

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 ноябрь) Охотник на предсмертных хрипах . Гайд по архетипу.

17.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Охотник на предсмертных хрипах Проект Бумного дня












Здравствуйте, дорогие подписчики и читатели kolodahearthstone.ru!

Охотник на предсмертных хрипах или Куб Охотник - одна из самых популярных колод Проекта Бумного дня. Сегодня ладдер уже не полностью захвачен им, как в первые недели после нерфов, но отступить на второй план он не собирается.

Это по-прежнему отличный выбор для взятия высоких рангов. Охотник прекрасно играет с медленными Друидами, Четным Чернокнижником, Дрыжеглот Шаманом, Темпо Разбойником. Откровенно плохих матч-апов у него немного, в основном это быстрые колоды. Поэтому если вы играете в агрессивной мете, подумайте, стоит ли выбрать Куб Охотника. Впрочем, даже в таких поединках герой статьи не безнадежен: вооружившись нужными техническими картами, он способен противостоять кому угодно.

Из гайда вы узнаете о самых актуальных сборках, заменах карт, о тонкостях геймплея и муллигана, а также познакомитесь с нюансами конкретных матч-апов.

Вы уже могли читать гайд по колоде Охотника на предсмертных хрипах ранее. Перед вами обновленная версия, актуальная для патча ноябрьского рейтингового сезона. Далее вы найдете полный список изменений.

-  *Переработано вступление*
 -  *В разделе "Сборки архетипа" появились новые колоды и описания к ним*
 -  *Обновлен раздел "Охотник на хрипах в патче 12.3"*
 -  *Добавлен раздел "Как играть против Охотника на хрипах"*
 -  *Добавлены, изменены или удалены некоторые опциональные карты*
 -  *Изменена основа колоды*
 -  *Изменены карты, необходимые на муллигане*
 -  *Раздел "Матч-апы" дополнен описаниями противостояний с новыми метовыми колодами Проекта Бумного дня*
-  *Исправлены мелкие ошибки и опечатки в тексте*

Основные разделы гайда:

- [Охотник на хрипах в патче 12.3](#)
- [Сборки архетипа](#)
- [Основа колоды](#)



•

Оptionальные и технические карты

- *Замены и бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Основы геймплея*
 - *- Способы победы*
 - *- Выживание*
 - *- Давление*
 - *- Ловчем смети Рексаре*
 - *- Полезные советы*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Охотника на хрипах*
- *Заключение*

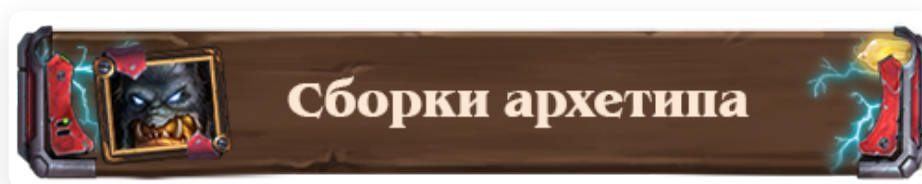


Сегодня мета находится в стабильном состоянии, когда мало кто ожидает потрясений. Это особенно заметно среди метовых колод. Охотник на хрипах держится уверенно и по-прежнему занимает место среди лучших колод.

Недавний подъем Нечетного Паладина не мог не сказаться на положении Охотника, но это не критично. Да, герой статьи уступает Утеру, но это не повод отказываться от него. Все-таки положительных матч-апов намного больше, чем тяжелых.

Хорошей новостью для Охотника стал спад Зоолока. Среди действительно агрессивных колод опасность представляет только Нечетный Паладин, других же вы будете встречать намного реже.

В остальном мета благоприятная для Рексара. Подъем [Дрыжеглот](#) Шамана, все еще большое количество Друидов и Четных Чернокнижников – все это вдохновляет Куб Охотника на новые подвиги.



В начале дополнения сборки Куб Охотника делились на две группы: одни использовали привычный набор зверей и [Катрену Зимний Шорох](#), а другие – набор механизмов ([Механического дракончика](#), [Некромеханика](#) и т.д.).

В последнее время вторая версия архетипа с механизмами практически не встречалась в ладдере. Вряд ли после нерфа [Озорной изобретательницы](#) что-то изменится, ведь Охотник потерял лишнюю синергию с [Раздражателями](#). Сегодня в мете царствует Куб Охотник с [Катреной Зимний Шорох](#).

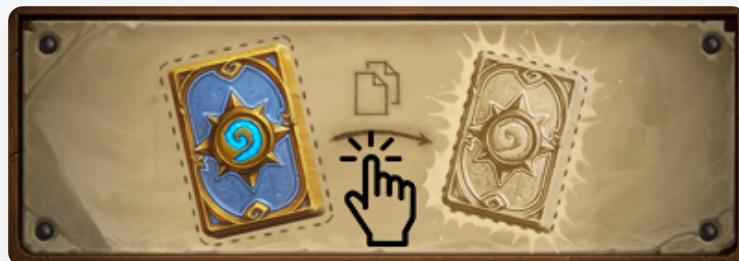
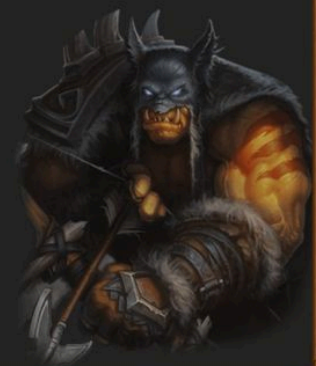
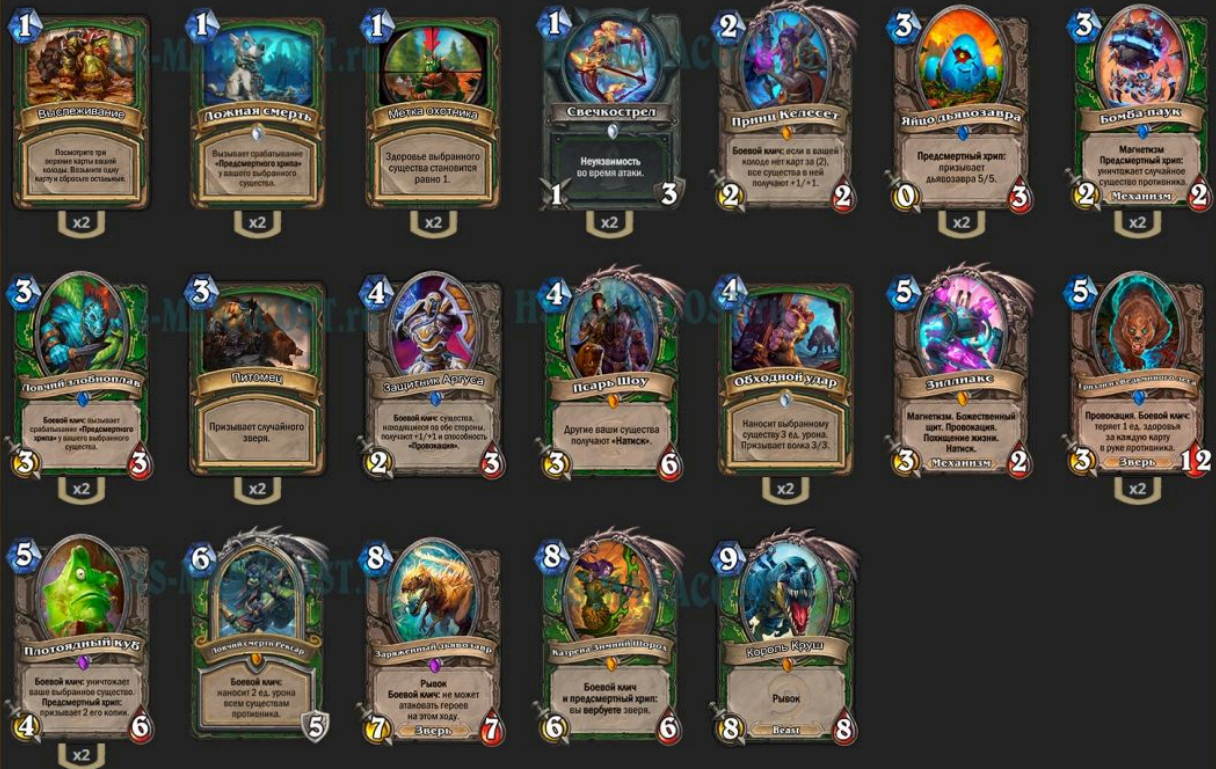
Сборки различаются набором зверей и некоторых технических карт. Кто-то использует [Высокогрива саванны](#), кто-то – [Заряженных дьявозавров](#). Практически всегда присутствуют [Король Круш](#) и хотя бы одна копия [Гризли из Ведьминого леса](#).



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

Охотник на предсмертных хрипах от Zalaе





















Куб Охотник от Zalaе




Zalaе добавляет **Питомца**, считая, что это прекрасная универсальная опция и сильный третий ход. **Леокк** может усилить **Яйца дьявозабра**, **Хаффера** можно "прокрутить" **Плотоядным кубом**, **Миша** - это просто 4/4 за 3 маны. Опция вполне подходит этой колоде, плюс можно сыграть на эффекте неожиданности и запутать соперника. Из-за **Питомца** не каждый сразу узнает в вас **Куб Охотника**.


Охотник на предсмертных хрипах Бумного дня


Куб Охотник Бумного дня

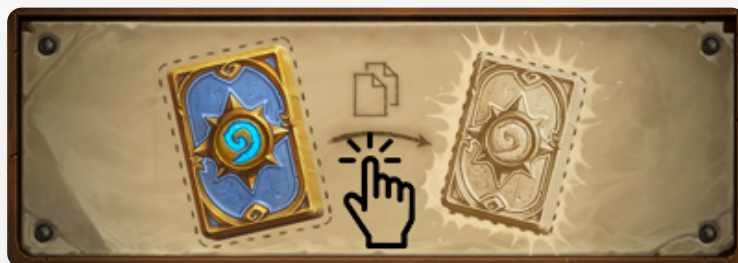
 <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>	 <p>Посмотрите три первые карты вашей колоды. Возьмите карту, которую сбросите всталики.</p> <p>x2</p>	 <p>Вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» у выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Нерушимость во время атаки.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2 2</p>	 <p>Боевой клещ: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбравшим случайно.</p> <p>3 3</p>	 <p>Боевой клещ: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню, равную размеру его атаки.</p> <p>3 3</p>
 <p>Предсмертный хрип: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>0 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» у выбранного существа.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Магический Предсмертный хрип: уничтожает случайное существо противника.</p> <p>2 2</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>4 6</p>	 <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает вожака 3/3.</p> <p>4 2</p> <p>x2</p>	 <p>Магический. Божественный щит. Провокация. Понижение жизни. Натиск.</p> <p>3 2</p> <p>Механизм</p>	 <p>Боевой клещ: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация. Боевой клещ: перет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 12</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: призывает на поле боя другого 2/2.</p> <p>6 5</p> <p>Вещь</p>	 <p>Боевой клещ: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>6 5</p>	 <p>Боевой клещ: уничтожает всех других существ с атакой 2 или меньше.</p> <p>6 7</p>	 <p>Боевой клещ и предсмертный хрип: ты вербуете зазор.</p> <p>8 6</p>	 <p>Рынок</p> <p>9 8</p> <p>Вещь</p>	



kolodaheartstones.ru













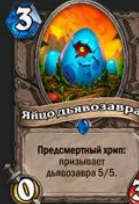













Это стандартная версия архетипа по мнению Vicious Syndicate. **Высокогрив саванны** - спорная опция, часто его заменяют на Заряженного дьявозавра, который улучшает медленные и зеркальные матч-апы.

Ментальный техник нацелен также на зеркальные поединки и агрессивные: это прекрасная опция против Зоолока или Нечетного Паладина.

Мшистое чудовище теперь предназначено исключительно для матч-апов с Друидами. Озорные изобретательницы уже не представляют серьезной проблемы, а вот Ползучая чума пока никуда не делась.

Охотник на предсмертных хрипах от Portia

Куб Охотник Бумного дня (Portia)

 <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>	 <p>Посмотрите три зеленые карты в колоде. Выберите карту, которую сбросите в сташ.</p> <p>x2</p>	 <p>Вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» у выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Нерушимость во время атаки.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2 2</p>	 <p>Боевой клещ: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3 3</p>	 <p>Предсмертный хрип: призывает альвозавра 5/5.</p> <p>0 3</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клещ вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» у выбранного существа.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм. Предсмертный хрип: уничтожает выбранное существо противника.</p> <p>2 2</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: существо, находящееся на обе стороны, получает 1/1 и способность «Провокация».</p> <p>2 3</p>	 <p>Другие ваши существа получают «Натаски».</p> <p>3 6</p>	 <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционная жизнь. Натаски. Механизм.</p> <p>3 2</p>	 <p>Боевой клещ: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация. Боевой клещ: перет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 12</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: призывает на поле боя двух гиев 2/2.</p> <p>6 5</p> <p>Beast</p>	 <p>Боевой клещ: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>6 5</p>	 <p>Рынок. Боевой клещ: не может атаковать героев на этом ходу.</p> <p>7 7</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ и предсмертный хрип: ты вербуете зверя.</p> <p>6 6</p>	 <p>Рынок.</p> <p>8 8</p> <p>Beast</p>	

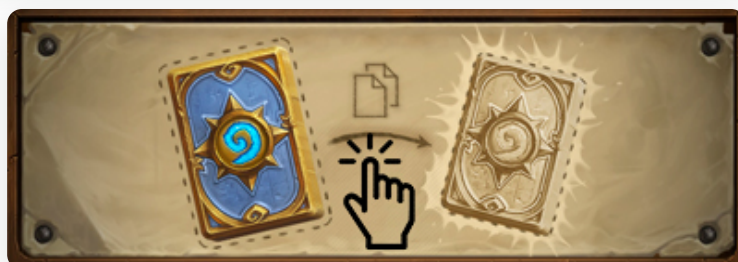
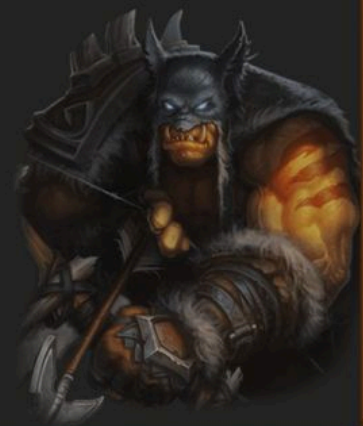
12440



ZittunPunk выбил Топ-1 Легенды с этой вариацией от Portia, в которой присутствуют [Высокогрив саванны](#), [Заряженный дьявозавр](#) и [Защитник Аргуса](#), но нет [Ментального техника](#). Такой набор тяжелых зверей хорош в зеркальных поединках и медленных матч-апах, но делает колоду уязвимой к агрессии.

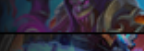
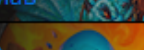

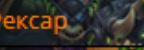
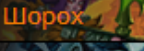
Мех Охотник на предсмертных хрипах

Мех Охотник на предсмертных хрипах



А это та самая версия с механизмами. Обратитесь к ней, если хотите играть сильной колодой, но устали от однообразия. Преимущество ее и в том, что она относительно недорогая. По крайней мере, по сравнению с версией на зверях. Сборка с механизмами отказывается от [Принца Келесета](#) в пользу Собирателя сокровищ и [Пиротехника](#), но при этом колода выглядит агрессивно и оказывается быстрее своего визави с [Катреной Зимний Шорох](#).



1	Выслеживание		2
1	Ложная смерть		2
1	Метка охотника		2
1	Свечкострел		2
2	Принц Келесет		2
3	Бомба-паук		2
3	Ловчий злобноплав		2
3	Яйцо дьявозавра		2
4	Обходной удар		2
4	Псарь Шоу		2
5	Гризли из Ведьминоного леса		2
5	Зиллиакс		2
5	Плотоядный куб		2
6	Ловчий смерти Рексар		2
8	Катрена Зимний Шорох		2
9	Король Круш		2

Основа представляет собой набор предсмертных хрипов, их активаторов, а также несколько карт ремувалов, оружия и других вспомогательных инструментов.

В набор зверей, синергирующих с [Катреной Зимний Шорох](#), теперь входят не только [Гризли из Ведьминоного леса](#), [Высокогрив саванны](#) и [Король Круш](#), но и [Заряженный дьявозавр](#). В основу колоды он не попал, но к нему обращаются все чаще. [Заряженный дьявозавр](#) делает колоду более агрессивной, что улучшает матч-апы в медленных и зеркальных противостояниях.

[Зиллиакс](#) прекрасно вписывается в колоду, обеспечивая исцеление и хорошо синергируя с [Плотоядным кубом](#).

[Мшистое чудище](#) ушло из основы колоды, теперь к нему обращаются не столь часто. Охотник успешно справляется с Друидами и без этой опции, а [Озорной](#)

изобретательницы давно можно не бояться.



Заштопанный следопыт — часто вы будете искать **Яйцо дьявозавра**, **Ловчего злобноплава** и другие части комбинаций. Дополнительный инструмент добора.

Питомец — как уже говорилось в описании сборки от Zalaе, это сильный третий ход для Куб Охотника. Добавляйте его вместо **Ментального техника** или какой-либо другой карты, от которой не видите большой пользы. **Питомец** незаслуженно обделен вниманием и скрывает большой потенциал.

Собиратель сокровищ — добавляется в мех сборки без **Принца Келесета**. Дополнительный предсмертный хрип и - что еще важнее - добор.

Прожорливая слизь — избавляется от оружия Нечетных Воинов и **Малигос Друидов**. Помогает и в редких матч-апах с Контроль Чернокнужкой и Темпо Магом. Применение этой опции всегда можно найти.

Волхвица Умбра — существо пригодится в любой колоде, играющей от предсмертных хрипов. Недостаток в том, что **Волхвица Умбра** медлительна. Особенно полезна в контроле матч-апах. Если ей удастся пережить ход оппонента, принесет немало выгоды.

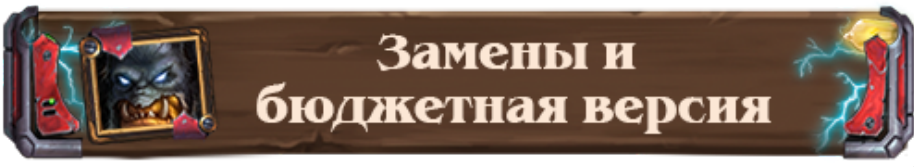
Дренеи-каторжники — неплохо сочетается с **Принцем Келесетом** и иногда добавляется в сборки с ним вместо одного **Мшистого чудища**.

Поганище — еще один предсмертный хрип с антиагро уклоном. Подойдет против Нечетных Паладинов, Нечетных Разбойников и Токен Друидов. Добавьте, если хотите улучшить быстрые матч-апы и часто страдает от них.

Защитник Аргуса — даст атаку **Яйцу дьявозавра**, что в других колодах делает **Принц Келесет**, да и две лишние провокации на столе не помешают.

Механический дракончик, Пиротехник — добавляйте этих существ, если хотите сделать упор на механизмы. Вы откажетесь от **Принца Келесета**, но в колоде будет новая синергия с механизмами. **Пиротехник** силен в связке с **Бомбой-пауком** и **Механическим дракончиком**. Иногда в более агрессивные сборки добавляются **Мехуру** и **Улучшенный рабоот**. С механизмом 7/7 из **Механического дракончика** синергирует **Зиллиакс**: вы сразу исцелитесь на 10 единиц.

Заряженный дьявозавр — добавляется для улучшения медленных матч-апов. Делает колоду более агрессивной, отлично синергирует с **Плотоядным кубом**. Некоторые самые медленные поединки вы будете завершать с помощью комбинаций на большое количество урона как раз через таких существ, как **Король Круш** или **Заряженный дьявозавр**.



Замены и бюджетная версия

Архетип дорогой, но многие карты поддаются замене. Если вы ограничены в средствах, обратитесь к мех версии колоды без [Принца Келесета](#) и [Катрены Зимний Шорох](#).

Карты, не поддающиеся замене - это [Плотоядный куб](#) и [Ловчий смерти Рексар](#).

[Плотоядный куб](#) - ключевое звено колоды, без него она потеряет потенциал. Рыцарь смерти - это самостоятельный способ победы во многих матч-апах. Отказаться от него - потерять большой процент побед.

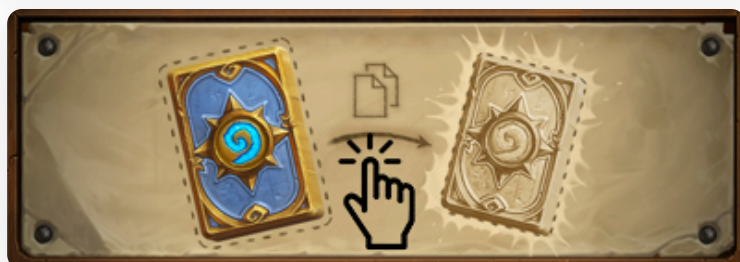
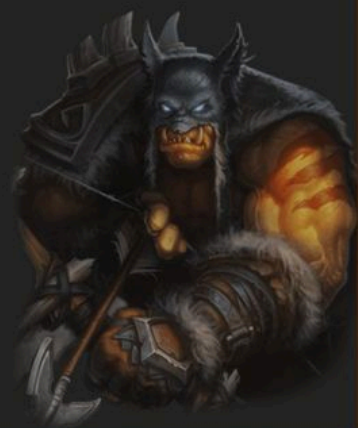
[Псарь Шоу](#) хоть и стал обязательной частью почти любой сборки, все же не так важен, как приведенные выше карты. Вы станете еще слабее против агро колод, но играя бюджетной версией, всегда приходится чем-то жертвовать. Конечно, если у вас есть [Псарь Шоу](#), добавить его нужно.

То же и с [Зиллиаксом](#). Сегодня это очень популярная опция, поэтому, если он есть у вас, не теряйте возможности усилить своего Куб Охотника.

Максимально бюджетный Охотник на предсмертных хрипах

Бюджетный Куб Охотник

 <p>Посмотрите три первые карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у выбранного существа.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если выбранное существо получает +1/+1. Если у него есть «Предсмертный крик», он срабатывает.</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Предсмертный крик: призывает дьявоозера 5/5.</p> <p>3</p> <p>0</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у выбранного существа.</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы раскрываете колоду существ из своей колоды.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм. Предсмертный крик: призывает колючее существо противника.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: призывает колючее существо.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: существо, находясь на обе стороны, получает +1/+1 и способность «Провокация».</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает воина 3/3.</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: посылает 2 его копии.</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>6</p> <p>5</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает механического дракона 7/7.</p> <p>6</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>		



Стоимость колоды – 4100 пыли, это совсем немного для Охотника на предсмертных хрипах. Такую колоду усилят Зиллиакс, Псарь Шоу. Создайте их в первую очередь. Если захотите переключиться на стандартную версию архетипа, придется накопить пыль на Катрену Зимний Шорох и Принца Келесета.



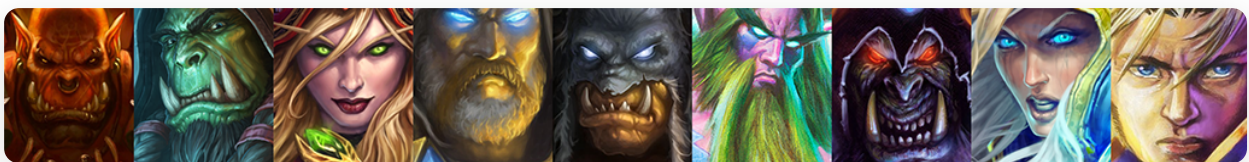
Две карты, которые вы оставляете всегда - Принц Келесет и Яйцо дьявозавра. В большинстве случаев остается и Выслеживание, но это на усмотрение игрока. Некоторые считают, что лучше найти нужные карты на самом муллигане, чем с помощью Выслеживания.

В быстрых поединках пригодится Свечкострел. В медленных - Катрена Зимний Шорох, но ее лучше оставлять, уже имея хорошие опции в стартовой руке.

Против медленных оппонентов и в зеркальном поединке можете оставить Плотоядного куба, но тоже желательно с хорошей рукой.

Zalae рекомендует оставлять Бомбу-паука против агро колод, если вы играете с Монеткой. У Охотника часто нет хорошего второго хода, а ему важно не терять темп в быстрых противостояниях. Разыгрывая Бомбу-паука на втором ходу и какой-либо третий дроп на третьем (лучше всего Ловчего злобноплава), вы помогаете себе не отстать от противника.

Если класс противника предполагает несколько разных архетипов (Чернокнижник), старайтесь искать те карты, которые хороши против всех. Не оставляйте специфические опции против конкретного архетипа, ведь вы можете и не угадать. Лучше действовать надежно.



Воин: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Ловчий смерти Рексар, Катрена Зимний Шорох, Выслеживание. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть. С хорошей рукой – Плотоядный куб.

Паладин: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Свечкострел, Ловчий смерти Рексар. С хорошей рукой – Псарь Шоу, Зиллиакс. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть.

Охотник: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Выслеживание, Свечкострел. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть. С хорошей рукой – Плотоядный куб, Катрена Зимний Шорох.

Друид: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Выслеживание. С хорошей рукой – Катрена Зимний Шорох. Плотоядный куб. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав,

Ложная смерть.

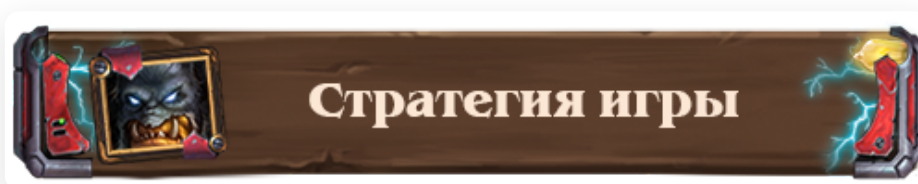
Разбойник: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Свечкострел, Обходной удар, Выслеживание. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть. С Монеткой – Бомба-паук.

Шаман: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Ловчий смерти Рексар, Обходной удар. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть.

Маг: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Ловчий смерти Рексар, Выслеживание. С хорошей рукой – Катрена Зимний Шорох, Плотоядный куб. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть.

Жрец: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Выслеживание. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть. С хорошей рукой – Плотоядный куб, Катрена Зимний Шорох, Псарь Шоу.

Чернокнижник: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Выслеживание. Если есть Яйцо дьявозавра – Ловчий злобноплав, Ложная смерть. С Монеткой – Бомба-паук.



Охотник на предсмертных хрипах — далеко не самая простая и последовательная колода в Hearthstone. Для начала нужно разобраться в **основах геймплея**.



Ключевые синергии завязаны на предсмертных хрипах. Основные предсмертные хрипы колоды: Яйцо дьявозавра, Бомба-паук, Катрена Зимний Шорох, Плотоядный куб, иногда Высокогрив саванны. Если играете сборкой на механизмах, добавьте сюда Механического дракончика. Охотник стремится “раскрутить” этих существ, то есть вызвать срабатывание предсмертных хрипов несколько раз. В этом ему помогают Ложная смерть и Ловчий злобноплав. Так он заполняет стол множеством угроз и побеждает с их помощью. Охотник на предсмертных хрипах – мидрейндж архетип и

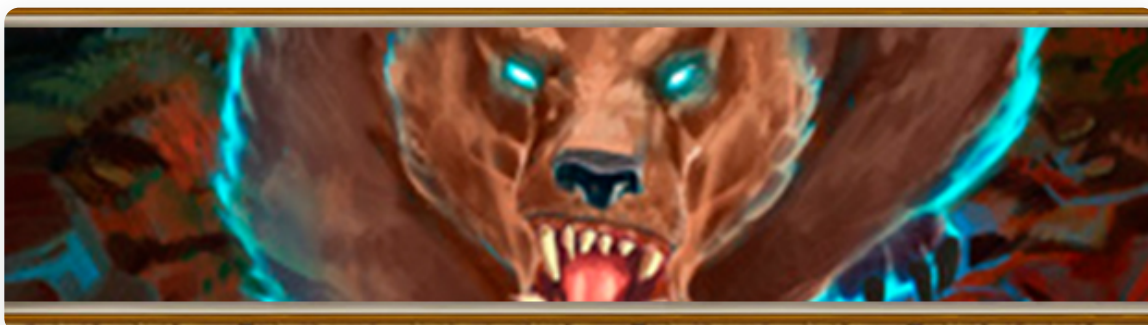
играет от взаимодействия существ на столе, поэтому у него не так много заклинаний. Такой стиль игры опасен для медленных противников, но уступает быстрым.

Важно понимать, что нельзя придерживаться одного плана на игру каждый раз. Не рассчитывайте применять **Ложную смерть** только на **Яйцо дьявозавра**. То же с **Ловчим злобноплавом**. Иногда активаторы предсмертных хрипов полезно применить на **Высокогрива саванны** или **Плотоядного куба**. **Плотоядный куб** в свою очередь не обязан “съедать” только **Яйцо дьявозавра** и вообще – существ с предсмертным хрипом. В каких-то матч-апах получится реализовать его на **Короля Круша**, а где-то — на **Зиллиакса** или **Псаля Шоу**.

Чтобы ориентироваться в колоде и понимать, какой вариант лучше, нужно знать о том, что есть у противника для ответа. Вам интересны ремувалы и эффекты немоты. Если вы уверены, что у оппонента нет немоты, превращения или возвращения в руку, смело ставьте **Яйцо дьявозавра** в темп. И даже если она может у него быть, не всегда нужно действовать осторожно. Комбинировать предсмертный хрип с активатором надо тогда, когда неудача слишком опасна: у вас заканчиваются карты, это последний предсмертный хрип или остался последний активатор и т.д. Во всех остальных случаях не бойтесь ставить угрозы в темп. Особенно это актуально в агрессивных поединках, где медлить и жадничать нельзя. Но действовать слишком смело тоже нужно не всегда. Если есть возможность скомбинировать предсмертный хрип и активатор и есть время дождаться этого, делайте так. Ваши действия будут зависеть от того, какой путь к победе вы выберете.



Какие же **способы победы** есть у Охотника на предсмертных хрипах?



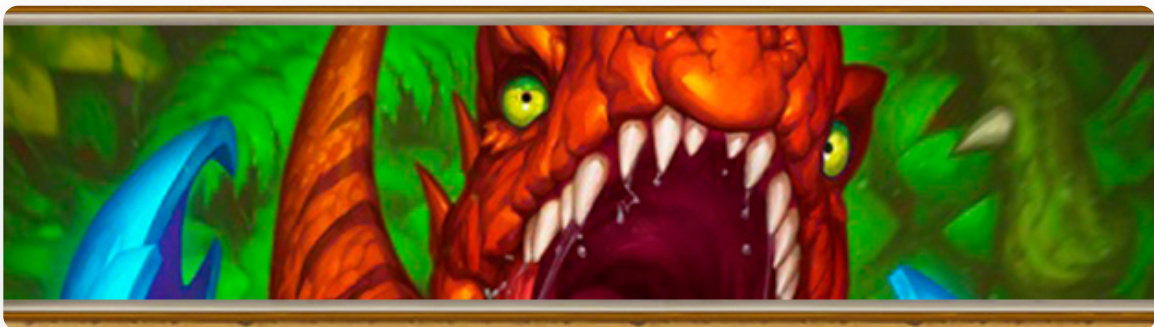
Первый — выживание. Выживать вы планируете при встрече с любой агрессивной колодой. Охотник медленнее Зоолока, Нечетного Паладина, Четного Шамана или Нечетного Разбойника, так что в начале игры будьте готовы отстать по темпу. Немного поможет сдерживать оппонента [Свечкострел](#).

Но одного оружия мало, а сопротивляться долго Охотнику тяжело. Что делать, если инициатива упущена? Способов “камбека” у вас несколько. Например, “раскрутить” предсмертный хрип существа - чаще всего это [Яйцо дьявозавра](#). Агрессор наверняка проигнорирует его и направит весь урон вам “в лицо”. Воспользуйтесь этим и захватите стол с помощью активаторов предсмертного хрипа.

Не потерять здоровье помогут провокаторы. Почти у всех есть [Гризли из Ведьминого леса](#), у кого-то [Дренеи-каторжники](#), [Защитник Аргуса](#).

В колоде есть несколько других уникальных защитных опций. [Ловчий смерти Рексар](#) — яркий тому пример, больше об этой карте вы узнаете ниже. [Псарь Шоу](#) не выглядит как защитный инструмент, но на деле это опасная угроза для любой агро колоды. Если противник не сможет убить это 3/6 существо, вы легко захватите стол в течение нескольких ходов. Полезно “кубить” [Псаря Шоу](#). Если вам удастся получить сразу двух псарей на столе, вы почти наверняка победите.

На поздних этапах вам доступна [Катрена Зимний Шорох](#), с помощью которой вы рассчитываете получить [Гризли из Ведьминого леса](#) с 12 единицами здоровья, если играете от защиты. Но обычно к 8-9 ходам вы уже в состоянии перехватить инициативу и начать диктовать свои условия в партии.



Следующий способ победы — давление. Действовать агрессивно вы будете в медленных матч-апах, и в таких поединках Охотник на предсмертных хрипах способен раскрыть весь потенциал.

Ваша задача — разыгрывать опасные угрозы каждый ход, вынуждая оппонента искать ответ на каждую. Начинайте с [Яйца дьявозавра](#), это сильный третий ход. Разыгрывайте его, даже не имея под рукой [Ложной смерти](#) или [Ловчего злобноплава](#). Вы действуете агрессивно, поэтому сидеть и ждать лучшего момента - не лучшая идея.

К средним и поздним этапам игры будет доступно больше полезных опций: [Катрена Зимний Шорох](#) с тяжелыми зверями и даже [Псарь Шоу](#). Со многими из них комбинируются те же [Ложная смерть](#), [Ловчий злобноплав](#) и [Плотоядный куб](#). Не жадничайте ради красивых комбинаций: не пытайтесь заставить стол шестью [Высокогривами саванны](#). Будет достаточно и одного. Куда важнее темп, постоянное присутствие на столе и давление, так что копить карты в руке для одной комбинации не стоит.

Играя первым номером, вы столкнетесь с проблемой AoE эффектов оппонента. Преимущество Охотника в предсмертных хрипах: часто противнику будет невыгодно давать зачистку, так как на столе появятся другие угрозы.



Отличный ход против Четного Чернокнижника. Бомба-паук не дает выйти Горному великану, а Яйцо дьявозавра блокирует Адское пламя.



О Ловчем смерти Рексаре

Ловчий смерти Рексар – это отдельный способ победы. Его боевой клич и 5 единиц брони пригодятся в быстрых матч-апах, но отдельного внимания заслуживает новая сила героя. Перед розыгрышем Ловчего смерти Рексара подумайте, стоит ли отказываться от базовой силы героя. Если вы близки к победе, но вам не хватает урона для летала, разумней будет не разыгрывать рыцаря смерти. Верный выстрел – дополнительный урон по герою оппонента, иногда 2 единицы урона окажут решающее значение. Но в иных случаях нет причин отказываться от Зверодела.

Комбинаций зверей масса, полезны натиск + похищение жизни, натиск + яд и другие. Такие сочетания будут исцелять вас и избавлять от опасных угроз оппонента, причем он никак не сможет это обыграть или предвидеть.

Отметьте, что полезно комбинировать Тундрового люторога с эффектом маскировки. Противнику будет трудно «достать» его: даже Биг Спелл Магу придется потратить две тяжелые зачистки, так как здоровье существа будет 7-10 единиц. Если он останется на столе, звери с рывком захватят преимущество и, вероятно, завершат партию.

Иногда вам будут важны только большие характеристики существа, а не его эффект. Не выбирайте машинально условного **Псартаса**, если вам нужно быстрее завершить партию и оказать максимальное давление. Оценивайте ситуацию на столе и не действуйте шаблонно. Если чувствуете, что игра затягивается до стадии усталости, ищите **Детенышей ящера** или существ с похищением жизни (особенно это важно в матч-апе с Нечетным Воином). Выбирайте тех зверей, которые помогут вам, а не тех, которые вам просто нравятся.

Что нужно знать о силе героя рыцаря смерти? Сначала вы раскапываете зверя, у которого есть какое-либо умение, помимо ключевого слова. **Бронированный жук** — существо с умением, поскольку описание карты содержит не только ключевое слово «предсмертный хрип», но и конкретное описание эффекта. Вторым раскапывается существо либо без текста, либо только с ключевым словом, например, **Жуткий крот** (нет текста), **Седоспин-патриарх** (только провокация), **Злобный чешуйник** (похищение жизни, натиск). Помните, что игра не может предложить вам существ за 6 кристаллов маны и выше, так как суммарная стоимость зомбозверя не должна превышать 10 кристаллов.

1 группа зверей (с умениями):



Обратите внимание, что среди этих зверей нет **Гризли** из **Ведьминового леса**. Вы никогда не получите этого зверя на раскопке. Очевидно, это обусловлено его высоким здоровьем: в сочетании с некоторыми картами он стал бы слишком силен.

2 группа зверей (с ключевыми словами):

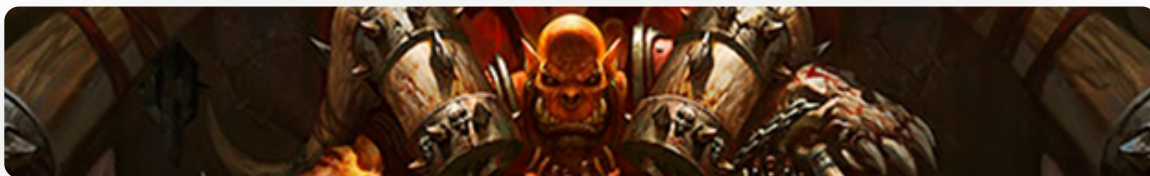




Полезные советы:

- Спокойно ставьте Бомбу-паука в темп, не ждите Ложной смерти или Плотоядного куба, чтобы сыграть их вместе.
- Аналогично с Псарем Шоу: не ждите 8-10 кристаллов маны, чтобы одновременно выставить его с другим существом.
- Яйцо дьявозавра можно убивать Обходным ударом, Плотоядным кубом, Мшистым чудищем. Делайте это, если ожидаете ремувал или немоту от оппонента.
- Но не "ешьте" Яйца дьявозавра Плотоядным кубом просто так, без необходимости. Это не лучший ход, так как у вас может просто не хватить активаторов для всех Яиц дьявозавра.
- Не расходуйте Свечкострел просто так: приберегите заряды оружия для важных игровых моментов. Атаку оружием можно скомбинировать с Меткой охотника.
- Если вы подозреваете, что у оппонента есть Крадущийся упырь (Четный Чернокнижник, Контроль Чернокнижник, Биг Спелл Маг), реализуйте как можно быстрее ваши заклинания Метка охотника и Ложная смерть.
- Думайте, что вы ищете с Выслеживания или Заштопанного следопыта. Выбирайте те карты, которые будут полезны в ближайшие ходы.
- Не забывайте, что карты, которые вы не выберете Выслеживанием, покинут колоду. Угадать, какие именно карты будут предложены, практически невозможно, но чем ближе вы подбираетесь к концу колоды, тем проще вам сделать прогноз.
- В сборке от Zalaе две копии Гризли из Ведьминого леса, один Заряженный дьявозавр и Король Круш. Этих существ достает Катрена Зимний Шорох. Гризли из ведьминого леса вы получите с вероятностью 50%, а шанс вытянуть одного из динозавров - 25%.
- Мех Охотнику на хрипах доступно сильное комбо, о котором многие забывают – это магнетизм Механического дракончика с Бомбой-пауком. Если применить на

такое существо активатор предсмертного хрипа, сработает сразу два эффекта: появится дракон 7/7 и умрет одно из существ врага.



Нечетный Воин – выгодный для Охотника матч-ап по ряду причин. Во-первых, вы играете неприятным для любой медленной колоды мидрейндж стилем. Во-вторых, предсмертные хрипы защищают ваш стол от AoE атак Воина, делая их максимально невыгодными для оппонента.

Еще одно преимущество Охотника – **Ловчий смерти Рексар**. Воин не сможет каждый раз находить ответ на крупную угрозу, тем более нечетная колода лишена **Казни**.

Помните, что у Воина есть **Железноклюв** и **Ментальный техник** — старайтесь не давать Воину шанс победить, используя эти карты.

Очень важно правильно раскапывать Зомбозверей. Как только видите **Детеныша ящера** - незамедлительно выбирайте. Воин может переиграть вас по выгоде благодаря **Детенышу дикорога** и **Первопроходцу Элизе**. Чем больше вы сможете замешать дополнительных карт в свою колоду, тем лучше. Поэтому **Детеныш ящера** - зверь №1 в матч-апе с Воином.



Нечетный Паладин — агрессивная и темповая колода, которая вынуждает обороняться с первых же ходов. У вас не так много способов ранней борьбы за стол, помогут **Свечкострел** и какие-либо ранние дропы.

Перевернуть игровую ситуацию помогают **Псарь Шоу**, **Ловчий смерти Рексар** или **Мшистое чудище** — важнейшие карты в данном матч-апе. К сожалению, даже с ними вы не всегда победите в этом противостоянии — с Нечетным Паладином бороться труднее, чем с кем-либо в Проекте Бумного дня.

Поскольку матч-ап невыгодный, рискуйте и предполагайте, что Паладин не нашел идеальных карт и ответов. С Паладином с “голдфишем” точно ничего не сделать, даже если у вас тоже будет хорошая рука.



Как и у Воина, у **Охотника на хрипах** нет удобного и простого способа нейтрализовать угрозы с предсмертным хрипом — кто раньше поставит их и “раскрутит”, тот и победит. **Бомба-паук** может сыграть злую шутку: уничтожить **Яйцо дьявозавтра** или **Плотоядный куб** оппонента. Старайтесь не ставить эту угрозу на стол просто так, а сразу же реализовывать тем или иным способом. Одна из лучших опций против Куб Охотника — **Ментальный техник**.

Играйте с **Секрет Охотником** как с любой агрессивной колодой. Аккуратней с секретами: не проверяйте их, если еще не закрепились на столе. Желательно, чтобы к пятому ходу вы уже сильно раскрутили своих существ, дабы ответить на **Оберег: малый изумруд**. Аккуратней с **Морозной ловушкой**, не попадитесь в нее **Плотоядным кубом**.



Медленные архетипы Друида (**Малигос Друид**, **Вихлелых Друид**) для Охотника — хорошие соперники. Малфурион лишь дважды сможет быстро избавиться от тяжелых угроз с 5+ здоровья с помощью **Близости к природе**, но в долгосрочной перспективе это ему не поможет.

Надежда медленных Друидов — затянуть партию с помощью **Ползучей чумы**, **Малфуриона Пагубного** и до момента, когда Малфурион сможет или быстро продавить вас, или зачистить стол. Лучше всех это получается у **Малигос Друида** — выставленный в темп **Малигос**, а после его 3/4 копия доставят хлопот — приберегите на них ответ (**Метка охотника**, **Бомба-паук** и другие).

Мшистое чудище поможет законтрить **Ползучую чуму**. Если вы играете этот шестой дроп, матч-ап с Друидом станет намного проще. Впрочем, он и так благоприятен.

С **Токен Друидом** дела обстоят сложнее. Постарайтесь рано занять стол и действовать агрессивно, атакуя тяжелыми существами. Друиду непросто справиться с существами с 5+ атакой. Постарайтесь задавить Друида раньше, чем он вас. Всегда считайте, сколько урона нанесут его мелкие существа под бафами **Сила дикой природы**, **Развилка** и **Дикий рев**. Если урона много, постарайтесь снизить его, но не увлекайтесь контролем стола – всех все равно не зачистите. **Ползучая чума** опаснее у Токен Друида, чем у других архетипов, поэтому не позволяйте ему выставить полный стол целей для баффов. **Мшистое чудище** отлично показывает себя в этом матч-апе. **Ловчий смерти Рексар** пригодится своим боевым кличем и способностью генерировать полезных существ: выбирайте зверей с провокацией, похищением жизни, AoE эффектами, натиском.



Нечетный Разбойник, как и любая агрессивная колода, чаще будет обыгрывать вас, чем вы ее. Противостояние, впрочем, не такое безнадежное: рассчитывайте рано перехватить инициативу с помощью **Яиц дьявозавра** и закрыться провокаторами (**Заступница син’дорай**, **Защитник Аргуса**, **Зиллиакс**, **Гризли из Ведьминоного леса** и другие).

На 3-4 ход важно ответить на **Бандюгу**. Ответом может стать **Свечкострел + Метка охотника**, **Свечкострел + Обходной удар** или **Бомба-паук** в связке с **Ложной смертью**.

Готовьтесь к **Кровожадному злолисту** на средних этапах игры, из-за которого вы потеряете много темпа.

Матч-апы с большинством других архетипов класса (**Разбойник на предсмертных хрипах**, **Квест Разбойник**, **Разбойник с Погибелью королей**) не радуют: вы пострадаете от того же **Кровожадного злолиста**, **Ошеломления**, а иногда и **Исчезновения**.

По крайней мере в плюс вы играете с **Темпо Разбойником** и **Прыг-скокер Разбойником** — им часто не хватит темпа, чтобы удержать вас.

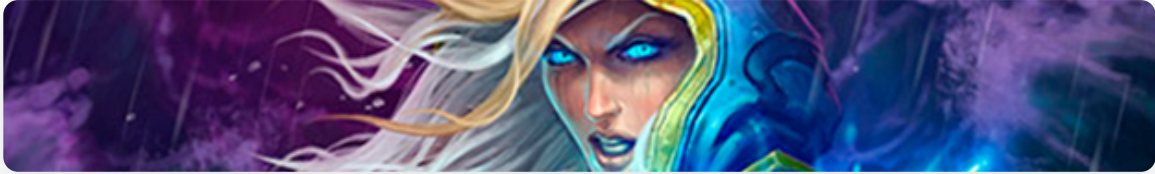


Дрыжеглот Шаман играет **Сглаз** и **Земной шок**, так что велик риск попрощаться с первым **Яйцом дьявозавра**, **Плотоядным кубом** или другой крупной угрозой. Хорошо то, что едва ли ему хватит **Сглаза** на все опаснейшие угрозы в распоряжении **Охотника**.

Дрыжеглот Шаман почти наверняка использует **Ментального техника**, с помощью которого он постарается вернуться в игру при серьезном отставании. Не давайте ему такой возможности.

Еще один способ “камбека” для **Тралла** — **Электра Бурешквал** в сочетании с **Грозой** на 6 маны и позднее. Старайтесь, чтобы к 6 ходу и позднее на вашей половине были угрозы с предсмертным хрипом, которые оставят после зачистки каких-то существ. Впрочем, не все Шаманы играют **Электру Бурешквал**.

Четный Шаман намного темповее, что не станет для вас хорошей новостью. Архетип тоже использует **Сглаз**, но опасаться нужно не его, а заспама стола в первые ходы и выгодной реализации **Тотема языка пламени**. Готовьтесь ответить на него **Обходным ударом** или другим способом.



Биг Спелл Маг использует целый ряд точечных (Превращение, Кукла вуду) и AoE ремувалов (Ярость дракона, Снежная буря, Барон Геддон, Волна огня, Метеорит) — Охотнику нужно знать о них и обыгрывать.

В целом матч-ап благоприятный, поскольку важнейших точечных ремувалов Магу едва ли хватит. Не действуйте слишком медленно и не затягивайте партию, старайтесь вынуждать Мага защищаться каждый ход. Особенно важно создать давление на 9-10 ход, чтобы помешать Магу использовать **Ледяного лича Джайну**.

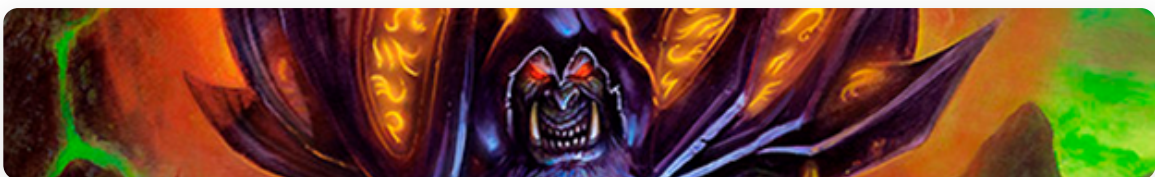
Если противнику удалось затянуть вас в позднюю игру, положитесь на **Ловчего смерти Рексара**. Крупные существа, которые выходят каждый ход, опасны для Биг Спелл Мага. Тем более, свои точечные ремувалы он, вероятно, потратит раньше на **Яйцо дьявозавра** и других существ.



Готовьтесь к поединку с **Жрецом на воскрешении**. С этим противником желательно действовать быстро. Если не удастся оказать серьезного давления в начале партии, вы проиграете. Не давайте Жрецу затягивать матч, не подставляйтесь под **Ментальный крик** – это самое страшное, что вас ждет в этой схватке.

Берегите **Метку охотника** в сочетании со **Свечкострелом** на больших существ, не тратьте их раньше времени.

Не беспокойтесь об **Астральной плети**, не стоит обыгрывать это заклинание.



Встретив Чернокнижника, вы надеетесь, что перед вами окажется не Зоолок. Это единственный тяжелый матч-ап среди всех архетипов класса.

В матч-апе с **Зоолоком** необходимо совершить темповый переворот с помощью **Яиц дьявозавра** и способов их “раскрутить”. Пригодится и **Бомба-паук**, если вы играете с Монеткой. Смело ставьте ее на втором ходу в темп, как советовал Zalaе. Остается только рассчитывать, что к этому моменту Зоолок не нанесет слишком много урона и не закрепится на столе основательно.

Ловчий смерти Рексар едва ли эффективен в противостоянии с Зоолоком по крайней мере своим боевым кличем: у угроз Чернокнижника часто больше 2 единиц здоровья.

Медленные архетипы класса (**Четный Чернокнижник, Контроль Чернокнижник и другие**) — выгодные противники. Все AoE способности Гул'дана не справляются с предсмертными хрипами (в редких случаях получается у **Осквернения** и **Лорда Годфри**) Охотника, в результате вы сможете выставлять на стол значительное количество угроз.

Затягивать противостояния нельзя, особенно поединки с Контроль Чернокнижником: на поздних этапах **Повелители Бездны** создадут трудно проходимую стену. С 3/9 существами нужно справляться своими силами, а 1/3 угрозы поможет зачистить **Мшистое чудище**. Можно приберечь **Ментального техника** для **Кровопийцы Гул'дана**.

Как играть против Охотника на хрипах

Для начала, чтобы хорошо играть с Куб Охотником, нужно досконально изучить его колоду. Посмотрите, какие сборки сегодня играют, какие опции у них есть, как они защищаются в самых тяжелых матч-апах.

Самый простой способ «законтрить» Охотника на хрипах — как можно быстрее продавить его любой агро колодой в игре. Часто встречается Рексара — нет архетипов лучше, чем Зоолок, Нечетный Разбойник, Секрет Охотник или Нечетный Паладин. Они быстры и не позволят Охотнику хозяйничать на столе и безнаказанно «крутить» предсмертные хрипы. Защитные инструменты Охотника довольно легко обыграть, если вы будете внимательны.

К сожалению, в реалиях нынешней меты совсем немного неагрессивных контрколод Охотника на хрипах, но все же они есть. К их числу можно отнести Четного Шамана, Жреца на воскрешении и Токен Друида (последний только в случае, если знаете, что делать в этом матч-апе).

Против Охотника на хрипах хороши эффекты немоты, превращения, контроля и возвращения в руку/замешивания. Среди нейтральных карт можно выделить **Ментального техника, Разрушителя чар, Железноклюва**.

Есть и несколько классовых инструментов для противостояния Рексару: **Ошеломление** и **Исчезновение** у Разбойника, **Сглаз** у Шамана, **Превращение** у Мага, **Ментальный крик** у Жреца. Это те карты, которые помогают избавиться от существ с хрипами, не активируя их.

Хорош в матч-апе с Охотником **Крадущийся упырь**, но не стоит добавлять его в неподходящую колоду исключительно ради этого матч-апа. Но если ваш архетип позволяет, ставьте его как можно быстрее. **Крадущийся упырь** уничтожит 6 важных заклинаний Рексара, ключевое из которых - **Ложная смерть**.

Несколько **полезных советов**, которые помогут вам законтрить Куб Охотника:



Яйцо дьявозавра, поставленное на второй ход через Монетку, точно будет активировано **Ловчим злбноплавом** на следующий ход. Уничтожьте 0/3 угрозу, даже если вам на данный момент не удастся разобрать 5/5 существо.



Вы можете уничтожить **Яйца дьявозавра** и в других ситуациях, если боитесь, что Охотник «раскрутит» их. Выше шанс на это, если Рексар ранее играл **Выслеживание** или оставил несколько карт на муллигане (в числе которых и выставленное только что **Яйцо дьявозавра**).

➤ Лучшие цели для немоты или превращения — **Плотоядный куб** с чем-то внутри или **Катрена Зимний Шорох**. Но не всегда стоит жадничать: порой ликвидировать можно и **Яйцо дьявозавра**, и другие потенциально опасные угрозы.

➤ Если вы играете агро колодой, уничтожьте **Псаря Шоу** сразу же, как только он появится на столе. Если вы выбрали контроль архетип, о **Псаре Шоу** можно не беспокоиться, поскольку ваша половина стола, как правило, все равно будет пуста.

➤ **Выслеживание** — мощнейшее заклинание Охотника, но часто оно достаточно предсказуемо. Следите за тем, как быстро Охотник выбирает одну из трех карт, думайте, что он ищет в матч-апе с вами (**Ловчий смерти Рексар** против Нечетного Воина, Нечетного Паладина и других агро колод, **Яйцо дьявозавра** или его активатор практически во всех условиях, **Катрена Зимний Шорох** в контроль матч-апах, и так далее).

➤ У Охотника предсказуемый урон со стола. Немногие способы Рексара нанести больше урона, чем стоит на его половине поля, — **Свечкострел**, **Защитник Аргуса** и **Король Круш**.

- ➤ У Охотника много мощнейших точечных ремувалов (**Метка охотника**, **Бомба-паук**), но массовых зачисток мало, и все они специфичны: **Мшистое чудище**, **Ментальный техник** и **Ловчий смерти Рексар**.

➤ Единственное оружие Охотника на хрипах — **Свечкострел**. Ради него не всегда целесообразно держать в руке **Кислотного слизняка** или **Прожорливую слизь**. Не бойтесь отдавать эти карты в темп, если у вас нет другого достойного хода.

➤ В колоде Охотника почти нет исцеления, так что его вполне реально продавить взрывным уроном из руки. Все же восстановить здоровье противник может **Зиллиаксом** или **Ловчим смерти Рексаром**.

Если хотите стабильно побеждать Куб Охотника, обратитесь к гайдам по лучшим контрколодам: **Нечетный Паладин**, **Жрец на воскрешении**, **Нечетный Разбойник**, **Зоолок**, **Четный Шаман**.



Охотник на хрипах — одна из лучших колод Бумного дня. Изменения баланса никак не повлияли на архетип, а только пошли ему на пользу. Если вы часто встречаете медленных соперников и хотите стабильно и уверенно пробираться к вершинам ладдера, выбирайте Куб Охотника. Вы не пожалеете.

Спасибо за прочтение гайда и удачного Бумного дня.