

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Как правильно играть элементарями. Всё о Полях сражений: Часть 13.

11.01.2022

Поля сражений

Поля сражений

Как правильно играть элементарями. Всё о Полях сражений: Часть 13.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






Элементали — важная раса Полей сражений. Они постоянно меняются как в своем геймплее, так и по уровню силы. В лейтгейме композиции с элемуями могут вырасти до огромных характеристик и привести их обладателя в топ-1 лобби. Но при этом собрать хороший стол элементарей в мидгейме не так уж легко: сыграете слишком жадно и покинете лобби до того, как успеете разогнаться по характеристикам.

Элементарями можно играть по-разному. Порой можно полностью выстраивать стол вокруг синергий этого типа существ, а иногда добавлять только несколько элемов. К тому же есть несколько элементарей, вокруг которых выстраиваются хорошие столы. Но у расы есть и свои ловушки: не все существа и стили игры оптимальны и востребованы в большинстве ситуаций.

Гайд расскажет об основах и тонкостях геймплея элементарями в мете Полей сражений в январе 2022 года. Вы найдете информацию о геймплее существами и их особенностях, топовые столы, обсуждение стилей игры, улучшения таверны, позиционирования и многого другого.

Это 13 часть серии больших гайдов. Другие части читайте в **специальном разделе нашего сайта**

Гайд обновлен 11 января 2022 года с учетом актуальной меты Полей сражений. Далее полный список изменений:

-  Убрана неактуальная информация об элементарях и стратегиях игры с ними из всех разделов гайда
 -  Обновлен раздел "Существа и их особенности"
 -  Дополнены разделы "3 типа столов элементарей" и "Геймплей элементарей".

Разделы гайда:

- *Существа и их особенности*
- *3 типа столов элементарей*
 - *- Столы со Спящим порождением Света*
 - *- Столы с Номи*
 - *- Столы с другими элемами*
 - *Геймплей элементарей*
 - *- Как понять, что нужно играть элементарями*
 - *- Улучшение таверны*
 - *- Улучшение стола в мид и лейтгейме*
- *Позиционирование*
- *Специфика геймплея за отдельных героев*



Далее о каждом из элементарей и их золотых версиях. Оценка силы, неочевидные игровые механики и способы игры карт.



Тир-1 существа

Продажементаль — отличная покупка на первом ходу или ходу с 5 золотыми — в этом смысле Продажементаль станет аналогом токена. Он также полезен для Миллхауса Манашторма и стратегий с Номи Грозой Кухни, Праздноменталем или Мажордомом Экзекутусом.

Золотая копия при продаже дает две капли в руку. Собирать из Продажементалья триплет нужно только ради раскопки существа высокого уровня.



Совет: вы можете собрать два триплета из четырех копий Продажементалей. Сначала сделать это из первой тройки элемов, а потом из двух полученных в руку Капель – не продавайте их и ждите, пока придет еще один Продажементаль.

С помощью Капель 2/2 удобно откладывать розыгрыш триплета до удобного для вас времени. Обычно лучше всего играть золотое существо сразу после взятия 4 или 5 тира таверны.

Обновляющая аномалия — не самый сильный первый дроп со старта, но и не худший. Удешевление сохраняется и на следующие ходы, если вы не обновляете таверну. Несколько разыгранных подряд Обновляющих аномалий не стакаются, как и их эффект под Бранном Брозобородом.

Золотую копию собирают только ради раскопки триплета или при игре стратегией с Номи. Она позволяет дважды бесплатно обновить таверну. Как и в случае с обычной версией, эффект золотой не стакается с другими аналогичными.



Совет: не спешите играть обновление таверны сразу же после розыгрыша Обновляющей аномалии, если в этот ход вы больше ничего не можете купить. Лучше подождите до следующего хода. Так вы получите больше преимуществ.

Если вы покупаете Обновляющую аномалию на первый ход, ждите до ходов с 5-6 монетами или даже до 7 монет. Играйте бесплатное обновление на 5 или 6 монетах, если пришли слабые существа и вам нечего покупать. Если существа заходят неплохие, ждите с обновлением до взятия тир-3 на 7 монетах, и после этого обновляйте таверну в поисках тир-3 существа.

Тир-2 существа

Праздноменталь — плохой второй дроп, вынуждает играть элементами слишком рано и дает мало характеристик. Избегайте его и старайтесь никогда не покупать, а также никогда им не играть. Хотя есть случаи, когда купить Праздноэлементаля нужно, например когда пришли сразу две копии на 5-6 монетах или комбинация Праздноменталь + Раскаленный валун. От них все еще можно отказаться чуть позднее: играть элемунами в будущем не обязательно.

Золотая копия уже может дать неплохие характеристики в течение нескольких ходов, но вокруг него все равно не выстроить стол в лейтгейме.

Раскаленный валун — плохие характеристики для тир-2 существа, отсутствие простых способов баффнуть атаку и медленный рост здоровья — Раскаленный валун не удался ни в одной из своих характеристик. Стоит брать в начале только с Праздноменталем или в случае, если пришло сразу два Раскаленных валуна.

Золотая копия полезна преимущественно ради раскопки с триплета. Играть элементами только ради него нельзя.



Тир-3 существа

Трескучий циклон — не самостоятельный способ победы, но лучший из элементов в игре из-за божественного щита. Станет хорошим третьим дропом в начале партии, и впишется на столы с элементами или Бранном Бронзобородом в лейтгейме — они могут дать Трескучему циклону большие характеристики. Это лучшая цель для баффов среди всей расы элемов.

Золотой Трескучий циклон получает меганеистовство ветра. Это интересный эффект, но часто не такой нужный. Триплет собирают только ради раскопки существ 5-6 уровней.

Стазименталь — полезен всегда, если вы играете через Номи, а также часто под Бранном Бронзобородом или с Мажордомом Экзекутусом. Вы можете брать его всегда, если на столе или в руке есть пара каких-то элементов: будет шанс собрать из них триплет.

Боевое клич Сталименталья дает только элементалю вашего уровня таверны или ниже. На тир-6 он может дать и Адаптозавра, если они остались в пуле.

Золотую копию обычно собирают только ради раскопки существа высокого уровня. Следите за местом в таверне Боба: его не всегда хватит для всех элементов.



Совет: если вам не нужен элементаль, которого дал Стазименталь, нажмите дважды на кнопку заморозки. В первый раз вы заморозите всех существ, а во второй – отморозите их, включая призванного элементалья.

Смоггер — мощный баффер, которого можно почти всегда брать с 4+ уровнем таверны. Особенно полезен под Бранном Бронзобородом, Рагнарошей или Мажордомом Экзекутусом.

Золотая версия даст в два раза больше характеристик, хотя собрать ее сложно. Обычно это делают только ради раскопки существа высокого уровня. Постарайтесь сыграть две обычные копии Смоггера до того, как соберете золотую версию.



Тир-4 существа

Мажордом Экзекутус — сам не элементаль, зато и брать его можно не только на столы этой расы. Главное, чтобы была хорошая цель для баффа: ею могут стать и Трескучий циклон, и Врагорез-4000, и Пещерная гидра, и Блокобот. Мажордом Экзекутус станет хорошей вспомогательной картой для столов элемов, а в некоторых ситуациях и без элемов вовсе.

Важно, что один Мажордом Экзекутус на столе еще не значит, что нужно покупать всех элемов в таверне. Иногда достаточно характеристик дадут только Продажементаль, Буря в таверне и Обновляющая аномалия, если других элем синергий на столе нет.

Золотая копия Мажордома Экзекутуса намного сильнее обычной и дает самому левому существу значительные характеристики каждый ход.

Буйный элементаль огня — второй по силе самостоятельный элементаль низких уровней, который хорош в начале просто так, а в лейтгейме только с большими характеристиками. Эффект напоминает Пещерную гидру, но не реализует себя, если Буйный элементаль огня ударяет в божественный щит. Баффайте вместе с Трескучим циклоном или в случае, если элем с божественным щитом не зашел.

Золотая копия Буйного элементаля огня сильнее обычной, потому что наносит урон в обе стороны от своей цели атаки. Если вы уже вложили в обычную копию какие-то баффы и не планируете продавать его, всегда покупайте пару и держите ее в руке до триплета.

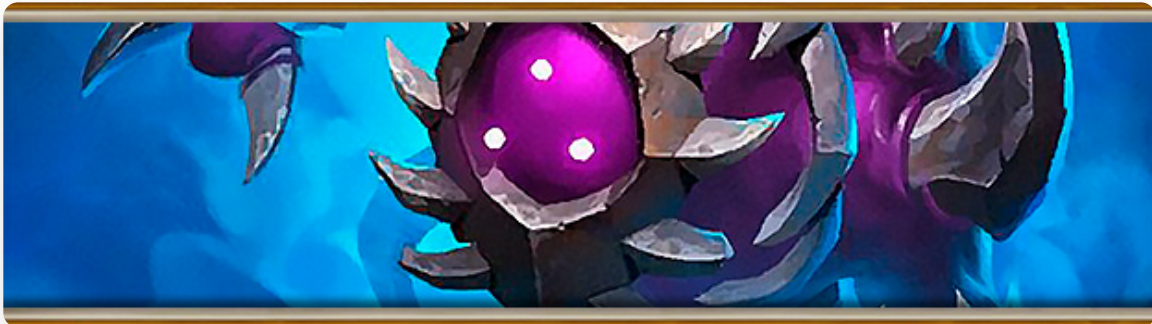
Возобновляемый дух — ключевой вспомогательный элементаль для столов с Номи Грозой Кухни, Рагнарошей, Мажордомом Экзекутосом и другими синергиями. Все они стараются поставить много элемов на стол, а Возобновляемый дух поможет обновлять таверну и искать еще больше элемов. Требует внушительного места на столе, а сам не отличается хорошими боевыми характеристиками — в этом слабость Возобновляемого духа.

Золотая версия намного сильнее обычной и поможет столу элемов выйти из-под контроля по характеристикам. Если ситуация позволяет, старайтесь брать вторую копию Возобновляемого духа и держать ее в руке до захода триплета.

Слепящее порождение Света — самостоятельный способ сбора стола вокруг стратегии элемов, который позволяет раскачать всех элементалей в таверне. Через это существо играют в случае, если оно заходит рано. Желательно, чтобы на столе были какие-то синергии с мезьей, то есть липкие существа, которые после смерти призывают других существ. В этом случае Слепящее порождение Света куда быстрее разбаффает элемов в таверне.

Слепящее порождение Света стараются раскопать как можно быстрее — обычно к ходу с 7 монетами сразу после улучшения таверны до 3 уровня.

Золотая версия намного сильнее обычной. Старайтесь покупать вторую копию и тут же играть ее, а после ждать захода триплета. Только в тяжелых ситуациях вторую копию игнорируют или продают.



Тир-5 существа

Номи Гроза Кухни — существо, после захода которого вы можете играть через элементалей, если герой еще не потерял много здоровья. Делать это нужно только в случае, если Номи пришел рано и на столе нет другого способа победы. Здорово то, что вам не нужно никаких других элементалей, чтобы играть стратегией: только Номи достаточно. В лейтгейме сам Номи становится слабым существом, так что его лучше заменить на любого элементалей с высокими характеристиками за несколько боев до финиша лобби.

Золотой Номи Гроза Кухни заходит рано, но способен быстро разогнать элементалей до высоких характеристик. Есть смысл собирать, только если вторая копия Номи приходит рано, а вскоре за ней зашла и третья.

Буря в таверне — дает в руку случайное существо вашего уровня таверны или ниже. Если вы 6 уровня, может дать Адаптозавра, если они остались в пуле существ. Покупайте всегда, если на столе есть хоть какие-то намеки на синергии элементалей или **Бранн Бронзобород**. Часто даст элемов, которые окупают покупку Бури в таверне (Продаементаль, Обновляющая аномалия).

Золотую копию собрать сложно, потому что чаще всего Бурю в таверне тут же продают, а тир-5 существ в таверне мало. Но если получится, Буря в таверне даст много ресурсов в руку и значительно усилит элем столы.

Повелитель реальностей — у существа огромный потенциал, но сильным его не назвать. Реализовать эту угрозу очень сложно — попытки в большинстве случаев заканчиваются неудачей. Беда еще и в том, что сам Повелитель реальностей — не элементаль, так что он не получит много ценных баффов.

Золотую копию собрать очень сложно. Делайте это только в исключительных случаях, если всё очень хорошо и на столе уже есть большой обычный Повелитель реальностей.



Тир-6 существа

Добрый джинн — вспомогательный элементаль, которого стоит брать рано для разгона столов и с Номи Грозой Кухни, и с Мажордомом Экзекутусом, и с другими синергиями. В лейтгейме чаще всего продают ради элементалей с большими характеристиками. Это не основополагающее существо для элем столов и они могут легко обойтись без него, но Добрый джинн дает дополнительное золото каждый ход, а это весомо.

Золотую копию собрать сложно, да и делать это нужно редко, особенно если на столе нет других провокаций.



Совет: Добрый джинн хорошо работает с Бароном Ривендером или силой героя Короля-лича: так вы получите в руку сразу несколько элементарей за бой. Кадгар сделает дополнительную копию призванного хрипом элементаря, но не даст ее в руку.

Рагнароша — слаб сам по себе, дает случайные баффы и делает это не так быстро, как хотелось бы. В большинстве ситуаций Рагнароша — плохое дополнение стола. Взять его можно только в случае, если он зашел очень рано, а на столе есть несколько существ с божественными щитами или AoE атаками. Если есть Рагнароша, полезно покупать любого тир-3 элеме и выше.

Золотую копию собрать очень сложно: обычно только в случае, если вы быстро взяли 6 уровень таверны.

Адаптозавр — существо всех рас, которое нужно брать в любые композиции в лейтгейме. Но получить все нужные баффы сложно: часто для этого нужно несколько рас существ на столе и [Бранн Бронзобород](#).

Золотую копию Адаптозавра практически никогда не собирают: два обычных Адаптозавра под всеми необходимыми баффами куда сильнее, чем один золотой.



Столы с синергиями элементарей можно собрать вокруг разных существ. Каждый из типов столов будет существенно отличаться друг от друга, но всегда сводится преимущественно к огромным характеристикам.

- **Столы со Слепящим порождением Света**

Слепящее порождение Света — относительно новое существо в ряду элементарей. Оно работает по похожему принципу с Номы, но баффает элемов пассивно без вашего участия. Это здорово, потому что доступные монеты можно потратить на усиление стола, поиск топовых элемов, дополнительных копий Слепящего порождения Света и т.д.

У Слепящего порождения Света есть и недостатки. Во-первых, одна копия этой угрозы будет долго разгонять элемов до крупных характеристик. Во-вторых, на столе должны быть специфичные существа, которые после своей смерти призывают других существ. Только в этом случае Слепящее порождение Света активирует свой эффект мести много

раз за бой. Проблема в том, что почти все элемы не обладают подобными эффектами, так что в начале и мидгейме играть нужно существами других рас.

Обычно Слепящее порождение Света берут на столы, где уже есть несколько липких угроз — Мерзкий бес, Шалопайка, Аколит К'Туна, Бронзовый страж, Повелитель Бездны и т.д. Как и в случае с Номи, Слепящее порождение Света должно зайти относительно рано — в идеале в ходы с 7-8 монетами.

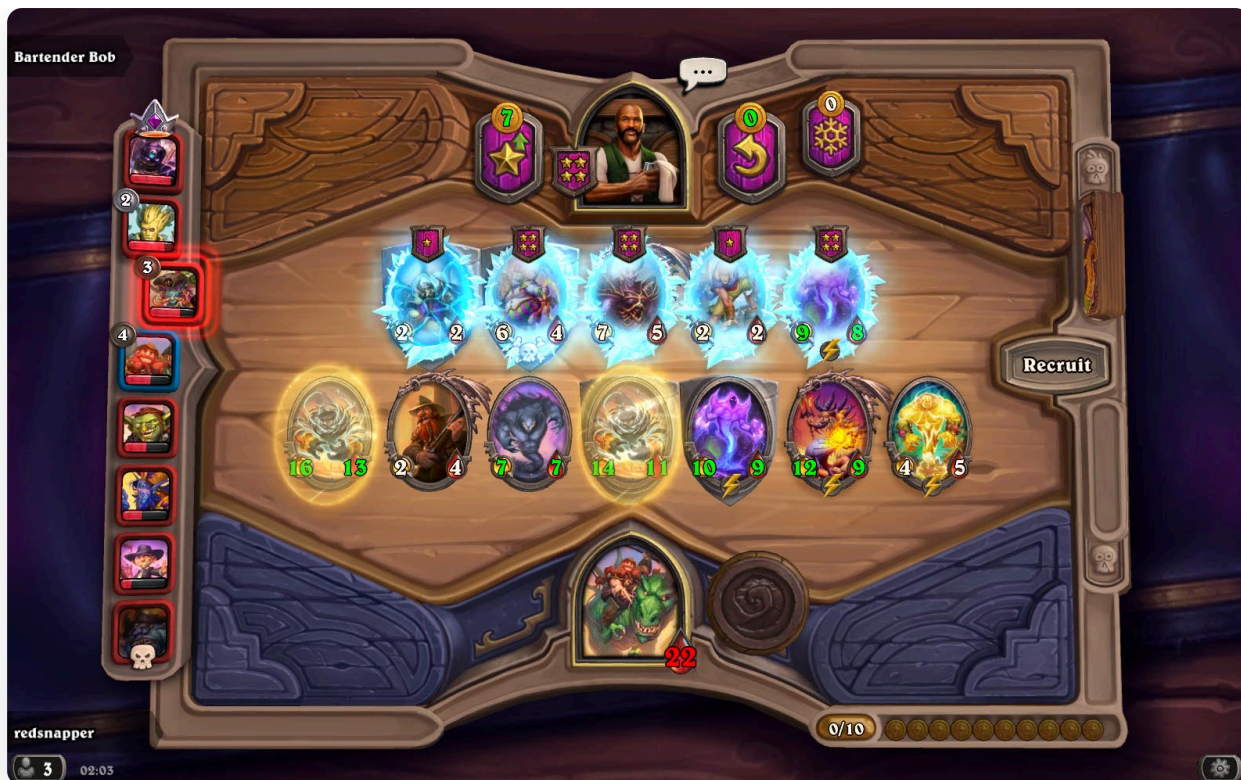
Найти Слепящее порождение Света на 7-8 монетах — заявка на победу в лобби. Если в лобби есть элемы, часто многие герои играют по специфичной стартовой кривой. Они остаются на 1 уровне таверны до 7-8 монет, ищут триплеты с токенов и липкие существа для синергий с местью. Задача — найти триплет к ходам с 7-8 монетами и в них дважды улучшить таверну до 2 и 3 уровней, а только потом сыграть золотое существо. Помимо Слепящего порождения Света хорошие раскопки — Матрона Зачарованного Крыла и Нетерпеливая вестница Рока.

Если рано заходит Слепящее порождение Света, ваша задача — быстро взять тир-4 и на нем искать больше копий этого элема, а с раскопок — Номи Грозу Кухни. В результате вы соберете очень сильные и стабильные столы.

Заменяйте стол крупными элемами постепенно, оставляя несколько боевых угроз других рас для раскачки эффекта мести. Ближе к лейтгейму Слепящее порождение Света можно продать, особенно если вы не нашли золотую копию или копию с крупными характеристиками. Стол можно перестроить под Номи, тир-6 элемов или вовсе играть без способа раскачки элементалей — в этом случае просто собирайте триплеты элемов, чтобы увеличить их характеристики.

Игра через Слепящее порождение Света намного сложнее, чем через Номи. Тут нет четких правил и шаблонов, из таверны не нужно скупать каждого элема. Вместо этого необходимо искать способы сделать стол сильнее сейчас и в долгосрочной перспективе. Помогут другие синергии элемов, которыми можно дополнить композиции со Слепящим порождением Света.

Пример стола со Слепящим порождением Света и Мажордомом в мидгейме



Пример стола со Спящим порождением Света и Мажордомом в лейтгейме



- **Столы с Номии Грозой Кухни**

Выстраиваются вокруг рано зашедшего Номии Грозы Кухни (ходы с 8 или 9 монетами), если вы не потеряли много здоровья и готовы к тому, что в следующие несколько ходов будете проседать по силе.

Достаточно даже одной копии этого тир-5 существа, а на столе до него может не быть ни одного элеме. Желательно, чтобы в ход с выбором Номии вы сразу же разогнали элементалей в таверне, например, с помощью Продажементалю. Чаще всего через Номии, который зашел на стол без каких-либо других синергий, играют только некоторые герои — Джандис Барова, Галакронд, Миллхаус Манашторм и Рено Джексон. Другой вариант

— Номи пришел очень рано, вы не потеряли много здоровья и собрали неплохой боевой стол с другими существами.

Номи **Гроза Кухни** может дополнить и другие синергии элемов. Куда проще играть через это существо, если на столе уже есть **Мажордом Экзекутус**, несколько Праздноменталей, Слепящее порождение Света и другие элемы. Но и во всех этих случаях Номи должен зайти достаточно рано.

Суть композиции — скупать всех элементалей в таверне и играть их, чтобы увеличивать их размер. Почти каждый ход заменяйте элементалей на столе на копии с большими характеристиками: не так важно, какие дополнительные свойства и них будут и будут ли в принципе. Хотя будет здорово, если на столе окажутся угрозы с божественными щитами с большими показателями атаки и здоровья.

Геймплей после захода Номи Грозы Кухни достаточно простой: вы скупаете всех элемов и стараетесь играть каждого до того, как купите следующего, чтобы последний получил максимум характеристик.

Самое важное — **вовремя продать Номи Грозу Кухни**. Обычно это стоит делать за 2-3 хода до того, как вы закончите игру в лобби. Вместо Номи на стол нужно поставить сильного элементалю с большими характеристиками.

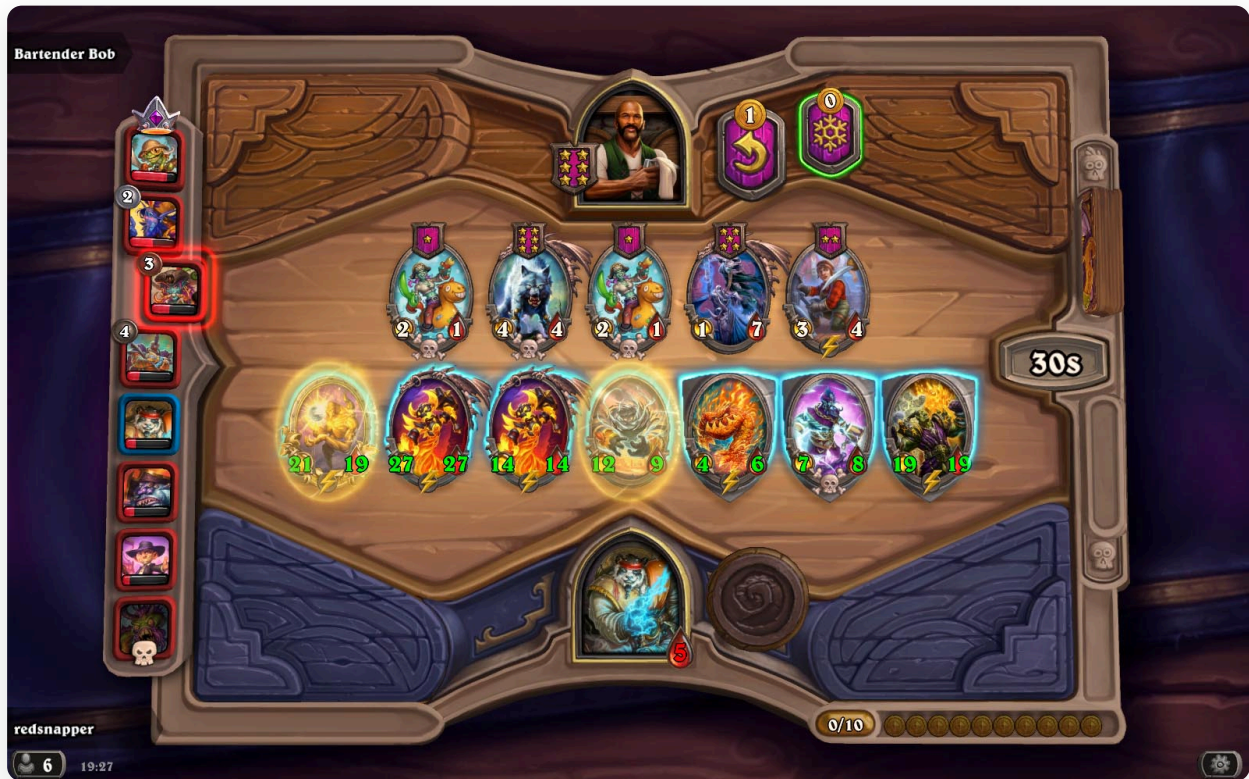
После этого ваш геймплей сводится к поиску триплетов элементалей на столе, Адаптозавров и технических карт против композиции противника.

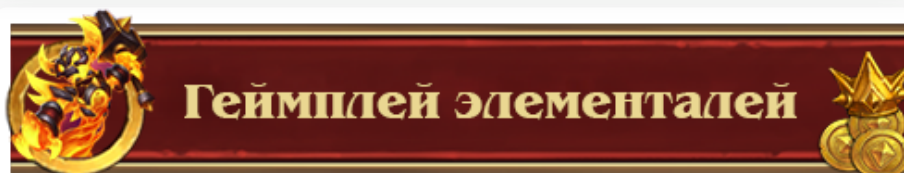
Пример стола с Номи Грозой Кухни и Мажордомом Экзекутусом



Пример стола с Номи Грозой Кухни в лейтгейме

4. Мажордом Экзекутус — как и Рагнароша, это скорее вспомогательная угроза, но не основа стола. Только в редких случаях получается играть исключительно через Мажордома Экзекутуса — обычно после захода 2-3 копий. Такой стол не будет очень уж сильным, зато на нем могут быть механизмы и существа других рас, которые получают много выгоды от дополнительных характеристик.





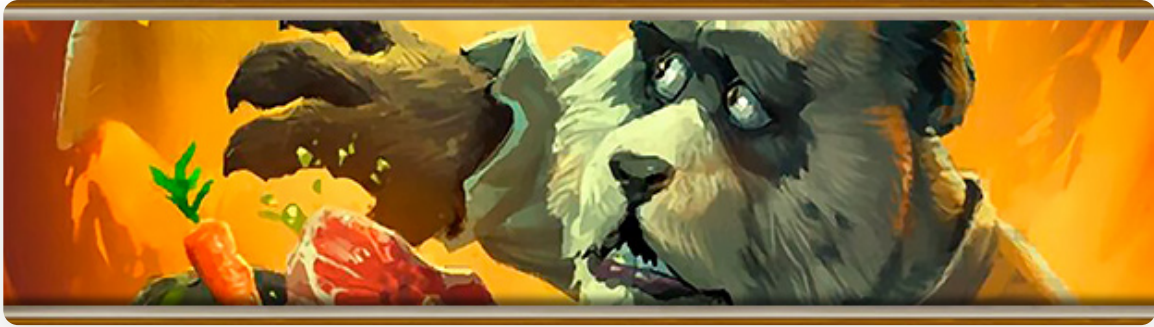
- **Как понять, что нужно играть элементалей**

Самый простой индикатор — **заход Номи Грозы Кухни рано**. Если вы находите его с триплета на 4 уровне таверны, а на столе нет других способов победы, играйте через элемов.

Здорово, что на столе может быть ни одного элементалей до раскопки Номи: вы легко найдете их в течение нескольких ходов с обновлениями таверны. Помогают многочисленные элементалей, которые дают других элементалей: Продажементаль, Стазименталь и Буря в таверне.

Ранний заход — на 8, 9 золотых или реже в первый ход с 10 золотыми. Если Номи заходит позже, вы можете не успеть разогнать элемов до высоких характеристик, чтобы конкурировать с другими участниками лобби, особенно если у вас маленький запас здоровья.

Номи можно реализовать и чуть позже, но у вас все равно должен быть высокий запас здоровья и хоть какие-то синергии элемов на столе. Без этого от Номи лучше отказаться.

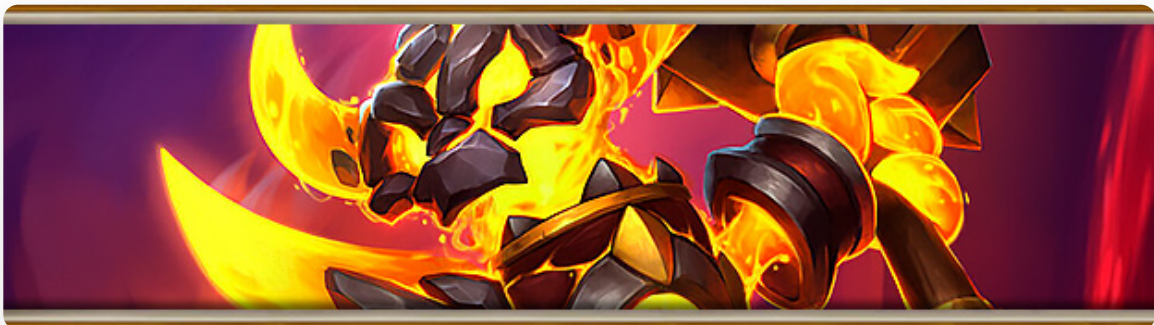


Другой знак играть через элемов — **заход Слепящего порождения Света**. Благоприятным условием для игры через эту тир-4 угрозу будут липкие существа и несколько провокаций — не обязательно элементарей.

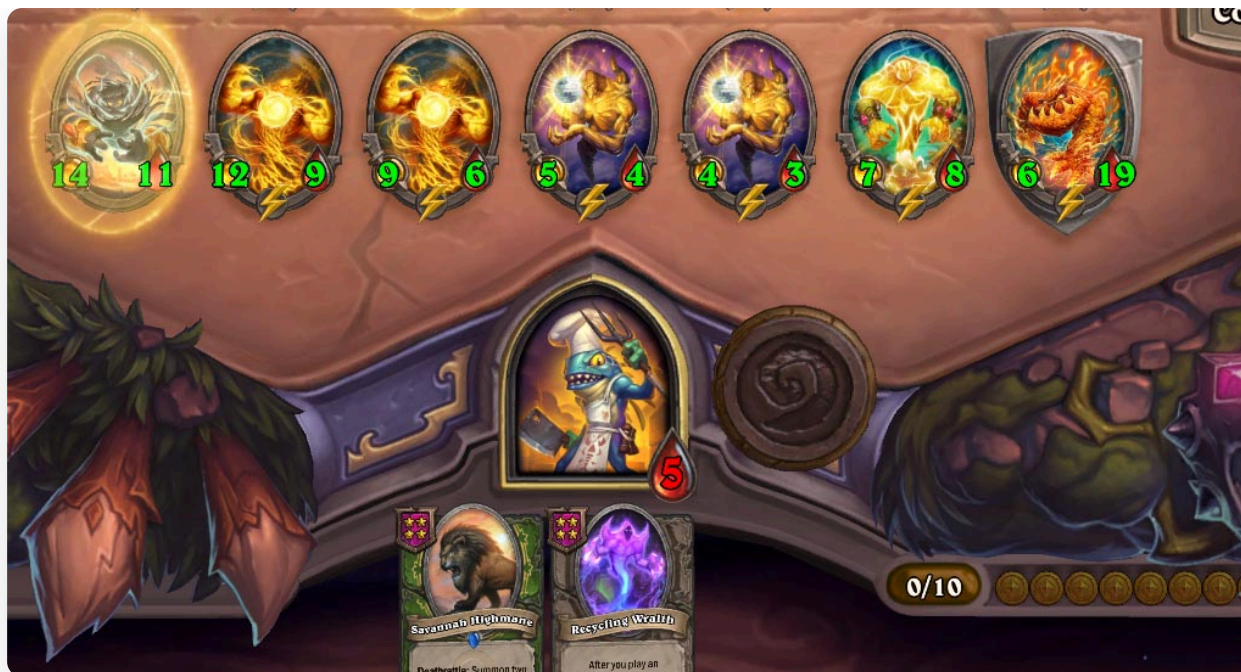
Слепящее порождение Света можно покупать даже в случае, если вы не уверены, что будете играть элемами в лейтгейме. В отличие от Номи, этот элем не накладывает никаких обязательств. Слепящее порождение Света может постоять на столе несколько ходов, а потом его можно продать, если найдут способы победы лучше.

Как и в случае с Номи, элемы разгоняются достаточно медленно, так что начинать играть ими можно только хороших ситуациях или в случае раннего захода (ходы с 7-9 монетами).

Если всё очень плохо и вы боретесь за выживание в лобби, элемы — почти всегда плохой выбор.



Есть предпосылки для игры **другими элементарями**. Обращаться к ним стоит реже, но все же собрать боевые столы с этими синергиями возможно. Обратите внимание на несколько копий существ-элеменов, о которых речь шла в прошлом разделе. Подойдут и разные комбинации способов победы этой расы, например **Мажордом Экзекутус** + Рагнароша + Слепящий элементаль Света.



Пример не самого сильного, но потенциального стола. Надежда на сбор двух триплетов на следующий ход, с которых зайдут хорошие тир-6 существа.

- **Улучшение таверны**

Популярная стратегия в текущей меты за многих персонажей — оставаться на первом уровне таверны до 7-8 монет, а в эти ходы дважды улучшать таверну и играть золотых существ в поисках существ с мезьей — в том числе Слепящее порождение Света.

Даже если вы не придерживаетесь этой стратегии, почти во всех ситуациях и за всех героев нужно брать тир-3 к 7 монетам. К этому моменту вы еще едва ли будете уверены, что станете играть элемами в мид и лейтгейме, даже если на столе уже есть какие-то синергии этой расы. Почти всегда они не так сильны, чтобы выстраивать вокруг них стол.

В ходы с 8-9 монетами нужно брать тир-4. К этому моменту часто уже становится понятно, будете ли вы играть элемами или нет — это зависит от захода Слепящего порождения Света или Номи Грозы Кухни.

Заход Номи Грозы Кухни с триплета будет значить, что вы играете через элементалей до конца игры. Если у вашего героя мало здоровья, вы можете остаться на 4 уровне таверны надолго: тут достаточно элементалей, которых вы сможете покупать каждый ход. Дольше задержаться на 4 уровне можно и в случае, если зашло Слепящее порождение Света.

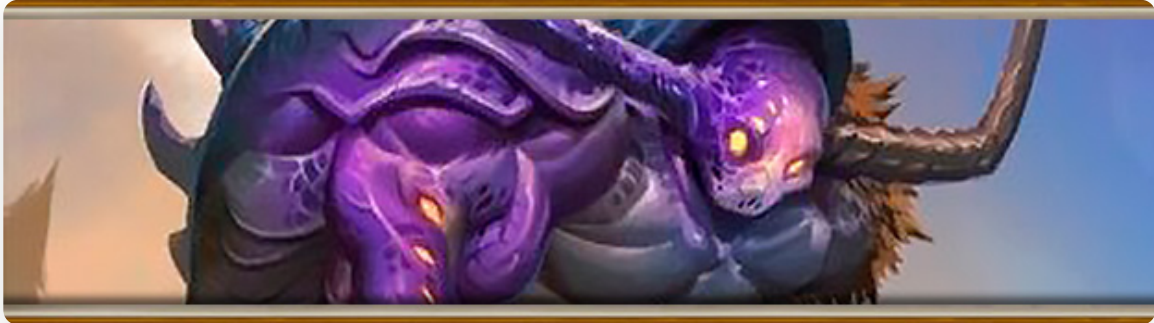
Взять тир-5 можно при встрече со слабым или вылетевшим соперником или если у вас высокий запас здоровья.

Если ситуация критическая, тир-5 можно не брать и до конца игры. Но это не оптимальный плей во многом из-за отсутствия Бури в таверне. Эта тир-5 угроза многое делает для любых столов элемов и помогает собирать триплеты. Но это существо может не зайти или дать что-то не очень полезное.

Без 5 уровня таверны сложно найти и Номи Грозы Кухни. Но это уже не так критично,

потому что с двумя Номи на столе играют редко, а золотую копию собрать достаточно сложно.

Тир-6 берите, если ситуация хорошая. Самое важное существо тут — Верховный друид Хамуул. Он особенно хорошо для столов с Номи **Грозой** Кухни, но поможет и всем другим композициям элементарей — как минимум собрать триплет.



- **Улучшение стола элемов в мид и лейтгейме**

Столы элемов — не просто огромные характеристики. На них часто появляются вспомогательные угрозы, которые синергируют с основными источниками победы и роста характеристик.

Возобновляемый дух — топовое существо для любого стола элемов. Старайтесь всегда находить место для этой угрозы, особенно если она заходит в мидгейме. Возобновляемый дух значительно облегчит поиск элементарей и других полезных существ.

Часто на ходы с Возобновляемым духом не будет хватать таймера. Отчасти проблему решит **быстрый реконнект между стадиями вербовки**.

Буря в таверне — берите всегда, если на столе есть хоть какие-то синергии элемов. Может дать полезное существо, триплет или попросту окупить самого себя с заходом Продажементаля или Обновляющей аномалии.

Бранн Бронзобород — не обязательная угроза для стола элемов, но временно может на нем оказаться, чтобы усилить Бурю в таверне и боевые кличи других рас.

Смертоносная спора / Мексна — хорошие технические карты, которые помогут переиграть оппонентов сильнее вас. Заменяйте ими слабые и небоевые угрозы вроде Номи **Грозы** Кухни перед встречей с опасными противниками. Яд особенно полезен при встрече с другими элементарями и демонами.

Нестабильный вурдалак — техническая карта поможет против столов с механизмами и драконами. Обычно у элемов не так много божественных щитов, так что **Нестабильный вурдалак** не сделает вам ничего плохого. Его можно поставить во второй или седьмой слот, а в первый — элему с божественным щитом.

Верховный друид Хамуул — лучшая угроза высокого уровня для элементарей. Старайтесь играть ее до того, как потратите все золото на стадии вербовки. Хамуул особенно хорош для столов с Номи, но будет полезен и всем другим элему.



Если вы уже продали Номи, Слепящее порождение Света и другие способы роста характеристик, сделать стол сильнее поможет сбор триплетов основных угроз. Золотое существо совмещает в себе баффнутые характеристики сразу всех обычных копий, так что вы все еще можете сделать стол больше в 2-3 раза.



По этой причине Номи и Слепящее порождение Света не обязательно держать на столе в тяжелых ситуациях. Если вы близки к вылету, лучше заполнить стол боевыми угрозами по максимуму.



Чаще всего столы с элементарями — просто набор больших характеристик. Поэтому специфичных и сложных правил позиционирования у них нет. Это хорошо, потому что композиции элементарей могут расставляться так, чтобы максимально эффективно законтрить стратегию противника. Но из-за этого расстановка будет разной в зависимости от ситуации.

Далее об общих правилах позиционирования столов элемов.

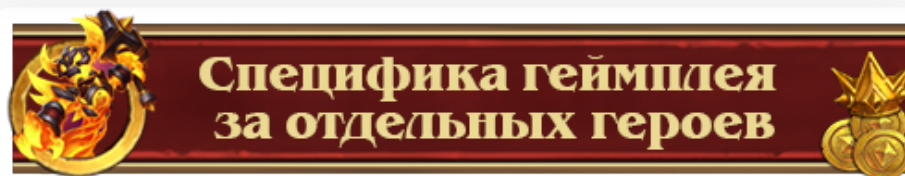
-  Слепящее порождение Света обычно стоит максимально справа и вдали от провокаций, чтобы умереть последним в бою
-  Ставьте левее **Буйного элементаля огня** — он должен атаковать до того, как атакуют по нему, чтобы реализовать свой особый эффект
-  **Трескучий циклон** обычно стоит в левой части стола, хотя это не обязательно. Неистовство ветра не так важно в большинстве боев, так что этого элементаля можно поставить в любую часть стола.
-  Если вы ожидаете **провокацию с божественным щитом у противника** (механизмы, Адаптозавры), ставьте в максимально левый слот самую **мелкую угрозу**, которую не жалко потерять. Не всегда стоит делать это, если на столе есть **Мажордом Экзекутус** и он баффнет много характеристик в конце хода.
-  Если вы **ожидаете AoE атаку**, правильно **расставляйте провокации**. Один "таунт" размещайте в максимально правом слоте, а рядом с ним ставьте мелкую угрозу. Если есть еще одна провокация, ставьте ее в третий слот справа, а левее еще одно мелкое существо.

-  Все **обычные существа** просто с **большими характеристиками** выставляйте по принципу "чем больше атаки, тем левее". Если у двух существ одинаковые характеристики, ставьте левее ту, у которой ниже уровень таверны.
-  Если **против вас пираты или звери**, ставьте в максимально левый слот угрозу с самым большим показателем атаки, а желательно и неистовством ветра или AoE эффектом. То же актуально, если вы ожидаете композиции предсмертных хрипов или драконов с Надиной Красной.



Совет: не бафайте самым крупным элементалям провокацию. Лучше, чтобы существа с большими характеристиками атаковали сами, а не атаковали по ним. Провокацией можно бафнуть Трескучий циклон и другие угрозы с божественным щитом, а также самые мелкие угрозы вроде Номи Грозы Кухни или Бранна Бронзоборода. Они отведут самые сильные удары противника, а также помогут сыграть вокруг AoE.

Примеры позиционирования вокруг AoE, но без крупной провокации с божественным щитом на половине врага



Элементальями может играть любой герой вне зависимости от своей способности. Для всех персонажей правило одно: делать это можно только после захода специфичных существ. До этого элемеями трудно играть даже Нави'ле.

Есть персонажи, чьи способности поддерживают геймплей элементальями, а также персонажи, чьи силы героя ничего или почти ничего не делают для стратегии. Всех их перечислять не стоит, потому что героев в пуле слишком много. Стоит обратить внимание читателя на метовых персонажей и героев, чьи способности интересным образом синергируют с элементальями.

Галакронд — берите Номи Грозу Кухни, если раскопали его с силы героя в ходы с 7-8 монетами. С ним можно до конца игры оставаться на 2 уровне таверны, обновлять ее в поисках тир-1 и тир-2 элементалей, собирать их триплеты и постоянно наращивать характеристики на столе. В этом случае силу героя используйте на тир-2 угрозы, чтобы раскопать Трескучий циклон и Стазименталю — они сделают стол намного сильнее. Подробнее об этом необычном, но результативном геймплее можно почитать [здесь](#).



Джандис Барова — может играть силу героя на любого элементалю просто ради того, чтобы сыграть его снова для баффа Номи и других элемов. Лучше всего играть способность на Чародейского помощника, Бурю в таверне или Смоггера. Джандис Баровой проще получить все нужные баффы на Адаптозавре, даже если на столе только одна раса элементалей.

Важно, что перенос существа в таверну Боба даст ему дополнительные баффы от Номи или Слепящего порождения Света, если их не было на существе ранее.

Миллхаус Манашторм — отлично играет и через Номи Грозу Кухни, и через другие синергии элементалей. Любит и Возобновляемый дух, несмотря на то, что тот не делает обновление таверны бесплатным. Старайтесь всегда брать тир-5 за этого персонажа, если играете элемами. А в хороших и даже средних ситуациях задумывайтесь и о тир-6 из-за Верховного друида Хамуула.

Нави'ла — играет через любые зашедшие синергии элеметалей, в том числе через Праздноменталю или Раскаленного валуна. Покупает большинство элемов в таверне, которые хоть как-то усиливают стол. Герой всегда рад Продажементалю.

Рено Джексон — может раскопать с триплета на 4 уровне таверны Номи Грозу Кухни или просто найти Слепящее порождение Света. В обоих случаях быстро раскроет их потенциал с силой герой и станет одним из сильнейших участников лобби.

Аранна Звездочет — может играть на 2-3 уровнях таверны до лейтгейма через Раскаленных валунов и Продажементалей, а также через Длань империи. Сила героя поможет найти много копий этих существ, а тир-1 элеме пробаффают стол до высоких характеристик. Такая тактика редко приводит героя в топ-1, но на топ-3 или топ-4 рассчитывать можно.



До скорых встреч!