

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 71

## Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

Сгенерировано: 04.06.2026 14:52

Количество материалов: 6

### Сиф Маг — самая популярная колода Титанов. Большой гайд по архетипу

ID: 2441

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/sif-mag-titany>

Дата: 02.11.2023

Тип: Гайды

Категория: ТИТАНЫ

#### Описание

Сиф Маг — самая популярная колода Титанов. Большой гайд по архетипу

#### Кратко

Подробно разбираем Сиф Мага — уникальную колоду ТИТАНОВ со сложным геймплеем, но хорошим винрейтом в умелых руках.

#### Текст

Герой гайда — Сиф Маг в мете ТИТАНОВ. Это архетип, который появился только в нынешнем дополнении. Особенность колоды — использование разных школ заклинаний. Так Маг делает куда сильнее Сиф — ключевую карту в колоде, которая часто закончит партию в вашу пользу.

С первого взгляда Сиф Маг похож на ОТК колоду. Действительно, с помощью Сиф можно нанести за ход огромное количество урона. Эта легендарка может дать +8 к урону от заклинаний, так что пара спеллов взрывного урона почти наверняка поставит точку в матч-апе. Но все же у Сиф Мага куда больше возможностей — это в первую очередь темповая дека, которая может задавить со стола или взрывным уроном совсем без Сиф.

В последнем патче Сиф Маг стал самой популярной колодой на большинстве рангов. Вырос и винрейт архетипа: в умелых руках Сиф Маг может без проблем взять Легенду и двигаться выше.

Этот гайд поможет вам освоить Сиф Мага и расскажет всё самое важное об этом архетипе. Вы найдете оптимальные дека и способы собрать собственную с учетом локальной меты и коллекции. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и матч-апов в мете ТИТАНОВ.

Обновили гайд 2 ноября с учетом патча 27.6.2. Список изменений:

- Дополнено вступление
- Изменены оптимальные сборки и описания к ним
- Изменены карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
- Добавлены описания актуальных матч-апов, дополнены старые.

Содержание гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 71

- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Ключевые комбинации и карты
- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Сиф Мага похожи друг на друга — и чаще всего отличаются только 1-2 картами. Порой игроки отказываются от редких легендарок, потому что их нет в коллекции. У Сиф Мага есть ряд легендарок, которые не так сильно повлияют на геймплей и легко заменяются чем-то другим.

## Классический Сиф Маг

Самая эффективная колода на всех рангах, в том числе и в топе Легенды. Тут есть Леди Назжар для улучшения медленных матч-апов. Рекомендуем брать эту деку, если для нее есть все карты.

## Сиф Маг с Прочным алиби

Прочное алиби — всё еще неплохое заклинание, которое будет полезно в ряде матч-апов, например против Контроль Воина и Контроль Чернокнижника. Одна копия пригодится и против темповых оппонентов. Но две копии Прочного алиби лучше в сборку не брать.

## Сиф Маг с Норганноном

Сборка похожа на первую, но использует Норганнона. Титан не станет обязательной картой, но если она есть в коллекции, можно потестить такой вариант. Норганнон сильно плох в зеркальных матч-апах, если часто встречаете других Магов, лучше не брать эту легу.

## к оглавлению

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти всех колодах архетипа. Мы собрали основу колоды для классических версий Сиф Мага — тех, которыми играют на высоких рангах и которые показывают лучшие цифры винрейта.

Скопировать код основы колоды:

Особенность Сиф Мага — в коллекции много хороших карт, которые хотелось бы использовать. К сожалению, все из них в деки не помещаются, так что приходится чем-то жертвовать. Порой из основы колоды исключают 1-2 карты — это может быть одна копия Добавить громкости, одна копия Раскаленной руны и другие карты.

Лоцман сэр Финли — хорошая карта, потому что помогает найти столь важную для победы Сиф. Если Сиф находится на самом дне колоды, только Финли может достать ее оттуда до того, как закончится партия. К тому же просто обновить руку — часто хороший ход, ведь Маг может отыскать какие-то важные карты.

Ряженный певец + Протестую! — пара карт для улучшения матч-апов с Контроль Воином и Рамп Друидов, которые используют много тяжелых существ. Протестую будет полезен и во многих других матч-апах, но проблема в том, что опытный игрок будет знать, какой секрет вы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 71

используете в сборке, так что часто сможет обыграть эту карту.

Подозрительный алхимик — приятный первый дроп, который помогает генерировать дополнительные ресурсы, станет топовой целью для муллигана. Но в сборках обычно не хватает места для этой карты.

Морозное касание — чтобы использовать это заклинание, в сборку стоит взять больше мелких существ и способов их призыва. Обычно берут вместе со Святилищем Ночных Плащей, Подозрительным алхимиком и Хранительницей Эгвин.

Прочное алиби — после нерфов уже не обязательная карта для Сиф Мага. Но ее все еще можно взять, если вы часто встречаете Контроль Воинов и Токен Друидов, это пара матч-апов, где Прочное алиби даже за 3 маны все еще очень сильно.

Святилище Ночных Плащей — сильная карта, но обычно места в деке ей не хватает. Если и берут, то с Морозным касанием, потому что Святилище Ночных Плащей помогает в активации насыщения.

Сила звезд — сильная зачистка стола, которая помогает Магу в обороне. Часто можно увидеть одну копию заклинания в деках, хотя класс может легко отказаться от этого заклинания.

Леди Назжар — не рекомендуем крафтить эту легендарку, но если она уже есть в коллекции, то можно потестить ее. Лучшей часто станет опция на удешевление заклинаний. Так Маг лучше справится с ДК Крови, Контроль Жрецом, Контроль Воинами и другими медленными колодами.

Норганнон — хорошая карта за 6 маны, которая тут же делает что-то полезное после розыгрыша и после заставляет противника искать ответ на 3/8 юнита. Норганнона чаще всего используют для нанесения урона или повышения стоимости карт противника. Случайный секрет не так хорош в большинстве ситуаций.

Не берите Норганнона в деку, если часто встречаете зеркальный матч-ап или Биг Лока. Из-за Эха противника Норагннов слишком слаб.

Элементальное вдохновение — сильная карта, которая помогает заспамить стол. Часто у призываемых юнитов будут провокация или натиск, так что можно тут же повлиять на игровое поле. Чаще всего берут в сборки, хотя порой встречаются версии и без них, но обычно они не оптимальные.

Солнечный Колодец — случайные заклинания могут дать Магу дополнительные касты разных школ. А еще спелл просто хорош потому, что заполняет руку, если в ней мало ресурсов.

Верховный магистр Роммат — скорее фановая карта, которую не стоит брать, если вы играете на победу. Но если вам важнее процесс и лега есть в коллекции, то Роммата точно стоит потестить.

Менее популярные опциональные карты: Чародейская стрела, Асталор Кровавая Клятва, Аудиоусилитель, Дозорный Солнца, Интеллект чародея, Принц Ренатал, Чародей-сокрушитель, Горячие скидки, Игнис Вечное Пламя, Командир Сивара, Дитя смерти, Снежная буря, КелТузад Неизбежный и другие.

[к оглавлению](#)

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 71

Сиф Маг — средняя по стоимости колода, в которой есть несколько важных и незаменимых карт. Но есть и такие легендарки и эпик, от которых можно избавиться, сильно не потеряв в винрейте. Далее разберем все дорогие карты из классической колоды и способы их замены.

Бесконечный максимум — сильная легендарка, но заменяемая. Взять можно другие способы генерации ресурсов: Великую мудрость, Солнечный Колодец, Манускрипт Бездны. Не так плохи Норганнон и Сила звезд.

Призматический элементаль — сильный эпик, потому что может раскопать заклинания других школ (не Огня, Льда или Тайной магии). Но если этого второго дропа нет, можно взять Подозрительного алхимика.

Добавить громкости — хорошее заклинание, которое лучше скрафтить. Временно можно обойтись другими источниками добора и генерации ресурсов (Мудрость Норганнона, Великая мудрость, Солнечный Колодец, Манускрипт Бездны и т.д.).

Мудрость Норганнона — от заклинания можно отказаться без серьезных проблем. Вместо можно брать не только способы добора и генерации ресурсов, но и другие опциональные карт, например Силу звезд, Норганнона, Элементальное вдохновение и т.д. Но в оптимальных сборках спелл все-таки должен появиться, а если его нет, то обязательно использовать две копии Добавить громкости.

Сиф — единственная обязательная карта, в честь которой названа колода. Без нее архетип потеряет свой смысл.

Элементальное вдохновение — можно играть без этого заклинания, даже если не получается заменить другой тяжелой картой. Маг вполне может играть без других тяжелых карт за исключением Сиф. Но вместо можно взять и Норганнона.

### Максимально бюджетный Сиф Маг

Максимально бюджетная версия отказывается от целого ряда дорогих карт, оставляя только Сиф, Добавить громкости и Мудрость Норганнона. Добор слишком важен, так что отказываться от всех этих эпиков не стоит.

Дека все еще остается конкурентоспособной, интересной и сильной. В первую очередь создайте Призматического элементаля, а после — Бесконечный максимум.

[к оглавлению](#)

Муллиган Сиф Мага достаточно сложный и не всегда очевидный. Оставить в стартовой руке можно целый ряд карт — от самых дешевых до самых дорогих. Многое зависит от матч-апа и других карт в руке.

Сначала мы отметим общие правила муллигана, а затем обсудим выбор карт при встрече с каждым из 11 классов.

Чародейский змей — отличный первый дроп в большинстве ситуаций. Сбрасывать стоит только в самых медленных матч-апах. Вторая копия нужна только с Монеткой, хотя можно задуматься о ее сбросе даже в этом случае.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 71

Космические клавишные — оставляйте всегда в одном экземпляре. Две копии со старта не нужны.

Призматический элементаль — лучший второй дроп для Мага, оставляйте всегда. С Монеткой можно оставить и две копии.

Нераскрытое дело — одну копию можно оставлять всегда. Если есть Монетка, можно задуматься и о второй.

Огненный гейзер — неплохая карта со старта в темповых матч-апах, хотя и редко лучшая. Вторую копию всегда сбрасывайте.

Любопытное создание — обычно оставляют с хорошей рукой против темповых оппонентов. Против Паладина, Охотника и Мага можно оставить с любыми другими картами. Вторую копию всегда сбрасывайте.

Мудрость Норганнона — во многих ситуациях заклинание можно оставить с хорошей рукой (обычно это Монетка и 1-2 источника заклинаний разных школ, например Огненный гейзер и Чародейский змей). Вторую копию всегда сбрасывайте.

Бесконечный максимум — легендарное заклинание оставляют слишком часто, хотя на деле оно полезно со старта только в самых медленных поединках.

Добавить громкости — это заклинание нужно или с очень хорошей рукой (много карт за 1-2 маны), или против самых медленных классов. Вторую копию всегда сбрасывайте.

Сиф — оставляйте только с идеальной рукой и Монеткой.

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Рыцарь смерти: Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Бесконечный максимум, Чародейский змей. С хорошей рукой — Добавить громкости.

Охотник на демонов: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Огненный гейзер.

Воин: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости. С хорошей рукой — Мудрость Норганнона.

Паладин: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Огненный гейзер, Любопытное создание. С хорошей рукой — Магический бронник.

Охотник: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Любопытное создание. С хорошей рукой — Добавить громкости, Магический бронник, Огненный гейзер, Бесконечный максимум.

Друид: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Огненный гейзер.

Разбойник: Эхо, Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело. С хорошей рукой — Бесконечный максимум, Любопытное создание, Добавить громкости, Огненный гейзер.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 71

Шаман: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости. С хорошей рукой — Любопытное создание, Сиф.

Маг: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Бесконечный максимум, Добавить громкости.

Жрец: Чародейский змей, Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости, Любопытное создание, Бесконечный максимум.

Чернокнижник: Призматический элементаль, Космические клавишные, Нераскрытое дело, Добавить громкости.

к оглавлению

Как работает колода

Сиф Маг — в первую очередь темповая колода. Ошибочно думать, что вы можете победить только за счет безумной комбинации с Сиф на 20+ урона с пустого стола. Сиф часто станет отличным финишером и источником большого урона, но не единственным по ходу партии. Много урона нанесут существа и заклинания даже без Сиф. И порой этого хватит для победы, а ключевая легендарка даже не понадобится.

Дека построена вокруг разных школ магии. Изначально Магу доступны только 4 школы заклинаний — Лед, Огонь, Тайная магия, а также одно заклинание Тьмы — Эхо. Но с помощью Изучения магии, Призматического элементаля и других карт в руку можно получить и заклинания других школ. Их есть еще 3 — Свет, Скверна и Природа.

Каждая школа заклинаний баффает не только Сиф, но и Любопытное создание, Мудрость Норганнона. И поскольку синергия есть не только с Сиф, геймплей можно построить не только вокруг нее.

Но сперва поговорим о комбинациях с Сиф, раз уж в их честь названа колода. В 95% случаев вы будете играть Сиф только в последний ход в партии, в который нанесете летальный урон по герою противника.

Саму Сиф можно разогнать максимум до +8 к урону от заклинаний (7 школ магии и еще +1 дает Сиф изначально). Но в большинстве ситуаций в этом нет необходимости, достаточно и меньшего баффа.

Сами комбинации простые — вы играете Сиф и после все источники взрывного урона, на которые хватит маны. Отлично с Сиф работает Раскаленная руна, потому что в улучшенной версии атакует дважды — и каждый выстрел получает бонус от Сиф. У Мага обычно нет способов удешевить карты в руке, так что комбинация Сиф + Раскаленная руна + Огненный гейзер (или Чародейская стрела) — максимум, на который вы можете рассчитывать. Можно обойтись и без Раскаленной руны, разыграв больше копий Огненного гейзера, Чародейской стрелы и сгенерированных карт.

Альтернативная комбинация — Сиф + Эхо + Чародейская стрела или Огненный гейзер, Обычно такая комбинация наносит меньше урона, но ситуации бывают разными.

Другие способы победы Мага — просто давление со стола и заклинаниями без с минимальным

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 71

участием Сиф или вовсе без нее. Вы можете нанести летальный урон просто существами на столе или при помощи наносящих урон заклинаний без баффов к урону. И сделать всё это получается куда чаще, чем кажется тем, кто никогда не играл Сиф Магом. Колода темповая, быстрая и агрессивная. Вы можете легко захватывать стол, чистить его от вражеских юнитов и леталить оппонента спеллами. Пока в руке нет Сиф, все это и должно быть основным планом на игру.

Маг часто хочет действовать со стола в начале и в середине партии. И даже если он потеряет контроль над игровым полем, его все еще можно вернуть с помощью Любопытного создания, Силы звезд или Элементального вдохновения. А если этих карт уже нет в руке, Маг переходит только к давлению взрывным уроном. Он может делать это в течение нескольких ходов, полностью игнорируя игровое поле. Тут ситуацию спасает Прочное алиби, которое не даст противнику нанести летальный урон. И даже если Прочного алиби нет в вашей сборке, часто Маг терпит атаки противника просто за счет высокого запаса здоровья и брони. Много брони дают Магический бронник и Нераскрытое дело.

Наконец, Маг может найти способ победы с помощью генерации случайных карт. Изучение магии и Призматический элементаль открывают доступ к заклинаниям других классов — тут у Мага огромный выбор как полезных, так и не очень карт. Есть много способов генерации своих заклинаний. Тут нет чего-то имбалансного и слишком сильного, но есть приличное количество взрывного урона, добора и т.д.

Важной картой в затянувшихся партиях станет Бесконечный максимум. Эта легендарка может бесконечно генерировать заклинания, если вы будете играть ее с активным свойством финала. Обычно это полезно только в самых медленных матч-апах. Хотя порой Маг остается без руки и против темповых противников.

Оставшиеся карты в колоде — способы добора, нанесения урона, разгона Сиф и т.д. Пожалуй, отдельно стоит отметить Магического бронника. Этот первый дроп с большим потенциалом, потому что может дать много брони. В первую очередь это важно против других темповых колод и в зеркальном матч-апе. Но пока у Мага высокий запас здоровья, переживать о Магическом броннике не стоит. Иногда Маг вовсе играет Магического бронника в темп в начале партии, не рассчитывая получить так уж много брони с этой карты.

[к оглавлению](#)

Как играть ключевые карты и комбинации

Эхо

Одна из самых сильных карт в колоде с огромным потенциалом. Самое простое использование — создать копию любого вражеского существа и использовать на нее силу героя, чтобы убрать его со стола.

Но есть и куда более выгодные способы реализации карты. Эхо отлично работает на титанов противника: их можно скопировать, убрать со стола и тут же активировать эффект копии на вашей половине стола. Другие топовые цели — Таддиус Чудище, Тощая Гончая, все существа-гиганты, союзные Сиф и Норганнон. Во всех этих случаях вы тут же сможете извлечь выгоду из скопированного юнита с эхом, а часто и заработать победу в партии.

К тому же Эхо — единственное заклинание Тьмы в колоде Мага, что важно для баффа Сиф и других карт.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 71

## Изучение магии

Старайтесь играть это заклинание уже после того, как вы сыграете хотя бы одну копию заклинаний Льда, Огня и Тайной магии. Так вы часто найдете Эхо и заклинания других школ, которые разгонят Сиф и другие синергии.

Но Изучение магии важно не передержать в руке. Если вы сыграете заклинания всех 7 школ, то Изучение магии просто ничего не даст.

Если все плохо, Изучение магии можно играть рано (до розыгрыша спеллов Огня, Льда и Тайной магии).

## Бесконечный максимум

Обычно Маг старается играть Бесконечный максимум с активным свойством финал, чтобы не потерять копию Бесконечного максимума в руке. Впрочем, это не всегда важно: порой ресурсов в руке слишком много, порой ситуация безвыходная и только случайная генерация может спасти.

начинайте бесконечно крутить этот легендарный спелл до того момента, пока в руке совсем не останется карт. В этом случае свойство финала вы уже не активируете.

Созданные Бесконечным максимумом карты отлично подойдут для ОТК комбинаций с Сиф из-за сниженной стоимости.

## Космические клавишные

Большинство заклинаний Мага (как в колоде, так и генерируемые) стоят 1-4 маны, так что вы не извлечете из Космических клавишных огромное количество выгоды. Но это и не страшно: даже 2/2 и 1/1 юниты полезны, если вы призываете их рано одновременно с реализацией обычных эффектов заклинаний.

Космические клавиши особенно хороши в начале партии, хотя и в мидгейме они отлично работают с Силой звезд и другими заклинаниями, которые чистят стол.

Разыгрывая заклинания за 0 маны, вы не потратите прочность Космических клавишных.

## Раскаленная руна

Всегда здорово активировать свойствоковки для Раскаленной руны, чтобы залеталить противника с помощью этого спелла под баффом Сиф. Но это не обязательно: порой под Сиф хватит и обычной копии или других заклинаний. А порой Раскаленная руна сама по себе убьет противника даже без легендарки.

Важно не жадничать с Раскаленной руной в темповых матч-апах, если других способов зачистки стола нет. Играйте обычную копию руны для того, чтобы убрать юнита со стола. Заклинание сильное даже без улучшений.

В улучшенной версии Раскаленная руна — не только синергия с Сиф, но и хорошая версия Огненного шара сама по себе. А еще спелл можно отдать просто для генерации ресурсов, если в руке не хватает карт.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 71

## Добавить громкости

Обычно в колоде Мага много заклинаний, так что угадать, что вы получите, можно не всегда.

Заклинание не всегда нужно играть со свойством финала: порой в руке не хватает места для дополнительной копии карты. Порой дополнительная копия не так полезна. Лучшей копией почти всегда станет Прочное алиби.

## Леди Назжар

Чаще всего эту легендарку Маг использует для того, чтобы удешевить все заклинания в руке. Так вы сможете провернуть очень сильные ОТК комбинации с Сиф и удешевленным взрывным уроном.

Формы с Огнем и Льдом используют только в крайних случаях: если нет хода лучше или Маг в отчаянной ситуации.

## Норганнон

Каждая следующая способность Норганнона становится в 2 раза сильнее: 2 секрета, увеличение стоимости карт на 2, 10 урона. После уже 4 секрета увеличение стоимости на 4, 20 урона.

Отличной синергией с Норганноном станет Эхо, хотя такую комбинацию провернуть — дорогое удовольствие. Часто титан хорош и сам по себе, особенно если стол противника пуст: убрать юнита с 8 здоровья будет сложно.

Лучшими опциями чаще всего будут нанесение урона и увеличение стоимости карт. Не стоит рассчитывать, что Норганнон переживет ход противника, а если это все-таки случится, то вы почти всегда победите в партии в любом случае.

## Элементальное вдохновение

Дополнительные эффекты — провокация, натиск, похищение жизни, перерождение или яд. Даже если вы призовете 5 существ, не факт, что вы получите все эти свойства. Могут появиться юниты с одинаковыми эффектами, например две провокации или три существа с перерождением.

Сила заклинания зависит от матч-апа. В каких-то поединках особой пользы от него не будет, в других оно может принести победу.

## Прочное алиби

Одно из самых сложных заклинаний для розыгрыша, но и одно из самых важных в матч-апах с ОТК Шаманом и Токен Друидом. Порой от реализации Прочного алиби зависит исход матч-апа. Заклинание затягивает партию, дает вам время для подготовки летала в течение нескольких ходов или для поиска Сиф.

Но у Прочного алиби есть свои проблемы. Если сыграть спелл на 5-10 здоровья, то он уже вас не спасет, так как противник сможет добить вас даже с лимитом в 1 урона от одного источника. Плохо Прочное алиби работает и в случае, если оппонент спамит стол мелкими

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 71

юнитами. Еще спелл пробивает финальная форма Асталора Кровавая Клятва, потому что наносит по 1 единице урона отдельно.

Поэтому играйте Прочное алиби до того, как опуститесь до низкого запаса здоровья. Пока спелл активен, ищите летал, а если это невозможно, планируйте вернуться в игру с помощью случайных генераций карт и Любопытного создания.

Наконец, Прочное алиби станет отличным блоком для юнитов с похищением жизни, если других целей на вашей половине стола не будет. Даже огромная Тощая Гончая восстановит оппоненту только 1 здоровье, атаковав по герою под Прочным алиби.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Не бойтесь играть агрессивно даже против агрессивных противников. Часто Маг побеждает агро колоды, потому что готовит контрлетал с помощью взрывного урона или Сиф, пока его защищает высокий запас здоровья и броня. Обычно у быстрых колод нет исцеления, так что их можно легко продавить заклинаниями даже без стола. Значит, в начале партии выгодно нанести пусть небольшой, но все же важный урон по герою противника, а размены оставить на потом. Но правило не универсальное: во многих случаях стоит размениваться, особенно если в руке нет способов зачистки стола на следующие ходы.

У Мага нет хода, в который бы всегда хотелось использовать Монетку. Играйте заклинание по необходимости в любой момент. Обычно сильными станут карты за 4 маны, так что можно приберечь Монету для третьего хода. Держать Монетку для комбо с Сиф — часто плохая идея.

Сиф Маг часто будет сетапить летальный урон в течение нескольких ходов, то есть постепенно наносить урон заклинаниями. При этом важно понимать, сколько взрывного урона вы можете нанести в течение нескольких ходов, как его максимизировать (может быть полезна даже сила героя), а еще что может зайти с топдека, чтобы увеличить ваши шансы на победу.

Второй важный фактор — что может сделать противник. Есть ли у него исцеление, броня, существа с похищением жизни и т.д.

Вопрос подготовки летала сложный, требует знания не только своей колоды, но и колоды оппонента. А еще вычислений и в целом большого опыта. Поэтому Сиф Магом куда лучше играют в Легенде.

Считайте, сколько школ магий вы уже сыграли. В этом нет необходимости, если в руке есть Сиф, Мудрость Норганнона, Элементальное вдохновение или Любопытное создание — в тексте или стоимости этих карт будет вся необходимая информация.

Все заклинания Огня в стартовой колоде Сиф Мага наносят урон. Но это не значит, что все их нужно держать для комбинации с Сиф. Во-первых, весь взрывной урон с Сиф вы вряд ли скомбинируете из-за высокой стоимости карт. Во-вторых, нужно сыграть хотя бы один спелл Огня раньше, чтобы улучшить все связанные со школами карты, в том числе саму Сиф. Играйте одно заклинание Огня в руке в начале партии, пока на это есть время и мана.

Каждый ход следите за порядком действий. Самый простой пример: старайтесь в начале хода генерировать и добирать карты, потому что новые ресурсы в руке могут поменять планы на ход.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 71

Считайте летальный урон, особенно если Сиф есть в руке. Порой Маг может залеталить противника из самых неожиданных ситуаций, но игроки пропускают такие моменты.

к оглавлению

- Сиф Маг

В зеркальном матч-апе важно играть темпово, а не сидеть и копить идеальную ОТК комбинацию. Спамяте стол мелкими и средними угрозами, наносите ими урон по герою противника, чтобы позднее было проще закончить партию с Сиф.

Никогда не ставьте Сиф, если вы не наносите летальный урон. Противник сможет скопировать ее Эхом всего за 3 маны и залеталить вас. То же может случиться и с Норганноном.

Любопытное создание станет лучшим способом перехвата инициативы. Играть этот мех можно как на 4 ход, так и позднее для ответа на Элементальное вдохновение.

Контроль Воин

В этом матч-апе нужно играть темпово и рассчитывать на давление в том числе со стола, потому что у Воина много способов накопления брони, есть и много жадных карт, после розыгрыша которых Магу будет тяжело.

Полагайтесь на темп и давление, но при этом обыгрывайте массовые зачистки Воина. Ожидайте Обеззараживание, Потасовку и Вихрь клинков. Все эти массовые зачистки нужно обыгрывать разными способами, особенно важно делать столы, которые не сможет легко зачистить Вихрь клинков одним кастом, — то есть столы с разными показателями здоровья.

Постарайтесь сгенерировать Протестую! — это отличный секрет против Воина, потому что он играет мало существ — и каждое из них ценное.

Чумной Рыцарь смерти

Чума опасна в первую очередь из-за эффекта, который делает розыгрыш карт дороже. Из-за этого затягивать поединок не стоит: постарайтесь закончить его в мидгейме, пока вы не добрали слишком много карт. Обычно у ДК не так много способов давления со стола в начале партии, а в мидгейме вы уже можете готовить летальный урон.

Если вы готовите летал в течение нескольких ходов, помните про Гномоеда — иногда Чумной ДК играет этого юнита. Эхо оставляйте на Примаса, Гномоеда, Скованного стража и другие тяжелые карты.

- Аркейн Охотник

В начале партии Маг должен играть темповее и захватить инициативу — или по крайней мере давать равный бой. Многие сделают Космические клавишные, а позднее Любопытное создание — это очень сильные карты в поединке.

И Маг, и Охотник играют агрессивно — и если получают хотя бы небольшое преимущество в темпе, переходят в агрессию с помощью взрывного урона. Из этой ситуации очень сложно вернуться в игру Охотнику, потому что защитных карт у него почти нет. Зато Мага спасет Магический бронник.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 71

- Биг Чернокнижник

Противник может быстро захватить стол тяжелыми юнитами и начать давление. Спасет от этого не только Прочное алиби, но и Эхо. Целью для Эха должны стать ДарХан Дратир или Таддиус Чудище. С последним очень просто реализовать ОТК комбинацию.

У Лока много способов контроля стола, но с исцелением всё не так хорошо. Поэтому его Маг чаще всего давит взрывным уроном в мид и лейтгейме.

Контроль Жрец

В этом матч-апе Жрец часто сможет держать себя на высоком запасе здоровья. Но вы все равно должны действовать первым номером и вынуждать Жреца как чистить стол, так и восстанавливать здоровье. Пусть он тратит ману на это, а не на исцеление.

Многое сделает ОТК комбинация с Сиф — старайтесь нанести ей 20-30 урона с пустого стола. Важно только не подставить ключевую легендарку под Грязную крысу. Держите в руке несколько других слабых существ, чтобы уменьшить шансы Жреца на победу. Помните, что Жрец может сделать 2-3 копии Грязной крысы и сыграть все их за один ход. Поэтому нужно держать несколько слабых юнитов в руке вместе с Сиф. Используйте Леди Назжар, чтобы проверить более мощные варианты ОТК.

Контроль Жреца можно переиграть и со стола с помощью Бесконечного максимума. Многие сделают копии Элементального вдохновения, с которыми Жрецу очень сложно справиться.

Андед Жрец

Равный матч-ап, в котором ключевыми станут первые несколько ходов. Кто захватит инициативу со старта, тот, скорее всего, и победит в этом противостоянии. Пусть у Сиф Мага и Андед Жреца совсем разные колоды, по стратегии они очень похожие: захват стола в начале партии и давление столом и взрывным уроном в мидгейме.

Важно не подставить стол под Слово тьмы: неслертие на 5+ ходу. Это лучше всего сыграть на Амантула, но подойдут и юниты поскромнее, особенно с перерождением.

Воин на исступлении

Это сложный матч-ап как для Сиф Мага, так и для почти всех других представителей меты. Старайтесь захватить стол рано и не позволяйте Воину реализовывать баффы. Если на столе все же появляется крупный вражеский юнит, отвечайте на него Эхом.

Пусть у Воина есть сила героя, все же его вполне реально задавить взрывным уроном в мид и лейтгейме. Нужно только дожить до этого этапа с какими-то картами в руке.

Чистый Паладин

Результаты в этом матч-апе во многом зависят от того, какую сборку Чистого Паладина вы встретите. Если Паладин играет много первых дропов и находит их, справиться с ним будет сложнее. Старт партии, опять же, станет самым важным этапом: важно играть первым номером и не давать Паладину реализовывать баффы. Единичные крупные угрозы не так опасны из-за Эха, да и стол мелких существ можно зачистить Любопытным созданием. Зато проблемы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 71

доставят божественные щиты, с которыми Магу сложно справиться, несмотря на наличие силы героя — она слишком медленная в этом матч-апе.

Паладина можно продавить как со стола, так и взрывным уроном, если партия затянется.

## Рыцарь смерти Крови

В этом матч-апе все еще нужно действовать темпово и агрессивно со старта и в мидгейме. Но часто задавить со стола не получится, зато вы сможете реализовать полноценную ОТК комбинацию с Сиф. Поможет Леди Назжар, с которой можно пробить и 40+ здоровья противника. Главное, чтобы вы не подставили Сиф под Лоскутика или реже Грязную крысу. Держите в руке мелких юнитов, чтобы обыграть эти карты.

## Токен Друид

У Токен Друида достаточно предсказуемый урон, если учитывать баффы Круга барабанов и Культивации. И от этого урона можно защититься массовыми зачистками стола, замораживающими эффектами и Прочным алиби — старайтесь сгенерировать что-то из этого. В матч-апе нет хороших целей для Эха и точечных ремувалов в принципе, зато хорошо покажет себя Сила звезд, но слишком долго спелл держать в руке не нужно. В какой-то момент Друид баффнет Душу леса или огромные статьи своим существам, так что Силы звезд не хватит.

Зато у Друида нет исцеления, так что вы можете задавить его взрывным уроном. Нужно только успеть сделать это до того, как Друид сам найдет летал. Цепляйтесь за стол в начале партии в мидгейме, разменивайтесь с юнитами противника: пока его половина стола пуста, вам не о чем беспокоиться.

## - ОТК Шаман на перегрузке

Противник постарается задавить вас взрывным уроном с помощью своей ОТК комбинации. Хорошо то, что ОТК комбо Шамана предсказуемо: за ход до этого он всегда использует Вспышку молнии. Каждый раз, когда видите это заклинание, давайте в ответ Прочное алиби — если его нет в сборке, старайтесь сгенерировать каким-либо способом. В дополнение к этому можно копить много брони с помощью Магического бронника. Так вы обезопасите себя от ОТК комбо и сможете раньше залеталить противника.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)

---

## Контроль Воин — топ контроль колода меты. Большой гайд по архетипу

ID: 2456

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/kontrol-voin-titany>

Дата: 18.10.2023

Тип: Гайды

Категория: ТИТАНЫ

### Описание

Контроль Воин — топ контроль колода меты. Большой гайд по архетипу

### Кратко

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 71

Детально изучаем Контроль Воина в ТИТАНАХ. Пусть Вара и понерфили, это все еще простая и эффективная колода в октябрьском сезоне.

## Текст

Герой гайда — Контроль Воин в мете ТИТАНОВ. Архетип уже привычный для этого дополнения, но со сложной судьбой. То Контроль Воин был слишком слаб, потом слишком силен. Сейчас, разработчики, кажется, нашли баланс — это хорошая колода с приличным винрейтом для контроль архетипов.

Хотя Контроль Воин играет в жадном и неспешном стиле, деку можно назвать одной из самых простых среди контроль колод. У Воина есть один четкий план на победу вокруг Одина, сильные способы зачистки стола, добора и накопления брони. К тому же Контроль Воин полюбился игрокам из-за своей стоимости: хорошую деку можно собрать всего за 3-4 тысячи чародейной пыли.

Большой гайд по Контроль Воину расскажет всё самое важное о Контроль Воине в мете ТИТАНОВ после выхода мини-сета Падение Ульдуара. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную с учетом меты и коллекции. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд 18 октября с учетом актуальной меты. Список изменений:

- Обновили колоды и описания к ним
- Дополнили разделы "Как собрать колоду" и "Что искать в стартовую руку"
- Дополнены описания матч-апов.

. 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
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Все про Игниса
- Контроль Воин и Аномалии
- Матч-апы

В патче 27.4.3 Воин чаще отказывается от Йогг-Сарона Освобожденного, хотя сборки с ним тоже конкурентоспособны. Идеальный баланс массовых зачисток — одно Обеззараживание и одна Потасовка.

Далее самые успешные сборки Контроль Воина в октябрьском сезоне.

Контроль Воин с Асталором

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 71

Оптимальная сборка Контроль Воина, которая показывает лучший процент побед в патче и уже неоднократно доказала свою эффективность в топе Легенды рядом игроков. Тут появляются Асталор Кровавая Клятва и титан Казгорот. Обе легендарки улучшают матч-апы с Рамп Друидом, что важно в нынешней мете.

## Контроль Воин с Йоггом

В этой сборке появляются Йогг-Сарон Освобожденный, а также набор Из глубин + Лоцман сэра Финли. А еще здесь две копии Обеззараживания вместе с одной Потасовкой. Идея сборки старая и актуальная еще в прошлом патче, но все еще эффективная.

- Ренатал Контроль Воин

Необычная дека Контроль Воина, которая берет Принца Ренатала и еще 9 карт в дополнение к классическим декам. Главная проблема такой стратегии — куда сложнее найти Одина, но Воин может полагаться и просто на защитный стиль игры.

наверх

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Контроль Воина после выхода патча Падения Ульдуара обширная основа колоды, в которой уже сейчас как минимум 24 карты.

Код основы колоды:

Мы не рекомендуем исключать что-то из основы колоды. Все карты здесь слишком хороши и обязательны для архетипа и даже его бюджетных версий.

Лоцман сэра Финли — карту берут или самостоятельно, или вместе с Из глубин. Финли помогает найти Одина, избавиться от слабых в конкретном матч-апе карт и т.д. К тому же это одно из немногочисленных существ, которых достанет Рифф припева.

Мощный удар щитом — простая и всегда полезная карта, с которой вы сможете лучше чистить стол. Но ничего выдающегося в Мощном ударе щитом тоже нет, так что карту могут и не брать в деку.

Асталор Кровавая Клятва — сильная и универсальная карта почти для всех классов, в том числе и для Воина. И пусть в большинстве ситуаций Одина хватает для победы, порой добить противника можно и с помощью Асталора. Улучшит матч-апы с Рамп Друидом и другими медленными архетипами.

Из глубин — берите в сборки, где уже есть Лоцман сэра Финли. Без него это заклинание работает плохо. Оно не так хорошо и в случае, если Финли не заходит в руку, что бывает часто, несмотря на наличие Риффа припева.

Паровой страж — неплохая карта, хотя у Воина и не так много заклинаний Огня, которые можно было бы сделать дешевле. Но Паровой страж хорош и просто как дополнительный источник добора.

Потасовка — обычно берут одну копию этого заклинания, а вместо второй используют Обеззараживание. Брать две копии и того, и другого не стоит — слишком много зачисток.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 71

Испытание огнем — часто берут 1-2 копии в сборки, потому что заклинание баффнуло и сделали куда лучше. Помогает не только в зачистке стола, но и в давлении на героя противника.

Казгорот — если в коллекции есть этот титан, можете потестить его в деке. Но крафтить его не обязательно, Воин спокойно работает и без Казгорота.

Темница Йогг-Сарона — инструмент последней надежды на победу, способ перебора, зачистки стола и нанесения урона герою противника — это если повезет. Если не повезет, то Воин может лишиться всех карт в руке, убить своих существ, нанести себе урон и т.д. Но все же чаще всего Темница Йогг-Сарона делает больше пользы, чем вреда, а ситуации, в которых Воин не может победить иначе, встречаются относительно часто.

Генерал Везакс — интересная легендарка, у которой точно есть потенциал. Она особенно хороша против оппонентов, которые позволяют Воину копить много брони — обычно это медленные противники.

Йогг-Сарон Освобожденный — Воин легко делает эту легендарку дешевой, а все эффекты полезны в разных случаях. Этот титан не делает чего-то незаменимого или критически важного для победы, но все же она полезна и эффективна почти во всех матч-апах.

Менее популярные опциональные карты: Казнь, Мощный удар, Рок-звезда Курганов, Угольки силы, Коррозионная гадюка, Принц Ренатал, Специалист по оружию, Крушитель колонок, Механоном-проводник, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Пылающий магмод, Торибелоре, Удушьяющая звезда, Паровой уборщик, Рок'н'ролл Черной горы, Телан Фордринг, Приливный заgrabник, Минотаурен, Нага-великан.

наверх

Удивительно, но медленная контроль колода станет одной из самых бюджетных в нынешней мете. За 3-4 тысячи чародейной пыли можно собрать оптимальную сборку Контроль Воина. Далее обсудим все дорогостоящие карты и способы их замены.

Лоцман сэр Финли — можно легко обойтись без этой легендарки. Берите вместо Мощный удар щитом или Парового стража.

Мощный удар щитом, Вихрь клинков, Потасовка — эти эпика есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Игнис Вечное Пламя — есть в коллекции у всех игроков. Чтобы получить, зайдите в Ленту наград и нажмите на эту легендарку на самой первой странице Ленты.

Рифф проигрыша — обязательный эпик для крафта в двух копиях.

Испытание огнем — можете обойтись без этого заклинания. Вместо берите любую другую опциональную карту (Асталор Кровавая Клятва, Минотаурен, Казгорот, Потасовка и т.д.).

Казгорот — не обязательная легендарка, берите вместо нее любую другую опциональную карту.

Один главный куратор — обязательная карта для Контроль Воина, без нее архетип потеряет всякий смысл.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 71

Генерал Везакс, Йогг-Сарон Освобожденный — какая-то из этих легендарок делает Воина сильнее, но все же крафтить их не обязательно. Вместо можно взять Темницу Йогг-Сарона, Асталора Кровавая Клятва и т.д.

наверх

Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетная сборка использует только одну легендарку, которую нужно крафтить, — Одина главного куратора. Есть и три платных эпика — два Риффа проигрыша и одно Испытание огнем. Вы можете заменить еще одно Испытание огнем на Мощный удар и другие опциональные карты.

Такой Контроль Воин уже хорош: можно ничего не крафтить дополнительно.

наверх

Общие правила муллигана

На муллигане Контроль Воин ищет примерно одни и те же карты с некоторыми отличиями в зависимости от типа противостояния. Против медленных колод Воин может оставить что-то тяжелое, а против быстрых — больше зачисток стола.

Из глубин — оставляйте всегда одну копию. Вместе с ним оставляйте Лоцмана сэра Финли, а если есть и эта легендарка, можно оставлять две копии Из глубин.

Паровой страж — оставляйте всегда и в любом количестве.

Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша — оставляйте все риффы в любом матч-апе и в любом количестве. Это ключевые синергии в начале и в мидгейме.

Вихрь клинков — оставляйте при встрече с темповыми колодами, если ожидаете раннее давление или больших существ.

Обеззараживание — оставляйте против агрессивных противников одну копию. Вторая не нужна никогда.

Камнекожий бронник — можно оставить в любом матч-апе, но обычно с Монеткой и очень хорошей рукой.

Молот ремесленника — можно оставить только с очень хорошей рукой. Лучше всего проявит себя в матч-апах с Магом и Шаманом.

Ревущее пламя — оставляйте при встрече с агрессивными противниками в одной или двух копиях.

Один главный куратор — оставляйте в медленных и жадных поединках (за исключением матч-апа со Жрецом).

Блок щитом, Игнис Вечное Пламя— эти карты часто оставляют в руке, но чаще всего в этом нет нужды. Блок щитом полезен только в матч-апах, где противник давит не со стола, а

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 71

взрывным уроном (обычно Маг и Шаман). Игнис хорош только при наличии Ревущего пламени и других хороших карт для старта. Потасовка нужна только против Друида.

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Один главный куратор.

Охотник на демонов: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Блок щитом, Один главный куратор.

Воин: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Один главный куратор.

Паладин: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Вихрь клинков, Обеззараживание.

Охотник: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Вихрь клинков, Обеззараживание.

Друид: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Обеззараживание.

Разбойник: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Вихрь клинков.

Шаман: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Блок щитом.

Маг: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Блок щитом, Камнекожий бронник.

Жрец: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша.

Чернокнижник: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Один главный куратор, Обеззараживание.

[наверх](#)

Как работает колода

Контроль Воин — колода, построенная вокруг легендарки Один главный куратор. Это главный и часто единственный способ победы Воина. Принцип работы очень простой: вы играете Одина, а после до конца игры получаете атаку за каждую полученную единицу брони. И с огромными показателями атаки сможете закончить партию, порой даже за один ход. Воин легко копит броню в больших количествах — в этом помогают сила героя, Блок щитом, Рифф куплета, Оглушить, Тяжелые латы и Молот ремесленника.

До розыгрыша Одина еще нужно дожить, да и после партия редко закончится сразу же. Оставшиеся карты в деке — классический набор Контроль Воина, нацеленный на максимум выживания. Тут есть и способы накопления брони (многие можно играть до розыгрыша Одина),

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 71

и зачистки стола — точечные и массовые. Инструменты наверняка привычные для тех, кто хоть раз играл Контроль Воином с 2014 года.

Важная фишка колоды — синергии Риффов. Всего у Воина 3 пары заклинаний-риффов — Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша. Каждый спелл важен в каком-то аспекте. В деке очень мало существ, что не случайный выбор. Так вы сможете с высокой вероятностью добрать Одина главного куратора из колоды с помощью Риффа припева. А если вы возьмете все же не Одина, то часто это будут Лоцман сэр Финли или Камнекожий бронник, которые в свою очередь тоже помогают найти Одина. В результате Контроль Воин становится крайне стабильным и надежным.

Все Риффы после первого стоит играть только с активным свойством финала. Не повторять прошлый Рифф можно, если это Рифф припева и в колоде больше не осталось существ (их там изначально мало). Или если по каким-то причинам вам не нужны эффекты Риффа куплета или Риффа проигрыша, но такое бывает редко.

Нет четкого порядка, в котором Риффы нужно играть, пока они находятся в руке. Обычно Воин просто играет сначала то, что ему удобнее, а после повторяет следующий эффект. Сыграть два Риффа с финалом за ход вы почти никогда не сможете, так что просто вписывайте последней картой за ход любой удобный Рифф. Но всегда наводите курсором на заклинание, чтобы вспомнить, какой Рифф вы играли до этого, то есть какой Рифф повторится сейчас.

Главная причина, из-за которой Контроль Воин заиграл в нынешней мете — баффы 4 карт. Большинство из них не касаются механики карт, а только меняют их стоимость.

Неочевидна механика Молота ремесленника. Оружие очень сильное, если вы уже сыграли Одина. В этом случае только само оружие даст вам 6 урона: 3 от атаки и еще 3 за полученную броню — это происходит до атаки.

Вторая интересная карта после патча 27.2 — Испытание огнем. В первую очередь это способ зачистки стола: в сумме призванные юниты с натиском могут нанести в сумме 15 урона, которые вы можете распределить по своему усмотрению между разными целями. И в случае избытка урона у Воина останутся приличные характеристики на столе.

Особенность геймплея контроль колодой: порой правильное действие — ничего не делать. Если противник не генерирует достаточно угроз на своей половине стола, Воин может играть пассивно и пропускать ходы, вовсе не расходуя ману и карты в руке. Не спешите отдавать зачистки на слабых юнитов или играть существ просто так, если противник легко уберет их со стола.

Порой такую стратегию можно вовсе возвести в абсолют — как на скриншоте выше. Паладин с первого хода заблокировал себе стол слабыми юнитами — и самостоятельно убрать их с поля он не может. В результате Воин может попросту пропускать ходы, копить ману и карты в руке.

Примечательно, что нынешний Контроль Воин — не только одна из самых дешевых колод в мете ТИТАНОВ, но при этом и одна из самых простых. Это отличная дека для того, чтобы впервые попробовать контроль стиль игры. Она подойдет и новичкам, которых не пугают длинные партии.

Но вы все же имеете дело с контроль колодой — простая она только относительно других

контроль дек вроде Жреца или ДК Крови. Никуда не деваются длительные партии (больше возможности для ошибки), оборонительный стиль игры (нужно понимать, на что способен противник), необходимость правильно распоряжаться ресурсами в руке. Поэтому совсем уж прямолинейной этой колоду не стоит называть: просто играть зеленые карты не получится.

наверх

Способы победы

## 1. Розыгрыш Одина и накопление брони

Чаще всего Воин побеждает в партии после розыгрыша Одина. С помощью многочисленных источников накопления брони нанести летальный урон очень просто, даже если вы встречаетесь с контролем колодой. В некоторых ситуациях можно рассчитывать даже на ОТК комбинацию, то есть убийство противника с 30 здоровья. Но для такого нужно много специфических карт. Чаще всего Воин добивает оппонента в течение нескольких ходов.

Противник может оттянуть свою смерть с помощью провокаций, исцеления, Прочного алиби и других оборонительных инструментов. Но обычно все из этого не составляет серьезной преграды для Вара.

Куда сложнее сыграть Одина — это дорогой юнит, который никак не влияет на игровую ситуацию в ход своего розыгрыша. И если у противника много характеристик на игровом поле, часто можно попросту умереть сразу после использования легендарки, не дожив до реализации баффов брони.

Другие редкие причины поражения — в руке и колоде не осталось источников накопления брони, Одина забрали из руки с помощью Грязной крысы, Лоскутика, Безумного герцога Теотара. Чаще всего всё это возможно только в конкретных матч-апах (обсудим в следующем разделе). Что до нехватки баффов брони, это случается редко, потому что Один часто будет в руке к 8 ходу из-за Риффа припева и муллигана вокруг этих карт.

## 2. Выживание и защита

Этого способа победы обычно достаточно в агрессивных матч-апах, например с Мех Разбойником или Аркейн Охотником. Эти поединки заканчиваются просто потому, что противник не задавил вас в начале и в мидгейме, у него кончаются ресурсы в руке, а у Воина нет. В таких ситуациях противник часто сдается. И никакой Один для победы не нужен, значит все источники брони можно использовать раньше без опасений.

В темповых матч-апах важно правильно распоряжаться зачистками: не отдавать их слишком рано, но и не держать в руке слишком долго. Еще нужно понимать, что способы накопления брони сами по себе бесполезны, пока на половине противника есть юниты: они снесут любую броню, если не зачистить стол. Поэтому первый приоритет — контроль стола, а накопление брони идет уже даже после генерации своих характеристик.

## 3. Давление со стола

В редких ситуациях Контроль Воин может задавить противника своими существами, не обращаясь к боевому кличу Одина. Обычно такое возможно только в случае плохого захода карт оппоненту. Больше всего характеристик вы сгенерируете с помощью Риффа проигрыша, Испытания огнем, а также некоторых вариантов оружия Игниса. Но в целом Контроль Воин не

так сильно полагается на своих юнитов: они нужны в первую очередь для обороны.

## 4. Чудо

Этот способ победы доступен только сборкам с Темницей Йогг-Сарона и реже с Йогг-Сароном Освобожденным.

Сама по себе Темница Йогг-Сарона может перевернуть любую партию, отправив в противника несколько Огненных глыб или сгенерировав огромные характеристики на вашей половине стола. Точно предсказать эффект Темницы Йогг-Сарона нельзя: слишком много заклинаний в игре. Но вы должны использовать эту карту всегда, когда она уже разыграна (если только все не идеально и без нее). Целью выбирайте или героя противника, или самое опасное его существо. Вы можете играть Темницу Йогг-Сарона просто в темп в надежде активировать секреты, добрать карты и сгенерировать свой стол. Не используйте Темницу Йогг-Сарона, если ситуация хорошая без нее: есть заклинания, которые испортят вам жизнь, например Книжный переполох.

Йогг-Сарон Освобожденный может совершить чудеса, если заполнить руку Щупальцами хаоса. Случайные заклинания могут добить противника, зачистить стол, дать источники выгоды, сгенерировать еще больше источников давления и т.д.

[наверх](#)

## Всё про Игниса

Игнис Вечное Пламя — важная карта в колоде, но сложная в реализации. Активировать Игниса можно только с помощью Ревущего пламя. Вы должны всегда активировать ковку хотя бы одной копии Ревущего пламени, иначе Игнис может пролежать мертвым грузом в руке до конца партии.

Чаще всего Игниса играют уже в лейтгейме: после розыгрыша Одина. И во многих ситуациях Воина интересует оружие за 10 маны. Так вы получите дополнительную сильную карту, которая станет финишером, даже если в руке не хватает способов накопления брони. Хотя оружия за 1 и 5 маны тоже можно брать в разных ситуациях.

Оружие за 1 маны — полезно, если вы должны залеталить противника здесь и сейчас (в этот ход или на следующий) и у вас есть мана для баффов брони. Другой вариант — нужно срочно убрать со стола противника опасного юнита с помощью яда.

Оружие за 5 маны — обычно берут по кривой, то есть при розыгрыше Игниса на 4 ход, чтобы на следующий сыграть оружие. Эту же опцию берут и на 5-8 ходах, если речь идет о выживании Воина и критически важных ходах.

Оружие за 10 маны — берут в медленных матч-апах, ради извлечения большого количества выгоды. Важно, что в ход с розыгрышем оружия вы уже ничего не сыграете, так что у вас должна быть инициатива. Если все плохо и вы вынуждены обороняться, оружие за 10 маны станет плохим вариантом.

Среди первых свойств особенно ярко смотрится неистовство ветра. Даже если у вас оружие за 1 маны, этот бафф позволит проверить невероятно сильные ОТК комбинации с 30+ урона за ход. Впрочем, для победы это не всегда нужно, но такая опция есть.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 71

Остальные баффы помогают играть от обороны. Много выгоды дает похищение жизни, если ранее вы уже сыграли Одина. Так вы почти всегда восстановите себе полный запас здоровья.

Всегда хорош яд, особенно потому что вы можете убить существ противника боевым кличем или предсмертным хрипом оружия.

Среди вторых свойств важно обратить внимание на бафф брони. В отличие от Молота ремесленника, тут вы получите бафф брони уже после атаки, так что не сможете добавить его к урону. Этот выбор все еще имеет место, например с неистовством ветра или просто ради выживания, но в нанесении урона по герою противника он помогает редко.

Боевой клич и предсмертный хрип на урон примечательны обычно только с баффом яда среди первых свойств.

Призыв существ — хорошая опция для тяжелого оружия за 10 маны, с которым можно переиграть по выгоде медленные деки.

Дополнительный добор — редко используемая опция, обычно Воину хватает карт. Но если вы попали в ситуацию, когда добора нет, но есть Игнис, можно брать и этот бафф.

наверх

## Контроль Воин и Аномалии

Шанс на активацию Аномалий — 25% в каждой партии. Если взять в сборку Сумеречного вождя Чо'галла, он увеличит шансы на прок Аномалии, а еще в игре могут быть активны сразу две Аномалии.

Далее разберем все Аномалии с точки зрения того, как они повлияют на геймплей Контроль Воина.

- После того как игрок разыгрывает карту, он замешивает её копию в свою колоду.

Если вы сыграете много существ, может быть сложно найти Одина даже с заходом Риффа припева. Это все еще ваш основной способ победы, переиграть по выгоде кого-то с такой Аномалией будет сложно. В целом она делает сильнее противников Контроль Воина, а самому Вару помогает редко.

- Игроки начинают матч с Йогг-Сароном в руке (который разыгрывает случайное заклинание за каждое разыгранное вами заклинание).

Хорошая Аномалия для Контроль Воина, потому что он играет много заклинаний по ходу матча и часто доживает до 10 хода. Но не играйте Йогг-Сарона, если всё хорошо или Один еще в колоде — есть шанс сломать свой основной способ победы.

- Первая карта, которую берут игроки на каждом ходу, будет той, которую они могут позволить себе разыграть по мане.

С этой Аномалией на муллигане можно искать карты потяжелее — и даже чаще оставлять Одина в руке, потому что найти его к 8 маны будет сложнее, особенно если не зайдет Рифф припева. В целом Аномалия плохая для Воина, потому что куда больше пользы принесет противнику.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 71

- Игроки начинают матч с Переключением передач в руке (замешиваете две крайние левые карты в колоду и берете 3 карты).

Серьезно баффнет агрессивных противников, но во всех остальных случаях заклинание так же полезно для Воина, как и для оппонента. Потратить все карты в руке вряд ли получится, чтобы извлечь максимум выгоды из заклинания. Но можно просто заменить плохие карты в руке.

Если в крайне левых картах что-то сильное в матч-апе (например, Один), не играйте Переключение передач.

- Силы героев стоят на (1) меньше.

Неплохая способность, которую Воин использует куда чаще многих других классов. Броня всегда полезна.

- Игроки начинают матч с двумя дополнительными взятыми картами.

Отличная опция для Воина, хотя порой он может столкнуться с переполнением руки. Главное — не потеряйте Одина с переполнением руки.

- Игроки начинают матч с двумя копиями Оборотня Зеруса в руке.

Есть та же опасность переполнения руки в медленных матч-апах. В остальном эффект рандомный и не стоит ожидать, что вы получите какую-то имбу. Играйте существ, если они делают хоть что-то и у вас нет ходов лучше.

- Игроки получают +1 к атаке на своем ходу.

Сложно сказать, принесет эта Аномалия больше вреда или пользы Воину. В темповых матч-апах почти всегда станет сложнее, а в медленных бафф не такой уж и значимый.

- Игроки начинают матч с +5 к здоровью.

Хорошая опция для Воина — особенно в агрессивных матч-апах. Противник не получит значительного преимущества от бонуса к здоровью против Воина.

- Игроки начинают матч с улучшенными силами героев.

Улучшенная сила героя Воина — одна из лучших. Броня особенно хороша в темповых матч-апах, хотя пригодится в любом поединке — особенно после розыгрыша Одина. С этой Аномалией можно играть жаднее и не так быстро отдавать зачистки стола.

- Когда игрок заканчивает ход с неистраченной маной, он получает Монетку.

Не тратьте ману в начале партии, чтобы получить несколько Монеток. С ними вы сможете быстрее сыграть сильные карты за 5+ маны, в том числе Одина или Рифф проигрыша.

Если вы потратили всю ману на ход, сыграйте Монетку и оставьте 1 ману неизрасходованной. Монетка в руку вернется в конце хода, а вы сделаете дешевле Йогг-Сарона Освобожденного.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 71

После 8+ хода Аномалия активируется редко и особой пользы в ней нет, разве что можно делать чуть больше в ходы с розыгрышем Одина. Самое важное — не переполнить руку и не сжечь ценный топдек.

- Когда игрок заканчивает ход с неистраченной маной, он берет карту.

Топовая Аномалия для Воина, который быстро найдет свои способы победы и реализует их. Ищите баланс между добором и зачисткой стола в темповых матч-апах.

- Игроки начинают матч с дополнительным кристаллом маны.

Скорее всего, не окажет значительного влияния на результаты Контроль Воина в сравнении с противниками.

- Игроки начинают матч с копиями двух карт из руки другого игрока.

Высок шанс получить что-то бесполезное, но это всегда ценная информация — чем играет противник, что уже у него в руке. Но эту же информацию получит и противник. Вы все еще должны оставлять Одина против других Воинов, пусть есть шанс отдать легендарку противнику.

- Игроки раскапывают новую базовую силу героя на своем 1-ом ходу.

Плохая Аномалия для Воина.

Лучшей заменой станет сила героя Чернокнижника. Если она не зашла — Друида или Мага.

- В конце каждого своего хода случайное существо игрока получает +1 к здоровью.

Плохая Аномалия для Воина, которая часто принесет куда больше пользы противнику.

- Уменьшает стоимость карт в стартовой руке каждого игрока на (1).

Можно чаще оставлять Одина, хотя в целом подход к муллигану измениться не должен.

- Первое существо, разыгранное на каждом ходу, стоит на (1) меньше.

Плохая Аномалия для Воина, потому что существ у него мало, так что противник получит куда больше выгоды.

- Первое заклинание, разыгранное на каждом ходу, стоит на (1) меньше.

Хорошая Аномалия для Воина, чья колода почти полностью состоит из заклинаний. Главное не играть первым спеллом Монетку.

## Рамп Друид

Невыгодный матч-ап, хотя и не безнадежный для Контроль Воина. Проблема в том, что Друид очень хорошо цепляется за стол и копит много брони. Поэтому вы должны максимально быстро реализовать Одина и все баффы брони отдать уже для атаки по герою противника. Лучше под оружием Игниса с тяжелыми эффектами. Берегите ультимативные зачистки для того, чтобы отвечать на титанов противника и другие крупные угрозы. Не забывайте, что у Друида часто

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 71

есть Коррозионная гадюка внутри Музыкального менеджера Е.Т.С.

## Контроль Жрец

Главная проблема матч-апа — Грязная крыса. Из-за нее Воин не оставляет Одина на муллигане, когда видит Жреца. Ваш план такой: держите в руке Риффы припева для того, чтобы сыграть их только на 7 ход, а на следующий поставить Одина. Можно терпеть до 10 хода, если есть Монетка для розыгрыша комбинации Рифф припева + Монетка + Один. Если Один уже в руке, как можно быстрее ищите других существ и не играйте их до Одина. И, разумеется, как можно быстрее ставьте Одина на стол, берегите для этого Монетку.

- Если сможете сыграть Одина, далее план на игру очень простой: задавить Жреца взрывным уроном получается почти всегда. А без Одина переиграть Жреца практически невозможно, разве что вы не поймаете его на плохой руке — можно попытаться задавить тяжелым оружием с Игниса и просто тяжелыми картами.

## Контроль Воин

Один, безусловно, станет важной легендаркой в матч-апе. Но только на ней свет не сошелся. В матч-апе важно захватить инициативу и давить на противника существами и оружием, а Одним только уже заканчивать партию. Проще всего начать давление с синергиями Риффов и Испытанием огнем. Если вы будете постоянно давить на Воина, тот не сможет копить достаточно брони для реализации Обеззараживания, а еще часть своих ресурсов противник потратит на оборону, а не на перебор колоды в поисках Одина.

Если партия затягивается и длится на равных, важным фактором станет битва ресурсов. Совершайте выгодные размены, не подставляйте слишком много юнитов под Потасовку и Вихрь клинков. Многие сделает Темница Йогг-Сарона, которая особенно хороша в зеркальном матч-апе.

## Охотники

В матч-апе с любым Охотником постарайтесь не активировать ранние секреты, если на столе нет опасных существ, которых важно зачистить. Порой единственный способ давления Ханта — существа со Скрытого смысла и Фокуса-котуса, а также их баффы. Не призывайте их — и благополучно переживете старт партии.

Секрет Охотник или Аркейн Охотник в целом не так опасны и позднее. У них много взрывного урона, но брони у Воина больше. Важно только не уступить в контроле стола, что для Контроль Вара не должно быть проблемой. Чаще всего Воин попросту ждет, пока Охотник сыграет все основные карты в руке. Вы должны пережить и оружие, и заклинания, а существ без особых проблем зачистить ремувалами. Можно даже не обращаться к Одину.

Биг Бист Охотник куда сложнее, потому что в мид и лейтгейме начнет давить тяжелыми угрозами. Хант больше не может призвать двух Королей Крушей, но одной копии тоже может быть достаточно, особенно если Рексар баффнет этот рывок. В матч-апе сложно разыграть Одина, потому что Хант будет постоянно давить на вас со стола, но порой нужно рискнуть и сыграть легендарку даже с риском получить много урона: без Одина победить в матч-апе сложно.

## Сиф Маг

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 71

Ваш план в этом матч-апе — пережить всё, что делает Маг, в том числе его комбинацию с Сиф. Но при этом не забывайте нападать сами, потому что с бесконечным временем Маг раскачает Сиф до максимума и нанесет вам 40+ урона комбинацией, а еще найдет несколько копий Элементальных вдохновений и других тяжелых карт на заспам стола. Со всем этим Воину сложно справиться.

Но если вы быстро играете Одина и сами наступайте на Мага, то поставите оппонента на таймер. И с этим таймером Магу придется придумывать способы затягивания партии: Прочное алиби большинство сборок исключило из колоды.

## Контроль Чернокнижник

Статистика говорит, что матч-ап тяжелый. Но не потому, что у Лока есть какая-то одна сильная карта в матч-апе, а просто из-за комплекса тяжелых угроз и провокаций. Старт будет достаточно медленным, так что добирайте больше карт и ищите Одина, пытайтесь разыграть его как можно быстрее, сэкономив как можно больше баффов брони и зачисток стола.

Главная проблема в лейгтейме — постоянные 3/4 бесы с провокацией, которых призывает Саргерас Разрушитель. В свой ход вы должны убирать таунты прежде, чем сможете прорваться большими атаками к герою противника. На помощь придут Мощный удар щитом, Вихрь клинков и другие темповые зачистки. Постарайтесь найти неистовство ветра с оружия Игниса, чтобы быстрее добить противника.

## Андед Жрец

Легкий матч-ап для Контроль Воина, важно только не отдать Жрецу слишком много инициативы со старта. Главной проблемой станут существа-нежить под баффом перерождения — их легко Воину зачистить не получится, придется делать это несколькими картами или даже за несколько ходов.

Если Жрец не нанесет много урона со стола, беспокоиться не о чем — взрывной урон у Андуина есть, но его мало для большого количества брони, которое есть у Вара.

## Курс Чернокнижник

Ситуация похожа на матч-ап с Сиф Магом, но тут нет ОТК комбинации, есть просто волны Проклятий, которые Воин может пережить. Вы редко сможете сидеть с 10 картами в руке, чтобы помешать Локу давать вам Проклятия глубин, проще копить броню и искать удобный момент для розыгрыша Одина. После планируйте контрнаступление: часто у Курс Лока нет провокаций и сильных способов исцеления.

С Игниса ищите похищение жизни и накопление брони, часто ваше здоровье станет ключевым ресурсом в поединке. Но при этом не забывайте и про карты в руке, коих всегда должно быть достаточно. Старайтесь не играть слишком темпово, оставаясь без карт в руке. Так Лок задавит вас даже несколькими средними существами.

## Мех Разбойник

Мех Разбойник — выгодный матч-ап, где во всей красе должны показать себя Вихрь клинков, Потасовка и другие ремувалы. Особенно ценен Вихрь клинков, потому что достает существ даже из маскировки и с божественным щитом. Но если Разбойник умен, он будет обыгрывать

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 71

этот спелл, играя несколько юнитов. Тут вам помогут точечные ремувалы, а еще даже на 2 механизмов можно играть Потасовку.

Проблемы могут доставить тяжелые сборки Мех Разбойника с парой Материнских кораблей. Истощить ресурсы такого противника будет сложнее, хотя и это Воину под силу.

## Паладин

Равный матч-ап, в котором оба игрока будут играть за ресурсы друг друга в руке. Паладин постарается истощить ваши зачистки и оборонительные карты, а вы — пережить все волны угроз Пала.

Самая опасная карта в колоде — Амитус Миротворица. Лучшим ответом на этого титана будет Потасовка, все другие зачистки обычно не справятся со столом под баффом этой легендарки. Но если вы оставите Потасовку для Амитус, то матч-ап, вероятно, уже будет за вами.

## Токен Друид

Еще один похожий матч-ап, где вы столкнетесь с борьбой за ресурсы. Друид будет давить множеством мелких существ, которых нужно постараться чистить до того, как они получат массовые баффы. Две ваши самые сильные карты — Вихрь клинков и Потасовка. Используйте их бережно и только в случаях, когда другими способами вы ответить на стол противника не можете.

В начале партии и в мидгейме старайтесь не отдавать массовые зачистки, а справляться со столом натисками, атаками оружием и существами. Так вы не останетесь без ключевых заклинаний раньше времени.

## ОТК Друид

Броня — не всегда надежный способ победы в этом матч-апе, потому что Друид может нанести 80 урона с пустого стола, если правильно реализует все свои карты. Куда проще задавить противника со стола, воспользовавшись тем, что зачисток у ОТК Друида нет. Старайтесь как можно быстрее генерировать существ и атакуйте ими по герою противника, а вражеских юнитов убирайте со стола заклинаниями и натисками.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- вверх

---

## Тони Друид — лучшая колода Титанов. Большой гайд по архетипу

ID: 2394

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/tony-druid-festival-legend>

Дата: 03.10.2023

Тип: Гайды

Категория: ТИТАНЫ

### Описание

Тони Друид — лучшая колода Титанов. Большой гайд по архетипу

### Кратко

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 71

Большой гайд по Тони Друиду в мете ТИТАНОВ после выхода балансного патча 27.4.2. Дека станет лучшей в ладдере, если вы знаете, как правильно использовать ее.

## Текст

Герой гайда — Тони Друид в мете ТИТАНОВ после выхода патча 27.4.2. Идея архетипа с Тюремщиком и Тони королем пиратов уже не новая и появилась еще в прошлых дополнениях. Но таких успехов, как сейчас, Тони Друид еще не добивался. Помогли ему карты Падения Ульдуара, благодаря которым Тони Друид уверенно ворвался в мету в последние дни перед обновлением 27.4.2. И после выхода патча колода продолжила свое уверенное шествие по ладдеру.

Сегодня Тони Друид показывает великолепные результаты и по популярности, и по проценту побед. Численность архетипа растет с повышением ранга — и в топе Легенды это безоговорочно самая часто встречающаяся дека. Там же она и самая эффективная по винрейту. У архетипа не всегда очевидный и простой геймплей, так что на других рангах результаты Тони Друида падают. Но если вы знаете, как играть этой декой, то сможете без проблем взять Легенду в начале октябрьского сезона и двигаться по ладдеру выше.

Большой гайд по Тони Друиду расскажет все самое важное об архетипе в актуальной мете ТИТАНОВ. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную с учетом локальной меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы в патче 27.4.2.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Основные принципы геймплея
- Способы победы
- Реализация ключевых карт
- Матч-апы

Сборки Тони Друида уже сформировались, так что все они похожи и отличаются буквально 1-2 картами. Главный вопрос — стоит ли использовать Зараженного плеточника или нет. Есть и несколько других опциональных карт, которые изменят результаты в разных матч-апах.

Далее разберем три самые успешные сборки Тони Друида в актуальном патче.

Тони Друид

Это самая популярная сборка Тони Друида в нынешней мете — и одна из самых эффективных. Здесь нет Зараженного плеточника, но появляются гибкие и универсальные Гармоничное настроение и Семена сомнения.

Важно, что в деке есть пара Разрушителей тюрем — это ключевая нейтралка для любого агрессивного матч-апа. И убирать ее из деки стоит только в топе Легенды.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 71

## Миракл Тони Друид

В сборке появляются Культиватор вдовоцвета, Дар Хранительницы жизни и пара Зараженных плеточников. Это немного другой подход к сборке: становится чуть больше хороших карт для старта партии, улучшается комбо потенциал. Но становится чуть меньше оборонительных карт для агрессивных матч-апов, что стоит учитывать.

Берите эту сборку, если встречаете много других Тони Друидов, но мало агрессивных колод вроде Чумного ДК или Аркейн Охотника.

## Миракл Тони Друид

Похожая сборка, но с Удушающей звездой и Хитиновым панцирем вместо Разрушителя тюрем. Сборка подходит в первую очередь для топа Легенды, где встречается много Мех Разбойников и не так много других агрессивных колод. Во всех остальных условиях рекомендуем использовать другие колоды выше.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Тони Друида в основе 24 карты, которые берут все сборки без исключения. Тут ключевые способы победы, лучшие карты для разгона по мане, обороны и перехвата инициативы.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить еще 6 картами — чаще всего это какие-либо оборонительные опции. Они могут варьироваться в зависимости от меты. далее о том, что берут чаще всего.

Лоцман сэра Финли — хорошая и универсальная легендарка, которая поможет найти нужные карты на любом этапе партии, особенно хорошо работает с Тони королем пиратов. Но для Финли редко есть место в колоде.

Семена сомнения — универсальная и простая карта, которая поможет адаптироваться к матч-апу и найти дополнительные ресурсы. Улучшит в первую очередь темповые поединки, но не будет лишней и во всех других — особенно из-за эффекта удешевления Йогг-Сарона Освобожденного.

Асталор Кровавая Клятва — легендарку редко играют в актуальных колодах Тони Друида, потому что у архетипа появились другие способы победы. Но это всё еще хорошая карта.

Дар Хранительницы жизни — часто берут одну копию для улучшения комбо потенциала и синергии с Объятиями природы. Если Дар Хранительницы жизни не взять, то Объятия природы достанут из колоды только две копии Дара природы.

Хитиновый панцирь — дополнительный способ накопления брони, который готовит комбинацию АнубРекан + Тони король пиратов + Тюремщик в самых медленных матч-апах, а в быстрых матч-апах просто помогает выжить. Берут редко из-за наличия Ростка нордлотоса, который делает похожие вещи.

Гармоничное настроение — простая и всегда полезная карта, особенно полезная против колод с большим количеством берн урона (Сиф Маг, ОТК Шаман, Чумной ДК, Шадоу Жрец). Но ничего

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 71

выдающегося этот спелл не делает, его можно заменять чем-то другим.

Зараженный плеточник — боевой клич легко активировать, а после эта сильная карта, которая дает дополнительную ману для комбинаций. Можно сыграть в ход с АнубРеканом, вот только дополнительную ману можно будет потратить только на заклинания и оружие, но не существ.

Удушающая звезда — массовый источник немоты берут в первую очередь для матч-апа с Мех Разбойником, который часто встречается в топе Легенды. Удушающая звезда поможет против Паладина и Шадоу Жреца, но пока что их мало на любых рангах, чтобы брать техническую карту.

Разрушитель тюрем — обязательная опциональная карта для игры вне Легенды. Разрушитель тюрем полезен в первую очередь в темповых матч-апах, где станет столь нужной Друиду массовой зачисткой стола.

Культиватор вдовоцвета — хорошая карта для старта, которая всегда даст что-то еще в руку. Берут редко, потому что не хватает слотов в колоде.

Менее популярные опциональные карты: Ледниковый осколок, Торт Муравейник, Аудиоусилитель, Дискотот, Коронер, Лунное затмение, Избранница Элуну Кири, Коррозионная гадюка, Фотограф Физзл, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Летнее дитя цветов, Паровой уборщик, Подземный король, Отвязный металлист, Смертокрыл Разрушитель и т.д.

к оглавлению

Тони Друид — достаточно дорогая колода с рядом легендарных карт. К сожалению, почти все легендарки в деке основополагающие, без них архетип попросту не будет работать. Поэтому значительно дешевле деку не сделать.

Далее мы разберем все дорогие карты в деке и отметим потенциальные замены, если это возможно.

Игнис Вечное Пламя — есть бесплатно в коллекции всех игроков.

Тони король пиратов — обязательная легендарка, вокруг которой построена колода и в честь которой она названа.

АнубРекан — обязательная легендарка, без которой Друид потеряет слишком многое.

Тюремщик — обязательная легендарка, без которой Друид не сможет реализовывать ключевые способы победы.

Хранительница жизни Эонар — очень сильная карта в колоде, которая улучшит и комбо потенциал, и возможности обороны. Но технически без нее Тони Друид может обойтись. Прямой замены нет, можно брать любую опциональную карту на ваш выбор.

Йогг-Сарон Освобожденный — та же история, что и с Эонар. Йогг-Сарон Освобожденный очень силен и станет чуть ли не главной причиной успеха архетипа в Падении Ульдуара. Но карта все же не основополагающая: можно сделать колоду и без нее, пусть Друид и потеряет очень много потенциала в обороне. Вместо берите любую опциональную карту из списка выше.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 71

Тони Друида не сделать значительно дешевле, потому что набор Тьни король пиратов + Тюремщик + АнубРекан слишком важен для колоды. Но все другие легендарки можно убрать. Вместо Йогга и Эонар мы взяли связку Отвязный металлист + Адвокат Утробы, которая поможет чистить вражескую половину стола. Если не хватает исцеления, можно задуматься об 1-2 копиях Фаната вместо Семян сомнения.

к оглавлению

На муллигане Тони Друид в любом матч-апе агрессивно ищет две карты. Это значит, что если их нет в руке, все остальное можно уверенно сбрасывать. С таким подходом к муллигану вы уже будете чувствовать себя комфортно, хотя в редких ситуациях можно оставлять и другие карты.

Объятия природы — первая из двух топовых карт на муллигане. Оставляйте всегда в любом количестве.

Росток нордлотоса — вторая из топовых карт на муллигане. Оставляйте всегда в любом количестве.

Озарение — можно оставить в руке с Объятиями природы, чтобы раньше сыграть Дар природы.

Солнечное затмение — можно оставить или с Объятиями природы, или с Ростком нордлотоса, чтобы сыграть улучшенные версии этих карт дважды.

Водный облик — обычно оставляют с Объятиями природы, чтобы использовать после розыгрыша улучшенной версии Дара природы.

Семена сомнения — можно оставить в матч-апе, если вы точно не знаете, что будет делать противник или если есть возможность, что он будет играть агрессивно

Глубокая рана — обычно оставляют только против темповых противников

Агрессивная реклама — можно оставить вместе с Глубокой раной, но если помимо этого в руке есть Объятия природы или Росток нордлотоса

Разрушитель тюрем — оставляйте только против агрессивных колод с Монеткой или с хорошей рукой

Тюремщик — оставляйте только в матч-апе с Друидом

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Далее о том, что Квест Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Рыцарь смерти: Объятия природы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Озарение, Водный облик, Солнечное затмение.

Охотник на демонов: Объятия природы, Росток нордлотоса, Разрушитель тюрем, Гармоничное настроение, Семена сомнения. С хорошей рукой — Солнечное затмение.

Воин: Объятия природы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Глубокая рана + Агрессивная реклама.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 71

Паладин: Объятия природы, Росток нордлотоса, Разрушитель тюрем. С хорошей рукой — Озарение, Водный облик, Солнечное затмение.

Охотник: Объятия природы, Росток нордлотоса, Семена сомнения, Глубокая рана. С хорошей рукой — Агрессивная реклама, Разрушитель тюрем.

Друид: Объятия природы, Росток нордлотоса, Тюремщик.

Разбойник: Объятия природы, Росток нордлотоса, Семена сомнения. С хорошей рукой — Глубокая рана, Разрушитель тюрем, Агрессивная реклама.

Шаман: Объятия природы, Росток нордлотоса, Глубокая рана. С хорошей рукой — Озарение, Агрессивная реклама.

Маг: Объятия природы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Водный облик, Гармоничное настроение, Агрессивная реклама, Озарение.

Жрец: Объятия природы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Водный облик, Разрушитель тюрем.

Чернокнижник: Объятия природы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Водный облик, Солнечное затмение.

[к оглавлению](#)

## Основы геймплея

Тони Друид — многофункциональная медленная колода, которая побеждает часто хитрыми и необычными способами. Многие из них завязаны на комбинациях с Тони королем пиратов, в честь которого дека и названа. Помогает реализовать его Тюремщик, — часто вместе с АнубРеканом и Хранительницей жизни Эонар. Сам по себе Тони король пиратов слабый: он меняет колоды только на время, пока находится на столе. И убрать 4/6 юнита в обычных условиях просто. Но Друид может дать Тони неуязвимость с помощью Тюремщика, а другой вариант — сначала сыграть Тони короля пиратов, а только потом уничтожить колоду противника Тюремщиком или добрать оттуда все карты Хранительницей жизни Эонар. Об этих и других комбинациях (и о том, в каких матч-апах их использовать), мы поговорим в следующем разделе.

Отдельно отметим всё самое важное о механике неуязвимости. Играя за Тони Друида, вы должны точно понимать, как она работает, какие сильные и слабые стороны у нее есть, как она взаимодействует с другими картами и эффектами.

Если у существа с провокацией есть неуязвимость, провокация работать не будет  
Неуязвимое существо нельзя сделать целью точечного заклинания, силы героя, атаки или боевого клича

Неуязвимые существа не могут получить урон

Неуязвимых существ нельзя украсть с вашей половины стола с помощью Йогг-Сарона Освобожденного

Неуязвимых существ можно заморозить не точечными эффектами (Ярость ледяного змея, Мощь Менетила, Снежная буря)

Неуязвимых существ можно убрать со стола ультимативными зачистками (те, которые не

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 71

наносят урон) — например Душекрадом, Лоскутиком, Асфиксией, Круговертью Пустоты, Водоворотом или Саргерасом Разрушителем  
Неуязвимые существа могут впитать в себя урон от случайных наносящих урон эффектов, например от финальной формы Асталора Кровавая Клятва.

После того, как Друид разыграет Тюремщика, часто единственным способом победы противника станет сверхагрессия. Ваш герой будет получать все атаки со стола и с наносящих урон карт оппонента, часто его будет бить и усталость. Защитит от всего этого высокий запас брони, эффекты исцеления и похищения жизни.

Сам Друид при этом может задавить противника со стола, большим оружием и Игнаса, убить его усталостью или просто лишит колоды, в результате у оппонента просто не останется способа победы.

Как и все медленные Друиды, этот полагается на разгон по мане с помощью Дара природы. Пусть в деке только эта карта дает разгон по мане, Друид часто будет находить ее к 5 мане из-за Объятий природы. Этот спелл достает из колоды только Дар природы — и активирует двойную форму этого спелла. Старайтесь всегда применить ковку к Объятиям природы — это важно и для активации боевого клича Игнаса Вечное Пламя. Но перед розыгрышем Объятий природы убедитесь, что хотя бы одна копия Дара природы есть в колоде. Иначе Объятия природы ничего не сделают.

В начале партии и в мидгейме у Тони Друида две цели — не умереть и найти финальную комбинацию. Все это можно делать одновременно и без серьезных затрат маны.

Баффы атаки (Глубокая рана, Наскок, Гармоничное настроение) помогают в защите от ранних юнитов, спеллы можно комбинировать друг с другом, чтобы убирать со стола даже крупных юнитов Миракл Разбойника или Контроль Чернокнижника. А с помощью Агрессивной рекламы вы сможете быстро перебрать колоду в поисках ключевых карт.

Отличными оборонительными картами станут новые Разрушитель тюрем и Йогг-Сарон Освобожденный. Эти существа активируются при касте заклинаний, а кастовать заклинания вы будете каждый ход и в большом количестве. Так что никаких проблем с активацией боевого клича Разрушителя тюрем и удешевлением Йогг-Сарона Освобожденного возникнуть не должно.

Чаще всего Друид использует Йогг-Сарона Освобожденного для борьбы за стол: выбирайте массовую зачистку стола или перехват контроля над единичной целью. Это ключевые эффекты для Друида, у которого часто могут возникнуть проблемы с борьбой за стол.

Тони Друид выживает еще и за счет накопления большого количества брони. Лучшей картой для этого станет Росток нордлотоса, который в идеале нужно улучшить (просто поддержать в руке 3 хода) и использовать дважды с помощью Солнечного затмения. К тому же можно получить броню с Гармоничного настроения, а также с помощью случайных раскопок с Семян сомнения.

Полученной брони часто хватит и для того, чтобы не умереть от атак противника, и для комбинаций с АноубРеканом.

Подробнее о том, как Тони Друид побеждает в разных матч-апах и ситуациях — читайте далее.

[к оглавлению](#)

## Способы победы

### 1. Давление со стола

Сам факт розыгрыша Тюремщика — уже план на победу во многих матч-апах. Справиться с неуязвимыми существами могут редкие колоды, а если этого не делать, то в течение нескольких ходов сам Тюремщик и все вспомогательные юниты без проблем закончат партию.

Задавить противника со стола можно не только Тюремщиком, но и просто Хранительницей жизни Эонар или Йогг-Сароном Освобожденным.

Этот способ победы может не сработать, если противник все-таки найдет ответ на вашего Тюремщика и других юнитов.

### 2. Кража колоды противника

Еще один простой способ победы Друида — уничтожить свою колоду и после забрать вражескую. Для этого нужны всего лишь две карты, которые можно играть даже в разные ходы. Тюремщик оставит вас без колоды, а после Тони король пиратов заберет колоду оппонента, оставив его без карт в деке.

Такой план на игру работает в том случае, если у оппонента не будет способа избавиться от Тони короля пиратов под неуязвимостью, а сделать это могут обычно только самые медленные контроль колоды — Контроль Жрец, Контроль Воин, ДК Крови. Если же ультимативных зачисток нет, то вы навсегда оставите себе деку оппонента. Например, такой план можно реализовать в зеркальном матч-апе или в любом темповом.

Вы сделаете комбинацию сильнее, если используете Хранительницу жизни Эонар с опцией "Добрать карты из колоды, пока рука не заполнится". Так вы оставите противника без карт даже в случае, если он найдет способ убрать Тони короля пиратов со стола.

### 3. Уничтожение колоды противника

Если у противника есть ультимативные ремувалы, которые могут убрать со стола неуязвимого Тони короля пиратов, можно попытаться не украсть его колоду, а уничтожить его. Вам поможет комбинация с АноубРеканом. После этой легендарки вы сначала используете Тони короля пиратов, а после Тюремщика. Таким образом вы уничтожите колоду противника. И если оппонент даст массовую зачистку и уберет со стола Тони, то он останется с пустой колодой, а вы вернете себе свою. А если он не даст массовую зачистку и останется с вашей декой, его просто задавят ваши юниты своими характеристиками.

Чтобы реализовать комбинацию АноубРекан + Тони король пиратов + Тюремщик нужны 10 единиц брони — еще 5 даст АноубРекан. Эти 10 единиц брони могут быть у Друида в начале его хода, часть из них можно получить с помощью Гармоничного настроения или Роста нордлотоса. Эти карты можно сыграть в тот же ход благодаря Хранительнице жизни Эонар.

### 4. Взрывной урон с оружия

Тони Друид может нанести много урона с оружия Игнаса Вечное Пламя. При этом ему не обязательно выбирать тяжелую опцию за 10 маны, подойдут и за 5, и даже за 1 маны.

Чаще всего первым свойством Друид ищет похищение жизни (для обороны) или неистовство ветра (для наступления). И в первом, и во втором случае вы сможете комбинировать оружие с Наскоком, Глубокой раной, силой героя и другими баффами атаки. Так даже такие дешевые карты, полезные в первую очередь со старта партии, Друид может использовать в лейтгейме, извлекая из них большую выгоду.

## 5. Выживание и накопление брони

Во многих матч-апах Тони Друиду для победы будет достаточно просто пережить наступление противника — или зачистить всех юнитов со стола оппонента или пережить весь взрывной урон, а часто и то, и другое.

На всё это Тони Друид вполне способен.

Такая стратегия полезна не только в матч-апах с агрессивными деками вроде Изгой ДХ или Секрет Охотника, но и против ОТК Шамана на перегрузке или Сиф Мага. В этих поединках огромный запас брони часто обеспечит вам победу — останется только контролировать вражескую половину стола.

[к оглавлению](#)

[Как играть ключевые карты](#)

## Озарение и Монетка

Озарение и Монетка — важные инструменты, с которыми Друид сможет выровнять кривую маны в начале партии, раньше сыграть ключевые карты за 5+ маны или провернуть сильную комбинацию.

В начале партии Озарение или Монетку чаще всего используют для того, чтобы раньше сыграть Дар природы на разгон по мане. Другой вариант — для комбинации Солнечное затмение + Росток нордлотоса.

В лейтгейме дополнительная мана пригодится для выравнивания ходов под финал Тони короля пиратов. Их же можно оставить для хода с АноубРеканом, например чтобы сыграть комбо АноубРекан + Росток нордлотоса.

Если в руке есть и Монетка, и Озарение, сначала используйте Монетку — противник в любом случае будет знать, что она у вас есть. А Озарение — неизвестный фактор.

## Водный облик

Водный облик — сильное заклинание, хотя многие используют его некорректно. Всегда играйте этот спелл в начале хода, пока вы еще не потратили ману. И чем позднее вы это сделаете, тем лучше: у Тони Друида есть карты как за 0, так и за 10 маны. Пока в руке достаточно разгона по мане, инструментов для защиты или нападения, держите Водный облик и не используйте его без необходимости. Только когда нужные ресурсы в руке закончатся, можно раскопать карту со дна колоды — и в идеале тут же добрать ее. Надежнее всего играть Водный облик на 5+ маны, хотя делать это можно и раньше, если ходов нет и нужно найти, например Семена сомнения, Глубокую рану или Объятия природы.

Водный облик полезен еще и потому, что дает больше информации. Вы возьмете одну карту со дна колоды, а еще две там останутся. Эту пару карт вы можете не рассчитывать добрать в

ближайшем будущем.

## Семена сомнения

Открывает доступ ко всем заклинаниям Друида — их много и чаще всего там нет чего-то такого, чего не умел бы Тони Друид сам по себе. Чаще всего вы сможете рассчитывать на дополнительный добор, разгон по мане, источники брони, атаки или недорогие темповые источники 2-3 урона. Единственной ультимативной зачисткой станет Заключение — это хороший, пусть и временный ответ на большого юнита противника.

Старайтесь играть Семена сомнения в начале хода. Обычно Друид тут же реализует полученную карту, пока на нее есть скидка по стоимости. Но это не обязательное правило.

## Солнечное затмение

Чаще всего Друид играет Солнечное затмение с улучшенной версией Ростка нордлотоса. Такая комбинация даст много брони для будущих комбинаций с АнубРеканом.

Реже с Солнечным затмением используют Агрессивную рекламу, баффы атаки или Дар природы.

## Хранительница жизни Эонар

Эонар — гибкий титан, у которого полезны все три способности, хотя и в разных ситуациях.

Внезапный рост заполняет руку картами — это могут быть как карты из вашей колоды, так и из вражеской, если на столе есть Тони король пиратов. Важно никогда не играть эту способность, если в деке мало карт и вы не сможете заполнить руку картами.

Обильная жатва полезна в первую очередь против агро и берн колод, но ее можно использовать и в других матч-апах, если ситуация тяжелая.

Процветание можно использовать в ход с АнубРеканом. При этом можно играть Эонар как до АнубРекана, так и после. Сыграв его до, вы просто получите больше характеристик, а если после, то сможете сыграть за ход заклинания и оружие на 10 маны — важно, что существ за ману играть в этот ход вы уже не сможете.

## АнубРекан

Чаще всего АнубРекана играют только как часть комбинации под Тюремщика и Тони короля пиратов. Самостоятельно АнубРекана используют разве что в самых агрессивных матч-апах и тяжелых ситуациях, где важен запас брони Друида.

Считайте количество юнитов, сыгранных после АнубРекана — только 3 из них можно будет сыграть за броню. Вы не сможете сыграть юнита и за броню, и за ману одновременно. Например, если у вас 8 брони и еще есть 2 маны, вы не сможете поставить Тюремщика.

[к оглавлению](#)

## Чумной Рыцарь смерти

Это сложный матч-ап, но не такой безнадежный, как говорит статистика. В матч-апе две проблемы: Друид очень быстро перебирает колоду и в процессе ловит много карт Чумы.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 71

Вторая проблема — многие Чумные ДК играют технические карты против Друида (Неофитка культа и Крушитель колонок). Что-то поделаться со всем этим вы не сможете, придется играть в неудобных условиях.

Благо сейчас у Тони Друида достаточно как зачисток, так и исцеления, чтобы пережить атаки Рыцаря смерти. Точку в матч-апе поставит или сыгранная на пустой стол Хранительница жизни Эонар, или Тюремщик. Боевой клич Тюремщика уничтожит все карты в вашей колоде, в том числе и карты Чумы. После этого вы сможете обменяться колодами с противником, чтобы лишить его ресурсов для будущего давления.

С оружия Игниса Вечное Пламя ищите похищение жизни, яд и накопление брони.

- Тони Друид

Зеркальный матч-ап — противостояние, в котором важно быстрее добраться до 10 маны и сыграть ключевые карты. Вы должны скорее реализовать комбинацию Тюремщик + Тони король пиратов или хотя бы просто Тюремщика. Ответить на это оппонент никак не сможет, Йогг-Сарон Освобожденный не поможет, как и все другие карты.

Если один из Друидов уже сыграл Тони короля пиратов, розыгрыш второго Тони оппонентом ничего не сделает. Вы не вернете себе свою колоду, это можно сделать, только убрав Тони со стола. А на это Друид чаще всего не способен.

Если вы проигрываете (добрались до 10 маны и сыграли Тюремщика позднее), попробуйте победить с помощью Йогг-Сарона Освобожденного, сгенерировав Щупальца хаоса. Шансы не так велики, но порой лучше способа победы нет.

Аркейн Охотник

Это равный поединок, в котором многое зависит от вашего исполнения. В лейтгейме Друид не оставляет шансов Аркейн Ханту — нужно только дожить до этого момента и пережить вражеского Йогг-Сарона Освобожденного. С помощью этого титана Аркейн Хант может вернуться в игру, украв вашего титана. Это опасный юнит, и вы должны постараться сыграть вашего Йогг-Сарона Освобожденного уже после Йогга противника.

В начале партии нужно не активировать слишком рано Скрытый смысл. Порой Хант не будет генерировать большие характеристики со старта, а только использует этот секрет или Фокус-котус. Если так, то играйте спокойно и не триггерите эти карты. Сделать это просто. В принципе можно играть пассивно и в случае, если Хант сыграл только одного юнита, например Странника из Луносвета или Халдарона Светлое Крыло. Вы будете получать какой-то урон, но ничего критичного.

Контроль Воин

Как можно быстрее разгоняйтесь по мане и ищите комбинацию АноубРекан + Тони король пиратов + Тюремщик. Сыграть карты нужно в этом порядке, чтобы уничтожить колоду противника. Если вы этого не сделаете, то Воин часто задавит вас огромным количеством атаки с баффов брони. Даже двойные баффы Ростка нордлотоса не спасут, как и исцеление Хранительницы жизни Эонар. В качестве альтернативы вы можете сыграть комбинацию АноубРекан + Тони + Эонар, чтобы добрать карты из колоды противника.

- Контроль Жрец

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 71

У Контроль Жреца очень много ультимативных зачисток, которые могут достать Тони короля пиратов даже из неуязвимости. Поэтому тут нужно уничтожить деку противника с помощью комбинации АнубРекан + Тони король пиратов + Тюремщик. И после этого выманить из руки Жреца массовую зачистку, чтобы вернуть себе свою деку, а Приста оставить без колоды.

Проблемы в матч-апе доставит Грязная крыса. Чтобы обыграть ее, держите в руке как можно больше существ: можно пожертвовать Игнисом, Эонар, Разрушителем тюрем. Существ можно сгенерировать и с помощью Семян сомнения.

- Андед Жрец

В этом матч-апе главной проблемой станет стол. Взрывным урон Жрец вас не задавит, основную ставку он сделает на юнитов. Поэтому для Друида этот матч-ап — обычное противостояние с агро декой. В начале вас спасут Глубокая рана и Семена сомнения, а в мидгейме постарайтесь зачистить стол с помощью Йогг-Сарона Освобожденного, Разрушителя тюрем или закрыться Хранительницей жизни Эонар.

- Чистый Паладин

Встреча с Паладином — сложное испытание для Друида. В начале партии вас спасут Глубокая рана и баффы атаки в целом, без которых сопротивляться Утеру практически невозможно. Если заходит разгон по мане, пытайтесь вернуться в игру рано сыгранными титанами. Многие сделает Разрушитель тюрем

- Биг и Контроль Чернокнижники

В мид или лейтгейме Чернокнижник часто сможет заспамить стол огромным количеством характеристик. Единственный способ ответить на них — Йогг-Сарон Освобожденный, который может захватить как одну ценную цель, так и зачистить стол от нескольких.

У Локов есть Саргерас Разрушитель, который часто станет единственной ультимативной зачисткой оппонента. Хотя Контроль Лок может играть и Мегаплавника. Если Лок не играет Саргераса, старайтесь реализовать комбинацию с АнубРеканом, Тони и Тюремщиком, которая уничтожит колоду противника, а не вашу. Можно забрать карты из колоды противника с помощью Эонар, если их в деке осталось не так много.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====  
**Контроль Чернокнижник — самая популярная дека Титанов. Большой гайд по архетипу**

ID: 2503

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/kontrol-chernoknizhnik-titany>

Дата: 13.09.2023

Тип: Гайды

Категория: ТИТАНЫ

## Описание

Контроль Чернокнижник — самая популярная дека Титанов. Большой гайд по архетипу

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 71

## Кратко

Подробно изучаем Контроль Чернокнижника в актуальной мете ТИТАНОВ. Архетип вырвался в топы по популярности на всех рангах, показывая стабильную игру.

## Текст

Герой гайда — Контроль Чернокнижник в мете ТИТАНОВ в патче 27.2.2. После череды нерфов и баффов Контроль Лок вышел одним из победителей. Сегодня это одна из самых популярных колод в ладдере, на многих рангах Контроль Чернокнижник занимает топ-1 строчку по популярности. Радуют и результаты Контроль Лока на всех рангах — они не самые высокие в ладдере, но всё же приличные.

Что понятно уже из названия, это контроль архетип, который рассчитывает на долгие партии, тяжелые способы победы и контроль стола. И такой стиль игры достаточно сложный, так что не удивительно, что у Контроль Лока занижен процент побед по статистике. Если вы умеете играть этой декой, то покажете отличные результаты: без труда возьмете Легенду и будете двигаться выше по рангам.

Большой гайд по Контроль Локу расскажет обо всём самом важном, что нужно знать об этой деке. Вы найдете оптимальные сборки и способы составить собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, матч-апов и стратегии игры в мете ТИТАНОВ.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Чем дополнить основу
- Замена дорогих карт
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Общие правила
- Выбор карт против всех классов
- Стратегия игры
- Основа геймплея
- Способы победы
- Ключевые карты и комбинации
- Матч-апы

Декбилдеры нашли оптимальный набор карт для Контроль Лока, так что все сборки отличаются буквально 1-2 картами — и значительно они на результаты не повлияют.

Далее три самые результативные деки Контроль Чернокнижника в нынешней мете.

Контроль Чернокнижник с Роковым совухом

Мета достаточно медленная, так что Контроль Лок может позволить несколько тяжелых карт: тут появляется два Роковых совуха и Мастер клинка Окани. Карты особенно хороши против других Чернокнижников, Контроль Воина и Контроль Жреца.

Контроль Чернокнижник с Темницей Йогг-Сарона

Колода отличается лишь одной картой — тут появляется Темница Йогг-Сарона. Эта карта не

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 71

всегда предсказуемая, так что по душе не всем игрокам. Да и она не всегда поможет в защите от агрессии. Но мета достаточно медленная, и карта может спасти даже в самой тяжелой ситуации, если повезет.

Контроль Чернокнижник с Локеном и Талносом

- Старая сборка, но все еще эффективная и результативная. Тут есть Локен Тюремщик Йогг-Сарона — универсальная карта, которая помогает в защите, нападении и поиске ключевых ресурсов. Пусть в сборке достаточно недорогих существ, всё же есть хороший шанс достать что-то с высокими характеристиками.

Тут же есть и Маг крови Талнос, который нужен в первую очередь для синергии с Осквернением, хотя он сделает сильнее и другие наносящие урон заклинания.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Контроль Лока обширная основа колоды, поскольку мета уже сложилась и декбилдеры нашли оптимальный состав карт.

Тут есть оптимальные карты для защиты, а также набор тяжелых способов победы (в первую очередь легендарные карты). В результате основа колоды становится достаточно дорогостоящей.

Код основы колоды:

В теории из основы колоды можно исключить Игниса Вечное Пламя, а с ним и Дозорного Солнца. Можно задуматься и об исключении Мегаплавника, если легендарки нет в коллекции.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Лоцман сэр Финли — у легендарки нет каких-то особых синергий в деке, это просто перевыбор руки в случае, если там нет каких-то нужных в матч-апе инструментов. У Лока часто много карт в руке, так что Финли будет особенно эффективным. Самый выгодный момент розыгрыша карты — после Симфонии грехов.

Хаотичное поглощение — улучшит в первую очередь зеркальные матч-апы, где много тяжелых юнитов. Но в целом в мете недостаточно целей для этого заклинания, пусть у Контроль Лока и много недорогих существ для комбинаций с этим спеллом.

Маг крови Талнос — хорошо работает с Осквернением, хотя баффнет только один тик этого заклинания. Помимо этого можно играть с Похищением души, Уничтожением смертных или просто как самостоятельный источник добора.

Королева Азшара — дополнительная тяжелая карта, которая даст Контроль Локу несколько интересных опций. Хорошо смотрится оружие, которое в сумме нанесет оппоненту 10 урона, а также опция на копирование заклинания за 1маны (хорошие комбинации с Эхом и Симфонией грехов).

Роковой совух — отличная карта для контроль матч-апов, ради которой ее и берут в сборки. Чуть ли не самостоятельно приносит победу против Контроль Воинов и других Чернокнижников, будет полезной против Жреца. Но в темповых поединках сыграть Рокового

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 71

совуха бывает сложно.

Локен Тюремщик Йогг-Сарона — не всегда призовет очень много характеристик, но все же шанс на это приличный. Локен нужен в первую очередь для того, чтобы найти Саргераса Разрушителя или ДарХан Дратира.

Темница Йогг-Сарона — медленная карта, которая не всегда спасет в темповых поединках, да и в медленных нужно полагаться на рандом. Зато с каким-то шансом Теница Йогг-Сарона может принести победу в любом поединке, если успеть ее разыграть. Карта на любителя, а по статистике она чуть уступает Роковому совуху.

Круговерть Пустоты — чаще всего используют как замену Мегаплавнику, если этой легендарки нет в коллекции. Вместе эти карты используют очень редко.

Менее популярные опциональные карты: Арфа Скверны, Лик тлена, Грязная крыса, Зачарователь, Коррозионная гадюка, Принц Ренатал, Припасы Плети, Фотограф Физзл, Вытягивание души, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Паровой уборщик, Солистка оперы, Безумный герцог Теотар, Лорд Джараксус.

к оглавлению

Контроль Чернокнижник — достаточно дорогая колода с рядом легендарных карт. Какие-то из них можно заменить, другие нельзя — об этом мы поговорим далее.

Лоцман сэр Финли — не обязательная карта, вместо которой можно взять любую другую опцию. Например, Мага крови Талноса или Хаотичное поглощение.

Асталор Кровавая Клятва — сильная и универсальная легендарка, но все же заменяемая. Берите вместо него Королеву Азшару или Темницу Йогг-Сарона.

Мастер клинка Окани — эту легендарку легко заменить, вместо берите Хаотичное поглощение или Мага крови Талноса.

Игнис Вечное Пламя — эта легендарка есть в коллекции у всех игроков, так что ее можно не заменять.

Симфония грехов — топовая легендарка, которую лучше скрафтить для любой медленной колоды Чернокнижника.

ДарХан Дратир — у легендарки нет альтернативы и ее лучше постараться скрафтить. Но пока нет, можно взять Темницу Йогг-Сарона.

Мегаплавник — если не в коллекции, берите Круговерть Пустоты.

Саргерас Разрушитель — обязательная легендарка, крафтите обязательно.

Другие дорогостоящие карты — не обязательны для Контроль Лока.

Максимально бюджетный Контроль Лок

Бюджетную сборку Лока можно сделать значительно дешевле, исключив несколько тяжелых карт. Возможно, в такой сборке вам может не хватить выгоды, особенно если вы часто

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 71

встречаете зеркальные матч-апы. В этом случае в сборку можно взять Лорда Джараксуса вместо Лика тлена.

к оглавлению

У Контроль Черно книжника достаточно простой муллиган, если разобраться в его основных принципах. Есть три карты, которые Лок хочет увидеть в стартовой руке всегда. И еще несколько, которые оставляют в зависимости от стиля игры противника.

- Общие правила

Симфония грехов — лучшая карта в любом матч-апе. Оставляйте всегда.

Кузня душ — оставляйте всегда. Вторую копию — только с Монеткой.

Величественный анубисат — оставляйте всегда одну копию. Вторая нужна только при наличии Кузни душ.

Торговка доспехами — оставляйте против агрессивных противников и Мага. Вторую копию можно сбрасывать.

Уничтожение смертных — оставляйте против агрессивных классов в любом количестве.

Осквернение — оставляйте с Монеткой или хорошей рукой против агрессивных классов. Просто так Осквернение стоит держать в руке только против Паладина.

Роковой совух — оставляйте только против медленных классов (Воин, Лок, Жрец) в 1 или 2 копиях.

Другие карты — на муллигане оставляют редко. Против агрессии можно задуматься об Экскурсоводе и Колючем щупальце. При встрече с Воином — о Саргерасе Разрушителе.

- Далее о том, что Контроль Черно книжник ищет при встрече с конкретными классами.

Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов. С хорошей рукой — Роковой совух.

Охотник на демонов: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Торговка доспехами, Уничтожение смертных. С хорошей рукой или Монеткой — Осквернение.

Воин: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух, Экскурсовод, Саргерас Разрушитель.

Паладин: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Осквернение, Торговка доспехами, Уничтожение смертных, Экскурсовод.

Охотник: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Колючее щупальце, Уничтожение смертных, Торговка доспехами. С хорошей рукой — Осквернение, Экскурсовод.

Друид: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Колючее щупальце,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 71

Экскурсовод. С хорошей рукой — Мегаплавник.

Разбойник: Симфония грехов, Уничтожение смерти, Торговка доспехами, Экскурсовод. Вместе — Кузня воли, Величественный анубисат.

Шаман: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Торговка доспехами.

Маг: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой соух, Торговка доспехами.

Жрец: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой соух, Экскурсовод.

Чернокнижник: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой соух.

к оглавлению

Основа геймлея

Контроль Чернокнижник — медленная колода, хотя далеко не самая пассивная и оборонительная в мете. Как и Хэндлок ранее, эта дека может начать давление со стола крупными угрозами уже в начале партии с помощью комбинации Кузня воли + Величественный анубисат. Эту пару карт Лок всегда агрессивно ищет на муллигане, они помогают и в защите, и в наступлении — и в целом полезны в любом матч-апе.

Чаще всего эти карты используют вместе, но можно играть их и отдельно друг от друга. Кузня воли делает копии любых существ на столе, а в тяжелых ситуациях и темповых матч-апах порой хватает и не таких больших характеристик. А Величественный анубисат хорош в обороне просто из-за провокации.

Кузня душ важна для Лока потому, что позволяет ему совершать темповые ходы в будущем, не используя при этом много маны. С помощью Кузни душ проще перехватывать инициативу в мид и даже лейтгейме — не спешите тратить оба заряда этой области слишком рано, если на столе нет хороших целей.

У Контроль Чернокнижника есть и другие оборонительные карты. Из ранних ремувалов можно отметить Осквернение, Похищение души и Уничтожение смертных. Все три спелла хороши и в лейтгейме, например из-за синергии с Эхом. Они же крайне полезны со старта при встрече с агрессивными деками, поэтому тоже станут приоритетом на муллигане, если Лок ожидает темповый поединок.

На этом оборонительные опции Контроль Чернокнижника практически заканчиваются: стоит отметить разве что Мегаплавника и Саргераса Разрушителя, которые дают ультимативные массовые зачистки, но только в лейтгейме.

Саргерас станет ключевой картой не только из-за наличия лучшей AoE зачистки в игре, но и из-за своего боевого клича. Бесконечный призыв 3/2 или 3/4 Бесов — медленный, но надежный способ победы. С его помощью Лок может переигрывать даже жадного Контроль Жреца.

В деке много сильных и универсальных карт, которые помогают не только в защите, но и в нападении. С их помощью Чернокнижник перехватывает инициативу, наступает, добывает противника, но при этом может играть и от обороны. Колода гибкая и вариативная: каждую

карту можно использовать рядом способов.

Контроль Чернокнижник — сложная дека для игры, тут не получится играть все доступные карты в любой удобный момент. Не всегда выстраивается логичная кривая маны, не всегда есть четкий способ победы. Готовьтесь к импровизации и игре от захода карт в руку и действий противника. Лок может как задавить рано, так и затянуть партию в лейтгейм.

Важную роль в геймплее играет сила героя. Эту способность Лок старается использовать часто не только в начале, но и в мид, и в лейтгейме. Спланируйте свой ход заранее: если есть 2 свободные маны, играйте сначала силу героя, чтобы получить больше возможностей. В первые ходы силу героя можно играть особенно активно, даже если в результате вы можете просесть по здоровью. Порой найти нужные карты важнее, чем убрать со стола мелких существ противника или поставить своих не таких сильных юнитов. К сожалению, возможных ситуаций слишком много, так что универсальных правил относительно силы героя нет, тут помогут только ваш игровой опыт и понимание матч-апа. В каких-то поединках силу героя можно использовать постоянно, в других важнее тратить всю ману на борьбу за стол или просто не получать лишние 2 единицы урона.

[к оглавлению](#)

## Способы победы

Контроль Чернокнижник обычно побеждает не каким-то одним способом или комбинацией, а комплексным подходом. В любом случае Лок старается играть проактивно и редко ждет, когда у противника просто закончатся колода или карты в руке. Вместо этого Чернокнижник хочет перехватить инициативу и задавить оппонента каким-то из способов победы — обсуждаем их ниже.

### - Давление существами со стола

Самый простой и понятный способ победы — сгенерировать характеристики на столе и задавить ими. Лок может сделать это как в начале с помощью комбинации Кузня воли + Величественный анубисат, так и в лейтгейме с помощью Саргераса Разрушителя. Титан дает Локу бесконечный приток характеристик, так что без ресурсов класс не останется.

Помимо существ в колоде Лок может давить со стола и копиями вражеских существ с Эха, пусть их достаточно легко убрать со стола, но порой у противника это не получается.

Вы можете использовать Кузню воли не только с Величественным анубисатом, но и с другими большими существами. Можно играть область и на скопированное существо с Эха.

### - Давление взрывным уроном

У Контроль Лока много взрывного урона в лейтгейме. Это не только финальная форма Асталора, но и ДарХан Дратир, которого можно скопировать с помощью Эха. Еще взрывной урон можно нанести с оружием Игнаса Вечное Пламя, особенно если вам зайдет неистовство ветра. И, конечно, есть Симфония грехов — 2 заклинания из 7 наносят по 6 урона герою противника.

### - Другие способы победы

Есть и другие способы победить противника, пусть и не такие надежные и стабильные.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 71

Темница Йогг-Сарона может сделать всё, что угодно и в любой ситуации. А Зависть, полученная с Симфонии грехов, может и уничтожить ключевой источник победы противника (например, Сиф у Мага), и просто быстро оставить без карт в колоде.

С помощью Эха и Дозорного Солнца можно отыскать и другие необычные способы победы.

к оглавлению

Ключевые карты и комбинации

Лоцман сэра Финли

Не бойтесь играть эту карту в любой удобный момент, если у вас плохая рука. В зависимости от матч-апа плохая рука может быть разной: порой не будет зачисток, а порой тяжелых карт.

Подумать о том, чтобы сыграть Финли чуть позже, можно только с Симфонией грехов в руке. Если сыграть Финли уже после этого заклинания, вы с высокой вероятностью получите много сильных заклинаний за 3 маны.

Осквернение

Одна из самых сложных карт в колоде, у которой есть огромный потенциал в большинстве матч-апов. Лучше всего Осквернение покажет себя против классов, которые играют агрессивно и делают ставку на давление со стола, сейчас это Паладин и Друид. Но найти применение Осквернению можно и в других матч-апах, пусть даже если использовать спелл как источник 1-2 урона.

Осквернением можно убивать существ, на которых вы ранее использовали Эхо. А еще спелл можно играть с Магом крови Талносом, чтобы баффнуть первый тик Осквернения.

Дозорный Солнца

В Стандарте есть 37 заклинаний школы Света, которые даст Дозорный Солнца. Среди них нет чего-то имбалансного, хотя и совсем бесполезных опций мало.

Дозорный Солнца нужен в первую очередь для активации Игниса Вечное Пламя, а также для исцеления, столь важного Локу во многих матч-апах.

Одну копию Дозорного Солнца почти всегда стараются баффнуть ковкой перед розыгрышем, даже если здоровья у вас мало. В темп на 1-3 ходах не баффнутого Дозорного Солнца играют редко: обычно только в самых агрессивных матч-апах.

Эхо

Одна из самых сильных карт в колоде Контроль Лока с огромным потенциалом. Заклинание помогает и в обороне, и в давлении. Среди целей на вашей половине стола особенно примечательны ДарХан Датир и Саргерас Разрушитель, сделав копии которых вы получите огромное преимущество. Можно копировать и существ противника, чтобы тут же добить их Осквернением, Похищением жизни, мелкими существами и другими способами.

Особенно ценными целями для Эха станут юниты с натиском или свойством гигант, а также

титаны.

## Игнис Вечное Пламя

Вы активируете боевой клич Игниса только с помощью Дозорного Солнца.

У Игниса нет какой-то особой синергии с картами Контроль Лока, это просто хорошая и универсальная легендарка во многих матч-апах и ситуациях.

В зависимости от ситуации Лок может раскапывать оружие за 1, 5 или 10 маны — и как с оборонительными способностями, так и с наступательными. Подумайте о том, чего вы хотите от Игниса в конкретном матч-апе и когда сможете реализовать его оружие.

Самые сильные свойства и комбинации:

- Похищение жизни и накопление брони — дополнительный источник исцеления, который особенно полезен против Магов, Охотников и других Чернокнижников.
- Яд + боевой клич на урон — способ зачистки крупных существ противника.
- Призыв существ — дополнительный источник выгоды и давления для медленных матч-апов со Жрецами, Воинами и Чернокнижниками. 1

## Симфония грехов

У заклинания огромный потенциал, но есть элемент рандома: вы точно не будете знать, что раскопаете и когда доберете оставшиеся карты.

Почти всегда сильная опция — Гордыня, которая добывает самую дорогую карту из колоды. Так Лок найдет Саргераса Разрушителя, а если он уже в руке, то Мегаплавника или ДарХан Дратира.

Еще одна опция, которую часто недооценивают, — Чревоугодие. Эффект сильный, если у вас уже есть существо, которое может атаковать. Так вы нанесете много урона по герою противника или сделаете выгодный размен.

Если есть другие варианты хода, старайтесь не играть Симфонию грехов в сложной ситуации, если вас спасет только одно из свойств заклинания, а другие ничего не сделают. Но порой других вариантов не будет, тогда нужно надеяться на рандом.

## Мегаплавник

Мегаплавник не так хорош против классов, у которых есть точечные ремувалы и источники нанесения урона, игнорирующие провокации. Но даже в этих матч-апах легендарка сильная, потому что выигрывает время и снимает баффы с существ противника.

Вы должны понимать, может ли противник убить Мегаплавника до провокации или нет. Тут все зависит в первую очередь от класса и колоды противника.

## Саргерас Разрушитель

Самая сильная карта Чернокнижника, вокруг которой часто выстраивается геймплей класса.

В темповых матч-апах Лок часто хочет сыграть Саргераса и зачистить стол, а после

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 71

противнику будет просто убрать 6/12 юнита с пустым игровым полем. Зачистка Саргераса особенно хороша, потому что не активирует предсмертные хрипы и перерождения существ.

В медленных матч-апах стараются взять бафф на провокацию и +2 к здоровью Бесов. Это самая выгодная и жадная опция, к тому же провокации очень хороши в матч-апе с Контроль Воином.

Опцию с призывом Инферналов берут очень редко: обычно только на второй ход, если Саргерас до него доживает.

[.к оглавлению](#)

## Чернокнижники

В матч-апах с медленными колодами Лока в начале партии важно быстрее реализовать комбинацию Кузня душ + Величественный анубисат, потому что на нее оппоненту будет трудно ответить. И за первым реализовавшим эту комбу будет инициатива, так как догоняющий будет вынужден размениваться натиском с провокацией, оставляя 7/7 натиск противника без ответа. Существо 7/7 редко закончит партию само по себе, но пара атак уже доведет противника до низкого запаса здоровья, так что героя можно будет легко добить взрывным уроном или другими существами. Так вы вынудите оппонента играть от защиты, невыгодно использовать свою ману и карты.

Если партия затягивается, многое будет зависеть от того, кто раньше сыграет Саргераса Разрушителя. Попробуйте помешать противнику сыграть эту легендарку с помощью Рокового соуха и Мастера клинка Окани. Вы можете копировать вражеского Саргераса с помощью Эха, но не выбирайте бафф +2 к здоровью для Бесов, потому что так вы баффните Бесов противника, а не своих.

Курс Чернокнижник играет в плюс с классическим Контроль Локом, потому что хорошо чистит стол даже от больших характеристик, а с Проклятиями Глубин Контроль Локу справляться тяжело. Попробуйте сгенерировать больше способов исцеления и перейти в контратаку в мид и лейтгейме. У самого Курс Лока тоже есть исцеление, но обычно его меньше.

Порой вы сможете играть вокруг Проклятий глубин, заполняя руку 10 картами. Но такой трюк получается не всегда: вы не можете совсем не играть карты в матч-апе, потому что у Курс Лока есть и другие способы давления.

## Контроль Воин

В мидгейме ваша задача — как можно дольше мешать Воину сыграть Одина. Проще всего сделать это с помощью Рокового соуха или Мастером клинка Окани перед 8 маны противника. Но еще можно просто создавать много опасных существ на своей половине стола, так что Воин не сможет потратить весь свой ход на розыгрыш легендарки. Еще одна задача — выманивать зачистки из руки Воина в начале партии, чтобы в лейтгейме уже после реализации Одина ему было сложнее чистить ваши провокации и атаковать.

После розыгрыша Одина закрывайтесь провокациями (в том числе с Саргераса Разрушителя) от атак Воина. Пережить все баффы атаки вы не сможете, но затянуть партию еще на пару ходов для того, чтобы задавить противника со стола все же можно. Но это будет достаточно сложно: в лейтгейме Воина победить сложно.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 71

## Мех Разбойник

Со старта партии попытайтесь зачистить стол Разбойника всеми способами. Не берегите зачистки за 1-2 маны, они эффективны только в первые ходы — после здоровья у существ противника будет слишком много, так что Осквернение или Похищение жизни им уже ничего не сделают. Ответить на больших механизмов можно Величественным анубисатом с Кузней душ, а еще Эхом. Лучшими целями для Эха станут механизмы с натиском, потому что ими тут же можно будет атаковать.

## Аркейн Охотники

В начале партии у Аркейн Охотника часто не так много источников давления помимо секретов. И если Хант играет только секреты, то есть смысл не активировать их, а делать пассивные ходы и ждать. Не тратьте всю ману, чтобы обыграть Скрытый смысл, а также не играйте заклинания, чтобы не призвать 4/2 маскировку с Фокуса-котуса. Появившихся существ можно без особых проблем чистить рядом карт в арсенале Лока. Но самостоятельно закрепиться на столе может быть тяжело из-за натисков и Силы звезд.

В мидгейме акцент часто сместится на здоровье вашего героя — обычно после розыгрыша Звездного лука или Агграмара Мстителя. В первую очередь чистите стол, а после ищите способы восстановить здоровье и сгенерировать провокации.

## Сиф Маг

Это сложный матч-ап, где вас могут задавить ОТК комбинацией с Сиф. Как-то остановить ее вы редко сможете. Можно понадеяться на Симфонию грехов, которая уберет Сиф из 6 верхних карт в колоде противника. Или же на Темницу Йогг-Сарона. Но если это не помогает, просто попытайтесь задавить оппонента со стола и взрывным уроном до того, как вас убьет Сиф.

## Токен Друид

В матч-апе с Токен Друидом важны массовые зачистки. Вы можете особо не экономить Осквернение, потому что в лейтгейме Друид его уже легко обыграет высоким здоровьем своих существ. Но со старта и в мидгейме это очень сильная карта. При этом попытайтесь чистить стол и точечными зачистками, натисками и существами. В лейтгейме вы сможете перевернуть игровую ситуацию с помощью Мегаплавника или Саргераса Разрушителя, но до этих тяжелых легендарок надо еще дожить.

## ОТК Друид

В этом матч-апе победить будет сложно: ОТК комбинация может нанести очень много урона, так что ее не пережить даже с высоким запасом брони. Ваш способ победы — генерировать как можно больше статов в начале и в мидгейме и пользоваться тем, что Друид плохо чистит стол. Задавить противника до ОТК комбинации получается не всегда, но иначе Друида не переиграть.

## Чистый Паладин

Осквернение — самая сильная карта в колоде, но будут полезны и другие ранние зачистки, например Уничтожение смертных или Эхо. Матч-ап достаточно прямолинейный и вращается вокруг зачисток Чернокнижника, которые нужно вовремя дать — и при этом комбинировать их с существами и не самыми сильными ранними картами.

Как и другие агрессивные матч-апы, этот чаще всего заканчивается в вашу пользу или перехватом инициативы Лока, или истощением руки Паладина.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Биг Бист Охотник — топ дека по винрейту в Титанах. Большой гайд по архетипу

ID: 2450

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/big-bist-ohotnik-titany>

Дата: 10.08.2023

Тип: Гайды

Категория: ТИТАНЫ

### Описание

Биг Бист Охотник — топ дека по винрейту в Титанах. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Подробно изучаем Биг Бист Охотника в мете ТИТАНОВ после патча 27.0.3 — безоговорочного лидера новой меты.

### Текст

Герой гайда — Биг Бист Охотник в мете ТИТАНОВ после выхода балансного патча 27.0.3. Еще с первых дней Бист Хант зарекомендовал себя как одна из самых сильных колод ладдера. Оно и ожидаемо: Охотник стал безоговорочным лидером прошлого дополнения, ТИТАНЫ дали Рексару несколько сильных карт.

Если в первую неделю ТИТАНОВ Охотника могли остановить многие колоды, в том числе Мех Разбойник, то с выходом патча 27.0.3 всё изменилось. Злейший враг Бист Ханта ушел из Стандарта, а значит мало кто уже может остановить Охотника. Он быстро вырвался в топы и по винрейту, и по популярности в нынешней мете. сегодня это безоговорочно лучшая колода ладдера на всех рангах.

Большой гайд по Биг Бист Охотнику расскажет, как архетип изменился в мете ТИТАНОВ. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную, в том числе и достаточно бюджетную, но все еще конкурентоспособную сборку. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и актуальных матч-апов ТИТАНОВ.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные карты
- Замены
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 71

- Основы геймплея
- Способы победы
- Полезные советы
- Матч-апы

Биг Бист Охотник в ТИТАНАХ все еще играет теми же синергиями тяжелых зверей, что и в прошлом дополнении. Тощая Гончая, Король Круш, Гидралодон — всё это на месте для комбинаций с Верными питомцами и Сердцем Тернистой долины. В этом дополнении в оптимальные деки берут и Мистера Муклу, во всех сборках обязательно появляется Принц Ренатал.

Главное изменение Биг Бист Ханта в ТИТАНАХ — появление синергий секретов. Теперь в начале партии Хант полагается не только на ранних юнитов, но и на темповые секреты. Набор секретов может быть разным, но вы всегда увидите Ряженого певца и Ловушки титанов. Помимо этого Охотник любит играть и своим титаном — Агграмаром Мстителем. Легендарка не обязательна для колоды, но станет приятным бонусом, помогая Охотнику в разных аспектах геймплея.

## Биг Бист Охотник от VS

Такую сборку Биг Бист Ханта предлагает первый в ТИТАНАХ мета-отчет от Vicious Syndicate (мы опубликуем его вечером 11 августа). Тут есть несколько необычных карт, например Мастер клинка Окани, но эта легендарка уже хорошо зарекомендовала себя в прошлых метах. Еще одна интересная карта — Крушитель колонок. Этот четвертый дроп особенно хорош против Жрецов, Магов и Шаманов, которые часто полагаются на заклинания.

## Биг Бист Охотник

Эта более классическая сборка, которая показывает самый высокий винрейт в ладдере из всех популярных колод Биг Бист Ханта. Это еще не делает ее лучшей, но точно примечательной. Интересная карта здесь — секрет Коварная подмена, который удивит темповых противников и помешает им разменяться с вашими юнитами.

## Биг Бист Охотник с Наблюдателем мифов

Еще одна сборка с хорошим винрейтом в нынешней мете. Ее главная особенность — Наблюдатель мифов. Это хороший, хотя и не самостоятельный массовый бафф атаки, с которым можно быстро закончить партию. Работает со многими большими зверями и некоторыми другими картами. Необычный секрет тут — Фокус-котус.

## к оглавлению

Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех сборках архетипа. У Биг Бист Ханта в основе 31 карта, которые берут практически всегда в передовые сборки в ТИТАНАХ. Поскольку в этом дополнении в основе есть Принц Ренатал, то и колода увеличивается до 40 карт, а у вас есть еще 9 опций, которыми нужно дополнить основу.

## Код основы колоды:

Убирают из основы колоды что-то редко: обычно только легендарки, если их нет в коллекции. Все другие опции слишком хороши — исключать их из деки мы не рекомендуем.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 71

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.

Выслеживание — всегда полезная карта, хотя и не необходимая. Обычно берут в качестве замены любой дорогой карты или первого дропа.

Агрессор Скользящего Копья — часто брали в прошлом патче, но с появлением набора секретов он встречается очень редко, обычно в сборках без секретов, которые слабее.

Йормунгар покрупнее — интересная и веселая карта, но слишком уж оптимистичная. Обычно она помогает в ситуациях, когда Охотник и без того побеждает. Редко будут случаи, когда этот спелл станет разницей между победой и поражением, а значит и брать его нет особого смысла.

Музыкант Терновой Мантии + Бочка обезьян — встречается во многих сборках как в прошлом дополнении, так и в этом. Набор карт все еще хороший, но теперь у него появилось больше конкурентов среди опциональных карт.

Лоцман сэра Финли — еще одна универсальная карта, хотя и не такая обязательная. Неплохо работает с Разборчивым заводчиком, Лортемар Тероном, помогает перебрать карты в руке в случае, если зашли слабые в матч-апе опции. К тому же Финли спасет в ситуации, если в руку зашли все большие звери, так что не осталось синергий с Верными питомцами.

Пробуждающие толчки — заклинание полезно в первую очередь против медленных колод, которые не могут легко разменяться с 4/1 существами. Например, это отличная опция против Шамана или Жреца, не так плох спелл в матч-апах с Локом и Магом.

Наблюдатель мифов — интересная карта, которая часто даст неожиданный для оппонента бафф стола. Так Охотник может заканчивать партии или выгодно размениваться.

Сотворенная стрела + Халдарон Светлое Крыло — это популярный раньше набор карт, хотя и не обязательный. Обеспечит Охотника добром колоды, сделает сильнее Силу звезд.

Крушитель колонок — поможет в первую очередь против Магов, Шаманов и Жрецов, которые часто встречаются в ладдере. Если же вы чаще видите других Охотников, Рыцарей смерти или Чернокнижников, то эту карту можно исключить.

Мастер клинка Окани — улучшает в первую очередь медленные матч-апы и в целом помогает Ханту, если он впереди по темпу. Но если Охотник отстает, Мастер клинка Окани станет ужасной картой.

Аралон — неплохая легендарка, хотя и далеко не обязательная для деки. Поможет Охотнику во многих матч-апах и ситуациях, карта универсальная и почти всегда полезная. Но при этом заменимая.

Сила звезд — отличная зачистка, если Охотник вынужден играть от обороны, что может случиться в матч-апе с другими Бист Хантами. Из-за этого часто берут в двух копиях.

Секреты — Охотник почти всегда берет две копии Скрытого смысла, но в деку нужно добавить еще 1-2 копии секретов. Чаще всего выбирают между отмеченными выше опциями. Хотя можно взять и классические Морозную ловушку или Взрывную ловушку, чтобы удивить оппонента.

Менее популярные опциональные карты: Игнис Вечное Пламя, Музыкальный менеджер Е.Т.С.,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 71

Удушающая звезда, Королева Азшара.

[к оглавлению](#)

Биг Бист Охотник — дорогая колода с рядом легендарок. Хорошо то, что какие-то из них есть бесплатно в коллекции каждого, а еще часть легендарок можно вовсе убрать из колоды, хотя и не все. Далее обсуждаем возможные замены.

Асталор Кровавая Клятва — универсальная легендарка, но все же заменяемая. Вместо берите Выслеживание, Королеву Азшару, секрет или другую опциональную карту.

Принц Ренатал — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Убийства в Замке Нафрия или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.

Дикие духи — обязательный эпик, создавайте в двух экземплярах.

Звукорежиссер Поззик — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Фестиваля легенд или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.

Мастер клинка Окани — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Путешествия в Затонувший город или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.

Аралон — не обязательная легендарка, которую можно заменить Крушителем колонок, Йормунгаром покрупнее, Бочкой обезьян и другими опциональными картами.

Надежда КельТаласа — сильное оружие, но все же можно обойтись без него. Вместо берите Лортемар Терона, если его еще нет в сборке. Если есть, подойдут Королева Азшара, Мистер Мукла, Аралон или Нерубский визирь.

Мистер Мукла — не обязательный зверь, вместо которого стоит брать любую другую опциональную карту: точно не зверя и точно не карту за 6 маны. Например, подойдет Сила звезд.

Агграмар Мститель — не обязательная карта, вместо которой можно взять любую другую опциональную карту за другую стоимость, например Наблюдателя мифов.

Гидралодон — слишком важная легендарка, без которой Охотник станет намного слабее. Рекомендуем скрафтить.

Лортемар Терон — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Марша Короля-лича или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.

Темница Йогг-Сарона — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт ТИТАНОВ или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.

Сердце Тернистой долины — обязательная легендарка, на которой держатся Биг Бист синергии. Крафтите, если хотите играть архетипом.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 71

Король Круш — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Максимально бюджетная колода отказывается от Принца Ренатала, чтобы сделать колоду меньше. Тут все еще есть несколько легендарок, которые нужно скрафтить (Гидралодон и Сердце Тернистой долины), но все другие леги можно получить бесплатно. Такая колода все еще хороша, с ней можно добраться до Алмаза и даже взять Легенду.

к оглавлению

- Общие правила муллигана

- Первые дропы — Охотнику важно найти карту для первого хода. Это могут быть существа за 1 маны (Ряженный певец, Ищейка безделушек, Музыкант Терновой Мантии) или второй дроп с Монеткой (Ловец духов, Асталор Кровавая Клятва, Бочка обезьян). Обычно вам нужна только одна карта для первого хода, но можно оставить и пару первых дропов или вторую копию карты за 2 маны для второго хода.

Лучшим первым дропом чаще всего будет Ряженный певец, потому что он даст секрет для второго хода. Не ошибка сбрасывать все другие ранние карты в поисках этой.

- Ловец духов — топовая карта для второго хода или первого хода с Монеткой. Оставляйте всегда и в любом количестве.

- Дикие духи — топовая карта для старта партии, оставляйте всегда и в любом количестве.

- Связка бананов — можно оставить в случае, если в руке есть первый дроп.

- Звукорежиссер Поззик — отличная карта для 3-4 ходов, которую стоит оставлять практически всегда, если у вас уже есть какой-то старт.

- Аралон, Надежда КельТаласа, Лортемар Терон — тяжелые карты, которые оставляют или при встрече с медленным противником, или с очень хорошим стартом.

- Другие карты — оставляют на муллигане редко.

- Далее о том, что Биг Бист Охотник ищет при встрече с конкретными классами.

Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Связка бананов, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа.

Охотник на демонов: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Разборчивый заводчик, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа, Лортемар Терон, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!.

Воин: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа, Лортемар Терон, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!.

Паладин: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловушки титанов, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа, Сила звезд.

Охотник: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Скрытый смысл, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Аралон. С хорошей рукой — Асталор Кровавая Клятва, Гидралодон.

Друид: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Аралон, Темница Йогг-Сарона, Связка бананов.

Разбойник: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Сила звезд, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 71

Шаман: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловушки титанов, Асталор Кровавая Клятва, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик.

Маг: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи, Асталор Кровавая Клятва.

Жрец: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловушки титанов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Аралон, Агграмар Мститель. С хорошей рукой — Лортемар Терон.

Чернокнижник: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Связка бананов, Ловец духов, Скрытый смысл, Ловушки титанов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Лортемар Терон. С хорошей рукой — Аралон.

к оглавлению

## Основы геймплея

Биг Бист Охотник — мидрейндж колода, построенная вокруг синергий тяжелых зверей. Это главная фишка деки, которая часто станет и основным способом победы архетипа. Обычно в колоде только четыре зверя — Гидралодон, Тощая Гончая, Мистер Мукла и Король Круш. Эта четверка станет целью ключевых синергий зверей. Вы всегда сможете раскопать копию нужного зверя с Разборчивого заводчика и Верных питомцев. И в зависимости от ситуации выбрать оборонительные или наступательные опции. В обороне послужат Тощая Гончая и Гидралодон, а в наступлении — Король Круш. Мистер Мукла хорош во всех ролях, к тому же он спамит руку противника, что особенно приятно против комбо колод вроде Сиф Мага или Шамана на перегрузке.

Еще с тяжелыми зверями работает легендарное Сердце Тернистой долины. Но это уже достаточно тяжелая опция, к которой Охотник прибегает не так часто. А если он ее и использует, то обычно возвращает к жизни Тощих Гончих или Гидралодона. Хотя самый выгодный резурект — Король Круш.

Охотник будет использовать тяжелых зверей в любом матч-апе в зависимости от своей роли в поединке. Против медленных колод Хант старается наступать, так что ищет дополнительные копии Короля Круша, которым можно нанести до 40+ урона с пустого стола. В темповых матч-апах чаще всего важна Тощая Гончая, которая может восстановить до максимума запас здоровья и перевернуть игровую ситуацию.

Самой сильной синергией с тяжелыми зверями станут Верные питомцы. В заклинании обычно нет никакого рандома, пусть зверей в деке 4 штуки, вы почти всегда доберете хотя бы одного к 7+ ходу. И пока вы следите за составом колоды, вы будете точно знать, какой результат получите. Верные питомцы становятся особенно сильными в лейтгейме, когда вы добираетесь до 10 маны. Но заклинания часто достаточно и в обычной форме — как для обороны, так и для летального урона. С Верных питомцев редко призывают Гидралодона, потому что отростки этого гиганта не получают натиск. Его дает только боевой клич Гидралодона, а он не активируется при призыве на стол из колоды.

Еще одна важная синергия в деке — баффы существ. Всего лишь две легендарки делают это, но их эффекты такие важные и сильные, что часто станут ключом к победе. Речь идет о Лортемар Тероне и Надежде КельТаласа. Эта пара карт особенно сильна в медленных матч-апах, но принесет выгоду и в темповых, если у вас хватит времени на розыгрыш карт за 6 и 7 маны. Сами по себе легендарки мало чем полезны в бою, но Охотник станет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 71

значительно сильнее на следующие ходы.

Так с двойным баффом Надежды КельТаласа и разыгранным Лортемар Тероном Король Круш доберется до 20/20 статов, чего часто уже хватит для летала. К тому же Верные питомцы могут призвать и вторую копию этого зверя, так что вы нанесете уже 40 урона с пустого стола. Этого хватит для летала в большинстве матч-апов.

Но Биг Бист Охотник силен не только за счет тяжелых юнитов и комбинаций с ними. Дека вполне может победить и в классическом стиле Охотника, то есть просто за счет раннего давления. У вас много карт за 1-3 маны, которые могут нанести много урона со старта, дать бой темповым архетипам в контроле стола или выиграть время для реализации тяжелых комбинаций.

В деке есть и синергии Диких семян, с которыми вы сможете как обороняться, так и наступать. Есть и другие карты для уверенного старта: Звукорежиссер Поззик, Ищейка безделушек, Бочка обезьян. Все эти карты сами по себе не приносят победы, но помогают Охотнику наращивать преимущество или затягивать партию до мидгейма.

Обычно из синергий секретов в колоде только Ряженный певец и Ловушки титанов. В дополнение к ним надо добавить и два секрета: обычно это пара Секретных смыслов + еще один секрет на выбор Охотника. Такой набор обеспечит Ханта уверенным стартом, особенно если синергии секретов зайдут в нужном порядке: сначала Ряженный певец, а не секреты. Ряженный певец станет лучшим первым ходом в игре, а Ловушки титанов лучше проявят себя в улучшенной версии после ковки. Хотя если нет другого второго хода, можно сыграть это заклинание в обычной форме, особенно если вы сражаетесь в темповом матч-апе.

В мидгейме в распоряжении Ханта появляются карты для обороны и возвращения в игру. С этим справляются Мистер Мукла, Тощая Гончая и Гидралодон, которых к тому же можно призвать с помощью Верных питомцев. Есть и топовая Сила звезд, с которой можно зачистить внушительный стол противника.

В целом колода Биг Бист Ханта отлично сбалансирована и практически не имеет слабых сторон. Вы отлично справляетесь с медленными колодами, при этом не уступаете и сверхагрессивным оппонентам. Стабильно переигрывать Ханта могут разве что Биг Чернокнижник и некоторые версии Токен Друида — обе деки очень быстро спаят стол в мидгейме огромными статами, с которыми большие звери редко справляются. Но если такой опции у противника нет, победить Охотника сложно. Против агрессивных дек он возвращается в игру за счет Тощих Гончих, а медленных оппонентов давит своими тяжелыми картами.

В нынешней мете Охотник во многом концентрируется на медленных матч-апах. Ему важно переигрывать Контроль Жрецов, ДК Крови, Сиф Магов и Шаманов. В этом помогают сильные мидгейм карты вроде Агграмара Мстителя, Мистера Муклы, Мастера клинка Окани и Крушителя колонок. К тому же с этими опциями можно вырвать победу и в непростых матч-апах с Друидами и Чернокнижниками.

Биг Бист Хант достаточно прост в геймплее: разобравшись в основных синергиях и муллигане, геймплей должен пойти как по маслу. Потому что в деке есть способы вернуться в игру и восстановить здоровье, Хантом можно играть в разных стилях, в принципе дека может простить ряд ошибок от игрока. Не так страшен и плохой заход карт. Только в редких случаях колода перестанет работать: если вы рано возьмете в руку всех тяжелых зверей — Тощую Гончую, Мистера Муклу, Гидралодона и Короля Круша. Но такое случается редко, и даже в этой ситуации есть шанс на победу.

к оглавлению

Способы победы

## 1. Раннее давление

Как и все Охотники в Hearthstone, Биг Бист Хант может сыграть в сверхагрессивном стиле и поймать оппонента на медлительности или плохом муллигане. Тут все просто: ряд ранних дропов, сильный бафф Связки бананов, липкий Звукорежиссер Поззик, взрывной урон с оружия (дают Ловец духов и Дикие семена), а также сила героя. Всего этого достаточно для победы даже против медленных оппонентов вроде Контроль Жреца или ДК Крови, если им не повезет с заходом.

Ранние дропы хороши как в медленных, так и в быстрых матч-апах. Против темповых противников ранние дропы часто дадут Ханту шанс перехватить инициативу рано. Из этой позиции проиграть уже очень сложно. В медленных поединках вы все-таки редко сможете закончить партию только с помощью карт за 1-4 маны, но вы нанесете дополнительный урон по герою противника, так что позднее игру будет проще закончить тяжелыми зверями и оружием. К тому же, если контроль дека отстает рано, она будет отдавать много ресурсов для обороны, совершать неэффективные ходы, так что часто останется без достаточного количества ресурсов в мид и лейтгейме.

## 2. ОТК с помощью огромных зверей

Самый эффектный и красивый способ победы Охотника — через баффнутого Короля Круша с 20/20 характеристиками, которого в двух копиях призывают Верные питомцы из колоды. Так Охотник может нанести 40 урона с пустого стола. Конечно, нужен заход нескольких специфичных карт, а самое важное — чтобы Король Круш остался в колоде, а не зашел в руку. Хорошо то, что можно провернуть и не такую большую комбинацию, например призвать только одного Короля Круша до 10 маны с помощью Верных питомцев или не баффать ему дополнительные статьи вовсе. Порой достаточно и такого, особенно если Хант хорошо начал партию или перехватил инициативу в мидгейме.

Можно провернуть ОТК комбинацию и с помощью Сердца Тернистой долины, воскресив несколько копий Короля Круша и других зверей. Но тут важно учитывать Гидралодона, который при возвращении на стол призовет два Отростка, так что займет 3 слота на столе. Еще слоты займут Тощие Гончии, так что для нескольких Королей Крушей места может не хватить. И все же Сердце Тернистой долины редко играют именно ради призыва Королей Круша, заклинание куда эффективнее и проще в реализации, когда возвращает к жизни Тощую Гончую.

## 3. Перехват инициативы на столе

В темповых матч-апах Охотнику часто не нужны тяжелые ОТК комбинации, и не так страшно, если в начале партии не пойдет идеальный старт. Рексар может вернуться в игру в мидгейме с помощью Тощей Гончей, Силы звезд и Гидралодона, а потом закрепить свое преимущество за счет Сердца Тернистой долины.

После партии закончится сама собой, потому что вы оставите темпового противника без стола, а у вас будет много юнитов — они залетают противника в течение нескольких ходов.

## 4. Разрушение планов противника

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 71

В последних сборках Бист Охотника часто появляются карты, которые ломают ходы противника. Все они делают это разными путями, но часто эффективными. Мастер клинка Окани отменяет юнита или заклинание противника, пока жив. Крушитель колонок не дает играть много заклинаний. Мистер Мукла спамит руку бесполезными заклинаниями за 1 маны, от которых часто трудно избавиться.

Особенно хороши эти карты в матч-апах с Сиф Магом, ОТК Шаманом на перегрузке и другими комбо деками. Но их нужно вовремя сыграть, например Крушителя колонок надо ставить после того, как Шаман использует Вспышку молний.

Эти карты не принесут победу самостоятельно, но часто дадут Охотнику достаточное темповое преимущество, чтобы задавить со стола или взрывным уроном.

## 5. Да поможет мне бог рандома!

Не можете победить честно — молитесь богу рандома. Эта карта может спасти из любой, даже самой безвыходной ситуации. Играйте ее как последний способ добить противника или зачистить стол.

Но карта хороша даже в ситуации, если у вас все хорошо, но нет других более стабильных ходов на 7+ ход. Темница Йогг-Сарона часто помогает в доборе, наносит урон, чистит стол, активирует секреты и делает другие полезные вещи.

Всегда выбирайте целью персонажей противника — обычно героя, но можно и большого юнита, которого важно убрать со стола любой ценой, например Сиф или Таддиуса Чудище.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

Монетку можно использовать для целого ряда карт. Если вы играете в темповом матч-апе, то часто стоит отдавать Монетку рано для темпа. То же делайте, чтобы выровнять неудобную кривую маны (например сыграть карту за 2 маны на первый ход, если нет существа за 1 маны). Если же во старта Монетка не нужна, чаще всего ее берегут для раннего розыгрыша Тощей Гончей, Гидралодона или Верных питомцев.

Ищейка безделушек всегда доберет из колоды только Связку бананов, если вы играете классической сборки без Выслеживания и других спеллов за 1 маны. Так этот первый дроп станет стабильным и предсказуемым, но не будет работать, если две Связки бананов уже в руке. Проверяйте состав колоды перед розыгрышем Ищейки безделушек.

Музыкант Терновой Мантии хорош в первую очередь как темповый первый дроп, а эффект финала вы можете не реализовать еще очень долго. Важно, что бафф +1/+1 обычно работает только на одного зверя, даже если вы призываете несколько существ одновременно с помощью Сердца Тернистой Долины. К тому же бафф +1/+1 получают не только звери-карты в колоде, но и Дикие семена, и 1/4 провокации с Бочки обезьян.

Только с реализацией Верных питомцев на 10+ маны вы скопируете бафф на вторую цель.

Агграмар Мститель — почти всегда полезная карта. Все три опции, доступные при розыгрыше, полезны в разных ситуациях. Порой вам интересно больше добора, порой дополнительная атака и возможность разменов, а порой призыв провокаций. Конечно, вы можете активировать все баффы, если Агграмар Мститель переживет ходы противника. Играть повторно баффы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 71

нельзя, после трех розыгрышей Агграмар Мститель станет простым существом, которое может атаковать. Если Агграмара заморозить, то вы не сможете активировать его способности.

Разборчивый заводчик всегда раскопает трех зверей из четырех доступных, пока в деке есть все их копии. При этом вы получите в руку копию зверя, а оригинал остается в деке, так что позднее можно будет сыграть второго Разборчивого заводчика или Верных питомцев. Чаще всего с Разборчивого заводчика берут Тошую Гончую или Гидралодона для перехвата стола в мидгейме. В самых медленных матч-апах можно взять и копию Короля Круша.

Отличная комбинация — Мистер Мукла + Йормунгар покрупнее, с которой вы нанесете много взрывного урона противнику с пустого стола. Заклинание отлично работает и с другими натисками, а также с обычными существами, если они уже могут атаковать.

Если вы не играете Гидралодона из руки, то его Отростки 3/1 не получают натиск, не смогут тут же разменаться и призвать дополнительные копии 3/1 юнитов. Поэтому это плохая цель для Верных питомцев или Сердца Тернистой долины.

Карты с жаждой маны (Сотворенная стрела, Верные питомцы) не активируют свои особые эффекты, если вы добились нужное количество маны за счет Монетки.

Сердце Тернистой долины воскрешает всех зверей, которые погибли на вашей половине стола. Важно, чтобы они именно погибли, но не были замешаны в колоду, возвращены в руку, переманены оппонентом и т.д. Все вернувшиеся звери всегда будут иметь свои базовые характеристики, а Гидралодон призовет два Отростка, но натиск они не получают.

к оглавлению

- Зеркальный матч-ап

Зеркальный матч-ап — интересное противостояние, где важным станет целый ряд факторов. Так многое сделает уверенный старт и раннее давление — тут преимущество обычно будет у Охотника, который ходит первым (без Монетки). И если одному Ханту зашел очень хороший старт, он в принципе может задавить оппонента еще до 6-7 ходов. Если же вы отстаете, то вернуться в игру все же можно с помощью Тошей Гончей или Гидралодона. Под эту пару карт нужно оставить Монетку. Полезна и Сила звезд, которая может зачистить стол раньше, но инициативу этот спелл не перехватит.

В мид и лейтгейме оба Охотника начнут реализацию тяжелых карт и комбинаций. Здесь залогом победы станет реализация Верных питомцев — часто еще до 10 маны. С этим спеллом можно закончить партию или перевернуть игру.

С 6+ хода соперника думайте о позиционировании вокруг Тошей Гончей противника. Ставьте провокации с краев, располагайте между важными юнитами существ в спячке и Темницу Йогг-Сарона.

Если противник активировал секрет, в первую очередь ожидайте Скрытый смысл, но не пытайтесь как-то сломать свой ход, чтобы помешать противнику активировать этот секрет: обычно это не стоит того. Вторым секретом чаще всего станут ПЧЕЛОЗОМБИ!!!, вокруг которых уже можно играть. Особенно хорошо поставить под ПЧЕЛОЗОМБИ!!! Тошую Гончую из-за похищения жизни.

Сиф Маг

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 71

В этом матч-апе у Охотинка простая задача — задавить Мага до того, как тот найдет летальный урон с помощью Сиф и заклинаний. При этом Маг может добить вас и просто заклинаниями даже без Сиф, особенно если найдет момент для атаки своими существами. В начале партии Охотник чаще всего держит инициативу в своих руках, но Маг может перевернуть стол в мидгейме за счет Элементального вдохновения, Силы звезд и случайных генераций. Вернуть инициативу обратно помогает Тощая Гончая. Вообще этот зверь — самый важный юнит для Охотника в матч-апе, который нужно играть вовремя. Тощая Гончая станет главной защитой от взрывного урона — если у вас 30+ здоровья, комбинации с Сиф вас редко пробьют.

Важная карта Мага — Эхо. С помощью этой карты противник может скопировать ваших больших зверей.

## Контроль Жрец

Переиграть Контроль Жреца со стола в начале и в мидгейме будет достаточно сложно: зачисток и исцеления у него слишком много. Но оппонента легко залеталить с помощью комбинаций вокруг Короля Круша — в этом помогут Верные питомцы и Сердце Тернистой долины. Многие сделает, конечно же, Лортемар Терон, которого нужно постараться реализовать как можно раньше. Если Король Круш не вовремя зашел в руку, просто играйте первым номером, полагайтесь на размеренное давление каждый ход. Многие урона нанесет оружие, сила героя, тот же Король Круш. К тому же есть и Асталор Кровавая Клятва, а еще ряд других тяжелых карт.

Проиграть в матч-апе можно и с неудачным стартом, если Жрец рано захватит стол и не позволит вам вернуться в игру. Поэтому старайтесь действовать активно со старта и напрягайте противника как можно больше.

Учитывайте, что эффекты воровства Жреца могут забрать из ваших руки или колоды юнитов под бафами Лортемар Терона и Надежды КельТаса. Особенно неприятно, если Жрец так украдет Тощую Гончую. На всякий случай позиционируйте существ так, чтобы этот юнит не смог зачистить самых важных существ.

Обычно у Жрецов в ТИТАНАХ есть Грязные крысы. Старайтесь держать в руке слабых существ за 1-3 маны, чтобы обезопасить ключевых зверей и боевые кличи. В этом помогут Пробуждающие толчки.

## ОТК Шаман на перегрузке

В отличие от Сиф Мага, ОТК Шаман вполне может снести даже 30-35 здоровья за удачный ОТК ход. А еще часто ОТК комбинацию он реализует куда раньше, так что вы можете не успеть реализовать Тощую Гончую. Хорошо то, что ОТК комбинация Шамана предсказуема: за ход до нее он сыграет Вспышку молнии. Значит, у вас будет время на розыгрыш Тощей Гончей (лишь бы были цели для атаки), а еще лучше потратить ману на Крушителя колонок или Мастера клинка Окани. Если их нет, попробуйте сделать что-то с Темницей Йогг-Сарона.

В матч-апе важно не получать урон рано от мелких юнитов: позаботьтесь о контроле стола в начале и в мидгейме.

## Биг Чернокнижник

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 71

Очень сложный противник, которого редко получится задавить рано. А уже на 5-6 ходах Лок сгенерирует такие большие характеристики с провокациями, что пробиться сквозь них вы не сможете.

Лучший способ победы в матч-апе — раннее давление. Лока можно попытаться задавить со старта, надо только играть вокруг Осквернения. Мастер клинка Окани и реже Крушитель колонок помешают Локу сыграть часть своих карт в ключевые ходы.

Если так победить не получилось, можно надеяться на раннего Лортемар Терона и после бороться своими большими зверями против огромных провокаций Лока.

В любом случае рискуйте в этом матч-апе, старайтесь действовать быстро и не играйте от идеального захода карт противнику.

- Рыцарь смерти Крови

В матч-апе с ДК Крови главным способом победы станут комбинации тяжелых зверей — огромный Король Круш, баффы Лортемар Терона, призыв с Верных питомцев и воскрешение Сердцем Тернистой долины. Матч-ап для Охотника легкий, потому что вы полагаетесь не только на существ на столе, но и на взрывной урон с рывков и оружия. От всего этого Рыцарю смерти будет сложно отбиваться.

Плохо, если ДК перехватит инициативу в начале или в мидгейме. Способы вернуться в игру у вас есть, но они не всегда вовремя зайдут. Поэтому старайтесь играть темпово и не слишком жадно. От обороны Хант играет совсем не так уверенно.

Играйте вокруг Лоскутика: в идеале держать в руке 1-2 слабых юнитов, чтобы ДК не уничтожил ключевые тяжелые карты — Лортемар Терона, Короля Круша и т.д.

- Чумной Рыцарь смерти

Не должен доставить Охотнику серьезных проблем. Вы часто сможете захватить стол в начале и в мидгейме, а после задавить тяжелыми юнитами. Тощие Гончие помогут в обороне в мидгейме, если ДК все-таки нанес много урона со стола, оружием, заклинаниями и картами Чумы. С 8 хода помните про Примаса — он может убить вашу крупную угрозу и получить ее здоровье. С таким титаном Охотник не всегда может справиться. Хорошо то, что его можно игнорировать, если вы близки к леталу.

Релик ДХ

Равный матч-ап с приличным перевесом в пользу Охотника. Но ДХ хорошо сражается за стол, может захватить его тяжелыми юнитами и вернуть контроль над игровым полем за счет комбы Чародейка Луносвета + Высвобождение Скверны, а также с Реликвией истребления.

В этом матч-апе важно не отдавать преимущество Охотнику на демонов, потому что у вас обычно не будет глобальных способов переворота игровой ситуации — в отличие от ДХ. Наносить урон в этом матч-апе со старта не так важно — главным способом победы делать раннее давление не стоит. Все из-за комбинаций ДХ с Высвобождением Скверны.

Вместо этого планируйте переиграть противника тяжелыми комбинациями зверей. Не обязательно с Королем Крушем и огромным уроном за ход с рывков, порой достаточно и попросту призванных зверей на столе, с которыми ДХ рано или поздно не совладеет.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---

## Мех Разбойник — имбалансная агро дека Титанов. Большой гайд по архетипу

ID: 2445

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/mech-razboinik-titany>

Дата: 07.08.2023

Тип: Гайды

Категория: ТИТАНЫ

### Описание

Мех Разбойник — имбалансная агро дека Титанов. Большой гайд по архетипу

### Кратко

Мех Разбойник — безумно сильная агро колода в мете ТИТАНОВ. Разбираемся в основах и тонкостях геймплея Мех Рогой в большом гайде.

### Текст

Герой гайда — Мех Разбойник в ранней мете ТИТАНОВ. Это агрессивная колода, которая появилась в нынешнем виде только в последнем аддоне благодаря большому количеству механизмов — как классовых, так и нейтральных.

С первых же дней ТИТАНОВ Мех Разбойник показал, на что способен. Сегодня это вторая по популярности дека на большинстве рангов с одним из топовых винрейтов. Разбойник играет быстро, часто переигрывает противников без шансов, да и матч-апы у него великолепные. Единственный сложный оппонент — Контроль Жрец. Зато при встрече с Охотниками, Чернокнижниками, Рыцарями смерти, Воинами и другими классами Разбойник побеждает с большим отрывом. Радует и равный матч-ап с лидером меты — Сиф Магом.

Мех Разбойник станет отличной колодой для тех, кто ищет недорогой, быстрый, простой в использовании и эффективный архетип. С ним можно уверенно брать легенду в августовском сезоне.

В большом гайде по Мех Разбойнику познакомимся с топовыми сборками архетипа и возможной их адаптацией под вашу коллекцию карт. Как и всегда, вы узнаете самое важное о муллигане, стратегии игры и типовых матч-апах меты ТИТАНОВ.

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Можно ли сделать колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Способы победы
- Полезные советы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 71

- Матч-апы

Декбилдеры уже нашли близкие к оптимальным листы Мех Разбойника — и основная масса игроков активно использует их на всех рангах. Большинство сборок Мех Роги отличаются лишь несколькими картами. Хотя из-за этих отличий следуют серьезные перемены в проценте побед.

Мех Разбойник с Крабато

Самая результативная сборка нынешней меты отказывается от легендарного В-07-ТР-0Н Прайм в пользу Крабато. Пусть у Крабато нет никаких синергий с мехами, и комбинации с ним не такие яркие и веселые, карту куда проще реализовать самостоятельно, она дает много урона и стабильно помогает в контроле стола. С Крабато проще вернуться в игру, например, в зеркальном матч-апе.

Мех Разбойник с Вольтроном

- Убрано: Крабато

- Добавлено: В-07-ТР-0Н Прайм

Самая популярная сборка Мех Разбойника, в которой есть В-07-ТР-0Н Прайм. Вы можете пользоваться этой легендаркой, если она выпала в комплектах карт или вы ее уже скрафтили. Но если нет, то и создавать ее не стоит.

Классическая версия не станет значительно слабее колоды с Крабато, так что вы можете уверенно брать ее в ладдер на любом ранге.

Мех Разбойник с Надоедливый фанатом

- Убрано: Зиллиакс

- Добавлено: Надоедливый фанат

Надоедливый фанат — интересная техническая карта, которая будет особенно хороша против других Мех Разбойников. Рекомендуем эту деку, если вы часто встречаете зеркальные матч-апы. Этот первый дроп поможет и против Охотников.

Биг Мех Разбойник

- Убрано: Зиллиакс, x1 Бронзовая привратница, Пит-стоп

- Добавлено: Иллюзионист Плети, Устройство сдерживания

Биг Мех Разбойник обращается к паре Иллюзионист Плети + Устройство сдерживания. Карты отлично работают друг с другом, но должны зайти в руку вовремя и в нужном порядке. Если этого не случится, то комбинация не такая уж хорошая.

Сейчас Биг Разбойник слабее классического Мех Разбойника, из-за того, что и Маги, и Чернокнижники используют Эхо. А это заклинание даст противнику слишком много, если он сыграет его на мех с баффом Устройства сдерживания.

к оглавлению

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 71

Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Мех Роги большая основа колоды: почти все слоты в ней занимают механизмы — как классовые, так и нейтральные. Помимо мехов место остается только для нескольких темповых заклинаний — Зазубренного костяного шипа, Подготовки и Переключения передач.

Код основы колоды:

Проще всего убрать из основы колоды пару Бронзовых привратниц. Порой отказываются и от других мехов за 3 маны (кроме Мимирона Гения). Можно встретить сборки без Ини Штормоверть, хотя в оптимальных колодах она все же появляется.

Основу нужно дополнить еще 2 картами. Далее о том, что это может быть.

Ошибка — замена другим первым дропам, но не такая удачная. У Мех Разбойника хватает карт за 1 маны сильнее, чем эта. Поэтому брать Ошибку — ошибка.

Призрачный удар — неплохая агрессивная карта, которую относительно часто берут в сборки. Но ничего выдающегося она не делает, только занимает место в руке и вынуждает тратить 1 маны на перебор, что критично для темповой колоды.

Сторожевой механизм — хороший второй дроп, но на удивление очень медленный для Мех Разбойника. На второй ход вы хотите уже магнитить что-то и собирать большие характеристики, а не ставить 1/3 юнита.

Слияние из глубин — хороший способ генерации карт, но опять же без магнетизма, так что не помогает рано наращивать преимущество и строить огромного юнита.

Мастер-зельевар Мерзоцид — пусть у Мех Разбойника нет никаких синергий с Отварами, это неплохая легендарка, на которую противник будет вынужден быстро ответить. Берут редко, потому что в деке не хватает места.

Меха-попрыгуха — интересный механизм с магнетизмом, но особое свойство не всегда получается реализовать, потому что обычно на столе Разбойника только 1 механизм.

Битбоксер — сильная агрессивная карта, которая помогает и в медленных, и в быстрых матч-апах. Но у него нет магнетизма, так что тут же 4/3 характеристики реализовать не получится, а это главная цель колоды.

Иллюзионист Плети + Устройство сдерживания — набор Биг Мех Разбойника, который потенциально очень сильный, но плохо подходит для нынешней меты, где много Магов и Чернокнижников с Эхом. Не хочется отдавать оппоненту меха, который призовет случайное существо за 8 маны после смерти.

Зиллиакс — не самая агрессивная, но все же темповая карта. Эффект похищения жизни может спасти в матч-апе с Сиф Магом и другими берн колодами, если вы потеряли изрядный запас здоровья.

МС Блескотрон — казалось бы, должен хорошо вписываться в колоду. В мете много оружия, которое хочется сломать, это механизм, да и Разбойник играет агрессивно. Проблема в том, что МС Блескотрон подразумевает, что вы будете наносить урон из нескольких источников: существами с 1-2 атаки, так что дебафф на увеличение урона от оружие раскроет себя великолепно. Но Мех Разбойник чаще всего делает ставку на одну большую угрозу, так что

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 71

много дополнительного урона оружие МС Блескотрона не нанесет.

Крабато — универсальная темповая карта, которую просто реализовать. Она всегда полезна, всегда наносит урон столу и герою противника, не требует каких-то условий. Поэтому ее часто берут в качестве самой тяжелой карты в деке, заменяя В-07-ТР-0Н Прайм.

В-07-ТР-0Н Прайм — пусть он чуть слабее Крабато по статистике, легендарка все еще хорошая. Взяв ее в деку, вы значительно не потеряете в винрейте, зато поиграете новым веселым титаном. В-07-ТР-0Н Прайм хорош, если на столе есть другой механизм. Сама по себе эта лега, если играть ее на пустой стол, делает не так уж многое.

Менее популярные опциональные карты: Шаг сквозь тень, Оглушение, Рыбалка, Каджамитовое создание, Пояс со склянками, Раздражатель, Гориллабот А-3, Метрогном, Звукорежиссер Поззик, Репликатор, Боекостюм, Магата музыкальное проклятье, Огненное чудище.

[к оглавлению](#)

Мех Разбойник — достаточно бюджетная колода, и все же в ней есть несколько дорогих карт. Хорошо то, что многие из них можно заменить. Далее обсудим, как это сделать.

Подготовка — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Мимирон Гений — единственная обязательная легендарка, без которой Мех Разбойник станет значительно слабее. Рекомендуем скрафтить, если вы хотите играть этой колодой.

Лабораторный монтажник — слишком сильный эпик, чтобы его игнорировать. Часто принесет победу в партии, если получится его разыграть. Прямой замены нет, можно взять любую другую опциональную карту, например Битбоксер, Боекостюм или набор Иллюзионист Плети + Устройство сдерживания.

Ини Штурмоверть — сильная легендарка, но заменить все же можно. Берите вместо Боекостюм, Битбоксера, МС Блескотрона или другие опциональные карты из списка выше.

Зиллиакс — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Крабато или В-07-ТР-0Н Прайм — желательно взять одну из этих легендарок. Но если их нет, берите вместо Боекостюм или другую опциональную карту из списка выше. Можно задуматься о наборе Иллюзионист Плети + Устройство сдерживания, если есть эти карты.

[к оглавлению](#)

Максимально бюджетная колода Мех Разбойника все же не может обойтись без пары дорогих карт — Мимилона Гения и Лабораторного монтажника. Карты слишком сильные, чтобы их игнорировать. Хотя в теории сильно ослабленной версией Мех Роги без этих карт можно играть на низких рангах, но Легенду будет взять сложно. Эта же версия вполне способна двигаться до высшего ранга.

В первую очередь создайте Ини Штурмоверть, а затем Крабато. Хотя можно обойтись и без них. Значительно слабее вы не станете.

[к оглавлению](#)

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 71

Главный приоритет на муллигане для Мех Разбойника — поиск хорошей кривой маны на 1-3 ходы. Для начала вам нужен первый ход, потом второй и т.д. При этом вы можете играть карты за разную стоимость в зависимости от Монетки, Подготовки и других карт.

Далее разбираемся, какие карты нужно оставлять на муллигане и в каких ситуациях.

Щелкун — лучший первый дроп, который вы можете оставлять в любых условиях и в любых количествах.

Демонтаж-бот — хорошая карта как на первый ход, так и на второй, поэтому полезно оставлять во многих случаях. Вторую копию оставляйте только при наличии хорошего третьего хода.

Частотный излучатель — еще один топовый первый дроп, который можно оставлять в любой ситуации. Две копии нужны только с Монеткой.

Мимирон Гений — слишком сильная легендарка, оставляйте всегда.

Меднохвостый проныра — оставляйте эту карту, если у вас уже есть существа для ходов ранее. Вы должны сыграть Меднохвостую проныру на 2 или 3 ходы.

Подготовка — оставляйте только с заклинанием за 2 маны и Монеткой.

Из кучи хлама — всегда можно оставить с Подготовкой. Против некоторых классов можно оставить и просто с Монеткой.

Лабораторный монтажник — оставляют только в медленных матч-апах с очень хорошей рукой.

Зазубренный костяной шип — обычно оставляют с Монеткой против темповых противников. Вместе с заклинанием можно оставить и Подготовку.

Изобретон — оставляют редко в качестве второго дропа или первого с Монеткой. Не ошибка сбрасывать во всех ситуациях.

Рыцарь смерти: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра.

Охотник на демонов: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Изобретон, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип, Бронзовая привратница.

Воин: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Лабораторный монтажник, П4-У-ЧИЩЗ.

Паладин: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип.

Охотник: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Зазубренный костяной шип, Из кучи хлама, Меднохвостый проныра.

Друид: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Изобретон, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Из кучи хлама, Меднохвостый проныра.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 71

Разбойник: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип, Из кучи хлама.

Шаман: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра.

Маг: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Меднохвостый проныра, Зазубренный костяной шип, Из кучи хлама.

Жрец: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Лабораторный монтажник.

Чернокнижник: Щелкун, Демонтаж-бот, Частотный излучатель, Из кучи хлама, Изобретон, Мимирон Гений. С хорошей рукой — Подготовка, Меднохвостый проныра, Лабораторный монтажник.

[к оглавлению](#)

## Как работает колода

Мех Разбойник — агрессивная колода, которая рассчитывает на ранний захват стола и реализацию огромного количества юнитов с магнетизмом. Все они действуют как баффы существа, которое тут же может атаковать — совершать выгодные размены или наносить урон по герою противника.

Чаще всего Разбойник баффает одну цель до больших характеристик, а защищает ее с помощью магнетизмов с маскировкой, божественным щитом, перерождением и т.д. Порой для защиты хватает и просто огромных статов. Так Разбойник поступает в большинстве матч-апов: в мете мало ультимативных ремувалов и источников немоты, поэтому можно баффать одну цель до больших статов вплоть до 4-5 ходов.

В мидгейме Разбойнику открываются и способы развить свое преимущество подобно снежному кому. В первую очередь это помогают сделать Ини Штормверть и Лабораторный монтажник, которые копируют уже имеющийся большой механизм. Если получается провернуть такие ходы, Разбойника уже мало кто может остановить — обычно партия тут же заканчивается. Помимо этого вы можете удвоить выгоду от вашего большого механизма, баффнув ему неистовство ветра — пусть существо будет одно, зато оно нанесет в два раза больше урона, чего уже тоже часто хватает для победы.

К этому моменту Разбойник уже не боится точечных ремувалов, потому что у него на столе будет 2+ больших юнита. Хотя его все еще могут наказать массовые зачистки. Но опять же, большинство метовых колод их не использует или использует слишком поздно, как Биг Чернокнижник со своим титаном Саргерасом Разрушителем.

Одно из самых сильных существ в колоде — Мимирон Гений. У этого третьего дропа изначально большие характеристики для своей стоимости. Но куда важнее его эффект. Разбойник часто ставит Мимилона Гения в темп на 2-3 ходы, лишь бы у противника точно не было ответа на 2/5 юнита со стола. Но с легендаркой можно и подождать, пока вы не защитите ее баффами перерождения, маскировки или божественного щита.

Если Мимирон Гений переживает ход противника, часто вы получите уже слишком большое

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 71

количество выгоды. Все 6 гаджетов Мимирона хороши во многих ситуациях, хотя есть опции слабее и сильнее.

Впрочем, Мимирон — не основной источник победы в колоде, потому что это всего лишь одна карта из 30, которая не всегда зайдет в руку. Но все же это самая сильная карта в деке, заход которой существенно повышает винрейт Разбойника.

Главной движущей силой деки станут Искроботы. Этим юнитов генерирует ряд карт — и многие их баффы сыграют ключевую роль в матч-апе. Чаще всего Разбойник рад Искроботам с баффами маскировки, божественного щита и перерождения. Они помогают защищать крупный механизм от вражеских карт и существ. Но все Искроботы могут пригодиться в тех или иных ситуациях. Обычно их играют на большой механизм, но порой можно баффать ими и мелких юнитов или даже ставить на стол самостоятельно.

Вы не сможете контролировать, какие Искроботы зайдут в руку. Полагаться нужно только на рандом. От этого геймплей Мех Разбойника становится разнообразным: не во всех партиях будут баффы маскировки, но может зайти неистовство ветра или божественный щит, что вынудит вас играть по-другому.

В планах с баффом одного механизма до огромных статов и его раздвоением в будущем все понятно и просто. Вся колода построена вокруг этого, да и сделать это сможет каждый. Куда сложнее начать реализовывать этот план, например если вы ходите вторым против другой темповой колоды. Или если пришли плохие карты со старта.

В таких ситуациях Разбойник рассчитывает на способы вернуться в игру. Их не очень много и они не такие сильные, но все же они есть. На начальных этапах много темпа даст Зазубренный костяной шип — самостоятельно или вместе с Подготовкой. Можно придумать что-то с механизмом под баффом натиска — или же поставить любой механизм и спрятать его в маскировку, чтобы баффать его на следующий ход. Это можно сделать и без Искроботов, если в руке есть П4-У-ЧИЩЗ. Да и натиски в деке есть — Зиллиакс и Крабато.

Мех Разбойник — агрессивная колода. И у него почти нет источников добора. Исключением станет Переключение передач. Заклинание очень сильное и отлично вписывается в деку.

Обычно его стараются использовать с пустой рукой, чтобы не замешивать в колоду карты. Тогда Переключение передать просто станет способом добора 3 карт за 1 маны.

Разбойник не во всех ситуациях остается без карт в руке, особенно если получается выгодно реализовать Мимирона Гения. Но в других ситуациях карты в руке могут и закончиться: тяжелые и выгодные карты за 4+ маны заходят не всегда, а из-за Подготовки, Монеток с Меднохвостого проныры и Зазубренного костяного шипа всю руку можно реализовать очень быстро. Для таких случаев и нужно Переключение передач.

В-07-ТР-0Н Прайм — не обязательная легендарка в деке, которую часто могут и вовсе заменить на Крабато. И по статистике такая замена будет оправдана. Но все же В-07-ТР-0Н Прайм — новая и интересная карта, которая точно не сделает Мех Рогу значительно слабее.

Важно то, что В-07-ТР-0Н Прайм не самостоятелен: его не так выгодно поставить на пустой стол, если на нем нет другого механизма. Зато если этот мех есть, выгоды будет больше, чем от Крабато.

Все три способности В-07-ТР-0Н Прайм хороши в разных ситуациях. 4 или 8 урона (если есть

второй мех) хороши в нападении. Бафф "нельзя сделать целью заклинаний" пригодится против Охотника, Жреца и Рыцаря смерти. Добор и статьи полезны во всех ситуациях, хотя эту опцию обычно выбирают реже.

[к оглавлению](#)

## Способы победы

Мех Разбойник почти всегда играет от стола — и в любом случае его общим способом победы станет "довести героя противника до 0 здоровья". Но сделать это можно разными способами — в зависимости от захода карт, матч-апа и игровой ситуации.

Все способы победы можно комбинировать друг с другом. Часто не будет игры, в которой Разбойник пользуется только одним способом победы.

Способ победы №1 — раскачка огромного механизма (и его копия после)

Самый простой игровой принцип, которым вы будете стараться пользоваться во всех поединках. Все просто: ставьте механизм и в течение нескольких ходов бафаете его доступными магнетизмами. К 4-6 ходам вы сможете реализовать какой-то способ скопировать этот большой механизм (Ини Штурмоверть или Лабораторный монтажник). До этого момента можно защищать механизм с помощью маскировки, притом порой ее можно бафать уже даже после атаки, игнорируя бонус к урону.

Такой способ победы противник может законтрить двумя способами. Первый — дать ультимативный ремувал. Второй — разменяться столом с вашим большим юнитом. Второй вариант актуален в первую очередь в темповых матч-апах, но обычно Мех Разбойник будет быстрее своих оппонентов, да и опять же можно защищать ваш мех разными бафами. Обыграть зачистки сложнее, особенно если они массовые (не спасет маскировка) или ультимативные (не спасут божественный щит или большие характеристики). Но таких матч-апов в мете мало.

Способы победы №2 — механизм в маскировке (и его копия после)

Даже если вы отстаёте от противника по темпу, потеряли стол или у него есть точечный ремувал, все это часто можно обыграть с помощью баффа маскировки. Так ваш юнит почти наверняка переживет ход противника (разве что это не Контроль Жрец или ДК Крови), а после сможет залеталить противника с большими стататами, бафами неистовства ветра и т.д. Если баффов маскировки достаточно, то в теории можно закрывать мех несколько ходов подряд, пока не зайдут способы скопировать его или вы не добьёте оппонента. Лишь бы у вас не кончилось здоровье до этого момента, но тут на помощь придут баффы похищения жизни (есть у Зиллиакса и Искробота).

Способ победы №3 — взрывной урон

У Мех Разбойника скромно со взрывным уроном: обычно он побеждает со стола. Но все же что-то есть. Одна из способностей В-07-ТР-0Н Прайм наносит 4 или 8 урона (в том числе по герою противника). Помимо этого есть Гаджет Мирмидона на урон, Крабато и, наконец, базовая сила героя.

Обычно, если Разбойник теряет стол и не может зацепиться даже юнитом в маскировке, то он проигрывает в партии. Но если противник уже на низком запасе здоровья, то что-то придумать все-таки можно.

## Способ победы №4 — перехват инициативы

В темповых матч-апах, если у вас не задался старт, часто перед реализацией способов победы выше необходимо перехватить инициативу. Это можно сделать и без механизма в маскировке, но с помощью темповых карт. Все они не перевернут игру сами по себе, но в комбинации с другими инструментами могут зачистить стол противника и помочь вам в генерации своего. Есть Искробот с ядом, который может разменяться с любым юнитом. Такой Искробот отлично работает с любым натиском.

Позднее в перехвате инициативы помогут Зиллиакс, Крабато или В-07-ТР-0Н Прайм.

[к оглавлению](#)

## Полезные советы

- Монетка может пригодиться Разбойнику в любой момент. Часто ее используют на второй ход, чтобы сыграть меха за 3 маны. В темповых матч-апах Монетку можно отдать и на первый ход, если в руке есть пара существ за 1 маны. Но Монетку можно отдать и позднее, например для раннего розыгрыша карт за 4-6 маны. Дополнительные Монетки генерирует Меднохвостый пронира.

Старайтесь не играть рано Пит-стоп или Из кучи хлама — по крайней мере без Подготовки. Заклинания медленные и нужны уже скорее для мидгейма. А в начале партии, если есть возможность, лучше ставить существ. Конечно, если их нет, используйте спеллы за 2 маны.

Комбинация Подготовка + Зазубренный костяной шип поможет рано сыграть тяжелое существо за 3-6 маны. Обычно для этого ее и используют. Главное, используйте Монетку перед розыгрышем этой комбы, а не после.

Бафф Частотного излучателя сохраняется и на следующие ходы. Не обязательно тут же играть мех, если есть возможность поставить что-то крупное позднее. С этим баффом и связкой Подготовка + Зазубренный костяной шип можно сыграть В-07-ТР-0Н Прайм уже на 2-3 ходы, что почти всегда принесет победу в партии.

- Разбойник почти всегда играет Лабораторного монтажника в улучшенной версии. В обычной версии он хорош, только если тут же дать ему маскировку, а все остальное намагнитить уже позднее. Лабораторный монтажник будет копировать существо каждый ход.

- Это единственный эффект ковки в колоде. Опытный противник догадается, что вы улучшили и будет готов к розыгрышу этой эпической карты. Не спешите реализовывать эффект ковки в начале партии: лучше позаботиться о захвате стола и темпе, а такой жадный ход делайте уже в мидгейме.

Чтобы хорошо играть Мех Разбойником, нужно понимать, на что способен его противник. Какие зачистки у него есть, сколько урона он может нанести за ход, что может сделать с юнитов в маскировке и т.д. Подробнее о самых важных элементах геймплея в типовых матч-апах меты мы поговорим в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

- Сиф Маг

- Самый важный фактор в этом матч-апе — Эхо. Благодаря этому заклинанию Маг может

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 71

одержать над вами победу, причем достаточно просто. Противостоять этому заклинанию можно с помощью баффов маскировки и божественного щита, особенно если половина стола противника пуста. Если же этих магнетизмов нет, то порой лучший способ победы Разбойника — рассчитывать на то, что Эхо не пойдет в руку противника. Следите за тем, какие карты оставляет Маг в руке на муллигане, чтобы лучше в этом разобраться.

- Аккуратнее с баффами натиска и похищения жизни. Их Маг тоже скопирует эхом и сможет извлечь из них очень много выгоды. Вы можете держать Искробота с натиском в руке для того, чтобы разменяться с большой копией меха после розыгрыша Эха.

- Если Маг играет Эхо, игра еще не заканчивается. Вы можете успеть скопировать большой механизм или хотя бы поставить на стол еще одну мелкую угрозу, чтобы после смерти основной баффать ее.

- Мех Разбойник (зеркальный матч-ап)

Ключом к победе в этом матч-апе станет инициатива. Обычно она будет за тем, кто ходит раньше. Задача в начале — выгодно разменяться вашим мехом с юнитами противника, желательно защищая вашего юнита божественным щитом, маскировкой или большим запасом здоровья (больше 3). В этом случае оппоненту будет очень сложно вернуться в игру, а вы сможете наращивать преимущество снежным комом — и к 5-6 ходам заканчивать партию.

Если вы отстаете в начале, то вернуться в игру можно несколькими способами. Рано поможет Зазубренный костяной шип. Позднее — мехи с баффами маскировки или натиска. Хорош в отбивании стола и Крабато.

- Охотники

Биг Бист Охотник и Секрет Охотник — разные колоды, но для Разбойника особой разницы нет. Вы почти всегда сможете рано укрепиться на столе и начать давление. Не бойтесь Морозной ловушки — ее Охотники играют крайне редко. Другие ремувалы Рексар тоже использует не так часто, так что он может победить ваш механизм только своими существами, оружием и наносящими урон заклинаниями. Всё это осуществимо, но обычно Разбойник агрессивнее на старте, хотя тут многое зависит от захода.

Биг Бист Охотник умеет восстанавливать здоровье с помощью Тощей Гончей. С 6+ хода старайтесь защищать ваш большой механизм божественным щитом или маскировкой.

- Чумной Рыцарь смерти

Очень простой матч-ап. Играйте в обычном стиле, не опасаясь ультимативных ремувалов или замораживающих эффектов. ДК может перевернуть игру с помощью Осужденной Сильваны или своего титана Примаса (есть способность уничтожить юнита) — старайтесь создать вторую копию большого механизма к этому моменту, желательно не баффайте мехам натиск, чтобы перехваченное Осужденной Сильваной существо тут же не разменялось с вашим. У ДК тоже есть Тощая Гончая, но обычно у нее не будет баффов характеристик. И все же о ней стоит помнить — особенно если вы добиваете противника уже без стола или со слабым столом.

Контроль Жрец

Самый сложный матч-ап для Мех Разбойника, порой даже совсем безнадежный. Вы сможете победить Жреца только с очень хорошим заходом с вашей стороны и очень плохим со стороны оппонента. Играйте в обычном стиле, старайтесь разбить баффы на 2 цели, если это возможно. А если нет, защищайте своих юнитов маскировкой. У Жреца все еще полно эффектов, которые перебьют и это, но делать нечего.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-122

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 71

Можно попытаться затянуть партию и истощить руку противника. Но тут надо очень выгодно реализовать легендарки и вообще оставаться с большим запасом существ в руке. Всё это возможно, но происходит далеко не всегда.

В целом расстраиваться этому поражению не стоит. Контроль Жрец существует в мете во многом только благодаря Мех Разбойнику как главная его контра.

Биг Чернокнижник

В этом матч-апе важно действовать быстро. Вы не пробьетесь через огромные провокации, исцеление ДарХан Дратира и тем более не обыграете титана Саргераса Разрушителя с эффектом Круговерти Пустоты. Поэтому надо рано захватить стол и залеталить противника огромным механизмом к 5-6 ходам, пока Лок играет относительно медленно. У Чернокнижника часто не будет ультимативных ремувалов рано, но опасной станет комбинация Кузня воли + Величественный анубисат. Обыгрывайте ее большим запасом здоровья меха, божественным щитом или маскировкой.

Если повезет, вы сгенерируете Искробота с ядом или Гаджет Мимирона с возвращением существа в руку или обменом статов. В этом случае можно ответить и на единичные крупные угрозы Лока.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!