль Роум.

Разбойник: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Кариэль Роум, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Равенство.

Шаман: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум. С хорошей рукой — Яростный пиромант, Равенство, Мастер клинка Самуро.

Маг: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Знаменосец Альянса. С хорошей рукой — Мирмидон.

Жрец: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Кариэль Роум, Знаменосец Альянса, Равенство.

Чернокнижник: Озаренная Кариэль, Рыцарь-капеллан, Боевой викарий, Знаменосец Альянса.

к оглавлению

Основы геймплея

Контроль Паладин — классическая контроль колода, которая полагается на зачистки стола, способы исцеления и очень тяжелый лейтгейм способ победы. Такой подход эффективен в текущей мете из-за популярности Разбойников и Охотников на демонов — пара играет агрессивно и часто старается продавить оппонента со стола и взрывным уроном из руки. Утер легко отвечает на существо оппонента, а после без проблем восстанавливает здоровье, так что добить его взрывным уроном не получается.

Ключевые зачистки стола — Яростный пиромант и Равенство. Классический набор карт прекрасно работает друг с другом, но это не единственные хорошие синергии в колоде. Можно сыграть комбо Равенство + Городской налог или Яростный пиромант + Ролл из

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 96

рыбосвета. Еще один способ убрать сразу несколько угроз со стола: Мастер клинка Самуро под баффами. Есть и точечный ремувал — Праведная защита.

Главный источник исцеления Контроль Пала — Ролл из рыбосвета, но есть и другие карты: Городской налог, Вспышка света, а в некоторых сборках и Прилив жизненной силы. Закрыться от взрывного урона можно провокациями (Световой скат, Блестящая рыба-луна) или разыграв Озаренную Кариэль. Это одна из самых сильных карт в колоде, которая позволяет играть и от обороны, и от защиты.

Контроль Паладин может долго играть пассивно, но таким образом в партии не победить. Чаще всего архетип давит на противников в лейтгейме с помощью своих существ под баффами или просто с полезными свойствами. Баффнуть угрозы в руке или на столе Паладину легко. В этом помогут Знаменосец Альянса, сила героя Озаренной Кариэль, Праведная защита и Благодать садов. Таким образом даже из 1/1 существа можно получить огромную угрозу.

Важно, что Паладин наносит урон не только со стола: Озаренная Кариэль своими боевым кличем и оружием наносит по 2 урона, а Мистер Каюк под баффами и вообще может отнять и 30+ здоровья оппонента.

Как и любыми контроль колодами, этой достаточно сложно играть. Не потому, что тут есть какие-то замысловатые комбинации или неочевидные способы победы. Наоборот карты по большей части простые, как и взаимодействия между ними. Сложно от того, что партии затягиваются: каждый ход важно использовать правильные карты, в правильном порядке и с учетом возможностей оппонента. Порой Мистер Каюк — ключевой способ победы, а порой просто ответ на угрозу противника с 6 здоровья. То же и с целым рядом других карт: их можно сыграть в разных комбинациях и в разное время. Например, Равенство — ключевая карта во многих матч-апах, потому что дает возможность зачистить практически любой стол. Отдав пару этих заклинаний слишком рано, вы позволите противнику хозяйничать на своей половине поля и ставить любые крупные характеристики — наказать его Равенством вы не сможете. Но и держать слишком долго эти заклинания часто нельзя: вас попросту залетают существами и взрывным уроном. Важно понимать, когда отдавать Равенство, сколько взрывного урона может нанести оппонент, какие еще тяжелые угрозы есть в его руке и в колоде. Всему этому гайд научить не может: поможет только ваш игровой опыт.

[к оглавлению](#)

Способы победы

Способы победы Контроль Паладина не всегда универсальны и разделены друг от друга. Их можно комбинировать и менять по ходу партии. Многое зависит не только от матч-апа, но и от игровой ситуации, в которой вы находитесь.

- 1. Защита и исцеление

Обычно в агрессивных матч-апах все, что нужно сделать Контроль Паладину, — зачистить стол и восстановить достаточное количество здоровья. Преуспев в этих двух задачах, вы оставите оппонента без наступательных ресурсов и чуть ли не автоматически преуспеете. Как только противник ослабит давление, Паладин сможет выставить свои тяжелые угрозы, восстановить еще больше здоровья, сыграть Озаренную Кариэль или повернуть комбинации на пополнение руки.

Правильно выбирайте приоритеты, когда защищаетесь. В первую очередь убирайте существ со

стола противника, а только потом восстанавливайте здоровье. Сделав все в обратном порядке, вы получите больше урона и потратите исцеление впустую — всё здоровье тут же собьют.

Если у противника уже есть существа на столе, провокации не так полезны: с ними можно разменяться натисками, заклинаниями и т.д. Порой куда выгоднее на 3 маны сыграть в темп Мирмидона или Знаменосца Альянса, а не Блестящую рыбу-луну. Третий дроп с провокацией пригодится позднее, когда вы уже зачистите стол. А до этого момента можно сыграть что-то и без таунта. По крайней мере это справедливо в начале игры и пока вы не находитесь при смерти.

В обороте куда полезнее существа с натиском, которым можно дать и точечные баффы характеристик. Хотя баффы многое сделают и для провокаторов.

- 2. Давление существами

Контроль Паладин может эффективно играть от стола в мид и лейтгейме, давить существами с большими характеристиками и мощными свойствами. Активирует этот способ победы не только Озаренная Кариэль со своей силой героя, хотя это идеальный вариант. Но можно обойтись и без нее: любое существо под парой баффов Благодати садов станет опаснейшей угрозой, если противник на нее не ответит.

В наступлении полезные любые существа и источники баффов, а порой существ можно и полечить с помощью Вспышки света или Ролла из рыбосвета, чтобы они выгоднее разменивались или не умирали от ожидаемых массовых зачисток. Бафф божественного щита от Благодати садов тоже поможет в этом.

Если вы захватили стол и наступаете, применение можно найти и для Равенства. Играть заклинание с Яростным пиромантом не стоит, зато комбо Равенство + Городской налог полностью зачистит стол противника и избавит вас от необходимости разменов. Порой так Паладины наносят летальный урон. До летала комбинация опасная, потому что оставит ваших существ с 1 здоровья.

- 3. ОТК комбинация

У Контроль Паладина есть возможность повернуть ОТК комбинацию, то есть нанести 30+ урона за ход с пустого стола. Для этого нужен Мистер Каюк под всеми возможными баффами характеристик. Проще всего дать Благодать садов — такие комбинации можно повернуть уже в мидгейме, чтобы добить противника с неполным здоровьем.

Можно ждать до лейтгейма, чтобы Мистер Каюк получил характеристики в руке за счет Праведной защиты и силы героя Озаренной Кариэль. В этом случае Мистер Каюк может вырасти до любых характеристик, нужных вам для летала. Но важно, что в этом случае вы будете готовить ОТК комбо очень медленно: ее остановят Мутанус Пожиратель, провокации или контрлетал противника.

Обычно в ОТК ход у Паладина будет еще 3 маны после розыгрыша Мистера Каюка и Благодати садов. Их можно потратить на силу героя Озаренной Кариэль или на комбинацию с Равенством для зачистки провокаций.

к оглавлению

Ключевые комбинации и карты

Далее о самых важных комбинациях и картах, которыми пользуется Контроль Паладин практически в каждой игре.

Комбо еще из 2014 года вновь такое же сильное, как и ранее. Все существа без божественных щитов умрут, если сыграть эту пару карт. Чтобы убрать и угрозы с божественными щитами, сначала нужно сбить заклинание одним проком Яростного пироманта в синергии с любым другим заклинанием.

Аккуратнее с Капитаном Южных морей противника. Если он есть на столе противника с другими пиратами, то после равенства у всех пиратов будет 2 единицы здоровья (одна своя и одна от Капитана Южных морей). В результате комбо Яростный пиромант + Равенство не зачистит существ противника.

Сила этой комбинации в том, что она работает только на вражескую половину стола. Ваши существа останутся живыми, хотя Равенство и опустит их здоровье до 1 единицы. Но они точно переживут ваш ход и смогут атаковать по герою противника — порой так можно нанести летал.

Приятный бонус — исцеление с Городского налога. Вы не получите бонусного здоровья, если заклинание собьет божественный щит.

Эта комбинация не убьет огромных существ, но справится с мелкими и средними. В обычных условиях и с 10 маны Яростный пиромант может активировать свое свойство 8 раз после активации Ролла из рыбосвета. Первым кастом заклинания можно выбрать любого персонажа, а затем нужно лечить только Яростного пироманта, чтобы тот не умер от своего же эффекта.

К комбинации можно добавить и Благодать садов — до или после кастов Ролла из рыбосвета. Божественный щит с себя Яростный пиромант собьет, но высокие характеристики получит.

Еще один способ реализации Ролла из рыбосвета. Эта комбинация позволит заполнить руку картами: тут важно не перестараться: сжигать просто так топдеки не нужно. Не забывайте, что до конца хода один слот всегда будет занимать используемый Ролл из рыбосвета.

Как и всегда, Мирмидона можно активировать не только Роллом из рыбосвета, но и другими заклинаниями — как платными (Вспышка света), так и бесплатными (Благодать садов). А еще Мирмидона можно ставить в темп на пустой стол в надежде, что оппонент не уберет его со стола. Это особенно полезно в агрессивных матч-апах, хотя можно повернуть такой ход и в медленных — особенно если Мирмидон получил какие-то дополнительные характеристики.

В тяжелых ситуациях вы можете играть на Мирмидона и Праведную защиту, хотя идея далеко не всегда хорошая: карту вы доберете и баффнете чему-то в руке дополнительные карты, но вот Праведную защиту потеряете, а у заклинания почти всегда есть хорошие цели на половине противника — если не сейчас, то в будущем.

Мастер клинка Самуро делает очень многое под большими характеристиками. Самое сложное — баффнуть их. Вы не можете играть Благодать садов на Мастера клинка Самуро (если на столе нет Яростного пироманта), потому что в этом случае Самуро получит божественный щит и не активирует бешенство при атаке. Зато вы можете нанести 1 единицу урона по Самуро даже без его атаки с помощью Яростного пироманта и любого заклинания, хотя такой трюк редко будет полезным.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 96

Если Мастер клинка Самуро уже получит значительные для матч-апа баффы характеристик, используйте его в решающий момент для того, чтобы совершить темповый переворот. Желательно атаковать так, чтобы Самуро сохранил высокий запас здоровья, но чтобы не осталось существ противника. Иногда ход с Самуро станет неожиданностью для оппонента: особенно если вы уже отдали пару Равенств и оппонент начал действовать смелее.

Мастер клинка Самуро может зачистить стол и совсем без баффов к атаке, если поставить его после розыгрыша Равенства. Важно не дать дебафф Равенства самому Самуро, потому что тогда вы не активируете его бешенство.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Монетку можно использовать чуть ли не в любой ход — у Контроль Паладина нет какой-то колодообразующей и решающей комбинации. Если в руке пара Знаменосцев Альянса, одного из них можно сыграть на второй ход через Монетку. Другой вариант — держать Монетку для Яростного пироманта или для раннего розыгрыша Озаренной Кариэль и других тяжелых карт.

Рыцарь-капеллан достанет из колоды случайное заклинание Света. Их в сборках много, так что вы редко останетесь без добора. Но все же этот момент нужно проверить, если Рыцарь-капеллан зашел только в лейтгейме.

Заклинаний Света очень много, так что сложно точно предугадать, какое именно вам достанется.

- Уверенно обменивайте Городской налог при встрече с медленными колодами или при наличии Яростного пироманта. Само по себе заклинание очень слабое: почти всегда его используют только с Равенством. Но Равенство сочетается и с другими картами, так что Городской налог редко станет чем-то ключевым в руке Паладина.

Боевой викарий раскапывает одно из 16 заклинаний Света, доступных Паладину в Стандарте. Из них полезны в первую очередь те, что уже есть в вашей колоде или в списке опциональных карт. Часто идеальными раскопками станут Равенство, Благодать садов или Ролл из рыбосвета.

Все заклинания магии Света

Священные дары могут дать больше выгоды и гибкости, хотя редко сделают что-то невероятное.

Расплата может нарушить планы противника, но в мете немного существ, которых законтрит этот секрет.

Правосудие справедливости — неплохой ответ на Леди Стэно, ОТК комбинацию Паладина-противника или Короля Круша Биг Бист Охотника. Но секрет легко законтрить. Ободряющая проповедь — слишком медленное и слабое заклинание в большинстве ситуаций, даже рано разыгранное в контроль матч-апах.

Печать королей — неплохая карта в дополнение к ОТК комбинации или просто способ выгодно разменяться / нанести больше урона противнику.

Освящение — еще один массовый эффект для синергии с Равенством или Яростным пиромантом.

Не бойтесь играть Мирмидона в темп, если стол оппонента пуст и у него нет очевидного ответа на 3/4 существо. Мирмидона далеко не всегда нужно комбинировать с Роллом из

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 96

рыбосвета для добора половины колоды. Порой он не нужен вовсе, а порой достаточно добора 1-2 карт.

Кариэль Роум полезна в первую очередь из-за своих характеристик, натиска и божественного щита, а удешевление заклинаний магии Света — только приятный бонус, который не нужно учитывать в большинстве ситуаций. Не бойтесь играть Кариэль Роум просто для того, чтобы выгодно разменяться с угрозой противника.

Чаще всего Левиафан сначала атакует призванной 4/2 угрозой для добора, а уже основным существом, чтобы обеспечить себе хороший топдек в начале следующего хода. Порой порядок можно менять, если важно топдекнуть карту, которую можно тут же разыграть. Но для этого у вас должна еще остаться мана.

Светового ската и Благодать садов не обязательно играть за 0 маны. Карты сильны и за какую-то цену. Важно, что одна Благодать садов удешевит другую до максимума, а один Световой скат (как и любая карта Паладина) сделает другого на 1 маны дешевле. Учитывайте эти скидки при планировании ходов.

Часто Контроль Паладин решает не очень сложные, но важные задачи по планированию хода и реализации всех эффектов в нужной последовательности. Все правила тут легкие и очевидные, но о них важно постоянно помнить. Например, если вы ходите баффнуть силой героя Озаренной Кариэль только конкретное существо, до силы героя сыграйте лишнее существо из руки. Другой пример: сначала обменяйте Городской налог, если в конце хода остается 1 мана. Может быть, полученный топдек изменит планы на ход.

[к оглавлению](#)

Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг — сложный матч-ап не столько из-за тяжелых заклинаний, сколько из-за Чародейки-варвара. У Паладина много дешевых заклинаний, с которыми легко обменяться. Будет совсем плохо, если Чародейка-варвар сделает Равенство за 9-10 маны. В идеале вовсе избавиться от заклинаний к 6 ходу Мага или держать только Благодать садов, которую вы все равно удешевите в течение партии. Но если в руке уже есть Равенство или Праведная защита, тратить их просто так нельзя. Держите вместе с ними и другие заклинания в надежде, что Чародейка-варвар попадет на них.

После этого ваша задача — ответить на несколько волн драконов с Амулета пламени дракона. Это заклинание повторит Магистр Варден и Серый мудрец, то есть в сумме возможны 5 кастов. Руна верховного мага доставит не так много проблем: она помогает Магу вернуть контроль над столом, но редко генерирует что-то на его половине или наносит много урона вашему герою. Хотя возможно и такое.

Шаманы

Мурлок Шаман — выгодный противник. В этом матч-апе все за вас сделают ультимативные массовые зачистки: с ними легко чистить стол от угроз противника любого размера. Конечно, Равенство и способы нанесения урона под него важно беречь: с единичными угрозами справляйтесь существами и другими заклинаниями. Но не переусердствуйте: даже мелкие угрозы Шамана опасны из-за баффов мурлоков и Жажды крови.

Контроль Шаман может сгенерировать приличный стол с мурлоками и со Стражем Снегопада, но

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 96

это не самые опасные угрозы в матч-апе. Ответить на них зачистками достаточно просто, а летальный урон они нанесут едва ли. Куда опаснее Мутанус Пожиратель, которого Шаман может комбинировать и с Бранном Бронзобородом, и с Болнером Ударом Клюва. Для этого противник должен удешевить Мутануса Пожирателя с помощью Рыбы-клоуна. Как-то остановить такое комбо трудно, но хорошо то, что Шаману достаточно сложно собрать его быстро. До этого момента его можно постараться продавить со стола или даже ОТК комбинацией, хотя второй вариант опаснее. Если противник еще не сыграл Мутануса Пожирателя, не оставляйте в руке единственного Мистера Каюка для баффов с силы героя Озаренной Кариэль. Всегда держите еще какую-то угрозу, которую съест Мутанус.

Разбойники

Все Разбойники притворяются другим классом в начале партии, чтобы рано сыграть Гнолла Дикой Лапы. Самые опасные представители класса попытаются рано разыграть и Судно Азшары. Ответить на эти крупные угрозы можно или Мастером клинка Самуро, или комбинациями с Равенством, а реже Яростным пиромантом и дешевыми заклинаниями. Можно попытаться размениваться и существами, и другими заклинаниями, но в этом случае вы рискуете получить много урона со старта. Остановив раннее давление Разбойника, вы без проблем должны переиграть его в мид и лейтгейме.

Классический Разбойник на воровстве может провернуть опасные комбинации с Мистером Каюком и нанести массу взрывного урона. Тут помогут исцеление и, конечно же, Озаренная Кариэль.

Джекпот Разбойник может попытаться переиграть вас в мид и в лейтгейме с помощью случайной генерации. Тут пригодится Мистер Каюк и бесконечная выгода с силы героя Озаренной Кариэль. В этом матч-апе можно действовать жаднее и не спешить играть две копии Равенства.

Разбойник на минах доставит какие-то неудобства только в случае, если вы не найдете ни достаточного количества исцеления, ни Озаренную Кариэль, что достаточно сложно.

Охотник на демонов Скверны

Охотник на демонов Скверны — выгодный матч-ап, хотя и не такой уж легкий. Оппонент давит преимущественно за счет взрывного урона: заклинаний, атак, Силага из Бездны, силы героя Куртруса Убийцы Демонов, комбинаций с Леди Стэно. Ото всего из этого закроют Озаренная Кариэль и избыток исцеления. Важно не давать существам ДХ атаковать и наносить дополнительный урон за счет своих характеристик. В этом случае исцеления не хватит. Оставляйте комбинации с Равенством для Силага из Бездны или Куртруса Убийцы Демонов. Будут эффективны и другие зачистки — заклинания и существа. Если ДХ уже сыграл Куртруса Убийцу Демонов, постарайтесь захватить стол и не давать противнику атаковать даже мелкими угрозами — все они потенциально наносят много урона за счет перезарядки силы героя оппонента.

Захватив стол, Паладин чувствует себя комфортно в этом поединке, особенно если получится сыграть провокации и баффнуть их божественным щитом. С такими угрозами ДХ сложно справиться.

Курс Чернокожнички

Противник наносит весь урон с помощью Проклятий Глубин. В мид и лейтгейме нужно держать

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 96

много карт в руке, чтобы оппонент не заспамил вашу руку большим количеством негативных заклинаний. В этом случае вы сможете легко восстановить все потерянные хиты с помощью существ и заклинаний. Проблема только в том, что вы всегда будете начинать ход с 10 картами, так что будут сгорать все топдеки. Желательно найти комбинацию Мирмидон + Ролл из рыбосвета, чтобы восполнить ресурсы в руке после розыгрыша большого количества карт.

Победить противника можно двумя способами: ОТК комбинацией и просто выживанием. В обоих случаях важна ранняя Озаренная Кариэль, которая поможет как в защите, так и в нападении. Но не забывайте, что Курс Локи часто играют Коррозионную гадюку, из-за которой матч-ап и становится достаточно неприятным.

Биг Бист Охотник

Выгодный для Контроль Паладина матч-ап, особенно если Охотник играет сверхагрессивной версией. В этом поединке достаточно просто чистить стол и восстанавливать здоровье: с этим у Паладина не должно возникнуть серьезных проблем.

Тяжелые версии Биг Бист Охотников могут переиграть Утера по выгоде, так что старайтесь экономнее пользоваться зачистками, не отдавать два Равенства слишком рано, а еще перебирать карты в колоде. Держите Праведную защиту для крупных зверей, проворачивайте комбинации с Мастером клинка Самуро. Закрывайтесь провокациями, чтобы выманить больше существ на половину противника и дать массовую зачистку.

Паладины

Мех Паладин — матч-ап близкий к равному, хотя и не такой уж и простой. Главная опасность — вас переиграют по выгоде с помощью тяжелых и липких угроз, а главное из-за огромного количества добора с Механорадара. Старайтесь играть жадно, добирайте карты по максимуму, не тратьте слишком рано Равенство. Комбинации с Равенством не всегда можно повернуть из-за божественных щитов: тут поможет 2 массовых источника урона или Яростный пиромант в комбинации с любым заклинанием до розыгрыша Равенства.

Зеркальный матч-ап двух Контроль Паладинов во многом зависит от захода Озаренной Кариэль. Если оба Пала играют этого героя рано, начинается битва характеристик и выгодных разменов. Тут будут полезны Праведная защита, Благодать садов и другие способы выгодно разменяться. ОТК комбинацию с Мистером Каюком повернуть будет сложно, если у вас нет Коррозионной гадюки. В матч-апе куда больше пользы принесет огромный Мастер клинка Самуро или Левиафан. Не подставляйте ваши угрозы под массовые зачистки врага, держите на столе одну опасную цель. Старайтесь сгенерировать дополнительные копии Равенства и Праведной защиты с помощью Боевого викария.

Контроль Воин

Контроль Воин — сложный матч-ап, но сдаваться сразу же в нем не стоит. Паладин все еще может переиграть противника просто за счет силы героя Озаренной Кариэль. Дополнительных характеристик хватит для продолжительного давления — у Воина могут закончиться ответы. Сам Воин продавить вас рано не сможет — порой даже с сокровищами Казакусана. А без Озаренной Кариэль победить будет очень трудно: герой играет ключевую роль в матч-апе.

Важная карта противника — Мутанус Пожиратель. Важно не подставить под него огромные цели под бафами силы героя Озаренной Кариэль, а еще важно уберечь Мистера Каюка. Обыгрывайте Мутануса, оставляя в руке не только сильное существо с большими стататами, но и что-то

мелкое. А еще старайтесь держать на Мутануса Пожирателя ответ — в идеале Праведную защиту.

Даже Контроль Воина с огромным количеством брони можно продать ОТК комбинацией с Мистером Каюком, если он получит достаточные характеристики со всех источников.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

(Обновлено) Контроль Воин - разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ID: 2210

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-control-voin>

Дата: 08.06.2022

Тип: Гайды

Категория: Путешествие в Затонувший город

Описание

(Обновлено) Контроль Воин - разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно разбираем Контроль Воина в мете Путешествия в Затонувший город в июне. Колода все еще показывает топовый винрейт и сокрушает агрессию.

Текст

Герой гайда — Контроль Воин в мете Путешествия в Затонувший город после выхода балансного патча 23.4. Ситуация в ладдере изменилась, но Воин все еще стабилен и силен. Агрессивных противников в мете много, и это хорошие новости для героя гайда.

Теперь можно встретить Контроль Воина трех видов: классический, с оружием и ОТК версия с рывками. Все они могут хорошо проявить себя в ладдере, хотя подходят для разных условий.

Важно отметить, что Контроль Воин — колода не для всех игроков. Она достаточно требовательна к коллекции карт, а еще к навыкам игрока: любое неправильное решение может привести к поражению. Зато с хорошей игрой винрейт Контроль Воина значительно растет: колода часто попадает в топы Легенды и блистает на турнирах. Если вы научитесь играть Контроль Воином, то сможете без проблем продвигаться вверх по ладдеру вплоть до Легенды и ее высоких строчек. Но будьте готовы к медленным играм: даже выгодные матч-апы могут затянуться надолго.

Большой гайд по Контроль Воину расскажет все самое важное об архетипе. Вы найдете топовые сборки и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы поговорим об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апах Затонувшего города.

Гайд обновлен 8 июня. Далее полный список изменений:

- Переработано вступление
- Обновлены колоды и описания к ним
- Дополнен раздел "Как собрать колоду"
- Дополнены разделы "Что искать в стартовую руку" и "Основы геймплея"

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 96

- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены и крафт карт
- Максимально бюджетная колода
- Что искать в стартовую руку
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Основы геймплея
- Как работает колода
- Способы победы
- Ключевые комбинации
- Тонкости геймплея
- 8 советов и неочевидных моментов
- Матч-апы

Есть три способа собрать Контроль Воина: классический с Казакусаном, с рывками и с оружием. Самая популярная версия сейчас — классика, затем идет ОТК версия, а самая непопулярная — с оружием. Колоды с оружием в патче 23.4 пока что нет, так что ниже вы ее не найдете.

Классический Контроль Воин

Классическая версия Контроль Воина играет от защиты и терпит до розыгрыша Казакуса. Но можно победить и другими способами: от стола или с Мутанусом Пожирателем.

- Контроль Воин от Rhoeba
- Особенность этого Контроль Воина — пара Приливных заgrabников. Карта простая, но, как оказывается, эффективная. С нею можно играть агрессивно или защитно в зависимости от ситуации.

- ОТК Контроль Воин с рывками

Сила этой колоды в том, что она куда более активна и агрессивна, чем классический Контроль Воин. Это важно в нынешней мете, которая может стать достаточно медленной и жадной. Если Воин встречает другую контроль или тяжелую мидрейндж колоду, он вполне может задавить рывками, бафами Распорядителя полей боя и атаками оружия. Многие сделает пара Безликих манипуляторов: они работают с рывками, но скопировать можно и мощные угрозы противника.

наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Контроль Воина обширная основа колоды из 26 карт: это карты, которые берет классическая версия, но многие из этих карт используют и ОТК Воин, и Воин на оружии.

Код основы колоды:

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 96

Из основы можно исключить Мощный удар щитом, Рейдового босса Ониксию, Мутануса Пожирателя, Казакусана, Слияние из глубин, а при желании и многие другие карты, если вы замените их другим хорошим способом победы.

Далее о том, чем Контроль Воины дополняют основу колоды.

Усиленный караул — простая антиагро карта, которая поможет обороняться от сверхагрессивных колод. Брать на высоких рангах ее не стоит, даже если вы встречаете много Нага Охотников на демонов. Дело в том, что в Легенде ДХ чаще стараются продовать Воина взрывным уроном в лейтгейме, а со старта действуют достаточно пассивно.

Бранн Бронзобород — в колоде много комбинаций с этой легендаркой, но чаще всего ее берут в сборки одновременно со Школьным учителем — так комбинаций становится достаточно, а без Школьного учителя Бранна не всегда получается реализовать.

Зола Горгона — хорошая синергия с большинством существ в колоде, но чаще всего этой легендарке не хватает места в сборке. Она достаточно медленная и жадная, что полезно в контроль матч-апах, а вот в темповых поединках реализовать ее будет трудно.

Коррозионная гадюка — в первую очередь улучшит матч-апы с Контроль Воинами и Контроль Паладинами, но поможет и в некоторых других поединках и ситуациях. Берите, если встречаете много противников с оружием.

Удушьяющая звезда — особенно хороша против Паладинов, но как-то использовать немоту можно в большинстве противостояний.

Посол Фаэлин — тяжелая карта, которая сделает чуть лучше матч-апы с другими Контроль Воинами и Контроль Паладинами, хотя и не заменит Казакусана. Хорошо работает с Лоцманом сэром Финли.

Школьный учитель — гибкая и вариативная карта, которая хорошо работает потому, что у Воина не так много заклинаний за 0-3 маны — вы часто раскопаете Блок щитом, Из глубин, Тяжелые латы или другой топовый спелл, который и так есть в вашей колоде. Школьный учитель и 1/1 нага отлично работают с Бранном Бронзобородом.

Горлок-разоритель — рискованная карта, которая может как сделать очень многое, так и не сделать ничего. Брать ее или нет — скорее дело вкуса. Значительного влияния на винрейт Воина этот мурлок не оказывает.

Королева Азшара — универсальная и гибкая карта, которую могут использовать практически все классы. Порой встречается и в сборках Контроль Воина, хотя едва ли это оптимальная легендарка.

Телан Фордринг — дополнительный источник добора, особенно полезный в медленных матч-апах, потому что достанет из колоды тяжелого дракона или Великого крепкозуба Нелли.

Темный охотник Вол'джин — аналог Мутануса Пожирателя. Чаще всего берут в дополнение к нему, но можно и заменить Мутануса, если мурлока нет в коллекции. Поможет в борьбе с комбинациями противника: можно лишить оппонента награды за квестлайн, забрать у ДХ Леди Стэно, у Воина — Казакусана, а у Паладина — Мистера Каюка.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 96

Хранитель Ониксии — дракона используют редко, потому что ремувалов у Воина хватает и без Хранителя Ониксии, да и способов активировать боевой клич Казакусана достаточно.

Приливный загробник — простая и понятная карта, которая помогает в накоплении брони, зачистки стола, нанесении урона по герою противника и просто давлении со стола. Брать или не брать — пока что дела вкуса, значительно этот элем не снижает и не повышает винрейт.

Алекстраза Хранительница Жизни — бюджетная замена Рейдовому боссу Ониксии, хотя сборки вполне обходятся без какого-либо из этих тяжелых драконов. Порой берут и в дополнение к Рейдовому боссу Ониксии, но колода станет чересчур тяжелой.

Набор ОТК Воина на рывках (На фронт, Кузнечный молот, Безликий манипулятор, Распорядитель полей боя, Капитан Гальвангар) — такая комбинация карт поможет Контроль Воину играть агрессивно в медленных и затянувшихся партиях. Их можно играть вместе под баффом На фронт, а можно и в течение нескольких ходов.

Набор Воина на оружии (Портовый жулик, Обсидиановый кузнец, Трезубец Азшары, Кузнечный молот, Леди Эшвейн, Капитан Гальвангар) — менее популярный набор оружия и его баффов. С ними тоже можно играть агрессивно, но урон будет относительно предсказуемый и растянутый во времени. Важно то, что в мете мало Коррозионных гадюк.

Менее популярные опциональные карты: Вызов, Казнь, Мощный удар, Обсидиановый кузнец, Пушки к бою, Крушащий каратель, Оглушить, Кузнечный молот, Лазурный дракон, Криг черепаший властелин и другие.

наверх

Контроль Воин — дорогая колода, которая не обойдется без целого ряда эпиков и легендарок. Далее о том, какие из них обязательны, а какие из них можно заменить и как.

Лоцман сэр Финли — Воин может обойтись без этого мурлока, но тогда из колоды стоит убрать и Из глубин. Заменить эту тройку можно техническими картами, второй копией Закалки пламенем, Ненавистью и т.д.

Слияние из глубин — одну копию этого второго дропа берут практически всегда, чтобы была возможность активировать боевой клич Казакусана. В колоде должно быть чуть больше четырех драконов на случай, если одного из них съест Мутанус Пожиратель противника. Временно вместо Слияния из глубин можно взять Хранителя Ониксии. Слияние из глубин не нужно для версий без Казакусана.

Ледяной баклер — обязательное заклинание в двух экземплярах. Без него слабее станет Раскалывание щита, чего нельзя допустить.

Школьный учитель — Воин может обойтись без этого эпика, но тогда из колоды стоит убрать и Бранна Бронзоборода. Взять вместо этой тройки можно любые опциональные карты на ваш выбор.

Мутанус Пожиратель — можно заменить на Темного охотника Вол'джина (есть у всех, кто открыл хотя бы один комплект карт Закаленных Степями), но Мутанус сильнее, потому что работает с Бранном Бронзобородом и не требует наличия существа на половине противника.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 96

Рокара Доблестная — сильный герой, но не обязательный. Прямой замены нет, так что просто берите хорошую карту из списка опциональных. Без Рокары не так хороша Закалка пламенем — используйте одну копию или избавьтесь от заклинания вовсе.

Великий крепкозуб Нелли — сильная легендарка, но при желании от нее можно отказаться. Очевидной замены нет, поэтому просто используйте другую хорошую опциональную карту, например Горлока-разорителя, Приливного загробника или Королеву Азшару.

Казакусан — если этого дракона нет, берите ОТК Воина или Воина на оружии, хотя для них потребуются свои легендарки.

Рейдовый босс Ониксия — сильный дракон, но не обязательный. Заменяйте второй копией Слияния из глубин или любой опциональной картой — к примеру Королевой Азшарой.

Мощный удар щитом, Бранн Бронзобород, Потасовка — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

[наверх](#)

Максимально бюджетная версия

При желании Контроль Воина можно удешевить примерно до 4 тысяч чародейной пыли, оставив только самые важные легендарки и эпиксы, а также взяв много бесплатных карт. Такая колода существенно слабее оптимальных версий, но даст представление о геймплее Контроль Воина — постепенно сборку можно улучшать и дополнять дорогостоящими картами.

Приоритет карфта недостающих дорогих карт (от самых важных к самым неважным):

- 1. Мутанус Пожиратель
- 2. Лоцман сэра Финли
- 3. Великий крепкозуб Нелли
- 4. Рокара Доблестная
- 5. Рейдовый босс Ониксия.

[наверх](#)

Общие правила муллигана

Муллиган Контроль Воина во многом однообразный, хотя все же отличается от класса к классу, а еще варьируется в зависимости от уже имеющихся карт. Сначала мы поговорим об общих правилах выбора карты в стартовую руку.

Топор всадника — отличный источник добора и способ чистить стол от мелких существ. Оставляйте всегда. Вторую копию можно оставить только с Монеткой и очень хорошей рукой.

Из глубин — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно оставить только с Монеткой против медленных оппонентов или всегда при наличии Лоцмана сэра Финли.

Лоцман сэра Финли — оставляйте всегда

Раскалывание щита — оставляйте в случае, если ожидаете от противника какое-либо ощутимое присутствие со старта, в первую очередь в темповых матч-апах. Если есть Раскалывание

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 96

щита, можно задуматься о любых источниках брони.

Блок щитом — оставляйте всегда с Раскалыванием щита, а также самостоятельно в темповых противостояниях.

Ледяной баклер — оставляйте только в случае, если в руке есть Раскалывание щита и это заклинание важно в матч-апе

Закалка пламенем — оставляйте только с Топором всадника. Скинуть даже с оружием можно в темповых матч-апах, если вы начинаете без Монетки..

Школьный учитель — обычно оставляют только в медленных матч-апах или в быстрых, но с очень хорошей рукой

Мутанус Пожиратель — можно оставить с хорошей рукой против Друида, а также всегда при встрече с Паладином

Редко на муллигане можно оставить другие карты — Пылающего магмоеда, Тяжелые латы, Дракона Ониксии и Рокару Доблестную.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Блок щитом, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Мощный удар щитом.

Воин: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли. С хорошей рукой — Закалка пламенем, Раскалывание щита, Рокара Доблестная.

Паладин: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом. С хорошей рукой — Мутанус Пожиратель, Школьный учитель, Ледяной баклер, Закалка пламенем.

Охотник: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом. С хорошей рукой — Мощный удар щитом, Ледяной баклер, Тяжелые латы.

Друид: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Школьный учитель, Раскалывание щита, Мутанус Пожиратель.

Разбойник: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Закалка пламенем.

Шаман: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Школьный учитель, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Закалка пламенем, Тяжелые латы, Блок щитом.

Маг: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом, Школьный учитель. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Мощный удар щитом.

Жрец: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом, Потасовка, Мощный удар щитом. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Тяжелые латы.

Чернокнижник: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом, Школьный учитель. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Мощный удар щитом, Закалка пламенем.

[наверх](#)

Как работает колода

Что ясно уже из названия, Контроль Воин — контроль колода, притом контроль колода в классическом понимании. Зачистки стола, масса способов накопления брони, генерация огромной выгоды в лейтгейме, тяжелые и медленные способы победы. Воин будет чистить стол точечными и массовыми зачистками, закрываться от взрывного урона броней и тянуть партию в глубокий лейтгейм. В лейтгейме ему доступны многочисленные способы победы — подробнее о них чуть ниже.

Медленный и оборонительный стиль игры Контроль Воина приносит плоды в текущей мете. В первую очередь из-за выгодного матч-апа с агрессивными колодами. Они полагаются на мелких существ и взрывной урон, так что Воину легко ответить на всё это своими защитными инструментами.

Воин хорошо справляется с темповыми колодами, которые играют от стола, если эти колоды легко оставить без ресурсов в руке. Мех Маг, Разбойник на воровстве, Агро Охотник на демонов — выгодные матч-апы, в которых Воин без значительных проблем чистит стол и закрывается броней от взрывного урона противника.

Есть и сложные матч-апы: в первую очередь это мидрейндж колоды, у которых больше тяжелых способов давления, а значит и шансов переиграть Воина по выгоде и оставить его без карт в руке. Самые трудные противники: Биг Бист Охотник и Мех Паладин. Главной проблемой в этих матч-апах станет нехватка нужных карт в руке, но если эту проблему решить, шансы на победу появятся.

С каким матч-апов вы бы ни столкнулись, одно будет неизменно — длительность партий. Даже самый агрессивный матч-ап часто затянется до полного истощения колоды противника. Что уж говорить о зеркальных поединках, которые могут идти несколько десятков минут. Будьте готовы к тому, что партии будут длинными и часто изнуряющими.

Во многом из-за долгих партий появляется и другая особенность Контроль Воина — играть им сложно. Не только потому, что контроль стиль игры в целом обычно сложнее, но и потому, что партии долгие — больше возможностей ошибиться: не вовремя отдать ремувал, не учесть взрывной урон противника, раскопать не ту карту и т.д. Не всякая ошибка будет критической, но одна серьезная или сумма мелких вполне может привести к тому, что вы уступите в поединке, в котором вполне могли победить. Поэтому общий винрейт Контроль Воина по статистике не такой высокий, зато в руках опытных игроков архетип показывает отличный винрейт.

[наверх](#)

Способы победы

У Контроль Воина много способов победы — чаще всего их реализация зависит от матч-апа. В некоторых Воин постарается использовать сразу несколько способов победы, в других хватит и одного. Способы победы не всегда универсальные и гарантированные: часто противник может обыграть их или ответить, а иногда они не сработают вовсе, например Мутанус Пожиратель не обязательно съест ключевое существо противника.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 96

Далее мы обсудим 4 способа победы, которые используют нынешние сборки Контроль Воина.

Защита и выживание

Простой и интуитивно понятный способ победы. Чаще всего Контроль Воин использует его в агрессивных матч-апах с Мех Паладином, Мех Магом, Разбойником на воровстве, Охотником на демонов, Нага Жрецом и т.д.

Геймплей при этом способе победы не должен вызывать серьезных проблем: в колоде много зачисток, способов накопления брони и добора — для любых стадий партии. Со старта многое сделает Топор всадника, всегда полезно Раскалывание щита. Пусть в колодах только одна копия Потасовки, этого вполне достаточно, учитывая другие ремувалы.

Старайтесь сначала чистить стол, а уже только после этого копить броню — желательно, когда половина противника пуста или на ней слабые угрозы. Копить броню бессмысленно, если уже имеющиеся существа оппонента тут же сбьют ее даже за два хода. Но всегда можно играть Блок щитом, потому что это и броня, и перебор колоды.

Важно грамотно распределять зачистки, не отдавать их слишком рано, но и не держать их до последнего, получая критически важный урон. Четких правил тут нет: нужные тайминги приходят с опытом и пониманием матч-апов.

Давление со стола

Давление со стола актуально в случае, если Воин перехватил инициативу и может действовать первым номером. Это часто и агрессивные матч-апы, о которых речь шла выше, но не только они. Попытаться продавить противника существами и оружием можно в любом поединке — особенно если вы играете ОТК Контроль Воином или Контроль Воином с оружием.

Давление можно начать только в мид или лейтгейме, когда для розыгрыша станут доступны тяжелые существа и их комбинации. Даже классические версии могут сделать многое с Великим крепкозубом Нелли, если с легендарки получится раскопать Мистера Каюка. Еще сильнее легендарку можно сделать, если сыграть ее под Бранном Бронзобородом, но для этого в руке должно быть много свободного места.

ОТК Воин может нанести куда больше урона с пустого стола, используя На фронт и существ за 5+ маны. Особенно хорош Капитан Гальвангар в комбинации с Безликим манипулятором и/или Распорядителем полей боя. Есть и другие комбинации: с Мистером Каюком и пиратами. Все это можно дополнить оружием.

Казакусан и сокровища Дуэлей

Казакусан — самый надежный, но очень медленный способ победы. Воину нужно сначала сыграть четырех драконов, потом найти самого Казакусана, а после и нужные для победы сокровища. Тут вариантов очень много: можно задавить противника со стола, можно взрывным уроном, а можно попросту переиграть по выгоде, потому что в колоде по итогу будет больше карт.

Подробнее о сокровищах Казакусана вы сможете прочитать в следующем разделе.

Мутанус Пожиратель уничтожает ключевой способ победы

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 96

Способ победы нестабильный, но сильный и важный. Многие метовые колоды полагаются на каких-то важных существ с боевыми кличами. Воинам и Друидам важен Казакусан, Контроль Воину — Мистер Каюк, квест колодам — финальная награда за квестлайн, даже Нага ДХ делает большую ставку на Леди Стэно, которую полезно съест Мутанусом Пожирателем.

Вы точно не знаете, что находится в руке противника, так что розыгрыш Мутануса часто станет лотереей. К тому же опытные противники будут специально держать мелких существ в руке, чтобы Мутанус съел их, а не ключевое существо.

Попытаться реализовать Мутануса Пожирателя стоит практически в любом поединке, но успеха вы добьетесь далеко не всегда. Но как минимум вы точно не сделаете противнику лучше, лишив его любого существа в руке.

Мутануса Пожирателя можно сыграть под Бранном Бронзобородом, чтобы увеличить шансы на попадание по нужному существу в руке противника. Особенно такая комбинация хороша в медленных матч-апах.

наверх

Ключевые комбинации

У Контроль Воина есть несколько важных и сильных комбинаций, которые не обязательно приносят победу, но дают какие-то преимущества: по картам, темпу или выгоде. Далее мы обсудим самые популярные комбинации: многие из них Контроль Воин старается реализовать во любых поединках.

Топор всадника + Закалка пламенем

Сильное комбо на перебор колоды. Старайтесь играть Закалку пламенем в момент, когда у оружия остается только одна единица прочности. Если нет целей-существ, можно атаковать героя противника.

Закалку пламенем можно использовать не только на Топор всадника, но и на 5/2 оружие Рокары Доблестной. Но такая комбинация часто добирает слишком много карт в руку.

Комбо с Закалкой пламенем можно оставить для лейтгейма, если заклинание пришло поздно. Особенно выгодно добирать карты уже после розыгрыша Казакусана, чтобы достать из колоды сильные сокровища.

Ледяной баклер + Раскалывание щита

Классическая комбинация для зачистки стола. Стоит всего лишь 2 маны, зато убирает большинство опасных существ — в мете не так много угроз с 5+ здоровья, потому что большинство темповых колод используют Дрек'Тара.

Раскалывание щита можно комбинировать не только с Ледяным баклером, но и с другими источниками брони: Рокарой Доблестной, Блоком щитом, Тяжелыми латами, Ненавистью и силой героя. А Ледяной баклер лучше не играть самостоятельно: по крайней мере до момента, когда противник угрожает вам леталом. Заклинание нужно стараться комбинировать с чем-то еще: если не с Раскалыванием щита, то с Мощным ударом щитом или Драконом Ониксии.

Из глубин + Лоцман сэра Финли

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 96

Сильная комбинация, которая обновит ненужные карты в руке и даст новые карты, удешевленные на 3 маны. Так Воин может раньше сыграть топовые лейтгейм угрозы или просто проворачивать сильные комбинации карт за 1-5 маны. Комбинация такая сильная, что Контроль Воин активно ищет ее части на стадии муллигана.

Важно, что карты можно играть и отдельно друг от друга: Из глубин для того, чтобы получить хороший топдек и сделать задел на лейтгейм или заход Лоцмана сэра Финли позднее. А Лоцмана сэра Финли можно использовать со старта, если карты совсем неподходящие для матч-апа: особенно актуально это в темповых поединках, если на муллигане зашли только дорогостоящие карты и минимум ремувалов.

Бранн Бронзобород + Школьный учитель

Отличная комбинация для любого матч-апа, которая даст Воину и выгоду, и темп. Чтобы реализовать ее, в руке должно быть достаточно места, а еще желательно 9-10 маны, чтобы тут же можно было сыграть и двух раскопанных Наг 1/1 и удвоить сыгранные ими заклинания.

Такой способ реализации Бранна Бронзоборода не обязательно самый сильный, но самый универсальный. В медленных матч-апах его можно сыграть и с Великим крепкозубом Нелли (если есть место в руке), и с Мутанусом Пожирателем (если есть хорошие цели и мурлок зашел вовремя).

Других сильных комбинаций с Бранном изначально нет в колоде, хотя дополнительные хорошие боевые кличи можно раскопать Слиянием из глубин и другими способами.

Бранн Бронзобород + Великий крепкозуб Нелли

Комбинация очень сильная, но трудно реализуемая в случае, если в руке много карт. Воин далеко не всегда уместит 6 пиратов в руке в дополнение к полученному в начале хода топдеку. В медленных матч-апах Воин часто сидит с полной рукой карт, а в быстрых не всегда есть возможность ждать 10 маны для комбинации этой пары карт.

6 раскопок Великого крепкозуба Нелли существенно повышают шанс захода Мистера Каюка, а с ним вы сможете реализовать чуть ли не ОТК комбинацию из шести пиратов по 1 маны каждый.

[наверх](#)

Полезные советы

В этом разделе мы обсудим не всегда очевидные моменты геймплея, которые помогут вам лучше освоить геймплей Контроль Воина и увеличить винрейт за эту колоду.

Активируем боевой клич Казакусана

Думать о розыгрыше четырех драконов нужно в принципе не в каждом матч-апе. Нага ДХ, Квест Охотник, Мех Маг, Пират Разбойник — во всех этих поединках Казакусан попросту не нужен, порой его можно ставить просто как 8/8 существо в темп, если нет хода лучше.

Но есть и медленные поединки, где Казакусан станет главным источником победы. И здесь важно найти и разыграть четырех драконов, что не всегда бывает просто: каких-то драконов может съесть вражеский Мутанус Пожиратель или вытащить из колоды Темный охотник

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 96

Вол'джин, а еще последний дракон может оказаться в конце колоды.

Сгенерировать больше драконов может Слияние из глубин, но для этого этот второй дроп нужно комбинировать с только что сыгранным драконом: чаще всего с Драконом Ониксии. В крайнем случае Слияние из глубин можно сыграть под Бранном Бронзобородом.

Сыграв Слияние из глубин не на дракона или на другую свою копию, вы все еще засчитаете розыгрыш дракона в прогресс боевого клича Казакусана, но вот раскопанное существо уже драконом не будет. Или будет с небольшой вероятностью, если сыграть Слияние из глубин на другое Слияние из глубин (раскопается три существа разных типов).

Слабые и бесполезные комбинации с Бранном

Не все боевые кличи хорошо работают с Бранном Бронзобородом. Есть комбинации, которые дают мало выгоды, не дают выгоды вовсе или активно вредят — старайтесь не играть их.

- Лоцман сэра Финли — вы возьмете карты со дна колоды, а потом сделаете это еще раз, то есть вернете изначальные карты в руку. Фактически мурлок просто даст 1/3 характеристики, а боевой клич не сделает ничего.
- Дракон Ониксии — это комбо стоит играть только в очень редких случаях, когда брони не хватает для зачистки крупной и опасной угрозы, а других ремувалов в руке нет
- Рокара Доблестная — вы не получите еще 10 брони, а просто дважды экипируете 5/2 оружие — вторая копия разрушит первую
- Казакусан — вы уничтожите карты в колоде и создадите новую из сокровищ, а потом сделаете это еще раз, полностью нивелируя эффект первого боевого клича
- Рейдовый босс Ониксия — больше дракончиков на стол не влезет, более того один слот займет сам Бранн Бронзобород.

Из глубин далеко не такая простая карта

Если вы планируете сыграть комбо Из глубин + Лоцман сэра Финли за один ход, то раскапывайте с заклинание самую слабую карту, которую вы не хотите сейчас добрать в руку. Из глубин поместит одну карту наверх колоды, так что боевой клич Лоцмана сэра Финли не даст ее.

Вы можете играть комбинацию Из глубин и Лоцмана сэра Финли в лейтгейме уже после розыгрыша Казакусана. Делайте так в медленных матч-апах, если Лоцман сэра Финли зашел в руку поздно. Провернув это комбо поздно, вы получите доступ к сильным и удешевленным картам, которые можно отлично сочетать друг с другом.

Обмен и добор карт

Тяжелые латы — карта, которую можно обменивать. Это полезное свойство во многих матч-апах — порой даже в темповых. Не обменивайте Тяжелые латы только в двух случаях. Первый — на ваше здоровье активно давят взрывным уроном. Второй — в руке нет других синергий с Раскалыванием щита, а заклинание скоро пригодится для зачистки стола.

Как и всегда, старайтесь добирать и обменивать карты в начале хода до того, как вы совершите другие действия. Так вы будете точно знать, какие карты есть в руке и какие действия можно сделать.

Как работают 1/1 Наги с заклинаниями

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 96

Школьный учитель дает в руку 1/1 Нагу с раскопанным заклинанием за 3 или меньше. У Воина не такой большой список заклинаний, большинство из них сильные и изначально есть в колоде. Важно, что боевой клич 1/1 Наги может выбрать цель на столе, но она всегда будет одна — даже под эффектом Бранна Бронзоборода. Вы дважды сыграете Казнь или Мощный удар щитом в одно существо.

Далее список всех заклинаний, доступных Воину для раскопки со Школьного учителя. В первую очередь выбирайте то, что уже есть в колоде. Помимо этого хорошими спеллами станут Усиленный караул, Оглушить, Мощный удар, а порой и Снежный занос. Далее несколько специфичных заклинаний, которые могут неплохой зайти в определенных условиях:

- Можно поэкспериментировать с заклинанием Огни Зин-Азшари: берите его в медленных матч-апах, если потеряли Казакусана.
- Вихрь, Пушки к бою и Гарнизон Стылой Крови — неплохие заклинания против Нага Охотника на демонов, которые позволят ответить на 1/1 существ
- На фронт — берите, если в руке много существ (в идеале какие-то сильные комбинации с Бранном Бронзобородом и боевыми кличами), хотя часто этих существ можно реализовать и без помощи удушевления от На фронт
- Силовая тренировка — с его помощью можно скопировать Дракона Ониксии
- Вызов — интересная синергия с Рейдовым боссом Ониксией, но для реализации нужна Монетка или какой-либо эффект удешевления
- Проверка по сторонам — бафф натиска и характеристик поможет выгодно разменяться со столом противника.
- Битва гигантов — с помощью этого заклинания можно сжечь топдек противника, если у того осталось 9 карт в руке. Самое по себе заклинание не такое сильное, но им можно портить планы оппонента и играть его под Бранном Бронзобородом. Все еще не предел мечтаний, но что-то интересное придумать можно.

Заклинания за 3 маны и меньше для Школьного учителя

Каких драконов можно раскопать Слиянием из глубин

Чаще всего Слияние из глубин раскапывает драконов: они нужны для активации боевого клича Казакусана, да и просто у этого типа существ куда больше синергий в колоде. Целью можно выбирать и наг — среди существ этой расы тоже много полезных свойств. Пираты будут полезны только в случае, если вы собираетесь реализовать комбинации с Великим крепкозубом Нелли. А вот мурлоков и зверей старайтесь не раскапывать, потому что среди них слишком много слабых существ и специфичных синергий.

Из драконов Воина в первую очередь интересуют те, что уже есть в его сборке. В самых медленных матч-апах можно раскопать второго Казакусана, Изеру Дремлющую, Малигоса Хранителя Магии и других тяжелых драконов.

Все доступные для раскопки драконы представлены ниже: это только нейтральные драконы и один классовый Дракон Ониксии.

Все драконы для раскопки

Каких пиратов раскапает Великий крепкозуб Нелли

Как и всегда, Воин может раскопать пиратов только своего класса и нейтральных. Сделать

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 96

это могут Слияние из глубин и Великий крепкозуб Нелли. В первую очередь вы ищите Мистера Каюка, потому что это и максимум характеристик, и возможность атаковать по герою или существам противника.

Если Мистер Каюк есть, ищите пиратов с самыми большими характеристиками. Не забывайте, что Слияние из глубин тоже считается пиратом и получает рывок.

Пираты для раскопки

Тир-лист сокровищ Казакусана

Сокровища Казакусана разные по силе и эффективности. Какие-то из них универсальны, другие подойдут только для конкретных ситуаций и матч-апов. Иногда Воину нужно давить, а иногда обороняться — все эти факторы влияют на выбор сокровищ. Далее мы разберем самые примечательные из них и составим общий тир-лист.

Обратите внимание, что Воин может удешевить сокровища с помощью Из глубин, а значит проворачивать с ними очень сильные комбинации.

Тир-1 — Универсальные сокровища

Угли Рагнароса — топовый способ победы, но чтобы реализовать заклинание, нужен пустой стол. В этом помогут раскалывание щита, оружие и другие бесплатные карты — их можно получить с помощью Из глубин.

Тир-2 — почти всегда хорошие сокровища

Жезл развоплощения важен для Воина потому, что это единственный способ наложить немоту на стол противника. Так вы сможете ответить на многие сокровища противника, в том числе на Раздражитель, Воскового яростня и Чешуйчатый посох.

Тир-3 — ситуативные сокровища

В зеркальных матч-апах многое сделает Восковой яростень, которого можно брать всегда. А если он уже есть, берите и Банановый сплит.

Если уже есть какой-то способ заспамить стол, берите Канопы — заклинание сильное и потенциально дает много выгоды, но оно ситуативное, потому что для него нужен хоть какой-то способ заспама стола.

Тир-4 — слабые сокровища

Комментарий здесь только один — не собирайте Кель'Делар.

наверх

Разбойник на воровстве

Очень простой матч-ап для любого Контроль Воина. Ранние мелкие угрозы, Корабль Азшары и Гноллы Дикой Лапы — все это чистится Раскалыванием щита и другими зачистками. Неприятно то, что на муллигане вы не будете знать, что против вас Разбойник. Поэтому Раскалывание щита можно оставлять чаще при встрече с любым классом.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 96

Главная угроза матч-апа — Эдвин главарь Братства. Сам по себе он слаб, но Разбойник может сыграть его, вернуть в руку Шагом сквозь тень и пробаффать в руке. После Эдвина можно сыграть с Мистером Каюком, чтобы нанести огромный урон. Ответить на эту комбинацию можно Мутанусом Пожирателем (желательно с Бранном Бронзобородом). Если эти карты не зашли или их нет в колоде, копите больше брони или реализуйте свои проактивные способы победы. Вы можете копировать вражеского Мистера Каюка с помощью Безликого манипулятора.

Контроль Воин

Зеркальный матч-ап классических Контроль Воинов сводится к тому, кто быстрее переберет колоду, сыграет двух драконов и реализует Казакусана. Можно увеличить шансы на победу, раскопав второго Казакусана (играйте его уже после того, как реализуете самые сильные 10 сокровищ от первого) или съев Казакусана противника Мутанусом Пожирателем — последнее в идеале нужно делать под Бранном Бронзобородом. Вам же в свою очередь нужно защищаться от Мутануса Пожирателя противника: держите в руке не только Казакусана, но и каких-то слабых существ — например 1/1 нагу с плохим заклинанием после розыгрыша Школьного учителя.

В редких ситуациях один Контроль Воин может продавить другого до Казакусана с помощью существ и оружия. Тут нужно, чтобы одному зашли нужные карты, а другой, наоборот, сидел с плохой рукой.

Если Лоцман сэр Финли не зашел в руку рано, не спешите играть хотя бы одну копию Из глубин. Комбинацию можно оставить на момент после розыгрыша Казакусана, чтобы тут же заполнить руку удешевленными сокровищами Дуэлей.

С Казакусана ищите Воскового яростя, способы баффнуть его и Жезл развоплощения — один из немногих хороших ответов на Воскового яростня противника. Полезны и заспамы стола в комбинации с Канопами, а также Священная книга и Угли Рагнароса.

ОТК Контроль Воин и Контроль Воин на оружии хуже выступают в мидрейсах, потому что их урона часто не хватает для того, чтобы пробить противника. Со стороны классического КВ просто терпите, защищайтесь, копите броню и не получайте лишней урон со стола. Со стороны ОТК Воина действуйте агрессивно и темпово: старайтесь быстрее перебрать колоду и подловить оппонента от нехватке ремувалов или брони. Копите мощные комбинации с рывками, Безликим манипулятором и Распорядителем полей боя — в этом поможет На фронт.

Охотник на демонов

Результаты в этом поединке зависят от того, есть ли в арсенале противника Джейс Темный Ткач. Без этой легендарки поединок будет очень простым: ДХ просто оставить без ресурсов и закрыться ото всех его угроз. А наличие Джейса Темного Ткача может стать слишком важным фактором: легендарка дает слишком много урона с пустого стола. От всего этого всё еще спасает броня, но ее может не хватить — тем более за свой ход нужно зачистить и 7/5 существо.

Много урона нанесет Силаг из Бездны — держите на эту легендарку Потасовку, Раскалывание щита или другой ответ.

Как и в прошлых патчах, Охотник на демонов может нанести много урона Куртрусом Убийцей Демонов — в идеале он попытается сочетать его силу героя с Леди Стэно и заклинаниями.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 96

Будьте готовы к этой комбинации. Если ДХ играет пассивно в мид и лейтгейме, скорее всего он готовит комбо с Леди Стэно. Используйте Мутануса Пожирателя, чтобы нарушить его планы. Мутанус может съесть и другие опасные цели: Джейса Темного Ткача, Силага из Бездны.

Старайтесь накопить как можно больше брони со всех доступных источников. Но при этом не оставляйте немногочисленные угрозы на столе ДХ. В идеале Иллидан должен пробиваться сквозь броню только взрывным уроном, а все его существа не должны пережить ход Воина.

Биг Бист Охотник

Равный матч-ап для классического Контроль Воина: пусть оппонент извлекает очень много выгоды и может давить тяжелыми угрозами, когда-нибудь они закончатся. Вопрос в том, оставит ли Охотник своего оппонента без ресурсов. Воин может защищаться от всего, что делает Рексар, но ему нужны карты в руке. Поэтому старайтесь не тратить зачистки, ремувалы и все карты в принципе просто так: в идеале действовать жаднее и выманивать как можно больше угроз Охотника под АоЕ зачистки.

Мех Паладин

Обычное темповое противостояние, в котором Воину нужно чистить стол и пытаться перебирать колоду. Мех Пал опасен, потому что действует быстро, играет много тяжелых существ и может давить не только в мид, но и в лейтгейме. Не забывайте и про Буль-буль-бота, который защитит стол Пала от большинства АоЕ зачисток — поэтому в матч-апе так ценна Потасовка.

Классический Контроль Воин лучше играет против Мех Пала, а вот ОТК версии будет непросто: используйте агрессивные карты для борьбы за стол. Безликим манипулятором можно скопировать крупные угрозы оппонента.

Контроль Паладин

В матч-апе с Контроль Паладином опасна ОТК комбинация с Мистером Каюком, которого Паладин пробаффает силой героя Озаренной Кариэль, Праведной защитой и Благодатью садов. Лучшим ответом на комбо станет Мутанус Пожиратель — старайтесь играть его под Бранном Бронзобородом и уже после Озаренной Кариэль противника. Сильно с Мутанусом можно не спешить: ОТК комбо у Паладина не получится реализовать быстро — по крайней мере в случае, если у вас много здоровья и брони.

Без Мистера Каюка Паладина можно легко переиграть с помощью сокровищ Казакусана.

Если Мистера Каюка не получилось съесть, просто давите Паладина столом и сокровищами Казакусана в надежде, что он недостаточно быстро пробаффает Мистера Каюка до нужных значений. Держите ваш запас брони на высоком значении, а также ищите провокации, чтобы обыграть ОТК комбо оппонента.

Курс Чернокнижник

Чтобы переиграть Курс Лока, важно держать в руке много карт каждый ход в мид и лейтгейме. Так оппонент не сможет заполнить вашу руку сразу несколькими проклятиями, а по одному они делают не столь многое. Вместе с этим копите много брони, а по возможности старайтесь и хоть как-то давить на оппонента взрывным уроном — со столом Лок почти

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 96

всегда справится.

Важной картой станет Закалка пламенем — с ее помощью вы сможете сыграть 2-3 карты за ход и после заполнить руку 9-10 картами.

Мех Маг

Простой темповый поединок, в котором помогут зачистки стола — в первую очередь Раскалывание щита. Маг может повернуть мощные комбинации с Меха-акулой — он них защитит не только броня, но и заспам стола любыми угрозами. Если вы займете игровое поле в мид или лейтгейме, Магу будет сложно вернуть контроль над ним.

Сложнее матч-ап с Балинда Мех Магом, потому что у противника будет и Балинда Каменный Очаг, и Амулет пламени дракона — на пару тяжелых драконов ответа уже может и не найтись.

Постарайтесь съесть Меха-акулу или Балинду Каменный Очаг с помощью Мутануса Пожирателя. Размеренно тратьте AoE зачистки и не бойтесь генерировать свои угрозы — особенно если на половине Мага мало или совсем нет существ.

Нага Жрец

В этом матч-апе важно найти Мощный удар щитом и способ быстро напомнить броню. Ремувал может понадобиться уже к 3-4 ходам, если Жрецу повезет с заходом. Опасна одна крупная угроза, потому что на нее не так много очевидных ответов помимо комбы броня + Мощный удар щитом или броня + два Раскалывания щита. Позднее на опасные столы Жреца можно ответить Потасовкой: Андуин будет вынужден играть мелких наг, чтобы перезарядить Змеинный парик.

Затягивайте партию и пытайтесь оставить Жреца без сильных карт в руке. Старайтесь сами не лишиться ресурсов: в мид и лейтгейме существа Воина могут стать такими же защитными инструментами, как и классические точечные и массовые зачистки.

Всегда помните, что Жрец может быстро закончить партию с помощью Благословения и многочисленных баффов здоровья. Даже огромные запасы брони не всегда защитят от мощнейших комбинаций Нага Приста.

ОТК Жрец с Элвинским вепрем

Матч-ап с первого взгляда кажется безнадежным, но на деле все не так плохо. Во-первых, Жреца можно попросту задавить тяжелыми существами. Зачисток у него мало, способ победы очень медленный, да и хорошо играют этим архетипам единицы. Во-вторых, можно попросту пережить три атаки Меча тысячи истин с Элвинского вебря. Накопить 45 здоровья и брони для Воина не проблема — останется только удостовериться, что Жрец не добьет Воина любыми существами в течение ходов после атаки оружием — в них у вас будет 1 мана. Постарайтесь до получения Меча тысячи истин противником дважды или даже трижды сыграть Из глубин, а Лоцмана сэра Финли оставьте в руке. Используйте его уже после первой атаки оружия противника, чтобы заполнить вашу руку бесплатными существами и заклинаниями. С ними вы сможете дать отпор угрозам противника и накопить броню — и все с 1 маной.

Рамп Друид

Сложный матч-ап, но не такой уж безнадежный. Первой проблемой станут 8/8 существа и две

копии Ивуса Лесного Властелина. Идеальным ответом станет Потасовка или пара Раскалываний щита — берегите эти AoE зачистки. С единичными крупными угрозами справятся точечные ремувалы и Рейдовый босс Ониксия.

Друид раньше найдет и реализует Казакусана практически во всех ситуациях, а 10+ запас маны поможет ему проворачивать мощные комбинации с сокровищами. На все это способен и Воин, но у него не получится это так же быстро в большинстве ситуаций. Обороняйтесь и старайтесь как можно быстрее найти и реализовать своего Казакусана. Надеемся на то, что противник играет версией без Парада планет.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- [наверх](#)

Нага Комбо Жрец — главное открытие новой меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2204

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-priest-naga>

Дата: 26.05.2022

Тип: Гайды

Категория: Путешествие в Затонувший город

Описание

Нага Комбо Жрец — главное открытие новой меты. Большой гайд по архетипу

Кратко

Большой гайд по Нага Комбо Жрецу — новому архетипу патча 23.2.2, который показывает отличные результаты, растет по винрейту и популярности на этой неделе.

Текст

Герой гайда — Нага Жрец, иначе называемый Комбо Жрец или Миракл Жрец. Архетип появился в мете только с патчем 23.2.2. Все из-за баффа Змеинового парика — это неприметное с первого взгляда заклинание открыло большие возможности для класса. Нага Жрец делает большую ставку на Змеиный парик: это самая важная карта в колоде, с которой архетип старается играть всегда.

Последние дни показатели Нага Жреца растут. Архетип вырывается вперед и по популярности, и по винрейту. Особенно популярен Нага Жрец в Легенде: в топ-1000 это вторая по численности колода. А вот на рангах ниже пока что Жрецом играют реже. Последние дни выросли и показатели винрейта: пока что Нага Жрец не самая результативная колода в игре, но входит в четверку лучших. С архетипом часто берут топы Легенды.

Примечательно, что Нага Жрец показывает такие хорошие результаты, учитывая специфику и сложность колоды. В ней только карты за 1-4 маны, но их нельзя играть просто в темп. Архетип сложный для игры и не всегда очевидный: важно понимать матч-апы, планировать ходы наперед, да и в целом представлять ключевые комбинации и способы победы.

Гайд расскажет, как правильно играть Нага Комбо Жрецом в актуальной мете Путешествия в Затонувший город. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную с учетом коллекции. Мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы ладдера.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 96

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Дорогие карты и их замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Победные стратегии и комбинации
- Важные советы по геймплею
- Матч-апы

Нага Комбо Жрец от Meati топ-6 Легенды

Сборка от Meati, которой он взял топ-6 Легенды. Она же и одна из самых результативных по статистике. Берите ее, если есть все необходимые карты, пока что лучше версии не открыли.

Необычная карта в этой колоде — Нажьяк Проклятун. Легендарка станет хорошим ответом на провокации и натиски противника: и тех, и других в мете достаточно.

Нага Комбо Жрец с Лазаретом Грозовой Вершины

- Убраны: Королевский стражник
- Добавлены: Лазарет Грозовой Вершины
- Королевский стражник выглядит сильно, но на деле эта нага далеко не всегда вырастает до огромных характеристик. А вот Лазарет Грозовой Вершины может сделать многое. Хотя будут и ситуации, в которых он пролежит в руке мертвым грузом или принесет мало пользы.

Нага Комбо Жрец с Королевой Азшарой

- Убраны: Слово Тьмы: Пожирание, x1 Королевский стражник
- Добавлены: Зола Горгона, Королева Азшара

Как и всегда Королева Азшара не становится принципиально важной и имбалансной картой, но и совсем бесполезной легендарка не будет. Чаще всего Жрецы раскапывают наносящее 10 урона оружие, потому что его легко активировать с помощью Змеинового парика.

В сборке есть и Зола Горгона — популярная и сильная нага, хотя и не обязательная.

Нага Комбо Жрец с Бранном

- Убраны: Слово Тьмы: Пожирание, Нажьяк Проклятун
- Добавлены: Веселая спутница, Бранн Бронзобород, Зола Горгона

Фишка этой сборки — Бранн Бронзобород. Он очень медленный и чаще всего раскрывает себя

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 96

только в мидгейме, до которого партии не всегда доходят. Порой можно ставить Бранна в темп, а боевые кличе реализовывать уже на следующий ход.

Вместо Слова Тьмы: Пожирания в этой колоде появляется Веселая спутница. Существо проще в использовании, хотя спорно — сильнее ли. Но по крайней мере Веселая спутница — еще одна синергия с Бранном.

к оглавлению

У Нага Жреца 25 обязательных карт, которые используются во всех колодах без исключений. Сюда попали самые важные заклинания, синергии с ними и, конечно же, наги. Примечательно, что архетип достаточно молодой, но основа у него уже обширная, а список опциональных карт маленький. Отчасти это связано с тем, что сама концепция колоды накладывает определенные ограничения: нужно много наг, чтобы Змеиный парик работал, а заклинаний, наоборот, нужно меньше, чтобы Любовь к тени часто раскапывала ключевой Змеиный парик.

Основу колоды нужно дополнить 5 опциональными картами. Далее мы обсудим распространенные, сильные и не очень опции.

Веселая спутница — бафф здоровья важен для Нага Жреца из-за Благословения, а порой и без этого баффа полезно дать дополнительные здоровье ценному существу: Сияющему элементалю или Агрессору Скользящего Копья. Обычно берут в сборки с Бранном Бронзобородом.

Слово Тьмы: Пожирание — сильное заклинание, которое чаще всего используется не как ремувал, а как дополнительный бафф здоровья для цели Благословения или просто ценного существа. Обычно это заклинание берут в двух копиях, хотя порой заменяют на Веселую спутницу и Бранна.

Королевский стражник — дополнительная недорогая нага, что важно для архетипа, к тому же тут есть хороший эффект, сочетающийся с миракл ходами Жреца. Но на деле Королевский стражник редко вырастет до огромных характеристик: чаще всего вы будете играть его с 3/3 или 4/4 стататами, что, впрочем, уже хорошо для второго дропа. И все же другие опциональные карты могут принести больше пользы, так что не стесняйтесь убирать 1-2 копии Королевского стражника. Колода от этого не сломается и не обязательно станет слабее.

Бранн Бронзобород — у существа большой потенциал, потому что в колоде много боевых кличей — в первую очередь сильны комбинации со Школьным учителем и боевым кличем 1/1 наги, но есть и другие синергии. Проблема Бранна в том, что он очень медленный: обычно легендарку получается реализовать только в мидгейме.

Зола Горгона — дополнительная нага, которая есть в коллекции у всех и которая дает больше ресурсов в руку. Чаще всего копируют Сияющего элементалю, Жрицу Валишж или любую нагу. Зола Горгону исключают из сборки не потому, что она слабая, а потому, что в 29-30 слоты находят карты чуть лучше.

Лазарет Грозовой Вершины — необычное заклинание, которое может как принести победу в партии, так и пролежать в руке мертвым грузом. Главная проблема — слабее станет Любовь к тени, что нежелательно для архетипа, завязанном на Змеином парике.

Нажьяк Проклятун — сильная легендарка, которой можно ответить на Гнолла Дикой Лапы Разбойника, провокации Паладина или Друида. Способов просто наложить немоту на своих

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 96

существ у Жреца нет, но это и не всегда необходимо: Нажьяк Проклятун дает темп и часто его играют в тот же ход, что и заканчивают партию.

Королева Азшара — неплохая карта, с которой можно поэкспериментировать, но едва ли это оптимальный слот для Нага Жреца. Легендарка слишком тяжелая и неповоротливая. Жрецы чаще всего берут Ксал'атат — наносящее урон оружие, которое можно израсходовать за один ход благодаря Сияющему элементалю и заклинаниям за 1-2 маны.

Менее популярные опциональные карты: Озарись, Божественная кара, Дар наару, Зараженный служитель, Клирик Североземья, Трогг Железного рудника, Серена Кровавое Перо, Яростный пиромант, Истовая подземельщица, Коррозионная гадюка, Манкрик, Подмена, Ядовитый скорпид, Бага Нага, Зирелла, Мастер клинка Окани, Лира Осколок Солнца и другие.

к оглавлению

Оптимальные сборки Нага Жреца стоят приличное количество чародейной пыли. Хорошо то, что почти все дорогостоящие карты можно убрать: какие-то проще, а какие-то сложнее. Далее о том, как можно заменить эпика и легендарки в колоде.

- Жрица Валишж — очень сильная нага и, пожалуй, самая важная легендарка для Нага Жреца. Постарайтесь скрафтить, если планируете играть этим архетипом. Но временно можно обойтись и без Жрицы Валишж: например, если вы хотите потестить колоду и понять, понравится ли вам ее геймплей или нет.

- Слово Тьмы: Пожирание — не обязательный эпик, вместо которого можно взять Веселую спутницу или другую карту из списка опциональных.

- Змеиный парик — самая важная карта в колоде, без которой она потеряет всякий смысл. Две копии обязательны.

- Слияние из глубин — слишком хороший генератор наг, а еще просто сильная и универсальная карта, которая должна быть в коллекции каждого. Постарайтесь скрафтить в двух копиях.

- Мастер клинка Самуро — вторая по приоритету легендарка, которую стоит скрафтить Нага Жрецу: только Самуро позволяет вернуться в игру, если вы потеряете стол. Хорошо, что у многих он есть в коллекции бесплатно. Прямых замен Самуро нет, так что просто берите другую опциональную карту.

- Нажьяк Проклятун — хорошая, но не обязательная легендарка. Вместо нее берите Золу Горгону.

- Школьный учитель — постарайтесь скрафтить этот эпик: как и Слияние из глубин, его используют многие другие классы и колоды, так что эта нага должна быть в коллекции каждого.

Бюджетный Нага Жрец

Нага Жреца можно собрать совсем без платных легендарок и с минимумом эпиков. Такая версия слабее оптимальных, но даст представление о геймплее архетипа и может довести вас до Алмаза.

Приоритет крафта недостающих карт: Жрица Валишж, Мастер клинка Самуро, Слово Тьмы: Пожирание. Остальные карты можно не крафтить.

к оглавлению

Муллиган Нага Жреца выглядит простым с первого взгляда, но в нем много нюансов и

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 96

классовой специфики. Речь идет о 2-3 картах, но когда их оставлять, а когда скидывать — вопросы не самые простые. А от муллигана многое зависит, поскольку с хорошей рукой Нага Жрец может закончить партию очень быстро, а с плохой — шансов на победу не будет.

Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

- Змеиный парик — лучшая карта на муллигане, вокруг которой построена колода. Одну копию оставляйте всегда, а вторую лучше сбрасывать. Старайтесь достаточно агрессивно искать Змеиный парик: если заклинания еще в руке нет, можно сбрасывать многие другие хорошие карты в поисках этой или Любви к тени.
- Любовь к тени — оставляйте только в случае, если нет Змеиноного парика. Обычно Любовь к тени оставляют в медленных матч-апах, но можно взять ее и в быстрых, если в руке есть хорошие наги за 1-3 маны.
- Агрессор Скользкого Копья — всегда оставляйте в агрессивных матч-апах, а с хорошей рукой и в медленных. Вторую копию можно оставить с Монеткой и очень хорошей рукой.
- Мраководный писарь — оставляют при наличии Змеиноного парика практически всегда или с Любовью к тени. Можно сбросить в самых медленных поединках.
- Крушащий каратель — хорошая карта в большинстве матч-апов, но с плохой рукой можно сбросить при встрече с самыми быстрыми оппонентами.
- Сияющий элементаль — оставляйте всегда с хорошей рукой, то есть со Змеиным париком или Любовью к тени. В некоторых матч-апах можно оставлять даже без этих карт в руке.
- Служанка — оставляйте только в самых медленных матч-апах и с очень хорошей рукой, а желательно и Монеткой.
- Мастер клинка Самуро — можно оставить в быстрых поединках, если у вас уже есть Змеиный парик или способ его получить.
- Жрица Валишж — еще одна карта, которую можно оставить против любого класса, но только с очень хорошей рукой.
- Осколок наару — с очень хорошей рукой можно оставить против Паладина и Жреца.

Далее о том, что Нага Жрец ищет при встрече с конкретными классами.

- Охотник на демонов: Змеиный парик, Агрессор Скользкого Копья. С хорошей рукой — Мраководный писарь, Сияющий элементаль, Жрица Валишж, Мастер клинка Самуро.

Воин: Змеиный парик, Любовь к тени, Крушащий каратель, Служанка. С хорошей рукой — Мраководный писарь, Сияющий элементаль.

Паладин: Змеиный парик, Агрессор Скользкого Копья, Мраководный писарь, Любовь к тени. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Осколок наару.

Охотник: Змеиный парик, Агрессор Скользкого Копья, Крушащий каратель. С хорошей рукой — Благословение, Сияющий элементаль, Мраководный писарь.

Друид: Змеиный парик, Сияющий элементаль, Крушащий каратель, Любовь к тени. С хорошей рукой — Мраководный писарь, Агрессор Скользкого Копья.

Разбойник: Змеиный парик, Сияющий элементаль, Агрессор Скользкого Копья, Любовь к тени. С хорошей рукой — Жрица Валишж, Мастер клинка Самуро, Слово Тьмы: Поглощение.

Шаман: Змеиный парик, Сияющий элементаль, Крушащий каратель, Любовь к тени, С хорошей рукой — Агрессор Скользкого Копья, Мраководный писарь.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 96

Маг: Змеиный парик, Крушащий каратель, Мраководный писарь, Сияющий элементаль, Любовь к тени, Агрессор Скользящего Копья. С хорошей рукой — Мастер клинка Самуро, Жрица Валишж, Благословение.

Жрец: Змеиный парик, Агрессор Скользящего Копья, Осколок наару, Служанка, Любовь к тени. С хорошей рукой — Сияющий элементаль.

Чернокнижник: Змеиный парик, Крушащий каратель, Любовь к тени, Агрессор Скользящего Копья, Сияющий элементаль, Служанка. С хорошей рукой — Мраководный писарь.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

- Комбо Нага Жрец — необычная и уникальная колода, которая использует синергии наг и Змеинового парика, чтобы быстро захватить стол и нанести летальный урон существами. Жрец играет исключительно со стола: нет ни одной карты, которая бы нанесла урон герою противника без существа на вашей половине, которое пережило ход оппонента и может атаковать. Обычно такие стратегии не очень сильные, потому что на существ легко ответить: колоды стараются брать взрывной урон или рывки, чтобы добить оппонента. Но Жрецу это не так нужно, потому что он лучше всех цепляется за стол, быстро генерирует огромные характеристики, на которые попросту нет ответа у популярных колод меты.

Самая важная карта в колоде — Змеиный парик. Без нее архетип практически не может работать. Поэтому так важно искать Змеиный парик или Любовь к тени на муллигане. Колода специально берет мало заклинаний, чтобы Любовь к тени почти всегда раскапывала Змеиный парик или другое необходимое вам заклинание — Осколок наару, Слово Тьмы: Пожирание или Благословение. Все они важны во многих ситуациях.

Змеиный парик — бесконечная карта, которую вы будете играть снова и снова каждый ход. В большинстве случаев Змеиный парик нужно активировать с помощью наги, чтобы заклинание тут же возвращалось в руку. Играть Змеиный парик без активации особого эффекта можно только в случае, если вы наносите летальный урон в этот или следующий ход, а еще в очень тяжелых и безвыходных ситуациях.

Наги полезны не только потому, что активируют Змеиный парик. Это просто хорошие цели для баффов с полезными эффектами добора, роста характеристик и генерации ресурсов. Особенно сильный Агрессор Скользящего Копья и Жрица Валишж. Первый может баффнуть себе большие показатели атаки и самостоятельно принести победу в партии, а Жрица Валишж — просто очень сильная карта в сочетании с бесконечным Змеиным париком. Дополнительная мана буквально из ниоткуда — то, что нужно архетипу, чтобы совершать темповые и победные ходы что в начале, что в конце партии.

Еще одно важное заклинание — Благословение. Часто с его помощью вы будете наносить летальный урон или создавать огромную угрозу, с которой оппонент будет не в состоянии справиться. У большинства существ в колоде много здоровья и мало атаки, так что бафф Благословения хорош сам по себе. К тому же больше здоровья дает Змеиный парик. Порой Благословение работает и без других баффов: например в комбинации с Мастером клинка Самуро или Стражем сокровищ. А еще можно баффать дополнительное здоровье целям с помощью Слова Тьмы: Пожирание.

Сияющий элементаль делает комбинации с заклинаниями намного сильнее. В первую очередь

он важен из-за бесплатного Змеиного парика: пока в руке есть достаточно наг для розыгрыша, вы сможете играть Змеиный парик много раз за ход. Это сильно уже само по себе, а представьте, насколько сильнее станут комбинации со Жрицей Валишж или Королевским стражником.

Сияющего элементаля берегут и стараются не играть просто так: вы должны защищать его всеми способами: бафами здоровья, провокациями, разменами и т.д. Если Сияющий элементаль переживает ход противника, Жрец часто побеждает в партии, потому что проворачивает имбалансные комбинации с бесплатным Змеиным париком и нагами. К тому же все другие заклинания становятся бесплатными или почти бесплатными. Старайтесь сделать дополнительные копии Сияющего элементаля с помощью Золы Горгоны, если партия затягивается.

Что еще нужно знать о Нага Жреце:

- Колода очень сложная в исполнении. Вы должны четко понимать способы победы и возможности противника, чтобы отыгрывать от его карт.
- Это не темповая колода, которая всегда хочет потратить всю ману и сыграть все доступные для розыгрыша карты. Нужно учиться ничего не делать, оставлять карты для следующих ходов и комбинаций, разумеется, под контролем и с мерой: нельзя позволять противнику захватывать стол.
- Планирование ходов наперед должно войти в привычку, когда вы играете за Нага Жреца. Порой из-за учета будущих ходов не нужно играть даже бесплатный и уже активированный нагой Змеиный парик.
- Нага Жрец играет в разных стилях в зависимости от захода карт. Он может начать сверхагрессивно и закончить партию уже к 3-4 ходам, а может в это время только играть первые карты. Тут все зависит от захода, противника и его действий.
- Если оппонент захватил стол, один из немногочисленных способов вернуть контроль над ним — Мастер клинка Самуро в комбинации с бафами и в особенности с Благословением. Если Самуро нет, что-то похожее сделает и Страж сокровищ, хотя на нее у противника будет шанс ответить.

к оглавлению

Победные стратегии и комбинации

У Нага Жреца нет таких способов победы, которые бы сработали безоговорочно в 100% случаев. Это не Квестлайн Жрец, у которого есть карта "уничтожить противника". Вместо этого Нага Жрец полагается на существ на столе, которых он бафает до высоких характеристик и наносит летальный урон. Разница в том, как именно эти существа получают высокие характеристики, будет ли это одно огромное существо, несколько средних или много мелких. Важно и то, на каких этапах партии это происходит — сколько у Жреца будет доступной маны и т.д.

Далее мы разберем три способа получить значительное преимущество на столе, с помощью которых чаще всего Жрец и побеждает или по крайней мере приближает себя к победе. Вы можете использовать несколько из этих приемов в течение одной партии, комбинировать и смешивать их.

- Раннее давление огромными характеристиками

Сила Нага Жреца в том, что он уже с первых ходов может сгенерировать огромный стол и начать агрессию. Это требует специфичного захода: обычно ранних наг и Змеиный парик.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 96

Поможет и Благословение, которое вполне можно сыграть в начале, если вы планируете продавить оппонента рано. Заклинание не обязательно играть для того, чтобы наносить летальный урон. Рано можно отдать и Жрицу Валишж, если так вы сгенерируете еще больше характеристик с помощью Змеиного парика.

Лучше всего сверхагрессия действует против агрессивных и темповых колод: Паладинов, Охотников, Разбойников — у них минимум ремувалов, без контроля над столом им сложно наносить урон и реализовывать свои карты. Эти противники почти наверняка проиграют, если в первые несколько ходов поставить огромное существо — важно действовать агрессивно и бить по герою противника, а не втягиваться в размены основной угрозой. К тому же сила Жреца в том, что он продолжит баффать крупную угрозу каждый ход, а если необходимо, и лечить ее силой героя.

Давление огромными существами можно вести не только в темповых матч-апах, но и даже в медленных. Но тут важно четко понимать, какие точечные и массовые зачистки есть у противника и обыгрывать их. Например, против Воина нужно сгенерировать существо с 6+ здоровья, чтобы обыграть Раскалывание щита.

Стратегия с ранним давлением не обязательно сводится к пан или пропал. В руке вполне может быть достаточно способов добора для того, чтобы продолжить игру в мид и даже лейтгейме, если с вашими ранними угрозами что-то случится. Но такое бывает не всегда: порой нужно отдать все, чтобы баффнуть максимальные характеристики и закончить партию рано: даже последний раз сыграть Змеиный парик без активированного нагой эффекта.

- Миракл ходы

Для миракл комбинаций нужны две карты — Сияющий элементаль и Змеиный парик, а в дополнение к ним любые наги. В идеале найти и Жрицу Валишж, но комбинации работают и без нее.

Комбинации с Сияющим элементом чаще всего требуют 4+ маны, чтобы вы смогли сыграть достаточно наг для перезарядки Змеиного парика. Комбо можно проверить раньше только в случае, если вы сыграете Сияющего элементаля в темп и он переживет ход противника. Быть уверенным в этом можно преимущественно в темповых матч-апах, хотя под 1-2 баффами Сияющий элементаль может пережить и многие ремувалы медленных оппонентов.

Если в руке есть Сияющий элементаль и Змеиный парик, Жрец может играть медленно и пассивно со старта: копить ману и карты. Нет смысла играть даже Агрессора Скользящего Копья в темп, потому что сам по себе он не очень опасен, а позднее станет важной частью миракл хода. Вы можете готовить миракл ходы, генерируя больше наг Школьным учителем, Слиянием из глубин и другими источниками. Постарайтесь оставить Монетку для миракл хода.

Ваша задача — сгенерировать такой стол, который противник не сможет зачистить. Учитывайте существ на половине оппонента, существ с натиском, оружие, массовые и точечные ремувалы, если они есть. В первую очередь бафайте Сияющего элементаля или Агрессора Скользящего Копья. Другие цели выбирайте, только если в руке есть Благословение и у них уже высокие характеристики. Можно разделять баффы на несколько целей, если вы боитесь точечных зачисток или одно крупное существо противника.

После миракл хода, если ваши существа пережили ход противника в идеале играйте Благословение и заканчивайте партию. Если летала нет, можно продолжить укрепление на столе, продолжайте манипуляции со Змеиным париком и нагами, ищите Благословение,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 96

наносите летальный урон. Полезно держать какой-то ответ на провокацию — Осколок наару или Нажьяка Проклятуна.

Еще одной важной угрозой в миракл ход станет Агрессор Скользящего Копья — особенно тот, который может атаковать по герою противника. Он получит высокие показатели атаки, даже если вы не сыграете на него никаких баффов.

Если ваши существа после миракл хода не пережили ход противника, скорее всего вы сделали что-то не так: сыграли комбинацию слишком рано или слишком поздно.

В сам миракл ход действуйте быстро, особенно если в руке есть Жрица Валишж — с ней действий на ход может быть очень много, хотя и без нее их бывает достаточно.

- Возвращение контроля над столом

Если противник захватил контроль над столом, вернуться на него можно несколькими картами. Проще всего сделать это с Мастером клинка Самуро — сам по себе он слаб, но его можно баффнуть Змеиным париком или Благословением. Только под Благословением вы получите 8/8 угрозу, которая зачистит практически любой стол. Особенно полезные такие комбинации с матч-апах с мех колодами, Разбойниками на воровстве, Пират Воинами и Нага Магами.

Другой уже не такой надежный, но все еще важный способ защиты — Страж сокровищ под всеми теми же баффами. Провокация может защитить Жреца, а если оппонент не уберет ее, то не сможет нанести много урона вашему герою, а еще рискует на контрлетал с помощью Благословения.

Если в руке есть хороший способ вернуть контроль над игровым полем, Жрец может играть пассивнее и медленнее: копить ману на миракл ходы, выманывать из противника больше существ, которые умрут от Самуро или не смогут пробиться через Стража сокровищ.

В тяжелых ситуациях Страж сокровищ и баффы станут единственным способом вернуть контроль над игрой и вырвать победу.

к оглавлению

Важные советы по геймплею

Далее важные советы по геймплею, которые позволят вам лучше играть Нага Жрецом.

Жрица Валишж восстанавливает ману, но не дает новые кристаллы. Если вы играете ее в первый ход, она всегда восстановит только 1 маны, но не даст 2+ — сколько бы заклинаний вы ни сыграли.

Легендарка очень гибкая и вариативная: ее можно играть и в первые ходы, чтобы сделать очень большое существо и задавить им, а можно оставить Жрицу Валишж для миракл ходов.

Обменивайте Осколок наару, если в руке нет Сияющего элементаля и немота не так нужна в этом матч-апе. Чаще всего Осколок наару нужен при встрече с Паладинами, Охотниками и Друидами, но он будет полезен и против других классов. Например, Осколок наару выведет из маскировки 3/3 пиратов Разбойника или ответит на Великого крепкозуба Нелли.

Слово Тьмы: Пожирание — многофункциональное заклинание. В самых агрессивных матч-апах вы можете убивать с его помощью вражеских существ. Но чаще Слово Тьмы: Пожирание используют

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 96

просто для баффа здоровья и синергии с Благословением или Сияющим элементом.

Перед розыгрышем Любви к тени проверьте, какие заклинания остались в колоде. Изначально их 5 копий, включая вторую копию Любви к тени. Но чаще всего какие-то заклинания вы уже достанете из колоды, так что сможете стабильно найти нужный spell.

Мраководный писарь — часто хороший самостоятельный ход. Ее можно сыграть на второй ход и тут же баффнуть Змеиным париком. Но есть ситуации, когда Змеиный парик нужно оставить и использовать позднее за 0 маны.

Не пытайтесь сделать огромного Королевского стражника во всех играх. В первую очередь это нага, которая активирует Змеиный парик. Существо можно играть даже с одним баффом от Монетки и Змеиного парика: оно уже получит хороший бонус характеристик для второго дропа.

Играйте Слияние из глубин на наг. Плохие цели — Сияющий элементаль (элементов слишком много и они не нужны Жрецу) и другое Слияние из глубин (вы раскопаете существ всех типов, а не только наг).

Далее все наги, которых вы можете раскопать со Слияния из глубин. Выбирайте в первую очередь наг, которые уже есть в колоде. Часто лучшая — Жрица Валишж.

Раскопки Слияния из глубин

- Школьный учитель полезен потому, что дает еще одну нагу за 1 маны — она перезарядит Змеиный парик и бонусом может сделать что-то полезное с заклинанием.

Старайтесь раскапывать заклинания за 2-3 маны — чаще всего они приносят больше пользы. Серьезный темповый переворот дает Избавление, Поричание или Слово Тьмы: Смерть. Полезны и эффекты немоты, добора или Благословение. Не так полезно раскапывать Змеиный парик: заклинание не вернется в руку, активировать его особый эффект невозможно на наге 1/1 со Школьного учителя.

- Что раскапывает Школьный учитель

- Играя Нага Жрецом, важно точно понимать, на что способен противник: какие ремувалы, натиски и оружие у него есть, как он может убрать со стола ваших существ и может ли сделать это в принципе. Нага Жрец использует слабости своих противников и таким образом побеждает. Вы будете играть за эту колоду куда лучше, если познакомитесь со всеми метовыми противниками и узнаете все их возможности. Подробнее об этом в следующем разделе.

к оглавлению

- Разбойник на воровстве

Разбойник на воровстве — самый сложный противник в мете из ее лидеров, но и этот матч-ап ближе к равному, чем к тяжелому. Много зависит от заходов как со стороны Жреца, так и со стороны Разбойника. Если кому-то повезет с картами больше, чем второму, матч-ап закончится в пользу везучего. А вот в равных условиях вам предстоит упорный поединок.

Победить можно по-разному. Если рано получилось сгенерировать крупную угрозу, бейте ей по герою противника и надейтесь, что залеталите оппонента быстрее, чем это сделает он. Если Разбойник неопытный, он может попытаться размениваться с вашей огромной угрозой, а не контратаковать в ответ.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 96

Если не получается захватить стол со старта, рассчитывайте на переверот партии с Мастером клинка Самуро или со Стражем сокровищ. Их можно сыграть в ответ на ранние и мидгейм угрозы Разбойника.

Если способов переверота нет, вашим шансов на победу станут простые миракл ходы: постарайтесь провернуть их раньше, потому что для подготовки летала нужно время, а Разбойник наносит много урона и со стола, и из руки. Страж сокровищ под баффами выиграет время, но даже с огромными стадами он не гарантирует победу.

Неприятно заклинание Разведка, с которого Разбойник может раскопать Экзотического тарантула или Мегаплавника. Ответом на эти угрозы могут стать Нажьяк Проклятун или Осколок наару.

Старайтесь не тратить много баффов перед восьмым ходом Разбойника, потому что в него может выйти Творец теней Скаббс.

- Биг Бист Охотник

Хороший матч-ап для Жреца: можно уверенно генерировать ранние характеристики и миракл столы позднее: ультимативных ремувалов у Рексара не будет. Неприятности может доставить разве что Морозная ловушка, а все остальные способы борьбы с вашим столом — существа Охотника. Они могут быть опасны, но отличным ответом на большинство угроз станут Осколок наару и Нажьяк Проклятун — в идеале оставить их на провокации, хотя порой нужно отдавать эти карты раньше. Многое сделает и Мастер клинка Самуро.

Со Школьного учителя можно раскопать заклинание Избавление — спелл очень сильный в этом матч-апе, потому что позволит призвать на стол крупных зверей с провокациями, рывками и предсмертными хрипами.

- Курс Чернокнижник

В матч-апе с Курс Локом нужно постараться сгенерировать крупную угрозу рано. Вы можете ставить в темп наг, но Сияющего элементаля можно играть только под баффами — хотя бы 5 здоровья, а в идеале еще выше. У Чернокнижника есть несколько ранних ремувалов, но они ограничены по урону — Похищение души, Касание натрезима, Цепкие глубины — важно обыграть их урон и подловить Чернокнижника не отсутствия маны для розыгрыша сразу нескольких копий заклинаний.

Крупная угроза с 7+ здоровья будет в безопасности вплоть до 8 маны оппонента — в этот ход опасны Мегаплавник и Круговерть Пустоты. Старайтесь не подставить под эти ремувалы слишком много существ и баффов. Иначе обыграть эти карты не получится. В идеале закончить партию до этого момента или держать в руке еще одну волну для нападения. Если это не удастся, идите ва-банк и надейтесь на то, что ультимативного ремувала за 8 маны нет в руке Чернокнижника.

- Мех Паладины

Легкий матч-ап, в котором нужно начать агрессивно. Оппонент начинает медленно и не может влиять на стол без существ. Пользуйтесь этим: не бойтесь ставить в темп Агрессора Скользкого Копья и Сияющего элементаля, если для них есть продолжение в следующие ходы.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 96

В этом матч-апе легко собрать крупную угрозу рано и пользоваться тем, что вы захватили стол рано. У Пала нет ультимативных ремувалов и простых способов ответить на стол Жреца. Главный вопрос — стоит ли размениваться с угрозами оппонента и когда. В идеале самой крупной угрозой всегда бить по герою противника, но это может привести к неприятному Буль-буль-боту или нескольким провокациям с божественным щитом. Все хорошо, если в руке есть Осколок наару — реже помогут 1-2 копии Слова Тьмы: Пожирание, но если их нет, старайтесь размениваться чуть чаще: не со всеми мехами, но по крайней мере с самыми опасными. Все еще лучше делать это второстепенными угрозами, а не основными.

Если в руке есть Мастер клинка Самуро, можете играть медленнее и жаднее: дайте Паладину разыграть несколько мехов, пусть считает, что впереди и готовит летальный урон. Проблемой этого плана для Жреца могут стать только божественные щиты, с которыми Самуро справляется плохо. Но тут опять же поможет Осколок наару.

- Нага Жрец

Зеркальный матч-ап достаточно сложный и может затянуться до лейтгейма. Тут важно грамотно распоряжаться ресурсами и делать выгодные размены. Играть слишком агрессивно опасно, потому что у обоих есть Осколок наару. Но если вы поймаете оппонента на отсутствии немоты, можно действовать быстро и пытаться задавить в течение 2-3 ходов.

В начале лучше всего играть размеренно: нага + Змеиный парик каждый ход — это и давление, и не такой серьезный расход ресурсов. Смотрите за ответами оппонента и думайте о том, как он ответит на ваш стол, если вы ведете. Помимо Осколка наару проблемы может доставить и большой Мастер клинка Самуро.

Никуда не спешите, действуйте размеренно, можно даже играть вторым номером с небольшим отставанием со старта, если есть план, как вернуться в игру. Опасайтесь угроз с 5+ здоровья, потому что с ними вы можете получить очень много урона в за один ход.

Старайтесь постоянно анализировать руку противника и делать выводы о том, какие карты там есть, а каких нет.

- Контроль Воин

Контроль Воин — противник, которого нужно задавить раньше. В лейтгейме шансов будет мало. Старайтесь сгенерировать крупную угрозу рано: в первые 2-3 хода надо вывести ее из зоны поражения Раскалывания щита, то есть 5 урона. Далее вы пытаетесь баффнуть 8, 10 и более здоровья, чтобы обезопаситься от комбинации брони и Мощного удара щитом. Если получится, Воину будет уже нечем ответить на ваше крупное существо — останется только не подставляться под Потасовку или не обыгрывать это заклинание.

Если рано захватить стол не получилось, рассчитывайте на относительно ранний миракл ход, в который вы выведете существ из зоны поражения Раскалывания щита. Потасовку уже не обыгрывайте и принимайте поражение, если Воин дает ее и убивает все ценные угрозы.

Постоянно снимайте с Воина броню атаками своих существ. Размены не совершайте: используйте немоту, баффы здоровья, Мастера клинка Самуро или Стража сокровищ для защиты.

- Нага Маг

Нага Маг — интересный противник, поскольку в каком-то смысле оба оппонента делают одно и то же. В этом матч-апе важно или начать агрессивно и давить ранними угрозами с большими стататами, на которые Маг не сможет ответить, или держать Мастера клинка Самуро для ответа на полный стол наг после реализации Сирены Бича Злобы. Старайтесь не совершать свой миракл ход перед миракл ходом противника, потому что вы с высокой вероятностью останетесь без стола или с замороженными существами. Только если можете пробаффать Сияющего элементаля до очень высоких статов, делайте это.

Если ранний старт не получился и Самуро не зашел в руку, играйте в обычном стиле и надейтесь на то, что Маг не найдет ключевые карты для своих комбинаций или найдет их хотя бы позднее, чем это сделаете вы.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

к оглавлению

=====
(Обновлено) Агро Нага Охотник на демонов — непобедимая сила меты. Гайд по архе

ID: 2185

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-token-dh>

Дата: 10.05.2022

Тип: Гайды

Категория: Путешествие в Затонувший город

Описание

(Обновлено) Агро Нага Охотник на демонов — непобедимая сила меты. Гайд по архетипу

Кратко

Хотите без проблем взять Легенду и двигаться выше к высоким рангам? Проще всего сделать это с Агро Охотником на демонов — самым популярным и сильным архетипом Затонувшего города в мае.

Текст

Герои гайда — два архетипа Охотника на демонов — Агро Нага ДХ и Токен ДХ. Обычно мы пишем гайды по одной колоде, но эта пара слишком похожа друг на друга. Они используют 16-18 одинаковых карт, у них похожее распределение матч-апов и стили игры в целом.

В последние недели куда сильнее и популярнее стал Нага Охотник на демонов: этой колодой мы рекомендуем играть сейчас, а от Токен ДХ отказаться. Однако Токен ДХ дешевле, так что может подойти тем, кто еще не собрал все необходимые легендарки.

Сегодня Нага ДХ — самая популярная колода в ладдере с одним из топовых винрейтов, его многие пытаются законтрить, но пока что мало у кого получается. Помимо топовых матч-апов, Охотник на демонов примечателен достаточно простым, но специфичным геймплеем, а ДХ легко собрать: нужен минимум эпиков и легендарок.

В этом гайде мы сравним Нага и Токен Охотников на демонов. Как и всегда, вы найдете их оптимальные сборки и способы собрать собственные. Мы обсудим особенности муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы текущей меты.

Обновили гайд с меты Стандарта в начале мая. Далее полный список изменений:

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 96

- Переработано вступление
- Дополнен раздел "Разница между Нага и Токен ДХ"
- Добавлены новые колоды, убраны неактуальные старые
- Дополнен раздел "Как собрать колоду"
- Изменены карты, нужные в стартовую руку на муллигане
- Дополнен раздел "Стратегия игры"
- Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

- Разница между Нага и Токен ДХ
- Сборки архетипа
- Нага Охотник на демонов
- Токен Охотник на демонов
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замены дорогих карт
- Бюджетный ДХ
- Выбор карт в начале игры
- Основы муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея архетипов
- Размены: когда их делать и как
- Ключевые карты и комбинации
- Особенности Нага ДХ
- Особенности Токен ДХ
- Матч-апы

Нага Охотник на демонов и Токен Охотник на демонов во многом похожи друг на друга. В их сборках 16-18 одинаковых карт, среди которых есть способы победы и ключевые комбинации. Встретив Охотника на демонов, вы можете даже не понять, с каким именно играете — тут всё зависит от захода.

Оба Охотника на демонов используют Дрек'Тара и не берут в колоду существ дороже 3 маны. У обоих есть Костяной клинок и Куртрус Убийца Демонов — сильнейшие финишеры. Есть и общие 1-3 дропы — Боевой мерзотень, Агрессор Скользящего Копья, Ветеран авангарда, Многократный удар, Иглоплюх и другие. Оба ДХ активно цепляются за стол со старта, одновременно с этим не позволяя оппоненту захватить игровое поле. И если стол за ними, закончить партию можно комбинацией существ и мощных атак героя.

Между Охотниками на демонов есть разница. Нага ДХ, что понятно из названия, полагается на некоторые синергии наг — их не так много, но всё же они важны. Особого внимания заслуживает Леди Стэно — легендарка с огромным потенциалом. Синергии наг позволяют брать Хищничество — топовое темповое заклинание. У Нага Охотника на демонов больше простых способов добора — Призрачное зрение, Удар Хаоса, они гибче и активнее играют не со стола, а полагаются на взрывной урон — тот же Удар Хаоса, Обстрел Скверны, Гнев, Леди Стэно и Хищничество. В результате Нага ДХ чаще заканчивает партию даже без контроля стола, а еще ему чуть проще вернуть себе над ним контроль в темповых поединках.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 96

Токен Охотник на демонов куда больше зависим от контроля игрового поля. Его топовые комбинации с Флагоносцем и Нагой из Зловещей Чешуи работают лишь в случае, если на столе уже есть существа, способные атаковать и размениваться. Зато и способов заспамить стол у Токен версии больше: как просто 1/1 существами, так и 1/1 существами с натиском — Скоординированная атака. Классическая версия Токен ДХ играет Пиршество душ — не самый стабильный, но куда более потенциальный источник добора. Еще в колоде есть Обходный маневр — отличный ответ на провокации и опасные угрозы противника, который хорошо работает и в защите, и в нападении.

В текущей мете колоды Агро Нага ДХ сильнее. Это куда более конкурентоспособная и универсальная колода, которая переигрывает Токен Охотника на демонов и лучше играет во всех матч-апах.

Токен ДХ все еще подойдет для тех, у кого нет Леди Стэно в коллекции.

- Нага Охотник на демонов

Нага Охотник на демонов активно развивается, потому что им куда чаще играют в Легенде и берут топы этого рейтинга. В мете много сборок, но все они отличаются буквально несколькими картами.

Агро Нага Охотник на демонов

Самая эффективная и результативная сборка Нага ДХ в текущей мете. Здесь две копии Костяного клинка, которые помогут в борьбе с Квест Охотниками, Контроль Воинами и Контроль Паладинами.

Все остальные хорошие сборки отличаются от этой буквально одной картой: вместо второго Костяного клинка используется что-то другое.

- Агро Нага Охотник на демонов

В сборке появляются Крылья ненависти — простое заклинание, но ценное во многих матч-апах. В темповых поединках это просто заспам стола, а в медленных 1/1 угрозы станут опасными даже в лейтгейме, если вы уже разыграли Куртруса Убийцу Демонов. Противникам придется искать какую-то массовую зачистку даже против 1/1 существ.

- Агро Нага Охотник на демонов с Наралексом

Верховный друид Наралекс — необычная легендарка, которая в первую очередь нужна для улучшения матч-апа с Контроль Воином. С шансом в 36% вы получите одну копию заклинания на временный бафф характеристик существу. ДХ использует его для баффа Леди Стэно и реализации ОТК комбинации с дешевыми заклинаниями и силой героя Куртруса Убийцы Демонов.

Токен Охотник на демонов

Токен ДХ слабее Нага ДХ и нужен только тем, у кого еще нет Леди Стэно в коллекции. Без нее Токен сборка предпочтительнее.

Классический Токен Охотник на демонов

- к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 96

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все версии архетипа. Мы приведем основу колоды, общую и для Нага, и для Токен Охотников на демоны. Эта пара пользуется 13 одинаковыми картами.

В основе и Нага, и Токен Охотников на демонов уже есть ключевые карты и их комбинации. Оба архетипа играют Дрек'Тара, сильнейшие дропы за 1-3 маны, одну из лучших карт в колоде Многократный удар. В основе есть и две тяжелые карты: Костяной клинок и Куртрус Убийца Демонов — это универсальные и сильные финишеры.

Далее о том, чем дополняют основу колоды и Нага, и Токен Охотники на демонов.

Эти карты обязательно используют все Нага Охотники на демонов. Леди Стэно и Хищничество — карты, благодаря которым архетип и получил свое название. Призрачное зрение и Удар Хаоса — темповые источники добора, который наверняка понадобится Охотнику на демонов с его дешевой кривой маны.

Карты, которыми дополняют сборку Токен Охотника на демонов. Все карты здесь или спамят стол мелкими угрозами, или получают значительное преимущество от спама стола.

Не все Токен ДХ берут Пиршество душ — иногда вместо этого заклинания используют Призрачное зрение. Остальные карты пока что обязательны для Токен ДХ.

Другие опциональные карты

Этими картами можно или дополнить колоду Нага Охотника на демонов, или даже подумать о том, чтобы взять их в сборку Токен ДХ.

Печать стремительности — неплохая карта, но и не обязательная. Можно взять в сборку, чтобы заполнить последний слот.

Трогг Железного рудника — стал не так популярен, потому что теперь реже встречается Рамп Друид.

- Заплутавшая ведунья — берут Нага Маги для дополнительного способа удешевить Хищничество. К тому же это просто неплохая темповая опция, которая позволяет быстрее разыграть карты в руке. Главный недостаток — плохая синергия с Дрек'Таром.

- Мраководный писарь — еще одна нага для активации Хищничества и быстрого розыгрыша карт в руке, еще одна не самая сильная комбинация с Дрек'Таром, да и в целом Мраководный писарь делает не так много, поэтому в сборках появляется редко.

Альдрахийские клинки — улучшит зеркальные матч-апы и матч-апы с другими темповыми колодами. Порой берут вместо Костяного клинка.

Манкрик — хороший темповый дроп, особенно хороший в сборках с большим количеством добора, то есть с Ненасытной жадностью.

Страж сокровищ — часто берут Нага ДХ, но существо еще нельзя отнести к основе: встречаются сборки и без этой наги.

Коррозионная гадюка — хорошая карта против других ДХ, Воинов и Паладинов — трех очень популярных классов в текущей мете.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 96

Верховный друид Наралекс — необычная легендарка, которая в первую очередь нужна для улучшения матч-апа с Контроль Воином. С шансом в 36% вы получите одну копию заклинания на временный бафф характеристик существу. ДХ использует его для баффа Леди Стэно и реализации ОТК комбинации с дешевыми заклинаниями и силой героя Куртруса Убийцы Демонов.

Удушающая звезда — техническая карта удивит противника, поможет обыграть провокации и баффы, но лишит всех полезных свойств и ваших существ.

Ненасытная жадность — сильный источник перебора колоды, часто появляется в сборках после патча 23.0.3, потому что куда популярнее стали матч-апы с Контроль Воинами и Контроль Паладинами — против них важно не провесть по ресурсам в руке слишком быстро.

Менее популярные карты для Нага и Токен ДХ: Метаморфурлок, Поле брани, Слияние из глубин, Крушащий каратель, Страж сокровищ, Странствующий торговец, Клинковая акула и другие.

к оглавлению

И Токен, и Нага ДХ — недорогие колоды, которые просто собрать почти всем игрокам. Токен ДХ дешевле, а сборка с нагами требует одну дополнительную легендарку. Далее обо всех дорогостоящих картах в колоде и возможностях заменить их.

Дрек'Тар — есть бесплатно у многих игроков, хотя и не у всех. Скрафтить обязательно: это самая важная карта, без которой оба архетипа работать не будут.

Куртрус Убийца Демонов — в теории Охотник на демонов может обойтись без этой легендарки, но он станет существенно слабее. Постарайтесь скрафтить Куртруса Убийцу Демонов как можно быстрее. Временно заменяйте какими-то источниками добора, которых нет в сборке: Призрачным зрением, Ненасытной жадностью. Можно взять и Обстрел Скверны.

Леди Стэно — обязательная карта только для Нага ДХ. Если ее нет, архетип работать не будет, а вам стоит играть Токен версией, которая не требует дополнительной легендарки или платных эпиков.

- Нага из Зловещей Чешуи — этот эпик есть у всех игроков, потому что он часть Основного набора. Крафтить его не нужно.

Агро Нага Охотник на демонов

Мы взяли оптимальную сборку Нага Охотника на демонов — сделать ее дешевле не получится. Все платные легендарки обязательны для крафта. Благо, их не так много.

Если в коллекции нет Леди Стэно, соберите Токен Охотника на демонов — он слабее, но и требует на одну легендарку меньше. За Нага ДХ без Леди Стэно лучше не играть: слишком много синергий рушится.

к оглавлению

Основы муллигана

Муллиган и Нага, и Токен ДХ достаточно сложный и вариативный. Оставить можно многие

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 96

карты в зависимости от планов на первые ходы. Важно выстраивать хорошую стартовую кривую, то есть сначала первый ход, затем второй, затем третий — с учетом прошлых, наличия или отсутствия Монетки, а также архетипа противника.

В результате в руке могут остаться многие карты. Далее каждую из них в контексте стартовой руки.

Дрек'Тар — лучшая карта в любой ситуации. Оставляйте всегда.

Глефа жуткого тюремщика — всегда оставляйте против темповых противников, а в матч-апах медленнее только при наличии какой-то синергии (например, Ветерана авангарда или Монетки и Боевого мерзотня).

Ветеран авангарда — топовый второй дроп. Оставляйте всегда на второй ход или на первый при наличии Монетки. Особенно хорош в сочетании с Глефой жуткого тюремщика или Многократного удара.

Агрессор Скользкого Копья — топовый первый дроп в большинстве ситуаций. Скидывают только в случае, если на первый ход есть карта получше (например, Глефа жуткого тюремщика и продолжение Ветераном авангарда).

Иглоплюх — можно всегда оставлять с хорошей рукой, то есть при наличии ходов до Иглоплюха. Особенно хорош с Глефой жуткого тюремщика.

Куртрус Убийца Демонов — пусть карта дорогая, ее можно оставить против других Охотников на демонов и Воинов, потому что в мидгейме важно перевернуть игровую ситуацию. Герой будет полезен и в самых медленных матч-апах с Чернокнижниками и Жрецами как финишер.

Многократный удар — оставляйте с Монеткой и хорошей рукой (желательно с какими-то синергиями вроде Иглоплюха или Ветерана авангарда) в темповых матч-апах

Призрачное зрение — можно оставить в медленных поединках в хорошей позиции в руке (максимально слева или справа от карт, которые вы разыграете в первые ходы)

Манкрик — можно оставить с хорошей рукой в медленных матч-апах или с очень хорошей рукой в быстрых.

Печать Призыва — неплохой второй ход для Токен Охотника на демонов. Оставляйте в качестве второго дропа, если в руке уже есть сильное существо, которое нужно защитить провокацией.

Далее о том, что Охотники на демонов ищут при встрече с конкретными классами.

Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Дрек'Тар, Агрессор Скользкого Копья, Глефа жуткого тюремщика, Ветеран авангарда, Печать Призыва, Куртрус Убийца Демонов. С хорошей рукой или Монеткой — Иглоплюх, Многократный удар, Хищничество.

Воин: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Куртрус Убийца Демонов, Ветеран авангарда. С хорошей рукой — Манкрик.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 96

Паладин: Дрек'Тар, Ветеран авангарда, Глефа жуткого тюремщика, Куртрус Убийца Демонов. С хорошей рукой — Агрессор Скользящего Копья.

Охотник: Дрек'Тар, Ветеран авангарда, Агрессор Скользящего Копья, Глефа жуткого тюремщика, Куртрус Убийца Демонов, Печать Призыва.

Друид: Дрек'Тар, Ветеран авангарда, Печать Призыва, Глефа жуткого тюремщика.

Разбойник: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Манкрик, Печать Призыва. С хорошей рукой — Многократный удар, Иглоплюх, Хищничество.

Шаман: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Ветеран авангарда, Куртрус Убийца Демонов, Печать Призыва. С хорошей рукой — Иглоплюх.

Маг: Дрек'Тар, Глефа жуткого тюремщика, Агрессор Скользящего Копья, Ветеран авангарда. С хорошей рукой — Многократный удар, Иглоплюх, Манкрик.

Жрец: Дрек'Тар, Агрессор Скользящего Копья, Ветеран авангарда, Куртрус Убийца Демонов, Манкрик.

Чернокнижник: Дрек'Тар, Агрессор Скользящего Копья, Призрачное зрение, Куртрус Убийца Демонов. С хорошей рукой — Глефа жуткого тюремщика.

к оглавлению

Основа геймплея архетипов

Нага ДХ и Токен ДХ — агрессивные колоды, которые отлично цепляются за стол с первых ходов, быстро спамят его мелкими и средними угрозами. Сила архетипов в том, что они одновременно с этим уверенно чистят стол от всех или почти всех вражеских угроз. В этом особенно хороши Многократный удар, Леди Стэно, Иглоплюх, комбинации с Хищничеством и Нага из Зловещей Чешуи. Охотник на демонов почти наверняка захватит игровое поле со старта партии: никто не цепляется за стол так же хорошо, как и он.

Но сами по себе угрозы Охотника на демонов не так опасны. В колоде нет массовых баффов, нет способов раскачать до огромных характеристик и даже пробафать их. Страж сокровищ всегда останется с 1 единицей атаки, а Леди Стэно — с двумя. Хотя это справедливо не для всех существ: Боевой мерзотень, Агрессор Скользящего Копья, Флагоносец, Нага из Зловещей Чешуи — все они могут наносить все больше и больше урона с каждым ходом, если противник не уберет их со стола.

Давление мелкими существами Охотник на демонов комбинирует с другими источниками урона. У него есть два оружия, наносящие урон заклинания и просто сила героя — все эти источники помогают добить противника даже в случае, если Иллидан потеряет контроль над столом. Обычно это происходит в мидгейме, потому что ДХ не рассчитывает на быстрые партии, у него кончаются карты в руке, да и карты в целом становятся слабыми.

В результате оба Охотника на демонов сочетают в себе как цепкость за стол и акцент на сильных ранних существах, так и хороший потенциал взрывного урона. Лучше этот потенциал у Нага ДХ, хотя многое есть и у версии с токенами.

Важный элемент геймплея архетипов — планирование ранних ходов. Нужно точно понимать,

какие карты играть сейчас, а какие в следующие ходы, думать о том, что может сделать оппонент, как на это ответить, а еще — как сделать такой ход, на который противнику ответить будет сложнее всего. На ранних ходах нет четких правил: что нужно играть, когда и в какой последовательности — слишком много факторов и переменных. Но ваши основные цели простые: захватить стол, нанести урон герою противника, не дать ему зачистить и тем более захватить стол. А вот как именно всего этого достичь — тут порекомендовать что-то сложно. Поможет ваш игровой опыт, который будет повышаться с каждой партией.

[к оглавлению](#)

Размены: когда их делать и как

Агрессивный стиль игры подразумевает, что вы должны стараться как можно быстрее закончить партию. В идеальной ситуации ДХ хочет отправить все атаки героя, существ и заклинания в героя противника. Но получается это далеко не всегда: размены важны и даже необходимы в большинстве ситуаций. Далее о том, чем и как стоит размениваться в приоритетах от лучших способов к нежелательным.

Лучший способ совершать размены — Многократный удар. Заклинание создано для того, чтобы или дважды атаковать по вражеским существам, или один раз атаковать по существу, а второй по герою противника. Спелл хорош как со старта из-за комбинаций с Ветераном авангарда и Иглоплюхом, так и позднее, потому что его можно сочетать с Костяным клинком, силами героя Куртруса Убийцы Демонов, Ударом хаоса и т.д.

Еще один отличный способ размениваться — существа с натиском. Их у ДХ не так много, но все же они есть: боевой клич Куртруса Убийцы Демонов, Скоординированная атака, Обходной маневр. В идеале размениваться мелкими существами или размениваться так, чтобы ваш юнит не умирал после атаки.

Третий эффективный способ размениваться — особые эффекты существ и заклинания. Массовая атака Иглоплюха, атаки Леди Стэно, Обстрел скверны, Нага из Зловещей Чешуи — все это или разменивается самостоятельно, или помогает в разменах. Вы сохраняете характеристики на столе, а часто и параллельно атакуете по герою противников — всё, что нужно для победы.

Уже не такой хороший, но часто необходимый способ размениваться — атаки вашего героя. Их можно направлять и в героя противника, но часто приходится бить по существам. Не так страшно, что вы потеряете здоровье, в большинстве матч-апов это не становится проблемой. Плохо то, что вы тратите взрывной урон, который иначе могли бы нанести герою оппонента и быстрее добить его. Но все же лучше тратить атаки вашего героя, чем атаки ваших существ — особенно ключевых.

Последний способ размена — размен вашими существами, которые вместо этого могли бы атаковать по герою противника. Тут проблемы сразу две: вы не приближаете партию к завершению и теряете здоровье ваших существ. Старайтесь по крайней мере совершать выгодные размены, то есть такие, после которых ваши ключевые угрозы не погибают. Получается такое, конечно, не всегда.

Еще один важный вопрос — с какими существами нужно размениваться? Тут многое зависит от игровой ситуации и матч-апа. Если это размен 1 к 1, то размениваться стоит реже — пусть это делает противник. Если размен выгодный, его можно совершать чаще — особенно в агрессивных матч-апах, где важно постоянно контролировать стол.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 96

Почти всегда вы вынуждены размениваться с провокациями, потому что не так много эффектов наносят урон по герою противника, игнорируя их. Хотя у Нага ДХ есть и такие. Провокации станут чуть ли не единственными целями для разменов в матч-апах с Рамп Друидами, Квест Охотником и другими медленными противниками.

Важно рамениться с существами, которые принесут много пользы оппоненту. Эта польза разная в зависимости от матч-апа: это могут быть исцеление (Сторож груза), дополнительные ресурсы (Вооруженный посыльный), просто источник большого урона по вашему столу или герою (Меха-акула, Канонир Братства, Иглоплюх) и т.д.

Конечно, размениваться стоит с любым существом, если это существо нанесет по вашему герою летальный урон.

Не стоит размениваться в случае, если вы готовите летальный урон в течение нескольких ходов или он есть сейчас. Тут можно игнорировать и самые сильные существа противника, если они, конечно, не спасут его от летального урона.

Не нужно размениваться, если ситуация плохая и вы чувствуете, что шансов у вас мало. Это контринтуитивно, но все же правильно: атакуйте по герою противника, надейтесь на то, что оппонент не найдет летал сам, зато вам зайдут хорошие карты. Порой только так можно вырвать победу в партии. А постоянные размены: медленный путь к поражению, потому что чем дальше идет партия, тем слабее становится Охотник на демонов.

к оглавлению

Ключевые комбинации и карты

Далее мы обсудим ключевые карты их их комбинации, которыми играют и Нага, и Токен Охотники на демонов.

Дрек'Тар — самая сильная карта в колоде. Особых проблем с ее розыгрышем возникнуть не должно: делайте это как можно быстрее. Редко бывают ситуации, когда вместо Дрек'Тара нужно сыграть что-то другое — разве что нужно ответить на какую-то серьезную угрозу противника.

Легендарку можно играть на четвертый ход или через Монетку. Да, есть существа, которые дадут какие-то бонусы, если после их призыва сыграть силу героя, заклинание и т.д., но вы точно не знаете, получите ли вы их. В идеале, чтобы в руках осталась Глефа жуткого тюремщика хотя бы с одним зарядом, но устроить такое получается не всегда.

Как правило призванные Дрек'Таром угрозы — просто очень много характеристик. Угадать, что вы призовете, не получится: существ много и у Нага, и у Токен Охотников на демонов.

Сильная комбинация в первые два-четыре хода, которая позволяет заспамить стол мелкими угрозами, а порой и защитить Ветерана авангарда от разменов. Особенно ценен такой ход для Токен ДХ, потому что тот потенциально может извлечь куда больше выгоды из 1/1 угроз, но и для Нага ДХ мелкие существа не будут лишними — ими можно размениваться, они наносят минорный, но все же важный урон.

Такая комбинация позволяет вернуться в игру на ранних этапах партии. Особенно полезна она в зеркальных поединках, против Квест Воинов и Пират Разбойников. Если самый старт партии не задался, берегите Монетку для этой связки, а после начинайте контрнаступление.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 96

Куртрус Убийца Демонов — еще одна топовая карта в колоде обоих Охотников на демонов. Притом пользу герой приносит и в момент розыгрыша, потому что призывает две крупные угрозы с натиском, и позднее, потому что позволяет наносить много урона по герою противника.

После розыгрыша Куртруса Убийцы Демона каждый токен на вашей половине стола станет источником 2 дополнительных единиц урона с силы героя. Обычно к 7+ мане у ДХ кончаются карты в руке, так что почти всю ману можно потратить на силу героя.

Важно: атака Леди Стэно перезаряжает силу героя Куртруса Убийцы Демонов. Так можно проворачивать мощнейшие лейтгейм комбинации.

- к оглавлению

Особенности Нага ДХ

Самая сильная комбинация, доступная Нага ДХ — связки Леди Стэно и заклинаний. Заклинание может быть любое, а не только Хищничество: лишь бы у ДХ хватило маны на ход. Благодаря этой комбинации Нага ДХ может играть чуть медленнее, добирать больше карт и проворачивать комбо в мидгейме, то есть в 5-7 ходы. Не спешите играть Леди Стэно в темп, если есть хоть какой-то другой темповый ход, делайте его. Берегите для синергий с легендаркой и самые дешевые заклинания, в том числе Монетку. Но переусердствовать с этим не нужно: вы все еще играете агрессивной колодой, которая должна бить по герою противника и вынуждать его защищаться. Пассивно сидеть с первых ходов и копить комбо с Леди Стэно не нужно — оставьте это ОТК колодам. Особенно в агрессивных матч-апах достаточно сочетать Леди Стэно с 1-2 заклинаниями, а если нет хода лучше, можно просто ставить ее на третий ход как 2/4 существо.

Большое количество добора и недорогих заклинаний помогает Нага ДХ еще лучше использовать комбинации с Леди Стэно. Оставляйте для ключевой комбинации Гнев, Обстрел Скверны, Хищничество и другие дешевые заклинания. В теории все эти комбинации могут нанести 20+ урона с пустого стола уже на 6-7 маны. Но опять же: вы можете откладывать комбо с Леди Стэно только в случае, если есть хоть какая-то альтернатива ходу с ней: ничего не делать ДХ не может.

Еще раз напомним, что Леди Стэно отлично работает Куртрусом Убийцей Демонов: атака Леди Стэно перезаряжает силу героя.

Особенность Нага Охотника на демонов — наличие дополнительного добора. Эта пара заклинаний не работает вместе, но просто предоставит вам больше ресурсов на комбинации с Леди Стэно и просто для давления. Так вы быстрее найдете Дрек'Тара, Куртруса Убийцу Демонов, Костяной клинок и другие сильные карты. Часто в сборках Нага ДХ появляется и Ненасытная жадность — еще один мощный источник добора.

Призрачное зрение нужно всегда играть из позиции изгой: сделать это просто практически всегда, учитывая низкую стоимость карт в руке. А вот Ненасытную жадность сыграть сразу же за 3 маны получается не всегда: порой заклинание заходит слишком рано, а порой на ход есть другие планы, без которых Охотник на демонов слишком сильно просядет по темпу.

- к оглавлению

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 96

Особенности Токен ДХ

Пиршество душ — сильное, но ситуативное заклинание. В идеале вы можете перебрать чуть ли не половину колоды с этим заклинанием, но даже добор двух карт — уже очень выгодная реализация заклинания. В плохих ситуациях можно добирать и одну карту.

Пиршество душ можно комбинировать со Скоординированной атакой, Обходным маневром или Куртрусом Убийцей Демонов.

Флагоносец — одна из самых опасных карт в колоде Токен ДХ. В медленных матч-апах его можно ставить в темп, потому что в мете мало способов ответить на угрозу с 6 здоровья — их точно нет у Рамп Друида. В темповых матч-апах постарайтесь поставить Флагоносца и тут же разменяться хотя бы одним существом, чтобы баффнуть дополнительную единицу атаки. Уже с 2/6 характеристиками Флагоносец способен неплохо постоять за себя.

Берегите Флагоносца всеми силами, старайтесь бить им только по герою противника. Потенциал у карты огромный, учитывая количество мелких существ, которых может призвать Токен Охотник на демонов.

Пожалуй, лучшая карта Токен Охотника на демонов — Нага из Зловещей Чешуи. Эпик может нанести огромное количество урона как столу, так и герою противника. Эту карту точно нужно комбинировать хотя бы с парой разменов, а не ставить в темп на третий ход. Проблема Наги из Зловещей Чешуи только в том, что вы не всегда сможете убить всех союзных существ: слишком быстро активка на 3 урона зачистит практически любой стол оппонента. К сожалению, у ДХ нет способа убить своих существ, если стол оппонента пуст.

к оглавлению

- Охотники на демонов

В зеркальном поединке выгодны все натиски, Двойной удар и другие темповые инструменты, с которыми можно чистить стол. Если отстаете, пытайтесь не просто чистить стол противника, но и генерировать что-то на вашей половине. Пытайтесь выгодно размениваться, не подставляясь под Иглоплюха. Другие эффекты обыграть куда сложнее, а Иглоплюх есть в любой сборке, да и этот пират очень хорош в зеркальном матч-апе.

Топовая карта в матч-апе — Куртрус Убийца Демонов. Призванные угрозы с натиском, дополнительная броня и улучшенная сила героя — всё, что нужно в зеркальном поединке. Тот, кто сыграет героя не в совсем плачевной ситуации, часто получит решающее преимущество в партии. Поэтому героя стоит даже оставлять на муллигане, несмотря на то, что карта медленная.

Другая важная техническая карта — Альдрахийские клинки. Если у вас есть это оружие, вы можете дольше размениваться с существами противника и переигрывать оппонента по ресурсам, не беспокоясь о здоровье вашего героя.

Большое количество ресурсов в руке — важный фактор в поединке. Если вы отстаете по картам, действуйте агрессивнее и старайтесь продавить противника как можно быстрее. И наоборот, если у вас карт и ресурсов больше, можно затягивать партию и втягивать оппонента в размены.

- Контроль Воин

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 96

В матч-апе с Контроль Воином не нужно спешить: шансов задавить его рано со старта очень мало, хотя попробовать все же стоит, если в руке есть Дрек'Тар и Костяной клинок.

Главный способ победы ДХ в этом матч-апе — Куртрис Убийца Демонов и комбинации с Леди Стено. Как можно быстрее перебирайте колоду, играйте героя и сбивайте броню существами, оружием и силой героя, но держите в руке Леди Стено и дешевые заклинания для ОТК комбинации. В ключевой ход играйте Леди Стэно и все дешевые заклинания: между атаками легендарки используйте силу героя на всю оставшуюся ману. В результате вы можете нанести 30+ урона с пустого стола.

Остановить комбинацию Воин может с помощью Мутануса Пожирателя. Чтобы обыграть эту легендарку, держите помимо Леди Стено в руке еще какое-то существо, а лучше пару. Проще всего обойтись без розыгрыша Агрессора Скользящего копыя.

- Квест Охотник

Рексар играет много мощных ремувалов: как точечных, так и массовых. Много проблем доставит Взрывная ловушка. Увидев секрет, подумайте, есть ли у вас возможность обыграть Взрывную ловушку. В плохих ситуациях ДХ попросту не может позволить себе этого: бейте самым слабым существом и надейтесь, что Рексар активировал Морозную ловушку или другой секрет.

Нага ДХ побеждает Квест Охотника часто благодаря взрывному урону, атакам оружия и Леди Стэно. Важно, что последнюю законтрит Морозная ловушка, а вот атаки оружия Рексару уже не остановить.

Контроль Паладин

Как и Контроль Воин, этот архетип появился в ладдере для борьбы с Охотником на демонов. Матч-ап для вас невыгодный, но и не совсем уж безнадежный. Нужно попытаться подловить Паладина на отсутствии ремувалов, а в идеале создавать такие ситуации, где Утеру нужно и чистить стол, и восстанавливать здоровье — и то, и другое сделать за один ход очень сложно даже в лейтгейме.

Не так страшно, если Паладин отдает массовые и точечные зачистки для борьбы с вашим столом. Вы проиграете, если Утер перевернет ситуацию с помощью натисков, которые после разменов закрепятся на столе. Вернуть себе контроль над столом помогают комбинации с Многократным ударом — пытайтесь не тратить заклинание слишком рано. Под Многократный удар ставьте Иглоплюха.

Другой вариант победы — комбы с Леди Стэно или Куртрис Убийца Демонов. Но их провернуть будет сложнее, потому что Паладин лучше цепляется за стол и давит своими существами в лейтгейме, а еще у него есть Озаренная Кариэль и ее оружие, которое уменьшит урон от всех ваших атак и комбинаций.

- Рамп Друид

Матч-ап с Рамп Друидом достаточно простой: оппонент пассивен со старта, так что вы сможете без проблем занять стол и начать давление. Тут важно не перестараться: часто ДХ может заспамить стол мелкими угрозами с 1 атакой (Трогг Железного рудника, многочисленные 1/1 угрозы Токен ДХ) — и если Друид ничего не будет ставить, то места на

столе на опасных существ попросту не хватит. Старайтесь такого не допускать.

Надеждой Друида станет быстрый разгон и розыгрыш ключевых заклинаний за 7 маны — Болотной поросли и Чешуи Ониксии. Генерируйте такой стол, который полностью не умрет от одной Чешуи Ониксии, а Болотную поросль обыграть проще. Токен ДХ может легко убрать провокацию оружием, существами с натиском или комбами с Нагой из Зловещей Чешуи, а после атаковать пробаффанным Флагоносцем. Нага ДХ может рассчитывать на комбинации с Леди Стэно или те же оружие и натиски.

Берегите до мидгейма Многократный удар — сочетайте его с бафами атаки и оружием, чтобы забрать провокацию атакой своего героя, а существами и еще одной атакой бить по герою противника. Рано Многократный удар можно отдать только против Сонного садовника, если не получается закрыть ценных существ провокациями или использовать Обстрел Скверны.

- Квест Воин

В матч-апе с Квест Воином нужно рано цепляться за стол и вынуждать Воина играть от защиты. Попробуйте выгодно размениваться и оставлять стол оппонента пустым или с минимумом существ. В этом случае ему будет сложно забрать ваши ценные угрозы: Флагоносца, Леди Стэно, Ветерана авангарда, Иглоплюха и т.д. Если все эти существа закрепятся на столе, вы уже вряд ли упустите эту партию. Без стола Квест Воин может забрать что-то Якорем им в глотку, оружием, немногочисленными боевыми кличами и выстрелами из пушки (вторая награда за квестлайн и Канонир Братства).

К моменту завершения квестлайна и выхода Линкора вы должны уже добивать Воина — если не со стола, то взрывным уроном. К этому моменту Воин станет куда сильнее: вы в лучшем случае сможете рассчитывать на несколько ходов, пока Воин не найдет летал. Много урона нанесут Костяной клинок и Куртрус Убийца Демонов.

- Жрецы

Матч-ап со Жрецом на немоте сложнее, чем с другими лидерами меты, но все еще выгодный и для Нага, и для Токен ДХ. У противника много источников немоты, так что не рассчитывайте на то, что ценные свойства ваших существ сохранятся надолго, но можно рассчитывать на их характеристики. У противника к тому же много опасных АоЕ зачисток: все их обыграть не получится, но старайтесь не ставить на стол слишком много существ: 1-2 опасных существ и мелких токенов будет достаточно в большинстве ситуаций.

Окончательно потеряв стол, переходите ко взрывному урону доступными вам способами. Части комбинаций для нанесения большого количества берна можно поэкономить в руке до мидгейма. Но не забывайте, что у Жреца есть исцеление: в плохих ситуациях отыгрывать от него не надо, но в хороших лучше играть надежно и давить не только взрывным уроном, но и со стола.

Нага Маг

Не так важно, столкнулись ли вы с Мордреш Нага Магом или с классической вариацией: оба противника достаточно простые. Играйте агрессивно и ловите их на отсутствии хорошего старта. Начиная с 5-6 ходов Нага Маг может перевернуть игровую ситуацию и захватить стол: будьте готовы добивать его взрывным уроном и атаками оружия. Вернуть стол после комбинаций с Сиреной Бича Злобы можно только с комбинацией Многократного удара и Иглоплюха, да и то получается не всегда.

- Мех Маг

Легкий противник, которого любой Охотник на демонов достаточно просто прогоняет со стола в начале партии. Старайтесь размениваться с угрозами Мага с помощью атак героя, натисков и других эффектов, которые не наносят урон основным существам. Только если такой возможности нет, разменивайтесь своими угрозами. Слабых мехов без полезных эффектов можно игнорировать, если хорошего способа разменяться с ними нет. Но в этом случае Маг сможет проще реализовать Оператора-разведчика, Гориллабота А-3, Слияние из глубин, Ини Штормоверть, а позднее и Гею Тектоническую, так что в идеале не оставлять на половине противника никаких механизмов.

Старайтесь закончить партию до 7-8 ходов или по крайней мере готовьтесь к этому моменту переключиться на агрессию с помощью взрывного урона, потому что стол вы потеряете из-за Геи Тектонической. Это возможно и раньше, если Маг реализует комбинации с Меха-акулой. Убирайте со стола только саму Меха-акулу, а потом старайтесь добить героя противника.

Пират Разбойник

Очень простой матч-ап, в котором вы без особых проблем сможете захватить стол, диктовать размены и в целом действовать так, как вам будет удобно. Вернуться в игру Разбойник может Иглоплюхом, комбинациями с Судном Азшары и с помощью Крабато. Но все это достаточно медленные карты. Как и всегда, вы можете отпустить стол в лейтгейме и перейти к агрессии с помощью взрывного урона.

В начале партии важно убирать со стола только Вооруженного посыльного и Иглоплюха, потому что они дают Разбойнику слишком много выгоды при атаках. Остальных существ можно игнорировать, если не получается разменяться с ними натисками, особыми эффектами и атаками героям.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Мех Маг — главное открытие Затонувшего города. Большой гайд по архетипу

ID: 2187

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-meh-mage>

Дата: 14.04.2022

Тип: Гайды

Категория: Путешествие в Затонувший город

Описание

Мех Маг — главное открытие Затонувшего города. Большой гайд по архетипу

Кратко

Подробно изучаем геймплей Мех Мага в ранней мете Путешествия в Затонувший город. Архетип показывает отличные результаты в первые дни: он вырвался вперед и по популярности, и по винрейту.

Текст

Путешествие в Затонувший город — первое дополнение Года Гидры — в игре с 12 апреля.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 96

Вместе с дополнением случились и ротация Стандарта, и обновление Основного набора. Все эти факторы кардинально изменили мету режима и добавили в игру целый ряд новых архетипов. Самый примечательный из них — Мех Маг. Эта новая колода быстро захватила ладдер. Сегодня это самый популярный архетип на большинстве рангов.

Мех Маг набрал такую популярность по многим причинам. Первая — у колоды хорошее распределение матч-апов и отличный общий винрейт. Плохих поединков минимум, а если они и есть, то неплохие шансы на победу все еще сохраняются. Мех Маг может переиграть любого.

Вторая причина популярности Мех Мага — колоду легко собрать, вам потребуется не так много чародейной пыли, а при желании сборку можно удешевить до 2000 чародейной пыли.

Такого Мех Мага сможет позволить себе любой игрок. Третья причина успеха Мех Мага в ранней мете — приятный и понятный геймплей. Он не всегда простой и очевидный, но и не совсем уж замысловатый, как у Нага Мага или ОТК Жреца с Элвинским вепрем. Здорово, что Мех Маг — классическая темповая колода, которая играет от стола, разменивается с существами противника и переигрывает его в контроле игрового поля. В прошлом году таких архетипов было не так много — игроки по ним соскучились.

Первый гайд в мете Путешествия в Затонувший город расскажет все о Мех Маге. Вы найдете самые успешные сборки архетипа и научитесь собирать собственные. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апы в ранней мете дополнения.

Содержание гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Ключевые комбинации
- Мех Маг на различных стадиях партии
- О случайных эффектах
- Матч-апы

Игроки достаточно быстро определились если не с оптимальной, то с хорошей сборкой Мех Мага. Среди мехов не такой большой выбор — они одинаковые почти во всех колодах. Но отличаются вспомогательные карты — обычно 2-4 опции.

Далее мы познакомимся с 4 оптимальными сборками для ранней меты Путешествия в Затонувший город.

Мех Маг с Огненными шарами

Версия с парой Огненных шаров не самая популярная в ладдере, а зря — именно у нее самый высокий винрейт среди всех Мех Магов. Огненный шар — простое, но эффективное и результативное заклинание. С ним можно закончить партию даже в случае, если оппонент захватил игровое поле. Единственный недостаток — иногда Огненный шар заходит слишком

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 96

рано и лежит в руке мертвым грузом.

Балинда Мех Маг

- Убраны: Огненный шар, Трогг Железного рудника
- Добавлены: Балинда Каменный Очаг, Амулет пламени дракона, Глубоководная пробудительница

Интересная сборка с биг спелл синергиями. Вы редко разыграете Амулет пламени дракона за 10 маны — до этого момента партии попросту не затягиваются. Зато тяжелый спелл всегда можно убрать обратно в колоду обменом, чтобы активировать мощные боевые кличи Балинды Каменный Очаг и Глубоководной пробудительницы. Оба существа могут достать из колоды не только Амулет пламени дракона, но и Глубоководный портал — в этом случае вы получите не так много выгоды от самих боевых кличей, зато в руке окажется одна из лучших карт Мех Мага.

Сборка показывает хороший винрейт: второй после колоды с Огненными шарами.

Мех Маг с Бранном и Казакусом

- Убраны: Огненный шар
- Добавлены: Бранн Бронзобород, Ваятель големов Казакус
- Еще один способ занять два вакантных слота: использовать Бранна Бронзоборода и Ваятеля големов Казакуса. Карты отлично работают друг с другом, но их можно использовать и порознь. Боевых кличей для комбинаций с Бранном достаточно, а Ваятель големов Казакус неплох и самостоятельно.

Мех Маг с Подземельщицей-ледомантом

- Убраны: Огненный шар
- Добавлены: Подземельщица-ледомант

Самая популярная версия Мех Мага с Подземельщицей-ледомантом. В сборке только одно заклинание, которое Подземельщица-ледомант и будет доставать всегда — Глубоководный портал. Это не заклинание школы Льда, так что 1/1 токенов вы не увидите.

Идея в том, что Глубоководный портал — очень сильная карта, которую Маг почти всегда хочет увидеть в руке. Это действительно так, но оправдано ли использование слабого третьего дропа без тэга "механизм" — вопрос открытый. Вам нужно потратить 6 маны: сначала на розыгрыш Подземельщицы-ледоманта, а потом и на Глубоководный портал, чтобы добрать один мех в руку и удешевить их все на 1 маны. Такие инвестиции не всегда окупают себя в темповой и достаточно агрессивной колоде. К тому же порой можно добрать в руку сначала Глубоководный порталы, а уже потом Подземельщицу-ледоманта — в этом случае Маг окажется в очень тяжелом положении.

[к оглавлению](#)

Скопировать код основы колоды:

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Мех Мага уже достаточно обширная основа колоды. Во многом потому, что механизмов в Стандарте не так уж и много — все лучшие из них и попали в основу. Тут же есть и ключевые синергии

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 96

без тэга "механизм" — Инженер поезда, Глубоководный портал, Ини Штормоверть.

Трогг Железного рудника — отличный первый дроп в большинстве матч-апов. Никак не синергирует с другими частями колоды, но все же заслуживает включения. Есть в большинстве колод Мех Мага.

Огненный шар — простая карта, которую чаще всего используют как финишер, то есть для добивания противника. От Мех Мага не ожидают много взрывного урона, особенно если тот потерял контроль стола. Поэтому Огненный шар часто станет неожиданностью для оппонента.

Подземельщица-ледомант — способ добрать Глубоководный портал из колоды. Но это не заклинание Льда, так что призвать двух 1/1 токенов не получится. Карта достаточно медленная, лучше всего она проявляет себя в матч-апах с Шаманом и Охотником, где важно реализовать комбинации с Меха-акулой в мидгейме.

Биг спелл набор (Балинда Каменный Очаг + Амулет пламени дракона + Глубоководная пробудительница) — интересная и необычная комбинация существ и тяжелого заклинания. С ними у Мех Мага появляется шанс "захайроллить" любой поединок, то есть почти что без шансов переиграть противника вследствие очень удачного захода карт. Это произойдет, если Балинда Каменный Очаг достанет два Амулета пламени дракона из колоды — она получит 10/10 статьи, а заклинания будут стоить всего лишь 5 маны.

Бранн Бронзобород + Ваятель големов Казакус — карты работают вместе и по отдельности: боевых кличей для синергии с Бранном у Мех Мага очень много. Реализовать комбы с Бранном достаточно сложно со старта партии, но это можно уверенно делать в мид и лейтгейме.

Сэр Финли Мрргглтон — интересный первый дроп, который может существенно поменять геймплей Мех Мага. Базовая сила героя не такая уж плохая, но способности Чернокнижника и Охотника лучше. Проблема в том, что вы не всегда раскопаете их, а все другие силы героя слабее.

Лоцман сэр Финли — едва ли самая сильная карта в колоде, но интересная. В худшем случае вы просто замените карты в руке и сыграете 1/3 существо за 1 маны. В лучшем случае достанете Глубинного чистильщика, который окажется на дне колоды после розыгрыша Чистильщика Азшары.

Руническая сфера — гибкое и простое заклинание. Не стоит брать его вместо Огненного шара, но иногда заклинания берут вместе. Рунической сферой можно заменить пару недостающих карт в колоде — например легендарок.

Интеллект чародея — заклинание берут редко, потому что оно достаточно медленное и неуклюжее. В начале партии у Мага нет времени на пассивный добор, а в мид и лейтгейме Джайна уже рассчитывает завершить партию.

Мастер клинка Окани — интересная техническая карта, которая может улучшить матч-апы с квест колодами и комбо архетипами. Маг достаточно часто играет первым номером, так что забрать 2/4 угрозу не всегда легко. Но пока что самые успешные сборки редко берут Мастера клинка Окани в сборку.

Голиаф, шедевр Снида — неплохой механизм, хотя и не такой сильный, как Гея Техтоническая или Ини Штормоверть. Но если их нет, а Голиаф, шедевр Снида есть, им можно заменить отсутствующие легендарки.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 96

Менее популярные опциональные карты: Крестьянин, Первый огонь, Клыккарп-рыболов, Усиленный снежный шквал, Коррозионная гадюка, Манкрик, Рефрижеробот, Варден Луч Рассвета, Горячие скидки, Телан Фордринг, Калесгос и другие.

к оглавлению

Мех Маг — доступная и недорогая колода. У него есть пара легендарок и эпиков, но их при желании можно заменить. Далее о том, как это сделать.

- Слияние из глубин — очень сильный второй дроп, который использует не только Мех Маг. Рекомендуем скрафтить пару Слияний из глубин в любом случае, а пока их нет, временно можно взять Руническую сферу или Сэра Финли Мрргглтона. Брать другие мехи не стоит — они слабые.
- Ини Штормоверть — необязательная легендарка, которую пока что можно не крафтить. Если ее нет, берите Огненный шар, Руническую сферу или другую карту из списка опциональных.
- Гея Техтоническая — та же ситуация, что и с Ини: пока что можно не крафтить, а если Геи нет, берите дополнительный взрывной урон, Голиафа, шедевр Снида и другие опциональные карты.

Максимально бюджетный Мех Маг

Такая сборка обойдется в 2240 пыли и даст отличное представление о геймплее Мех Мага. Вы даже поиграете Геей Техтонической, потому что будете раскапывать и генерировать ее с помощью Инженера поезда, Слияния из глубин, Чистильщика Азшары и Гориллабота А-3.

Сборку можно сделать еще дешевле, убрав Слияние из глубин, хотя этот эпик можно без опасений крафтить — он хорош и для Мех Мага, и для многих других колод. Вместо Слияния из глубин берите Сэра Финли Мрргглтона и Интеллект чародея.

к оглавлению

Муллиган Мех Мага достаточно запутанный и ситуативный. Вы всегда будете искать хорошую кривую маны со старта, но желательно и с какими-то синергиями — не все карты хорошо работают друг с другом.

Сначала мы обсудим общие правила выбора карт в стартовую руку.

- Глубоководный портал — оставляйте это заклинание всегда. Вторую копию скидывайте.
- Щелкун — хороший первый дроп, оставляйте всегда, если нет другого первого хода (Трогга Железного рудника или Сторожевого механизма через Монетку). Две копии Щелкуна нужны только с Монеткой и хорошей рукой.
- Сторожевой механизм — можно оставлять всегда с Монеткой и играть на первый ход, а без Монетки — только если есть первый дроп.
- Трогг Железного рудника — оставляйте всегда, если начали без Монетки. Если же Монетка есть, оставлять Трогга можно только против классов, которые играют много заклинаний, например Друида или Шамана.
- Меха-акула — оставляйте всегда с Монеткой или с Глубоководным порталом. Во многих матч-апах можно оставить и самостоятельно без этих карт. Вторую копию почти всегда стоит сбрасывать.
- Инженер поезда — не самая темповая карта, которую оставляют со старта только со специфичной рукой: обычно с Глубоководным порталом и/или Меха-акулой. Не стоит оставлять

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 96

в руке, если на первый ход вы играете Щелкуна или Сторожевой механизм.

- Подводный топограф — хороший второй дроп в большинстве матч-апов. Скидывают с плохой рукой только при встрече с Магом, Друидом и Охотником, потому что они могут легко разменяться с 3/2 существом.

- Слияние из глубин — оставляют только в случае, если на первый ход в руке уже есть Щелкун или Сторожевой механизм через Монетку.

- Раздражатель — оставляйте, если в руке есть комбинация Сторожевой механизм + Монетка или под пару Щелкунов.

- Гориллабот А-3 — оставляют только с очень хорошей рукой и в самых медленных матч-апах.

- Другие карты — на муллигане оставляют очень редко или не оставляют никогда.

Далее о том, что Мех Маг оставляет в стартовой руке при встрече с конкретными классами.

Охотник на демонов: Щелкун, Инженер поезда, Подводный топограф, Глубоководный портал. С хорошей рукой — Сторожевой механизм, Раздражатель, Меха-акула, Инженер поезда.

Воин: Подводный топограф, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун. Без Монетки — Трогг Железного рудника. С хорошей рукой — Инженер поезда, Меха-акула.

Паладин: Подводный топограф, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула, Инженер поезда.

Охотник: Трогг Железного рудника, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула, Инженер поезда. С хорошей рукой — Подводный топограф, Слияние из глубин.

Друид: Трогг Железного рудника, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула, Инженер поезда. С хорошей рукой — Раздражатель, Гориллабот А-3, Подводный топограф.

Разбойник: Подводный топограф, Глубоководный портал, Щелкун, Меха-акула. С хорошей рукой — Раздражатель, Сторожевой механизм, Слияние из глубин, Инженер поезда.

Шаман: Трогг Железного рудника, Подводный топограф, Сторожевой механизм, Глубоководный портал, Щелкун. С хорошей рукой — Инженер поезда, Меха-акула, Раздражатель.

Маг: Щелкун, Сторожевой механизм, Глубоководный портал. Без Монетки — Трогг Железного рудника. С Монеткой или хорошей рукой — Меха-акула. С хорошей рукой — Инженер поезда, Слияние из глубин.

Жрец: Трогг Железного рудника, Подводный топограф, Инженер поезда, Глубоководный портал, Сторожевой механизм. С хорошей рукой — Слияние из глубин, Гориллабот А-3.

Чернокнижник: Трогг Железного рудника, Сторожевой механизм, Щелкун, Подводный топограф, Глубоководный портал. С хорошей рукой — Слияние из глубин, Меха-акула.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Мех Маг — темповая мидрейндж колода, которая почти что полностью играет со стола.

Архетип рассчитывает захватить контроль над игровым полем за счет больших характеристик и мощных эффектов, а после реализовать ключевые "сноуболльные" карты, то есть карты,

которые существенно увеличивают полученное ранее преимущество.

С первых ходов Маг цепляется за стол просто с помощью больших характеристик. В сборке очень много существ за 1-3 маны, которые помимо статов обладают и полезными эффектами — генерируют больше механизмов, баффают уже существующие и т.д. Мало кто может стабильно переиграть Мех Мага со старта в контроле стола. И если Джайна выходит в мидгейм даже с небольшим преимуществом, она его играючи реализует и заканчивает партию. Если вы ведете, Ини Штормверть, Гея Техтоническая и комбинации с Меха-акулой почти наверняка принесут если не победу, то серьезное преимущество в партии. Есть и много не таких ярких, но все еще важных карт, которые работают только в случае, если Маг впереди: Слияние из глубин, Оператор-разведчик, Гориллабот А-3, Сторожевой механизм.

Маг зависим от контроля стола и всеми силами старается не потерять его на любом этапе партии. Взрывного урона в сборке не так уж много, так что часто вы будете заканчивать партию именно существами. Хотя с добавлением в сборку Огненного шара берн-потенциал станет значительно выше. Конечно, есть мощные комбинации с Меха-акулой, о которых мы еще неоднократно поговорим в этом разделе.

И все же, если Мех Маг потерял контроль над столом, это еще не значит, что он проиграл. Вернуть игровое поле в свои руки помогают комбинации с Меха-акулой и Гея Техтоническая сама по себе. Обе карты крайне важны для Мех Мага и часто приносят ему победу. Но их применение далеко не ограничивается возвращением контроля стола: эти же карты позволяют наносить много взрывного урона.

Мех Маг примечателен потому, что очень хорошо пополняет ресурсы в руке. Архетип умудряется комбинировать достаточно агрессивный и быстрый стиль игры с генерацией ресурсов. Маг редко остается совсем без карт в руке, он часто может выходить в мид и лейтгейм и переигрывать по выгоде даже медленные контроль колоды. Сначала отметим простых генераторов новых существ: Инженер поезда, Слияние из глубин, Гориллабот А-3, Глубоководный портал — все эти карты достанут из колоды или раскопают дополнительный механизм. Есть и куда более сильный Чистильщик Азшары. Сам по себе он делает немного, но отлично работает с Подводным топографом: раскопанный со дна колоды Глубинный чистильщик пополнит руку тремя случайными механизмами, что очень сильно поможет Магу в любом противостоянии.

Говоря о геймплее Мех Мага, нельзя не упомянуть о сильнейших комбинациях, доступных архетипу. Их Маг реализует в каждой партии и часто из-за них вырывает победу в любых матч-апах. Здорово, что все комбинации универсальные: они работают и против любых противников, и с любыми механизмами в руке. Эта универсальность и обеспечивает Мех Магу высокий процент побед в ладдере.

Подробнее о ключевых комбинациях читайте далее.

[к оглавлению](#)

Ключевые комбинации

Многие комбинации Мех Мага работают не со специфичными картами, а со всеми механизмами сразу. Это здорово, потому что архетип в меньшей степени зависит от захода и получает значительную стабильность. Механизмов в колоде 19, еще много карт генерируют дополнительные копии. Всё это можно использовать для многих связок, о которых речь пойдет далее.

Чтобы реализовать Меха-акулу, нужны только другие механизмы. Вот только такие комбинации будут очень дорогими: даже в мидгейме сыграть их будет сложно. Куда проще реализовать Меха-акулу после розыгрыша Глубоководного портала: так Маг может проворачивать безумные комбинации уже на 4-5 ходы. Какие механизмы вы сыграете под Меха-акулу — не так важно, лишь бы они не стоили очень много маны. Активировать Меха-акулу можно не только розыгрышем, но и призывом мехов. Боевой клич Оператора-разведчика или предсмертный хрип Материнского корабля дадут Меха-акуле выстрелить дважды по 3 урона.

Сила комбинаций с Меха-акулой в том, что с ними можно и чистить стол, и наносить огромное количество взрывного урона в зависимости от состояния игрового поля.

Если в руке есть Меха-акула, старайтесь готовить ключевой ход с ней заранее. Генерируйте больше дешевых мехов с помощью Инженера поезда и других карт, ищите и играйте Глубоководный портал, оставляйте Монетку. Совсем пассивно играть все же не стоит: ставьте характеристики на стол и тратьте всю ману на карты до выхода Меха-акулы.

Меха-акулу почти всегда играют с 2+ механизмами из руки. Существо редко ставят в темп рано, потому что противнику достаточно просто убрать со стола 4/3 существо. И все же есть ситуации, когда Меха-акулу нужно ставить в темп, а другие мехи играть только через ход. Так делают исключительно в ситуациях, когда у врага нет очевидного ответа на 4/3 угрозу — своего существа или оружия.

Когда Меха-акулу можно сыграть в темп:

- Ее защищает провокация и у оппонента нет заклинаний-ремувалов
- Стол противника пуст и у него нет заклинаний-ремувалов или натиска
- Стол противника пуст, у него могут быть ремувалы, но он уже отдал 1-2 такие карты ранее для зачистки других существ
- Ситуация тяжелая и единственный шанс победить — поставить в темп Меха-акулу и надеяться на то, что в руке оппонента нет ответа на нее.

Комбинация сработает, если сыграть карты именно в таком порядке, что получается не всегда. Если ваш единственный второй ход — Подводный топограф, играйте его до Чистильщика Азшары и доставайте со дна колоды другой механизм. Жертвовать темпом ради этой комбинации не нужно.

Если на дне колоды нет Глубинного чистильщика, Подводный топограф чаще всего становится просто способом добора механизма. Почти не возникают ситуации, в которых с улова вы не увидите механизм.

Если в руке уже есть Меха-акула и несколько мехов, уловом с Подводного топографа можно достать и Глубоководный портал, пусть вы тут же не получите его в руку. Иногда это заклинание куда важнее дополнительного добора.

Сторожевой механизм — очень сильный механизм, на который противник обязан тут же ответить, иначе этот второй дроп вырастет до огромных размеров. Не бойтесь ставить Сторожевой механизм в темп — особенно в самом начале партии через Монетку или на пустой стол позднее. Вынуждайте оппонента совершать неудобные ходы, чтобы убрать со стола Сторожевой механизм — после можно поставить в темп еще одну копию, Трогга Железного рудника или даже Меха-акулу.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 96

Как и в случае с Меха-акулкой, Сторожевой механизм бафается и от призванных мехов с боевого клича Оператора-разведчика, предсмертного хрипа Материнского корабля или свойства гигант Гея Техтонической.

Целью для боевого клича может стать любой механизм: даже копии вторых дропов принесут Магу много пользы и темпа. Чтобы реализовать эту комбинацию, желательно находиться впереди по темпу, хотя можно сыграть Ини и на только что поставленного меха. Сам этот мех не атакует, а вот его копия разменяется с 1-2 угрозами противника.

Гейя Техтоническая — сильная карта сама по себе. Только два механизма 2/3 с натиском дважды активирую особую способность Геи и нанесут всем персонажам противника 2 урона — в том числе и герою. Не бойтесь играть эту легендарку без других союзных механизмов на столе, особенно если вы отстаёте по темпу или ищите летальный урон.

Куда лучше Гейя проявит себя, если на столе уже есть механизмы, которые могут атаковать. Подобная комбинация почти всегда станет победной для Мех Мага: вы точно уберёте все угрозы со стола, а ещё нанесёте герою противника очень много урона. В первую очередь атакуйте угрозами с натиском и точно считайте, как выгодно разменяться, учитывая 1 единицу массового урона по всем персонажам противника.

[к оглавлению](#)

Мех Маг на различных стадиях партии

Далее обсудим основные приоритеты и ходы Мех Мага на разных этапах партии.

- Начало игры (1-4 ходы)

В начале игры приоритеты Мех Мага достаточно простые — сгенерировать как можно больше характеристик на столе или для давления, или для выгодных разменов с существами противника. Как это сделать — зависит от руки, опций на первые ходы у Мех Мага много.

Лучший первый ход, если вы начинаете первым, — Трогг Железного рудника. Так вы заблокируете Монетку оппонента и все его заклинания, если такие есть. Если вы сами начинаете с Монеткой, идеальный ход — Сторожевой механизм. Убрать его рано получится далеко не у всех, а вы сможете позже раскатать этот второй дроп до больших характеристик.

Если агрессивного старта в руку не зашло, можно играть медленнее: генерировать мехов с Инженера поезда и других источников, готовить мощные ходы в мидгейме.

Планируйте действия хотя бы на 1-2 хода вперед. Например, на первый ход можно сыграть Щелкуна, если в руке есть только один второй ход — Слияние из глубин. Другой вариант: если в руке нет двух существ за 2 маны, играть Монетку на первый ход не стоит.

Если в руку не зашла хорошая стартовая кривая, рассчитывайте вернуться в игру с помощью комбинаций с Меха-акулкой. Генерируйте больше дешевых механизмов и поддерживайте хоть какое-то присутствие на столе. Не ставить ничего можно только в ход с розыгрышем Глубоководного портала.

- Середина игры (5-8 ходы)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 96

Начиная с 5 хода и реже с 4, Мех Маг может провернуть мощные комбинации с Меха-акулой — обычно при условии, что ранее вы использовали Глубоководный портал, хотя иногда и без этого заклинания.

В темповых матч-апах такие комбинации позволяют вернуться в игру и захватить игровое поле, а в медленных поединках — нанести много урона герою противника и захватить стол. Хотя иногда функции комбинации меняются: в контроль матч-апах можно перехватывать инициативу на столе, а в агрессивный наносить взрывной урон герою противника. Если Меха-акулы в руке нет, генерируйте ее всеми доступными способами.

Можно сделать многое и без Меха-акулы. Ини Штурмоверть и Гея Техтоническая дают очень много темпа, особенно если у Мага есть какое-то преимущество на игровом поле.

До розыгрыша легендарок или Меха-акулы старайтесь не только искать финишеры, но и спамить стол максимумом мехов и характеристик, чтобы эти финишеры было просто реализовать. Только если вы боитесь АоЕ зачисток, можно играть чуть пассивнее и не ставить сразу всех существ на стол. Многие сделают угрозы с божественными щитами и Материнский корабль — они устойчивы ко многим АоЕ эффектам.

- Конец игры (9+ ходы)

Мех Маг может затянуть партию и в лейтгейм, если найдет Чистильщиков Азшары и Подводных топографов, а также сгенерирует много ресурсов другими способами. Можно получить много тяжелых легендарок или собрать убийственную комбинацию с парой Меха-акул. Все это способно закончить партии и в лейтгейме. Не забывайте и про пару Огненных шаров, которые в сумме нанесут 12 урона с пустого стола.

[к оглавлению](#)

О случайных эффектах

Самые важные случайные эффекты в колоде Мех Мага — генерация механизмов. Это делают многие карты: Инженер поезда, Слияние из глубин, Чистильщик Азшары, Гориллабот А-3 и Материнский корабль. Все они открывают доступ ко всем механизмам из коллекции.

Важно понимать разницу между раскопкой и случайной генерацией. Эффекты, которые раскапывают механизм, дают только мехи Мага и нейтральные мехи. Если же карта дает случайный механизм, вы можете получить механизмы других классов — в первую очередь Паладина.

Далее обсудим, что может раскопать или сгенерировать Маг и как это использовать.

Карты из этого списка выше Маг получает с Инженера поезда, Слияния из глубин и Гориллабота А-3. Тут не так много новых механизмов, которых нет в оригинальной колоде Мага. Чаще всего отдавать приоритет при раскопке стоит именно им. Какие мехи выбирать — полностью зависит от ситуации, тут можно положиться только на ваши игровые чутье и навыки.

- Взрывоопасная овца — очень ситуативный механизм, который редко стоит брать в руку, разве что вы играете против агрессивной колоды с кучей мелких токенов и отстааете в контроле стола.

- Морская мина — была бы опасной угрозой, если бы имела хотя бы одну атаку — ее можно

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 96

было бы комбинировать с Геей Техтонической. Без атаки Морскую мину брать стоит редко: все механизмы из оригинальной колоды Мех Мага сильнее. Разве что вы уже добываете противника и ожидаете, что он даст AoE зачистку — в этом случае можно раскопать и поставить Морскую мину.

- Рефрижеробот — самый сильный и универсальный механизм из тех, кто Мех Маг не берет в свою стартовую колоду. Если идет активная борьба за стол, можно взять этот мех и вынудить противника играть вокруг предсмертного хрипа.

- Голиаф, шедевр Снида — неплохой механизм для мид и лейтгейма, если вы ожидаете активную борьбу за стол или провокации со стороны оппонента.

К списку случайно сгенерированных карт добавляются мехи Паладина, Разбойника и Воина. Выбрать их вы не сможете, но все же знать, как ими пользоваться, нужно.

- Морской спасатель — часто характеристики раскопанного механизма не так важны в мид и лейтгейме, так что привередничать не стоит. Карта не такая сильная, как Подводный топограф, но похожая по эффекту.

- Луноуловитель Азшары — полезен в первую очередь из-за характеристик и божественного щита, а замешанный Глубинный луноуловитель уже вряд ли появится в вашей руке. У него такие же характеристики и стоимость, но он боевым кличем призывает свою копию.

- Эффективный осьмибот — интересный мех в случае, если вы готовите комбинации с Меха-акулой. Во многих других ситуациях на бешенство этого механизма можно не обращать внимание.

- Буль-буль-бот — самый сильный механизм другого класса, который вы можете получить. Бафф божественного щита даже 1-2 мехам часто принесет победу в партии.

- Голем на радиоуправлении — слабый механизм, который можно воспринимать просто как мех 3/6 за 4 маны.

- Левиафан — неплохая легендарка для того, чтобы вернуться в игру или избавиться от провокаций / опасных угроз на половине противника. Бонусом вы сможете поместить наверх карту со дна колоды и тут же добрать ее: для этого сначала нужно атаковать дополнительной частью Левиафана, а уже потом основной.

к оглавлению

Мета Путешествия в Затонувший город еще активно формируется и развивается, поэтому раздел "Матч-апы" не претендует на завершенность. Скорее всего, какая-то информация станет неактуальной уже через неделю, а каких-то важных моментов будет не хватать.

Мех Маг

В зеркальном матч-апе многое зависит от реализации Меха-акулы. Желательно сделать это до того, как комбинацию провернет противник. Возвращаться в игру с уже выставленной Меха-акулой противника будет очень трудно.

Обращайте внимание на то, что у Мага очень мало ремувалов. Вы можете поставить Меха-акулу в темп, если стол оппонента пуст или на вашей половине есть Раздражатель. Особенно хорош такой ход до 5-6 маны противника и появления Материнского корабля и Геи Техтонической.

Многое сделает и сыгранный рано на пустой стол Сторожевой механизм — на него оппоненту тоже будет сложно ответить вовремя.

Квест Воин

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 96

Матч-ап равный с небольшим перевесом противника. Особых фишек в этом поединке нет: играйте максимально темпово, генерируйте как можно больше характеристик на своей половине стола. Размениваться с угрозами противника нужно не всегда: точно убирайте опасные угрозы с особыми эффектами вроде Иглоплюха, Канонира Братства, Капитана Южных морей или Сторожа груза. Остальных пиратов можно оставлять, если разменяться с ними выгодно не получается. Многое делает Раздражатор, хотя через него Воину относительно просто пробиться.

Вы сделаете серьезную заявку на победу, если в первый ход без Монетки разыграете Трогга Железного рудника. Воину будет сложно убрать этот первый дроп без заклинаний, особенно при учете розыгрыша квестлайна на первый ход.

Медленные Друиды

Все колоды медленных Друидов с Казакусаном и без — достаточно простые противники. Действуйте агрессивно, без опасений генерируйте максимум характеристик и не отвлекайтесь на размены. Друид будет сопротивляться токенами с натиском, закрываться провокациями и копить броню — все это вполне легко пробить ранними существами и мидгейм комбинациями. Раскапывая мехи, можно действовать жаднее обычного: брать дополнительные копии Геи Техтонической и на максимум реализовывать эту легендарку.

Пират Разбойник

Выгодный матч-ап, но напряженный в самом начале. Важно не отдавать оппоненту контроль стола, чтобы тут же отвечать на Иглоплюха и Вооруженного посыльного — самые опасные карты противника. Многое делает Раздражатор — он защитит другие механизмы от атак оружием и существ Разбойника, хотя у него все еще есть способы обойти таунт — Злобный удар или Флибустьер-утопленник.

Мех Паладин

Несмотря на божественные щиты и схожий состав колоды, матч-ап для Мага простой. Во многом ситуацию спасает Меха-акула, с которой можно легко вернуть контроль над столом и сбить все божественные щиты. Как и в зеркальном поединке, Меха-акулу можно ставить в темп на пустой стол или за провокацию, потому что Паладин почти полностью играет со стола. Без существ он может забрать Меха-акулу только Озаренной кариэль, Левиафаном или Материнским кораблем.

Квест Охотник

Противника достаточно сложно будет задавить существами со стола — ремувалов у Квест Ханта очень много. Зато вы сможете рассчитывать на комбинации с Меха-акулой — их Охотник остановить никак не сможет, а после ему будет достаточно сложно зачистить заспамленный стол. Помните про Взрывную ловушку и Морозную ловушку — старайтесь играть вокруг этих секретов. Что-то поделаться с Ледяной ловушкой куда сложнее: если вы уверены, что это она, а Монетки в руке уже нет, не играйте Глубоководный портал или Огненный шар совсем. В идеале оставить для деактивации секрета Монетку, но получится такое не всегда.

Фриз Шаман

В ладдере много сборок Шаманов, но почти все из них используют замораживающие синергии —

Архив Колода Hearthstone · guides · category-118

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 96

это самая важная часть колоды Шамана в матч-апе с Мех Магом. Вы боитесь эффектов заморозки и почти беспомощны после выхода Стража Снегопада. Если задавить противника со старта не получается, рассчитывайте на мощные комбинации с Меха-акулой или Геей Техтонической. Важно только оставить для них место на столе.

Чернокнижник на проклятьях

Достаточно напряженный матч-ап, хотя небольшое преимущество у Мех Мага все же есть. Ремувалов у оппонента очень много: закрепиться на столе существами вряд ли получится, хотя божественные щиты и предсмертный хрип Материнского корабля хорошо работают в этом поединке.

Рассчитывайте на мощные комбинации с Меха-акулой и Геей Техтонической — подкрепляйте взрывной урон Огненными шарами и надейтесь на то, что Лок не сможет одновременно и зачистить стол, и восстановить много здоровья.

До скорых встреч!

[к оглавлению](#)