

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Охотник на заклинаниях (Spell Hunter)

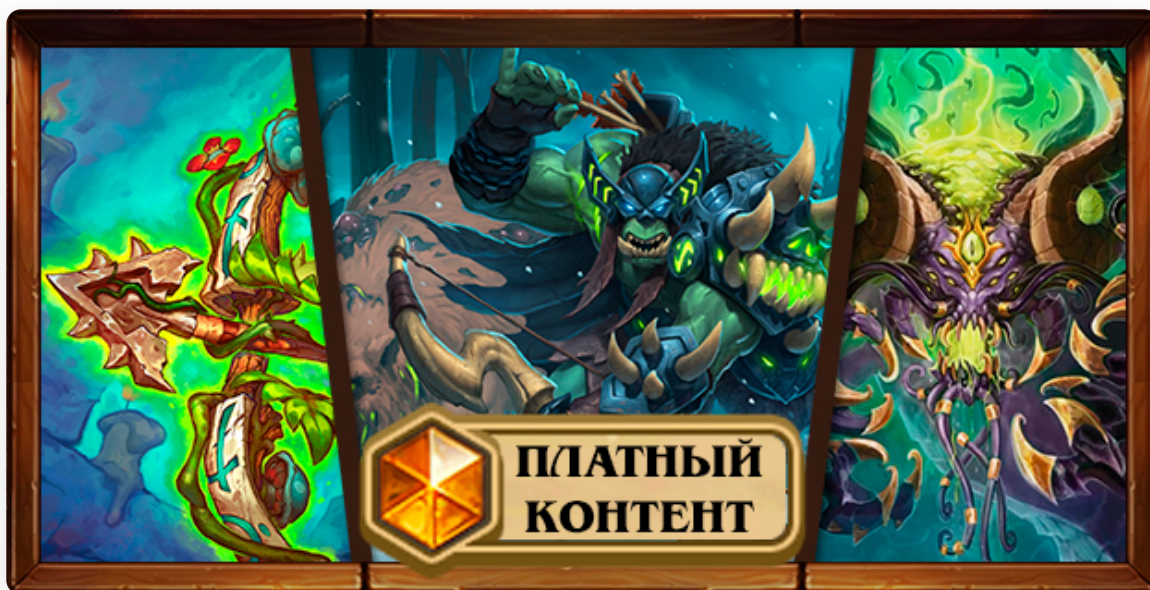
04.03.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Охотник на заклинаниях (Spell Hunter)

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

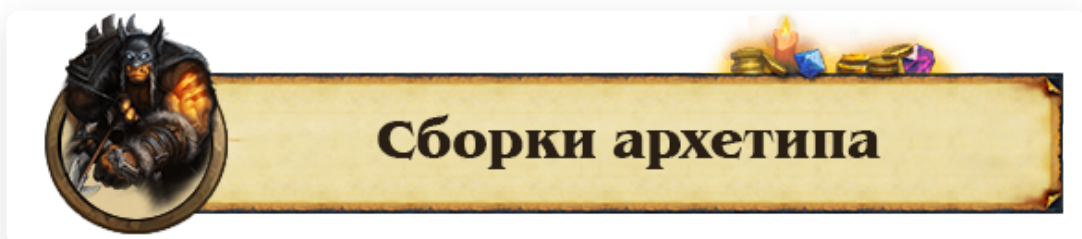
Герой сегодняшней статьи может называться по-разному: Охотник на заклинаниях, Спелл Хант, Спелл Охотник, Спелл Хантер, Барнс Охотник и тому подобное. Какое бы имя он ни носил, суть всегда одна: это уникальная колода, использующая минимум существ, а большая часть ее слотов заполнена заклинаниями.

Архетип, что примечательно, появился еще очень-очень давно, небезызвестный игрок Авар еще в мете Вечеринки в Каражане покорял легендарный ранг своим И'Шарадж Охотником. Впрочем, тогда Охотник, использующий в своей колоде минимум существ был, скорее, диковинкой, а не устоявшейся и конкурентоспособной колодой меты. С приходом Кобольдов и катакомб ситуация изменилась: разработчики помогли архетипу новыми картами и механиками, в результате Спелл Охотник стал популярнейшей колодой своего класса и одной из популярнейших колод меты в целом.

Из данного руководства вы, как и всегда, узнаете все о вопросах декбилдинга, муллигана и общей стратегии игры. Также вы найдете описания всех популярных матч-апов нынешней меты, почитаете о будущем архетипа в новом Году Ворона и целесообразности крафта дорогостоящих карт. Вся информация в статье, разумеется, актуальна для патча 10.2.

*В гайде вы найдете следующие разделы:*

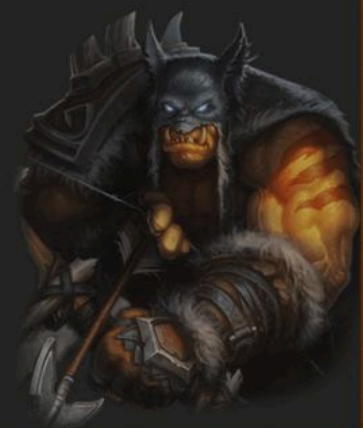
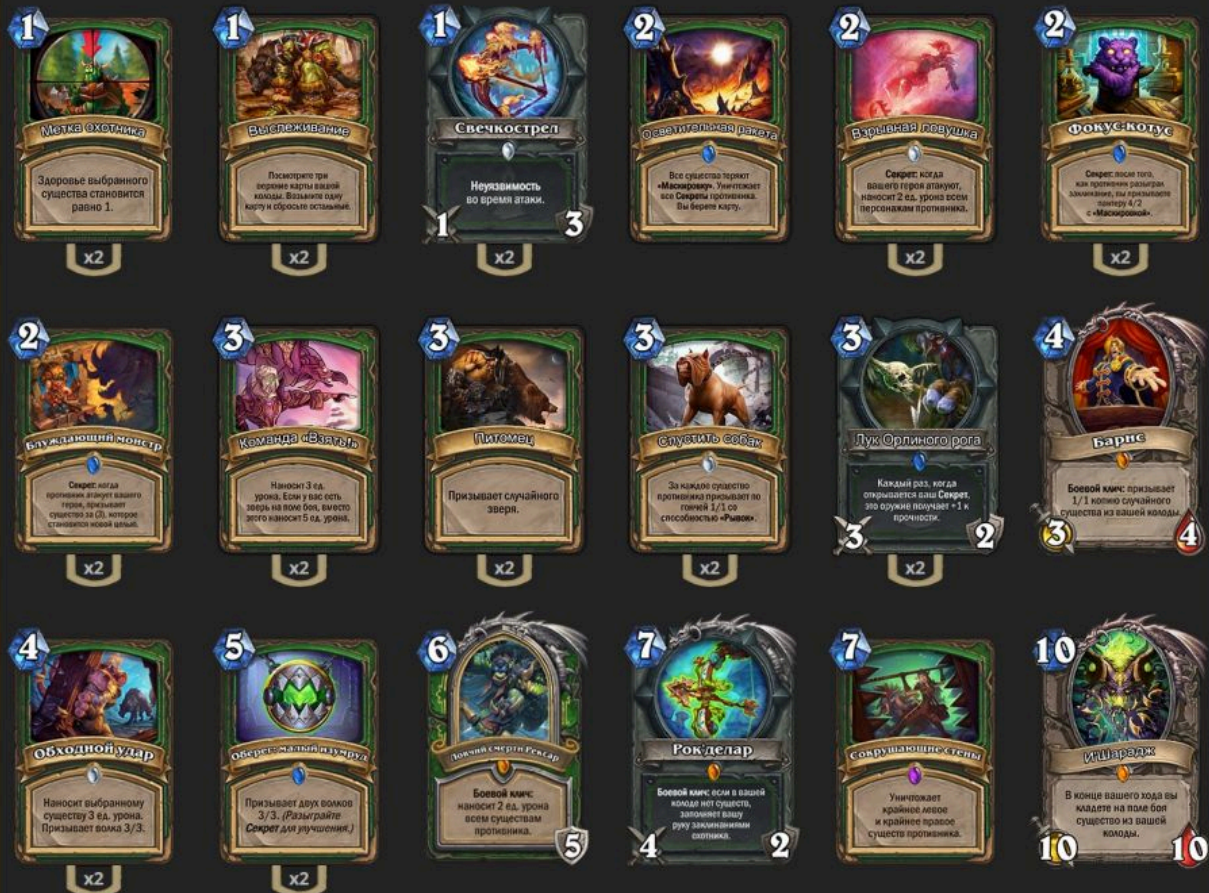
- *Сборки архетипа*
- *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
- *Проблема крафта карт. Архетип в Году Ворона*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
- *Барнс / И'Шарадж*
  - - Классический путь Охотника
  - - Защита от агрессии
  - - Неклассический путь Охотника
  - - Несколько советов
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Спелл Охотника*
- *Заключение*



Спелл Охотник – очень специфичная колода, в значительной степени ограниченная самой концепцией архетипа: вы не можете брать много существ в сборку. А заклинаний у Охотника не так много, еще меньше хороших заклинаний. Поэтому и разнообразия сборок архетипа ждать не приходится, все они практически идентичны и отличаются буквально несколькими опциями.

Если в декабре вы могли видеть Спелл Охотников и со связкой карт **Барнс + И'Шарадж**, и без нее, но с заклинанием **Ко мне!**, то сейчас и тут все пришло к единому стандарту. Первый подход оказался безоговорочно лучшим, так что все представленные в данном разделе сборки включают в себя кем-то любимую, а кем-то ненавистную комбинацию **Барнс + И'Шарадж**.

## Спелл Охотник (Bragis)



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Bragi – гуру Спелл Охотника, одним из первых использовал сборку, ставшую классикой. Важно отметить, что в колоде есть 2-3 опциональные карты, меняющиеся очень

многими: **Осветительная ракета**, **Рок'делар** и **Сокрушающие стены**. Их вы легко можете не найти в других сборках архетипа, а вакантные слоты заполняются другими неплохими, но ситуативными заклинаниями.

В целом, однако, Спелл Охотники похожи друг на друга, так что порой отличия между ними найти непросто.

## Спелл Охотник от Bragi (v2)

<b>1</b>  <b>Метка охотника</b> Здоровье выбранного существа становится равно 1. x2	<b>1</b>  <b>Чародейский выстрел</b> Наносит 2 ед. урона. x2	<b>1</b>  <b>Выслеживание</b> Посмотрите три первые карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные. x2	<b>1</b>  <b>Охота</b> Наносит 1 ед. урона и призывает на поле боя мастифа 1/1. x2	<b>1</b>  <b>Свечкострел</b> Неуязвимость во время атаки. 1 3 x2	<b>2</b>  <b>Варшавская лодушка</b> Секрет: когда вашего героя атакуют, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2
<b>2</b>  <b>Фокус котуса</b> Секрет: после того, как противник разыграл заклинание, вы получаете карту 4/2 с «Маскировкой». x2	<b>2</b>  <b>Буждающий монстр</b> Секрет: когда противник атакует вашего героя, призывает существо за 0, которое становится копейкой. x2	<b>3</b>  <b>Команда «Взять!»</b> Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зелье на поле боя, выгода этого наносит 5 ед. урона. x2	<b>3</b>  <b>Питомец</b> Призывает случайного зверя. x2	<b>3</b>  <b>Слушать собак</b> За каждое существо противника призывает по гоним 1/1 со способностью «Равно». x2	<b>3</b>  <b>Лук Орлиного рога</b> Каждый раз, когда отрядится ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности. 3 2 x2
<b>4</b>  <b>Барнс</b> Боевой клещ призывает 1/1 копия случайного существа из вашей колоды. 3 4	<b>5</b>  <b>Оберег: жемчуг из сумрака</b> Призывает двух волков 3/3. (Разыграйте Секрет для улучшения.) x2	<b>6</b>  <b>Повелитель секретов Бекстар</b> Боевой клещ наносит 2 ед. урона всем существам противника. 5	<b>7</b>  <b>Рок'делар</b> Боевой клещ: если в вашей колоде нет существ, замораживает вашу руку заклинаниями спотыка. 4 2	<b>10</b>  <b>Иштаредж</b> В конце вашего хода вы кладете на поле боя существо из вашей колоды. 10 10	

**MANACOST**  
[kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

**7520**




















# КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

У Врэгг есть несколько версий архетипа, данная более агрессивная создана для того, чтобы бороться с Контроль Чернокнижником и Куболоком. Большое количество заклинаний прямого урона, игнорирующего провокаторов, помогает добивать Гул'дана, закрывшегося провокаторами.

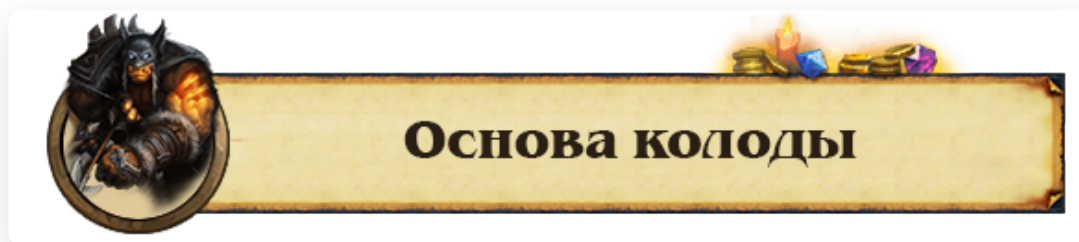
Этой же версией играл в конце февральского рейтингового сезона небезызвестный Sintolol, ему понравился 6 ранг легенды.

## Спелл Охотник (Findan)

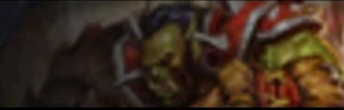

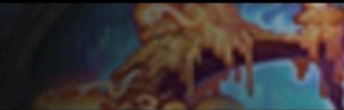
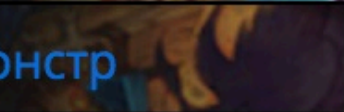
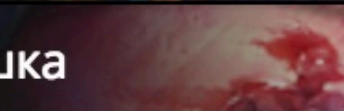
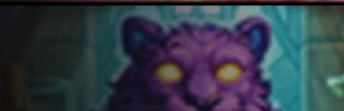
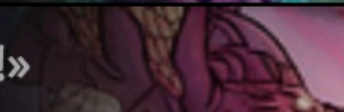
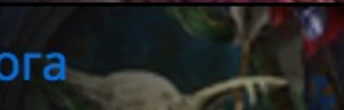
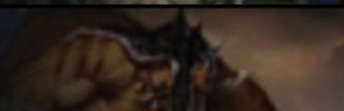
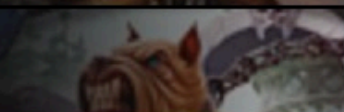
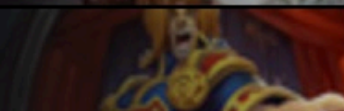
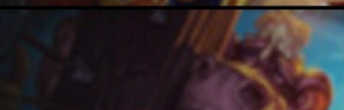
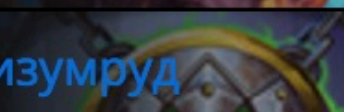
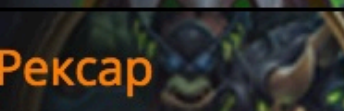
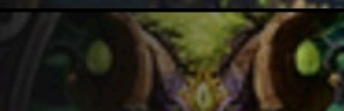
 <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>	 <p>Посмотрите три карты верхней колоды. Выберите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p>	 <p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>x2</p>	 <p>Смерть колоды существа оппонента атакует оппонента на поле боя. Его оппонент, уронившись на 0 жизни.</p> <p>x2</p>	 <p>Смерть колоды вашего героя атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам оппонента.</p> <p>x2</p>	 <p>Смерть колоды или противника раздает колоде, вы сбрасываете карту 4/2 «Маскированный».</p> <p>x2</p>	 <p>Смерть колоды противника атакует вашего героя, сбрасывает существо за 0, которое становится новой картой.</p> <p>x2</p>
 <p>Уничтожает случайное существо противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает случайного зверя.</p> <p>x2</p>	 <p>За каждую существа противника призывает по гонимой 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда отпущенная боем Смерть зло оружие получает +1 к прочности.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ призывает 1/1 копии случайного существа из вашей колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>x2</p>
 <p>Призывает двух волков 3/3. (Разыгрывает Смерть для улучшения.)</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>5</p>	 <p>Боевой клещ если в вашей колоде нет существ, наносит вам уру заклинанием спелника.</p> <p>4 2</p>	 <p>Уничтожает крайнее левое и крайнее правое существо противника.</p> <p>10 10</p>	 <p>В конце вашего хода вы кладете на поле боя существо из вашей колоды.</p> <p>10 10</p>		



В данной сборке всего лишь одна Взрывающаяся ловушка, что делает поединки с агрессивными колодами чуть хуже, зато есть [Морозная ловушка](#), нацеленная на крупные угрозы, встречающиеся у многих колод, например, у Комбо Жреца на драконах. Для этих же целей в сборке появляется [Смертельный выстрел](#).



## Выбрано 26 / 30 карт

1	Выслеживание		2
1	Метка охотника		2
1	Свечкострел		2
2	Блуждающий монстр		2
2	Взрывная ловушка		2
2	Фокус-котус		2
3	Команда «Взять!»		2
3	Лук Орлиного рога		2
3	Питомец		2
3	Спустить собак		2
4	Барнс		2
4	Обходной удар		2
5	Оберег: малый изумруд		2
6	Ловчий смерти Рексар		2
10	И'Шарадж		2

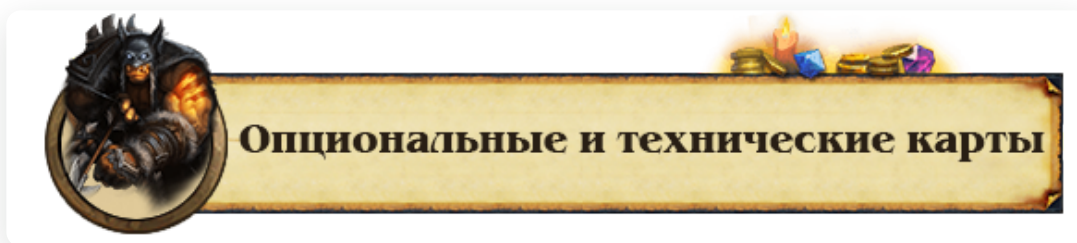
Основа колоды – это карты, встречающиеся во всех или почти во всех сборках архетипа. У героя данной статьи достаточно просторная основа колоды, что связано с уровнем

силы заклинаний Охотника: есть значительно превосходящие по мощи и вписывающиеся в архетип заклинания и оружия, которые пришлось бы брать в любом случае, из-за небольшого количества альтернатив.

В наборе есть **Барнс** и **И'Шарадж**, заменившие **Ко мне!** и ставшие обязательными для использования. Также Спелл Охотника более не отказываются от таких карт, как **Метка охотника** и **Свечкострел** – они хорошо синергируют друг с другом, как и с остальными инструментами.

Многие задаются вопросом: какие дорогостоящие карты возможно заменить? Ответ ищите в соответствующем разделе, следующим после главы об опциональных и технических картах.

Основу колоды, конечно же, нужно дополнить еще четырьмя картами, хотя можно взять и чуть больше опций, освободив некоторые слоты. Впрочем, представленный выше набор из 26 карт доказал свою силу и, возможно, трогать его не стоит, если вы не уверены в своих талантах декбилдера. Можно встретить сборки, которые исключают по одной копии карт **Свечкострел** и **Обходной удар**.



В данном разделе, разумеется, не будут рассмотрены какие-либо существа, так как все они нарушают синергию колоды и мешают ей стабильно работать.

**Охота** – встречается редко, но всё же может пригодиться вам в комбинации с уже упомянутой Меткой охотника. Карта с достаточно небольшим количеством извлекаемой выгоды и темпа, не очень хороша и в начале, и на поздних этапах, что объясняет ее непопулярность.

**Чародейский выстрел** – дешевое и простое заклинание, которое помогает в матч-апе с Контроль Чернокнижником и Куболоком в первую очередь, так как позволяет добить героя противника, когда тот закроется провокаторами. Не будет лишним **Чародейский выстрел** и в других матч-апах, хотя порой присутствие этой карты будет приводить к слишком быстрому иссушению руки.

**Болезненный укус** – проактивный AoE ремувал, созданный, скорее, чтобы удивить противника. Впрочем, очень полезен в матч-апе с Токен Паладином, так как не даст времени Утеру пробаффать свои мелкие угрозы в отличие от Взрывной ловушки.

**Взрывная ловушка** – почти всегда используется хотя бы одна копия этого секрета, можно взять и две, дабы эффективнее отбиваться от сверхагрессивных колод. **Взрывная ловушка** полезна в матч-апе с набирающим популярность Токен Паладином, так что взять две копии – хорошее решение.



**Змеиная ловушка** – используется далеко не всегда, но поможет удивить вашего противника. Беда в том, что порой на столе Спелл Охотника даже нет существ, которых противник мог бы атаковать, так что реализовать Змеиную ловушку получается не всегда.

**Морозная ловушка** – секрет хорош в первую очередь против медленных оппонентов и слаб в противостоянии с токен колодами, но взять его можно для гибкости и вариативности вашей колоды.

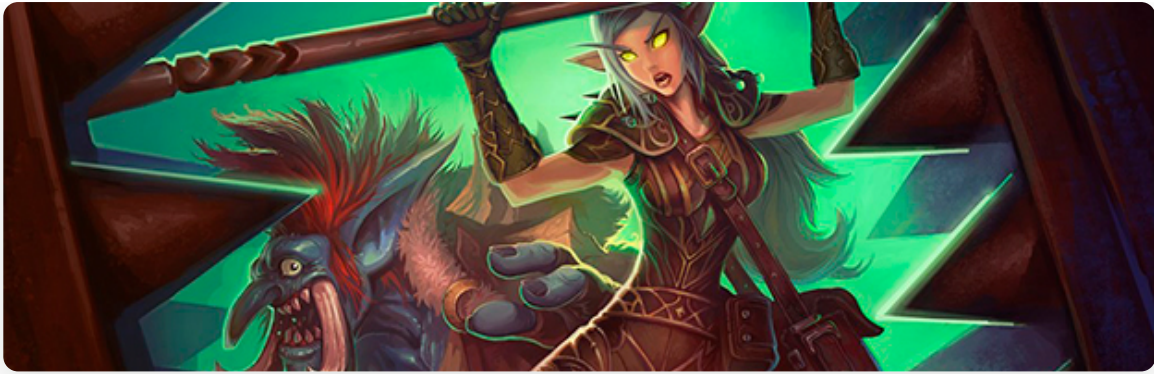
**Осветительная ракета** – встречаете много других Охотников с секретами и Магов? Возьмите в сборку одну копию Осветительной ракеты. Встречаете их очень много? Берите две! Невероятно сильная карта в данных противостояниях может буквально самостоятельно принести вам победу, не будет совсем уж бесполезна в матч-апах без секретов, особенно на поздних этапах, когда 2 лишних кристалла маны у вас будет часто.

**Смертельный выстрел** – так же страдает мелких существ и многих агрессивных колод в целом, но может стать отличным и темповым инструментом в медленных поединках, в которых противник попытается защититься одним провокатором или выставить раннюю крупную угрозу. Можно взять это заклинание вместо Морозной ловушки или Сокрушающих стен.

**Разрывной выстрел** – редко используемый младший брат Метеорита полезен разве что, как неожиданный ремувал в агрессивных матч-апах. Мало кто будет обыгрывать Разрывной выстрел и правильно расставлять существ на игровом поле, чем вы и можете воспользоваться. Впрочем, обнадёживаться не стоит, заклинание достаточно посредственно.

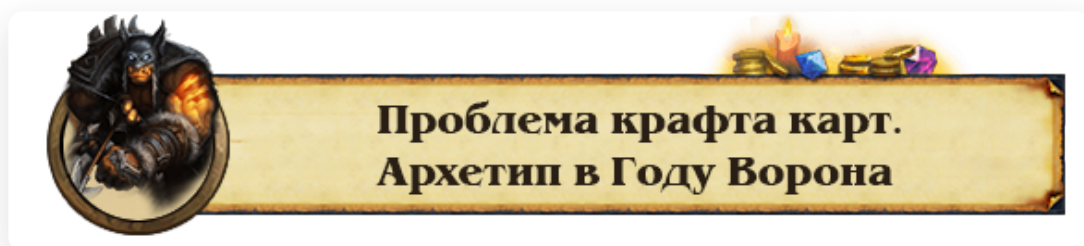
**Ко мне!** – не используется нынешними версиями Спелл Охотника не потому, что заклинание слабо, а потому, что в сборках всегда есть Барнс и И'Шарадж, которые часто не дают к шестому ходу реализовывать данное заклинание на максимум. Если, вдруг, у вас Спелл Охотник без легендарных существ, возьмите вместо них две копии Ко мне!.

**Рок'делар** – не берется в некоторые сборки Спелл Охотника по той же причине, что и Ко мне!: Барнс и И'Шарадж порой не дают реализовать данную карту. Все же, многие сборки обращаются к легендарному оружию Охотника, как к единственному способу восполнить ресурсы в затянувшихся играх для защиты или наступления. Хорошая опция, но не обязательная.



**Сокрушающие стены** – это заклинание стало популярно в патче 10.2, как альтернатива Смертельному выстрелу и Морозной ловушке. Сила Сокрушающих стен в том, что часто их не обыгрывают, а в некоторых медленных матч-апах этот ремувал буквально творит чудеса. Хороша эта карта против Комбо Жреца, Контроль Чернокнижника и Куболока, Биг Спелл Жреца и многих других. Не особенно полезна в быстрых матч-апах, например, против Токен Паладина.

**Зов лесов** – карта для улучшения самых медленных матч-апов с контролем колодами. В этих противостояниях показывает себя очень хорошо, но вот многие быстрые поединки закончатся намного раньше восьмого-девятого ходов. Берите не больше одной копии.



Предложенная вам в самом начале версия Спелл Охотника стоит 8020 чародейной пыли, что немало. Важно, однако, даже не то, сколько стоит колода, а целесообразность крафта дорогостоящих карт сейчас – накануне нового Года Ворона и ротации Стандартного режима.

Обратиться стоит в первую очередь к легендарным и эпическим картам архетипа, а также к картам приключения Вечеринка в Каражане.

**Фокус-котус и Барнс** – две эти карты можно получить только при приобретении Вечеринки в Каражане, что, пожалуй, будет не лучшей инвестицией для любителей Стандартного режима прямо сейчас, так как это дополнение покинет формат предположительно в начале апреля. И если связку Барнс + И'Шарадж вы можете заменить двумя копиями Ко мне!, то с Фокусом-котусом будет труднее, ведь аналогов ему нет, а секрет невероятно хорош особенно в медленных матч-апах.

**Ловчий смерти Рексар** – рыцарь смерти Охотника стабильно закрепился в основе колоды, благодаря нему у архетипа появляется медленный план на игру, а также еще одна защитная опция. Эта легендарная карта сильна, а еще ротация Стандартного режима 2018 года ей не грозит, так что это хорошее вложение. Впрочем, вы можете сделать бюджетного Спелл Охотника без этой карты, пусть часть потенциала вы и потеряете, ничего особенно критичного не произойдет.

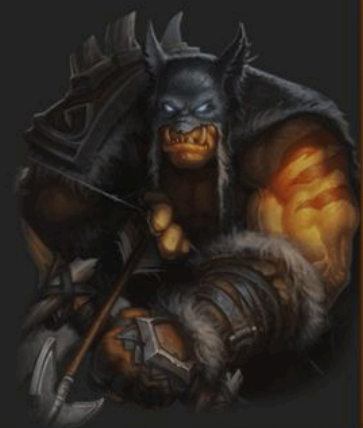
**Рок'делар** – некоторые версии с **Барнсом** и **И'Шараджем** отказываются от легендарного оружия, так как его не всегда можно реализовать даже на седьмой ход. И вы можете сделать то же самое в вашей версии. Хотя, если у вас нет связки двух легендарных существ, использовать Рок'делар все-таки хотелось бы.

**Сокрушающие стены** – интересный и неожиданный ремувал Охотника легко заменяем такими картами, как **Смертельный выстрел** или **Морозная ловушка**, если вы не готовы тратить 400 чародейной пыли на **Сокрушающие стены**.

**И'Шарадж** – древний бог покинет Стандартный режим вместе с Барнос, так что, если у вас нет ни того, ни другого, особого смысла создавать их сейчас нет, разве что вы не планируете в марте покорить ладдер Спелл Охотником и играть очень-очень много, все ведь в итоге ситуативно и зависит только от вас, не забывайте об этом. Опять же, эту легендарную карту и **Барнса** можно заменить заклинанием **Ко мне!**.

Итак, вы можете попробовать своеобразную демо-версию архетипа всего лишь за 2000 чародейной пыли, правда вам все еще понадобится **Фокус-котус** и пара эпических карт **Ко мне!**. Последние могут быть заменены **Барнсом** и **И'Шараджем**, если они у вас, конечно, есть.

## Максимально бюджетный Спелл Охотник



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Такой Спелл Охотник, бесспорно, намного слабее полноценной версии, но и им можно продвигаться по ранговой лестнице новичкам, такая сборка идеально подойдет для

знакомства с архетипом.



Важно поговорить о перспективах Спелл Охотника в новом Году Ворона, архетип теряет многие карты из-за ротации Стандартного формата: [Барнс](#) и [И'Шарадж](#), [Фокус-котус](#). Эта тройка делает многое и наверняка ее уход не останется незамеченным для архетипа. Возможно, разработчики захотят подтолкнуть Спелл Охотника и со следующим дополнением дадут ему несколько новых инструментов (едва ли, конечно, стоит ожидать чего-то такого же, как [Барнс](#) и [И'Шарадж](#), многих игроков эта связка карт выводила из себя). Поэтому сейчас трудно сказать, что станет со Спелл Охотником в будущем. В любом случае, если вам нравится данный класс, многие карты найдут места или в этом архетипе, или в других.



# Муллиган

Многим кажется, что Спелл Охотник на стадии выбора карт ищет только одну карту – Барнс, но на деле все чуть сложнее и запутаннее, оставлять в руке нужно не только эту легендарную карту, да и сбрасывать в ее поисках все – не всегда оптимальное решение. Как и всегда, разобраться в вопросах муллигана против каждого класса поможет MullyHelper.

В ситуациях, когда Барнс уже находится в вашей руке, будьте чуть консервативнее: оставляйте приемлемые и неплохие карты, не муллиганьте остальные агрессивно в поисках лучших. Выслеживание, если у вас есть Барнс, лучше всегда сбрасывать.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

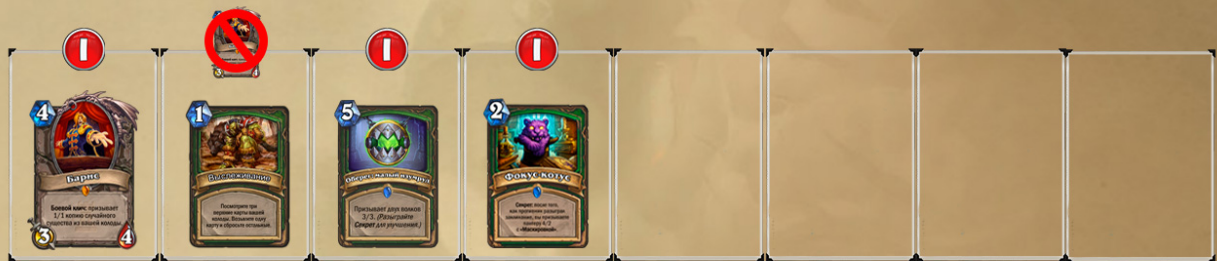
### Расшифровка условных обозначений\*

<p><b>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</b></p>	<p><b>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</b></p>
<p><b>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</b></p>

\*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений



## Мудлиган против Друида



## Мудлиган против Охотника



## Мудлиган против Чернокнижника



## Мудлиган против Мага



## Мудлиган против Паладина



## Мудлиган против Разбойника



## Мудлиган против Шамана



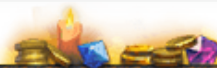
## Мудлиган против Воина



## Мудлиган против Жреца



## Стратегия игры



Настало время разобраться в том, как же вести себя непосредственно в самой игре, выбрав колоду Spell Охотника.

Для начала следует определить несколько способов победы, доступных архетипу в тех или иных матч-апах и в тех или иных ситуациях. Ваш план и способ победить, разумеется, могут меняться по ходу партии.

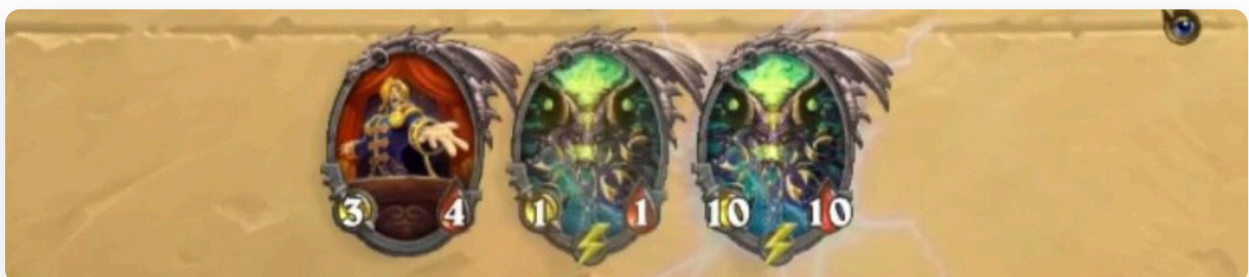
## Барнс / И'Шарадж



1. На муллигане, очевидно, вы всеми силами ищите главу оперы. Если не получилось тогда – продолжаете делать это же в игре, применяя **Выслеживание**. Это заклинание помогает не только найти **Барнса**, но и избавиться от плохих карт в колоде, какими бы они ни были. Так, ваш среднестатистический «топдек» становится лучше. Какие же именно могут быть плохие карты? Важно, что плохими будут сами **Барнс** или **И'Шарадж**, если один из них уже находится в вашей руке: старайтесь избавиться от них, а брать в руку отдельное существо никакой нужды нет. Также плохими картами могут быть, например, **Взрывная ловушка** в медленном матч-апе или **Фокус-котус** против Биг Спелл Жреца. Не очень хорош и Рок'делар в ситуациях, когда существа еще в вашей колоде. Такое будет случаться время от времени. Осветительную ракету тоже не жалко в матч-апах против классов без секретов

Важно знать, что не только **Барнс** поможет вытащить древнего бога из колоды, но и наоборот. Проблема лишь в том, что во втором случае вам потребуется 10 кристаллов маны и целый ход, что Охотник далеко не всегда может себе позволить.

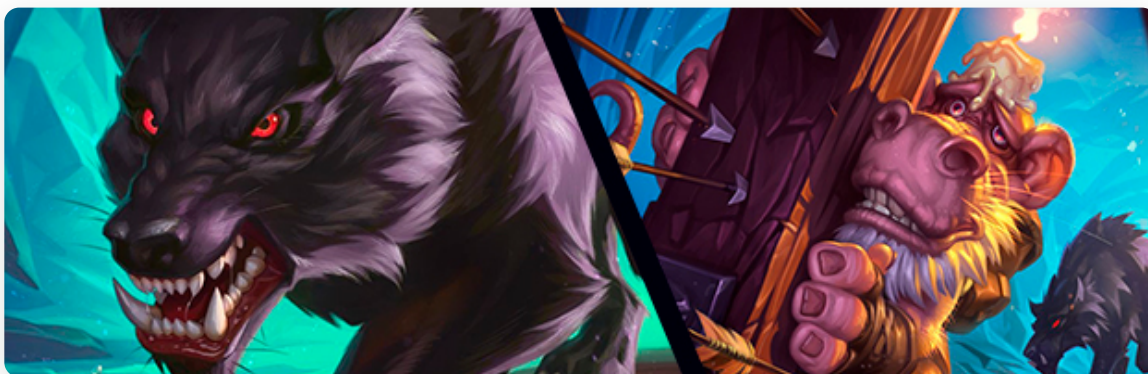
Выиграете ли вы партию сразу же, разыграв **Барнса** на четвертый ход? Конечно же, все не так однозначно. Есть быстрые колоды, которые при хорошем заходе продавят вас быстрее, чем 10/10 нанесет нужные 2-3 удара по герою противника, есть медленные колоды, которым будет легко убрать 10/10 со стола точечным ремувалом. Во втором случае вы всё равно получите ощутимое преимущество, потому что выманите конкретное заклинание из руки оппонента.



Разумеется, одним И'Шараджем можно и не победить, пусть даже получите вы его на 3 или на 4 ход, но это же не единственная карта в вашей руке. Пока оппонент отвечает на 10/10 угрозу, вы ставите новые, вы наносите урон по герою, становясь все ближе к благополучному завершению партии. Вам важно создавать такие игровые ситуации, в которых противник не сможет ответить и на И'Шараджа, и на другие ваши угрозы, например, на массу 3/3 зверей, призванных заклинанием **Оберег: малый изумруд**. Впрочем, у некоторых архетипов есть карты или связки карт, помогающие убрать угрозы любого размера и в любом количестве: **Потасовка**, **Подготовка+Исчезновение**, **Ментальный крик**, **Яростный пиромант+Равенство** – обо всех потенциальных ответах вам, разумеется, нужно знать заранее.

2.

## Классический путь Охотника



Классический путь Охотника – «все в лицо» до конца игры. Конечно, без существ сделать это не всегда так просто, первые ходы вы можете начать достаточно пассивно, только разыгрывая секреты, силу героя или **Выслеживание**. К агрессии можно переходить, начиная с **Питомца**, **Барнса** или активации **Фокуса-котуса**, если противник, разумеется, не начал наступать сам.

Пик вашей силы приходится на среднюю стадию игры, то есть на 4-6 хода, когда в бой вступают **Барнс**, **Оберег: малый изумруд**, **Обходной удар**, когда активируются ваши секреты и дают дополнительную прочность **Луку Орлиного рога**. В это время вы способны или наступать, или перевернуть игровую ситуацию, дабы начать наступать.

У Охотников часто играючи получается завершать партии, поскольку они способны наносить очень много урона не только существами, но и силой героя, оружием, рывками и Командой «Взять!». Если вы давите и действуете агрессивно, важно максимизировать урон по герою противника всеми способами. Почаще используйте силу героя, лучше, конечно, делать это каждый ход, даже если в него порой можно разыграть еще одну карту. Карты в вашей руке никуда не денутся в будущем, а вот лишние 2 урона вы уже не нанесете. **Лук Орлиного рога** используется или для контроля стола и защиты ваших угроз, или как дополнительный источник урона по оппоненту.

Важно знать, когда атаковать, а когда придержать одну единицу прочности вашего оружия, дабы получить дополнительные при активации секретов. Сложно дать какие-то универсальные правила о том, когда бить, в кого бить и почему – очень многое зависит от ситуации. Разыграны ли секреты и как скоро вы ожидаете, они будут активированы? Есть ли у вас другое оружие в руках? Может ли оппонент разрушить ваше оружие? Помогут ли вам дополнительные 3 единицы урона убить оппонента в течение

следующих ходов? Задавайтесь этими вопросами всегда, решая атаковать или не атаковать оружием, решая кого именно атаковать.



Действовать агрессивно, может быть, и полезно, но просто так тратить драгоценный заряд оружия едва ли стоит, потому что совершить второй удар, дабы избавиться от важной угрозы, вы не сможете, пока Жрец не использует заклинание.

Поскольку вы играете Охотником, агрессия должна быть в вашей крови. Постоянно контролируя стол, вы едва ли добьетесь успеха. В какой-то момент в любом матч-апе нужно переключаться на героя противника или даже начинать именно с этого, иначе редко получается выиграть.

### 3. **Защита от агрессии**



Пусть Охотник и агрессивный класс по своей природе, Spell Охотник – далеко не самый быстрый представитель нынешней меты, что связано с его крайне пассивными первыми ходами. Так, вы будете встречать множество противников с темповыми и мощными начальными ходами, так что знать, как себя вести в таких случаях, важно.

Если вы столкнулись с ранним давлением на вас, важно перевернуть игровую ситуацию и заручиться хорошим столом, при этом не потеряв слишком много здоровья. Очень помогут в борьбе за контроль стола не только ваши защитные секреты (**Взрывная**

ловушка, Блуждающий монстр), но и Оберег: малый изумруд. 3-4 существ 3/3 очень немногие агрессивные колоды будут убирать со стола, слишком много времени и сил на это уйдет. Вероятно, в этот момент все они переключатся на вашего героя, так у вас появится шанс убить противника раньше или же защититься.

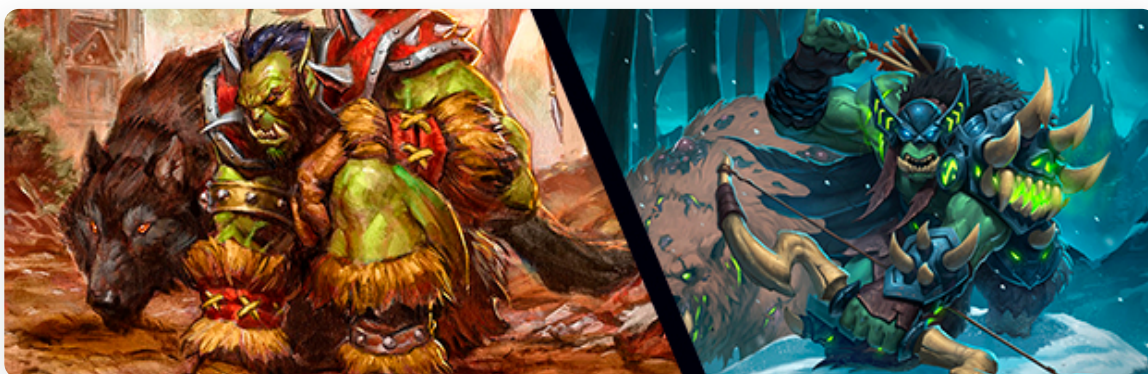
С защитой, однако, все не очень гладко у Охотника в целом и у Спелл Охотника в частности. Да, уже было сказано об оборонительных секретах, но грамотный оппонент обыграет их и минимизирует потери. У вас есть и некоторые другие темповые инструменты: оружие, Ободной удар, точечные ремувалы (Смертельный выстрел или Сокрушающие стены). Проблема, впрочем, часто будет не в темпе, а в том, что ваше здоровье может попросту закончиться.

Способов восстановить его совсем мало: 5 брони при розыгрыше Ловчего смерти Рексара – основной. Может также помочь сила героя рыцаря смерти, с помощью которой ваш Зомбозверь будет составлен из части зверя Кровавый червь с похищением жизни. Такой Зомбозверь, правда, и стоить будет минимум 6 кристаллов маны, так что вы рискуете потерять в темпе.

Также защитой от многих, но не всех архетипов, могут послужить провокации: Миша, те же Зомбозвери. Но все же лучше у Охотника получается обороняться, избавляясь от угроз противника и мешая им секретами. Еще лучше, если вы совсем не защищаетесь и наступайте сами – тут Охотник чувствует себя как рыба в воде.

4.

## Неклассический путь Охотника



Ловчий смерти Рексар – не только защитная карта в агрессивных матч-апах, дающая броню и AoE эффект, но и главная причина существования **последнего способа победить**: медленного давления со стола огромными угрозами. Разыгрывая вашего рыцаря смерти, вы автоматически отказываетесь от агрессивного давления через взрывной урон, отказываетесь об быстрого завершения игры. Партия действительно очень сильно замедлится, но это не значит, что вы навсегда поставите себя в оборонительную позицию. Просто давить вы теперь сможете лишь в какой-то перспективе и преимущественно крупными угрозами. Проблемы могут возникнуть, если оппонент легко сможет зачищать стол или если вы не успеете получить достаточное преимущество от ваших Зомбозверей. Также трудно будет отвечать на некоторые поздние карты оппонента, призывающие множество крупных угроз за раз: Кровопийца Гул'дан, Н'Зот, Оберег: малый алмаз и так далее. Да, выгоды с Зомбозверями у вас будет предостаточно, но вот должный темп развить – дело непростое.

Некоторые колоды способны победить вас и без стола, например, Секрет Маг или Квест Маг. В данных матч-апах Зомбозвери не всегда помогут, как и в целом план извлекать очень-очень много выгоды.

Если партия затягивается и вы решаете воспользоваться данным способом победы, возможно, не лучшим решением будет использование заклинание **Выслеживание**, так как оно лишит вас сразу же 3х карт в колоде (одну вы получите, 2 уничтожите). В результате вы окажитесь намного ближе к усталости, да и лишитесь двух потенциально полезных инструментов.

Больше о Ловчем смерти Рексаре читайте в следующем разделе.



**Еще несколько советов**, которые помогут вам освоить Охотника на заклинаниях:

- ⌵ Старайтесь играть по кривой маны особенно в первые ходы, хотя сделать это получается далеко не всегда, но попытаться стоит. Играть по кривой маны значит полностью ее расходовать каждый ход.
- ⌵ Поможет выровнять вашу кривую маны заклинание **Выслеживание** – так вы и используете 1 кристалл маны, и сможете найти хорошую опцию на этот ход или последующие.
- ⌵ Всегда старайтесь сначала использовать **Выслеживание**, а потом совершать другие действия, ведь у вас будет больше информации о имеющихся в руке инструментах.
- ⌵ Порядок действий важен и в некоторых других ситуациях, например, часто **Питомец** сможет призвать **Леокка** и баффнуть существ на вашем столе, что отразится на игровой ситуации, также **Хаффер** и **Миша** могут оказать влияние на игру. Старайтесь сначала разыгрывать карты со случайными эффектами, дабы адаптироваться под условия. Подробнее об эффектах случайности в следующем разделе гайда.
- ⌵ Пользуйтесь преимуществом, которое дают вам секреты, вы можете блефовать и стараться перехитрить своего оппонента. Это не значит, что каждый имеющийся секрет стоит использовать бездумно, наоборот, прикидывайте, что в первую очередь будет обыгрывать противник и почему, чего он ожидает, а чего нет, как может поступить в тех и иных условиях.
- ⌵ Несмотря на то, что вы часто играете агрессивно, это не значит, что вы должны следить только за вашими картами и ресурсами. Обыгрывать потенциальные и

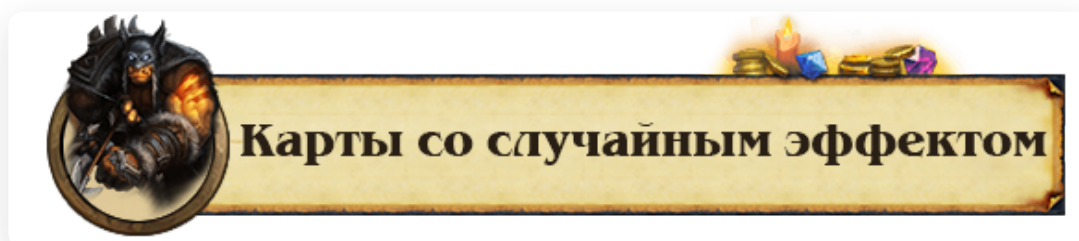
сильные ходы оппонента тоже, разумеется, стоит, хотя и не всегда. Но на любой риск нужно идти осознанно и понимать, почему вы поступаете именно так, а не иначе.

Метка охотника делает здоровье существа равным одной единице, хотя из этого правила есть исключения: если вы примените заклинание на пирата под баффом карты **Капитан Южных морей** или на любое существо под баффом седьмого дропа **Герой Штормграда** – у цели останется 2 единицы здоровья. Ситуация, конечно, редкая, но о данной особенности механики знать все равно нужно.

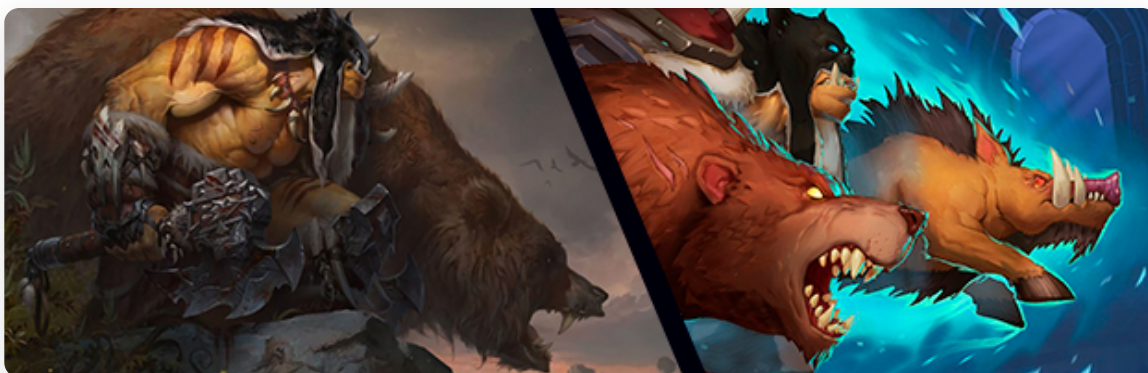
**Фокус-котус** помогает обыгрывать AoE эффекты противника, так как после их применения на вашей половине появится 4/2 зверь. Важно, чтобы до AoE эффекта оппонент не разыграл еще одно заклинание, ведь в этом случае с большой вероятностью призванная 4/2 угроза тоже умрет. Следите за наличием Монетки в руке противника. Знайте, сколько стоят типовые AoE эффекты врага, когда он их применит и найдется ли у него дешевое заклинание, дабы разыграть его до зачистки.

Заклинание **Команда «Взять!»** вы бы, разумеется, хотели реализовать на максимум, то есть при наличии зверя на вашей половине стола. Способов призвать зверей у вас много, но часто они ограничены. В этом помогают заклинания **Фокус-котус**, **Питомец**, **Спустить собак**, **Обходной удар**, **Оберег: малый изумруд**, редко – **Блуждающий монстр** и **Рок'делар**. Сила героя Ловчего смерти Рексара: единственный бесконечный источник зверей.

В игре есть баг: если в ваших руках находится **Свечкострел**, и вы уничтожаете его, заменив другим оружием, анимация неуязвимости при атаке не пропадет. При атаке по существу ваш герой все же получит урон.

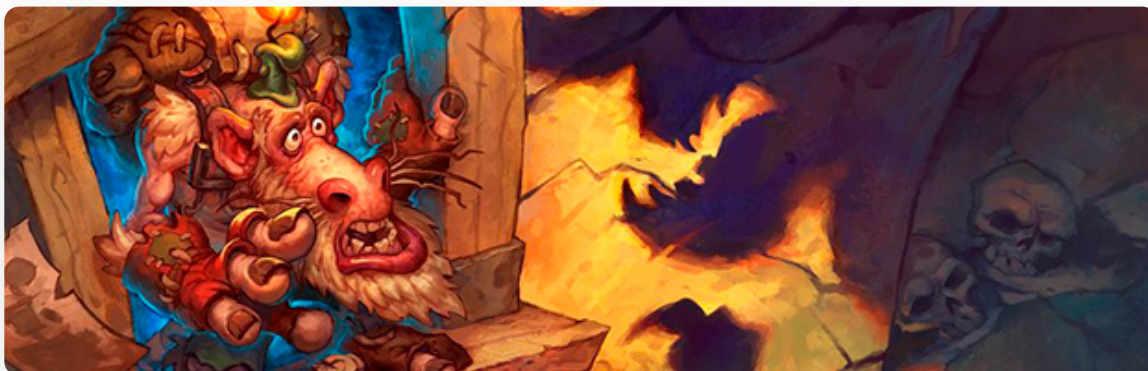


У Спелл Охотника есть несколько карт со случайным эффектом. Какие-то из них работают с очень широкой базой возможностей, а другие – с крайне узкой. С простых примеров читателю и предложено начать.



**Питомец и Ко мне!** – обе эти карты способны призвать трех разных зверей, имена и способности которых вы наверняка знаете: **Миша**, **Леокк** и **Хаффер**. В каждом матч-апе и

в каждой ситуации желательный питомец для вас будет разным, ни один из них не универсален, ни один не превосходит по силе остальных во всех ситуациях, что здорово. Шансы найти нужного питомца достаточно просто посчитать. Это 1 к 3 и 2 к 3 для Питомца и **Ко мне!** соответственно. Важно знать, что **Ко мне!** не может призвать двух одинаковых зверей, а если ваш стол полон, приоритет будет отдан питомцу, чья первая буква английского имени находится выше в алфавите, следовательно, порядок будет следующим: **Хаффер**, **Леокк**, **Миша**.

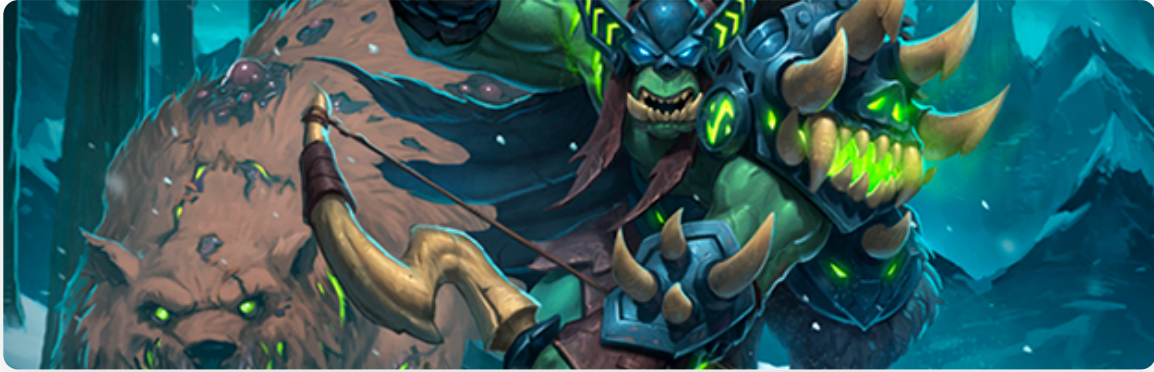


**Блуждающий монстр** – призывает случайный третий дроп. Существ за 3 кристалла маны в игре самое большое количество – целых 143 штуки (считаются как нейтральные, так и существа любых классов). Поэтому предсказать появление какого-то конкретного существа крайне трудно. Чаще всего с Блуждающего монстра будет призываться существо с характеристиками 3/3, но в целом немало «троек» и с меньшим количеством атаки (средний показатель атаки третьего дропа – 2.5). Конкретные третьи дропы вас часто интересовать не будут. Во-первых, шанс получить какой-то определенный невероятно мал (0,7%), во-вторых, часто после получения урона существо за 3 маны умрет и вы никак воспользоваться им не сможете. Приятно, однако, получить не только каких-то внушительных по характеристикам существ (**Король Мукла**, например), но и Служителя боли.



**Выслеживание** – в разделе «Стратегия игры» уже многое было сказано об этом заклинании: вы случайным образом достаете 3 карты из колоды, выбирая одну, сбрасываете две других. Если вам пришли и **Барнс**, и **И'Шарадж**, нет особого смысла выбирать никого из них, лучше обратитесь к третьей опции.

Поэтому-то не рекомендуется с **Барнсом** в руке применять **Выслеживание**, так как шансы найти **И'Шараджа** (то есть в любом случае достать из колоды) достаточно высоки.





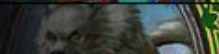
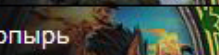
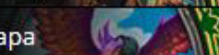
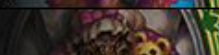

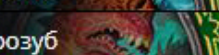
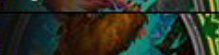

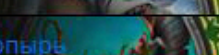
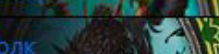
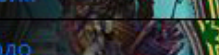
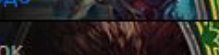
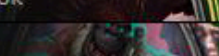
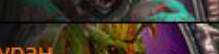
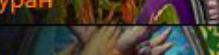
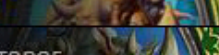
**Ловчий смерти Рексар** – случайным эффектом обладает сила смерти рыцаря смерти, о которой очень важно знать следующее: вы не можете раскопать зверей дополнения Кобольды и катакомбы, используя эту силу героя. Разработчики подтвердили, что это их упущение и они работают над его устранением, но предупредили, что скоро ждать изменений не следует. Проблема связана с тем, что текст зомбозверей часто очень пространен, особенно на некоторых языках (и на русском в том числе), поэтому трудно уместить все особенности зверя на маленьком поле, чтобы текст не оказался слишком мелким.

**Поэтому пока что о силе героя Ловчего смерти Рексара можно сказать то же, что и в Рыцарях Ледяного Трона:**


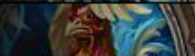
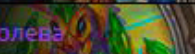
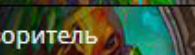

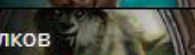


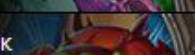

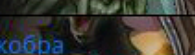
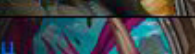
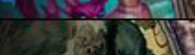

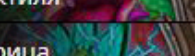
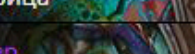

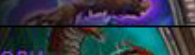
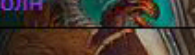
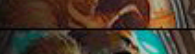
Создавая вашего Зомбозверя, произойдет следующее: вам на выбор предложат две раскопки подряд из разных групп зверей (они будут представлены на картинках ниже) вашего класса или нейтральных, стоимостью от 0 до 5 кристаллов маны. Когда вы выберете обоих зверей, в вашей руке появится их гибрид с суммой кристаллов маны, характеристик и особых эффектов.

Очень важно разобраться с разными группами, которые вам будут предложены. Первая – звери с «длинным» описанием. Вторая – зверь без описания или с коротким описанием, включающим в себя одно-два ключевых выражений (например, провокация или неистовство ветра). Вы не можете выбрать двух зверей из одной и той же группы. Шансы раскопать классового или общего зверя равны.


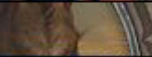

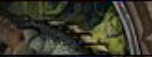
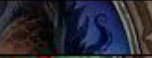
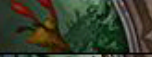




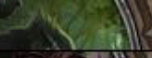





## КЛАССОВЫЕ

1	Бродячий кот	
1	Детеныш ящера	
1	Лесной волк	
1	Огненный нетопырь	
1	Самоцветный ара	
2	Бабушка	
2	Гиена-падальщица	
2	Искрящий острозуб	
3	Крысиная стая	
3	Медвекула	
4	Взрывной нетопырь	
4	Зараженный волк	
4	Патрульный кодо	
5	Голодный канюк	
5	Кулак	
5	Принцесса Хухуран	
5	Трупная вдова	
5	Тундровый люторог	

## НЕЙТРАЛЬНЫЕ

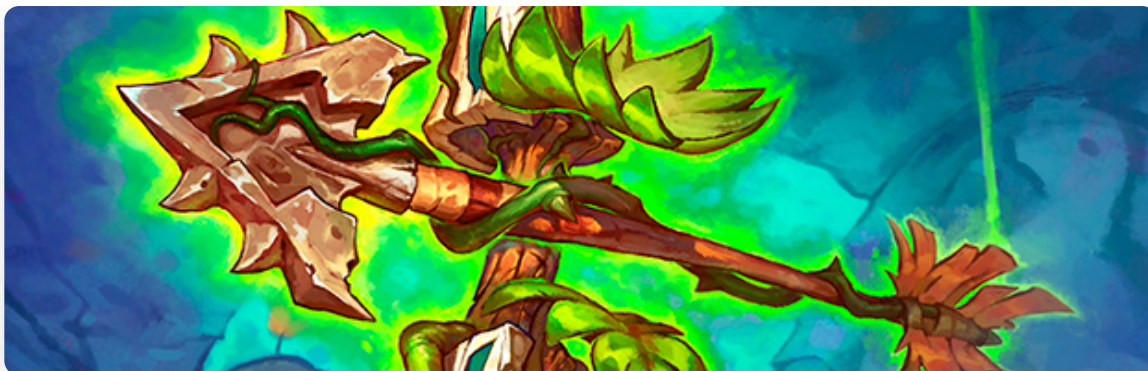
1	Голодный краб	
1	Злая курица	
1	Изумрудная королева	
1	Изумрудный разоритель	
1	Пронырливая ласка	
2	Вожак лютых волков	
2	Малыш-равазавр	
2	Ползун Голакка	
3	Буфетный паучок	
3	Железноклюв	
3	Императорская кобра	
3	Коварный птенец	
3	Король Мукла	
3	Птенец терродактиля	
3	Рокочущая ящерица	
4	Кроткий мегазавр	
4	Псартас	
5	Гидра Горьких Волн	
5	Несущийся кодо	
5	Рух-наседка	

## НЕЙТРАЛЬНЫЕ

0	Снежный прыгвин	
1	Вепрь-камнеклык	
1	Молодой дракондор	
2	Речной кроколиск	
2	Темный вепрь	
2	Упрямый брюхоног	
2	Ящер Кровавой Топи	
3	Гигантская оса	
3	Гризли-сталемех	
3	Личинка-падальщик	
3	Седоспин-патриарх	
3	Тропическая пантера	
4	Оазисный хрустогрыз	
4	Стегодон	
5	Кровавый червь	
5	Тигр Тернистой долины	

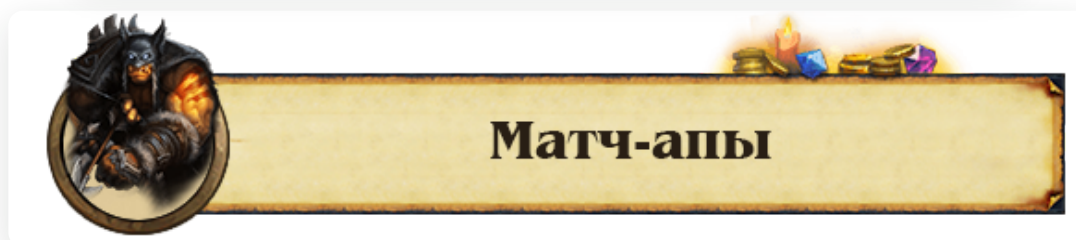
Итак, что можно выявить, зная всех зверей, доступных для раскопки? Во-первых, у вас есть солидные шансы сделать Зомбозверя с провокацией: все надежные провокаторы находятся во второй группе, и их там целых четыре штуки. Во-вторых, вы можете также сделать зверя с похищением жизни, раскопав Кровавого червя в той же второй группе существ. Такое существо будет единственным доступным вам источником исцеления, которое может очень пригодиться в некоторых ситуациях.

Из примечательных существ следует отметить Патрульного кода, который способен нанести очень много урона боевым кличем (если у Зомбозверя будет еще и яд, боевой клич убьет любое существо, которому нанесет урон), Крысиную стаю, которая способна заполнить стол, если получит много атаки, Вепря-камнеклыка и Молодого дракондора, которые могут очень дешево дать очень полезные эффекты вашему мощному зверю. Не забывайте, что такие эффекты как яд и похищение жизни работают не только при атаке существа, но и при активации его боевых кличей, предсмертных хрипов и других особенностей, наносящих урон.



**Рок'делар** – всего Охотник может получить с этого оружия 33 заклинания, каждое может повторяться. Важно понимать, что многие заклинания класса, мягко говоря, посредственные и ситуативные, а вот всегда нужных не очень много. Нанести прямой урон по герою противника могут лишь некоторые: Охотка, Чародейский выстрел, Команда «Взять!». С какой-то вероятностью или другим допущением наносят урон так же Взрывная ловушка, Перенаправление, Питомец, Спустить собак, Ко мне! и Зов лесов.

1	Выслеживание	2	Схрон
1	Дикий гон	2	Токсичная стрела
1	Звериный гнев	2	Фокус-котус
1	Контрабандный товар	2	Ядовитая ловушка
1	Ложная смерть	3	Заражение
1	Метка охотника	3	Команда «Взять!»
1	Охота	3	Питомец
1	Чародейский выстрел	3	Смертельный выстрел
2	Блуждающий монстр	3	Спустить собак
2	Болезненный укус	4	Залп
2	Взрывная ловушка	4	Обходной удар
2	Диномантия	5	Оберег: малый изумруд
2	Змеиная ловушка	5	Разрывной выстрел
2	Морозная ловушка	6	Ко мне!
2	Осветительная ракета	7	Сокрушающие стены
2	Перенаправление	9	Зов лесов
2	Снайперский выстрел		





Встретив **Контроль Чернокнижника**, действуйте быстро. Вам важно нанести значительное количество урона оружием и существами до выхода на стол провокатора **Повелитель Бездны**. Это может случиться уже на пятый ход из-за карт **Череп Ман'ари** и **Одержимый лакей**. Последнего вы можете постараться обезвредить Морозной ловушкой, но Чернокнижник, чаще всего убьет его самостоятельно.

С Повелителем Бездны вы уже едва ли совладаете, грамотный Чернокнижник просто не будет атаковать им, опасаясь Морозной ловушки, а **Смертельный выстрел** не всегда поможет, так как предсмертный хрип существа сработает, впрочем, иногда вы пробьетесь через трех 1/3 провокаторов.

Вы далеко не всегда будете способны обыграть все AoE способности Гул'дана, даже **Осквернение**. Зато **Адское пламя**, если выманить его на четвертый ход, можно «законтрить» Фокусом-котусом. В остальных случаях старайтесь просто не выставлять на стол сразу всех существ или держать их всех на 3+ единицах здоровья, дабы Осквернению трудно было дотянуться.

Матч-ап с **Куболоком** отличается немногим, разве что оппоненту будет чуть труднее поставить Повелителя Бездны на стол к 5-6 ходам, что для вас, разумеется, хорошая новость. Другие угрозы архетипа – **Горный великан** и **Страж ужаса** – часто совсем вам не страшны из-за защитных секретов и ремувалов.

Выиграть **Зоолока** куда проще, чем названные выше архетипы Чернокнижника. Агрессивная колода класса сейчас полагается скорее на баффы своих угроз, но их немного, следовательно ваши ремувалы мощны, как никогда. Противник часто будет наносить урон по своему герою, следовательно вам останется сделать лишь немного. Если вы играете не от стола, важно позаботиться лишь о том, чтобы вы не умерли раньше вашего оппонента. Если же вам удастся захватить игровое поле (с Оберегом: малый изумруд или **Барнсом** это вполне реально), шансов на победу у Чернокнижника будет совсем мало. Как и всегда в агро матч-апах, важно не просесть по темпу в первые ходы слишком сильно.



Если вы встретили **Биг Жреца**, ищите **Смертельный выстрел**, эта важная для вас карта, нужна в первую очередь для относительно безболезненной ликвидации угрозы **Обсидиановая статуя**. Другого провокатора – Короля-лица – можно убить и существами, а вот Обсидиановую статую бить не следует, поскольку здоровье Жреца играет ключевую роль в этом матч-апе.

Также, разумеется, незаменима будет **Морозная ловушка**, правда порой Жрец будет вполне доволен тем фактом, про провокатор попросту будет стоять на его половине

игрового поля, не атакуя. Зато вы можете блефовать и разыгрывать другой секрет, показывая всем видом, что это **Морозная ловушка**.

Вы можете попытаться затянуть партию до поздних этапов, если рано получили Ловчего смерти Рексара. Правда ответить на **Оберег: малый алмаз** будет крайне трудно: помогут Зомбозвери с ядом и **Сокрушающие стены**, а также **Блуждающий монстр** и **Морозная ловушка**. Вообще Зомбозвери с ядом – ваше спасение и мощнейший темповый инструмент, особенно если эффект яда можно применить сразу же (рывок или боевой клич Патрульного кода).



В трудных ситуациях стоит рискнуть. Например, сейчас разыграть **Спустить собак** и надеяться, что предсмертный хрип Обсидиановой статуи уничтожит не Мишу, а вторую Гончую. Метку охотника тратить не стоит, пусть так и не будет потрачена вся мана за ход.

Можно применить и **Обходной удар**, но вы все так же будете вынуждены выиграть бросок Монетки, а особой разницы между выжившими 1/1 или 3/3 зверями нет, и того, и другого легко убьет **Барнс**. Плюс ко всему **Обходной удар** может пригодиться в будущем, в данной ситуации уже вряд ли получится победить быстро.

Встретив **Комбо Жреца на драконах**, грамотно используйте ваши ремувалы, все они крайне хороши: **Морозная ловушка**, **Блуждающий монстр**, **Смертельный выстрел** и так далее. Однако Морозную ловушку оппонент может обыграть Зельем безумия, так что по возможности не давайте оппоненту цели для этого заклинания (**Леокк**, Гончая, призванная **Спустить собак**). Помните Вестнике заката, это идеальный ответ на ваш **Оберег: малый изумруд**.

**Биг Спелл Жрец** крайне силен на поздних этапах игры, а вот в начале он может не посметь за вами, особенно если вам пришел **Барнс**, или он не отыскал того же Вестника заката. Единственный AoE эффект противника, разумеется, нужно обыгрывать всеми силами, делая ставку на угрозы с 4+ единицами здоровья, хотя у вас их не так уж и много.



Если вы встретили **Мурлок Паладина**, важно не просесть в течение первых ходов, в которые Утер с хорошим заходом может создать слишком значительное преимущество. **Барнса** на четвертый ход Мурлок Паладину остановить трудно, с 10/10 угрозой справится только адаптация мурлока ядом. Вам, соответственно, в идеале нужно убрать со стола всех мурлоков на третий ход, пусть это сделать достаточно сложно.

Порой полезны даже не массовые ремувалы, а точечные: **Морозная ловушка**, **Смертельный выстрел**, **Метка охотника**, а еще **Лук Орлиного рога**. Впрочем, действующие по области эффекты полезны тоже. Если вы призвали 4/2 Пантеру Фокусом-котусом, постарайтесь долго не держать ее на игровом поле. У Мурлок Паладина нет AoE способностей, но есть **Жонглер кинжалами** в комбинации с мелкими угрозами, так что ваше существо с 2 единицами здоровья чувствовать в безопасности себя не будет.

**Оберег: малый изумруд** делает очень многое в данном матч-апе, с 3/3 Волками противнику невероятно трудно совладать, так что уже к 5 ходу вы вполне способные перевернуть игровую ситуацию даже без **Барнса**.

**Свечкострел** не расходуйте просто так, он вам нужен или для того, чтобы добить поврежденную вражескую угрозу, или для ответа на Праведную защитницу.

**Токен Паладин** – матч-ап труднее, ваши ключевые карты здесь – те же **Барнс** и **Оберег: малый изумруд**, а также **Свечкострел**, **Взрывная ловушка**, **Ловчий смерти Рексар** и **Спустить собак**. Все это нужно, разумеется, для быстрого ответа на Паладинов-рекрутов, важно убивать их до того, как они получают мощнейшие баффы, ведь тогда многие ваши способности потеряют свой потенциал.

У Токен Паладинов в сборке всегда будет **Равенство**, так что ваши Волки 3/3 и **И'Шарадж** могут быть легко убраны со стола. Впрочем, альтернатив у вас нет, порой нужно просто надеяться, что нужного ответа в руке оппонента нет.

В матч-апе с любым агрессивным Паладином думайте о заклинании **Божественная милость**. Не держите много карт в руке. Особенно опасно использовать Рок'делар. Полная рука случайных заклинаний Охотника редко будет сильнее полной руки карт из колоды Мурлок и Токен Паладинов.



**Секрет Маг** – достаточно удачное противостояние для вас, учитывая несколько факторов. Во-первых, вам совершенно безразличен секрет **Взрывающиеся руны**, активировать его может только **Барнс** или **И'Шарадж**, которых вы в любом случае поставите и будете довольны. Во-вторых, вы можете легко устранять почти все угрозы Секрет Мага или Луком Орлиного рога, или Обходным ударом, или Взрывной ловушкой

при поддержке **Свечкострела** или **Спустить собак**. В-третьих, у вас есть другие крайне мощные карты, на которые Магу будет трудно ответить: **Морозная ловушка**, **Блуждающий монстр**, **Фокус-котус**, **Оберег: малый изумруд**. Все они отлично работают в данном противостоянии.

Данный матч-ап – гонка урона, вы соревнуетесь в скорости убийства друг друга, вот только вам нужно помнить про Ледяную глыбу, часто Секрет Маги берут одну или даже две копии этого секрета. Не забывайте и про Антимагию, поберегите не особо полезное заклинание для ее деактивации, в идеале Монетку, **Выслеживание** или секрет. Можно убирать Антимагию и Осветительной ракетой, однако вы не избежите от других секретов Мага таким образом и не получите карту, **Антимагия** заблокирует это заклинание и самоликвидируется, так что лучше всего оставлять Осветительную ракету для противостояния Ледяной глыбе. Также полезно иногда снять даже **Взрывающиеся руны**, дабы помешать Секрет Магу активировать боевой клик Лакея Медива.

В целом вам важно не дать Магу слишком много в первые ходы. Даже **Барнс** на 4й ход вас не спасет, если на столе у оппонента уже 2-3 угрозы, а ваш герой потерял слишком много здоровья.

В матч-апе с **Биг Спелл Магом** важно грамотно реализовать **Фокус-котус**, то есть использовать его перед AoE эффектом противника, дабы ваш стол не оставался пустым. Поберегите ответ на Вестника рока и не затягивайте партию, на поздних этапах шансов у вас немного. **Осветительная ракета** нужна для деактивации Ледяной глыбы в самый последний момент, когда вы готовы нанести летальный урон. Лучше использовать ее именно так, а не в середине партии, ведь у Джайны может быть наготове и второй защитный секрет.

Не забывайте правильно расставлять ваши угрозы, обыгрывая **Метеорит** и **Конус холода**, встретив любой архетип Мага.



Противостояния с Охотниками могут быть совершенно разными. Вам проще бороться с теми, что используют секреты. Это или **Спелл Охотник**, или **Секрет Охотник**. Труднее всего самый быстрый архетип класса – **Фейс Охотник**.

В любом противостоянии битва будет вестись в первую очередь за стол, крайне важны **Лук Орлиного рога**, **Обходной удар** и другие темповые инструменты. Один из оппонентов, захватив стол, начнет действовать агрессивно и, вероятно, сможет таким образом в течение нескольких ходов закончить партию. Если к агрессии перешли не вы, есть два пути. Первый – тоже действовать агрессивно, стараясь убить врага быстрее, чем он вас. Рискованный план, особенно если вы отстаете по количеству карт и/или контролю стола. Второй путь – защищаться, но вам нужно понимать, что долго вы это делать в любом случае не сможете. Пусть у вас даже есть провокаторы, пусть даже рыцарь смерти, но сила героя оппонента в любом случае будет отнимать 2 единицы здоровья каждый ход, рано или поздно случится неизбежное. Поэтому, даже обороняясь, у вас должен быть хоть какой-то план по завершению партии, будь то

надежда на отсутствие взрывного урона из руки или способ самостоятельно выиграть за 2-3 хода. Чаще всего нужна именно комбинация этих факторов.

Старайтесь раньше вашего оппонента разыграть **Оберег: малый изумруд**, если вы столкнулись с зеркальным противостоянием. Если же оппонент первым вызвал Волков, ответить на них трудно, но реально: нужна комбинация **Спустить собак + Взрывная ловушка**.

Подробнее о том, как играть против Спелл Охотника, читайте в следующем разделе.



Вам могут попасться разные Друиды. Медленные сборки Друида (и Джейд Друид, и Биг Спелл Друид) достаточно уязвимы к агрессии на среднем этапе игры, особенно когда она исходит от нескольких крупных целей, но не от массы мелких. Разумеется, при встрече с **Джейд Друидом** важно обыгрывать заклинание **Ползучая чума**, что может быть непросто. У вас нет возможности пробаффать ваших существ (помимо **Леокка**), так что Волки 3/3 не смогут быстро и эффективно разменяться со Скарабеем 1/5, если у вас нет Ловчего смерти Рексара.

С одной стороны, ваш рыцарь смерти лишит вас быстрого плана на игру, что будет большой потерей, с другой, вы сможете создавать много опаснейших и трудно убиваемых Зомбозверей. Рано или поздно Нефритовые големы смогут играючи разбираться и с ними, тогда вам понадобятся все доступные вам ультимативные ремувалы, недостатка в которых вы не испытываете.



**Милл Разбойник** – хороший для вас матч-ап, хотя у оппонента и очень много способов убрать угрозы с вашей половины стола: **Ошеломление**, **Исчезновение**, **Шквал клинков** – самые опасные. Старайтесь действовать максимально агрессивно и победить до того, как Валира пробаффает свое легендарное оружие.

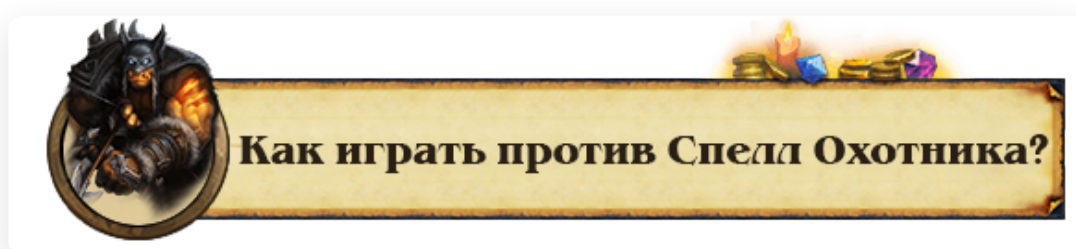
Действовать, конечно, можно и от стола, правда в этом случае слишком многое будет зависеть от того, найдет ли оппонент нужные ремувалы вовремя. Вам тоже должно чуть повезти с картами, слишком пассивная рука может стоить вам победы: убирать со стола Милл Разбойника особенно нечего, кроме Кальмарного пирата и Наги-корсара.

**Миракл Разбойник** – противник даже проще, в его арсенале совсем нет исцеления, так что ваша цель – попросту нанести 30 единиц урона по герою. Защититься от его угроз помогут ваши точечные ремувалы, очень хороши **Морозная ловушка**, **Смертельный выстрел**, **Сокрушающие стены**. Только Гоблина-аукциониста нужно постараться уничтожить сразу. Впрочем, если Разбойник не грозит вам летальным уроном за 1 ход, вы можете проигнорировать даже это существо, дабы выиграть в течение двух ходов с помощью силы героя и взрывного урона из руки.



большим запасом здоровья по типу Разъяренного берсерка, старайтесь оставить на них какой-то ответ к третьему ходу. **Оберег: малый изумруд** и **Барнс** – ультимативные карты в противостоянии, которые часто обеспечат вам победу.

**Биг Воин** – интересный противник, против которого затягивать партии ни в коем случае нельзя. Ваши ключевые карты в этом поединке – **Смертельный выстрел**, **Морозная ловушка**, **Метка охотника** и **Сокрушающие стены**. Постарайтесь приберечь их на провокатора, хотя многие эти ремувалы можно играть при любой возможности, мелких угроз у Воина всё равно не будет. У медленных колод Воина очень много AoE эффектов: **Потасовка**, **На корм рыбам**, **Шквал гнева** и даже **Смертокрыл**. Обыграть все невозможно, да и не нужно. Смиритесь, что в какой-то момент ваш стол будет зачищен, готовьте на этот случай новые угрозы. Аккуратнее с Фокусом-котусом, играйте его под AoE эффекты, но не так, чтобы Воин мог сперва прочитать какое-то дешевое заклинание, а потом дать массовый ремувал, забрав и вашу Пантеру 4/2.



Поскольку Спелл Охотник сейчас невероятно популярен, важно разобраться в слабых сторонах архетипа и понять, как именно играть против него.

Для начала важно определить архетип, далеко не все Рексары отказываются от существ. От Спелл Охотника вы можете не ожидать массы сильнейших карт класса: никаких Псарей, Скрытных охотниц, Высокогривов саванны и так далее – обыгрывать нужно намного меньше угроз, как и зверей на столе можно не так уж бояться, усилить их можно только **Леокком**.

Самые большие трудности особенно у неопытных игроков вызывают секреты, в коллекции их много и обыгрывать каждый может быть непросто. Сперва важно знать, какие именно секреты ожидать: **Морозная ловушка**, **Взрывная ловушка**, **Блуждающий монстр** и **Фокус-котус** – четыре всегда или почти всегда использующихся секрета, которые вы и будете обыгрывать. Попадаться могут и другие, но не так часто, так что беспокоиться о них не надо (если секрет, конечно, не создан легендарным оружием, тогда он может быть любым). Если условная **Морозная ловушка** уже была сыграна, вторую не всегда нужно обыгрывать: найти две копии одной карты трудно, а еще в сборке Охотника может быть только одна **Морозная ловушка**. Точно две копии будет только Фокуса-котуса и Блуждающего монстра.

Три из четырех постоянных секрета Охотника на заклинаниях активируются при атаке вашим существом. **Морозная ловушка** сработает при атаке любой цели, **Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр** – только при нанесении удара по Рексару. Достаточно легко определить Взрывную ловушку – Охотник будет играть ее только доведя одно или несколько ваших существ до зоны поражения. Не бейте по Рексару, пока вы уверенно не закрепитесь на игровом поле.

Морозную ловушку Рексар тоже не будет играть просто так, особенно если в вашей колоде есть мелкие угрозы или если ваша сила героя создает их.

В практически любой момент Охотник может разыграть только Блуждающего монстра и Фокус-котус в надежде, что они рано или поздно сработают. Старайтесь или не активировать их вовсе (контроль колоды могут не атаковать Охотника в принципе до момента, пока не получат огромное преимущество по картам, здоровью и контролю стола, а многие колоды (Биг Спелл Жрец, некоторые сборки Зоолока, Мурлок Паладин) играют мало заклинаний), или активировать в удобный для вас момент. Например, вы можете не произносить заклинаний до момента, пока не сможете разыграть сразу пару: одно дешевое для призыва 4/2 существа, а второе – AoE эффект для избавления и от Пантеры, и от других угроз.

Если у Охотника нет в руках Лука Орлиного рога, вы, возможно, захотите сбить с него все секреты, дабы оружие не получило дополнительных зарядов. Если же Лук Орлиного рога уже надет, старайтесь не давать ему дополнительную прочность без необходимости.

Последнее, что можно сказать о секретах Охотника – думайте о них и помните, но не передумывайте сами себя. Да, противник может блефовать, обманывать вас, надеяться, что вы грубо ошибетесь, но далеко не каждый будет так делать, далеко не всегда Охотник сможет так делать. Чаще всего разыгрываемый секрет предсказуем, особенно если он долго пролежал в колоде Рексара и не разыгрывался: или Охотник не мог его разыграть, потому что его копия уже была активна, или он ждал подходящего момента – вы легко можете вычислить, какой именно этот подходящий момент наступил прямо сейчас.

Ваши AoE эффекты лучше приберечь для 5-6 ходов, когда будут разыграно мощнейшее заклинание Оберег: малый изумруд. А вот единственный надежный AoE эффект Охотника – Ловчий смерти Рексар – вы можете не обыгрывать в трудных ситуациях. Да, порой такая тактика «накажет» вас, но всё же рыцарь смерти – одна карта на 30, часто Охотник попросту не найдет ее, что уж говорить о том, что в некоторых случаях он может сбросить ее Выслеживанием.

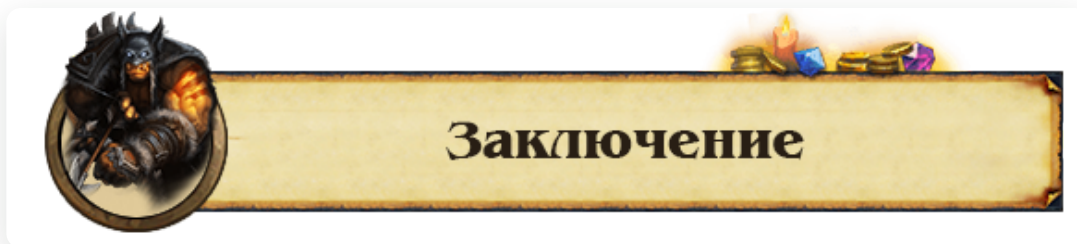
Следите за стартовой рукой оппонента, если так оставлена какая-то карта и она не разыгрывается за 3 хода, очень вероятно, что это Барнс. Если глава оперы не появляется на столе к этому времени, ожидайте, что это Оберег: малый изумруд.

Будьте аккуратны с вашими собственными секретами, Спелл Охотник может уничтожить их картой Осветительная ракета. Только Анتماгия защитит вас от данного заклинания, заблокировав его основной эффект.

Правильно позиционируйте своих существ на игровом поле, обыгрывая только заклинание Сокрушающие стены. Не беспокойтесь о картах Болезненный укус и Разрывной выстрел – это экзотика, а вот заклинание за 7 кристаллов – норма. Обыграть его просто: ставьте с краев мелкие угрозы, а основных существ располагайте по центру.

Если разыгран Рок'делар, ожидайте любое коллекционное заклинание класса оппонента. Внимательно изучите все опции, дабы знать, что именно обыгрывать и как. Аналогично будет полезно знать и самые опасные комбинации Зомбозверей, получаемым Ловчим смерти Рексаром.

Самые трудные противники Спелл Охотника – [Контроль Чернокнижник](#) и [Биг Спелл Жрец](#). Нажав на названия архетипов, вы перейдете к актуальным гайдам на эти колоды.



Спелл Охотник – необычный и уникальный архетип, не похожий ни на один другой в мете Кобольдов и катакомб. Возможно, кому-то не нравится механика [Барнса](#), но мало кто недоволен самой философией колоды. Это глоток свежего воздуха для Охотника, долгое время страдавшего от потери идентичности и единственного сверхагрессивного стиля игры, преследовавшего Рексара еще с момента появления Hearthstone.

Если вам нравится Охотник, не испытать в деле сильнейший и популярнейший его архетип в нынешней мете было бы серьезной ошибкой.

Спасибо за ознакомление с гайдом и до скорых встреч!