

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Куболок - разрушитель меты. Гайд по архетипу. (Патч 12.3 ноябрь)

08.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Куболок Бумного дня

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru!

Куболок скоро будет праздновать годовщину своего существования, но после нерфов в мае 2018 года архетип существенно ослаб. Сейчас эта колода встречается в ладдере, но не так часто: куда популярнее Зоолок, Четный Чернокнижник и даже Контроль Чернокнижник.

Но так ли Куболок слаб? После изменений баланса карт в октябре 2018 года жизнь архетипа стала налаживаться, так как его злейший враг — Темпо Маг — пропал из меты. Немногие обращаются к Куболоку для продвижения по ранговой лестнице, но эти немногие (Ike, Картошечка, VoarControl) добиваются хороших результатов.

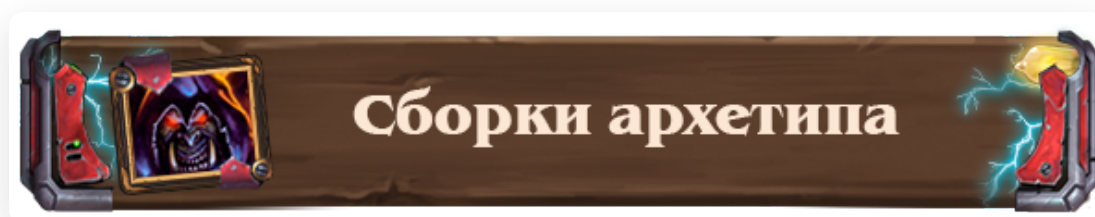
Куболок в мете Проекта Бумного дня после нерфов — достойный выбор для самых опытных и вдумчивых игроков. **Последний мета-отчет от Vicious Syndicate называет**

Куболока Тир-2 колодой (на границе Тир -1) и разрушителем меты. Архетип не терпит даже минорных ошибок, требует идеального исполнения, знания метовых колод и механик самого Куболока.

Обо всем этом вы прочтете в сегодняшнем гайде. В нем, как и всегда, будут рассмотрены сильнейшие сборки архетипа и вопросы декбилдинга, вы узнаете все о муллигане, стратегии игры и распространенных матч-апах нынешней меты.

Разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные и технические карты*
 - *- Замены*
 - *- Максимально бюджетная колода*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Способы победы Куболока*
 - *- Сдерживание ранней агрессии оппонента*
 - *- Давление на средних и поздних этапах существования*
 - *- Наносящие большой урон комбинации*
 - *- Ключевые механики карт*
 - *- Правильный порядок действий*
 - *- Важные советы*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Куболок, как и многие другие колоды, редко обращается к картам Проекта Бумного дня. Единственная почти всегда используемая опция — **Зиллиакс**. В остальном сборки ничем не отличаются от версий Ведьминого леса.

Почти все Куболоки обращаются к **Принцу Талдараму**, так что другие третьи дропы использовать они не могут. Масса других обязательных карт приводит к тому, что все колоды Куболоков отличаются чаще всего лишь одной картой.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Классический Кубок Проект Бумного дня

Кубок Бумного дня






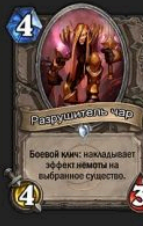
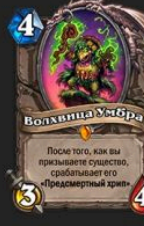


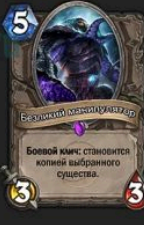
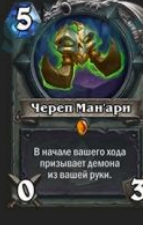
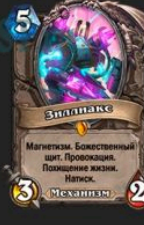







1 Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою. 2	1 Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою. 2	2 В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. 0	2 Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эф-фekt повторяется. 2	3 Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за 0, превращается в 2/3 копейки выбранное существо. 3	4 После того, как вы презьмите существо, срабатывает его «Предсмертный крик». 3	4 Боевой клич: восстанавливает 4 ед. здоровья. 4
4 Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам. 2	4 После того, как нанесет 3 ед. урона выбранному существу, (Ваш герой урон от своей карты не получает). 2	5 Боевой клич: становится копией выбранного существа. 3	5 В начале вашего хода призывает демона из вашей руки. 0	5 Магический. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Механизм. 3	5 Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайные карты. 5	5 Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: восстанавливает 2 ед. жизни. 4
6 Предсмертный крик: вы вербуете демона. 2	7 Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем трем существам. Если один из них умирает, эф-фект повторяется. 4	9 Провокация. Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией». 3	10 Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче. 5	12 Стоит на (1) мзлу меньше за каждую карту в вашей руке. 8		





Стандартная и самая популярная версия Куболока в ноябрьском рейтинговом сезоне. В сборке нет технических карт, она рассчитана не на какие-то определенные матч-апы, а на любого противника.


Куболок от BoarControl

Куболок от BoarControl

 <p>Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает вашу выбранную существо. Восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (3), превращаете в 2/3 копии выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: накладывает эффект немوتы на выбранное существо.</p> <p>x2</p>	 <p>После того, как вы призываете существо, сбрасывает его «Предсмертный крик».</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>x2</p>	 <p>Помещает жезл. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Помещает жезл в список карт для урона.)</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: становится копией выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>x2</p>	 <p>Магический, Божественный щит. Провокация. Помещает жезл. Натиск.</p> <p>x2</p>	 <p>Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайных карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>
 <p>Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем копиям существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>x2</p>	 <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>x2</p>		





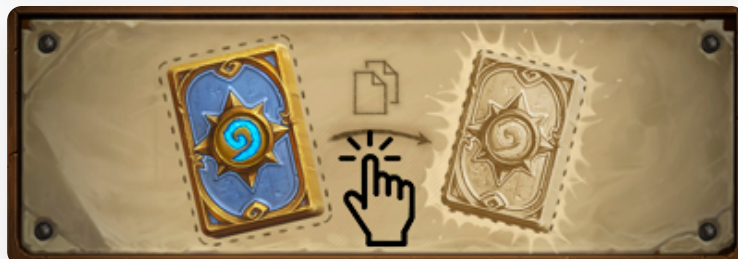




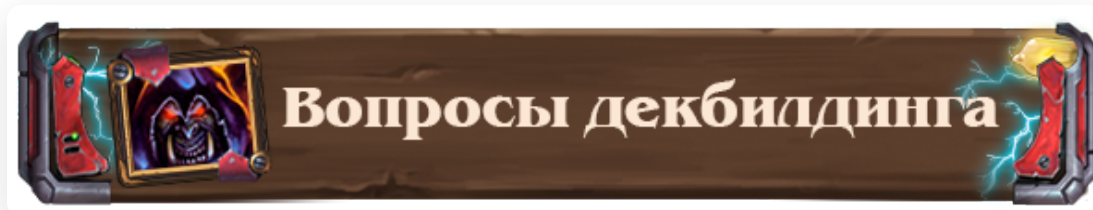
Единственное отличие этой колоды — **Разрушитель чар**, взятый вместо **Грибовара**. Такая замена улучшит матч-апы с Охотниками на предсмертных хрипах, но сделает Куболока уязвимее к агро колодам.

Куболок от Ike

Куболок от Ике



Ике отказывается от Волхвицы Умбры в пользу второго Безликого манипулятора. В остальном его колода не отличается от классической. Такая замена несущественно повлияет на силу архетипа. Выбирайте эту сборку, если у нет Волхвицы Умбры или эта карта вам не по душе.




Основа колоды — карты, используемые всеми или почти всеми сборками архетипа. Куболок — старый архетип, практически не изменившийся с момента своего создания, и еще в Кобольдах и катакомбах игроки нашли оптимальное сочетание карт, так что экспериментировать особо и не с чем.



Представленные в основе 26 карт оказались лучшим выбором для архетипа в условиях любой меты, и вам осталось заполнить только 4 слота.

Чаще всего основа дополняется Принцем Талдарамом, Грибоваром, Волхвицей Умброй и Зиллиаксом, но вместо них можно взять и другие опции, о которых речь пойдет ниже.



Опциональные и технические карты

Кислотный слизнюк — если встречаете много противников с оружием, возьмите одну копию этой карты. Если в сборке нет **Принца Талдарама**, можно использовать **Прожорливую слизь**.

Принц Талдарам — оптимальный третий дроп из доступных, помогает рано бороться за стол в агро матч-апах или лучше реализовывать комбинации в медленных. Отличный ответ на **Яйцо дьявозавра**, **Тотем прилива маны**, угрозы с божественным щитом и другие существа.

Защитник холмов — второй по силе третий дроп после **Принца Талдарама**. Выбирайте, если легендарного существа 3/3 в коллекции нет.

Разрушитель чар или **Железноклюв** — в первую очередь полезны против Охотника на хрипах. Если в сборке нет **Принца Талдарама**, выбирайте **Железноклюва**, поскольку эффект немоты вам необходим.

Грибовар — дополнительный источник исцеления, необязательный, если в сборке уже есть **Зиллиакс**. Хотя могут использоваться обе карты.

Волхвица Умбра — улучшит комбо потенциал колоды и сыграет роль "софт таунта", то есть существа, от которого оппонент почти всегда захочет тут же избавиться.

Зиллиакс — лучшая исцеляющая нейтральная карта, которая также борется за стол и защищает героя. Отлично синергирует с **Плотоядным кубом**, **Безликим манипулятором** и **Принцем Талдарамом**.

Эктомантия — экстравагантная и фановая опция, которая почти ни в чем не лучше **Безликого манипулятора**, но все же может прийтись вам по душе, если вы хотите проворачивать эффектные комбинации со Стражами ужаса или создавать непроходимые стены из **Повелителей Бездны**.



Возможные замены

Куболок — дорогая колода с целым рядом легендарных и эпических карт. Не все из них можно заменить, оставив архетип жизнеспособным, но и такие опции есть.

Вы не можете собрать Куболока без **Череп Ман'ари**, **Плотоядных кубов**, **Повелителей Бездны**, **Безликого манипулятора**, **Кровопийцы Гул'дана** и **Горных великанов**. Если даже какой-то одной из перечисленных карт в коллекции нет, от Куболока стоит отказаться.

Зато вы можете обойтись без **Вестника рока**, **Принца Талдарама**, **Волхвицы Умбры**, **Зиллиакса** и **Лорда Годфри**. Пусть в результате ваш Куболок станет слабее, он все еще

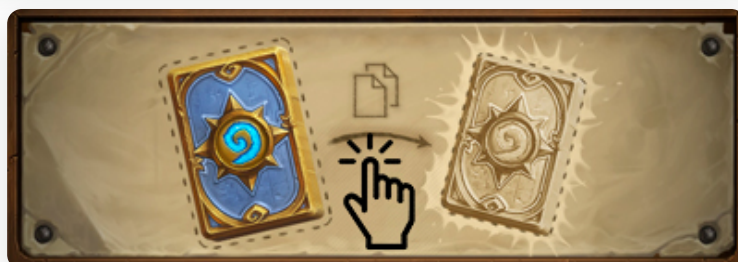
останется Куболоком и сможет показывать достойные результаты.

Трудно найти прямые альтернативы перечисленным выше картам. Проще всего заменить Принца Талдарама и Волхвицу Умбру — вместо них используйте второго Безликого манипулятора, эффект немоты и Защитника Холмов. Лорда Годфри можно заменить на Круговерть Пустоты или вовсе на дополнительное существо за 3-4 маны. Вместо Вестника рока можно взять Бронированного жука или Кислотного слизняка. Вместо Зиллиакса возьмите Грибовара или Сгнившую яблоню.

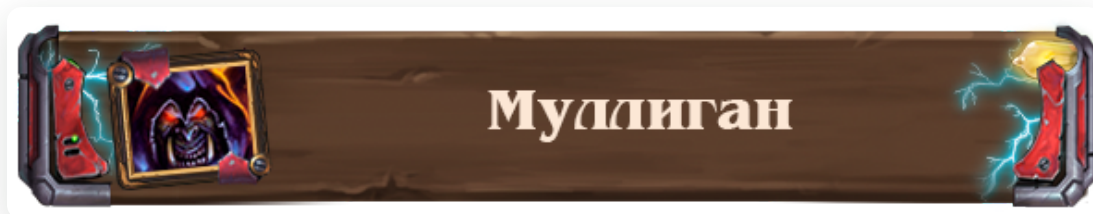


Максимально бюджетный Куболок

Максимально бюджетный Куболок



Максимально бюджетный Куболок все еще обойдется вам в приличную сумму чародейной пыли. Пусть его и можно отнести к тир-2 колодам, в ладдере есть большое количество более дешевых, простых и эффективных архетипов, которые вы можете создать вместо Куболока. Тратить на него запасы чародейной пыли не всегда правильно еще и потому, что меньше, чем через месяц, в Hearthstone выйдет новое дополнение, в котором места для Куболока может не оказаться.

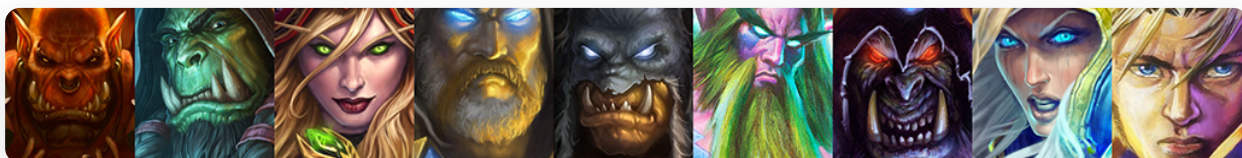


На муллигане Куболок ищет разные карты в зависимости от типа матч-апа, хотя есть пара необходимых всегда карт — **Кобольд-библиотекарь** и **Череп Ман'ари**. Их вы можете оставлять всегда.

Если ожидаете агро поединок, задумайтесь о **Вестнике рока**, дешевых АоЕ зачистках и **Обереге: малый аметист**.

В контроль противостояниях главный приоритет — **Горный великан**. С ним вы можете оставить **Безликого манипулятора** или **Плотоядный куб**.

Если у вас есть **Череп Ман'ари**, в руке можно оставить **Повелителя Бездны** или **Стража ужаса** в агро и контроль матч-апах соответственно.



Далее вы узнаете, какие карты искать в стартовую руку при встрече с конкретными классами.

Воин: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Горный великан, Одержимый лакей. Если есть Горный великан — Безликий манипулятор. Если есть Череп Ман'ари и Монетка — Страж ужаса. С хорошей рукой — Кровопийца Гул'дан.

Паладин: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Осквернение, Вестник рока, Адское пламя. С хорошей рукой или Монеткой — Лорд Годфри. С Черепом Ман'ари — Повелитель Бездны.

Охотник: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Принц Талдарам, Обегег: малый аметист, Одержимый лакей. С хорошей рукой — Адское пламя, Плотоядный куб. Если есть в колоде — Разрушитель чар или Железноклюв.

Друид: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Горный великан, Одержимый лакей. С горным великаном — Плотоядный куб. С Черепом Ман'ари — Страж ужаса. С хорошей рукой — Кровопийца Гул'дан.

Разбойник: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Вестник рока, Оберег: малый аметист, Осквернение. С Черепом Ман'ари — Повелитель Бездны. С хорошей рукой —

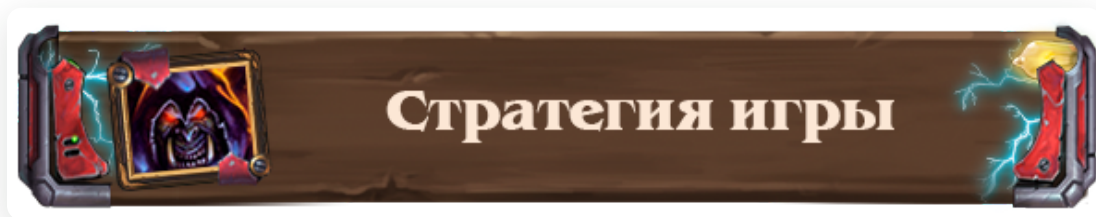
Зиллиакс, Одержимый лакей.

Шаман: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Горный великан, Принц Талдарам, Вестник рока.

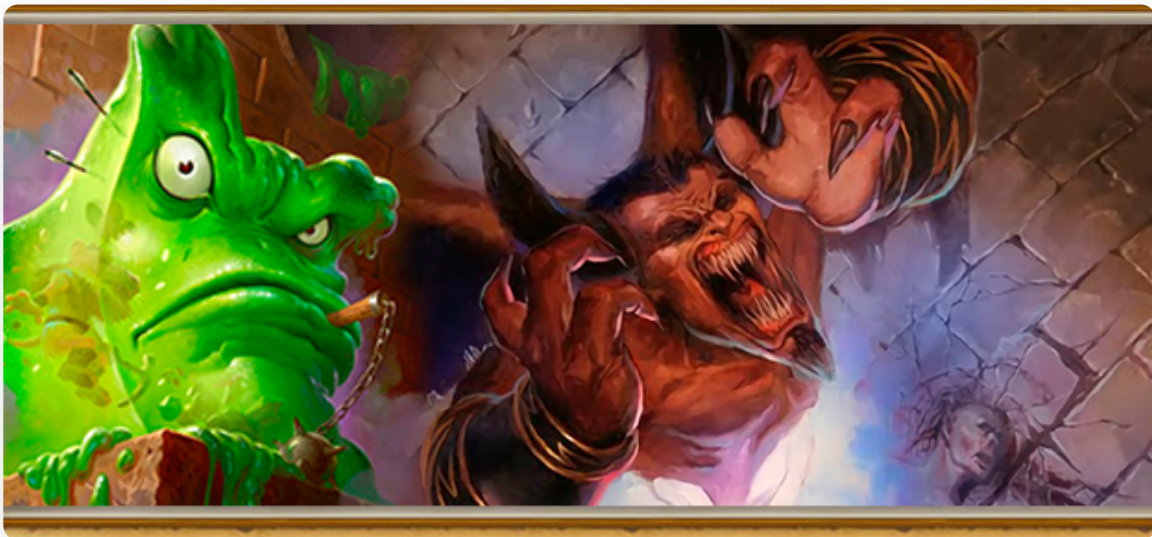
Маг: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Вестник рока, Принц Талдарам, Горный великан.

Жрец: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Горный великан. С Черепом Ман'ари — Страж ужаса.

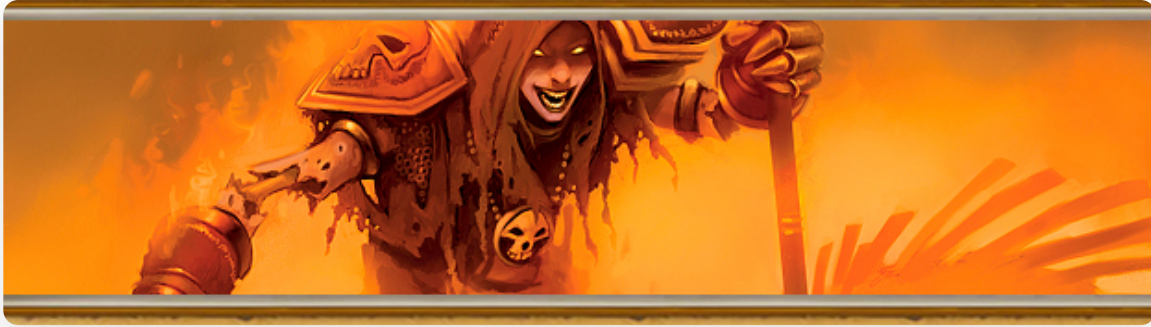
Чернокнижник: Кобольд-библиотекарь, Череп Ман'ари, Горный великан, Вестник рока. С хорошей рукой — Принц Талдарам, Зиллиакс, Оберег: малый аметист, Лорд Годфри. С Черепом Ман'ари и Монеткой — Страж ужаса.



Играть Куболоком достаточно сложно вне зависимости от выбранной вами сборки. Нужно понимать сильные и слабые стороны вашей колоды, ее возможности и пределы. Помимо этого важно считаться и с оппонентом, знать его планы на игру и важные взаимодействия между вами. О возможностях самого Куболока вы узнаете из этого раздела, а в «Матч-апах» речь пойдет об особенностях противостояний с конкретными популярными в нынешней мете архетипами.



Сперва вам нужно определить несколько **способов победы**, доступных Куболоку.



Сдерживание ранней агрессии оппонента

Самый простой способ победы, актуальный в первую очередь в агрессивных матч-апах, в которых оппонент будет стараться быстро продавить вас существами, взрывным уроном из руки или оружием. В таких противостояниях Куболоку есть, чем защищаться. Во-первых, в его распоряжении есть сильнейшие АоЕ ремувалы: [Осквернение](#), [Адское пламя](#) и [Лорд Годфри](#). Во-вторых, масса способов самоисцеления: [Темный пакт](#), [Оберег: малый аметист](#), [Зиллиакс](#) и другие. В-третьих, мощнейший провокатор [Повелитель Бездны](#), которого можно поставить на стол уже к 6 ходу.

Этого вполне достаточно, чтобы стабильно обороняться от агро колод, играющих от стола, как Зоолок или Нечетный Паладин. Против них эффективны массовые зачистки и провокаторы. Хуже ситуация в противостоянии с Нечетным Разбойником, который оказывается быстрее Куболока, да и на [Повелителя Бездны](#) вполне способен ответить.

Главная слабость Куболока обусловлена тем, что Череп Ман'ари и [Одержимый лакей](#) не со 100% вероятностью помогут достать [Повелителя Бездны](#) на стол, помешать этому может [Страж ужаса](#). Этот демон, конечно, тоже силен, но порой к 5-6 ходам Гул'дану необходима именно труднопроходимая провокация, а не 5/7 с рывком.

Помните о том, что сначала нужно постараться зачистить стол или закрываться большим провокатором, а только потом исцелять себя, в противном случае исцеление будет не столь эффективным.

[Разрушитель чар](#) и другие эффекты немоты – популярные опции нынешней меты, с помощью которых агрессивные и не очень оппоненты будут пытаться обезвредить ваши угрозы. Вы, конечно же, опасаетесь в первую очередь того, что агро колода использует разрушителя чар на ваших провокаторов. Также неприятно получить немоту на [Одержимого лакея](#). Как-то сопротивляться подобному крайне трудно, но все же реально. Например, цель, на которую наложена немота, можно «съесть» [Плотоядным кубом](#). Когда предсмертный хрип этого пятого дропа сработает, вы заполучите два «свежих» существа с провокацией или другим полезным эффектом.

Конечно же, грамотно используйте карты [Плотоядный куб](#), [Принц Талдарам](#), [Безликий манипулятор](#) и [Волхвица Умбра](#). В быстрых поединках вы можете играть их в темп, хотя лучше всего обзавестись дополнительными провокациями с помощью этих инструментов.

Куболоку важно понимать, сколько урона способен нанести его оппонент в будущем, игнорирует ли этот урон провокаторов, каков шанс найти те или иные опции, учитывая уже разыгранные карты и их количество в руке. Старайтесь не доводить ваше здоровье

до критической отметки, если вы не так сильно отстаете и прогнозы на данный поединок благоприятные.

И только если ваша ситуация и без того плоха, рискуйте и надейтесь, что идеальных комбинаций (Лирой Дженкинс + Шаг сквозь тень + Хладнокровие и другие) взрывного урона или эффекта немоты нет в руке оппонента. Не всегда вы можете себе позволить обыгрывать все карты и исходы.



Давление на средних и поздних этапах существами

Куболок очень хорош в наступлении, но давление можно начинать с 4-5 ходов, не раньше.

Но когда именно важно действовать агрессивно? В первую очередь в матч-апах, в которых трудно победить, играя от защиты: Контроль Чернокнижник, Таунт Друид, Дрыжеглот Шаман, Биг Спелл Маг, Жрецы, Нечетный Воин. Также к агрессии вы переходите во многих мидрейндж и даже агро поединках, если вам удастся рано перехватить инициативу.

Агрессивные действия с вашей стороны – рискованное и сложное предприятие, потому что играть вы в таком стиле будете преимущественно против контроль колод с массой ремувалов и других защитных механик. Важно все их знать и обыгрывать по возможности. Лучше всего, если вы будете давить на слабые стороны оппонента, выставляя нужные угрозы вовремя.

Первая угроза для наступления – Горный великан, на которого любой противник вынужден будет тут же ответить тем или иным образом. Если он этого не сделает, вы можете наказать его, скопировав 8/8 существо Безликим манипулятором, а с таким столом на пятый ход совладеет далеко не каждый. Получить двух Горных великанов можно и с помощью карты Плотоядный куб, но вам понадобится Темный пакт, дабы тут же разбить эту угрозу, иначе высок шанс, что на нее будет наложена немота или другой ультимативный ремувал, который предотвратит предсмертный хрип 4/6 существа.

Еще одна ключевая угроза на вашей половине стола – Страж ужаса, которого можно призвать на стол без негативного боевого клича. Это существо особенно полезно копировать и множить Плотоядным кубом, потому что у него есть рывок, то есть атаку оно совершит моментально. Кроме того, чем больше Стражей ужаса умрет на вашей половине стола, тем разрушительнее станет рыцарь смерти.

Скопировать Стражей ужаса можно и Принцем Талдарамом. Да, новый демон будет обладать скромными характеристиками 3/3, но вот ваш рыцарь смерти или Плотоядный куб воскресят уже полноценного Стража ужаса.

Все другие угрозы в колоде Куболока не столь нужны и хороши, если вы играете первым номером: **Повелитель Бездны** разве что может защитить других существ от разменов, но его беда в том, что он даст вам **Демонов Бездны**, а их смерть ослабит Кровопийцу Гул'дана.

Ваша задача во многих матч-апах – делать так, чтобы Стражи ужаса были именно уничтожены, а не превращены или возвращены в колоду. Такие карты, как **Сглаз**, **Превращение**, **Ментальный техник** и **Ментальный крик** страшны для ваших демонов, старайтесь или выманивать эти ремувалы ранее, или уничтожать ваших же Стражей ужаса (**Плотоядным кубом**, например, или разменами), или делать сразу несколько демонов с рывком, на которых оппонент ответить не сможет.

Кровопийцу Гул'дана нужно постараться разыграть тогда, когда умрет максимальное количество Стражей ужаса и минимальное других демонов.

Впрочем, часто все будет идти не по вашему плану, и это не значит, что вы не в состоянии закончить партию. Порой продавить оппонента можно и **Повелителями Бездны**, а еще силой героя вашего рыцаря смерти – она невероятно мощна.



Наносящие большой урон комбинации

У Куболока таких предостаточно, причем многие вообще не требуют какого-то присутствия на столе в начале хода. Этот способ победы часто дополняет предыдущий, но не заменяет его, ведь 30 и более урона с пустого стола Куболок нанести не в состоянии. Его предел – 25, хотя есть возможность нанести и 35 урона, но крайне редко.

Первая комбинация завязана на карте **Волхвица Умбра**. **Череп Ман'ари** в начале хода призывает из руки Стража ужаса, он атакует, а затем «съедается» картой **Плотоядный куб**. Если до этого на стол была выставлена **Волхвица Умбра**, предсмертный хрип **Плотоядного куба** сработает сразу же, и появятся два Стража ужаса, каждый из которых нанесет еще по 5 единиц урона. Остается только уничтожить уже выставленный **Плотоядный куб** заклинанием **Темный пакт**, дабы призвать еще двух Стражей ужаса и нанести еще 10 единиц урона. Розыгрыш всех этих карт (**Волхвица Умбра**, **Плотоядный куб** и **Темный пакт**) потребует 10 кристаллов маны и места на столе: минимум 5 свободных слотов из семи возможных.

Чтобы нанести 35 единиц урона с пустого стола, нужно совсем немного: воскресить семь Стражей ужаса Кровопийцей Гул'даном. Такой мощный ход помогут подготовить такие карты, как **Плотоядный куб**, **Безликий манипулятор** и **Принц Талдарам**. Если вы хотите сделать что-то подобное, все Стражи ужаса должны именно умереть, а не превратиться в другие угрозы или исчезнуть со стола другим образом. Более того, не

должны умирать другие демоны ([Повелитель Бездны](#), [Демон Бездны](#)), что зачастую трудно реализуемо, но всё же возможно.

Важно отметить, что все эти комбинации на 25 и 35 единиц урона на самом деле являются утопией. Они, конечно, реализуемы, но чаще всего выигрывать вы будете, не используя их полностью или вовсе. И это важно: Куболок – не ОТК колода, вы не должны сидеть с полной рукой карт и ждать, когда все придет в руку. Вместо этого Куболок позволяет использовать многие части комбинации по отдельности, и эффект их будет достаточно хорошим, дабы вы смогли одержать победу. А одержать победу куда важнее, чем красиво сыграть, призвав семь Стражей ужаса за ход.

Достаточно трудно описать все связки карт и комбинации, доступные Куболоку. Только [Плотоядный куб](#) и [Принц Талдарам](#) уже способны делать настолько многое, что им впору посвящать отдельную статью.

Помните и то, что порой вы вообще можете разыгрывать части вашей комбинации на другие цели. Более того, чаще всего вы и будете это делать. [Плотоядный куб](#) можно использовать на [Горных великанов](#) или [Повелителей Бездны](#), как и [Волхвицу Умбру](#) отдавать в темп.



Теперь, когда с планами на игру Куболока все прояснилось, время поговорить о **механиках некоторых карт в его колоде**. Все это нужно понимать четко.

Плотоядный куб, Кровопийца Гул'дан

Эту пару объединяет одно: все они призывают существ или своим боевым кличем, или предсмертным хрипом. Но вот что нужно отметить: все они призовут не копию существа, которое было уничтожено ранее, а его первоначальную версию. Так, если [Плотоядный куб](#) «съел» [Повелителя Бездны](#), на которого ранее была наложена немота, после смерти [Плотоядного куба](#) появятся не два [Повелителя Бездны](#) с немотой, но совершенно новые [Повелители Бездны](#) всегда с характеристиками 3/9, с провокацией и со своим предсмертным хрипом. Аналогично и [Кровопийца Гул'дан](#) воскрешает первоначальные версии умерших существ.

Принц Талдарам, Безликий манипулятор

Только эта пара существ создает не изначальную версию существа, а точную его копию. Если вы превратите Принца Талдарам в 3/3 копию Плотоядного куба, который «съел» Стражей ужаса, из нового 3/3 Плотоядного куба тоже появятся два новеньких Стража ужаса. Не забывайте, что Безликий манипулятор и Принц Талдарам могут выбрать целью и вражеские угрозы. Порой они будут сильнее ваших.

Осквернение

Мощнейший инструмент в агрессивных противостояниях, полезный, однако, практически в любом. Об Осквернении нужно знать то, что между его «волнами» происходят все эффекты. Например, предсмертные хрипы, эффекты, активируемые при получении урона, и так далее. Поскольку у самого Куболока предостаточно существ с предсмертным хрипом, которые порой призывают на стол и других существ, высчитывать «лесенку» для Осквернения (так, чтобы заклинание повторилось максимальное количество раз и уничтожило весь стол, даже очень внушительный) может быть невероятно трудно.

Порой отведенной минуты с небольшим для этого вовсе не будет хватать, так что нужна определенная практика, дабы выискивать «лесенку» быстро. Еще труднее рассчитывать ее, если на вашей половине стола есть источники урона от заклинаний: пока они живы, Осквернение будет наносить больше урона, а после их смерти – снова стандартное количество. Часто вам придется подгонять «лесенку» своими силами, что сделать можно несколькими способами. Во-первых, это уже упомянутые источники урона от заклинаний. Во-вторых, другие ваши заклинания, которыми можно наносить урон и союзным, и вражеским существам, а порой и всем разом. В-третьих, ваши существа: очень помогает начать «лесенку» Кобольд-библиотекарь, а продолжить ее далее – Одержимый лакей, порой для этого их можно даже придержать в руке. В-четвертых, размены ваших существ с существами противника тоже играют важную роль, и их считать, пожалуй, сложнее всего, потому что урон при ударе получают оба.

Лорд Годфри

Обладает схожей с Осквернением механикой, но вам важно переучиться считать «лесенку» специально для него. Обыгрывать боевой клич и подгонять угрозы под нужные значения для Лорда Годфри, впрочем, гораздо проще. Если у вас будет на столе увеличение урона от заклинаний, это никак не повлияет на эффект Лорда Годфри — не путайте боевой клич существа с Осквернением.



Немаловажный фактор при игре за Куболока – **правильный порядок действий**. В этом вопросе ошибаются все, даже опытнейшие игроки. Это, однако, не оправдание, чтобы допускать ошибки самостоятельно. Большую их часть можно избежать, если играть внимательно и знать несколько простых правил.

Во-первых, всегда сначала нужно использовать эффекты добора (сила героя, **Кобольд-библиотекарь**), а уже потом другие действия. Если, конечно, у вас остаются лишние 2-1 кристалла маны после совершения всех необходимых действий. Это важно для того, чтобы увидеть все возможные опции в ваш ход, новая карта в руке может изменить ваши планы.







Во-вторых, правильно распоряжайтесь синергиями с заклинанием **Оберег: малый аметист**. Лучше не только в начале наносить урон по вашему герою, а потом разыгрывать ее, но и максимизировать шансы улучшить данную карту, если она еще есть в вашей колоде. Дело в том, что при использовании **Кобольда-библиотекаря** вы улучшаете **Оберег: малый аметист**, даже если берете его в руку в результате выставления первого дропа. Постарайтесь также сначала использовать **Жизнеотвод**, а только потом **Кобольда-библиотекаря**.

В-третьих, постарайтесь сначала уничтожить вашего **Одержимого лакея**, а только потом добирать карты в ваш ход, дабы не «топдекнуть» демона из колоды. Важно помнить о том, что Череп Ман'ари вытащит демона из вашей руки еще до того, как вы возьмете карту в начале хода. Значит, при надетом легендарным оружии и с демоном в руке вы можете заканчивать ход с 10 картами в руке.






В-четвертых, если вы все-таки сбрасываете карты с помощью Стража ужаса, задумайтесь о том, нужно ли сбросить их до того, как вы доберете новые, или после. Сбрасывать карты до добора нужно тогда, когда рука слаба и ситуативна, а среднестатистический «топдек» куда лучше уже имеющихся ресурсов. В обратном случае, то есть, если в руке есть что-то важное, например, **Кровопийца Гул'дан**, лучше сначала взять дополнительные карты, дабы уменьшить вероятность сброса ключевого инструмента.

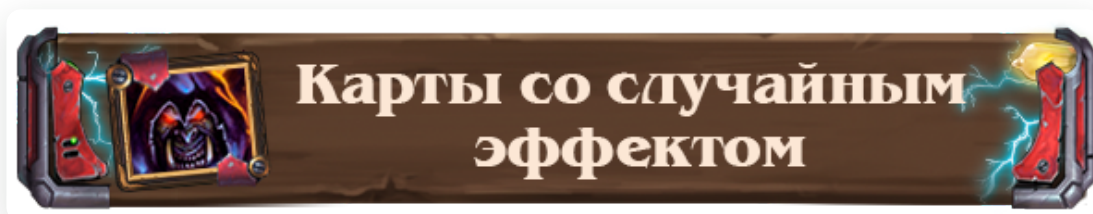


И, наконец, можно выделить еще несколько кратких, но **важных советов, которые помогут вам освоить игру Куболоком:**

-  У Чернокнижника часто очень много карт в руке, и в этом его сила, но также есть и опасность сжечь какие-то ресурсы из-за невнимательности. Поэтому важно всегда проверять, сколько карт в конце хода у вас осталось. Не забывайте о том, что Череп Ман'ари вытащит из руки демона в начале хода еще до того, как в нее придет новая карта.
-  В начале партии постарайтесь использовать силу героя как можно чаще, разыгрывая другие карты вместе с ней, а не вместо нее. Не бойтесь получить урон в начале партии, у вас очень много защитных механик, но важно их найти, постоянно применяя **Жизнеотвод**. Например, на второй ход лучше играть **Жизнеотвод**, а не **Кобольда-библиотекаря**. Его можно придержать до 3 хода или отдать на первый, если это необходимо. Конечно, актуально подобное в первую очередь для медленных матч-апов.
-  **Волхвица Умбра** очень часто выступает не как часть комбинации, но как самостоятельная угроза. Если есть хоть какой-то шанс, что этот четвертый дроп переживет ход оппонента, ставьте ее в темп без угрызений совести. Так вы сможете выиграть или получить огромное преимущество, если ответа противник в своей руке не найдет. А если он у него и есть – вы попросту разменяетесь 1 к 1, что тоже не так страшно, по крайней мере, какого-то ремувала у оппонента уже не будет, он потеряет ману и темп, устраняя угрозу.
-  **Плотоядный куб** не всегда должен выбирать целью только Стражей ужаса или других невероятно мощных существ. Порой «съесть» можно что-то поменьше в зависимости от ситуации. Более того, если альтернативного хода у вас нет, **Плотоядный куб** можно порой ставить даже в темп, то есть не активировать его боевой клич вовсе.
-  Если вы нуждаетесь в большом количестве исцеления, используйте связку **Плотоядный куб + Темный пакт** на Зиллиакса.
 -  Выше уже упоминалось, что **Повелитель Бездны** не столь хорош, если вы наступаете, так как оставшиеся после него **Демоны Бездны** ослабят боевой клич Кровопийцы Гул'дана. Дабы этого не допустить, можно

использовать эффект немоты на своего **Повелителя Бездны**, если провокаторы вам не нужны.

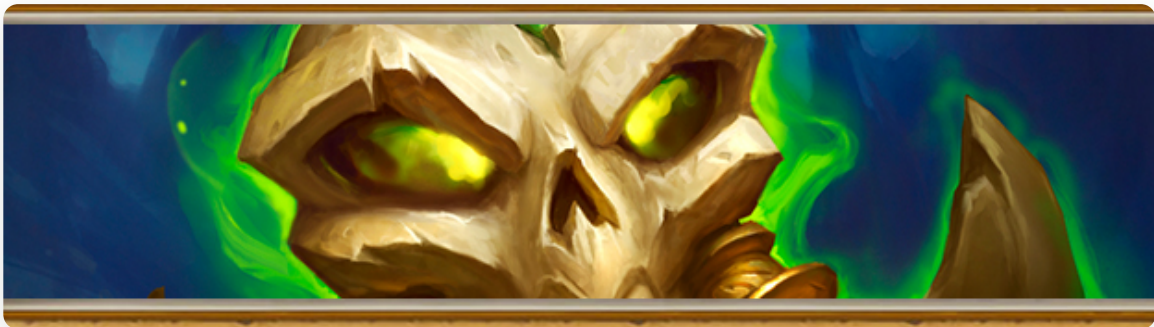
-  Часто перед розыгрышем **Горного великана** вы можете использовать силу героя, поскольку дополнительная карта уменьшит его стоимость на 1 кристалл маны. Следите только за тем, чтобы у вас в руке было место для новой карты, а также за тем, чтобы вам хватило кристаллов маны и на другие действия.
-  Вы не всегда должны призывать Стража ужаса на стол с помощью **Череп Ман'ари** или **Одержимого лакея**, порой играть демона можно и нужно из руки. Обычно делается это в трудных ситуациях, ведь терять две карты дополнительно — не лучшая перспектива, но часто эта жертва оправдана. Конечно же, такие действия совершаются порой в тяжелых ситуациях, когда вы понимаете, что не выиграете иначе и ждать более не можете. Порой вы даже должны надеяться, что **Страж ужаса** не сбросит ключевые инструменты, как **Плотоядный куб** или **Кровопийца Гул'дан**. И наоборот, если в вашей руке много бесполезных и слабых в данном матч-апе карт (например, AoE эффекты против контроль колод), вы можете позволить себе играть Стража ужаса из руки даже в неплохих игровых ситуациях.
-  **Вестник рока** – важная карта во многих противостояниях, но применять ее нужно правильно. Лучший способ – сначала зачистить стол, а потом поставить этот второй дроп. Также можно ставить его на второй ход против агро колод, у которых не будет возможности нанести 7 единиц урона. Но у этой карты есть и другие способы применения, а еще некоторые подводные камни, например, **Вестник рока** может помочь оппоненту уничтожить своих существ с мощным предсмертным хрипом (**Хадронокс**, **Яйцо дьявозавра**, **Плотоядный куб**).
-  Интересна синергия **Череп Ман'ари** и **Вестника рока**. Если в начале вашего хода должны случиться два события (уничтожение стола вторым дропом и призыв демона из руки оружием), то их порядок будет зависеть от того, какую карту вы разыграли раньше: **Вестника рока** или **Череп Ман'ари**. Если сначала поставить **Вестника рока**, то и уничтожит стол он первым, а после будет призван демон из руки. Если же сначала было разыграно оружие (в этот ход или ранее), то и демон появится раньше и будет уничтожен **Вестником рока**.
-  Как и все другие архетипы в игре, Куболок обладает несколькими картами со случайными эффектами. О каждой из них нужно сказать пару слов, что будет сделано в следующем разделе.



У Куболока мало карт со случайными эффектами. Более того, все они достаточно предсказуемы и вообще «рандомными» назвать их можно с натяжкой.



Страж ужаса – эффект случайности этой карты – сброс двух карт из руки – часто вообще не будет случаться, если в ваших руках есть легендарное оружие или **Одержимый лакей** призвал из колоды именно этого демона. Обычно Куболок и планирует выставить Стража ужаса на стол именно так, а не разыгрывать его из руки. Иногда последнее, однако, не реализуемо, а 5 единиц урона и приличное существо на столе нужны незамедлительно. В таких ситуациях даже не особо важно, что именно вы сбросите из руки, но вам важно решить: нужно ли добирать карту силой героя или **Кобольдом-библиотекарем** до или после этого. Всё зависит от того, что есть сейчас в вашей руке и что осталось в колоде. Порой среднестатистический «топдек» лучше тех карт, что оказались в вашей руке. В этом случае сначала разыгрывайте Стража ужаса, а потом применяйте **Жизнеотвод**.



Череп Ман'ари – эффект случайности будет работать лишь при наличии в руке двух и более разных демонов. Обычно эти разные демоны: **Повелитель Бездны** и **Страж ужаса**, а от того, что именно выползет из руки, порой зависит исход партии: иногда жизненно необходим рывок, иногда – провокация. Повлиять как-то на выбор Черепа Ман'ари вы почти не можете, разве что за ход до этого можно разыграть «ненужного» демона. Беда в том, что если это **Страж ужаса**, он может сбросить из руки **Повелителя Бездны**, хотя риск может быть оправдан.

Эффект легендарного оружия срабатывает в начале вашего хода и еще до того, как вы возьмете карту из колоды. Поэтому Череп Ман'ари не может вытащить «топдекнутого» демона, а только тех, что находились там в конце вашего прошлого хода.

С другой стороны, если вы надели Череп Ман'ари и у вас в руке есть какой-либо демон, в конце вашего хода вы можете оставлять в руке 10 карт. В начале вашего следующего хода «топдек» не будет уничтожен.



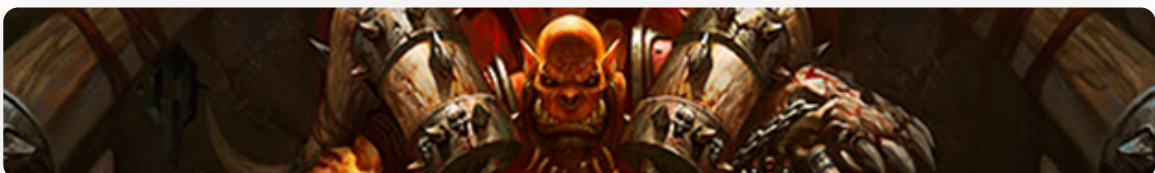
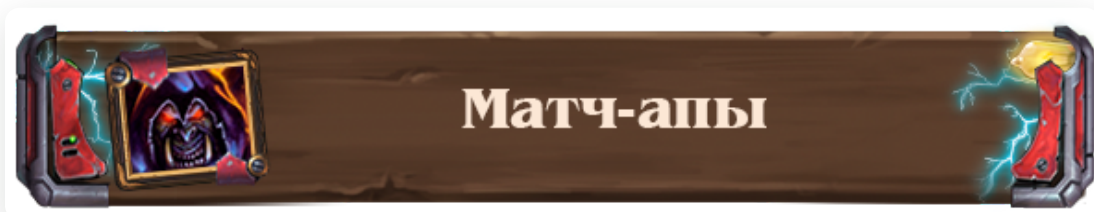
Одержимый лакей – аналогичная ситуация и с этим существом, вот только всё становится еще более непредсказуемым, так как демоны достаются из колоды. Впрочем, их в колоде всё еще мало, выбор будет между Стражем ужаса и Повелителем Бездны.

В некоторых агрессивных поединках от случайного эффекта **Одержимого лакея** будет зависеть исход партии: появится **Повелитель Бездны** – вы выиграли, **Страж ужаса** – проиграли. В этом и проявляется некоторая нестабильность Куболока.



Кровопийца Гул'дан – у рыцаря смерти в описании ничего не сказано про случайность, но она будет достаточно часто ощущаться. Дело в том, что на вашей половине стола порой умирает много демонов: **Повелитель Бездны** и три копии карты существ **Демон Бездны** после него. А если вы проворачивали комбинации с картами **Плотоядный куб**, **Принц Талдарам**, **Безликий манипулятор** и так далее, количество демонов может быть огромным.

Но ваш стол не бесконечен, на нем может появиться максимум 7 демонов. Самые плохие варианты – **Демоны Бездны**, которых зачастую, к сожалению, не избежать. Готовьтесь к тому, что вы не получите всех погибших сильных демонов (**Страж ужаса**, **Повелитель Бездны**) – их «разбавят» в каком-то количестве мелкие и слабые провокаторы 1/3.



Нечетный Воин — благоприятный оппонент, у которого нет эффектов превращения для противодействия Стражам ужаса, но есть масса точечных и массовых зачисток, которые нужно правильно обыграть.

Вы не должны подставиться под **Ментального техника** и **Железноклюва**: не допускайте, чтобы с **Плотоядными кубами** со Стражами ужаса внутри что-то случилось.

Также обыгрывайте **Суперколлайдер**: не ставьте рядом две крупные угрозы, если есть такая возможность.

В матч-апе с Нечетным Воином не нужно слишком жадничать с **Кровопийцей Гул'даном**, поскольку если вы воскресите несколько (или даже 7) Стражей ужаса, Воина с огромным запасом брони можно и не убить. Куда важнее сила героя рыцаря смерти, из-за которой его нужно сыграть как можно раньше.



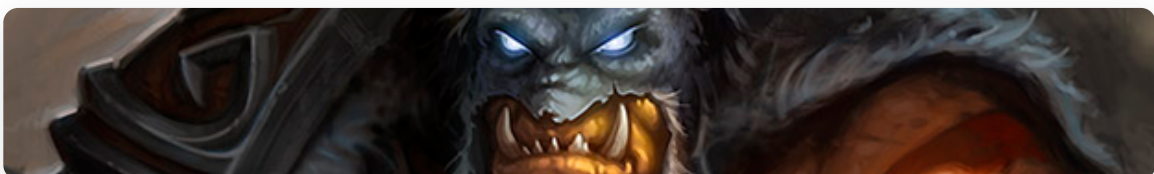
Нечетный Паладин — самый простой агрессивный матч-ап в мете. Противник почти полностью играет от стола и крайне уязвим к **Осквернению**, **Адскому пламени** и **Лорду Годфри**, однако эти AoE способности нужно отдавать с умом и беречь, ведь Паладин может нападать в течение долгого времени. Утер способен обыгрывать ваши AoE способности с помощью своих баффов: **Новый уровень!**, **Грибомант**, **Громкоголосый бард**.

Старайтесь бороться за стол не только AoE способностями, но и существами. **Повелитель Бездны**, конечно, хорош, но на него Паладин сможет, пусть и не очень просто, но ответить с помощью **Потрошителя Бездны**. Постарайтесь в свободный ход поставить какое-то существо без провокации, чтобы совершить несколько разменов.

Четный Паладин труднее, поскольку в его арсенале больше крупных угроз, и далеко не все они боятся **Адского пламени** и **Осквернения**. Хорошо то, что у Паладина нет перебора колоды и его можно переиграть по ресурсам в руке.

Помните, что Паладин может справиться с любым вашим столом с помощью комбинаций с **Равенством**, а также нанести много урона по герою противника рывками, оружием и заклинаниями. Восстанавливайте здоровье вовремя.

Безликим манипулятором и **Принцем Талдарамом** можно скопировать какие-либо угрозы Паладинов, например, существ с баффом **Вал'анира**. **Принцем Талдарамом** можно скопировать даже **Праведную защитницу** Нечетного Паладина в начале партии — 3/3 существо с божественным щитом и провокацией выиграет много времени.



Охотник на хрипах может доставить много проблем, однако у вас есть несколько способов бороться с этим архетипом. Ответить рано на **Яйцо дьявозавра** трудно без

эффекта немоты в колоде, однако с ним поможет справиться **Горный великан** — старайтесь поставить его как можно раньше, пока Охотник не нашел **Метку охотника** и **Бомбу-паука**.

Важную роль в матч-апе играют **Принц Талдарам** и **Безликий манипулятор**, с помощью которых можно копировать **Плотоядный куб** и **Яйцо дьявозавра** Охотника. Так вы сможете навязать борьбу за стол при поддержке массовых и точечных зачисток, а также демонов.

Аккуратнее с **Вестником рока**, Охотник на хрипах может воспользоваться им, чтобы убить свои опасные угрозы с предсмертными хрипами.

Секрет Охотник и Охотник на заклинаниях не так опасны, поскольку у Куболока есть отличный ответ на **Оберег: малый изумруд** — **Адское пламя**. В этих матч-апах вы играете от защиты, и особенно ценен запас здоровья героя, ведь у Охотников есть масса взрывного урона из руки, существ с рывком и оружия.



У **Малигос, Вихлепых и Меха-К'Тун Друидов** почти идентичный состав колоды: Близость к природе, Ползучая чума и другие карты. Важно, что ни у кого нет эффектов немоты, и только **Ментальный техник** может испортить ваши планы: если Друид не играл **Зов чащобы** или **Голема из древостали**, опасайтесь **Ментального техника**.

Давите на Друида **Горными великанами** и **Стражами ужаса**, используйте на них **Плотоядных кубов**, даже если сейчас разбить 4/6 существо нечем. Чем больше крупных угроз вы поставите на стол — тем лучше, справиться с ними Друиду будет очень тяжело.

Малигос Друид опаснее всех, поскольку способен неожиданно закончить партию взрывным уроном из руки. Если вы подозреваете, что встретили этот архетип, старайтесь восстановить здоровье хотя бы до 13 единиц, чтобы вас не убила связка **Малигос + Лунный огонь + Лунный огонь**.

Токен Друид — самый простой матч-ап, в котором достаточно нескольких вовремя сыгранных АоЕ зачисток, чтобы лишить оппонента основных источников давления. Считайте, сколько урона способен нанести Друид с помощью нескольких массовых баффов, порой даже 5/5 существо на столе может нанести летальный урон. Делайте ставки на провокации — на это Друиду очень трудно быстро ответить. Не давайте Друиду реализовать **Ползучую чуму** выгодно, тут же баффнув множество угроз.

Таунт Друид сложнее всех, поскольку у вас нет простых ответов на крупных провокаторов. Играйте быстро и агрессивно, ловите противника на недостатке карт в руке. Если на столе есть **Хадронокс** или **Плотоядный куб** с **Хадроноксом**, копируйте их **Безликим манипулятором** или **Принцем Талдарамом**, так вы сможете даже переиграть Таунт Друида по выгоде в долгосрочной перспективе, если на вашей половине, конечно же, умерло несколько **Повелителей Бездны**.



Нечетный Разбойник — самое трудное агрессивное противостояние, в котором нужно сделать очень многое уже к середине партии: убрать со стола **Бандюгу** и другие ранние угрозы, а также закрыться тяжелыми провокациями. Оппонент легко сможет ответить на них **Кровожадным злолистом** или **Потрошителем Бездны**, но это все равно его задержит.

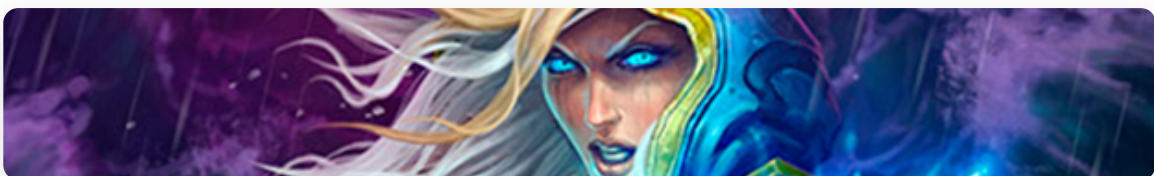
Замедляйте игру всеми возможными способами, будьте готовы к тому, что **Вестников рока** уничтожит **Потрошитель Бездны**. Не бойтесь играть **Жизнеотвод**, если на него осталась мана, поскольку в этом матч-апе вам нужно очень много ресурсов для борьбы за стол и выживание.



Дрыжеглот Шаман — простое противостояние, в котором многое будет зависеть от **Сглаза** оппонента. Шаман постарается приберечь его на **Плотоядный куб** или **Стража ужаса**, а **Горных великанов** обезвредить **Вулканом**. Играйте темпово и агрессивно, не давая **Траллу** времени на поиск ответов и защитных инструментов, старайтесь поставить на стол больше 15 единиц здоровья в сумме, чтобы обыграть **Вулкан**, но готовьтесь поставить что-то крупное на стол после **АоЕ зачисток**, пока Шаман перегружен.

Помните, что у противника всегда есть две копии **Ментального техника**, которые могут доставить массу проблем, если их не обыграть.

Четный Шаман постарается продавить вас как можно раньше. Берегите ответ на **Тотем языка пламени** и не разбрасывайтесь **АоЕ зачистками** попусту. Опасны **Морские великаны** и тяжелые угрозы за 6-8 маны, на которые у вас не всегда будет очевидный ответ. Переживете этот критический момент и, вероятно, одержите победу в партии. Помните, что **Четный Шаман** может нанести 10 урона без стола на 10 ходу с помощью **Ал'акира** и баффов атаки.



Мурлок Маг играет очень быстро и темпово с первых ходов, поэтому ваша задача — отдать **АоЕ зачистки** до тех пор, пока они еще в состоянии "дотянуться" до ранних мурлоков оппонента. Старайтесь задерживать **Мага** всеми возможными способами, не жалея карт в руке.

Биг Спелл Маг — хороший матч-ап, несмотря на огромное количество массовых и точечных ремувалов. Самый неприятный из них — **Превращение**: заклинание отвечает на Стражей ужаса и **Плотоядных кубов**, поэтому его нужно обыграть.

Если партия затянулась, вы можете выиграть Мага просто силой героя **Кровопийцы Гул'дана**, не разыгрывая существ вовсе, чтобы не давать Магу Элементалей воды.



Жрец на воскрешении, как и многие другие архетипы класса, опасен **Ментальным криком**. Заклинание не только зачистит стол, но и не даст умереть Стражам ужаса, так что ослабнет **Кровопийца Гул'дан**. С другой стороны, если Жрец замешает демонов в колоду, вы сможете достать их оттуда **Одержимыми лакеями**.

Играйте темпово и быстро, поскольку на поздних этапах Жрец выиграет вас через ОТК комбинацию или просто перехватит инициативу крупными угрозами.

Помните, что Жрец может раньше использовать свои ключевые способности с помощью Монеток с **Золоченых горгулий**.



Поединок с **Зоолоком** можно назвать равным, многое зависит от баффов противника: если он сможет рано вывести свои угрозы из зоны поражения ваших AoE (**Принц Келесет**, **Насыщение души**, **Грибомант**) и не выстроит "лесенку", сделаете вы немногое.

Приберегите мелких существ, как **Кобольд-библиотекарь**, для синергии с **Осквернением**, поскольку Зоолоки часто не будут ставить угрозы с 1 единицей здоровья.

Помните, что противник может нанести много взрывного урона из руки, даже если вы закрылись провокациями. Не опускайте ниже 8 единиц здоровья, чтобы вас не убила связка **Жизнесос + Ожог души**.

В матч-апе с **Четным Чернокнижником** важен **Горный великан**. Нужно поставить его раньше противника, в чем поможет **Вестник рока**. Ставьте 0/7 существо перед четвертым ходом Четного Чернокнижника, если у него нет Монетки, и перед третьим, если Монетка есть.



Куболока уже нельзя назвать сильнейшей колодой ладдера, но неспроста у него остаются преданные фанаты. Архетип привлекает сложным и многогранным геймплеем, немногие смогут добиться хороших результатов, играя Куболоком. Будете ли вы в их числе?

Спасибо за прочтение, до скорых встреч!