

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 98

Архив Колода Hearthstone · other

Сгенерировано: 13.06.2026 07:46

Количество материалов: 14

Итоги розыгрыша. Скидки на подписку в честь выхода дополнения Сплоченные Штормградом

ID: 2021

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/rozigrish-skidki-shtormgrad>

Дата: 02.08.2021

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

Розыгрыш призов и Скидки на подписку в честь выхода дополнения Сплоченные Штормградом

Кратко

В честь выхода нового дополнения Сплоченные Штормградом мы традиционно объявляем скидки на подписку и провели розыгрыш различных подарков

Текст

В честь выхода нового дополнения Сплоченные Штормградом мы традиционно объявляем скидки на подписку:

- 1 месяц подписки будет стоить 85 рублей (полная цена 99 рублей)
- Случайная подписка будет стоить 99 рублей (полная цена 119 рублей)
- 2 месяца подписки будет стоить 75 рублей (полная цена 89 рублей/месяц)
- 3 месяца будет стоить 65 рублей/месяц (полная цена 77 рублей/месяц)
- 6 месяцев будет стоить 55 рублей/месяц (полная цена 65 рублей/месяц)
- 12 месяцев будет стоить 50 рублей/месяц (полная цена 55 рублей/месяц)

Акция продлится до 4 августа 2021 года включительно.

Что дает подписка на нашем ресурсе

Розыгрыш, посвященный новому дополнению состоялся! Ниже можно посмотреть ит

Запись розыгрыша: <https://www.twitch.tv/videos/1105830706>

Для подписчиков нашего VIP Раздела мы разыграли:

- 3 шт. предзаказов нового дополнения "Сплоченные Штормградом". Стоимость: 2 799 руб. каждый предзаказ
- В пакет предзаказа входят 60 комплектов карт «Сплоченные Штормградом», 2 случайные легендарные карты «Сплоченных Штормградом», рубашка леди Катраны Престор

Билеты победители: 8168, 8108, 325

- 2 шт. пропуска «Пропуск навсегда Сплоченные Штормградом». Стоимость: 1099 руб. каждый пропуск
- Содержит 1 алмазную легендарную карту «Вариан, король Штормграда», бонус 10% к опыту до конца дополнения, а также все предметы с платной ленты наград вашего уровня и ниже!

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 98

Билеты победители: 335, 1390

- 3 шт. Бонусы Полей сражений. Стоимость: 899 руб. каждый бонус
- Этот набор классных бонусов сделает игру на «Полях сражений» еще интереснее! Получите четырех дополнительных героев на выбор и ранний доступ к новым героям, анализируйте результаты своих матчей при помощи подробной статистики и выражайте свои эмоции особыми репликами.

Билеты победители: 11256, 9439, 13185

- Также мы разыграем дополнительные подписки нашего ресурса:
- 15 месячных подписок на наш ресурс

Билеты победители:

9685, 9590, 8283, 7145, 4314, 1346, 6743,

1212, 6747, 1787, 9318, 12567, 4510, 9789, 7743

- 7 трехмесячных подписок на наш ресурс

Билеты победители: 815, 6726, 12439, 972, 7329, 12900, 1733

- 3 шестимесячных подписок на наш ресурс

Билеты победители: 6001, 3146, 12108

- 1 годовая подписка на наш ресурс

Билеты победители: 4082

* далее в статье можно узнать, как можно повысить свои шансы на выигрыш

Как проходил розыгрыш:

Розыгрыш проходил в прямом эфире в 18:00 мск 2 августа! Канал:

<https://www.twitch.tv/hsmanacost>

Победители был выбран случайным образом среди подписчиков VIP Раздела, с помощью сайта случайноечисло.рф

Каждому подписчику был выдан БИЛЕТ для розыгрыша в виде уникального номера. Билеты были распределены в день проведения розыгрыша. В 17:45 по МСК каждый участнику получил билет. Всем кто купил после 17:45 по МСК билет уже не выдавался. Номер билета (или билетов) можно посмотреть в личном кабинете в поле "Билет(ы) для розыгрыша":

- Дополнительная информация: как получить выигрыш

Предзаказ нового дополнения «Сплоченные Штормградом» будет выдан путем перечисления на ваши реквизиты суммы стоимости предзаказа дополнения (2800 российских рублей).

- "Пропуск навсегда Штормградом" будет выдан путем перечисления на ваши

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 98

реквизиты суммы стоимости пропуска в официальном магазине Blizzard (на данный момент это 1100 российских рублей).

- "Бонус Полей сражений" будет выдан путем перечисления на ваши реквизиты суммы стоимости бонуса в официальном магазине Blizzard (обычно это 900 российских рублей).

- Выигранные подписки будут добавлены к вашей текущей подписке, т.е. ваша подписка будет увеличена на указанный срок.

- Внимание! Выигранная Подписка будет начислена в течение суток. За выигранным дополнением и пропуском необходимо обратиться в течение 10 дней после розыгрыша, написав (с указанием реквизитов), куда мы сможем перечислить деньги на их покупку. Письмо необходимо отправить на почту службы поддержки сайта support@kolodahearthstone.ru (Альтернативный почтовый ящик: kolodahearthstone@gmail.com)

Новогодние скидки на подписку

ID: 1924

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/skidki-noviy-god>

Дата: 26.12.2020

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

Новогодние скидки на подписку

Кратко

В канун Нового Года мы объявляем скидки на подписку. Оплаты восстановлены

Текст

В канун Нового Года мы объявляем скидки на подписку:

1 месяц подписки будет стоить 85 рублей (полная цена 99 рублей)

Случайная подписка будет стоить 99 рублей (полная цена 119 рублей)

2 месяца подписки будет стоить 75 рублей/месяц (полная цена 89 рублей/месяц)

3 месяца будет стоить 65 рублей/месяц (полная цена 77 рублей/месяц)

6 месяцев будет стоить 55 рублей/месяц (полная цена 65 рублей/месяц)

12 месяцев будет стоить 50 рублей/месяц (полная цена 55 рублей/месяц)

Акция продлится до 31 декабря 2020 года включительно.

Что дает подписка на нашем ресурсе

Оплаты восстановлены

MullyHelper 4: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу (июльский сезон)

ID: 1155

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

Дата: 08.07.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper 4: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу (июльский сезон)

Кратко

Вашему вниманию представляется четвертый выпуск MullyHelper в Ведьмином лесу. Статьи, которая покажем вам лучшие колоды меты и поможет грамотно выбирать карты в стартовую руку за каждую из них.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется четвертый выпуск статьи MullyHelper в Ведьмином лесу, которая покажет вам лучшие колоды меты и поможет грамотно выбирать карты в стартовую руку за каждую из них. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт, и как вообще все устроено в статье, читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы – не стесняйтесь задавать их в комментариях.

Тем же, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что почерпнуть для себя. В этом выпуске речь пойдет о целом ряде сильнейших колод нынешней меты. К каждой из представленных сборок прикреплены текстовые пояснения, которые помогут выбирать нужные карты против каждого класса.

Стоит отметить, что этим летом редакция сайта решила слегка изменить формат подачи материала: теперь вместо иллюстраций вы увидите текстовые пояснения о приоритетных картах. Если какая-то карта вам неизвестна — ничего страшного, просто наведите на нее курсором и вы увидите изображение карты. Также все карты можно увидеть и на самих колодах.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая этого и не понимая, что что-то не так.

Именно с вышеназванной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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.

Следует отметить важный момент: рейтинговая игра в Hearthstone и мета в целом имеют свою специфику. Нажимая на кнопку «Стандартная игра», вам случайным образом подбирается более-менее равный по достижениям в текущем сезоне противник, на стадии муллигана вам будут 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 колоды нынче популярнее других, чего в целом ожидать от

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 98

противника. Эта невероятно ценная информация, от которой и нужно отталкиваться при выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Охотников в нынешней мете – Нечетные Охотники, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Рексара. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Маг может играть и очень медленно (Биг Спелл Маг) и очень быстро (Секрет Маг). 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

Июльский рейтинговый сезон начался не так давно, но уже успел преподнести несколько сюрпризов. В активную борьбу за место под солнцем включился целый ряд архетипов, ранее пребывавших в тени: Малигос Друид, Биг Друид и Зоолок в первую очередь. В этом выпуске вы найдете актуальные сборки данных архетипов и рекомендации по муллигану.

Конечно же, никуда не делась и завсегдатаи Введьминого леса. Их сборки и приоритеты на муллигане не особо изменились с момента выхода последнего MullyHelper, но все же движение и прогресс наблюдаются почти у всех колод меты.

— этим символом помечены сборки, измененные или добавленные со времен третьего выпуска MullyHelper. Нужные на муллигане карты изменены для каждого архетипа.

- Квест Воин
- Нечетный Паладин
- Рекрут Охотник
- Спелл Охотник
- Таунт Друид
- Токен Друид
- Малигос Друид
- Биг Друид
- Нечетный Разбойник
- Миракл Разбойник
- Дрыжеглот Шаман
- Четный Шаман
- Биг Спелл Маг

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 98

- Контроль Жрец
- Куболок
- Четный Чернокнижник
- Зоолок

- Квест Воин

Воин: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Защитник холмов, Служитель боли, Смоляной страж, Призрачное ополчение.

Паладин: Вы сбрасываете Сердце Огненного Венца. Кровавый клинок, Тропа войны, Сухоус-бронник, Служитель боли, Владыка Плети Гаррош, Потасовка с Монеткой.

Охотник: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Тропа войны, Смоляной страж, Защитник холмов, Мощный удар, Дренеи-каторжники с Монеткой.

Друид: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Защитник холмов, Кровавый клинок, Разведчица в беде, Служитель боли, Дренеи-каторжники.

Разбойник: Вы сбрасываете Сердце Огненного Венца. Казнь, Смоляной страж, Кровавый клинок, Блок щитом, Тропа войны с Монеткой, Служитель боли.

Шаман: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Служитель боли, Мощный удар, Тропа войны.

Маг: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Защитник холмов, Смоляной страж, Мощный удар, Разведчица в беде, Дренеи-каторжники.

Жрец: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Смоляной страж, Защитник холмов, Служитель боли, Дренеи-каторжники, Блок щитом, Мощный удар.

Чернокнижник: Вы оставляете Сердце Огненного Венца. Служитель боли, Казнь, Дренеи-каторжники, Мощный удар с Казнью, Мощный удар щитом, Призрачное ополчение с Монеткой.

- [наверх▲](#)
- Нечетный Паладин

- Воин: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас. С хорошей рукой – Грибомант и Новый уровень!. Если есть Сквайр Авангарда или Праведная защитница — Печать могущества.

Паладин: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Огневичок, Сквайр Авангарда.

Охотник: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой – Новый уровень!.

Друид: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой – Грибомант, Лидер рейда и Новый уровень!. Если есть Сквайр Авангарда или Праведная защитница + Монетка — Печать могущества.

Разбойник: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 98

Авангарда, Огневичок, Неопознанный молот.

Шаман: Затерянные в джунглях, Ветеран Акеруса, Неопознанный молот, Праведная защитница, Коридорный ужас, Огневичок. С хорошей рукой – Грибомант и Новый уровень!.

Маг: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Огневичок, Ветеран Акеруса. С хорошей рукой – Божественная милость и Неопознанный молот.

Жрец: Печать могущества, Огневичок, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр Авангарда, Праведная защитница. С Монеткой – Лидер рейда. С хорошей рукой — Новый уровень!.

Чернокнижник: Коридорный ужас, Неопознанный молот, Новый уровень!, Печать могущества, Затерянные в джунглях, Сквайр Авангарда, Праведная защитница. С хорошей рукой – Божественная милость.

- [наверх▲](#)

- Рекрут Охотник

Воин: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть.

Паладин: Огневичок, Принц Келесет, Свечкострел, Смоляной страж. Если есть Огневичок или Свечкострел — Псарь Шоу. Если есть Монетка или хорошая рука — Ловчий смерти Рексар.

Охотник: Принц Келесет, Журчащий слизнюченых, Смоляной страж, Огневичок, Свечкострел. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Псарь Шоу.

Друид: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Катрена Зимний Шорох. Если есть хорошая рука или Монетка — Псарь Шоу.

Разбойник: Принц Келесет, Ловчий смерти Рексар, Огневичок, Свечкострел. Если есть Свечкострел — Обходной удар, Смоляной страж. Если есть Свечкострел — Метка охотника.

Шаман: Принц Келесет, Огневичок, Свечкострел, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка или Свечкострел — Обходной удар. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть.

Маг: Принц Келесет, Свечкострел, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых и Монетка — Ложная смерть, Смоляной страж. Если есть Монетка — Обходной удар, Огневичок.

Жрец: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Катрена Зимний Шорох. Если есть Монетка — Обходной удар.

Чернокнижник: Принц Келесет, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Метка охотника и Монетка — Свечкострел. Если есть Монетка — Разрушитель чар. Если есть Монетка — Псарь Шоу.

- [наверх▲](#)

- Спелл Охотник

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 98

Воин: Оберег: малый изумруд, Ловчий смерти Рексар, Питомец, Ко мне! вместе с Монеткой или хорошей рукой.

Паладин: Свечкострел, Взрывная ловушка, Блуждающий монстр, Оберег: малый изумруд. Если есть Монетка или хорошая рука — Ловчий смерти Рексар.

Охотник: Оберег: малый изумруд, Выслеживание. Если есть Оберег: малый изумруд — Блуждающий монстр или Морозная ловушка.

Друид: Оберег: малый изумруд. Если уже есть, ищите карты Морозная ловушка, Блуждающий монстр, Питомец, Ко мне!.

Разбойник: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Свечкострел, Блуждающий монстр. Если есть Монетка или Оберег: малый изумруд — Питомец.

Шаман: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Блуждающий монстр. Если есть Монетка — Ловчий смерти Рексар

Маг: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Блуждающий монстр, Питомец

Жрец: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Лук Орлиного рога, Питомец, Ко мне! вместе с Монеткой и хорошей рукой. Если есть Оберег: малый изумруд — Морозная ловушка или Блуждающий монстр.

Чернокнижник: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Ко мне! вместе с Монеткой и хорошей рукой. Если есть Оберег: малый изумруд — Морозная ловушка или Блуждающий монстр.

- [наверх▲](#)

- Таунт Друид

Воин: Мастер Сердцедуб, Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы, Король-лич.

Паладин: Зов чащобы, Буйный рост, Размах. Если есть Буйный рост или Монетка - Дар природы.

Охотник: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Оберег: малая яшма. Если есть Монетка и хорошая рука - Мастер Сердцедуб.

Друид: Мастер Сердцедуб, Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Король-лич.

Разбойник: Зов чащобы, Буйный рост, Оберег: малая яшма. Если есть Буйный рост - Дар природы. Если есть хорошая рука — Размах.

Шаман: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Мастер Сердцедуб, Король-лич.

Маг: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Мастер Сердцедуб, Король-лич.

Жрец: Мастер Сердцедуб, Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Король-лич.

Чернокнижник: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Близость к природе. Если есть Буйный рост и Дар природы - Мастер Сердцедуб.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 98

- [наверх▲](#)
- Токен Друид

Воин: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение. С Даром природы и Монеткой — Магический деспот.

Паладин: Буйный рост, Зов чащобы, Ползучая чума, Размах. С Монеткой – Оберег: малая яшма. С Монеткой и Буйным ростом – Дар природы.

Охотник: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма, Дар природы. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный.

Друид: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение. С Даром природы и Монеткой — Магический деспот.

Разбойник: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С Монеткой или Буйным ростом – Ползучая чума, Размах, Дар природы. С Даром природы и Монеткой — Магический деспот.

Шаман: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение. С Даром природы и Монеткой — Магический деспот.

Маг: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С Монеткой или Буйным ростом – Дар природы. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный.

Жрец: Буйный рост, Зов чащобы, Малфурион Пагубный, Дар природы. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение. С Даром природы и Монеткой — Магический деспот.

Чернокнижник: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение. С Даром природы и Монеткой — Магический деспот.

- [наверх▲](#)
- Малигос Друид

Воин: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение.

Паладин: Буйный рост, Размах, Ветвь Древа Жизни, Ползучая чума.

Охотник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой - Ползучая чума, Оберег: малая яшма.

Друид: Буйный рост, Ветвь Древа Жизни, Дар природы. С Буйным ростом, Даром природы и Монеткой - Тотальное заражение. С хорошей рукой или Монеткой – Малфурион Пагубный. С очень хорошей рукой – Король-лич.

Разбойник: Буйный рост, Оберег: малая яшма, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы – Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Размах. С

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 98

очень хорошей рукой - Тотальное заражение.

Шаман: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный или Король-лич. С хорошей рукой и Монеткой - Тотальное заражение.

Маг: Буйный рост, Дар природы, Гнев, Ветвь Древа Жизни. С хорошей рукой или Монеткой - Малфурион Пагубный. С Буйным ростом, Даром природы и Монеткой - Тотальное заражение.

Жрец: Дар природы, Буйный рост, Ветвь Древа Жизни. С Буйным ростом и Даром природы — Малфурион Пагубный, Гнев. С хорошей рукой - Близость к природе, Тотальное заражение, Магический деспот. С очень хорошей рукой - Король-лич.

Чернокнижник: Близость к природе, Ветвь Древа Жизни, Дар природы, Буйный рост. С хорошей рукой - Малфурион Пагубный. С Буйным ростом, Даром природы и Монеткой - Тотальное заражение.

наверх▲

Биг Друид

Воин: Буйный рост, Дар природы, Жадный дух, Зоркая разведчица, Мастер Сердцедуб. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный.

Паладин: Буйный рост, Размах, Ползучая чума, Жадный дух. С Буйным ростом — Дар природы. С хорошей рукой и Монеткой — Доисторический дракон, Малфурион Пагубный.

Охотник: Буйный рост, Дар природы, Жадный дух. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой - Ползучая чума, Оберег: малая яшма, Зоркая разведчица.

Друид: Буйный рост, Дар природы, Жадный дух, Мастер Сердцедуб, Зоркая разведчица. С хорошей рукой или Монеткой - Малфурион Пагубный. С очень хорошей рукой - Король-лич.

Разбойник: Буйный рост, Оберег: малая яшма, Дар природы, Жадный дух. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный. С хорошей рукой и Монеткой - Размах. С хорошей рукой или Монеткой — Зоркая разведчица.

Шаман: Буйный рост, Дар природы, Жадный дух, Зоркая разведчица, Мастер Сердцедуб. С Буйным ростом и Даром природы - Малфурион Пагубный или Король-лич.

Маг: Буйный рост, Дар природы, Зоркая разведчица, Жадный дух. С хорошей рукой или Монеткой - Малфурион Пагубный. С Буйным ростом, Даром природы и Монеткой - Мастер Сердцедуб.

Жрец: Дар природы, Буйный рост, Жадный дух, Зоркая разведчица, Мастер Сердцедуб. С Буйным ростом и Даром природы — Малфурион Пагубный. С хорошей рукой - Близость к природе. С очень хорошей рукой - Король-лич.

Чернокнижник: Близость к природе, Дар природы, Буйный рост, Мастер Сердцедуб, Жадный дух, Зоркая разведчица. С хорошей рукой - Малфурион Пагубный.

наверх▲

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 98

- Нечетный Разбойник

Воин: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие, Огневичок. Если есть Хладнокровие — Сквайр Авангарда.

Паладин: Агрессивный муллиган в поисках карт Огневичок, Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга.

Охотник: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Огневичок. Если есть Монетка — Смертоносный яд.

Друид: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие, Огневичок, Сквайр Авангарда. Если есть Монетка и хорошая рука — Грибомант, Кровожадный злолист.

Разбойник: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Агент ШРУ, Огневичок.

Шаман: Бандюга, Коварный птенец, Жуткий крот, Сквайр Авангарда. Если есть Сквайр Авангарда или Жуткий крот, или Монетка — Хладнокровие.

Маг: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Огневичок. Если есть Монетка и хорошая рука — Грибомант или Хладнокровие.

Жрец: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие. Если есть Хладнокровие и Монетка — Сквайр Авангарда.

Чернокнижник: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие. Если есть Хладнокровие и Монетка — Сквайр Авангарда. Если есть Монетка и хорошая рука — Кровожадный злолист.

- **наверх▲**

- **Миракл Разбойник**

Воин: Бандюга, Фал'дорайский странник, Огневичок, Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Хладнокровие или Эльф-менестрель.

Паладин: Огневичок, Веер клинков, Удар в спину, Бандюга. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Агент ШРУ.

Охотник: Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф.

Друид: Огневичок, Фал'дорайский странник, Бандюга. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф. Если есть хорошая рука — Хладнокровие.

Разбойник: Огневичок, Удар в спину, Бандюга, Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Агент ШРУ.

Шаман: Огневичок, Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть Монетка — Эльф-менестрель или Эдвин ван Клиф.

Маг: Огневичок, Удар в спину, Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Эльф-менестрель, или Хладнокровие.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 98

Жрец: Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть хорошая рука — Хладнокровие. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Эльф-менестрель.

Чернокнижник: Бандюга, Фал'дорайский странник, Ошеломление. Если есть Монетка — Хладнокровие или Эдвин ван Клиф. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровожадный злолист.

- [наверх▲](#)
- Дрыжеглот Шаман

Воин: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны.

Паладин: Яростный пиромант, Служитель боли, Гроза, Вулкан. Если есть Яростный пиромант — Вспышка!.

Охотник: Служитель боли, Тотем прилива маны, Дренеи-каторжники, Ледниковый осколок, Сглаз.

Друид: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Зола Горгона, Сглаз.

Разбойник: Вулкан, Гроза, Сглаз, Служитель боли, Ледниковый осколок. Если есть Монетка — Яростный пиромант. Прожорливая слизь.

Шаман: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Зола Горгона.

Маг: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Зола Горгона.

Жрец: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Зола Горгона.

Чернокнижник: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Сглаз.

- [наверх▲](#)
- Четный Шаман

Воин: Похитительница трупов, Искристый угорь, Жонглер кинжалами, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Ведьма Хагата. С хорошей рукой — Морской великан.

Паладин: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Жонглер кинжалами, Тотем языка пламени, Злобный чешуйник, Тотем палеомурлоков. С хорошей рукой — Морской великан.

Охотник: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Жонглер кинжалами.

Друид: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Сглаз.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 98

Разбойник: Похитительница трупов, Искристый угорь, Тотем палеомурлоков, Тотем языка пламени. С хорошей рукой — Морской великан.

Шаман: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Ведьма Хагата. С хорошей рукой — Морской великан.

Маг: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков. С хорошей рукой — Морской великан.

Жрец: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Ведьма Хагата, Тотем палеомурлоков, Жонглер кинжалами, С хорошей рукой — Морской великан.

Чернокнижник: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Жонглер кинжалами, Ведьма Хагата, Сглаз. С хорошей рукой — Морской великан.

- [наверх▲](#)

- Биг Спелл Маг

Воин: Ледяной лич Джайна, Ворон-фамилиар, Защитник холмов. Если есть Ледяной лич Джайна — Волшебная взломщица.

Паладин: Вестник рока, Ворон-фамилиар, Ярость дракона. Если есть Монетка — Защитник холмов.

Охотник: Ледяной лич Джайна, Вестник рока, Ворон-фамилиар, Волшебная взломщица, Ярость дракона. Если есть Монетка — Прожорливая слизь.

Друид: Крадущийся упырь, Ледяной лич Джайна, Превращение.

Разбойник: Лесная флейтистка, Ледяной лич Джайна, Ярость дракона, Вестник рока, Ворон-фамилиар, Защитник холмов.

Шаман: Ледяной лич Джайна, Ворон-фамилиар, Защитник холмов, Ярость дракона.

Маг: Ледяной лич Джайна — агрессивный муллиган в поисках этой карты. Если уже есть в руке, можно оставить карты Защитник холмов, Волшебная взломщица.

Жрец: Ледяной лич Джайна — агрессивный муллиган в поисках этой карты. Если уже есть в руке, можно оставить карты Защитник холмов, Ворон-фамилиар, Лесная флейтистка, Волшебная взломщица.

Чернокнижник: Ледяной лич Джайна, Превращение, Волшебная взломщица, Ворон-фамилиар, Вестник рока, Кукла вуду.

- [наверх▲](#)

- Контроль Жрец

Воин: Сумеречный дракон, Клирик Североземья, Слово силы: Щит, Темный жнец Андун.

Паладин: Клирик Североземья, Яростный пиромант, Служитель боли, Вестник заката. Если

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 98

есть Клирик Североземья или Яростный пиромант — Слово силы: Щит. Если есть Вестник заката — Доисторический дракон или Сумеречный дракон.

Охотник: Вестник заката, Клирик Североземья, Слово силы: Щит, Сумеречный дракон, Служитель боли. Если есть Вестник заката — Сумеречный дракон.

Друид: Крадущийся упырь, Служитель боли, Сумеречный дракон, Слово силы: Щит, Клирик Североземья, Темный жнец Андуин.

Разбойник: Вестник заката, Слово силы: Щит, Клирик Североземья, Служитель боли. Если есть Монетка — Яростный пиромант. Если есть хорошая рука — Темный жнец Андуин или Сумеречный дракон. Если есть Вестник заката — Сумеречный дракон, Сумеречный послушник.

Шаман: Сумеречный дракон, Вестник заката, Служитель боли, Клирик Североземья, Слово силы: Щит. Если есть Монетка — Ментальный крик.

Маг: Вестник заката, Клирик Североземья, Темный жнец Андуин, Служитель боли. Если есть Вестник заката — Сумеречный дракон.

Жрец: Клирик Североземья, Темный жнец Андуин, Сумеречный дракон, Служитель боли, Вестник заката, Слово силы: Щит.

Чернокнижник: Клирик Североземья, Слово силы: Щит, Крадущийся упырь, Служитель боли, Темный жнец Андуин, Сумеречный послушник.

- [наверх▲](#)

- [Куболок](#)

Воин: Череп Ман'ари, Горный великан, Кровопийца Гул'дан, Кобольд-библиотекарь. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровопийца Гул'дан.

Паладин: Череп Ман'ари, Осквернение, Вестник рока, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей, Адское пламя. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Охотник: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны. Адское пламя, Оберег: малый аметист. Если есть Монетка и хорошая рука — Волхвица Умбра.

Друид: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь. Если есть Горный великан — Безликий манипулятор или Плотоядный куб. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.

Разбойник: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока, Оберег: малый аметист. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Шаман: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Горный великан, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари — Страж ужаса.

Маг: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 98

Жрец: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари — Страж ужаса.

Чернокнижник: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока. Если есть Горный великан — Безликий манипулятор. Если есть Череп Ман'ари и Горный великан — Страж ужаса.

- [наверх▲](#)
- Четный Чернокнижник

Воин: Горный великан. Если есть два Горных великана, ищите Черного рыцаря.

Паладин: Вестник рока, Осквернение, Адское пламя, Сумеречный дракон, Грубый гомункул. Если есть хорошая рука и Монетка — Жуткий инфернал.

Охотник: Адское пламя, Оберег: малый аметист, Сумеречный дракон, Грубый гомункул, Заступница син'дорай - с Сумеречным драконом или Горным великаном.

Друид: Горный великан, Сумеречный дракон, Крадущийся упырь.

Разбойник: Оберег: малый аметист, Грубый гомункул, Вестник рока, Сумеречный дракон, Горный великан, Кислотный слизнюк. Заступница син'дорай - если есть Горный великан или Сумеречный дракон.

Шаман: Сумеречный дракон, Горный великан.

Маг: Вестник рока, Грубый гомункул, Горный великан, Сумеречный дракон, Оберег: малый аметист, Бронированный жук.

Жрец: Горный великан, Сумеречный дракон. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровопийца Гул'дан.

Чернокнижник: Горный великан, Сумеречный дракон, Вестник рока - если у вас нет Монетки.

[наверх▲](#)

Зоолок

Воин: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С Монеткой и хорошей рукой — Грибомант.

Паладин: Принц Келесет, Гадкий натрезим, Демон Бездны, Огненный бес, Веселый вурдалак. С Монеткой и хорошей рукой — Гриб-чародел.

Охотник: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак, Демон Бездны, Гриб-чародел. С Демоном Бездны и Монеткой — Огненный бес.

Друид: Принц Келесет, Огненный бес, Веселый вурдалак, Кобольд-библиотекарь, Стражница Света. С хорошей рукой — Потрошитель Бездны.

Разбойник: Принц Келесет, Веселый вурдалак, Кобольд-библиотекарь, Огненный бес. Если есть Огненный бес и Монетка — Демон Бездны.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 98

Шаман: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Огненный бес, Веселый вурдалак, Потрошитель Бездны.

Маг: Принц Келесет, Огненный бес, Знахарь вуду, Веселый вурдалак, Кобольд-библиотекарь.

Жрец: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Огненный бес, Знахарь вуду, Веселый вурдалак, Стражница Света. С хорошей рукой — Разрушитель чар и Грибомант.

Чернокнижник: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Огненный бес, Веселый вурдалак.

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление с новым выпуском MullyHelper в Ведьмином лесу. Расскажите в комментариях, какие колоды вы хотите увидеть в будущем в данной серии статей.

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

MullyHelper 3: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу (июньский сезон)

ID: 1131

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/mullyhelper-vedmin-les-iyun>

Дата: 18.06.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper 3: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу (июньский сезон)

Кратко

Вашему вниманию представляется третий выпуск MullyHelper в Ведьмином лесу. Статья, которая поможет грамотно выбирать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется третий выпуск статьи MullyHelper в Ведьмином лесу, которая поможет вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт, и как вообще все устроено в статье, читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы – не стесняйтесь задавать их в комментариях.

Тем же, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что почерпнуть для себя. В этом выпуске речь пойдет о целом ряде сильнейших колод нынешней меты. К каждой из представленных сборок прикреплены текстовые пояснения, которые помогут выбирать нужные карты против каждого класса.

Стоит отметить, что в этом выпуске редакция сайта решила слегка изменить формат подачи материала: теперь вместо иллюстраций вы увидите текстовые пояснения о приоритетных картах. Это тестовый формат, и нам бы очень хотелось узнать ваше мнение по этому поводу:

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 98

удобнее ли он предыдущего, потому что компактнее, или же старые иллюстрации были нагляднее и проще? Поделитесь своим мнением в комментариях.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая этого и не понимая, что что-то не так.

Именно с вышеназванной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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.

Следует отметить важный момент: рейтинговая игра в Hearthstone и мета в целом имеют свою специфику. Нажимая на кнопку «Стандартная игра», вам случайным образом подбирается более-менее равный по достижениям в текущем сезоне противник, на стадии муллигана вам будут 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 колоды нынче популярнее других, чего в целом ожидать от противника. Эта невероятно ценная информация, от которой и нужно отталкиваться при выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Охотников в нынешней мете – Нечетные Охотники, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Рексара. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Маг может играть и очень медленно (Биг Спелл Маг) и очень быстро (Секрет Маг). 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

- Квест Воин
- Нечетный Паладин

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 98

- Рекрут Охотник
- Спелл Охотник
- Таунт Друид
- Токен Друид
- Нечетный Разбойник
- Миракл Разбойник
- Дрыжеглот Шаман
- Четный Шаман
- Биг Спелл Маг
- Контроль Жрец
- Куболок
- Четный Чернокнижник

- Квест Воин

Воин: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Защитник холмов, Служитель боли, Смоляной страж, Призрачное ополчение.

Паладин: Вы сбрасываете Сердце Огненного Венца, Кровавый клинок, Тропа войны, Сухоус-бронник, Служитель боли, Владыка Плети Гаррош, Потасовка с Монеткой.

Охотник: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Тропа войны, Смоляной страж, Защитник холмов, Мощный удар, Дренеи-каторжники с Монеткой.

Друид: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Защитник холмов, Кровавый клинок, Разведчица в беде, Служитель боли, Дренеи-каторжники.

Разбойник: Вы сбрасываете Сердце Огненного Венца, Казнь, Смоляной страж, Кровавый клинок, Блок щитом, Тропа войны с Монеткой, Служитель боли.

Шаман: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Служитель боли, Мощный удар, Тропа войны.

Маг: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Защитник холмов, Смоляной страж, Мощный удар, Разведчица в беде, Дренеи-каторжники, Сухоус-бронник с Монеткой.

Жрец: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Смоляной страж, Защитник холмов, Служитель боли, Дренеи-каторжники, Блок щитом, Мощный удар.

Чернокнижник: Вы оставляете Сердце Огненного Венца, Служитель боли, Казнь, Дренеи-каторжники, Мощный удар с Казнью, Мощный удар щитом, Призрачное ополчение с Монеткой.

- [наверх▲](#)
- Нечетный Паладин

- Воин: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Защитник холмов. С хорошей рукой – Грибомант и Новый уровень!

Паладин: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Огневичок, Сквайр Авангарда.

Охотник: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр Авангарда.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 98

С хорошей рукой – Новый уровень!.

Друид: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой – Грибомант, Лидер рейда и Новый уровень!.

Разбойник: Праведная защитница, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр Авангарда, Огневичок, Неопознанный молот.

Шаман: Затерянные в джунглях, Ветеран Акеруса, Неопознанный молот, Праведная защитница, Коридорный ужас, Огневичок. С хорошей рукой – Грибомант и Новый уровень!.

Маг: Коридорный ужас, Затерянные в джунглях, Праведная защитница, Огневичок, Ветеран Акеруса. С хорошей рукой – Божественная милость и Неопознанный молот.

Жрец: Печать могущества, Огневичок, Затерянные в джунглях, Коридорный ужас, Сквайр Авангарда, Праведная защитница. С Монеткой – Лидер рейда.

Чернокнижник: Коридорный ужас, Неопознанный молот, Новый уровень!, Печать могущества, Затерянные в джунглях, Сквайр Авангарда, Праведная защитница. С хорошей рукой – Божественная милость.

- [наверх▲](#)

- [Рекрут Охотник](#)

Воин: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть.

Паладин: Огневичок, Принц Келесет, Свечкострел, Смоляной страж, Герой-одиночка. Если есть Огневичок или Свечкострел. — Псарь Шоу. Если есть Монетка или хорошая рука — Ловчий смерти Рексар.

Охотник: Принц Келесет, Журчащий слизнюченых, Смоляной страж, Огневичок, Свечкострел. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Псарь Шоу.

Друид: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Катрена Зимний Шорох. Если есть хорошая рука или Монетка — Псарь Шоу.

Разбойник: Принц Келесет, Ловчий смерти Рексар, Огневичок, Свечкострел. Если есть Свечкострел — Обходной удар. Смоляной страж, Герой-одиночка. Если есть Свечкострел — Метка охотника.

Шаман: Принц Келесет, Огневичок, Свечкострел, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка или Свечкострел — Обходной удар. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть.

Маг: Принц Келесет, Свечкострел, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых и Монетка — Ложная смерть, Смоляной страж. Если есть Монетка — Обходной удар, Огневичок.

Жрец: Принц Келесет, Заштопанный следопыт, Журчащий слизнюченых. Если есть Журчащий слизнюченых — Ложная смерть. Если есть Монетка и хорошая рука — Катрена Зимний Шорох. Если есть Монетка — Обходной удар.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 98

Чернокнижник: Принц Келесет, Журчащий слизнюченыш. Если есть Журчащий слизнюченыш — Ложная смерть. Если есть Метка охотника и Монетка — Свечкострел. Если есть Монетка — Разрушитель чар. Если есть Монетка — Псарь Шоу.

- [наверх▲](#)
- Спелл Охотник

Воин: Оберег: малый изумруд, Ловчий смерти Рексар, Питомец, Ко мне! вместе с Монеткой или хорошей рукой.

Паладин: Свечкострел, Взрывная ловушка, Блуждающий монстр, Оберег: малый изумруд. Если есть Монетка или хорошая рука — Ловчий смерти Рексар.

Охотник: Оберег: малый изумруд, Выслеживание. Если есть Оберег: малый изумруд — Блуждающий монстр или Морозная ловушка.

Друид: Оберег: малый изумруд. Если уже есть, ищите карты Морозная ловушка, Блуждающий монстр, Питомец, Ко мне!.

Разбойник: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Свечкострел, Блуждающий монстр. Если есть Монетка или Оберег: малый изумруд — Питомец.

Шаман: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Блуждающий монстр. Если есть Монетка — Ловчий смерти Рексар

Маг: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Блуждающий монстр, Питомец

Жрец: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Лук Орлиного рога, Питомец, Ко мне! вместе с Монеткой и хорошей рукой. Если есть Оберег: малый изумруд — Морозная ловушка или Блуждающий монстр.

Чернокнижник: Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Ко мне! вместе с Монеткой и хорошей рукой. Если есть Оберег: малый изумруд — Морозная ловушка или Блуждающий монстр.

- [наверх▲](#)
- Таунт Друид

Воин: Мастер Сердцедуб, Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы, Король-лич.

Паладин: Зов чащобы, Буйный рост, Размах. Если есть Буйный рост или Монетка - Дар природы.

Охотник: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Оберег: малая яшма Если есть Монетка и хорошая рука - Мастер Сердцедуб.

Друид: Мастер Сердцедуб, Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Король-лич.

Разбойник: Зов чащобы, Буйный рост, Гнев, Оберег: малая яшма. Если есть Буйный рост - Дар природы.

Шаман: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Мастер Сердцедуб, Король-лич.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 98

Маг: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Мастер Сердцедуб, Король-лич.

Жрец: Мастер Сердцедуб, Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Король-лич.

Чернокнижник: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Близость к природе. Если есть Буйный рост и Дар природы – Мастер Сердцедуб. Если есть Монетка и хорошая рука – Король-лич.

- наверх▲

- Токен Друид

Воин: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.

Паладин: Буйный рост, Зов чащобы, Ползучая чума, Размах. С Монеткой – Оберег: малая яшма. С Монеткой и Буйным ростом – Дар природы.

Охотник: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма, Дар природы.

Друид: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.

Разбойник: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С Монеткой или Буйным ростом – Ползучая чума, Размах, Дар природы.

Шаман: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.

Маг: Буйный рост, Зов чащобы, Гнев, Оберег: малая яшма. С Монеткой или Буйным ростом – Дар природы.

Жрец: Буйный рост, Зов чащобы, Малфурион Пагубный, Дар природы.

Чернокнижник: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.

- наверх▲

- Нечетный Разбойник

Воин: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие, Огневичок. Если есть Хладнокровие — Сквайр Авангарда.

Паладин: Агрессивный муллиган в поисках карт Огневичок, Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга.

Охотник: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Огневичок. Если есть Монетка — Смертоносный яд.

Друид: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие, Огневичок. Если есть Монетка и хорошая рука — Грибомант или Кобальтовый губитель.

Разбойник: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Агент ШРУ, Смоляной страж, Огневичок.

Шаман: Бандюга, Коварный птенец, Жуткий крот, Сквайр Авангарда. Если есть Сквайр Авангарда или Жуткий крот, или Монетка — Хладнокровие.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 98

Маг: Жуткий крот, Сквайр Авангарда, Бандюга, Огневичок. Если есть Монетка и хорошая рука — Грибомант или Кобальтовый губитель.

Жрец: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие. Если есть Хладнокровие и Монетка — Сквайр Авангарда.

Чернокнижник: Бандюга, Коварный птенец, Хладнокровие. Если есть Хладнокровие и Монетка — Сквайр Авангарда. Кровожадный злолист.

- [наверх▲](#)

- [Миракл Разбойник](#)

Воин: Бандюга, Фал'дорайский странник, Огневичок, Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Хладнокровие или Эльф-менестрель.

Паладин: Огневичок, Веер клинков, Удар в спину, Бандюга. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Агент ШРУ.

Охотник: Бандюга, Фал'дорайский странник.

Друид: Огневичок, Фал'дорайский странник, Бандюга. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф. Если есть хорошая рука — Хладнокровие.

Разбойник: Огневичок, Удар в спину, Бандюга, Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Агент ШРУ или Потрошение.

Шаман: Огневичок, Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть Монетка — Эльф-менестрель или Эдвин ван Клиф.

Маг: Огневичок, Удар в спину, Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Эльф-менестрель, или Хладнокровие.

Жрец: Бандюга, Фал'дорайский странник. Если есть хорошая рука — Хладнокровие. Если есть Монетка — Эдвин ван Клиф или Эльф-менестрель.

Чернокнижник: Бандюга, Фал'дорайский странник, Ошеломление. Если есть Монетка — Хладнокровие или Эдвин ван Клиф. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровожадный злолист.

- [наверх▲](#)

- [Дрыжеглот Шаман](#)

Воин: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг.

Паладин: Яростный пиромант, Служитель боли, Гроза, Вулкан. Если есть Яростный пиромант — Вспышка!.

Охотник: Служитель боли, Тотем прилива маны, Дренеи-каторжники, Ледниковый осколок, Сглаз.

Друид: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Зола Горгона, Сглаз.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 98

Разбойник: Вулкан, Гроза, Сглаз, Служитель боли, Ледниковый осколок. Если есть Монетка — Яростный пиромант. Прожорливая слизь.

Шаман: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Зола Горгона.

Маг: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Зола Горгона.

Жрец: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Зола Горгона.

Чернокнижник: Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Служитель боли, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Зола Горгона, Сглаз.

- [наверх▲](#)
- Четный Шаман

Воин: Похитительница трупов, Искристый угорь, Жонглер кинжалами, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Ведьма Хагата. С хорошей рукой — Морской великан.

Паладин: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Жонглер кинжалами, Тотем языка пламени, Злобный чешуйник, Тотем палеомурлоков. С хорошей рукой — Морской великан.

Охотник: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Жонглер кинжалами.

Друид: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Сглаз.

Разбойник: Похитительница трупов, Искристый угорь, Тотем палеомурлоков, Тотем языка пламени. С хорошей рукой — Морской великан.

Шаман: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков, Ведьма Хагата. С хорошей рукой — Морской великан.

Маг: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Тотем палеомурлоков. С хорошей рукой — Морской великан.

Жрец: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Ведьма Хагата, Тотем палеомурлоков, Жонглер кинжалами, С хорошей рукой — Морской великан.

Чернокнижник: Похитительница трупов, Искристый угорь, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Жонглер кинжалами, Ведьма Хагата, Сглаз. С хорошей рукой — Морской великан.

- [наверх▲](#)
- Биг Спелл Маг

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 98

Воин: Ледяной лич Джайна, Ворон-фамилиар. Если есть Ледяной лич Джайна — Волшебная взломщица.

Паладин: Вестник рока, Ворон-фамилиар, Ярость дракона. Если есть Монетка — Защитник холмов.

Охотник: Ледяной лич Джайна, Вестник рока, Ворон-фамилиар, Волшебная взломщица, Ярость дракона. Если есть Монетка — Прожорливая слизь.

Друид: Крадущийся упырь, Ледяной лич Джайна, Превращение.

Разбойник: Лесная флейтистка, Ледяной лич Джайна, Ярость дракона, Вестник рока, Ворон-фамилиар, Защитник холмов.

Шаман: Ледяной лич Джайна, Ворон-фамилиар, Защитник холмов, Ярость дракона.

Маг: Ледяной лич Джайна — агрессивный муллиган в поисках этой карты. Если уже есть в руке, можно оставить карты Защитник холмов, Волшебная взломщица.

Жрец: Ледяной лич Джайна — агрессивный муллиган в поисках этой карты. Если уже есть в руке, можно оставить карты Защитник холмов, Ворон-фамилиар, Лесная флейтистка, Волшебная взломщица.

Чернокнижник: Ледяной лич Джайна, Превращение, Волшебная взломщица, Ворон-фамилиар, Вестник рока.

- [наверх▲](#)

- Контроль Жрец

Воин: Сумеречный дракон, Клирик Североземья, Слово силы: Щит, Темный жнец Андуин.

Паладин: Клирик Североземья, Яростный пиромант, Служитель боли, Вестник заката. Если есть Клирик Североземья или Яростный пиромант — Слово силы: Щит. Если есть Вестник заката — Доисторический дракон или Сумеречный дракон.

Охотник: Вестник заката, Клирик Североземья, Слово силы: Щит, Сумеречный дракон, Служитель боли. Если есть Монетка — Яростный пиромант. Если есть Вестник заката — Сумеречный дракон.

Друид: Крадущийся упырь, Служитель боли, Сумеречный дракон, Слово силы: Щит, Клирик Североземья, Слово силы: Щит.

Разбойник: Вестник заката, Слово силы: Щит, Клирик Североземья, Служитель боли. Если есть Монетка — Яростный пиромант. Если есть хорошая рука — Темный жнец Андуин или Сумеречный дракон. Если есть Вестник заката — Сумеречный дракон.

Шаман: Сумеречный дракон, Вестник заката, Служитель боли, Клирик Североземья. Если есть Монетка — Ментальный крик.

Маг: Вестник заката, Клирик Североземья, Темный жнец Андуин, Служитель боли.

Жрец: Клирик Североземья, Темный жнец Андуин, Сумеречный дракон, Служитель боли, Вестник

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 98

заката.

Чернокнижник: Клирик Североземья, Слово силы: Щит, Крадущийся упырь, Служитель боли, Темный жнец Андуин, Сумеречный послушник.

- [наверх▲](#)

- Куболок

Воин: Череп Ман'ари, Горный великан, Кровопийца Гул'дан, Кобольд-библиотекарь. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровопийца Гул'дан.

Паладин: Череп Ман'ари, Осквернение, Вестник рока, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей, Адское пламя. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Охотник: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны. Адское пламя, Оберег: малый аметист. Если есть Монетка и хорошая рука — Волхвица Умбра.

Друид: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь. Если есть Горный великан — Безликий манипулятор или Плотоядный куб. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.

Разбойник: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока, Оберег: малый аметист. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Шаман: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Горный великан, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари — Страж ужаса.

Маг: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.

Жрец: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари — Страж ужаса.

Чернокнижник: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока. Если есть Горный великан — Плотоядный куб или Безликий манипулятор. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.

- [наверх▲](#)

- Четный Чернокнижник

Воин: Горный великан. Если есть два Горных великана, ищите Черного рыцаря.

Паладин: Вестник рока, Осквернение, Жуткий инфернал - с хорошей рукой или Монеткой. Адское пламя, Сумеречный дракон.

Охотник: Адское пламя, Оберег: малый аметист, Сумеречный дракон, Грубый гомункул, Заступница син'дорай - с Сумеречным драконом или Горным великаном.

Друид: Горный великан, Сумеречный дракон.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 98

Разбойник: Оберег: малый аметист, Грубый гомункул, Вестник рока, Сумеречный дракон, Горный великан. Заступница син'дорай - если есть Горный великан или Сумеречный дракон. Кислотный слизнюк.

Шаман: Сумеречный дракон, Горный великан. Если есть Монетка или хорошая рука — Осквернение или Вестник рока.

Маг: Вестник рока, Грубый гомункул, Горный великан, Сумеречный дракон, Оберег: малый аметист - если есть Монетка, Бронированный жук.

Жрец: Горный великан, Сумеречный дракон. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровопийца Гул'дан.

Чернокнижник: Горный великан, Кислотный слизнюк, Сумеречный дракон, Вестник рока - если у вас нет Монетки.

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление с новым выпуском MullyHelper в Ведьмином лесу. Расскажите в комментариях, понравился ли вам новый формат, выскажите предложения по улучшению статьи.

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

MullyHelper 2: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу

ID: 1089

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/mullyhelper-2-vedmin-les>

Дата: 17.05.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper 2: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу

Кратко

Вашему вниманию представляется второй выпуск MullyHelper в Ведьмином лесу. Статья, которая поможет грамотно выбирать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется второй выпуск статьи MullyHelper в Ведьмином лесу, которая поможет вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт, и как вообще все устроено в статье, читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы - не стесняйтесь задавать их в комментариях.

Тем же, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что почерпнуть для себя. Во втором выпуске речь пойдет о целом ряде сильнейших колод нынешней меты. К каждой из представленных сборок прикреплено девять изображений, которые наглядно покажут вам,

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 98

какие карты следует искать в стартовую руку при встрече с конкретным классом в ладдере.

Стоит отметить, что в следующем выпуске MullyHelper появится еще больше колод меты Ведьминого леса, а многие добавленные ранее колоды будут обновлены, как и необходимые для них карты против каждого класса.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая этого и не понимая, что что-то не так.

Именно с вышеназванной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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.

Следует отметить важный момент: рейтинговая игра в Hearthstone и мета в целом имеют свою специфику. Нажимая на кнопку «Стандартная игра», вам случайным образом подбирается более-менее равный по достижениям в текущем сезоне противник, на стадии муллигана вам будут 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 колоды нынче популярнее других, чего в целом ожидать от противника. Эта невероятно ценная информация, от которой и нужно отталкиваться при выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Охотников в нынешней мете – Нечетные Охотники, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Рексара. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Маг может играть и очень медленно (Биг Спелл Маг) и очень быстро (Секрет Маг). 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 98

В этом выпуске MullyHelper был дополнен следующими архетипами: Темпо Маг, Контроль Чернокнижник, Квест Разбойник, Контроль Жрец и Биг Спелл Маг. Кроме того, была изменена колода Четного Паладина, как и карты, которые вам стоит искать в стартовую руку.

- Куболок
- Четный Паладин
- Биг Спелл Друид
- Нечетный Разбойник
- Темпо Маг
- Контроль Чернокнижник
- Квест Разбойник
- Контроль Жрец
- Биг Спелл Маг

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Куболок

Перед вами достаточно жадная версия Куболока, великолепно показывающая себя в зеркальных матч-апах, но слабая в быстрых. Обычно для улучшения агро поединков в сборку берется Смоляной страж (естественно, в этом случае отказаться придется от Принца Талдарама), этого провокатора вы можете оставлять всегда при встрече с Охотником, а также в иных быстрых матч-апах при наличии Монетки или других неплохих карт для старта. Если в вашем Куболоке есть Кукла вуду, ее можно оставлять против Чернокнижника, если вам досталась Монетка или если в вашей сборке нет Горных великанов.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Четный Паладин

Естественно, ваш главный приоритет на муллигане — К оружию!, вы хотите заполучить это заклинание всегда и даже в двух экземплярах. Имеет смысл искать К оружию! чуть ли не агрессивно, особенно если вы ожидаете неблагоприятный для вас матч-ап.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 98

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Биг Спелл Друид

Выбирать карты для Биг Спелл Друида достаточно просто, вам нужно только понять: ожидается ли медленное противостояние или быстрое. Небольшие нюансы все-таки есть почти в каждом матч-апе, обратите на это ваше внимание.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Нечетный Разбойник

Если заветная карта Четного Паладина — К оружию!, то для Нечетного Разбойника это Бандюга. Вам просто жизненно необходимо найти этот третий дроп в любом матч-апе. Помните, что в вашей сборке очень много первых дропов, так что, если вы сбрасываете хотя

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 98

бы 2 карты, шанс найти существо за 1 кристалл маны крайне высок.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Темпо Маг

В целом Темпо Маг часто оставляет одинаковые карты на стадии выбора карт, как Маназмей, Арканолог, Аманийский берсерк, Маг Кирин-Тора, Алунет и другие, но все же при столкновении с конкретным классом есть свои особенности: порой нужен какой-то секрет, порой другое заклинание, а иногда не оставляются, казалось бы, очевидные "кипы" вроде Алунета.

Против Воина

Против Паладина

Против Охотника

Против Друида

Против Разбойника

Против Шамана

Против Мага

Против Жреца

Против Чернокнижника

наверх▲

Контроль Чернокнижник

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 98

Контроль Чернокнижник ищет разные карты против агрессивных и медленных классов, но все же очень часто те или иные опции смотрятся лучше или хуже уже с учетом особенностей ожидаемого архетипа. Все их важно понимать, а не искать стандартный набор карт. Хотя, конечно, есть почти всегда желанные одинаковые опции как Кобольд-библиотекарь и Одержимый лакей.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

[наверх▲](#)

Квест Разбойник

Муллиган Квест Разбойника невероятно сложный, а еще сложнее отразить все нюансы и тонкости в девяти иллюстрациях. Больше об особенностях стадии выбора карт для этого архетипа вы можете узнать из отдельного гайда по Квест Разбойнику.

Против Воина

Против Паладина

Против Охотника

Против Друида

Против Разбойника

Против Шамана

Против Мага

Против Жреца

Против Чернокнижника

[наверх▲](#)

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 98

Контроль Жрец

Пусть в представленной выше сборке нет карты Чешуйчатый червь, все же большинство Контроль Жрецов ее добавляют, так что в иллюстрациях ниже вы найдете условия, при которых данный четвертый дроп вам понадобится в стартовой руке.

Против Воина

Против Паладина

Против Охотника

Против Друида

Против Разбойника

Против Шамана

Против Мага

Против Жреца

Против Чернокнижника

наверх▲

Биг Спелл Маг

В медленных матч-апах Биг Спелл Маг всегда ищет карту Ледяной лич Джайна, порой это настолько важный инструмент, что все остальные опции следует сбрасывать, дабы с большей вероятностью отыскать рыцаря смерти. Хотя некоторые другие заклинания и существа тоже достаточно полезны.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление со вторым выпуском MullyHelper в Ведьмином лесу. Третий выпуск статьи, ожидающийся, как обычно, через две недели, покажет вам выбор карт для новых популярных колод нынешней меты. А какие архетипы вы бы особенно хотели увидеть в следующем MullyHelper?

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

MullyHelper: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу

ID: 1058

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/mullyhelper-vedmin-les>

Дата: 03.05.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу

Кратко

Вашему вниманию представляется первый выпуск MullyHelper в Ведьмином лесу. Статья, которая поможет грамотно выбирать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется первый выпуск статьи MullyHelper в Ведьмином лесу, которая поможет вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт, и как вообще все устроено в статье, читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы – не стесняйтесь задавать их в комментариях.

Тем же, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что почерпнуть для себя. В первом выпуске речь пойдет о четырех популярных и, возможно, сильнейших колодах нынешней меты. К каждой из представленных сборок прикреплено девять изображений, которые наглядно покажут вам, какие карты следует искать в стартовую руку при встрече с конкретным классом в ладдере.

Отметим также, что мету сейчас нельзя назвать стабильной и выверенной. Не все оптимальные сборки найдены, а некоторые классы и вообще не определились с тем, какой именно архетип считать сильнейшим. В таких условиях выбирать карты в стартовую руку чуть труднее, ведь слишком много переменных неизвестны.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая этого и не понимая, что что-то не так.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 98

Именно с вышеназванной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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.

Следует отметить важный момент: рейтинговая игра в Hearthstone и мета в целом имеют свою специфику. Нажимая на кнопку «Стандартная игра», вам случайным образом подбирается более-менее равный по достижениям в текущем сезоне противник, на стадии муллигана вам будут 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 колоды нынче популярнее других, чего в целом ожидать от противника. Эта невероятно ценная информация, от которой и нужно отталкиваться при выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Охотников в нынешней мете – Нечетные Охотники, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Рексара. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Маг может играть и очень медленно (Биг Спелл Маг) и очень быстро (Секрет Маг). 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

- Куболок
- Четный Паладин
- Биг Спелл Друид
- Нечетный Разбойник

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Куболок

Перед вами достаточно жадная версия Куболока, великолепно показывающая себя в зеркальных матч-апах, но слабая в быстрых. Обычно для улучшения агро поединков в сборку берется Смоляной страж (естественно, в этом случае отказаться придется от Принца Талдарамы),

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 98

этого провокатора вы можете оставлять всегда при встрече с Охотником, а также в иных быстрых матч-апах при наличии Монетки или других неплохих карт для старта. Если в вашем Куболоке есть Кукла вуду, ее можно оставлять против Чернокнижника, если вам досталась Монетка или если в вашей сборке нет Горных великанов.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Четный Паладин

Уже стабильная версия Четного Паладина, разве что порой вместо второго дропа Злобный чешуйник используется Серебряный меч.

Естественно, ваш главный приоритет на муллигане — К оружию!, вы хотите заполучить это заклинание всегда и даже в двух экземплярах. Имеет смысл искать К оружию! чуть ли не агрессивно, особенно если вы ожидаете неблагоприятный для вас матч-ап.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 98

[наверх▲](#)

Биг Спелл Друид

Выбирать карты для Биг Спелл Друида достаточно просто, вам нужно только понять: ожидается ли медленное противостояние или быстрое. Небольшие нюансы все-таки есть почти в каждом матч-апе, обратите на это ваше внимание.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

[наверх▲](#)

Нечетный Разбойник

Если заветная карта Четного Паладина — К оружию!, то для Нечетного Разбойника это Бандюга. Вам просто жизненно необходимо найти этот третий дроп в любом матч-апе. Помните, что в вашей сборке очень много первых дропов, так что, если вы сбрасываете хотя бы 2 карты, шанс найти существо за 1 кристалл маны крайне высок.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление с первым выпуском MullyHelper в Ведьмином лесу. Второй выпуск статьи, ожидающийся, как обычно, через две недели, покажет вам выбор карт для новых популярных колод нынешней меты. А какие архетипы вы бы особенно хотели увидеть в следующем MullyHelper?

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

MullyHelper 6: Руководство по муллигану

ID: 969

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

Дата: 26.03.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper 6: Руководство по муллигану

Кратко

Вашему вниманию представляется шестой выпуск MullyHelper. Статьи, которая поможет грамотно выбирать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется шестой выпуск MullyHelper из цикла статей, которые помогут вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт и как вообще все устроено в статье – читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы – не стесняйтесь задавать их в комментариях.

А тем, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что рассказать и показать. Шестой выпуск серии включает в себя еще больше популярных и сильных колод нынешней меты. Помимо этого, некоторые старые изменяются для ответов на вызовы меты второй половины мартовского рейтингового сезона.

Следует отметить, что мету сейчас можно назвать стабильной и слабо меняющейся, чаще всего оптимальные сборки определены, как и нужные в стартовую руку карты. Пожалуй, до выхода дополнения Ведьмин лес и ротации Стандартного формата это уже едва ли изменится.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 не нужные в стартовой руке карты или, наоборот, сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что что-то не так.

Именно с данной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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 будут 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 выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Магов в нынешней мете – Секрет Маги, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Джайну. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как Друид или даже Жрец. 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

Нововведения шестого выпуска MullyHelper:

- Добавлена колода Джейд Шамана, а также муллиган для нее против каждого класса
- Обновлено колоды Куболока, Биг Спелл Жреца, Комбо Жреца, Спелл Охотника
- Изменены необходимые в стартовую руку карты против всех или некоторых классов для следующих архетипов: Биг Спелл Жрец, Куболок, Мурлок Паладин, Секрет Маг, Токен Паладин

- Куболок
- Биг Спелл Жрец
- Биг Жрец
- Джейд Друид
- Секрет Маг

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 98

- Мурлок Паладин
- Комбо Жрец
- Биг Спелл Маг
- Спелл Охотник
- Контроль Жрец
- Токен Паладин
- Зоолок
- Контроль Чернокнижник
- Джейд Шаман

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Выбирать карты Куболоку относительно просто, хотя и тут есть свои подводные камни. Пристальное внимание нужно обратить на медленные противостояния, в которых вам необходимо совсем немного карт, но именно они крайне важны для вас.

Вам представлена достаточно медленная и жадная сборка Куболока, но если на вашем ранге больше агрессивных колод, вместо Принца Талдарамы и Волхвицы Умбры лучше взять Смоляных стражей.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Единственное универсальное существо, нужное в каждом противостоянии, — Клирик Североземья. Все остальные угрозы ситуативны, хотя очень часто вы будете искать Вестника заката для сдерживания ранней агрессии противника. Если же ожидается, что агрессором будете выступать именно вы, важно найти Злую призывательницу. Пусть это и шестой дроп, оставить его в руке — верное решение.

Нынешние сборки отличаются буквально одной технической картой. Кто-то предпочитает брать пятый дроп Харрисон Джонс, а кто-то предпочитает другую "пятерку" Песнекрад «Кабала».

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Казалось бы, искать карты для Биг Жреца очень даже просто: Барнс, Сущность тени и Вечное служение – основные цели. Но на деле выясняется, что порой Биг Жрецу нужны и части AoE комбинаций даже по отдельности при наличии Монетки. Также невероятно полезны Темные видения, искать которые стоит всегда. Не оставляйте в руке две части разных комбинаций, старайтесь найти компоненты одной.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Еще одна, казалось бы, незамысловатая на стадии муллигана колода, но тоже со своими нюансами и тонкостями. Особенно стоит отметить Тотальное заражение в ожидаемо медленных матч-апах с Друидом и Чернокнижником. Заклинание за 10 маны оставляется лишь в комбинации с Даром природы и еще одним ранним способом разгона по мане.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Секрет Маг ищет очень много одинаковых карт против любого противника: всегда полезны Маназмей и Арканолог, почти всегда – Маг Кирин-Тора с Арканологом, а Петроглиф – с Маназмеем. Рекомендуется всегда оставлять в стартовой руке Алунет, даже если матч-ап агрессивный. С таким подходом согласны не все, так как порой риски высоки, но, вероятно, важная роль легендарного оружия Джайны для Секрет Мага никем не ставится под сомнение.

Часто различия в муллигане Секрет Мага против определенных классов не столь заметны, но они все же есть, так что искать карты «на автопилоте» не стоит.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Кажется, что муллиган Мурлок Паладина достаточно прост и однообразен: вам почти всегда нужны пять одинаковых карт. На деле же есть несколько нюансов, которые трудно отразить в иллюстрациях. Подробнее о них вы можете узнать из гайда на Мурлок Паладина.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Муллиган Комбо Жреца достаточно запутан и неоднозначен, хотя в целом иллюстрации почти в полной мере отражают всю его специфику. Важно, что в случае, если вы оставили в руке карту Вестник заката, вам понадобится еще какой-то дракон для активации его боевого клича на 3-4 ход. Тут незаменим Историк гнева Пустоты, но можно оставить в руке и другого дракона, даже если вы начинаете без Монетки, и карт в вашей руке будет немного.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Достаточно простая колода на стадии муллигана, против почти всех агрессивных оппонентов вам всегда нужен одинаковый набор из шести карт, а вот три ожидаемых контроль колоды требуют совершенно иных инструментов. Обратите внимание, когда вам нужно агрессивно муллиганить в поиске карт Крадущийся упырь и Ледяной лич Джайна, а когда приемлемы и другие опции, даже если самых важных карт в руке пока что нет.

В представленной в этом выпуске сборке нет карты Крадущийся упырь, однако часто Биг Спелл Маги пользуются этим шестым дропом. Поэтому на схемах муллигана он все-таки обозначен.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 98

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

В любом матч-апе Спелл Охотник ищет Барнса, но это не единственная нужная архетипу карта. Выслеживание — отличный способ заполучить Барнса к четвертому ходу, а вот если он у вас уже есть, это заклинание лучше не использовать, так как высок шанс потерять И'Шараджа.

В нынешней сборке Спелл Охотника нет карты Осветительная ракета, но многие версии ее все еще используют, так что в нижепредставленных иллюстрациях вы найдете это заклинание в матч-апах с Магом и Охотником.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Контроль Жрец

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 98

Искать карты в стартовую руку Контроль Жреца достаточно просто, но какие-то нюансы все-таки имеются. Если вы нашли важного в данном матч-апе дракона (или существо, для активации которых нужен этот вид), можно задуматься о том, чтобы оставить другого дракона или Историка гнева Пустоты, дабы не рисковать остаться без синергии.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Токен Паладин

Токен Паладин в первую очередь ищет К оружию! в стартовую руку, но и первые дропы важны, особенно в агрессивных матч-апах. Две копии К оружию! — хороший выбор почти во всех ситуациях.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Зоолоку очень важно искать не только хорошую кривую маны, но и надежные карты. Не

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 98

оставляйте опции, которые вы не со 100% вероятностью сможете реализовать, мертвых карт в вашей руке на старте быть не должно по крайней мере в идеальной ситуации.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Контроль Чернокнижник часто может позволить себе оставить и какие-то тяжелые карты, как Крадущийся упырь или Первоученица Рин. Но, разумеется, вы всегда хотите видеть в стартовой руке и Одержимого лакея.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Джейд Шаман

Джейд Шаман обязательно ищет Нефритовые когти в каждом матч-апе, а вот другие необходимые карты могут быть совершенно разными. Особенно над большим количеством опций Шаман может задумываться при встрече с Чернокнижником.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление с шестым выпуском MullyHelper. Седьмой выпуск статьи, ожидающийся, как обычно, через две недели, покажет вам выбор карт для новых популярных колод нынешней меты. А какие архетипы вы бы особенно хотели увидеть в следующем MullyHelper?

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

MullyHelper 5: Руководство по муллигану март 2018

ID: 945

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

Дата: 08.03.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper 5: Руководство по муллигану март 2018

Кратко

Вашему вниманию представляется пятый выпуск MullyHelper. Статьи, которая поможет грамотно выбрать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется пятый выпуск MullyHelper из цикла статей, которые помогут вам грамотно выбрать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт и как вообще все устроено в статье – читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы –

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 98

не стесняйтесь задавать их в комментариях.

А тем, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что рассказать и показать. Пятый выпуск серии набирает обороты и включает в себя еще больше популярных и сильных колод нынешней меты. Помимо этого, некоторые старые изменяются для ответов на вызовы меты мартовского рейтингового сезона.

Следует отметить, что начался он не столь удачно из-за проблем на легендарном ранге, так что многие игроки предпочитали вовсе не заходить в ладдер, пока трудности не устранены. Из-за этого и развитие всех колод в игре чуть замедлилось. Но Blizzard оперативно устранила проблему, и не так давно все вернулось на круги своя.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 не нужные в стартовой руке карты или, наоборот, сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что что-то не так.

Именно с данной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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 будут 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 выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Магов в нынешней мете – Секрет Маги, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Джайну. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как Друид или даже Жрец. 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 98

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.

Нововведения пятого выпуска MullyHelper:

- Добавлены колоды Спелл Охотника, Контроль Жреца, Токен Паладина, Зоолока и Контроль Чернокнижника, а также муллиган для них против каждого класса

- Обновлены колоды Биг Спелл Мага и Комбо Жреца

- Изменены приоритеты карт Комбо Жреца при встрече с Охотником

- Куболок

- Биг Спелл Жрец

- Биг Жрец

- Джейд Друид

- Секрет Маг

- Мурлок Паладин

- Комбо Жрец

- Биг Спелл Маг

- Спелл Охотник

- Контроль Жрец

- Токен Паладин

- Зоолок

- Контроль Чернокнижник

Данная статья - второй выпуск серии в патче 10.2, и здесь есть еще не все колоды, о которых хотел бы рассказать вам авторский состав сайта. В следующем, шестом выпуске, который планируется через две недели, в статье появятся другие популярные колоды меты Кобольдов и катакомб.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Выбирать карты Куболоку относительно просто, хотя и тут есть свои подводные камни. Пристальное внимание нужно обратить на медленные противостояния, в которых вам необходимо совсем немного карт, но именно они крайне важны для вас.

Вам представлена анти-агро сборка Куболока, в которой нет карты Горный великан, зато есть Смоляной страж. Если на вашем ранге встречается не так много быстрых оппонентов, выберите тяжелые 8/8 угрозы и ищите их в матч-апах с Чернокнижниками, Друидами и Жрецами.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 98

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Единственное универсальное существо, нужное в каждом противостоянии, — Клирик Североземья. Все остальные угрозы ситуативны, хотя очень часто вы будете искать Вестника заката для сдерживания ранней агрессии противника. Если же ожидается, что агрессором будете выступать именно вы, важно найти Злую призывательницу. Пусть это и шестой дроп, оставить его в руке — верное решение.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Казалось бы, искать карты для Биг Жреца очень даже просто: Барнс, Сущность тени и Вечное служение – основные цели. Но на деле выясняется, что порой Биг Жрецу нужны и части AoE комбинаций даже по отдельности при наличии Монетки. Также невероятно полезны Темные видения, искать которые стоит всегда. Не оставляйте в руке две части разных комбинаций, старайтесь найти компоненты одной.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 98

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Еще одна, казалось бы, незамысловатая на стадии муллигана колода, но тоже со своими нюансами и тонкостями. Особенно стоит отметить Тотальное заражение в ожидаемо медленных матч-апах с Друидом и Чернокнижником. Заклинание за 10 маны оставляется лишь в комбинации с Даром природы и еще одним ранним способом разгона по мане.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Секрет Маг ищет очень много одинаковых карт против любого противника: всегда полезны Маназмей и Арканолог, почти всегда – Маг Кирин-Тора с Арканологом, а Петроглиф – с Маназмеем. Рекомендуется всегда оставлять в стартовой руке Алунет, даже если матч-ап агрессивный. С таким подходом согласны не все, так как порой риски высоки, но, вероятно, важная роль легендарного оружия Джайны для Секрет Мага никем не ставится под сомнение.

Часто различия в муллигане Секрет Мага против определенных классов не столь заметны, но они все же есть, так что искать карты «на автопилоте» не стоит.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 98

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Кажется, что муллиган Мурлок Паладина достаточно прост и однообразен: вам почти всегда нужны пять одинаковых карт. На деле же есть несколько нюансов, которые трудно отразить в иллюстрациях. Подробнее о них вы можете узнать из гайда на Мурлок Паладина.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Муллиган Комбо Жреца достаточно запутан и неоднозначен, хотя в целом иллюстрации почти в полной мере отражают всю его специфику. Важно, что в случае, если вы оставили в руке карту Вестник заката, вам понадобится еще какой-то дракон для активации его боевого клича на 3-4 ход. Тут незаменим Историк гнева Пустоты, но можно оставить в руке и другого дракона, даже если вы начинаете без Монетки, и карт в вашей руке будет немного.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 98

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Достаточно простая колода на стадии муллигана, против почти всех агрессивных оппонентов вам всегда нужен одинаковый набор из шести карт, а вот три ожидаемых контроль колоды требуют совершенно иных инструментов. Обратите внимание, когда вам нужно агрессивно муллиганить в поиске карт Крадущийся упырь и Ледяной лич Джайна, а когда приемлемы и другие опции, даже если самых важных карт в руке пока что нет.

В представленной в этом выпуске сборке нет карты Крадущийся упырь, однако часто Биг Спелл Маги пользуются этим шестым дропом. Поэтому на схемах муллигана он все-таки обозначен.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

В любом матч-апе Спелл Охотник ищет Барнса, но это не единственная нужная архетипу карта. Выслеживание — отличный способ заполучить Барнса к четвертому ходу, а вот если он у вас уже есть, это заклинание лучше не использовать, так как высок шанс потерять И'Шараджа.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 98

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Контроль Жрец

Искать карты в стартовую руку Контроль Жреца достаточно просто, но какие-то нюансы все-таки имеются. Если вы нашли важного в данном матч-апе дракона (или существо, для активации которых нужен этот вид), можно задуматься о том, чтобы оставить другого дракона или Историка гнева Пустоты, дабы не рисковать остаться без синергии.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Токен Паладин

Токен Паладин в первую очередь ищет К оружию! в стартовую руку, но и первые дропы важны, особенно в агрессивных матч-апах. Две копии К оружию! — хороший выбор почти во всех ситуациях.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Зоолоку очень важно искать не только хорошую кривую маны, но и надежные карты. Не оставляйте опции, которые вы не со 100% вероятностью сможете реализовать, мертвых карт в вашей руке на старте быть не должно по крайней мере в идеальной ситуации.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Контроль Чернокнижник часто может позволить себе оставить и какие-то тяжелые карты, как Крадущийся упырь или Первоученица Рин. Но, разумеется, вы всегда хотите видеть в стартовой руке и Одержимого лакея.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление с пятым выпуском MullyHelper. Шестой выпуск статьи, ожидающийся, как обычно, через две недели, покажет вам выбор карт для новых популярных колод нынешней меты. А какие архетипы вы бы особенно хотели увидеть в следующем выпуске MullyHelper?

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

MullyHelper 4: Руководство по муллигану в патче 10.2

ID: 911

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

Дата: 21.02.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper 4: Руководство по муллигану в патче 10.2

Кратко

Вашему вниманию представляется четвертый выпуск MullyHelper. Статьи, которая поможет грамотно выбирать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется четвертый выпуск MullyHelper из цикла статей, которые помогут вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт и как вообще все устроено в статье – читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы – не стесняйтесь задавать их в комментариях.

А тем, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что рассказать и показать. Четвертый выпуск MullyHelper выходит в патче 10.2, который кардинально поменял расстановку сил в ладдере: многие популярные ранее колоды и карты забыты, в мете появились новые лидеры. Разумеется, и на стадии выбора карт теперь все совсем не так, как ранее. Самые примечательные общие изменения меты, влияющие на выбор карт, это уход со сцены Темпо Разбойника и Казакус Жреца. Теперь среднестатистическое противостояние со Жрецом будет намного более темповым, чем ранее, а с Разбойником, наоборот, менее. Другие классы тоже изменились, но не так значительно, как названная пара.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 не нужные в стартовой руке карты или, наоборот, сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что что-то не так.

Именно с данной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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 будут 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 выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Магов в нынешней мете – Секрет Маги, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Джайну. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как Друид или даже Жрец. 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

Нововведения четвертого выпуска MullyHelper:

- Убраны колоды Казакус Жреца, Темпо Разбойника и Агро Паладина в связи со снижением их популярности

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 98

- Изменены все сборки колод на актуальные для патча 10.2
- Глобальные изменения приоритетов и нужных на муллигане карт для каждого архетипа

- Куболок
- Биг Спелл Жрец
- Биг Жрец
- Джейд Друид
- Секрет Маг
- Мурлок Паладин
- Комбо Жрец на драконах
- Биг Спелл Маг

Данная статья - первый выпуск серии в патче 10.2, и здесь есть далеко не все колоды, о которых хотел бы рассказать вам авторский состав сайта. В следующем, пятом, выпуске, который планируется в начале марта, в статье появятся Зоолок, Охотник на заклинаниях, Токен Паладин и другие популярные колоды меты Кобольдов и катакомб.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Выбирать карты Куболоку относительно просто, хотя и тут есть свои подводные камни. Пристальное внимание нужно обратить на медленные противостояния, в которых вам необходимо совсем немного карт, но именно они крайне важны для вас.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Единственное универсальное существо, нужное в каждом противостоянии, — Клирик Североземья. Все остальные угрозы ситуативны, хотя очень часто вы будете искать Вестника заката для сдерживания ранней агрессии противника. Если же ожидается, что агрессором будете выступать именно вы, важно найти Злую призывательницу. Пусть это и шестой дроп, оставить его в руке — верное решение.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Казалось бы, искать карты для Биг Жреца очень даже просто: Барнс, Сущность тени и Вечное служение – основные цели. Но на деле выясняется, что порой Биг Жрецу нужны и части AoE комбинаций даже по отдельности при наличии Монетки. Также невероятно полезны Темные видения, искать которые стоит всегда. Не оставляйте в руке две части разных комбинаций, старайтесь найти компоненты одной.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Еще одна, казалось бы, незамысловатая на стадии муллигана колода, но тоже со своими нюансами и тонкостями. Особенно стоит отметить Тотальное заражение в ожидаемо медленных матч-апах с Друидом и Чернокнижником. Заклинание за 10 маны оставляется лишь в комбинации с Даром природы и еще одним ранним способом разгона по мане.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Секрет Маг ищет очень много одинаковых карт против любого противника: всегда полезны Маназмей и Арканолог, почти всегда – Маг Кирин-Тора с Арканологом, а Петроглиф – с Маназмеем. Рекомендуется всегда оставлять в стартовой руке Алунет, даже если матч-ап агрессивный. С таким подходом согласны не все, так как порой риски высоки, но, вероятно, важная роль легендарного оружия Джайны для Секрет Мага никем не ставится под сомнение.

Часто различия в муллигане Секрет Мага против определенных классов не столь заметны, но они все же есть, так что искать карты «на автопилоте» не стоит.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Кажется, что муллиган Мурлок Паладина достаточно прост и однообразен: вам почти всегда нужны пять одинаковых карт. На деле же есть несколько нюансов, которые трудно отразить в иллюстрациях. Подробнее о них вы можете узнать из гайда на Мурлок Паладина.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Муллиган Комбо Жреца на драконах достаточно запутан и неоднозначен, хотя в целом иллюстрации почти в полной мере отражают всю его специфику. Важно, что в случае, если вы оставили в руке карту Вестник заката, вам понадобится еще какой-то дракон для активации его боевого клича на 3-4 ход. Тут незаменим Историк гнева Пустоты, но можно оставить в руке и другого дракона, даже если вы начинаете без Монетки, и карт в вашей руке будет немного.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Достаточно простая колода на стадии муллигана, против почти всех агрессивных оппонентов вам всегда нужен одинаковый набор из шести карт, а вот три ожидаемых контроль колоды требуют совершенно иных инструментов. Обратите внимание, когда вам нужно агрессивно муллиганить в поиске карт Крадущийся упырь и Ледяной лич Джайна, а когда приемлемы и другие опции, даже если самых важных карт в руке пока что нет.

В представленной в этом выпуске сборке нет Арканолога, однако часто Биг Спелл Маги пользуются этим вторым дропом и, соответственно, секретами. Поэтому на схемах муллигана

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 98

Арканолог все-таки присутствует.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление с четвертым выпуском MullyHelper. Пятый выпуск статьи, ожидающийся, как обычно, через две недели, покажет вам выбор карт для новых популярных колод нынешней меты. Какие архетипы вы бы особенно хотели увидеть в следующем выпуске MullyHelper?

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

MullyHelper 3: Руководство по муллигану для лучших колод меты Кобольдов и катакомб

ID: 900

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

Дата: 05.02.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper: Руководство по муллигану для лучших колод меты Кобольдов и катакомб

Кратко

Вашему вниманию представляется третий выпуск MullyHelper. Статьи, которая поможет грамотно выбрать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется третий выпуск MullyHelper – цикла статей, которые помогут вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт и

как вообще все устроено в статье – читайте во вкладке ниже, а если вопросы останутся – не стесняйтесь задавать их в комментариях.

А тем, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что рассказать и показать. Во втором выпуске MulluHelper добавились не только новые колоды, но и изменились старые: мета не стоит на месте, видоизменяются и эволюционируют сборки, какие-то колоды становятся более популярными, какие-то – менее. Плюс ко всему совершенствуются знания об игре, архетипах и, соответственно, муллигане против конкретных классов. Полный список изменений вы найдете ниже.

Что такое MulluHelper и как он работает?

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 не нужные в стартовой руке карты или, наоборот, сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что что-то не так.

Именно с данной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MulluHelper 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 будут 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 выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Магов в нынешней мете – Секрет Маги, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Джайну. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как Друид или даже Жрец. 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MulluHelper 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 98

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.

Нововведения третьего выпуска MullyHelper:

- Добавлены актуальная колода Мурлок Паладина и муллиган для нее против каждого класса
- Добавлены актуальная колода Комбо Жреца на драконах и муллиган для нее против каждого класса
- Добавлены актуальная колода Биг Спелл Мага и муллиган для нее против каждого класса
- Череп Ман'ари добавлен как карта первого приоритета в муллигане Куболока в некоторых матч-апах, при наличии этого легендарного оружия рекомендуется порой оставлять и девятый дроп Повелитель Бездны, что также отражено в иллюстрациях. Данные советы о выборке карт дает StanCifka.
- Одержимый лакей убран как карта первого приоритета из муллигана против Жреца, что связано с уязвимостью этого пятого дропа к многочисленным ремувалам Андуйна. Зато добавлен Страж ужаса при условии наличии Черепа Ман'ари или Горного великана
- Оберег: малый аметист добавлен в муллиган против Чернокнижника при наличии карты Кобольд-библиотекарь в руке.
- Внесены другие минорные изменения в муллигане Куболока
- Принц Келесет добавлен как условие для сохранения в руке существа Капитан Южных морей в матч-апах, где этот пират не является картой первого приоритета

- Казакус Жрец
- Куболок
- Темпо Разбойник
- Агро Паладин
- Биг Спелл Жрец
- Биг Жрец
- Джейд Друид
- Секрет Маг
- Мурлок Паладин
- Комбо Жрец на драконах
- Биг Спелл Маг

Третий выпуск MullyHelper пополнился всего лишь тремя новыми архетипами, что связано с грядущим патчем 10.2, по результатам которого мета будет существенно обновлена, следовательно, и муллиган для каждой популярной колоды изменится. В таких условиях почти уже устаревшие сборки патча 10.1 не столь интересны в долгосрочной перспективе. Зато четвертый выпуск расскажет вам о лучших сборках и оптимальном выборе карт в стартовую руку для актуальных колод патча 10.2, в котором будут понерфлены карты Пират Глазастик, Костяная кобыла, Коридорный ужас и Раза Пленный.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Казакус Жрец – удивительный архетип с точки зрения муллигана, вы можете решить оставить в стартовой руке более восемнадцати (!) карт в зависимости от условий. Очень часто классовая специфика в значительной степени меняет приоритеты при выборе карт, хотя отчетливо выделяются два различных подхода: муллиган против агрессивных колод и муллиган против медленных колод. Однако следует еще раз повторить, что против разных быстрых колод вы ищите не всегда одинаковые карты, как и против некоторых медленных противников.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 98

Труднее выбирать карты, ожидая агрессивное противостояние. Порой вам нужны какие-то связки, порой карты сами по себе, но при тех или иных условиях. Важно учитывать способности оппонента ответить на ваших существ, а также его собственные типы угроз: какие-то быстрые противники дают мелкими угрозами, какие-то предпочитают существ покрупнее. Все эти факторы и многие другие в значительной степени меняют ваш муллиган.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Выбирать карты Куболоку попроще, чем Казакус Жрецу, хотя и тут есть свои подводные камни. Пристальное внимание важно обратить на противостояние с Охотником, в котором выбор карт в руку зависит от вашей позиции в ладдере. Если вы играете на десятом ранге и выше – действуйте согласно картинке. Если же вы еще не так высоко забрались в ладдере, исключите из стартовой руки карты Осквернение, Мастерница микстур и Лик тлена.

В некоторых противостояниях крайне важно Осквернение. Против Паладина, Охотника и Шамана вы оставляете даже две копии этого заклинания.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 98

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Выбор карт для Темпо Разбойника тоже не такой уж однозначный и простой. Вам всегда нужны только Принц Келесет и Коридорный ужас, а все остальные существа и заклинания ситуативны. Важно отметить, что Коридорный ужас хорош даже в двух экземплярах, если вы играете против агрессивной колоды. Против медленных тоже можно оставить пару 5/5, но только при наличии Монетки.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Агро Паладин невероятно сильно зависим от стадии выбора карт. Найдете хороший старт – часто сможете без особых проблем закончить партию. Найдете неудачные карты – можете отдать оппоненту слишком многое и проиграть даже благоприятный поединок.

Проблема Агро Паладина в том, что многие его карты ситуативны и несамостоятельны, иногда нужно искать не какую-то карту, а их связки, а одна оставляемая в стартовой руке карта может кардинальным образом изменить ваш выбор других оружий, существ и заклинаний. Никуда не девается и классовая специфика: порой те или иные карты вы оставляете против одного оппонента, но не оставляете против другого.

Поскольку вы играете агрессивной колодой, важно искать в первую очередь хорошую кривую маны на первый, второй и третий ход.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 98

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Четыре универсальные карты необходимы Биг Спелл Жрецу в любом матч-апе – Коридорный ужас, Принц Келесет, Клирик Североземья и Капитан Южных морей. Остальные существа понадобятся вам в зависимости от матч-апа: Злая призывательница незаменима в медленных, а Вестник заката – в быстрых. Учитывайте и некоторые другие опции, отмеченные на муллигане, а еще не забывайте искать все ту же хорошую кривую маны, раз уж вы играете темповой колодой.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Казалось бы, искать карты для Биг Жреца очень даже просто: Барнс, Сущность тени и Вечное служение – основные цели. Но на деле выясняется, что часто Биг Жрецу нужны и части AoE комбинаций даже по отдельности при наличии Монетки. Также невероятно полезны Темные видения, искать которые стоит всегда. Не оставляйте в руке две части разных комбинаций, старайтесь найти компоненты одной.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 98

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Еще одна, казалось бы, незамысловатая на стадии муллигана колода, но тоже со своими нюансами и тонкостями. Особенно стоит отметить Тотальное заражение в ожидаемо медленных матч-апах: Друид, Жрец и Чернокнижник. Заклинание за 10 маны оставляется лишь в комбинации с Даром природы и одной из трех карт вдобавок: Монетка, Буйный рост или Нефритовый цветок. Обратите также внимание на существо Айя Черная Лапа, условия сохранения в руки лидера «Нефритового лотоса» разные в каждом матч-апе.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Секрет Маг ищет очень много одинаковых карт против любого противника: всегда полезны Маназмей и Арканолог, почти всегда – Маг Кирин-тора с Арканологом, а Петроглиф – с Маназмеем. Рекомендуется всегда оставлять в стартовой руке Алунет, даже если матч-ап агрессивный. С таким подходом согласны не все, так как порой риски высоки, но, вероятно, важная роль легендарного оружия Джайны для Секрет Мага никем не ставится под сомнение.

Часто различия в муллигане Секрет Мага против определенных классов не столь заметны, но они все же есть, так что искать карты «на автопилоте» не стоит.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 98

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Кажется, что муллиган Мурлок Паладина достаточно прост и однообразен: вам почти всегда нужны шесть одинаковых карт, но на деле же есть несколько нюансов, которые трудно отразить на иллюстрациях. Подробнее о них вы можете узнать из гайда на Мурлок Паладина.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Муллиган Комбо Жреца на драконах достаточно запутан и неоднозначен, хотя в целом иллюстрации почти в полной мере отражают всю его специфику. Важно, что в случае, если вы оставили в руке карту Вестник заката, вам понадобится еще какой-то дракон для активации его боевого клича на 3-4 ход. Тут незаменим Историк гнева Пустоты, но можно оставить в руке и другого дракона, даже если вы начинаете без Монетки и карт в вашей руке будет немного.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 98

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Достаточно простая колода на стадии муллигана, против почти всех агрессивных оппонентов вам всегда нужен одинаковый набор из пяти карт, а вот три ожидаемых контроль колоды требуют совершенно иных инструментов. Обратите внимание, когда вам нужно агрессивно муллиганить в поиске карт Крадущийся упырь и Ледяной лич Джайна, а когда приемлемы и другие опции, даже если самых важных карт в руке пока что нет.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление с третьим выпуском MullyHelper. Четвертый выпуск статьи, ожидающийся как обычно через две недели, покажет вам выбор карт и для актуальных колод в патче 10.2, какими бы они ни были.

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

=====

MullyHelper 2: Руководство по муллигану для лучших колод меты Кобольдов и катак

ID: 879

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/mullyhelperkik>

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 98

Дата: 24.01.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper: Руководство по муллигану для лучших колод меты Кобольдов и катакомб

Кратко

Вашему вниманию представляется второй выпуск MullyHelper. Статьи, которая поможет грамотно выбрать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется второй выпуск MullyHelper – цикла статей, которые помогут вам грамотно выбрать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт и как вообще все устроено в статье – читайте во вкладке ниже, а если вопросы останутся – не стесняйтесь задавать их в комментариях.

А тем, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что рассказать и показать. Во втором выпуске MullyHelper добавились не только новые колоды, но и изменились старые: мета не стоит на месте, видоизменяются и эволюционируют сборки, какие-то колоды становятся более популярными, какие-то – менее. Плюс ко всему совершенствуются знания об игре, архетипах и, соответственно, муллигане против конкретных классов. Полный список изменений вы найдете ниже.

Что такое MullyHelper и как он работает?

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 не нужные в стартовой руке карты или, наоборот, сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что что-то не так.

Именно с данной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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 будут 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 выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенной матч-ап не трудно: большинство Магов в нынешней мете – Секрет Маги, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Джайну. А иногда

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 98

выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как Друид или даже Жрец. 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

Нововведения второго выпуска MullyHelper:

- Добавлена актуальная колода Биг Спелл Жреца и муллиган для нее против каждого класса;
- Добавлена актуальная колода Биг Жреца и муллиган для нее против каждого класса;
- Добавлена актуальная колода Джейд Друида и муллиган для нее против каждого класса;
- Добавлена актуальная колода Секрет Мага и муллиган для нее против каждого класса.
- В муллигане Казакус Жреца против Жреца убран Казакус, поскольку по заявлениям многих профессиональных игроков это не столь полезная карта в стартовой руке в зеркальном матч-апе, так как зелье Казакуса не всегда дает добор – приоритет №1 в данном противостоянии.
- Праведная защитница исключена из муллигана Агро Паладина для всех классов, где она встречалась, поскольку данный первый дроп куда ярче проявляет себя не на первом ходу, когда защищать провокацией особо некого, а на поздних стадиях игры в синергии с К оружием! или просто с другими опасными угрозами.
- Служитель боли добавлен в муллиган Казакус Жреца против Друида, поскольку и Джейд, и Агро Друидам непросто за один удар избавиться от данного существа: Джейд Друиды нынче редко используют Гнев, а Агро Друиды должны выставить существо с 3 единицами атаки еще на начальной стадии, что удастся далеко не всегда.
- Все картинки с выбором карт спрятаны под спойлеры, дабы читателям было удобнее ориентироваться в статье и искать нужную информацию.

- Казакус Жрец
- Куболок
- Темпо Разбойник
- Агро Паладин
- Биг Спелл Жрец
- Биг Жрец
- Джейд Друид
- Секрет Маг

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 98

Второй выпуск статьи пополнился четырьмя новыми архетипами, но это, конечно, далеко не предел. В будущем MullyHelper выйдет вновь: обновятся существующие сборки колод, изменятся некоторые нюансы выбора карт для них исходя из реалий будущей меты, и, конечно же, будут добавлены и новые архетипы.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Казакус Жрец – удивительный архетип с точки зрения муллигана, вы можете решить оставить в стартовой руке более восемнадцати (!) карт в зависимости от условий. Очень часто классовая специфика в значительной степени меняет приоритеты при выборе карт, хотя отчетливо выделяются два различных подхода: муллиган против агрессивных колод и муллиган против медленных колод. Однако следует еще раз повторить, что против разных быстрых колод вы ищите не всегда одинаковые карты, как и против некоторых медленных противников.

Труднее выбирать карты, ожидая агрессивное противостояние. Порой вам нужны какие-то связки, порой карты сами по себе, но при тех или иных условиях. Важно учитывать способности оппонента ответить на ваших существ, а также его собственные типы угроз: какие-то быстрые противники дают мелкими угрозами, какие-то предпочитают существ покрупнее. Все эти факторы и многие другие в значительной степени меняют ваш муллиган.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Выбирать карты Куболоку попроще, чем Казакус Жрецу, хотя и тут есть свои подводные камни. Пристальное внимание важно обратить на противостояние с Охотником, в котором выбор карт в руку зависит от вашей позиции в ладдере. Если вы играете на десятом ранге и выше – действуйте согласно картинке. Если же вы еще не так высоко забрались в ладдере, исключите из стартовой руки карты Осквернение, Мастерница микстур и Лик тлена.

В некоторых противостояниях крайне важно Осквернение. Против Паладина, Охотника и Шамана вы оставляете даже две копии этого заклинания.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 98

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Выбор карт для Темпо Разбойника тоже не такой уж однозначный и простой. Вам всегда нужны только Принц Келесет и Коридорный ужас, а все остальные существа и заклинания ситуативны. Важно отметить, что Коридорный ужас хорош даже в двух экземплярах, если вы играете против агрессивной колоды. Против медленных тоже можно оставить пару 5/5, но только при наличии Монетки.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Агро Паладин невероятно сильно зависим от стадии выбора карт. Найдете хороший старт - часто сможете без особых проблем закончить партию. Найдете неудачные карты - можете отдать оппоненту слишком многое и проиграть даже благоприятный поединок.

Проблема Агро Паладина в том, что многие его карты ситуативны и несамостоятельны, иногда нужно искать не какую-то карту, а их связки, а одна оставляемая в стартовой руке карта может кардинальным образом изменить ваш выбор других оружий, существ и заклинаний.

Никуда не девается и классовая специфика: порой те или иные карты вы оставляете против одного оппонента, но не оставляете против другого.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 98

Поскольку вы играете агрессивной колодой, важно искать в первую очередь хорошую кривую маны на первый, второй и третий ход.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Четыре универсальные карты необходимы Биг Спелл Жрецу в любом матч-апе – Коридорный ужас, Принц Келесет, Клирик Североземья и Капитан Южных морей. Остальные существа понадобятся вам в зависимости от матч-апа: Злая призывательница незаменима в медленных, а Вестник заката – в быстрых. Учитывайте и некоторые другие опции, отмеченные на муллигане, а еще не забывайте искать все ту же хорошую кривую маны, раз уж вы играете темповой колодой.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Казалось бы, искать карты для Биг Жреца очень даже просто: Барнс, Сущность тени и Вечное служение – основные цели. Но на деле выясняется, что часто Биг Жрецу нужны и части AoE

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 98

комбинаций даже по отдельности при наличии Монетки. Также невероятно полезны Темные видения, искать которые стоит всегда. Не оставляйте в руке две части разных комбинаций, старайтесь найти компоненты одной.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Еще одна, казалось бы, незамысловатая на стадии муллигана колода, но тоже со своими нюансами и тонкостями. Особенно стоит отметить Тотальное заражение в ожидаемо медленных матч-апах: Друид, Жрец и Чернокнижник. Заклинание за 10 маны оставляется лишь в комбинации с Даром природы и одной из трех карт вдобавок: Монетка, Буйный рост или Нефритовый цветок. Обратите также внимание на существо Айя Черная Лапа, условия сохранения в руки лидера «Нефритового лотоса» разные в каждом матч-апе.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Секрет Маг ищет очень много одинаковых карт против любого противника: всегда полезны

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 98

Маназмей и Арканолог, почти всегда – Маг Кирин-тора с Арканологом, а Петроглиф – с Маназмеем. Рекомендуется всегда оставлять в стартовой руке Алунет, даже если матч-ап агрессивный. С таким подходом согласны не все, так как порой риски высоки, но, вероятно, важная роль легендарного оружия Джайны для Секрет Мага никем не ставится под сомнение.

Часто различия в муллигане Секрет Мага против определенных классов не столь заметны, но они все же есть, так что искать карты «на автопилоте» не стоит.

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх▲

Заключение

Спасибо за ознакомление со вторым выпуском MullyHelper. Третий выпуск статьи, ожидающийся как обычно через две недели, покажет вам выбор карт и для других популярных колод, а уже представленные Казакус Жрец, Куболок, Темпо Разбойник, Агро Паладин, Биг Спелл Жрец, Биг Жрец, Джейд Друид и Секрет Маг будут обновлены исходя из актуального состояния меты.

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

=====

MullyHelper: Руководство по муллигану для лучших колод меты Кобольды и катакомбы

ID: 850

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/mulligankobolt>

Дата: 10.01.2018

Тип: Другое

Категория: Без категории

Описание

MullyHelper: Руководство по муллигану для лучших колод меты Кобольды и катакомбы

Кратко

Вашему вниманию представляется первый выпуск MullyHelper, статьи, которая поможет вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры.

Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется первый выпуск MullyHelper, статьи, которая поможет вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры.

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 не нужные в стартовой руке карты или, наоборот, сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая их и не понимая, что что-то не так.

Именно с данной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper 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 будут 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 выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Магов в нынешней мете – Секрет Маги, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Джайну. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как Друид или даже Жрец. 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, чьих архетипа и состава колоды не знаете. 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 в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.

Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper 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.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 98

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:

- ● Казакус Жрец
- ● Куболок
- ● Темпо Разбойник
- ● Агро Паладин

Первый выпуск статьи содержит небольшое количество архетипов, но в будущем MullyHelper выйдет вновь: обновятся существующие сборки колод, изменятся некоторые нюансы выбора карт для них, исходя из реалий будущей меты, и, конечно же, будут добавлены и новые архетипы.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Казакус Жрец – удивительный архетип с точки зрения муллигана, вы можете решить оставить в стартовой руке более восемнадцати (!) карт в зависимости от условий. Нет ни одного класса, против которого Казакус Жрец бы оставлял те же карты, что и против другого, хотя отчетливо выделяются два различных подхода: муллиган против агрессивных колод и муллиган против медленных колод. Однако следует еще раз повторить, что классовая специфика значительно меняет акценты.

Труднее выбирать карты, ожидая агрессивное противостояние. Порой вам нужны какие-то связки, порой карты сами по себе, но при тех или иных условиях. Важно учитывать способности оппонента ответить на ваших существ, а также его собственные типы угроз: какие-то быстрые противники дают мелкими угрозами, какие-то предпочитают существ покрупнее. Все эти факторы и многие другие в значительной степени меняют ваш муллиган.

Выбирать карты Куболоку попроще, чем Казакус Жрецу, хотя и тут есть свои подводные камни. Ваше внимание важно обратить на противостояние с Охотником, в котором выбор карт в руку зависит от вашей позиции в ладдере. Если вы играете на десятом ранге и выше – действуйте согласно картинке. Если же вы еще не так высоко забрались в ладдере, исключите из стартовой руки карты Осквернение, Мастерница микстур и Лик тлена.

В некоторых противостояниях крайне важно Осквернение. Против Паладина, Охотника и Шамана вы оставляете даже две копии этого заклинания.

Выбор карт для Темпо Разбойника тоже не такой уж и однозначный и простой. Вам всегда нужны только Принц Келесет и Коридорный ужас, а все остальные существа и заклинания ситуативны. Важно отметить, что Коридорный ужас хорош даже в двух экземплярах, если вы играете против агрессивной колоды. Против медленных тоже можно оставить пару 5/5, но только при наличии Монетки.

Агро Паладин невероятно сильно зависит от стадии выбора карт. Найдете хороший старт – часто сможете без особых проблем закончить партию. Найдете неудачные карты – можете отдать оппоненту слишком многое и проиграть даже благоприятный поединок. Проблема Агро Паладина в том, что многие его карты ситуативны и несамостоятельны, иногда нужно искать не какую-то карту, а их связки, а одна оставляемая в стартовой руке карта может кардинальным образом изменить ваш выбор других оружий, существ и заклинаний. Никуда не девается и классовая специфика: порой те или иные карты вы оставляете против

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 98

одного оппонента, но не оставляете против другого.

Поскольку вы играете агрессивной колодой, важно искать в первую очередь хорошую кривую маны на первый, второй и третий ход.

Заключение

Спасибо за ознакомление с первым выпуском MullyHelper. Второй выпуск статьи, ожидающийся уже через две недели, покажет вам выбор карт для других популярных колод, а уже представленные Казакус Жрец, Куболок, Темпо Разбойник и Агро Паладин будут обновлены, исходя из актуального состояния меты.

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 98

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 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 98

- 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>

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 98

Муллиган против Жреца

Муллиган против Паладина

Муллиган против Мага

Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Охотника

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.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 98

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 Чернокнижник

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 98

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 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 98

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>

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 98

Муллиган против Жреца

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Воина

НАВЕРХ, К ВЫБОРУ АРХЕТИПОВ

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 98

- 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

- 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 98

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:

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 98

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

Муллиган против Шамана

- Арканолог - №1
- 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 98

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
- 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 91 / 98

- Вестник рока - №1
- Петроглиф - №1
- Интеллект чародея - 2мп

Муллиган против Мага

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 98

- 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
- 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 98

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

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 98

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, 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 Tempo 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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 98

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
- 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.

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 98

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 непросто 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.

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

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 97 / 98

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 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,

Архив Колода Hearthstone · other

old.kolodahearthstone.ru · страница 98 / 98

популярность архетипов конкретных классов, а значит и данные в статье.

Следите за дальнейшими обновлениями, спасибо за внимание.