

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Биг Бист Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

20.07.2023

Гайды

Фестиваль легенд

Биг Бист Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — Биг Бист Охотник в мете Фестиваля легенд июльского рейтингового сезона. В этом дополнении уже не выйдет глобальных балансных патчей, которые бы пофиксили героя гайда. И значит, Охотника можно с уверенностью назвать **лучшей колодой дополнения**.

Биг Бист Хант уверенно держится среди тир-1 дек на большинстве рангов. Это самая успешная колода вне Легенды, с которой проще всего взять Легенду. В Легенде Охотник тоже чувствует себя комфортно: только в топ-1000 его могут потеснить другие архетипы. Смотря на такие хорошие результаты Ханта, логично предположить и то, что колода держится в топе по популярности. Действительно, на большинстве рангов Биг Бист Охотник занимает топ-1 строчку по популярности. Особенно много их на Алмазе 1, Алмазе 6 и других ответственных рангах перед несгораемыми потолками.

Большой гайд по Биг Бист Ханту расскажет всё самое важное об этой колоде. Вы найдете лучшие сборки архетипа и научитесь собирать собственную с учетом предпочтений, локальной меты и доступных в коллекции карт. Как и всегда, мы разберем основы и тонкости муллигана, стратегии игры и матч-апов.

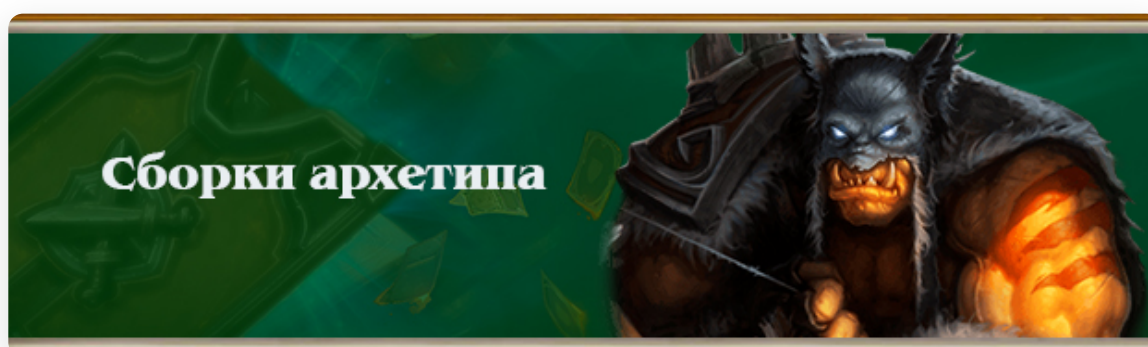
1 августа выйдет **новое дополнение ТИТАНЫ**. До этого момента мы точно не увидим балансных патчей. Возможно, Биг Бист Охотник сохранит свою доминацию в новом дополнении — такое бывает часто, даже если архетип совсем не получит хороших новых карт.

Обновили гайд 20 июля с учетом актуального патча. Список изменений:

-  Добавили новые сборки и описания к ним
 -  Дополнили раздел "Как собрать колоду"
 -  Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
 -  Дополнен раздел "Матч-апы".

Разделы гайда:

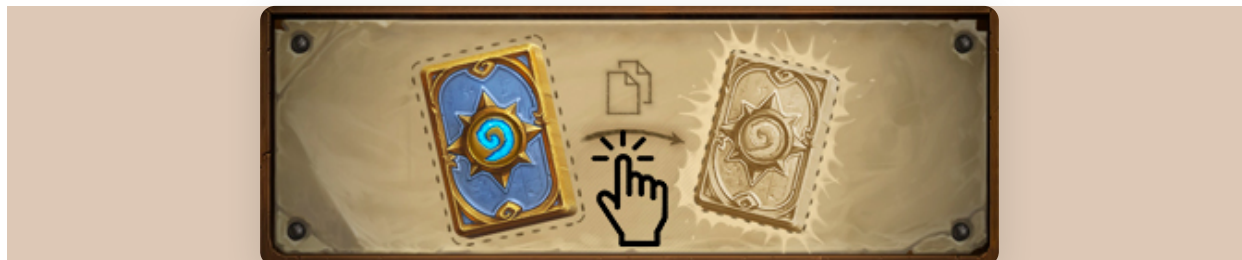
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
 - - Основа колоды
 - - Опциональные карты
 - - Замены
 - - Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Общие правила муллигана
- Муллиган против каждого класса
- Стратегия игры
- Основы геймплея
- Способы победы
 - - Полезные советы
- Матч-апы



Биг Бист Охотники разделены на два лагеря. Первый использует классические деки с 30 картами. Вторые — версии с [Принцем Ренаталом](#) и 40 картами.

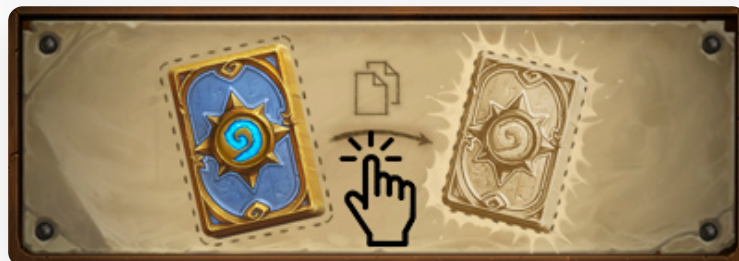
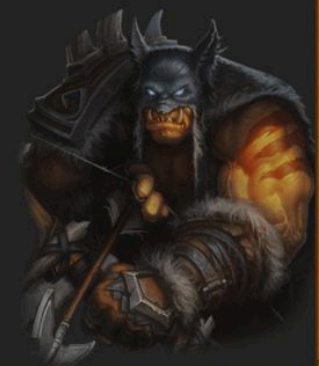
Классические сборки стабильнее находят ключевые способы победы, тяжелых зверей и синергии с ними. Они лучше играют с медленными противниками: ДК Крови, Контроль Пристом и т.д.

Сборки с Ренаталом чуть теряют в стабильности из-за объема колоды. Но дополнительное здоровье спасает в темповых поединках.



Биг Бист Охотник с 30 картами

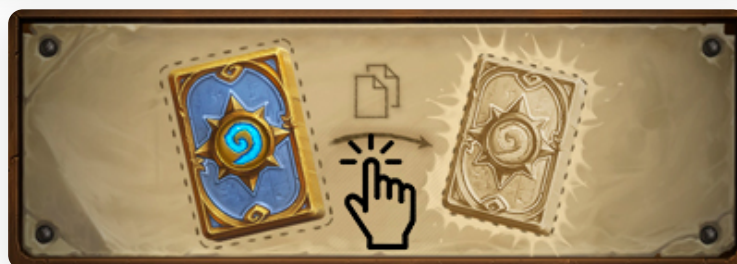
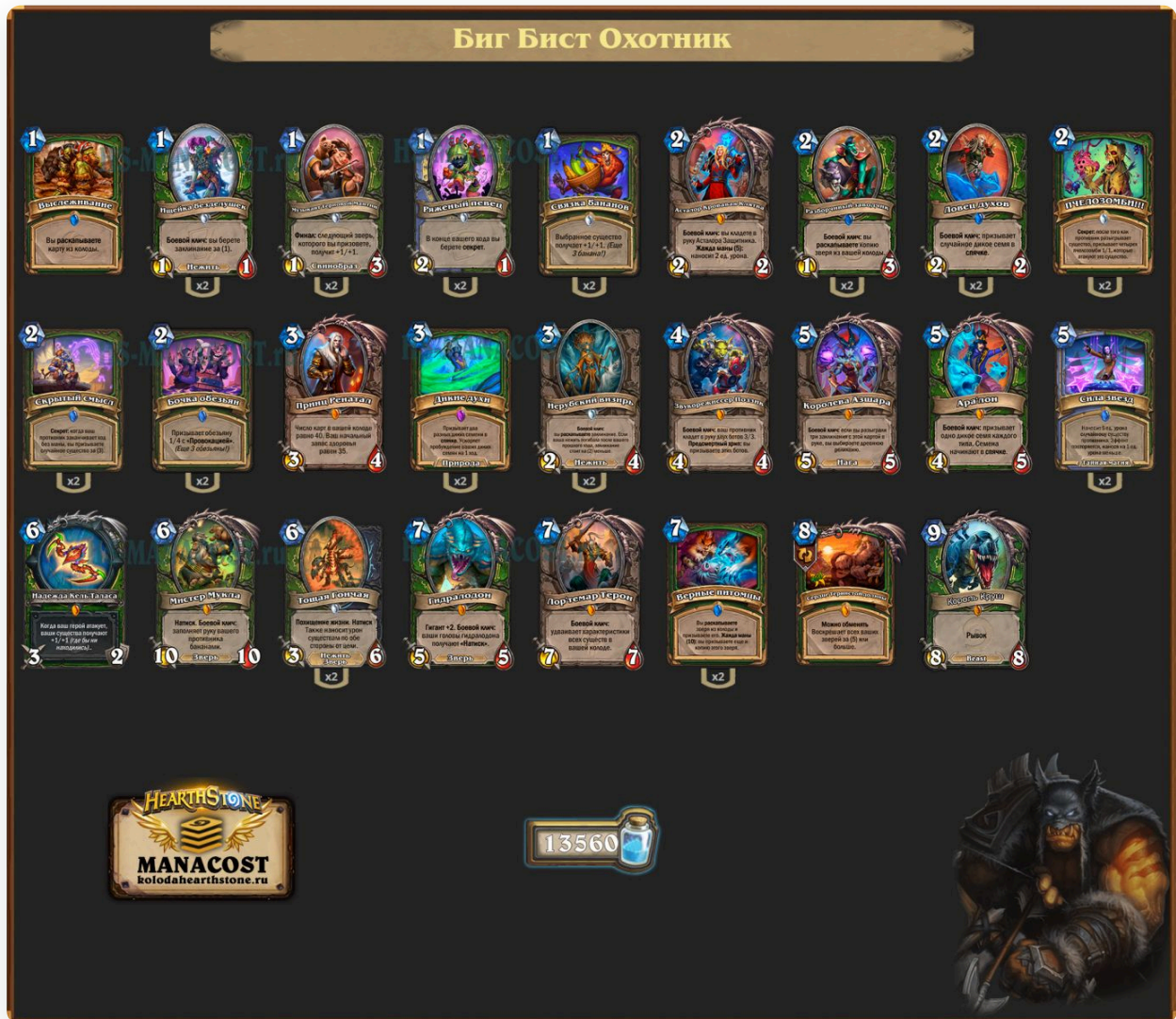
Биг Бист Охотник



Оптимальная сборка Биг Бист Ханта для текущей мете. Она чуть лучше показывает себя в медленных матч-апах, потому что тут нет Принца Ренатала. Но и в мете достаточно много медленных колод. Еще лучше против контроля сборка покажет себя из-за Лортемар Терона.

Сборка жертвует несколькими копиями ранних дропов, что в целом не так страшно. Старт всё равно часто будет уверенным, потому что карт за 1-3 маны тут достаточно.

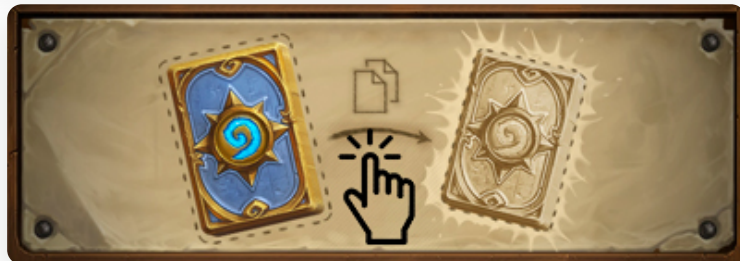
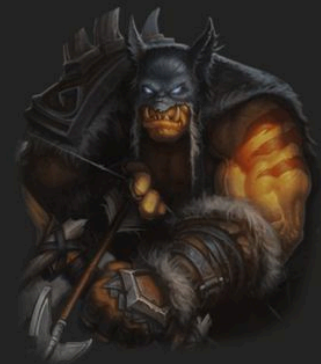
Биг Бист Охотник с Ренаталом



- Оптимальная сборка с **Принцем Ренаталом**. В ней не появляется каких-то принципиально новых механик за исключением набора секретов (**Ряженный певец** + **ПЧЕЛОЗОМБИ!!!** + **Скрытый смысл**). Помимо этого в деке есть **Королева Азшара**, **Мистер Мукла** и **Нерубский визирь**.

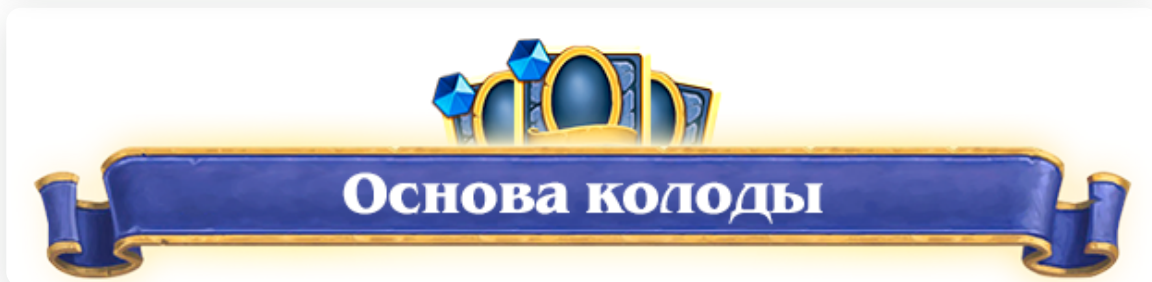
Биг Бист Охотник с Теницей Йогг-Сарона

Бист Охотник



Фановая сборка с Темницей Йогг-Сарона. Едва ли это оптимальная карта для колоды, но значительно ваш винрейт она не испортит. Зато подарит острых ощущений.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех сборках архетипа. У Биг Бист Ханта в основе 26 карт, которые берут практически всегда. Более того, часто сборку дополняют вторыми копиями первых дропов, так что основа достигает уже 28 карт.

Основа колоды Биг Бист Ханта 26/30

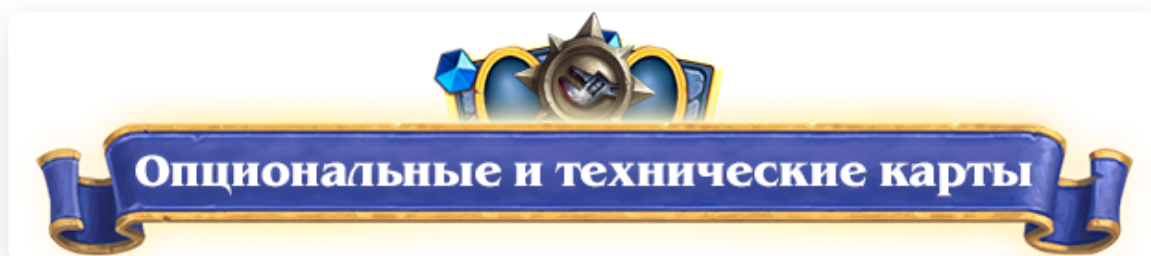


Код основы колоды:



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

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Оptionальные карты



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

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

Ряженный певец + Скрытый смысл + ПЧЕЛОЗОМБИ!!! — набор секретов, который обычно появляется в сборках с **Принцем Ренаталом**. Особенно хорош такой набор вне Легенды, где игроки не так уверенно играют вокруг классовых секретов.

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

Нерубский визирь — обычно берут только в сборки с набором секретов из-за синергии с ПЧЕЛОЗОМБИ!!!. При этом **Нерубского визиря** можно играть и без эффекта удешевления заклинания.

Принц Ренатал — улучшит показатели Охотника в быстрых матч-апах, но сделает колоду дешевле. Общий винрейт значительно не изменится, хотя акценты в матч-апах сместятся.

Аралон — неплохая легендарка, хотя и далеко не обязательная для деки. Можно взять ради теста, если **Аралон** есть в коллекции.

Королева Азшара — сильная легендарка, которая может дать много гибкости Охотнику. Позволит копировать **Сердце Тернистой долины** всего за 1 ману, наносить дополнительные 10 урона оружием. В редких случаях раскапывают и другие сокровища.

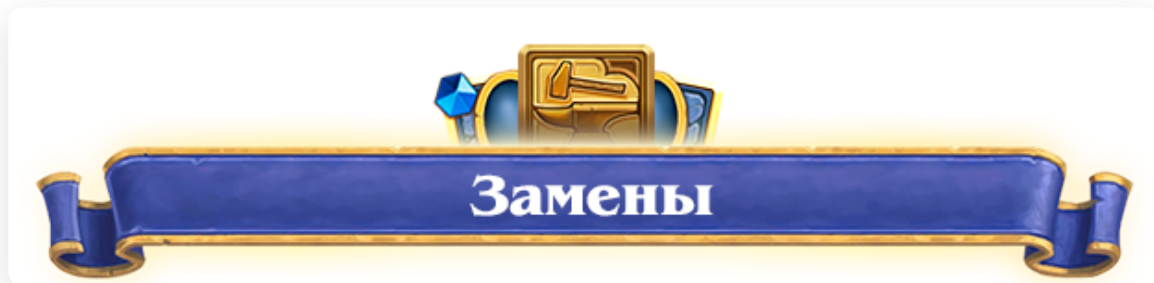
Мистер Мукла — неплохое дополнение Биг Бист синергий, хотя и не обязательно. Обычно берут только в дополнение к **Принцу Ренаталу**, хотя и в этих колодах **Мистер Мукла** не станет обязательной картой.

Лортемар Терон — хорошая тяжелая опция, которая делает из Охотника разрушительную лейтгейм силу. Лучше станут матч-апы с ДК Крови и Жрецом.

Темница Йогг-Сарона — скорее фановая карта, чем что-то серьезное. Хотя может спасти, если в мид или лейтгейме противник перехватит инициативу, а у Охотника не будет другого способа вернуться в игру. Темница Йогг-Сарона может дать добор карт, массовые зачистки или даже залеталить оппонента.

Менее популярные опциональные карты: **Блуждающий монстр**, **Магический колчан**, **Настройщик**, **Собачье лакомство**, **Гарпунная пушка**, **Многорукая лучница**, **Музыкальный менеджер Е.Т.С.**, **Удушающая звезда**, **Сопутствующий ущерб**, **Банджозавр** и т.д.

[к оглавлению](#)



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



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



Халдарон Светлое Крыло — можно легко убрать из сборки вместе с **Сотворенной стрелой**. Заменить эти три карты можно набором секретов.



Дикие духи — обязательный эпик, создавайте в двух экземплярах.



Звукорежиссер Поззик — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Крафтить не нужно.



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



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



Лортемар Терон — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Крафтить не нужно.



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



Король Круш — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Биг Хант

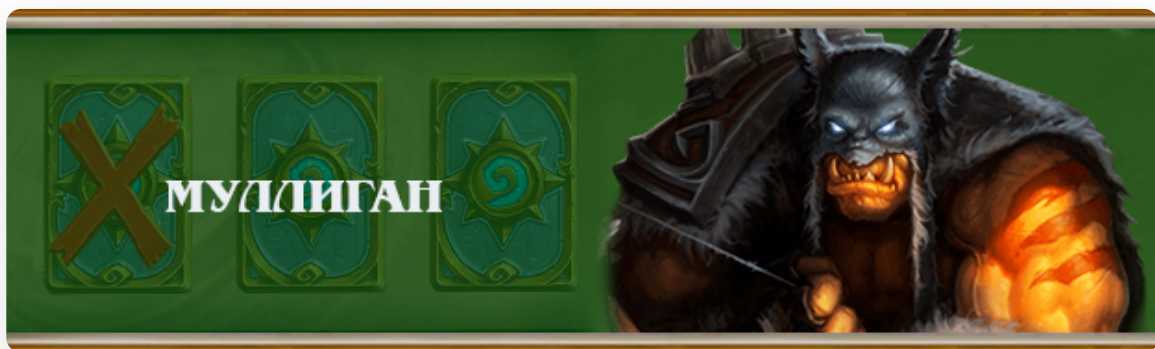
<p>1</p> <p>Агрессивная колдунья-шаманка</p> <p>Когда вы примените заклинание, получаете +1 к атаке до вашего следующего хода.</p> <p>Ната</p> <p>1/3</p>	<p>1</p> <p>Ничья без подсудки</p> <p>Боевой кинг вы борете заклинание за (1).</p> <p>Нежить</p> <p>1/1</p>	<p>1</p> <p>Ряженый певец</p> <p>В конце вашего хода вы берете секрет.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Человек и существо в драке</p> <p>Финал: следующий зверь, которого вы призываете, получит +1/+1.</p> <p>Синнобра</p> <p>1/3</p>	<p>1</p> <p>Связка бананов</p> <p>Выбранное существо получает +1/+1. (Есть 3 банана!)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>ПНЕДОЗЕМЩИ</p> <p>Секрет: когда кто-то как-то применяет заклинание, получаете заклинание чешуею 1/2, которое игнорирует все существа.</p>	<p>2</p> <p>Наборщик колоды</p> <p>Боевой кинг вы раскрываете колоду зверя из вашей колоды.</p> <p>1/3</p>
<p>2</p> <p>Повелитель духов</p> <p>Боевой кинг призывает случайное дикое существо в сопер.</p> <p>2/2</p>	<p>2</p> <p>Скрытый смысл</p> <p>Секрет: когда ваш противник заклинанием атакует вашу жизнь, вы призываете случайное существо за (2).</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Бонка обезьян</p> <p>Призывает обезьяну 1/4 с «Прорываемый». (Есть 2 обезьяны!)</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дивный дуэт</p> <p>Призывает два различных существа в семью. Уничтожит пробужденное второе животное за 1 ход.</p> <p>Природа</p> <p>3/2</p>	<p>4</p> <p>Защитник-ангел-попозит</p> <p>Боевой кинг: если проигрываете ход в руку атакуете 2/2. Предметный крик: вы призываете этого бота.</p> <p>4/4</p>	<p>5</p> <p>Сила звезд</p> <p>Нанесет 3/3 урона случайному существу соперника. Звукот пригласит, нанесет на 1 ход урона жизни.</p> <p>Летатель и маг</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Тотем Гончая</p> <p>Позиционные животные. Нанесет также наносит урон существам по обе стороны от себя.</p> <p>Нежить-Зверь</p> <p>3/6</p>
<p>7</p> <p>Гидралодон</p> <p>Гигант +2. Боевой кинг ваши големы гидралодона получают «Натаски».</p> <p>Зверь</p> <p>5/5</p>	<p>7</p> <p>Дартемар Герон</p> <p>Боевой кинг удаляет характеристики всех существ в вашей колоде.</p> <p>7/7</p>	<p>7</p> <p>Верные питомцы</p> <p>Вы раскрываете карты из колоды и призываете их. Живая магия (10) вы применяете еще и чешуею этого зверя.</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Секрет: Грива обезьяны</p> <p>Можно обменять. Воскрешает всех ваших зверей за (8) или больше.</p>	<p>9</p> <p>Король Круш</p> <p>Рыбок</p> <p>8/8</p>		

5620



Такая сборка Биг Бист Ханта стоит почти что в два раза дешевле оптимальной, а при этом теряет не так много боевого потенциала. Тут есть набор секретов, который обычно не берут в сборки без [Принца Ренатала](#). Главная потеря колоды — [Надежда КельТаласа](#). Старайтесь скрафтить эту легу как можно быстрее, если хотите много играть Охотником.

[к оглавлению](#)



- [Общие правила муллигана](#)

Муллиган Биг Бист Охотника достаточно простой и универсальный при встрече с разными классами. В начале партии вы хотите играть как темповая колода, так что искать вы будете в первую очередь кривую маны на первые ходы.

Любой первый дроп




Лучшие 2 и 3 ходы



С хорошей рукой



- **Первые дропы** — Охотнику важно найти карту для первого хода. Это могут быть существа за 1 маны (Агрессор Скользящего Копья, Ищейка безделушек, Музыкант Терновой Мантии) или второй дроп с Монеткой (Ловец духов, Бочка обезьян). Обычно вам нужна только одна карта для первого хода, но можно оставить и пару первых дропов или вторую копию карты за 2 маны для второго хода. Лучшим первым дропом чаще всего будет Агрессор Скользящего копыя, хотя тут многое зависит от матч-апа. При встрече с разными классами Охотника будут интересовать разные первые дропы.
- **Ловец духов** — топовая карта для второго хода или первого хода с Монеткой. Оставляйте всегда и в любом количестве.
- **Дикие духи** — топовая карта для старта партии, оставляйте всегда и в любом количестве.
- **Связка бананов** — можно оставить в случае, если в руке есть первый дроп. Особенно хорошо работает с Агрессором Скользящего Копья.
- **Звукорежиссер Поззик** — отличная карта для 3-4 ходов, которую стоит оставлять практически всегда, если у вас уже есть какой-то старт.
- **Надежда Кель Таласа** — оставляют с хорошей рукой при встрече с медленными противниками.
- **Бочка обезьян** — этот второй дроп хорош преимущественно в темповых матч-апах, хотя и не всегда.

-  **Другие карты** — оставляют на муллигане редко.
 - Далее о том, что Биг Бист Охотник ищет при встрече с конкретными классами.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа.

Охотник на демонов: Агрессор Скользящего Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик.

Воин: Агрессор Скользящего Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Связка бананов, Звукорежиссер Поззик.

Паладин: Агрессор Скользящего Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ищейка безделушек, Ловец духов, Бочка обезьян, Дикие духи.

Охотник: Агрессор Скользящего Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа, Халдарон Светлое Крыло.

Друид: Агрессор Скользящего Копья, Ищейка безделушек, Связка бананов, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа.

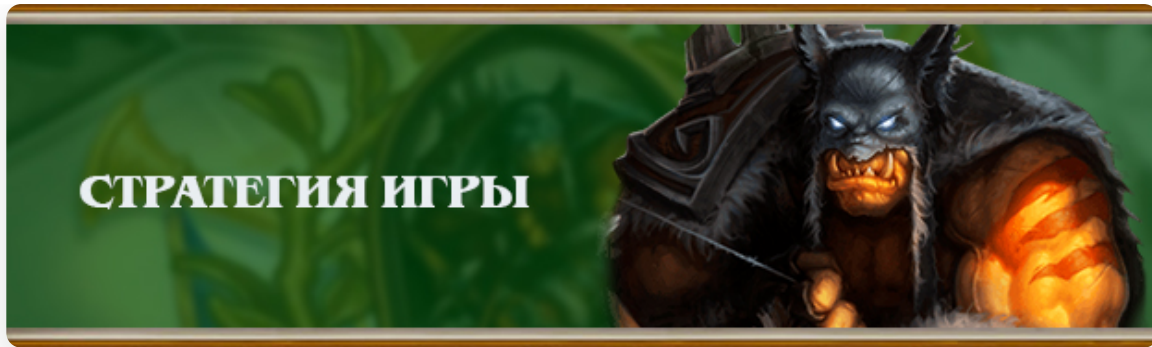
Разбойник: Агрессор Скользящего Копья, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Связка бананов, Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа.

Шаман: Агрессор Скользящего Копья, Музыкант Терновой Мантии, Ловец духов, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Бочка обезьян.

Маг: Агрессор Скользящего Копья, Ищейка безделушек, Ловец духов, Бочка обезьян, Дикие духи. С хорошей рукой — Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа.

Жрец: Агрессор Скользящего Копья, Ищейка безделушек, Бочка обезьян, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Надежда КельТаласа, Лортемар Терон.

Чернокнижник: Агрессор Скользящего Копья, Связка бананов, Бочка обезьян, Ловец духов, Дикие духи, Надежда КельТаласа.



Основы геймплея

Биг Бист Охотник — мидрейндж колода, построенная вокруг **синергий тяжелых зверей**. Это главная фишка деки, которая часто станет и основным способом победы архетипа. Обычно в колоде только три зверя — **Гидралодон**, **Тощая Гончая** и **Король Круш**. Эта тройка станет целью ключевых синергий зверей. Вы всегда сможете раскопать копию нужного зверя с Разборчивого заводчика и **Верных питомцев**. И в зависимости от ситуации выбрать оборонительные или наступательную опции. В обороне послужат **Тощая Гончая** и **Гидралодон**, а в наступлении — **Король Круш**. Еще с тяжелыми зверями работает легендарное **Сердце Тернистой долины**. Но это уже достаточно тяжелая опция, к которой Охотник прибегает не так часто. А если он ее и использует, то обычно возвращает к жизни **Тощих Гончих** или **Гидралодона**.

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



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

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

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



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

Пожалуй, не нужно рассказывать, на что способна ранняя комбинация Агрессор Скользящего Копья + Связка бананов. В дополнение к ним в деке есть и синергии Диких семян, с которыми вы сможете как обороняться, так и наступать. Есть и другие карты для уверенного старта: Звукорежиссер Поззик, Ищейка безделушек, Бочка обезьян. Все эти карты сами по себе не приносят победы, но помогают Охотнику наращивать преимущество или затягивать партию до мидгейма.



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

Наконец, отметим и пару **аркейн синергий** — **Халдарон Светлое Крыло** и **Сотворенная стрела**. Заклинание хорошо и самостоятельно: чаще всего его стараются играть уже с активной жадой маны, чтобы добрать дополнительные карты. Всё станет лучше с баффом **Халдарона Светлое Крыло**. К тому же сильнее станет и **Сила звезд**, если вы ранее сыграете эту легендарку.

В целом колода Биг Бист Ханта отлично сбалансирована и практически не имеет слабых сторон. Вы отлично справляетесь с медленными колодами, при этом не уступаете и сверхагрессивным оппонентам. Стабильно переигрывать Ханта могут только другие мидрейндж колоды вроде Воина на исступлении. Раньше с этим неплохо справлялся и Биг Друид, но с выпущенным патчем деку понерфили, так что теперь у Ханта осталось еще меньше соперников.

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

[к оглавлению](#)



Способы победы

1. Раннее давление



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

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

2. ОТК с помощью огромных зверей



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

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

3. Перехват инициативы на столе



В темповых матч-апах Охотнику часто не нужны тяжелые ОТК комбинации, и не так страшно, если в начале партии не зайдет идеальный старт. Рексар может вернуться в игру в мидгейме с помощью **Тошья Гончая**, **Силы звезд** и **Гидралодона**, а потом закрепить свое преимущество за счет **Сердца Тернистой долины**. Так можно поставить точку в матч-апах с Чистым Паладином, Анхоли и Фрост ДК, Воином на исступлении и т.д.

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

[к оглавлению](#)

Полезные советы

- **Монетку** можно использовать для целого ряда карт. Если вы играете в темповом матч-апе, то часто стоит отдавать Монетку рано для темпа. То же делаете, чтобы выровнять неудобную кривую маны (например сыграть карту за 2 маны на первый ход, если нет существа за 1 маны). Если же во старта Монетка не нужна, чаще всего ее берегут для раннего розыгрыша **Тошья Гончей**, **Гидралодона** или **Верных питомцев**.
- **Ищейка безделушек** всегда доберет из колоды только **Связку бананов**, если вы играете классической сборки без **Выслеживания** и других спеллов за 1 маны. Так этот первый дроп станет стабильным и предсказуемым, но не будет работать, если две **Связки бананов** уже в руке. Проверяйте состав колоды перед розыгрышем **Ищейки безделушек**.
- **Музыкант Терновой Мантии** хорош в первую очередь как темповый первый дроп, а эффект финала вы можете не реализовать еще очень долго. Важно, что бафф +1/+1 обычно работает только на одного зверя, даже если вы призываете несколько существ одновременно с помощью **Сердца Тернистой Долины**. К тому же бафф +1/+1 получают не только звери-карты в колоде, но и **Дикие семена**, и 1/4 провокации с **Бочки обезьян**.

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



Разборчивый заводчик всегда раскопает трех одинаковых зверей, пока в деке есть все их копии. При этом вы получите в руку копию зверя, а оригинал остается в деке, так что позднее можно будет сыграть второго Разборчивого заводчика или **Верных питомцев**.

Чаще всего с Разборчивого заводчика берут **Тощую Гончую** или **Гидралодона** для перехвата стола в мидгейме. В самых медленных матч-апах можно взять и копию **Короля Круша**.



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



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

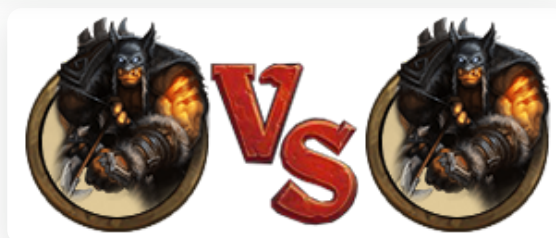


Сердце Тернистой долины воскрешает всех зверей, которые погибли на вашей половине стола. Важно, чтобы они именно погибли, но не были замешаны в колоду, возвращены в руку, переманены оппонентом и т.д. Все вернувшиеся звери всегда будут иметь свои базовые характеристики, а **Гидралодон** призовет два Отростка,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

[к оглавлению](#)



•



•

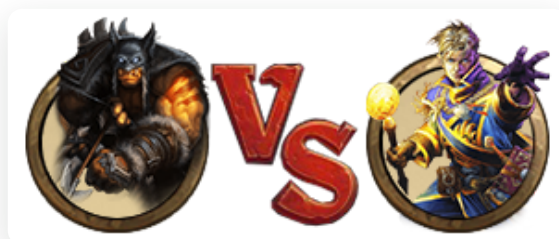
Зеркальный матч-ап

Зеркальный матч-ап — интересное противостояние, где важным станет целый ряд факторов. Так многое сделает уверенный старт и раннее давление — тут преимущество обычно будет у Охотника, который ходит первым (без Монетки). И если одному Ханту зашел очень хороший старт, он в принципе может задавить оппонента еще до 6-7 ходов. Если же вы отстаете, то вернуться в игру все же можно с помощью **Тощей Гончей** или

Гидралодона. Под эту пару карт нужно оставить Монетку. Полезна и **Сила звезд**, которая может зачистить стол раньше, но инициативу этот spell не перехватит.

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

С 6+ хода соперника думайте о позиционировании вокруг **Тощей Гончей** противника. Ставьте провокации с краев, располагайте между важными юнитами существ в спячке.



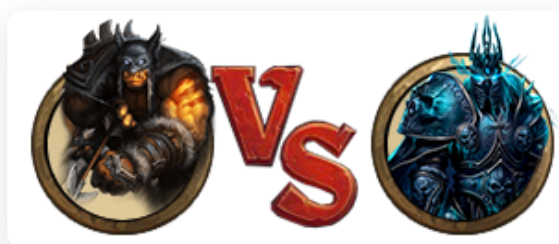
Контроль Жрец

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

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

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

•



•

Рыцарь смерти **Крови**

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

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

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

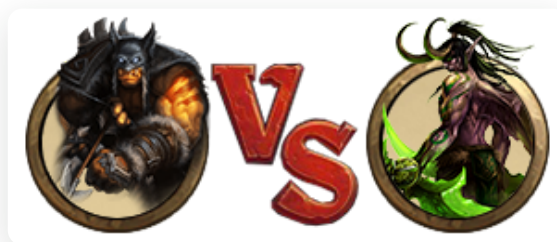


Чистый Паладин

Пусть Чистый Пал играет быстро и темпово, все же матч-ап для Охотника выгодный. Во многом из-за **Тощей Гончей**, **Гидралодона** и **Силы звезд**. Но и до выхода этих карт постарайтесь дать Паладину бой на столе, чтобы он не чувствовал себя слишком хорошо. Отличной картой станет **Бочка обезьян**, как и всегда помогут **Дикие духи** и **Ловец духов**.

Паладин чаще всего проиграет, когда вы перехватите инициативу на столе, то есть зачистите половину противника и вместе с этим сгенерируете достаточно юнитов на вашей половине. Но при этом стоит закрыться провокациями или восстановить много здоровья, потому что сейчас Паладин может нанести много урона с **Горна Владыки Ветра** под бафами атаки.

Не забывайте про **Анахроноса**, с которым Чистый Пал может вернуть контроль над любым столом. Дракон точно будет в руке оппонента после розыгрыша **Очистителя**.



Релик ДХ

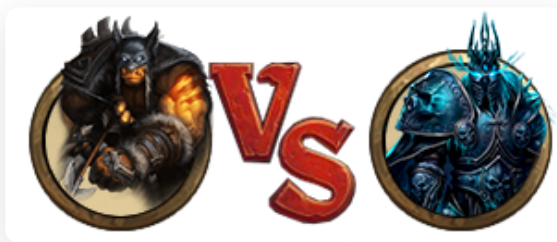
Равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Охотника. ДХ хорошо сражается за стол, может захватить его тяжелыми юнитами и вернуть контроль над игровым полем за счет комбы **Чародейка Луносвета** + **Высвобождение Скверны**, а также с **Реликвией истребления**.

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

Вместо этого планируйте переиграть противника тяжелыми комбинациями зверей. Не обязательно с **Королем Крушем** и огромным уроном за ход с рывков, порой достаточно и

попросту призванных зверей на столе, с которыми ДХ рано или поздно не совладеет.

•



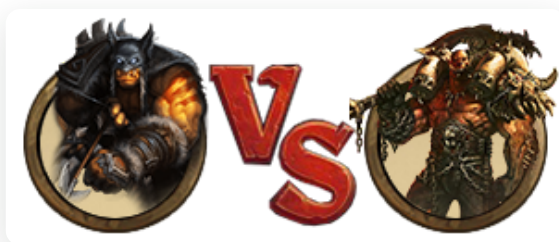
•

Рыцарь смерти **Нечестивости**

Равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу ДК. Тут важно найти уверенный старт, в чем поможет не сильно жадный муллиган, рассчитывающий только на ДК Крови.

Если вы дали бой Анхоли ДК со старта, то часто сможете без особых проблем перехватить инициативу в мидгейме за счет тяжелых зверей или **Силы звезд**.

Но ДК не так прост из-за наличия **Осужденной Сильваны** и **Лорда Ребрада**. Эта пара очень сильных карт, которые могут спасти Рыцаря смерти даже в самых безысходных ситуациях. Отыграть от этих легендарок сложно: в тяжелых ситуациях нужно рассчитывать разве что на то, что они не зайдут в руку оппонента. Можно успеть контратаковать противника взрывным уроном даже после того, как выйдет огромный **Лорд Ребрад** и зачистит все игровое поле.



Воин на иступлении

Самый сложный матч-ап для Биг Бист Охотника в нынешней мете. Воин действует темпово, но самое опасное — он легко сноуболлит преимущество в начале и в мидгейме. И если Охотник не найдет нужных юнитов и зачисток вовремя, совладать с давлением Воина будет сложно. К тому же Воин опасен из-за большого количества взрывного урона, на который вы, опять же, не всегда сможете ответить.

Конечно, огромная **Тощая Гончая** всё еще спасет вас практически изо всех ситуаций, но иногда этот зверь не заходит, иногда у него оказываются недостаточно высокие характеристики. Иногда в руке просто не хватает выгоды, там не остается карт для защиты и контрнаступления.

В матч-апе нет каких-то особенных фишек и хитростей — во многом он зависит от захода карт вам и оппоненту. Важно и исполнение с обеих сторон, но это исполнение завязано на простых факторах: выгодных разменах, контролю стола, пониманию сильных и слабых сторон вашей колоды и колоды противника.

[К оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!