

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 19

Архив Колода Hearthstone · category-94

Сгенерировано: 04.06.2026 15:30

Количество материалов: 2

Руководство по муллигану для актуальных архетипов РЛТ - обновлено

ID: 730

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/rlt-mulligan>

Дата: 14.11.2017

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

Руководство по муллигану для актуальных архетипов РЛТ

Кратко

Муллиган важная игровая стадия, от которой зависит очень многое. К сожалению, многие игроки значительно усложняют себе жизнь, а часто и проигрывают из-за того, что оставляют ненужные в стартовой руке карты или наоборот сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системны, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что он делает не так.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Мета Рыцарей Ледяного Трона уже, кажется, достаточно устоялась, а на сайте вы могли прочитать очень много гайдов на почти все лучшие колоды меты. Порой и какие-то необычные представители ладдера удостаивались читательского внимания. Кажется, настало время как-то суммировать все полученные знания, обобщить информацию из гайдов, чтобы сделать что-то более масштабное.

Например, почему бы не заняться вопросом муллигана? Это важная игровая стадия, от которой зависит очень многое. К сожалению, многие игроки значительно усложняют себе жизнь, а часто и проигрывают из-за того, что оставляют ненужные в стартовой руке карты или наоборот сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системны, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что он делает не так.

Именно с данной проблемой в первую очередь и призвана бороться данная статья, она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов при игре за определенные колоды. Кроме этого, конечно же, статья удовлетворит запросы и попроще: она станет своеобразной базой знаний о текущей мете, вы найдете лучшие сборки популярнейших архетипов и нужные для муллигана карты против всех девяти классов к каждой из них.

Перед началом следует отметить важный момент – специфику рейтинговой игры в Hearthstone и меты в целом. Нажимая на кнопку «Стандартная игра», вам случайным образом подбирается более-менее равный по достижениям в текущем сезоне противник, на стадии муллигана вам будет известны только его класс и факт наличия/отсутствия Монетки. Вы точно не будете знать ни его архетип, ни его сборку, но данную информацию можно получить косвенно из мета-отчетов. Именно мета-отчеты расскажут о том, как часто встречаются те или иные архетипы класса, какие их сборки нынче популярнее других, чего в целом ожидать от противника. Эта невероятно ценная информация, от которой и нужно отталкиваться при

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 19

выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап нетрудно: большинство Воинов в нынешней мете – Пират Воины, так что вы готовьтесь встретить раннюю агрессию и массу оружия, как только увидите напротив себя Гарроша. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как и Маг или Друид. В этом случае необходимо знать, с какой вероятностью вы встретите тот или иной архетип, какие карты хороши и в тех, и в других поединках, с какой колодой врага вам будет труднее и так далее.

Так или иначе, приведенная ниже информация актуальна в первую очередь тогда, когда вы встречаете действительно случайного противника в ладдере, при этом не зная архетипа или состава колоды. Если же вы ранее уже играли с этим человеком, значит вам известно намного больше информации, то есть и подход к муллигану придется изменить. Аналогично и с ситуациями на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого данная статья и попытается донести до читателя. Смысл в том, что играть нужно для того, чтобы победить, а не для того, чтобы не проиграть. Применительно к стадии муллигана это значит одно – никаких компромиссов, никаких карт, которые в среднем будут хороши на старте. Только лучшие и самые оптимальные существа, заклинания и оружия, доступные вашей колоде. Таков главный принцип муллигана, которым руководствовались создатели статьи. Следовать ему или нет – ваш выбор, в комментариях вы всегда можете согласиться или не согласиться с конкретным выбором карт для муллигана, их приоритетом и значимостью. Кроме того, было бы здорово услышать от вас предложения по совершенствованию данного контента.

Кажется, было сказано все, что нужно, теперь дорогому читателю предлагается ознакомиться с непосредственным материалом данной статьи. В ней вы найдете советы по муллигану против каждого класса для следующих архетипов:

Последние 4-ре архетипа представлены в тестовом, а не графическом виде. Приносим свои извинения.

- Темпо Разбойник
- Казакус Жрец
- Мидрейндж Охотник
- Токен Шаман
- Джейд Друид
- Зоолок
- Биг Жрец
- Темпо/Секрет Маг
- Агро Друид
- Контроль Маг
- Контроль Чернокнижник
- Квест Маг
- Мурлок Паладин

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Темпо Разбойник

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/655-tempo-rogue>

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 19

Темпо Разбойник – самый популярный и сильный архетип нынешней меты. Примечателен он тем, что на стадии муллигана игроку придется крайне сложно: нужно решить, какие карты хороши в данном матч-апе, а какие не очень. У колоды в целом очень много комбинаций, которые иногда могут сработать, а иногда нет. Вам важно искать в первую очередь хорошую кривую маны, нет нужды оставлять в руке два первых дропа или два третьих без Монетки, их трудно будет разыграть в начале партии. Помните и о том, что ваш вероятный второй ход почти всегда – сила героя. Агрессивно муллиганить в поисках Принца Келесета не нужно.

Актуальная колода:

Муллиган против Шамана

Муллиган против Друида

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Паладина / Воина / Охотника

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Казакус Жрец

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/584-kazakus-prist>

Принципиально различаются подходы к муллигану в зависимости от того, ожидаете ли вы агрессивного оппонента или медленного. Особенно следует подчеркнуть важность карт Зелье безумия против Охотника и Слово Тьмы: Ужас против Шамана.

Актуальная колода:

Муллиган против Воина

Муллиган против Шамана

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Жреца

Муллиган против Паладина

Муллиган против Мага

Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Охотника

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 19

Муллиган против Друида

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Мидрейндж Охотник

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/619-mid-hunter>

Вам опять же нужно грамотно выстроить вашу кривую маны в первые ходы, а еще помнить о том, что Бабушку в матч-апе с Жрецом необходимо сбрасывать из руки в любом случае. Зато в данном противостоянии, как и во многих медленных, сияет Медвекула.

Актуальная колода:

Муллиган против Друида

Муллиган против Охотника

Муллиган против Мага

Муллиган против Паладина

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Воина

Муллиган против Чернокнижника

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Токен Шаман

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/609-token-shaman>

В матч-апах Токен Шамана нужно обратить внимание в первую очередь на противостояние со Жрецом. Это невыгодный матч-ап, а самый верный способ победить – разыграть рано связку Дуппельгангстер + Эволюция, именно ее и стоит искать на муллигане в первую очередь. Ранние дропы, вероятно, всё равно придут в вашу руку, в крайнем случае и прожимать силу героя – не так уж и плохо.

Актуальная колода:

Муллиган против Друида

Муллиган против Охотника

Муллиган против Чернокнижника

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 19

Муллиган против Мага

Муллиган против Паладина

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Воина

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Джейд Друид

Подробный гайд:

<http://kolodahearthstone.ru/paper/578-gayd-po-arhetipu-dzheyd-druid-rlt-patch-9.1>

Джейд Друид ищет в первую очередь способы разгона по мане: пожалуй, Буйный рост – ключевая карта в любом противостоянии, ее можно искать достаточно агрессивно, хотя и некоторые другие карты тоже могут быть полезными на старте. Гнев, например, хорош в быстрых матч-апах.

Актуальная колода:

Муллиган против Друида

Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Мага

Муллиган против Охотника

Муллиган против Паладина

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Воина

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Зоолок

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/715-zoolock>

У Зоолока много первых дропов, но не все они хороши всегда. Даже так: нет такого первого

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 19

дропа, который был бы хорош в любой ситуации и в любом матч-апе. Этим может похвастаться, пожалуй, только Принц Келесет.

Актуальная колода:

Муллиган против Друида

Муллиган против Охотника

Муллиган против Мага

Муллиган против Паладина

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Воина

Муллиган против Чернокнижника

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Биг Жрец

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/649-big-priest>

Муллиганить за Биг Жреца достаточно просто, вы почти всегда агрессивно ищите Барнса и Сущность тени. Если какие-то из этих карт найдены, вы приступаете к поиском Вечного служения. В редких случаях можно позволить себе оставить что-то другое помимо этих ключевых инструментов.

Актуальная колода:

Муллиган против Воина

Муллиган против Шамана

Муллиган против Охотника

Муллиган против Паладина

Муллиган против Разбойника / Мага / Жреца / Чернокнижника / Друида

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Темпо/Секрет Маг

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/703-secret-mage>

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 19

Играя за этот архетип, вы должны искать карты Маназмей и Арканолог – это ключевые и лучшие дропы в любом противостоянии. Никогда не оставляйте в стартовой руке секреты или дорогие карты.

Актуальная колода:

Муллиган против Друида

Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Мага

Муллиган против Охотника

Муллиган против Паладина

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Воина

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Агро Друид

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/588-aggro-druid>

Выбирая карты для старта Агро Друида, обратите внимание на то, что Живая мана – ключевая карта в матч-апе с Разбойником, а против Жреца вам очень хочется получить раннюю угрозу с 4 единицами атаки, в чем очень поможет Метка И'Шараджа.

Актуальная колода:

Муллиган против Друида

Муллиган против Мага

Муллиган против Охотника / Паладина / Чернокнижника

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Воина

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 19

Контроль Чернокнижник

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/711-warlock-control>

Играя за данную колоду, обратите ваше внимание в первую очередь на муллиган против Жреца и Друида. В матч-апе с первым вам любой ценой необходим Сумеречный дракон, которого вы будете агрессивно искать (найдя первого, ищите второго или Горного великана). В матч-апе с Друидом хороши и Сумеречный дракон, и Горный великан, но второй все-таки предпочтительнее.

Актуальная колода:

Муллиган против Воина

- Демон Бездны - приоритет №1
- Вестник рока - №1
- Ползун Голакка - №1
- Осквернение - №1
- Лик тлена - если есть Монетка
- Стрела Тьмы - если есть Монетка + второй хороший ход (монетка+2мп)
- Адское пламя - Монетка+2мп
- Защитник холмов - если есть карта: Вестник рока или Ползун Голакка (Вестник рока/Ползун Голакка)
- Служитель Земли - Вестник рока/Ползун Голакка

Муллиган против Паладина

- Демон Бездны - если нет Монетки
- Вестник рока - №1
- Осквернение - №1
- Стрела Тьмы - Монетка+2мп
- Адское пламя - Монетка+2мп
- Защитник холмов - Вестник рока

Муллиган против Охотника

- Демон Бездны - №1
- Вестник рока - №1
- Ползун Голакка - №1
- Осквернение - №1
- Лик тлена - Монетка
- Стрела Тьмы - Монетка+2мп
- Адское пламя - Монетка+2мп
- Защитник холмов - если есть второй хороший ход (2мп)

Муллиган против Друида

- Горный великан -! скидывать все в поиске данной карты
- Сумеречный дракон -! скидывать все в поиске данной карты

Муллиган против Разбойника

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 19

- Демон Бездны - №1
- Вестник рока - №1
- Ползун Голакка - №1
- Осквернение - №1
- Лик тлена - Монетка
- Адское пламя - Монетка+2мп
- Защитник холмов - Вестник рока/Ползун Голакка

Муллиган против Шамана

- Демон Бездны - №1
- Вестник рока - №1
- Ползун Голакка - №1
- Осквернение - №1
- Лик тлена - Монетка
- Стрела Тьмы - Монетка+2мп
- Адское пламя - Монетка/2мп

Муллиган против Мага

- Вестник рока - №1
- Осквернение - Монетка
- Стрела Тьмы - Монетка
- Адское пламя - Монетка/2мп
- Защитник холмов - №1
- Служитель Земли - Монетка/Вестник рока

Муллиган против Жреца

- Сумеречный дракон -! скидывать все в поиске данной карты
- Горный великан - №1

Муллиган против Чернокнижника

- Вестник рока - №1
- Осквернение - Монетка/2мп
- Стрела Тьмы - Монетка/2мп
- Адское пламя - Монетка/2мп
- Защитник холмов - Вестник рока/Монетка

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Контроль Маг

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/590-control-mage>

В большинстве матч-апов вам нужны приблизительно одинаковые карты, обратите особое внимание на противостояния со Жрецом и Друидом, в них вам порой понадобятся тяжелые, но ключевые инструменты. Вы оставляете Кольцо льда вместе с Вестником рока против тех оппонентов, которые не могут легко ответить на 0/7 угрозу с замороженным столом.

Актуальная колода:

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 19

Муллиган против Воина

- Арканолог - приоритет №1
- Вестник рока - приоритет №1
- Ледяная стрела - приоритет №1
- Лакей Медива - если есть Монетка
- Ползун Голакка - приоритет №1
- Петроглиф - если есть Монетка
- Вулканическое зелье - приоритет №1

Муллиган против Паладина

- Арканолог - №1
- Вестник рока - №1
- Ледяная стрела - №1
- Петроглиф - Монетка
- Вулканическое зелье - если есть хороший второй ход (мп2)
- Интеллект чародея - мп2
- Кольцо льда - если есть: Монетка+Вестник рока

Муллиган против Охотника

- Арканолог - №1
- Вестник рока - №1
- Ледяная стрела - №1
- Лакей Медива - Монетка
- Ползун Голакка - Монетка
- Петроглиф - Монетка
- Вулканическое зелье - №1

Муллиган против Друида

- Арканолог - №1
- Интеллект чародея - №1
- Крадущийся упырь - №1
- Ледяной лич Джайна - если есть Монетка или Арканолог или Интеллект чародея

Муллиган против Разбойника

- Арканолог - №1
- Вестник рока - №1
- Ледяная стрела - №1
- Лакей Медива - Монетка
- Ползун Голакка - №1
- Служитель боли - мп2
- Петроглиф - Монетка
- Вулканическое зелье - №1

Муллиган против Шамана

- Арканолог - №1

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 19

- Вестник рока - №1
- Ледяная стрела - №1
- Ползун Голакка - №1
- Петроглиф - Монетка
- Вулканическое зелье - №1
- Интеллект чародея - мп2
- Кольцо льда - Монетка+Вестник рока

Муллиган против Мага

- Арканолог - №1
- Вестник рока - №1
- Ледяная стрела - №1
- Петроглиф - Монетка
- Интеллект чародея - Монетка/мп2
- Служитель боли - мп2

Муллиган против Жреца

- Арканолог - №1
- Интеллект чародея - №1
- Крадущийся упырь - Монетка или Арканолог или Интеллект чародея
- Ледяной лич Джайна - №1

Муллиган против Чернокнижника

- Арканолог - №1
- Вестник рока - №1
- Ледяная стрела - №1
- Петроглиф - Монетка
- Вулканическое зелье - если есть Монетка или второй хороший ход (Монетка/2мп)
- Интеллект чародея - Монетка/2мп
- Кольцо льда - Вестник рока

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Квест Маг

Подробный гайд: <http://kolodahearthstone.ru/paper/645-kvest-mage-rlt>

Достаточно просто искать карты на муллигане за Квест Мага: как и всегда, вам очень нужен Арканолог и другие источники добора. Против самых агрессивных классов пригодятся все способы бороться за стол со старта, а задачу лучше сбрасывать.

Актуальная колода:

Муллиган против Воина

- Квест - сбрасывать
- Арканолог - приоритет №1
- Болтливая книга - №1
- Вестник рока - №1

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 19

- Петроглиф - №1

Муллиган против Паладина

- Квест - оставлять
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - №1
- Вестник рока - №1
- Петроглиф - №1
- Инженер-новичок - №1
- Интеллект чародея - если есть второй хороший ход (2мп)

Муллиган против Охотника

- Квест - сбрасывать
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - №1
- Вестник рока - №1
- Петроглиф - №1
- Интеллект чародея - 2мп

Муллиган против Друида

- Квест - оставлять
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - Монетка
- Инженер-новичок - №1
- Интеллект чародея - если есть второй хороший ход или Монетка (2мп/Монетка)

Муллиган против Разбойника

- Квест - сбрасывать
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - №1
- Вестник рока - №1
- Петроглиф - №1

Муллиган против Шамана

- Квест - оставлять
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - №1
- Вестник рока - №1
- Петроглиф - №1
- Интеллект чародея - 2мп

Муллиган против Мага

- Квест - оставлять
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - №1
- Вестник рока - №1

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 19

- Петроглиф - №1
- Инженер-новичок - №1
- Интеллект чародея - 2мп/Монетка

Муллиган против Жреца

- Квест - оставлять
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - монетка
- Инженер-новичок - №1
- Интеллект чародея - 2мп/Монетка
- Вайш'ирский оракул - 2мп

Муллиган против Чернокнижника

- Квест - оставлять
- Арканолог - №1
- Болтливая книга - Монетка
- Вестник рока - №1
- Петроглиф - №1
- Инженер-новичок - №1
- Интеллект чародея - 2мп/Монетка

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

Мурлок Паладин

Подробный гайд:

<http://kolodahearthstone.ru/paper/574-gayd-po-arhetipu-murlok-paladin-rlt>

У Мурлок Паладина достаточно однообразный муллиган. Обратите внимание, что вы больше не оставляете Мурлока-полководца в стартовой руке практически никогда, также важно отметить, когда вам нужна Праведная защитница, а когда нет.

Актуальная колода:

Муллиган против Воина

- Мурлок-волномут - приоритет №1
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - если есть Монетка или хорший первый ход (Монетка/1мп)
- Озерный охотник - монетка/1мп
- Объединяющий клинок - если есть Монетка или первый и второй хороший ход (Монетка/1мп+2мп)
- Праведная защитница - №1
- Защитник холмов - если есть хороший первый и второй ход или есть первый хороший ход и Монетка (1мп+2мп/1мп+Монетка)

Муллиган против Паладина

- Мурлок-волномут - №1
- Мурквизитор - №1

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 19

- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Объединяющий клинок - Монетка/1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка

Муллиган против Охотника

- Мурлок-волномут - №1
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Объединяющий клинок - Монетка/1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка
- Праведная защитница - №1

Муллиган против Друида

- Мурлок-волномут - №1
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Печать королей - Монетка+1мп+2мп
- Кроткий мегазавр - Монетка+1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка

Муллиган против Разбойника

- Мурлок-волномут - если есть Озерный охотник
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Объединяющий клинок - Монетка/1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка

Муллиган против Шамана

- Мурлок-волномут - если есть Озерный охотник или Гидролог
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Объединяющий клинок - Монетка/1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка

Муллиган против Мага

- Мурлок-волномут - если есть Озерный охотник
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Объединяющий клинок - Монетка/1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 19

Муллиган против Жреца

- Мурлок-волномут - №1
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Печать королей - Монетка+1мп+2мп
- Кроткий мегазавр - Монетка+1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка
- Кобальтовый губитель - Монетка+1мп+2мп

Муллиган против Чернокнижника

- Мурлок-волномут - если есть Озерный охотник
- Мурквизитор - №1
- Гидролог - Монетка/1мп
- Озерный охотник - Монетка/1мп
- Объединяющий клинок - Монетка/1мп+2мп
- Защитник холмов - 1мп+2мп/1мп+Монетка
- Праведная защитница - №1

Заключение

Это были все сильнейшие колоды нынешней меты, о муллигане которых хотела рассказать вам команда сайта. Спасибо за ознакомление со статьей, впереди наших дорогих читателей ждет еще много интересного и полезного материала.

До скорых встреч!

Руководство по муллигану для актуальных архетипов

ID: 350

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/guide-350>

Дата: 17.05.2017

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

Руководство по муллигану для актуальных архетипов

Кратко

Обновление от 19.05.2017 Эта статья - смелый проект группы людей, которые хотят собрать в одном месте важные и актуальные знания об лучших колодах и игре за них. Оптимальные колоды для нынешней меты и руководство по муллигану против каждого класса.

Текст

Здравствуйтесь, уважаемые подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Эта статья - смелый проект группы людей, которые хотят собрать в одном месте важные и актуальные знания об лучших колодах и игре за них. Нет, это не стандартный мета-отчет, не очередная подборка колод, но руководство по игре в Hearthstone (а точнее по одному очень важному аспекту игры), в котором вы увидите оптимальные колоды для нынешней меты,

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 19

а с ними, что важнее, и руководство по муллигану против каждого класса.

Муллиган – короткая игровая стадия, но чрезвычайно важная. К сожалению, многие игроки допускают ошибки уже со старта, в результате чего и их шансы на победу снижаются. И ошибки в муллигане – систематическая проблема, исправить которую самостоятельно очень трудно, ее трудно вообще выявить и определить.

Особенность ладдера заключается в том, что вы не знаете, с каким архетипом столкнетесь, на стадии муллигана, вам известен только класс оппонента. Но какой колодой он играет? Это Джейд Друид или Агро Друид? Пират Воин или Квест Воин (или, кто знает, Контроль Воин или Темпо Воин)? И учесть все «за» и «против», рассчитать, какая тактика муллигана вам будет необходима при встрече с определенным классом – задача трудная. На турнирах с открытыми колодами или в ситуации, когда вы уже встречали в ладдере конкретного оппонента ранее, вы будете знать его колоду, а значит и данная статья вам не так сильно поможет. Она в первую очередь рассчитана на неизвестность: ни авторы статьи, ни вы точно не знаете, какой колодой играет соперник. И только знание актуальной меты, особенностей вашей колоды и класса оппонента помогут принять верные решения на стадии муллигана. Эти верные решения и были удобно и наглядно скомпонованы в данной статье.

Читателю может быть интересно: откуда же взялись все данные ниже? Как решалось, какие карты оставить, какие нет, каков их приоритет? В первую очередь, эта статья базируется на информации проекта Vicious Syndicate, которые каждую неделю выпускают мета-отчет (прочитать их на русском языке вы можете на нашем сайте) с подробным распределением классов и архетипов в ладдере. Но эти данные, конечно же, только сырая информация, которую еще предстояло реализовать и грамотно оформить. Анализом нынешней меты, конкретных матч-апов и шансов на победу за конкретную колоду против каждого класса в них занимались опытные игроки, постоянно достигающие легендарного ранга. Они учитывали не только данные меты от Vicious Syndicate и свой богатый игровой опыт, но и советы по муллигану от профессиональных игроков и стримеров, которые иногда можно услышать на Twitch.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого данная статья и попытается донести до читателя. Смысл в том, чтобы играть для того, чтобы победить, а не для того, чтобы не проиграть. Применительно к стадии муллигана это значит одно – никаких компромиссов, никаких карт, которые, может быть, будут хороши на старте. Только лучшие и самые оптимальные существа, заклинания и оружия, доступные вашей колоде. Таков главный принцип муллигана, которым руководствовались создатели статьи. Следовать ему или нет – ваш выбор, в комментариях вы всегда можете согласиться или не согласиться с конкретным выбором карт для муллигана, их приоритетом и значимостью. Кроме того, было бы здорово услышать от вас предложения по совершенствованию данного контента.

Было сказано уже достаточно, и теперь читателю предлагается перейти непосредственно к лучшим колодам ладдера и муллигану для них против каждого класса.

- Квест воин
- Пират Воин
- Мидрейндж Охотник
- Агро Мурлок Паладин
- Мидрейндж Мурлок Паладин
- Агро Друид
- Джейд Друид
- Элем Шаман

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 19

- Контроль Шаман
- Миракл Разбойник
- Квест Разбойник
- Берн Маг
- Фриз Маг
- Миракл Жрец
- Жрец на драконах

Скоро появятся сборки и муллиган Жреца на немоте, Секрет Мага и Зоолока. Статья будет постоянно обновляться: изменяться со временем будут сильнейшие сборки, популярность архетипов конкретных классов, а значит и данные в статье.

Обновление от 19.05.2017: добавлены колоды Берн Мага, Фриз Мага, Миракл Жреца и Жреца на драконах, к этим же архетипам добавлены текстовые комментарии и иллюстрации муллигана против каждого класса.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана:

Первый и самый главный вопрос на стадии муллигана для Квест Воина – оставлять или нет легендарную задачу в стартовой руке. В настоящий момент только против четырех классов ее необходимо сбрасывать, несмотря на то, что тот же Пират Воин превалирует над Квест Воином на всех ранговых промежутках. Проблема в том, что без Сердца Огненного Венца вы автоматически проигрываете Квест Воину, зато с задачей всё ещё имеете приличные шансы против Пират Воина. Похожая ситуация с Друидом: вы вряд ли победите Джейд Друида без Сердца Огненного Венца, но все-таки его рекомендуется сбросить из руки, так как шансы наткнуться на Агро Друида намного выше.

Несмотря на то, что Пират Воин считается одной из самых простых и прямолинейных колод, стадия муллигана для него – невероятно ответственная, а вместе с этим и невероятно трудная. Пожалуй, одна из труднейших. Главный принцип, которым вы должны руководствоваться – неприемлемость мертвых карт в вашей руке. Все ваши ресурсы на старте не должны простаивать без дела, крайне важно набрать максимум темпа в первые ходы. Это значит, например, что вы не можете позволить себе оставить Дерзкую налетчицу в руке без какого-либо оружия, как и Матроса Южных морей в большинстве матч-апов (но не во всех).

Кроме того важна и оптимизация ваших ресурсов – вам не так нужны три первых дропа, два третьих дропа (без Монетки уж точно). Ведь в этих случаях, опять же, ваши карты будут простаивать в руке, а мана будет расходоваться не полностью – старайтесь не допускать подобного.

У Охотника очень много карт, которые он может рассматривать на стадии муллигана. Какие-то из них лучше, какие-то хуже. Но главное, опять же, искать хорошую кривую маны. Три первых дропа в руке не так хороши, как первый и второй, а при наличии отличных 1-2-3 ходов с Монеткой можно позволить себе оставить и четвертый дроп (или даже пятый). Впрочем, этот совет приемлем для большинства колод.

На иллюстрациях к муллигану Мидрейндж Охотника появляется не просто уловимая разница в обозначениях. Над конкретной картой представлены разнообразные условия, при которых она может быть оставлена в руке. Если эти условия находятся вместе – необходимо соблюдение обоих, если по отдельности, это равносильно союзу «или». Например, Бабушку при встрече с Охотником вы оставите в руке или с Монеткой или если у вас есть первый дроп. А Лук Орлиного рока лишь тогда, когда у вас будут хорошие 1 и 2 дропы.

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 19

В целом муллиган Агро Мурлок Паладина идентичен практически для всех оппонентов, ведь он в первую очередь ищет хорошую кривую маны, начиная с первого хода. Собственно, это и станет вашей основной задачей. Конечно, при наличии отличных мурлоков за 1 и 2 кристалла маны, вы можете оставить в руке и третий дроп, а с ним и четвертый.

Мурлоки для Паладина остаются желанной целью в сборках любого стиля, как агро, так и мидрейндж. Отличие лишь в том, что шансы найти идеальную кривую маны у Мидрейндж Паладина ниже, но это не значит, что не нужно стараться. Иногда вы можете оставить в стартовой руке Серебряный клинок.

Еще один архетип с очень непростой стадией муллигана. Вашей главной целью в первую очередь станет поиск первого хода (первый дроп или что-то с Озарением), а затем – второго. Опять же, вам не нужна гора существ за одну ману (если, конечно, вы не собираетесь быстро дать им бафф), вместо этого намного эффективнее будут 2-3-4-5 дропы (или комбинации нескольких дешевых), выставленные по кривой маны. Многие переоценивают Озарение в этой колоде, на деле же оставлять его следует только со строго намеченным планом (розыгрыш в первые ходы 3-5 дроп, выставление всех угроз за один ход и усиление их Знаком «Лотоса» или Силой дикой природы).

Интересна ситуация с Охотником. Этот класс чаще других берет в свои сборки Ползуна Голакка, а значит вы можете быть наказаны за розыгрыш Кровожадного корсара. Он всё ещё хорош, но, если ваша рука и без него прекрасна, не ищите его.

Муллиган Джейд Друида очень прост. Вам очень нужен Буйный рост и Озарение, но чаще всего только одна копия и того и другого. На их поиски вы и будете отправляться в начале каждой игры.

У Элем Шамана много хороших карт для старта игры, и разобраться в том, что нужно, а что нет, может быть трудно. Опять же, залог успеха для вас – хорошая кривая маны, но помните об эффекте перегрузки, который усложнит вашу задачу захватывать стол или отбиваться по кривой маны.

А вот с Контроль Шаманом всё намного проще, у него не так уж и много карт, которые бы хотелось найти на стадии муллигана. Естественно, искать их следует крайне агрессивно, пусть иногда это и обернется нахождением самых дорогих существ в колоде.

Муллиган Миракл Разбойника очень интересен, уместить его полностью в формат данных иллюстраций крайне трудно. Во многом главным источником спорных решений является Эдвин ван Клиф. Вы можете оставить очень странную руку с Подготовками и дорогими заклинаниями, Фальшивыми монетками и Ударами в спину, дабы разыграть на ранней стадии игры очень сильного Эдвина ван Клифа. Это, конечно, всегда хорошо, но не забывайте о том, что некоторые классы способны легко совладать с ним: Шаман (Инволюция, Сглаз), Жрец (Слово Тьмы: Смерть) и так далее. Не факт, конечно, что ответы будут в руке вашего оппонента (едва ли он их оставит на муллигане – следите за тем, сколько карт он сбросил, дабы сделать предположение на этот счет) или даже в его колоде. В общем, вам будет над чем поразмыслить на стадии муллигана, если к вам в руку придет Эдвин ван Клиф.

А вот Квест Разбойник разнообразием на стадии муллигана не радует. Естественно, вы всегда оставляете легендарную задачу, а также любой эффект возвращения союзных существ в руку. Далее выбор будет уже труднее, ориентируйтесь по ситуации. На картинках написано, что Удар в спину полезен только тогда, когда у вас есть Монетка. Дело не в том, что они

Архив Колода Hearthstone · category-94

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 19

как-то по-особенному синергируют вместе, а в том, что, оставляя и Подземные пещеры и Удар в спину, когда вы ходите первым и имеете только 3 карты, вы лишаете себя возможности найти инструменты для выполнения задачи, что является для вас приоритетом номер один в любой партии.

Достаточно однообразен муллиган Берн Мага, который чаще всего ищет первые-вторые дропы в руку, и лишь с ними может позволить себе оставить что-то другое. Если угроза встретить агро колоду велика, рекомендуется оставлять Лакея Медива в руке и использовать его как существо 2/3 для борьбы за стол, если вариантов лучше в этот ход нет. Интересный выбор – оставлять Вулканическое зелье против Разбойника. Эта карта поможет вам зачистить стол перед розыгрышем Средоточия кристалла.

Повторяется та же ситуация с Лакеем Медива, что и выше. Благо у Фриз Мага есть Вестник рока, который существенно облегчает возможности выживания в первые ходы. Мага крови Талноса в большинстве противостояний рекомендуется оставлять только при наличии Монетки и второго дропа, дабы и на первый и на второй ход можно было разыграть существо. В остальном на начальной стадии игры это просто ухудшенная версия Собирателя сокровищ, так что лучше поискать именно его.

Не оставляйте Кольцо льда с Вестником рока, если ходите первыми – вы не успеете достаточно быстро перебрать колоду с такой стартовой рукой.

Муллиган за Жрецов – дело непростое. Хотя в случае с Миракл Жрецом все еще куда ни шло. Следует обратить внимание читателей на две важные вещи. Первая – вы всегда оставляете Жреца-обжору против Мага, так как это ключевая карта в матч-апах с этим классом, который будет пытаться продавить вас взрывным уроном из руки. Вторая – Зелье безумия и Охотник. Это заклинание до неприличия хороший ответ на Бабушку или Крысиную стаю, так что оставлять его обязательно, а порой нужно даже и агрессивно муллиганить в поисках Зелья безумия. Но тут многое зависит от вашей сборки: чем она тяжелее, тем более необходимо вам Зелье безумия. Представленная версия достаточно легкая, так что отметки об агрессивном муллигане над Зельем безумия нет.

Еще один Жрец – еще один трудный для визуального формулирования муллиган. Незначительное количество драконов в колоде делает Историка Гнева Пустоты достаточно неудобным существом для старта игры. Все-таки разыгрывать ее без боевого клича очень не хочется в любом матч-апе. Впрочем, если вы намерены оставить Сумеречного дракона (если вы ходите вторым против Шамана, Жреца, Мага и у вас уже есть Клирик Североземья), можете придержать и Историка Гнева Пустоты в качестве второго дропа.

В настоящий момент готова только показанная выше часть колод и изображений. Но уже очень в скоро в статье появятся сборки и муллиган Жреца на немоте, Секрет Мага и Зоолока. Статья будет постоянно обновляться: изменяться со временем будут сильнейшие сборки, популярность архетипов конкретных классов, а значит и данные в статье.

Следите за дальнейшими обновлениями, спасибо за внимание.