

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Биг Бист Охотник — топ дека по винрейту в Титанах. Большой гайд по архетипу

10.08.2023

Гайды

ТИТАНЫ

Биг Бист Охотник — топ дека по винрейту в Титанах.
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



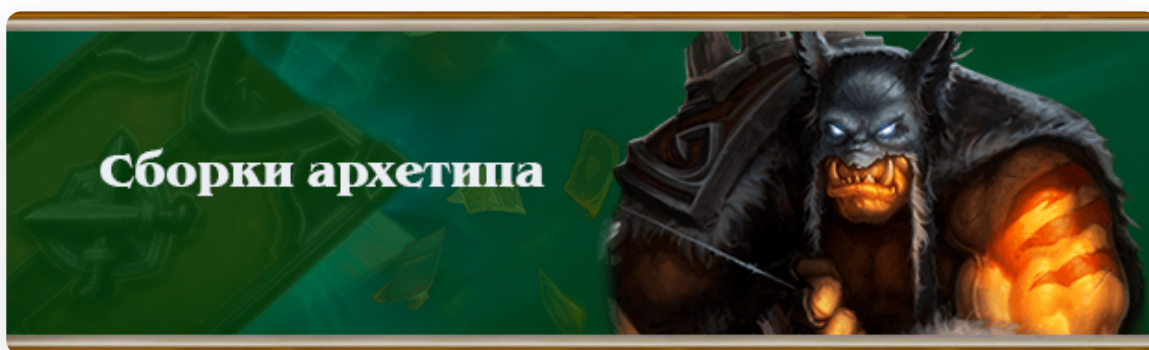
Герой гайда — Биг Бист Охотник в мете ТИТАНОВ после выхода балансного патча 27.0.3. Еще с первых дней Бист Хант зарекомендовал себя как одна из самых сильных колод ладдера. Оно и ожидаемо: Охотник стал безоговорочным лидером прошлого дополнения, ТИТАНЫ дали Рексару несколько сильных карт.

Если в первую неделю ТИТАНОВ Охотника могли остановить многие колоды, в том числе Мех Разбойник, то с выходом патча 27.0.3 всё изменилось. Злейший враг Бист Ханта ушел из Стандарта, а значит мало кто уже может остановить Охотника. Он быстро вырвался в топы и по винрейту, и по популярности в нынешней мете. сегодня это **безоговорочно лучшая колода ладдера на всех рангах.**

Большой гайд по Биг Бист Охотнику расскажет, как архетип изменился в мете ТИТАНОВ. Вы найдете оптимальные колоды и способы собрать собственную, в том числе и достаточно бюджетную, но все еще конкурентоспособную сборку. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и актуальных матч-апов ТИТАНОВ.

Разделы гайда:

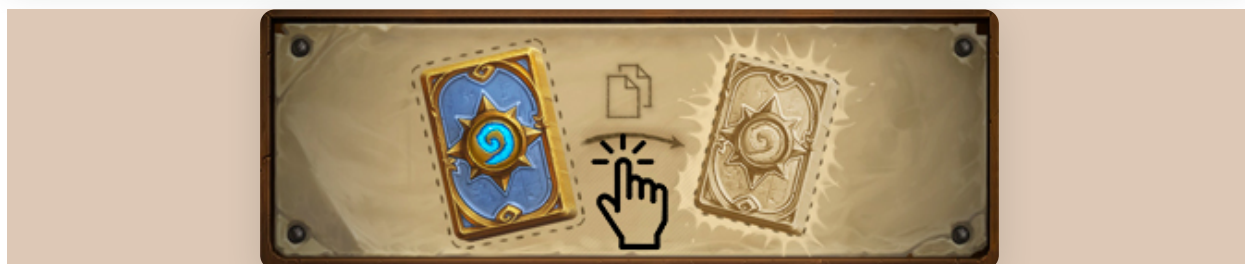
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
 - - *Основа колоды*
 - - *Оptionальные карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетная версия*
- Муллиган
- *Общие правила муллигана*
- *Муллиган против каждого класса*
- Стратегия игры
- *Основы геймплея*
- *Способы победы*
 - - *Полезные советы*
- Матч-апы



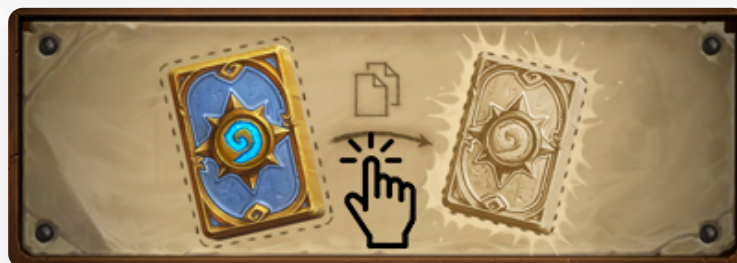
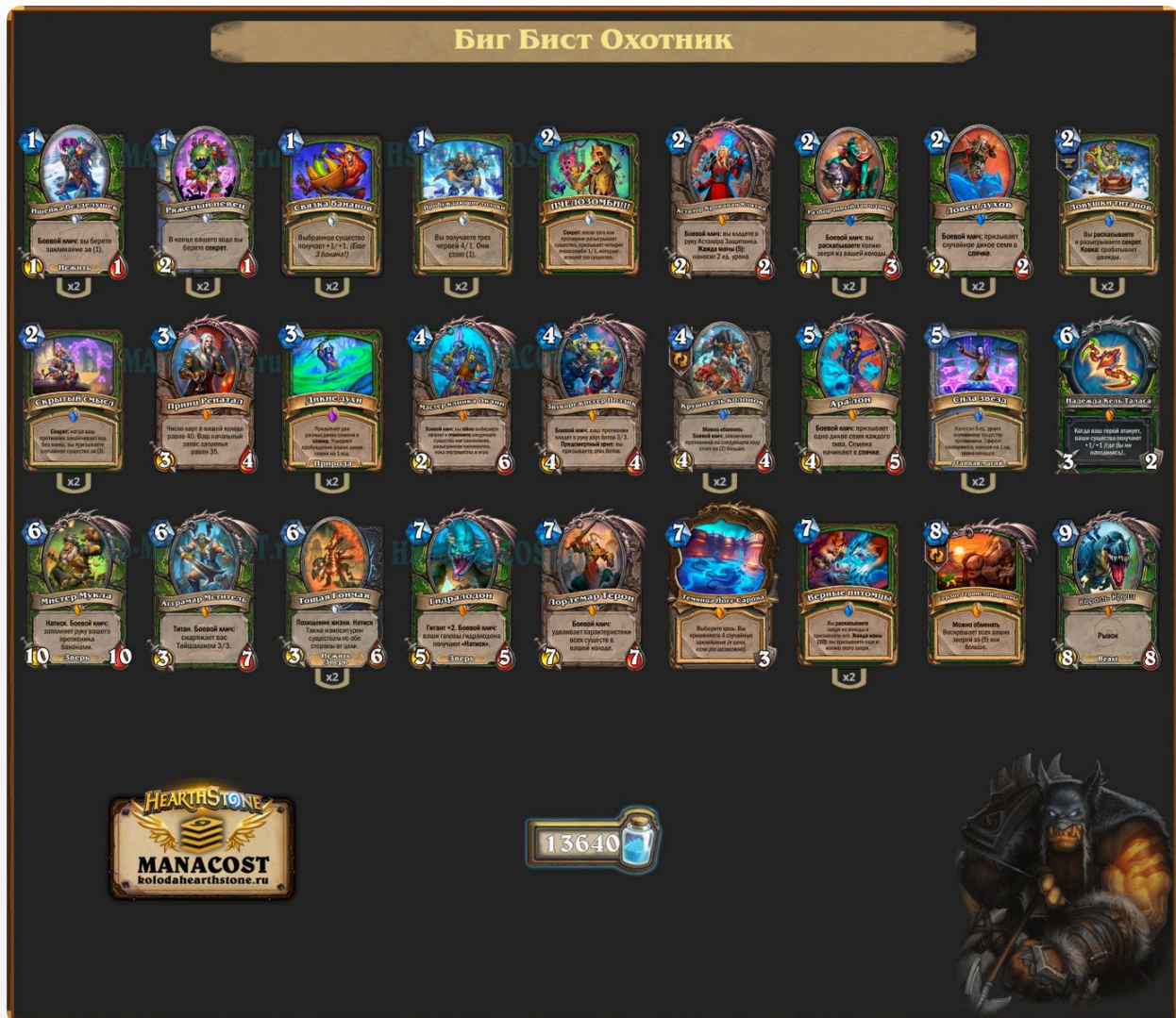
Биг Бист Охотник в ТИТАНАХ все еще играет теми же синергиями тяжелых зверей, что и в прошлом дополнении. *Тощая Гончая*, *Король Круш*, *Гидралодон* — всё это на месте для комбинаций с *Верными питомцами* и *Сердцем Тернистой долины*. В этом дополнении в оптимальные деки берут и *Мистера Муклу*, во всех сборках обязательно появляется *Принц Ренатал*.

Главное изменение Биг Бист Ханта в ТИТАНАХ — **появление синергий секретов**. Теперь в начале партии Хант полагается не только на ранних юнитов, но и на темповые секреты. Набор секретов может быть разным, но вы всегда увидите *Ряженого певца* и *Ловушки титанов*.

Помимо этого Охотник любит играть и своим титаном — *Агграмаром Мстителем*. Легендарка не обязательна для колоды, но станет приятным бонусом, помогая Охотнику в разных аспектах геймплея.

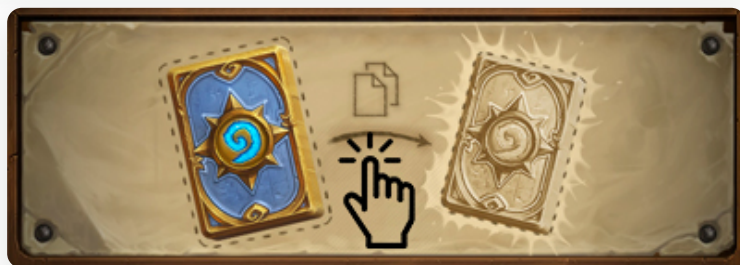
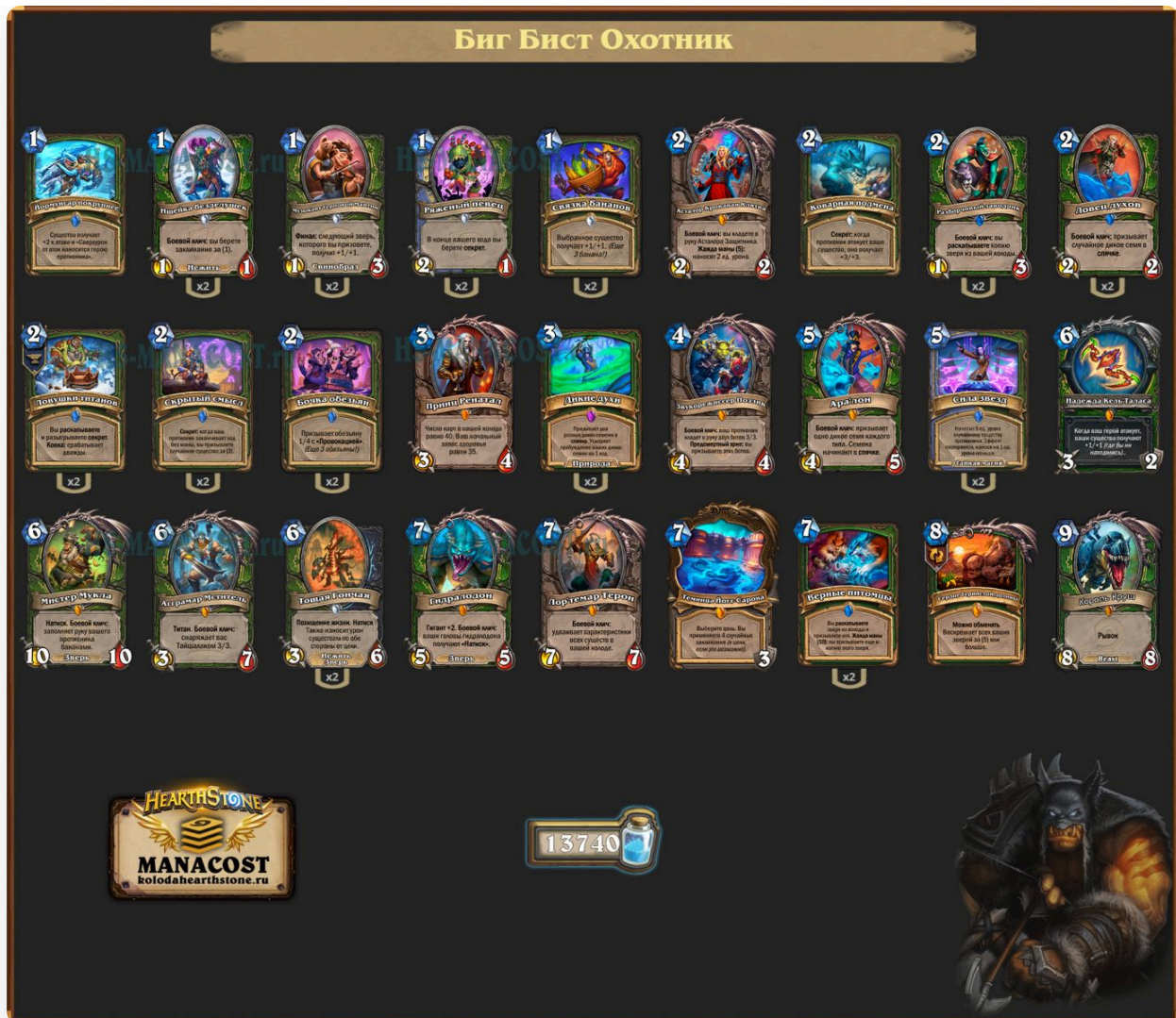


Биг Бист Охотник от VS



Такую сборку Биг Бист Ханта предлагает первый в ТИТАНАХ мета-отчет от Vicious Syndicate (мы опубликуем его вечером 11 августа). Тут есть несколько необычных карт, например [Мастер клинка Окани](#), но эта легендарка уже хорошо зарекомендовала себя в прошлых метах. Еще одна интересная карта — [Крушитель колонок](#). Этот четвертый дроп особенно хорош против Жрецов, Магов и Шаманов, которые часто полагаются на заклинания.

Биг Бист Охотник



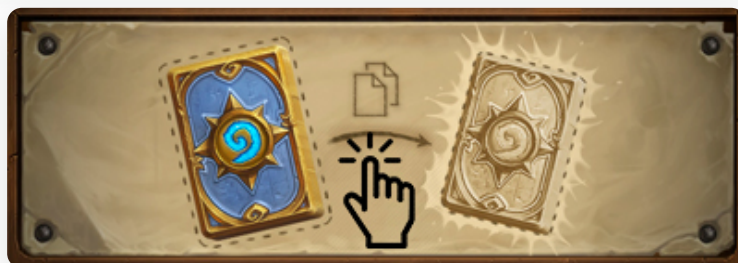
Эта более классическая сборка, которая показывает самый высокий винрейт в ладдере из всех популярных колод Биг Бист Ханта. Это еще не делает ее лучшей, но точно примечательной. Интересная карта здесь — секрет Коварная подмена, который удивит темповых противников и помешает им разменяться с вашими юнитами.

Биг Бист Охотник с Наблюдателем мифов

Биг Бист Охотник с Наблюдателем мифов

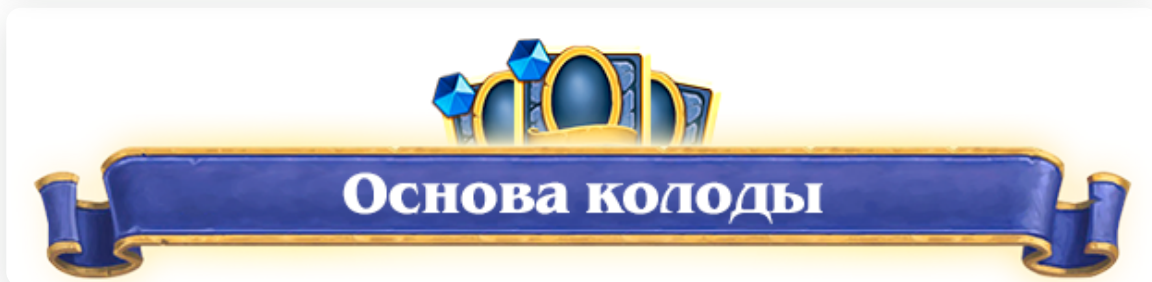
The screenshot shows a deck list for a Hunter class deck. The deck is titled "Биг Бист Охотник с Наблюдателем мифов". It contains 75 cards, including 10 rares, 10 epics, 10 commons, and 45 commons. The cards are arranged in a grid with their names, costs, and quantities. The bottom of the screenshot shows the Hearthstone logo, the player's name "MANACOST", the website "kolodahearthstone.ru", and a gold count of 13640. A large illustration of a Hunter character is visible in the bottom right corner.

Карты	Мана	Количество
Волшебный кот	1	x2
Нисель-раздиратель	1	x2
Полосатый кот	1	x2
Радостный певец	1	x2
Свадьба Бананов	1	x2
Актриса-исполнительница	2	x2
Фокус-котус	2	x2
Рассерженный кот	2	x2
Ловчий дуэан	2	x2
Волшебки-титаны	2	x2
Сармынь-смысл	2	x2
Наблюдатель мифов	2	x2
Волна обезьян	2	x2
Принц Рената	3	x2
Дивья дуля	3	x2
Защитник-исполнитель	4	x2
Арапон	4	x2
Надежда Вест-Таласа	6	x2
Мистер Мышь	6	x2
Алхимик-мистик	6	x2
Тонкая Бонна	6	x2
Инаралон	7	x2
Портмари Герон	7	x2
Гемма-Лит-Саргон	7	x2
Верные питомцы	7	x2
Бегущий кот-исполнитель	8	x2
Котская дружина	9	x2
Зверь	10	x2



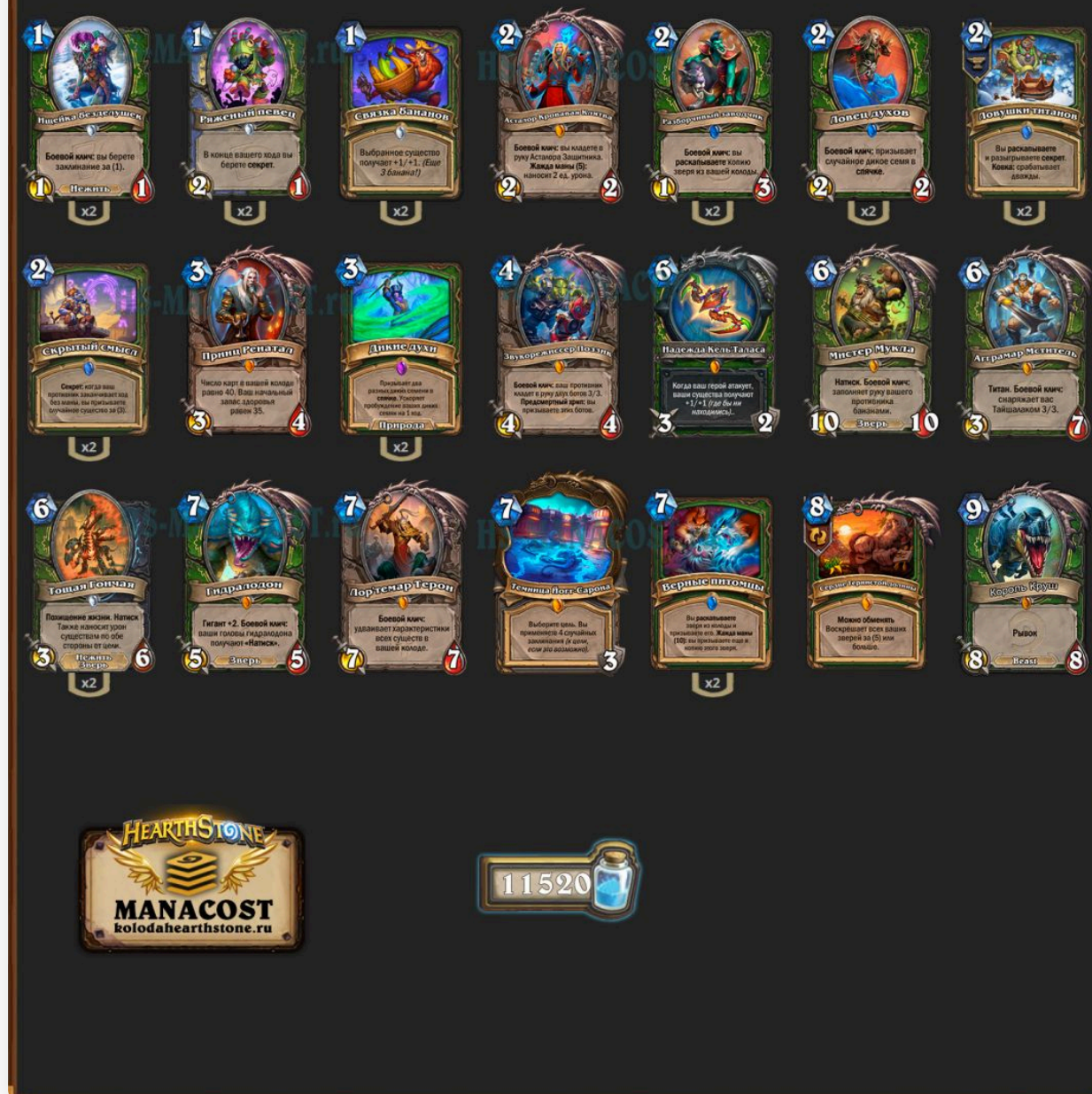
Еще одна сборка с хорошим винрейтом в нынешней мете. Ее главная особенность — Наблюдатель мифов. Это хороший, хотя и не самостоятельный массовый бафф атаки, с которым можно быстро закончить партию. Работает со многими большими зверями и некоторыми другими картами. Необычный секрет тут — Фокус-котус.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех сборках архетипа. У Биг Бист Ханта в основе 31 карта, которые берут практически всегда в передовые сборки в ТИТАНАХ. Поскольку в этом дополнении в основе есть [Принц Ренатал](#), то и колода увеличивается до 40 карт, а у вас есть еще 9 опций, которыми нужно дополнить основу.

Основа колоды Бист Ханта (31 из 40)

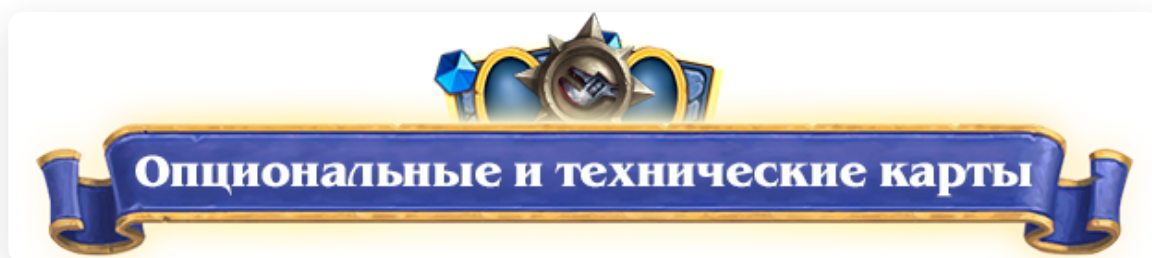


Код основы колоды:



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.





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

Агрессор Скользящего Копья — часто брали в прошлом патче, но с появлением набора секретов он встречается очень редко, обычно в сборках без секретов, которые слабее.

Йормунгар покрупнее — интересная и веселая карта, но слишком уж оптимистичная. Обычно она помогает в ситуациях, когда Охотник и без того побеждает. Редко будут случаи, когда этот спелл станет разницей между победой и поражением, а значит и брать его нет особого смысла.

Музыкант Терновой Мантии + Бочка обезьян — встречается во многих сборках как в прошлом дополнении, так и в этом. Набор карт все еще хороший, но теперь у него появилось больше конкурентов среди опциональных карт.

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**.

Пробуждающие толчки — заклинание полезно в первую очередь против медленных колод, которые не могут легко разменяться с 4/1 существами. Например, это отличная опция против Шамана или Жреца, не так плох спелл в матч-апах с Локом и Магом.

Наблюдатель мифов — интересная карта, которая часто даст неожиданный для оппонента бафф стола. Так Охотник может заканчивать партии или выгодно размениваться.

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

Крушитель колонок — поможет в первую очередь против Магов, Шаманов и Жрецов, которые часто встречаются в ладдере. Если же вы чаще видите других Охотников, Рыцарей смерти или Чернокнижников, то эту карту можно исключить.

Мастер клинка Окани — улучшает в первую очередь медленные матч-апы и в целом помогает Ханту, если он впереди по темпу. Но если Охотник отстает, **Мастер клинка Окани** станет ужасной картой.

Аралон — неплохая легендарка, хотя и далеко не обязательная для деки. Поможет Охотнику во многих матч-апах и ситуациях, карта универсальная и почти всегда полезная. Но при этом заменимая.

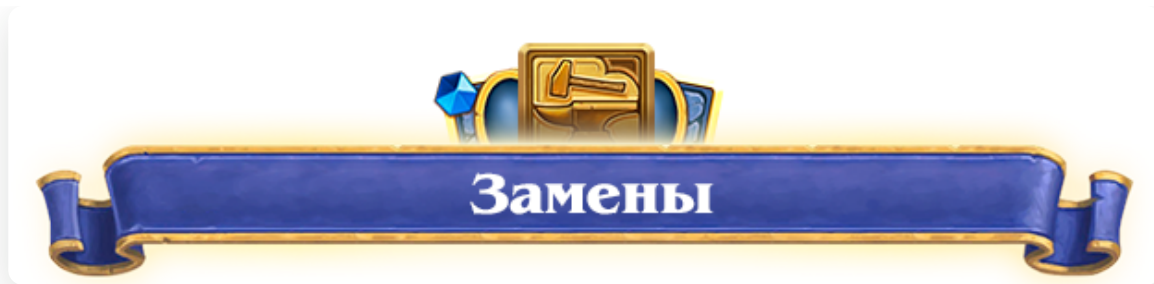
Сила звезд — отличная зачистка, если Охотник вынужден играть от обороны, что может случиться в матч-апе с другими Бист Хантами. Из-за этого часто берут в двух копиях.



Секреты — Охотник почти всегда берет две копии **Скрытого смысла**, но в деку нужно добавить еще 1-2 копии секретов. Чаще всего выбирают между отмеченными выше опциями. Хотя можно взять и классические Морозную ловушку или Взрывную ловушку, чтобы удивить оппонента.

Менее популярные опциональные карты: Игнис Вечное Пламя, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Удушающая звезда, Королева Азшара.

[к оглавлению](#)



Замены

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**, секрет или другую опциональную карту.



Принц Ренатал — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Убийства в Замке Нафрия или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.



Дикие духи — обязательный эпик, создавайте в двух экземплярах.



Звукорежиссер Поззик — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Фестиваля легенд или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.



Мастер клинка Окани — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Путешествия в Затонувший город или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.



Аралон — не обязательная легендарка, которую можно заменить **Крушителем колонок**, **Йормунгаром** покрупнее, **Бочкой обезьян** и другими опциональными картами.



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**.



Мистер Мукла — не обязательный зверь, вместо которого стоит брать любую другую опциональную карту: точно не зверя и точно не карту за 6 маны. Например, подойдет **Сила звезд**.



Агграмар Мститель — не обязательная карта, вместо которой можно взять любую другую опциональную карту за другую стоимость, например **Наблюдателя мифов**.



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



Лортемар Терон — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт Марша Короля-лича или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.



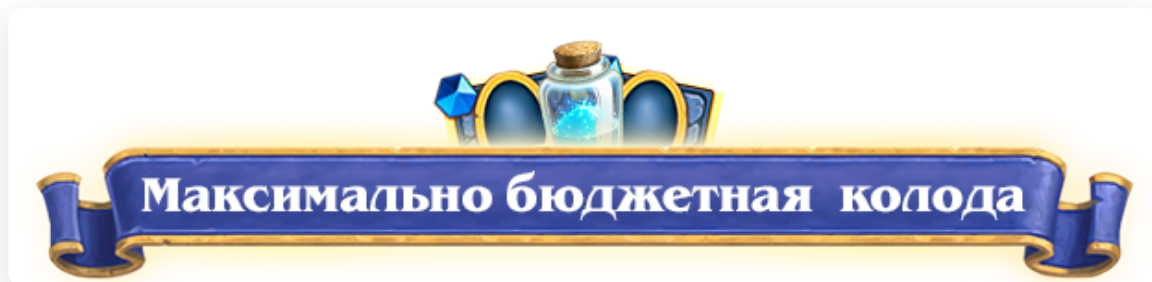
Темница Йогг-Сарона — есть в коллекции всех игроков бесплатно за заход в игру, открытие комплектов карт ТИТАНОВ или за выполнение простой ачивки из раздела этого дополнения.



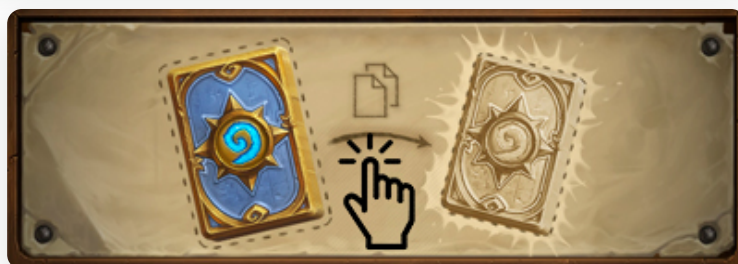
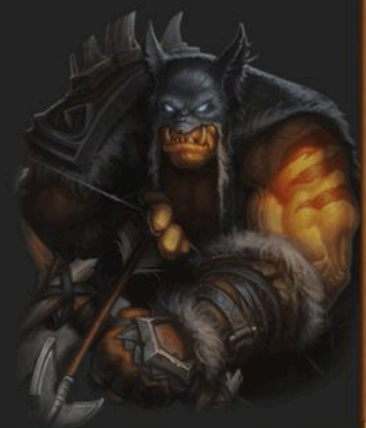
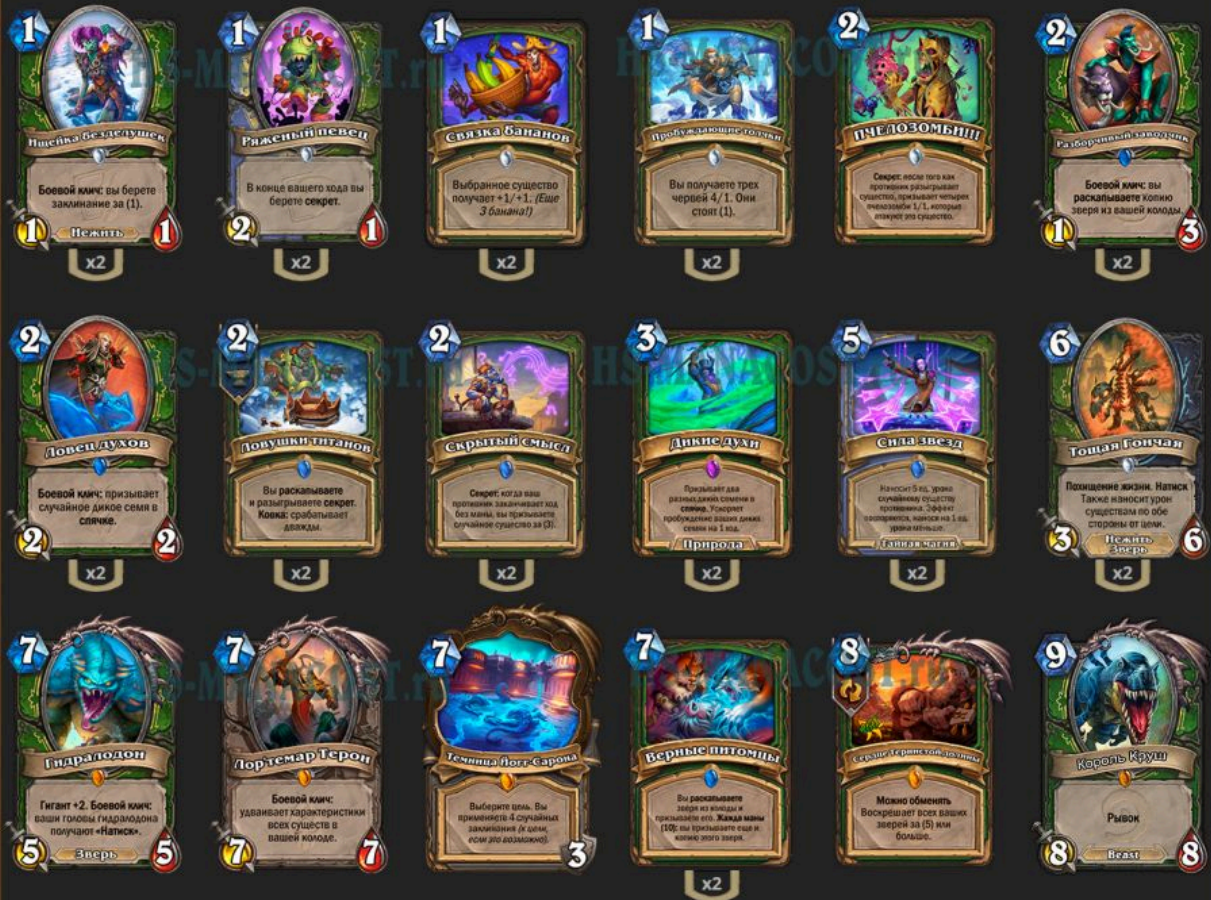
Сердце Тернистой долины — обязательная легендарка, на которой держатся Биг Бист синергии. Крафтите, если хотите играть архетипом.



Король Круш — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

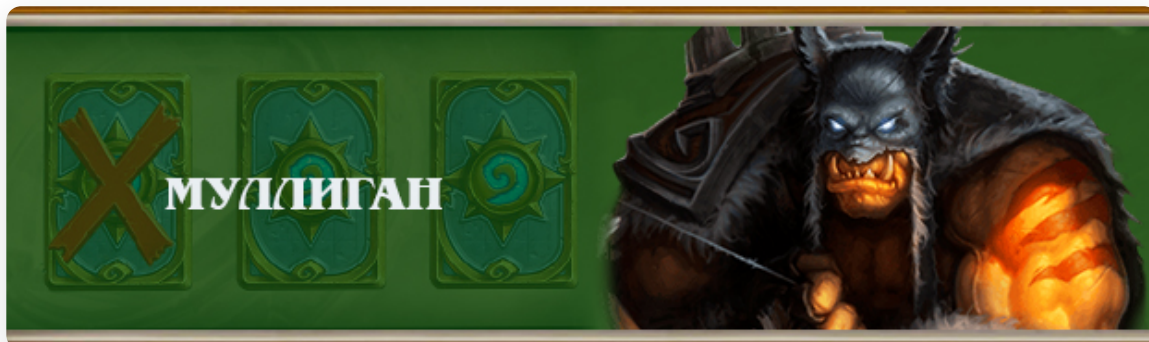


Максимально бюджетный Бист Охотник




Максимально бюджетная колода отказывается от **Принца Ренатала**, чтобы сделать колоду меньше. Тут все еще есть несколько легендарок, которые нужно скрафтить (**Гидралодон** и **Сердце Тернистой долины**), но все другие леги можно получить бесплатно. Такая колода все еще хороша, с ней можно добраться до Алмаза и даже взять Легенду.

[к оглавлению](#)





• **Общие правила муллигана**



-  **Первые дропы** — Охотнику важно найти карту для первого хода. Это могут быть существа за 1 маны (**Ряженный певец**, **Ищейка безделушек**, **Музыкант Терновой Мантии**) или второй дроп с Монеткой (**Ловец духов**, **Асталор Кровавая Клятва**, **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 **Ряженный певец**, потому что он даст

секрет для второго хода. Не ошибка сбрасывать все другие ранние карты в поисках этой.

-  **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.
-  **Звукорежиссер Поззик** — отличная карта для 3-4 ходов, которую стоит оставлять практически всегда, если у вас уже есть какой-то старт.
-  **Аралон, Надежда КельТаласа, Лортемар Терон** — тяжелые карты, которые оставляют или при встрече с медленным противником, или с очень хорошим стартом.
-  **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: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Связка бананов, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа.

Охотник на демонов: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Разборчивый заводчик, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа, Лортемар Терон, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!.

Воин: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа, Лортемар Терон, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!.

Паладин: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловушки титанов, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Надежда КельТаласа, Сила звезд.

Охотник: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Скрытый смысл, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Аралон. С хорошей рукой — Асталор Кровавая Клятва, Гидралодон.

Друид: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Аралон, Темница Йогг-Сарона, Связка

бананов.

Разбойник: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик. С хорошей рукой — Сила звезд, ПЧЕЛОЗОМБИ!!!!.

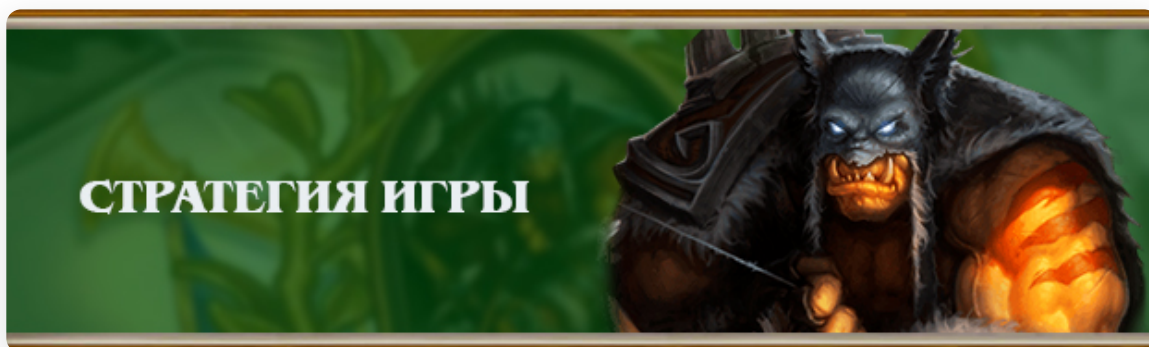
Шаман: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловушки титанов, Асталор Кровавая Клятва, Ловец духов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик.

Маг: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловец духов, Дикие духи, Асталор Кровавая Клятва.

Жрец: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Ловушки титанов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Аралон, Агграмар Мститель. С хорошей рукой — Лортемар Терон.

Чернокнижник: Ряженный певец, Ищейка безделушек, Связка бананов, Ловец духов, Скрытый смысл, Ловушки титанов, Дикие духи, Звукорежиссер Поззик, Лортемар Терон. С хорошей рукой — Аралон.

[к оглавлению](#)



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 четыре зверя — **Гидралодон**, **Тощая Гончая**, **Мистер Мукла** и **Король Круш**. Эта четверка 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**. **Мистер Мукла** хорош во всех ролях, к тому же он спамит руку противника, что особенно приятно против комбо колод вроде Сиф Мага или Шамана на перегрузке.

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**. Хотя самый выгодный резурект — **Король Круш**.

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 обычно нет никакого рандома, пусть зверей в деке 4 штуки, вы почти всегда доберете хотя бы одного к 7+ ходу. 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.

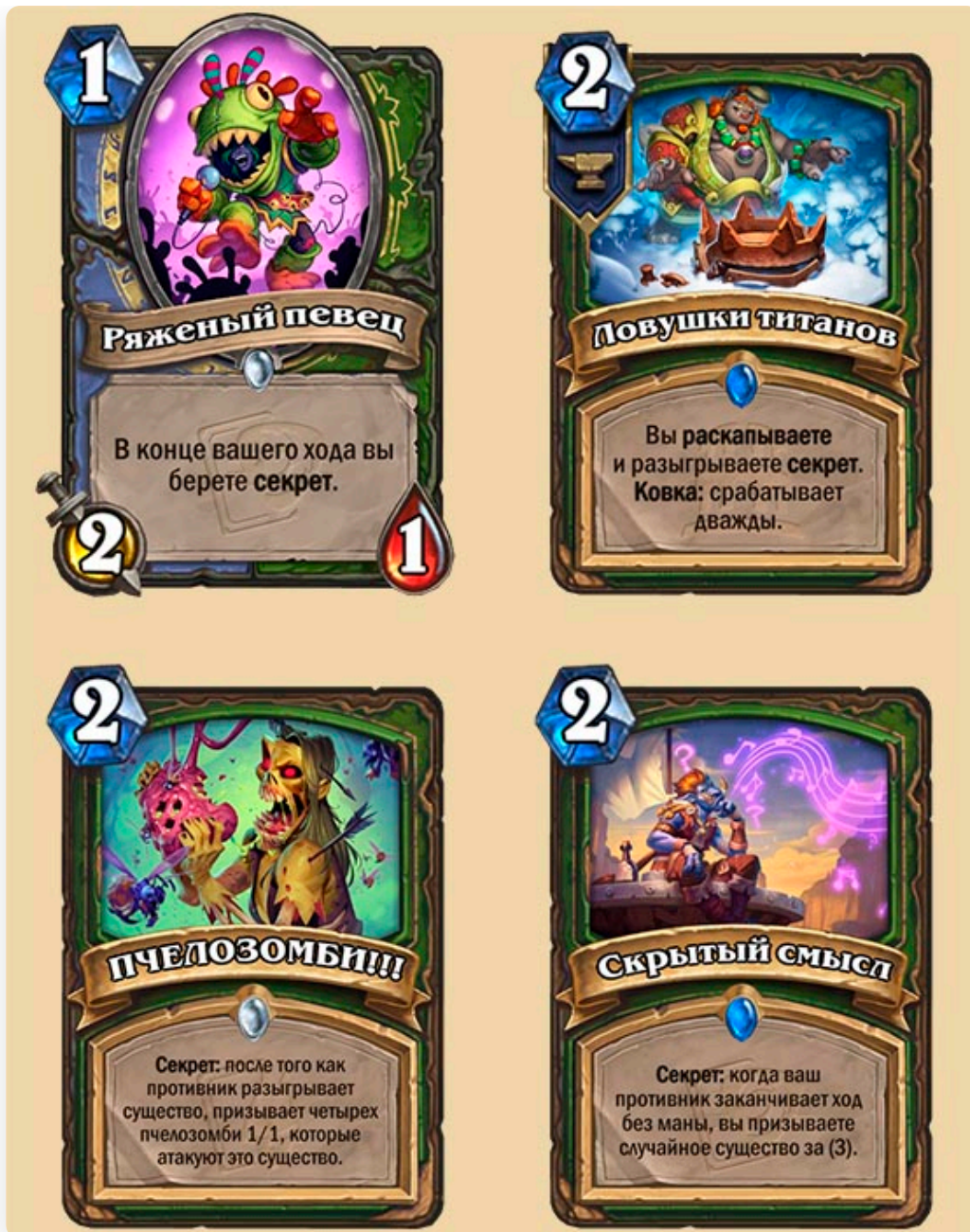
Еще одна важная синергия в деке — **баффы существ**. Всего лишь две легендарки делают это, но их эффекты такие важные и сильные, что часто станут ключом к победе. Речь идет о **Лортемар Тероне** и **Надежде КельТаласа**. Эта пара карт особенно сильна в медленных матч-апах, но принесет выгоду и в темповых, 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.

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.



Обычно из **синергий секретов** в колоде только **Рязеный певец** и **Ловушки титанов**. В дополнение к ним надо добавить и два секрета: обычно это пара Секретных смыслов + еще один секрет на выбор Охотника. Такой набор обеспечит Ханта уверенным стартом, особенно если синергии секретов зайдут в нужном порядке: сначала **Рязеный певец**, а не секреты. **Рязеный певец** станет лучшим первым ходом в игре, а **Ловушки титанов** лучше проявят себя в улучшенной версии после ковки. Хотя если нет другого второго хода, можно сыграть это заклинание в обычной форме, особенно если вы сражаетесь в темповом матч-апе.



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

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 разве что Биг Чернокнижник и некоторые версии Токен Друида — обе деки очень быстро спамят стол в мидгейме огромными стадами, с которыми большие звери редко справляются. Но если такой опции у противника нет, победить Охотника сложно. Против агрессивных дек он возвращается в игру за счет **Тощих Гончих**, а медленных оппонентов давит своими тяжелыми картами.

В нынешней мете Охотник во многом концентрируется на медленных матч-апах. Ему важно переигрывать Контроль Жрецов, ДК Крови, Сиф Магов и Шаманов. В этом помогают сильные мидгейм карты вроде Агграмара Мстителя, Мистера Муклы, **Мастера клинка Окани** и **Крушителя колонок**. К тому же с этими опциями можно вырвать победу и в непростых матч-апах с Друидами и Чернокнижниками.



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 всех тяжелых зверей — [Тощую Гончую](#), [Мистера Муклу](#), [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 семени**), 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 бафнутого **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 повернуть 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 повернуть 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 Тощю 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 Тощей Гончей, Силы звезд и Гидралодона, а потом закрепить свое преимущество за счет Сердца Тернистой долины.

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.

4. Разрушение планов противника



В последних сборках Бист Охотника часто появляются карты, которые ломают ходы противника. Все они делают это разными путями, но часто эффективными. Мастер клинка Окани отменяет юнита или заклинание противника, пока жив. Крушитель

колонок не дает играть много заклинаний. Мистер Мукла спамит руку бесполезными заклинаниями за 1 маны, от которых часто трудно избавиться.

Особенно хороши эти карты в матч-апах с Сиф Магом, ОТК Шаманом на перегрузке и другими комбо деками. Но их нужно вовремя сыграть, например Крушителя колонок надо ставить после того, как Шаман использует Вспышку молний.

Эти карты не принесут победу самостоятельно, но часто дадут Охотнику достаточное темповое преимущество, чтобы задавить со стола или взрывным уроном.

5. Да поможет мне бог рандома!



Не можете победить честно — молитесь богу рандома. Эта карта может спасти из любой, даже самой безвыходной ситуации. Играйте ее как последний способ добить

противника или зачистить стол.

Но карта хороша даже в ситуации, если у вас все хорошо, но нет других более стабильных ходов на 7+ ход. Темница Йогг-Сарона часто помогает в доборе, наносит урон, чистит стол, активирует секреты и делает другие полезные вещи.

Всегда выбирайте целью персонажей противника — обычно героя, но можно и большого юнита, которого важно убрать со стола любой ценой, например Сиф или [Таддиуса Чудище](#).

[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 делайте, 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 [Тощей Гончей](#), [Гидралодона](#) или [Верных питомцев](#).



Ищайка безделушек всегда доберет из колоды только [Связку бананов](#), если вы играете классической сборкой 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 [Ищайки 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.



Агграмар Мститель — почти всегда полезная карта. Все три опции, доступные при розыгрыше, полезны в разных ситуациях. Порой вам интересно больше добора, порой дополнительная атака и возможность разменов, а порой призыв провокаций. Конечно, вы можете активировать все баффы, если Агграмар Мститель переживет ходы противника. Играть повторно баффы нельзя, после трех розыгрышей Агграмар Мститель станет простым существом, которое может атаковать. Если Агграмара заморозить, то вы не сможете активировать его способности.



► **Разборчивый заводчик** всегда раскопает трех зверей из четырех доступных, 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.



Отличная комбинация — **Мистер Мукла** + **Йормунгар покрупнее**, с которой вы нанесете много взрывного урона противнику с пустого стола. Заклинание отлично работает и с другими натисками, а также с обычными существами, если они уже могут атаковать.



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**.

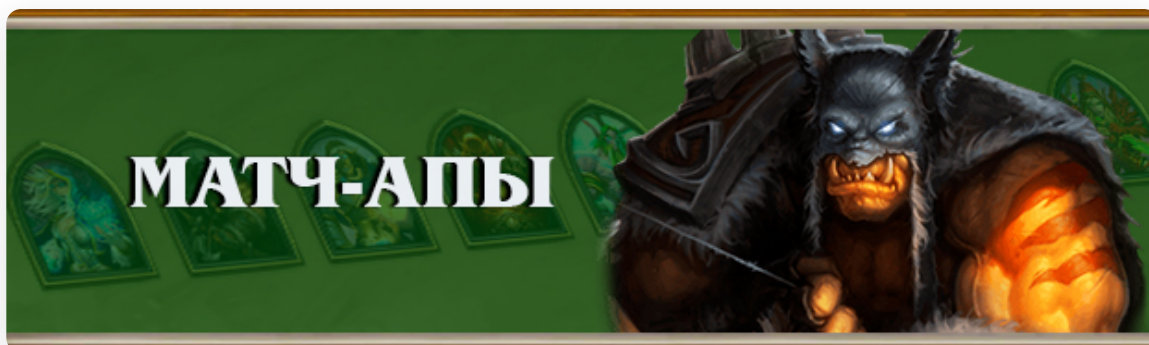


Карты с жаждой маны ([Сотворенная стрела](#), [Верные питомцы](#)) не активируют свои особые эффекты, если вы добились нужное количество маны за счет Монетки.

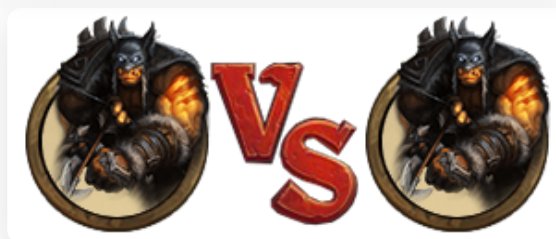


Сердце Тернистой долины воскрешает всех зверей, которые погибли на вашей половине стола. Важно, чтобы они именно погибли, но не были замешаны в колоду, возвращены в руку, переманены оппонентом и т.д. Все вернувшиеся звери всегда будут иметь свои базовые характеристики, а [Гидралодон](#) призовет два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

[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 спелл 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 спеллом можно закончить партию или перевернуть игру.

С 6+ хода соперника думайте о позиционировании вокруг [Тощей Гончей](#) противника. Ставьте провокации с краев, располагайте между важными юнитами существ в спячке и Темницу Йогг-Сарона.

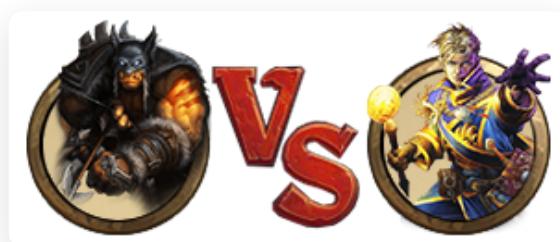
Если противник активировал секрет, в первую очередь ожидайте [Скрытый смысл](#), но не пытайтесь как-то сломать свой ход, чтобы помешать противнику активировать этот секрет: обычно это не стоит того. Вторым секретом чаще всего станут [ПЧЕЛОЗОМБИ!!!](#), вокруг которых уже можно играть. Особенно хорошо поставить под [ПЧЕЛОЗОМБИ!!!](#) [Тощую Гончую](#) из-за похищения жизни.



Сиф Маг

В этом матч-апе у Охотинка простая задача — задавить Мага до того, как тот найдет летальный урон с помощью Сиф и заклинаний. При этом Маг может добить вас и просто заклинаниями даже без Сиф, особенно если найдет момент для атаки своими существами. В начале партии Охотник чаще всего держит инициативу в своих руках, но Маг может перевернуть стол в мидгейме за счет Элементального вдохновения, **Силы звезд** и случайных генераций. Вернуть инициативу обратно помогает **Тощая Гончая**. Вообще этот зверь — самый важный юнит для Охотника в матч-апе, который нужно играть вовремя. **Тощая Гончая** станет главной защитой от взрывного урона — если у вас 30+ здоровья, комбинации с Сиф вас редко пробьют.

Важная карта Мага — **Эхо**. С помощью этой карты противник может скопировать ваших больших зверей.



Контроль Жрец

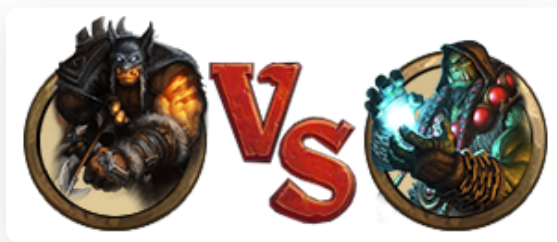
Переиграть Контроль Жреца со стола в начале и в мидгейме будет достаточно сложно: зачисток и исцеления у него слишком много. Но оппонента легко залеталить с помощью комбинаций вокруг **Короля Круша** — в этом помогут **Верные питомцы** и **Сердце Тернистой долины**. Многое сделает, конечно же, **Лортемар 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**, а еще ряд других тяжелых карт.

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 **Тощую Гончую**. На всякий случай позиционируйте существ так, чтобы этот юнит не смог зачистить самых важных существ.

Обычно у Жрецов в ТИТАНАХ есть Грязные крысы. Старайтесь держать в руке слабых существ за 1-3 маны, чтобы обезопасить ключевых зверей и боевые кличи. В этом

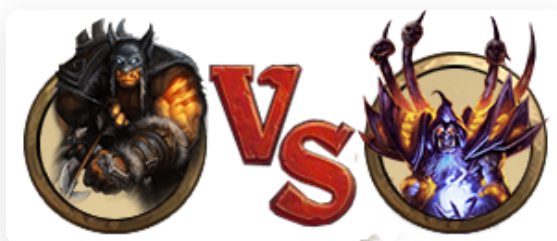
помогут Пробуждающие толчки.



ОТК Шаман на перегрузке

В отличие от Сиф Мага, ОТК Шаман вполне может снести даже 30-35 здоровья за удачный ОТК ход. А еще часто ОТК комбинацию он реализует куда раньше, так что вы можете не успеть реализовать **Тощую Гончую**. Хорошо то, что ОТК комбинация Шамана предсказуема: за ход до нее он сыграет Вспышку молнии. Значит, у вас будет время на розыгрыш **Тощей Гончей** (лишь бы были цели для атаки), а еще лучше потратить ману на **Крушителя колонок** или **Мастера клинка Окани**. Если их нет, попробуйте сделать что-то с Темницей Йогг-Сарона.

В матч-апе важно не получать урон рано от мелких юнитов: позаботьтесь о контроле стола в начале и в мидгейме.



Биг Чернокнижник

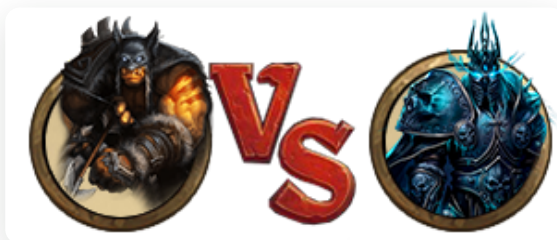
Очень сложный противник, которого редко получится задавить рано. А уже на 5-6 ходах Лок сгенерирует такие большие характеристики с провокациями, что пробиться сквозь них вы не сможете.

Лучший способ победы в матч-апе — раннее давление. Лока можно попытаться задавить со старта, надо только играть вокруг **Осквернения**. **Мастер клинка Окани** и реже **Крушитель колонок** помешают Локу сыграть часть своих карт в ключевые ходы.

Если так победить не получилось, можно надеяться на раннего **Лортемар Терона** и после бороться своими большими зверями против огромных провокаций Лока.

В любом случае рискуйте в этом матч-апе, старайтесь действовать быстро и не играйте от идеального захода карт противнику.

•



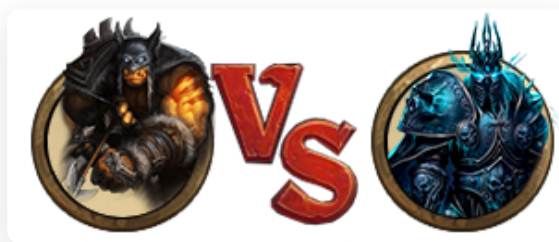
•

Рыцарь смерти **Крови**

В матч-апе с ДК Крови главным способом победы 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.

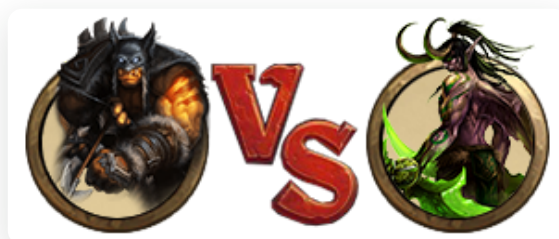
Плохо, если ДК перехватит инициативу в начале или в мидгейме. Способы вернуться в игру у вас есть, но они не всегда вовремя зайдут. Поэтому старайтесь играть темпово и не слишком жадно. От обороны Хант играет совсем не так уверенно.

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.



- ### Чумной Рыцарь смерти

Не должен доставить Охотнику серьезных проблем. Вы часто сможете захватить стол в начале и в мидгейме, а после задавить тяжелыми юнитами. **Тощие Гончие** помогут в обороне в мидгейме, если ДК все-таки нанес много урона со стола, оружием, заклинаниями и картами Чумы. С 8 хода помните про Примаса — он может убить вашу крупную угрозу и получить ее здоровье. С таким титаном Охотник не всегда может справиться. Хорошо то, что его можно игнорировать, если вы близки к леталу.



- ### Релик ДХ

Равный матч-ап с приличным перевесом в пользу Охотника. Но 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.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!