

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Свободный просмотр) Секрет Охотник. Гайд по архетипу.

22.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Секрет Охотник Бумного дня

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики kolodahearthstone.ru






Сегодня вы узнаете всё о Секрет Охотнике. Это агрессивная мидрейндж колода, которая способна как побеждать быстро, так и не уступать в затяжных поединках. Секрет Охотник не так популярен, как Охотник на хрипах, но все же встречается в ладдере часто.

Секрет Охотник – это агрессивный архетип, но не стоит сбрасывать его со счетов, даже если вы любите медленные игры. Герой статьи показывает себя в разных амплуа. Конечно, он нацелен на то, чтобы побеждать быстро, но даже в затяжных противостояниях он не сдается и борется до последнего. [Ловчий смерти Рексар](#) помогает держаться на плаву даже против самых опасных контроль колод вроде Нечетного Воина. По этой причине у Секрет Охотника практически нет безнадежных матч-апов. Нет таких противников, встретив которых, он сразу бы мог сдаваться.

Все это делает колоду сильной, интересной и подходящей самым разным игрокам. Секрет Охотник сочетает в себе достоинства разных архетипов и стилей игры класса: он полагается на синергию секретов, как Spell Охотник, и на синергию зверей, как Мидрейндж Охотник. А рыцарь смерти преобразует геймплей, делая его медленным и размеренным.

Гайд расскажет о популярных сборках и научит создавать свою, познакомит с основами геймплея и самыми тонкими его моментами. Вы узнаете о специфике популярных матч-апов и правилах муллигана.

Это обновленная версия гайда, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты патча 12.4. Далее полный список изменений:

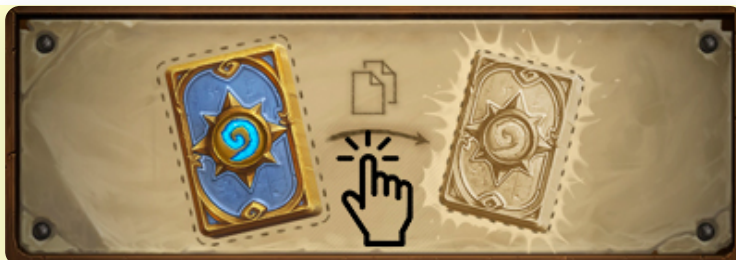
-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
-  Дополнены описания опциональных карт
-  Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
-  Дополнены разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"
-  Добавлены описания актуальных матч-апов меты

Основные разделы гайда:

- [Сборки архетипа](#)
- [Основа колоды](#)
- [Опциональные и технические карты](#)
- [Замены, бюджетная версия](#)
- [Муллиган](#)
- [Основы геймплея](#)
- [Как играет архетип?](#)
- [Стратегия в быстрых матч-апах](#)
- [Стратегия в контроль матч-апах](#)
- [Как правильно создавать Зомбозверей](#)
- [Стратегия игры](#)
- [- 11 полезных советов для освоения архетипа](#)
- [Карты со случайным эффектом](#)
- [Матч-апы](#)
- [Заключение](#)

Сборки архетипа

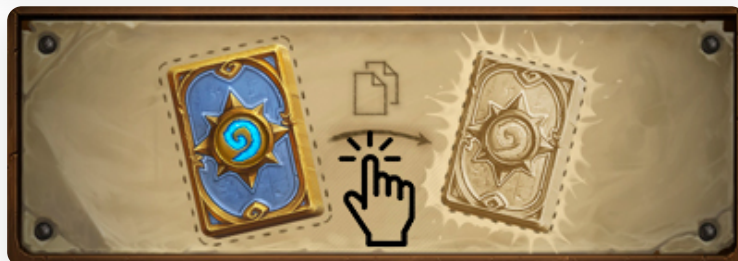
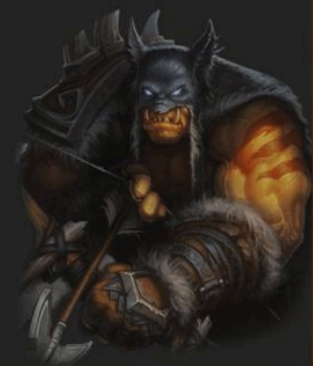
Версий Секрет Охотника немного, и между ними нет кардинальных различий. Вариации могут быть в наборе секретов и некоторых технических картах. Кто-то обращается к [Мшистому чудищу](#), другие предпочитают Рыцаря крови или [Кислотного слизняка](#).



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

Секрет Охотник от MM78

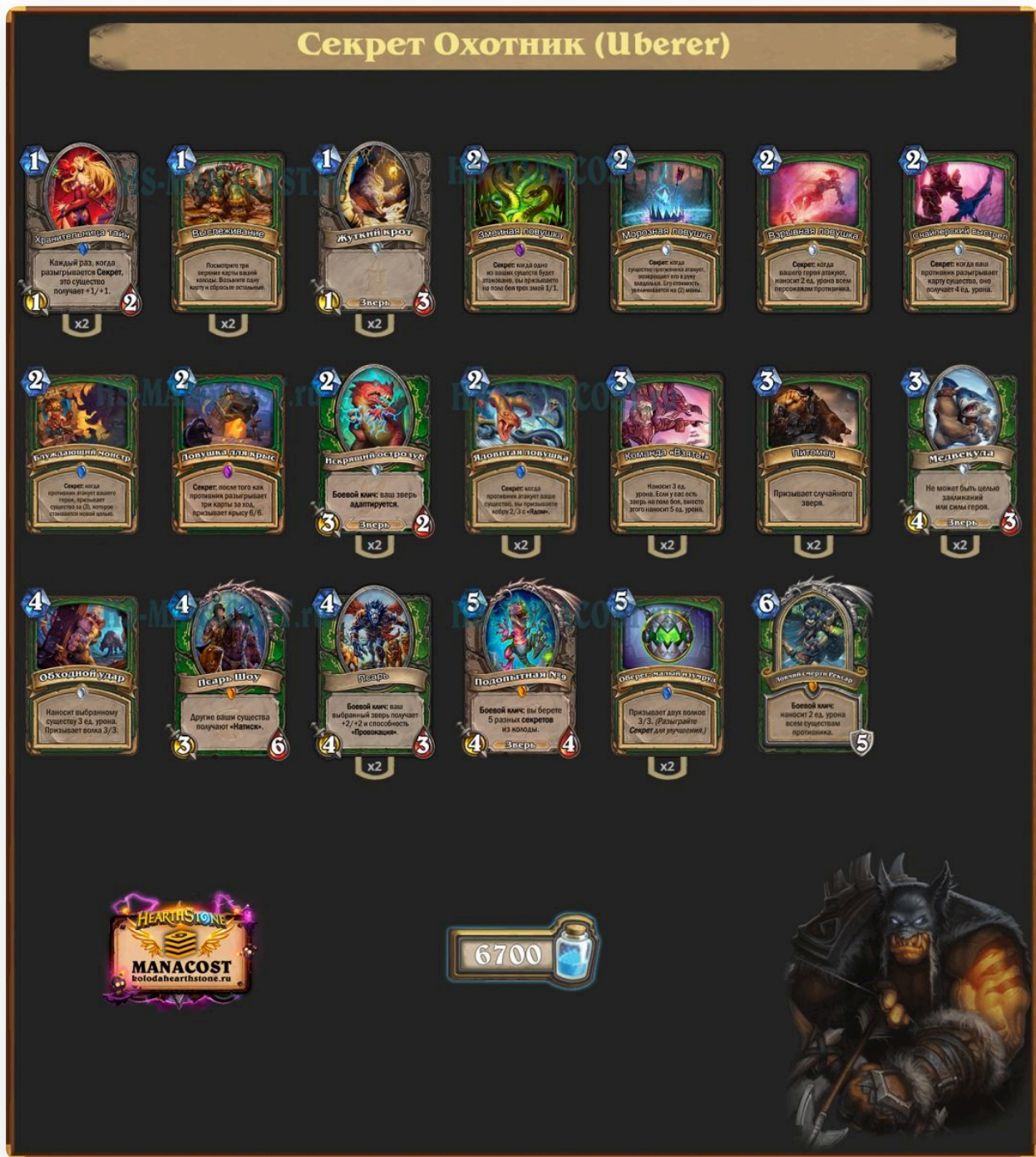
Секрет Охотник от ММ78



Версия Секрет Охотника из топ-5 легенды, которую можно назвать классической в ноябрьском рейтинговом сезоне. Необычная опция — **Разрушитель чар**, который помогает проходить провокации.

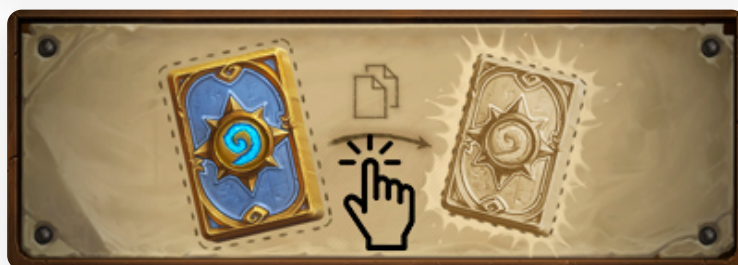
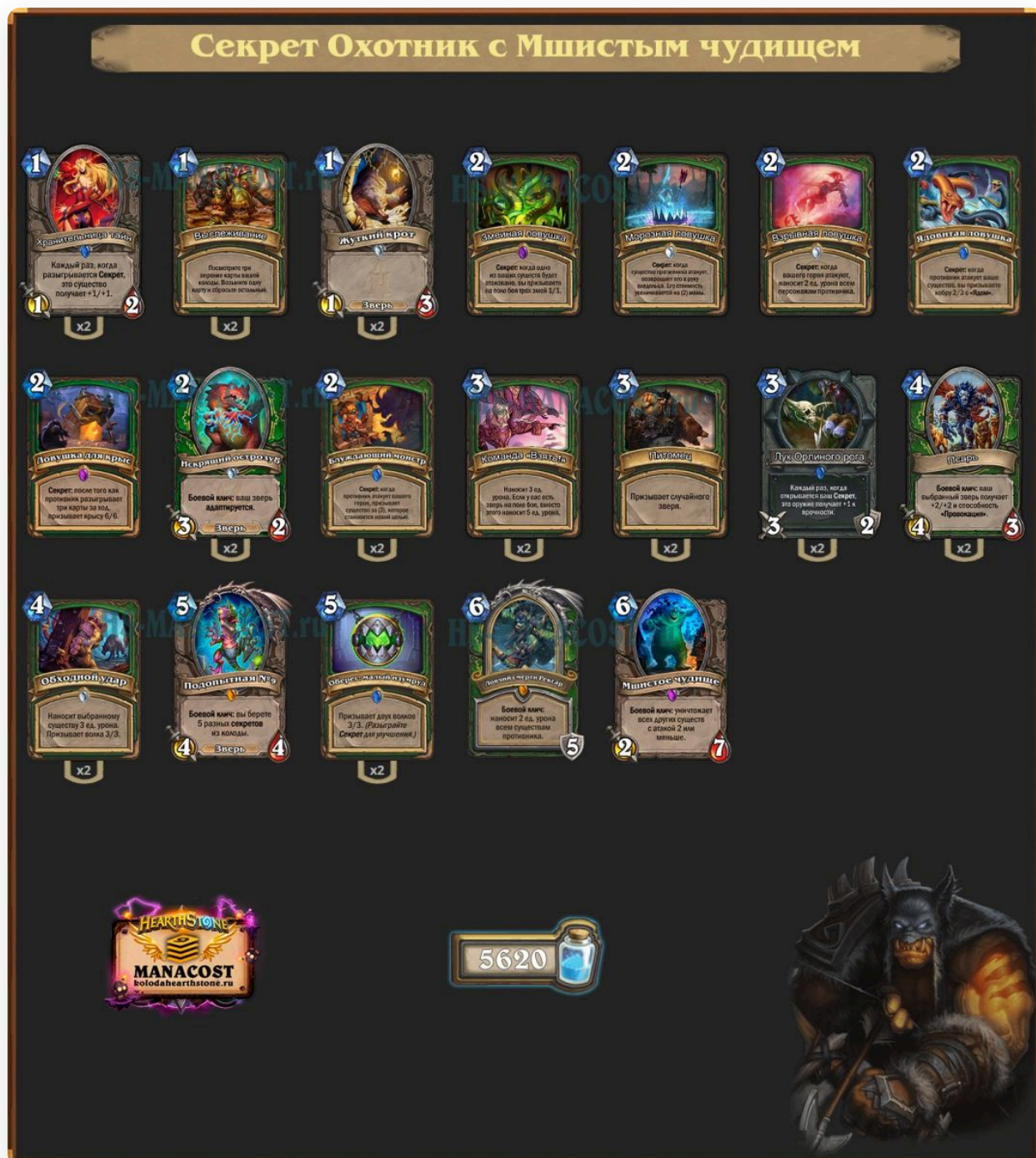
В сборке нет хорошей в контроль матч-апах **Ловушки для крыс**.

Секрет Охотник от Uberer



В этой сборке из топ-1 легенды намного больше секретов, так что сильнее становятся Подопытная №9 и Оберег: малый изумруд. Самое необычное в этой колоде — отсутствие Лука Орлиного рога.

Секрет Охотник с Мшистым чудищем



Самая распространенная версия Секрет Охотника с набором разных секретов и **Луком Орлиного рога**. Также в сборке есть два **Обходных удара** вместо **Псаря Шоу** и **Мшистое чудище**, чтобы лучше справляться с Друидами.



Основа колоды Секрет Охотника

20/30



Основа Секрет Охотника состоит из набора секретов в связке с Оберегом: малый изумруд, дешевых зверей и синергий с ними. Неотъемлемая часть колоды – **Ловчий смерти Рексар**.

В основе не так много секретов, потому что обязательных всего три – **Морозная ловушка**, **Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр**. На сегодняшний день это самые популярные секреты класса. Вы можете добавить несколько других, причем встречаются сборки с самыми неожиданными вариантами. Игроки не экспериментировали разве что с **Перенаправлением**, все остальные секреты находили себе место в сборках архетипа. Почти всегда добавляют **Ядовитую ловушку**.

Подопытная №9 и **Псарь Шоу** дополняют основу в большинстве случаев. **Подопытная №9** ищет секреты – то есть ключевые карты архетипа, и помогает перебирать колоду. **Псарь Шоу** в некоторых случаях в одиночку побеждает агро и мидрейндж колоды.

О других популярных опциях читайте в следующем разделе.

Оptionальные и технические карты

Секретный план - хотите еще больше секретов? Нет проблем! **Секретный план** поможет играть на эффекте неожиданности, ведь вы можете выбрать любой секрет, и противнику придется обыгрывать все подряд.

Снайперский выстрел - секрет сложно правильно использовать, но если у вас получится, **Снайперский выстрел** может обеспечить вас победой. Например, отличная цель для секрета — **Культиватор мечтоцветов Вихлепых** и **Малигос Друидов**.

Ловушка для крыс - редкий секрет, который немногие будут ожидать и обыгрывать. Пригодится скорее в медленных поединках, быстрые соперники легко проигнорируют угрозу 6/6.

Смертельный выстрел - иногда Охотнику не хватает ремувалов для устранения тяжелой провокации или мощной темповой угрозы. Возьмите **Смертельный выстрел**, если испытываете подобные трудности и часто проигрываете из-за этого.

Спустить собак - мало того, что это заклинание можно считать «вихревой» AoE способностью, оно может быть и источником взрывного урона. **Спустить собак** и так обыгрывают не все, а от Секрет Охотника его вряд ли вообще будут ожидать. Поэтому иногда вы будете даже завершать партии этим заклинанием.

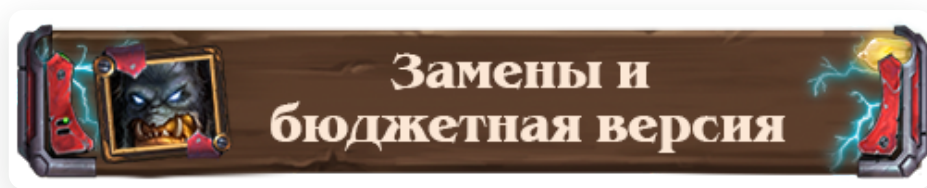


Ужасное бешенство - редкая опция, которая пригодится в самых медленных противостояниях, доходящих до усталости. Часто целью **Ужасного бешенства** становится **Хаффер** или полезный **Зомбозверь**.

Обходной удар - универсальное заклинание, пригодится в разных ситуациях. В темповых матч-апах поможет перехватить преимущество. Полезен в зеркальном поединке, против **Куб Охотника**, **Зоолока**, **Нечетного Разбойника**, **Темпо Мага**.

Кислотный слизнюк - хорош против всех архетипов с оружием, улучшит матч-апы с **Контроль Чернокнижником**, **Нечетным Разбойником**, **Друидами с Ветвью Древа Жизни**. Не бойтесь ставить его в темп.

Мшистое чудище - улучшает матч-апы с Друидами, избавляясь от Ползучей чумы. Часто встречаете этот класс, возьмите **Мшистое чудище**.



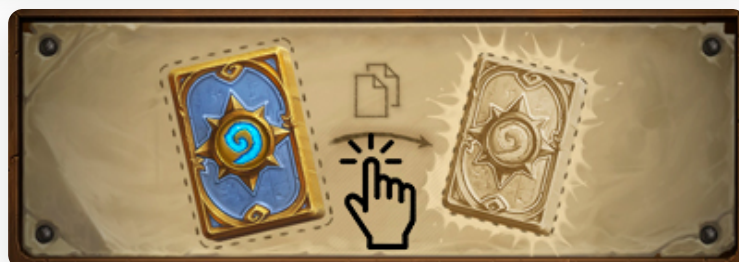
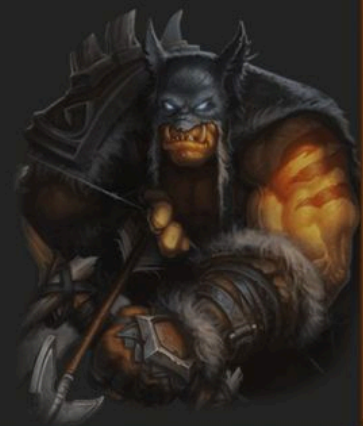
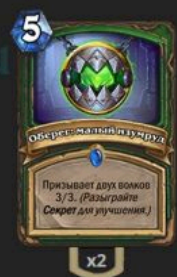
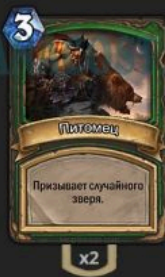
Секрет Охотник - колода средней стоимости. Его нельзя назвать заоблачно дорогим, но и к бюджетным архетипам его не отнести. Самые дорогие карты - **Ловчий смерти Рексар**, **Псарь Шоу** и **Подопытная №9**. От рыцаря смерти отказываться нельзя: он выступает как отдельный способ победы. Играя без **Ловчего смерти Рексара**, вы автоматически откажетесь от львиной доли побед во всех контроль матч-апах.

Подопытная №9 и **Псарь Шоу** могут быть заменены. Пусть легендарный зверь и помогает перебирать колоду, но обойтись без него можно. Большинство секретов вы все равно будете оставлять на старте или получать в руку намного раньше самой **Подопытной №9**. **Псарь Шоу** полезен в агро и мидрейндж матч-апах, но его отсутствие не критично.

Если хотите попробовать Секрет Охотника, но ограничены в средствах, обратитесь к версии за 2800 пыли.

Максимально бюджетный Секрет Охотник

Секрет Охотник



Как показывает статистика, эта колода не намного слабее остальных, поэтому в качестве бюджетной сборки подойдет идеально. Вы можете изменить набор секретов, добавив другие по своему вкусу. Если хотите использовать много секретов, добавьте Хранительницу тайн.



Выбор карт в стартовую руку для Секрет Охотника весьма неоднозначен. Не всегда вы будете сразу же четко определяться с тем, что оставить, а что сбросить. Вот несколько общих правил, которых вам стоит придерживаться всегда.



В любом матч-апе остаются **Оберег: малый изумруд** и первые дропы. В частности, силен **Жуткий крот**. Хранительницу тайн лучше оставлять, если вы уже нашли какой-то полезный секрет. Сама по себе она не так сильна.



Против самых медленных классов оставляйте **Ловчего смерти Рексара**. Особенно это важно против Воина: агрессивно муллиганьте рыцаря смерти. Агрессивный муллиган означает сброс всех карт в поисках нужной.



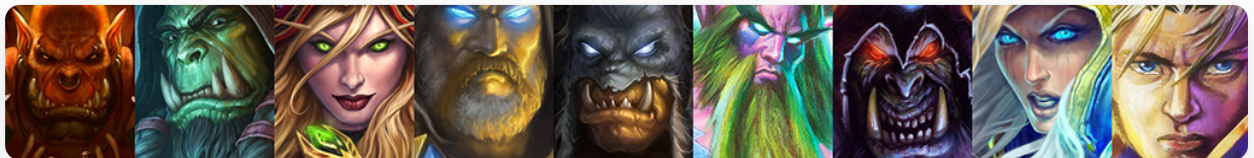
В агро матч-апах оставляйте секреты **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка**. Они защитят вас на первых этапах игры.



В быстрых поединках важно найти хороший старт и продолжение. Можно оставить вместе 1, 2, 3 и 4 дропы. Это особенно важно, если вы ходите первым.



Оставляйте **Искрящего острозуба**, если уже есть **Жуткий крот**.



Воин: Агрессивный муллиган **Ловчего смерти Рексара**. Если уже нашли – остаются **Медвекула**, **Оберег: малый изумруд**, **Жуткий крот**. С **Жутким кротом** – **Искрящий острозуб**.

Паладин: **Взрывная ловушка**, **Блуждающий монстр**, **Оберег: малый изумруд**, **Хранительница тайн**, **Жуткий крот**. С очень хорошей рукой – **Змеиная ловушка**. С **Жутким кротом** — **Искрящий острозуб**.

Охотник: **Оберег: малый изумруд**, **Хранительница тайн**, **Жуткий крот**, **Искрящий острозуб**. С **Оберегом: малый изумруд** – **Морозная ловушка**, **Змеиная ловушка**.

Друид: **Оберег: малый изумруд**, **Медвекула**, **Жуткий крот**, **Хранительница тайн**, **Подопытная №9**. С **Оберегом: малый изумруд** – **Ядовитая ловушка**. С хорошей рукой – **Питомец**, **Искрящий острозуб**, **Псарь**, **Мшистое чудище**.

Разбойник: Оберег: [малый изумруд](#), [Жуткий крот](#). С Оберегом: [малый изумруд](#) – [Блуждающий монстр](#), [Взрывная ловушка](#), [Ядовитая ловушка](#), [Змеиная ловушка](#). С [Жутким кротом](#) – [Искрящий острозуб](#). С хорошей рукой — [Подопытная №9](#).

Шаман: Оберег: [малый изумруд](#), [Хранительница тайн](#), [Жуткий крот](#), [Искрящий острозуб](#), [Медвекула](#), [Ловушка для крыс](#). С Оберегом: [малый изумруд](#) – [Ядовитая ловушка](#). С хорошей рукой – [Подопытная №9](#), [Мшистое чудище](#), [Питомец](#).

Маг: Оберег: [малый изумруд](#), [Хранительница тайн](#), [Жуткий крот](#), [Искрящий острозуб](#), [Блуждающий монстр](#), [Медвекула](#), [Ловчий смерти Рексар](#), [Лук Орлиного рога](#).

Жрец: Оберег: [малый изумруд](#), [Жуткий крот](#), [Медвекула](#), [Искрящий острозуб](#). С хорошей рукой – [Псарь](#). С Оберегом: [малый изумруд](#) – [Блуждающий монстр](#), [Ловушка для крыс](#), [Ядовитая ловушка](#).

Чернокнижник: Оберег: [малый изумруд](#), [Хранительница тайн](#), [Жуткий крот](#), [Взрывная ловушка](#), [Блуждающий монстр](#), [Искрящий острозуб](#). С Оберегом: [малый изумруд](#) – [Ядовитая ловушка](#), [Морозная ловушка](#). С очень хорошей рукой – [Псарь Шоу](#).



Пора переходить к самому интересному – геймплею Секрет Охотника. **Как же играет архетип?** Секрет Охотник – агрессивный мидрейндж архетип, действующий от стола. Его стиль игры чем-то схож со [Спелл Охотником](#), за исключением того, что герой статьи использует не только заклинания.

В первую очередь Рексар полагается на секреты, это ясно уже из названия архетипа. Набор секретов может отличаться в различных сборках, все зависит от того, с кем вы чаще играете, какие матч-апы хотите улучшить и так далее. Многие секреты нацелены также на заспам стола, что вписывается в концепцию колоды. [Блуждающий монстр](#), [Ядовитая ловушка](#), [Змеиная ловушка](#) – все они так или иначе призывают новых существ. С секретами синергирует [Оберег: малый изумруд](#) – как и [Спелл Охотник](#), вы во многом полагаетесь на это заклинание. При этом секреты выполняют и защитные функции,

оберегая вашего героя ([Взрывная ловушка](#), [Блуждающий монстр](#), [Морозная ловушка](#)). [Лук Орлиного рога](#) хорош как в комбинации с секретами, так и сам по себе, хотя пробаффать его прочность у вашего архетипа шансов больше, чем у любого другого.

Помимо секретов, в распоряжении Секрет Охотника есть несколько темповых зверей и комбинаций с ними. Благодаря им, вам не нужно ждать 3-5 хода, чтобы начать агрессивные действия. [Искрящийся острозуб](#) и [Псарь](#) помогают наращивать мощь на столе. Чаще всего их целями становятся [Жуткий крот](#), [Медвекула](#), [Питомец](#). Все это позволяет быстро нарастить преимущество и создать эффект “снежного кома”. [Хранительница тайн](#) – еще одно существо, которое может быть усилено до внушительных размеров.



В быстрых поединках Секрет Охотник полагается на стол и постоянный перехват преимущества. В любом агро матч-апе вы можете не бояться AoE атак, поэтому смело выставляйте все, что необходимо. Хороший старт и кривая маны – главное, что вам нужно. Секрет Охотник – все-таки мидрейндж колода, и он не так быстр, как тот же Нечетный Паладин, поэтому нужно всегда быть начеку и бороться за стол всеми способами.

В агро матч-апах секреты будут помогать вам защищаться и захватывать стол. Это важно на ранних этапах игры.


Оберег: малый изумруд невероятно силен, так как всегда ставит оппонента перед выбором – проигнорировать Волков или разменяться с ними. При этом любой исход, вероятно, будет благоприятен для вас. Если противник не станет трогать Волков, вы сможете перейти в контратаку, а если разменяется столом – это тоже неплохо, ведь так он потеряет существ. Но разыгрывая **Оберег: малый изумруд**, всегда следите за своим здоровьем: призыв даже четырех существ 3/3 без провокации и других эффектов никак не влияет на игровую ситуацию, и противник может просто убить вас или “засетапить летал”.














Когда быстрый план на игру проваливается, на помощь приходит **Ловчий смерти Рексар**. Рыцарь смерти сразу же преобразует стиль игры: вы отказываетесь от агрессивной силы героя и переходите к размеренному давлению большими угрозами. Это актуально в основном **в контроль матч-апах**, где быстрая игра редко приносит достойный результат. Вы, конечно, можете попытаться действовать максимально агрессивно и не дать оппоненту опомниться, но чаще всего такая наглость будет наказана. Поэтому всегда нужно иметь план Б, и он у вас есть. Рыцарь смерти открывает возможности для позднего давления, с которым тяжело справиться любой контроль колоде. Не важно, сколько ремувалов есть у противника – они все равно когда-то закончатся, а вот ваша новая сила героя действует всегда.




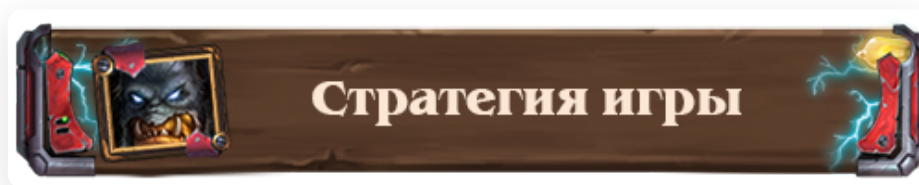
Когда играете в облике рыцаря смерти, важно **правильно создавать Зомбозверей**. Не нужно выбирать зверей машинально, видя какой-то сильный эффект или рывок: подумайте дважды, что вам нужно в конкретной ситуации против конкретного оппонента. Нет точных инструкций по созданию Зомбозверей, но можно выделить несколько общих правил.

1.  Создавая Зомбозверя, учитывайте оставшиеся у противника ремувалы. Подумайте, какую цель вы преследуете: может, вы хотите выманить этот ремувал или напротив избежать его.

2.  Это очевидное правило, но не всегда о нем вспоминают: считайте суммарные характеристики и умения существа, а также финальную его стоимость. Подумайте, хотите ли вы выставить Зомбозверя в этот ход или есть время придержать его, и не ошибайтесь с подсчетами затрат.
3.  Иногда характеристики важнее умений. Если вам необходимо действовать агрессивно и желательно в скором времени завершить матч, выбирайте существ с большой атакой и здоровьем. Не выбирайте машинально условного **Псартаса** из-за предсмертного хрипа: его характеристики оставляют желать лучшего, а карта рыцаря смерти не всегда пригодится.
4.  Почти всегда полезны существа с маскировкой: их трудно “достать”, и часто противники будут отдавать мощные AoE зачистки (может, сразу несколько), чтобы нейтрализовать одного зверя.
5.  Всегда сильна комбинация **Тундровый люторог** + существо с маскировкой, причем атаковать им не нужно, чтобы не выводить из скрытности. Если противник не найдет способ устранить зверя, дальнейшая его судьба будет плачевна.
6.  Маскировка + яд – еще одно убийственное комбо. Такой ход заблокирует оппоненту розыгрыш сильного существа и опять же заставит искать способ как-то устранить «спрятавшееся существо».
7.  Если играете против Воина, вам пригодятся существа с божественным щитом. Гаррошу трудно моментально устранить угрозу, многие его способности только наносят урон. Исключение – **Потасовка**, но выманить ее одним зверем даже неплохо.
8.  Когда дело приближается к усталости, ищите зверей с похищением жизни. Тот же Воин победит вас, если вы начнете получать слишком большой урон от опустевшей колоды. Огромного запаса брони у вас нет, зато есть шанс на исцеление.
9.  Если вы не ожидаете от противника эффектов немоты, можно выбирать и предсмертные хрипы. Силен, например, **Детеныш ящера**, если игра затягивается до усталости. Обратите внимание, что **Детеныш ящера** - еще одна великолепная опция против Воина. Он способен переиграть вас по выгоде, даже если вы сыграете рыцаря смерти на 6 ходу. Поэтому лишняя карта в колоде может решить исход всего поединка.
10.  В агрессивных матч-апах особенно полезны существа с натиском и похищением жизни, их ищите в первую очередь. Крупные угрозы с хрипами или другими не влияющими на ход игры эффектами не особенно помогут вам в агро поединке. Старайтесь выбирать существ, которые могут сразу же изменить ситуацию на столе в вашу пользу.
11.  Сильнейшая комбинация **Взрывной нетопырь** + **Злобный ползун**. При определенных обстоятельствах вы можете моментально зачистить весь вражеский стол.
12.  **Пещерная гидра** – еще один зверь, полезный почти всегда, вне зависимости от матч-апа. Силен в сочетании с ядом и натиском (лучшая пара – **Злобный**

ползун). Если скрестить с похищением жизни, будет лечить в тройном объеме от нанесенного урона.

13.  Если хотите обыграть условное **Превращение** или **Вытягивание души**, или любое другое заклинание, устраняющее одну цель, поможет невосприимчивость к магии (**Мерцающий скакун**, **Медвекула**). Но учитывайте ремувалы вроде **Куклы вуду**, **Суперколлайдера** или эффекты немоты.



В этом разделе вы найдете 11 полезных советов, которые помогут освоить Секрет Охотника и не допускать распространенных ошибок.

Блефуйте и обманывайте оппонента

Главная сила секретов в том, что противник не знает, какой именно вы разыграли. Значит, у Охотника есть огромный простор для блефа и возможность вынудить оппонента сыграть неправильно.

Вы можете пугать оппонента **Морозной ловушкой**, если разыграете секрет сразу после выхода его крупной угрозы. Но этот секрет совсем не обязательно должен быть **Морозной ловушкой** — оппонент все равно будет бояться и, возможно, допустит ошибку.

Чем ниже ранг, на котором вы играете, тем проще запутать врага или подловить его на неправильной игре вокруг секретов. Но и опытных игроков можно перехитрить, хотя сделать это будет сложнее.

Хранительница тайн реагирует на ВСЕ секреты

Помните об этом! Это может как сыграть на руку вам, так и вашему противнику в зеркальном матч-апе. Не допускайте эту распространенную ошибку, не разыгрывайте секрет, если на вражеской половине есть **Хранительница тайн**.

Играйте от “топдеков”, планируйте летальный урон заранее

Секрет Охотник – агрессивная колода, которая может наносить огромное количество единовременно. Многие карты либо наносят прямой урон, либо косвенно помогают это делать. Это **Лук Орлиного рога**, Команда “Взять!”, базовая сила героя. Сюда же можно отнести **Взрывную ловушку**, **Искрящего острозуба**, **Питомца**. Секрет работает в ход противника, а последние две карты обладают случайным эффектом, но иногда вам будет везти.

Поэтому следите за тем, что осталось в колоде и считайте вероятность взять нужную карту. Так можно “сетапить летал”, то есть подготавливать его заранее. Но при этом нужно учитывать исцеляющие эффекты и провокаторов противника. Если он не может защититься или шанс на это мал, действуйте агрессивно и надейтесь, что следующий

“топдек” поможет завершить начатое. Так делать нужно не только когда ситуация неблагоприятна, подобный риск оправдывается часто.

Чаще используйте базовую силу героя

Если вы придерживаетесь быстрого плана на игру и действуете агрессивно, вам необходимо пользоваться силой героя как можно чаще. Желательно прожимать ее каждый ход, чтобы не снижать давления. Иногда сила героя бывает даже полезнее, чем розыгрыш карты. Но важно правильно оценить ситуацию. Подумайте, что будет выгоднее: прожать силу героя или выставить существо. В середине игры лучше потратить 2 кристалла и нанести 2 урона по герою оппонента, чем поставить слабого **Жуткого крота**, который легко умрет и никак не повлияет на игру. Комбинируйте силу героя с другими эффектами взрывного урона.

Думайте, что ищете с Выслеживания

Выслеживание – тонкая и гибкая карта, к которой нужно подходить с умом. Во-первых, не хватайте сразу же **Оберег: малый изумруд**, не глядя на другие карты. **Выслеживание** помогает адаптироваться к текущим условиям, для этого вы и играете его. Поэтому выбирать нужно то, что поможет вам сейчас. Конечно, бывают и исключения, когда приходится планировать наперед. Иногда вам действительно будет нужен **Оберег: малый изумруд**, а в матч-апе с Воином придется всеми силами искать **Ловчего смерти Рексара**, и можно делать это хоть на первом ходу, если он не пришел на старте. Но чаще вы будете искать карты, подходящие к текущему положению вещей. Это может быть секрет, если нужно защититься или баффнуть **Оберег: малый изумруд**, или Команда “Взять!”, если противник близок к смерти. Не забывайте, что отброшенные карты навсегда покинут колоду.

Используйте Deck Tracker, чтобы иметь точное представление об оставшихся картах и рассчитывать вероятность получения конкретной.

Не бойтесь ставить угрозы в темп

Искрящего острозуба и **Псаря** хочется сыграть рядом с сильным зверем, а **Псаря Шоу** с **Оберегом: малый изумруд**, чтобы зачистить вражеский стол, но это идеальные сценарии, которые будут случаться не всегда. И если первых двух действительно жалко ставить без боевого клича, то **Псаря Шоу** разыгрывайте в темп, не задумываясь. Он заставит противника тут же искать ответ, а угрозу 3/6 не так просто устранить (особенно агрессорам).

Но даже **Искрящий острозуб** и **Псарь** могут быть выставлены в темп, если других вариантов нет, и нет времени и возможности пропускать ходы.



Не стремитесь всегда максимально улучшить Оберег: малый изумруд

Даже два Волка 3/3 – это внушительная угроза за свою стоимость. Поэтому держать его в руке в ожидании секретов не всегда разумно. Выставляйте то, что есть, особенно если нет времени медлить.

Грамотно используйте Лук Орлиного рога

Да, оружие полезно уже само себе, но все-таки бездумно тратить его прочность не следует. В агро матч-апах это способ размениваться с существами, в медленных – дополнительный источник урона “по лицу”. И там, и там важно думать, стоит ли отдавать последний заряд, и куда. Если есть возможность разыграть секреты и подождать, пока оппонент активирует их, или подходящих целей для атаки нет, лучше не тратить оружие. Если же необходимо нанести много урона для “сетапа летала”, или в руке есть другой Лук Орлиного рога, или нужно срочно разменяться с неприятной угрозой, а противник все равно не хочет активировать секреты – тогда тратьте последнюю прочность и не жалейте.

Обыгрывайте AoE эффекты противников

Вы играете от стола, поэтому придется задумываться о массовых зачистках. Если ожидаете AoE, наносящее урон, защищайте существ бафами или божественными щитами (Искрящий острозуб, Зомбозверь с божественным щитом). Если предвидите ультимативный ремувал (Потасовка, Круговерть Пустоты) или обыграть способность никак нельзя, просто не выставляйте всех существ, которые есть в руке.

Бывают случаи, когда обыгрывать массовую зачистку вовсе не нужно. Это самые тяжелые ситуации, когда у вас не остается другого выхода. Просто надейтесь, что противник не нашел нужную карту. Поступайте так, только если других вариантов нет – в благоприятных случаях такое поведение может дорого вам стоить.

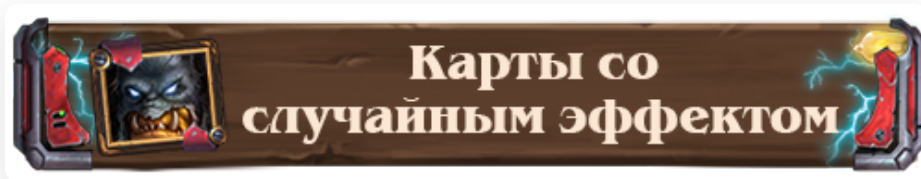
Играйте по кривой маны

Играть по кривой маны означает использовать все кристаллы каждый ход, то есть тратить ману максимально выгодно. Охотник получает огромное преимущество, если

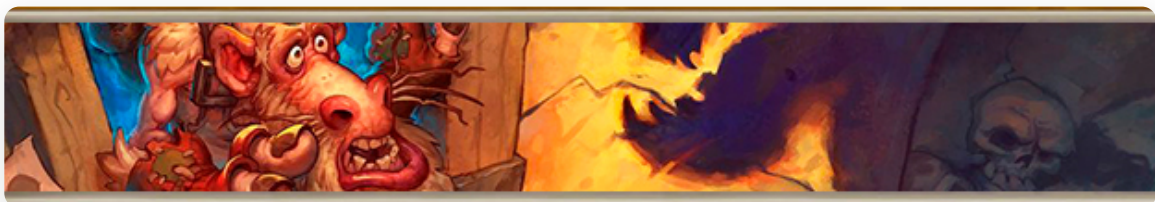
выстраивает “лесенку” из 1,2,3,4 ходов. Идеальный пример: **Жуткий крот** + **Искрящий острозуб** + **Питомец/Медвекула** + **Псарь**. Новое существо усиливает предыдущее, создавая все больше давления со стола. Старайтесь не оставлять кристаллы неиспользованными, извлекайте выгоду из каждого. Если нет такой возможности, постарайтесь выделить свободные кристаллы для силы героя.

Думайте о последовательности действий

Не выкидывайте карты просто так, думайте о том, что сыграть сначала. Например, все действия лучше совершать после **Выслеживания**, так как полученная карта может изменить планы на ход. То же и с **Подопытной №9**. Возможно, вы захотите потратить ману на полученные секреты, поэтому сначала играйте ее.



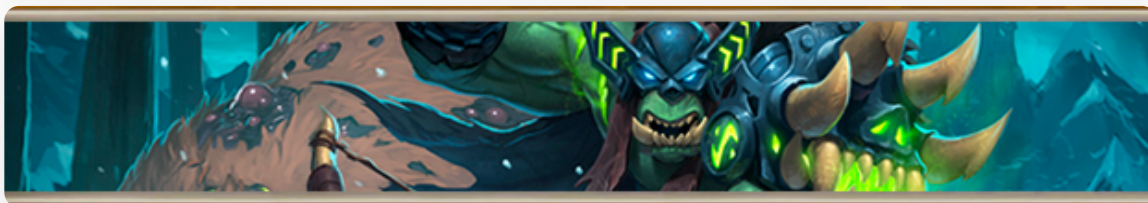
Выслеживание. Нельзя предугадать, какие карты будут предложены на выбор, особенно если вы играете заклинание в начале игры. Но чем ближе конец колоды, тем легче рассчитать вероятность. Играйте **Выслеживание** с умом, не разыгрывайте его просто так, чтобы просто потратить ману.



Блуждающий монстр. Секрет призвет на вашу половину стола одно из 129 существ за 3 маны. Некоторые из них особенно хороши, например, **Владыка склепа**, **Защитник драккари**, **Разъяренный берсерк**, **Болотная драконица**, **Камнекожий василиск**, **Король Мукла**, **Смоляной страж**, **Раненый рубака**, **Яйцо дьявозавра**. Большинство из них переживет атаку раннего вражеского существа, а некоторые сильны своим предсмертным хрипом. К самым нежелательным относятся **Воющая тварь** и **Исполинский бритволист**. В тяжелых ситуациях вы можете рассчитывать на спасение благодаря какому-нибудь сильному третьему дропу, в хороших условиях обыгрывайте даже самых неприятных существ.



Искрящийся острозуб. Существует 120 различных сочетаний трех адаптаций из 10, и предугадать, какие выпадут, невозможно. Часто вы будете выбирать неистовство ветра, бафф к атаке или здоровью, божественный щит или яд. Многие зависит от ситуации и зверя, которого вы адаптируете. Например, **Медвекуле** приятней всего дать +3 к здоровью или божественный щит.



Вы уже читали о том, как правильно создавать зверей. Не забывайте о том, как именно происходит раскопка. 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):



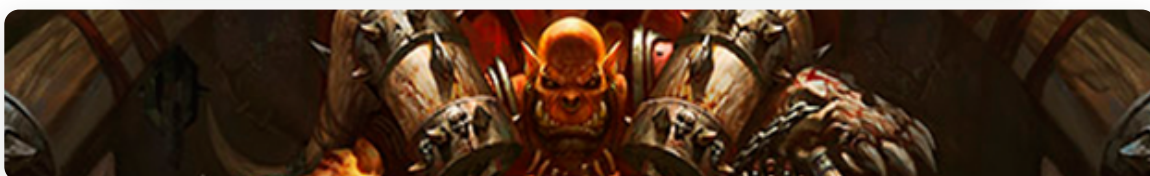
Обратите внимание, что среди этих зверей нет **Гризли** из **Ведьминового леса**. Вы никогда не получите этого зверя на раскопке. Очевидно, это обусловлено его высоким здоровьем: в сочетании с некоторыми картами он стал бы слишком силен.

2 группа зверей (с ключевыми словами):





Подопытная №9. Скорее всего, вы всегда будете точно знать, что она достанет из колоды. Обычно в сборках 5-7 секретов. Если все секреты будут в колоде на момент выхода **Подопытной №9** (что маловероятно), вы получите по одной копии каждого.



Нечетный Воин – один из тяжелейших матч-апов, если не самый тяжелый. Оставьте идею победить рано. Не рассчитывайте на **Оберег: малый изумруд** или синергию зверей. Вам может повезти, если Воин не найдет нужных ремувалов, но это редкий случай. Чаще всего Волки 3/3 будут умирать от **Шквала гнева**, прибереженного еще со старта в руке Гарроша, а других зверей легко контролировать такими картами, как **Мощный удар щитом** и **Взрывчаткобот**. Прибавьте к этому неприятных провокаторов и, конечно, 4 брони каждый ход.

Победить Воина вы сможете благодаря **Ловчому смерти Рексару**. При этом важно правильно выбирать зверей, исходя из ситуации. О том, как это делать, уже упоминалось в разделе «Основы геймплея». Воин будет затягивать партию всеми силами, отбиваясь механизмами с натиском, ремувалами, немотой и проч. Важно, чтобы на стадии усталости у вас был прочный стол и, желательно, возможность исцеления.

Не забывайте про **Детенышей ящера**, которых стоит выбирать, если чувствуете, что исход решит стадия усталости. Также будьте аккуратны с секретом **Ядовитая ловушка** и вообще с существами с ядом. Они только на руку Воину, если у него экипирован **Суперколлайдер**. Грамотный Воин даже не станет убивать зверей с ядом, чтобы заблокировать вам выход других.

Если **Ловчий смерти Рексар** найдет, не играйте **Выслеживание**. Также откажитесь от **Подопытной №9**, пока в колоде есть секреты, вам важно не прийти к усталости раньше Воина.



Нечетный Паладин быстрее Охотника, ему легче закрепиться на столе и держать его. В этом матч-апе очень важно играть первым номером. Будет здорово, если у вас найдется сильный первый ход. Отбивайтесь секретами: самые полезные – **Блуждающий монстр**, **Взрывная ловушка** и иногда даже **Змеиная ловушка**, помогающая размениваться с Паладинами-рекрутами.

Сильная карта – **Псарь Шоу**. Если удастся его реализовать и сохранить в течение нескольких ходов, Паладину будет труднее. Плюс в том, что Утеру не так просто избавиться от угрозы 3/6, не прибегая к разменам. Пригодится и **Мшистое чудище**.

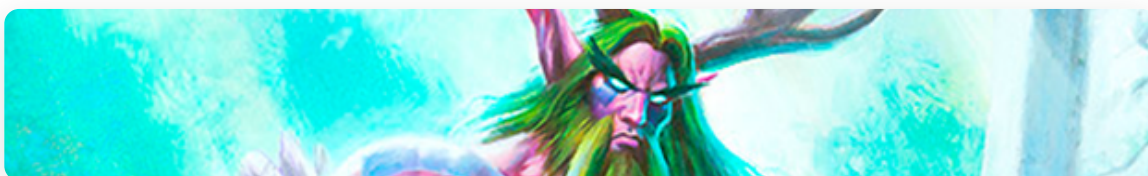
Перехватывайте инициативу Оберегом: малый изумруд, а после разменивайтесь даже с мелкими угрозами, чтобы не дать Утеру реализовать **Грибоманта**, **Новый уровень!** и раскопанного **Хранителя Солнца Тарима**.



Куб Охотник постарается победить вас, раскручивая предсмертные хрипы. Это один из способов победы над колодами, которые быстрее, чем он. Важно не дать этому свершиться. Матч-ап благоприятный, но не забывайте об осторожности. Ловите в Морозную ловушку Дьявозавров 5/5, **Плотоядных кубов** с чем-то полезным внутри и так далее. Полезна и **Ядовитая ловушка**, которая поможет нейтрализовать больших и опасных существ, например, **Гризли из Ведьминого леса**. Играйте агрессивно, пользуйтесь тем, что у Охотника на хрипах нет AoE атак.

Он попытается вернуться в игру с помощью **Ловчего смерти Рексара** и полезных Зомбозверей. К этому моменту постарайтесь уже серьезно закрепиться на столе, чтобы даже крупные угрозы не стали проблемой. Не забывайте обыгрывать и боевой клич вражеского рыцаря смерти.

В **зеркальном матч-апе** все решит стол. Кому удастся занять его – тот и победит. Помните, что **Хранительница тайн** баффается от ВСЕХ секретов, то есть и от вражеских тоже. Это работает в обоих направлениях, поэтому преимущество получит тот, кто поставит ее раньше. Помните о всех секретах, которые могут быть, но играйте от самых распространенных. Не нужно обыгрывать условную **Ловушку для крыс**. Не атакуйте по герою противника с активными секретами, если не закрепились на столе, и/или когда у противника экипирован **Лук Орлиного рога**.



Медленные архетипы Друида (**Малигос Друид**, **Вихлелых Друид**) опасны Ползучей чумой. Это главное, о чем следует беспокоиться. Обыгрывайте Ползучую чуму всегда, иначе она здорово замедлит вас. Конечно, если в руке есть **Мшистое чудище**, тогда можно действовать смелее. Обыгрывая Ползучую чуму, аккуратней со **Змеиной**

ловушкой: если противник может легко проверить ее, лучше вообще не разыгрывать секрет.

Но Ползучая чума – не единственная опасность, каждый архетип имеет свои уникальные козыри.



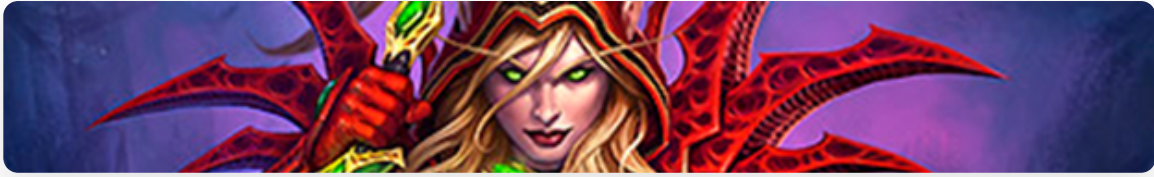
Если вы ожидаете выход Короля Вихлепыха и Азалины Воровки Душ, постарайтесь максимально освободить руку от полезных карт, чтобы не дать их противнику. В данном случае BoarControl не играет силу героя, хотя у него есть свободные кристаллы маны: он просто не хочет давать сильного зверя Дрииду.

Играя с Малигос Дриидом, выманивайте наносящие урон заклинания (Размах, Лунный огонь) в начале и середине игры. Тогда Малигос будет уже не так страшен. Помните про Оберег: малую яшму – часто он будет досажать вам и помогать Дрииду переворачивать игру в свою пользу. Не забывайте, что все архетипы Дриуда, играющие Ползучую чуму и Развилку, могут победить вас столом. Поэтому еще раз стоит подчеркнуть необходимость обыгрывания этого заклинания.

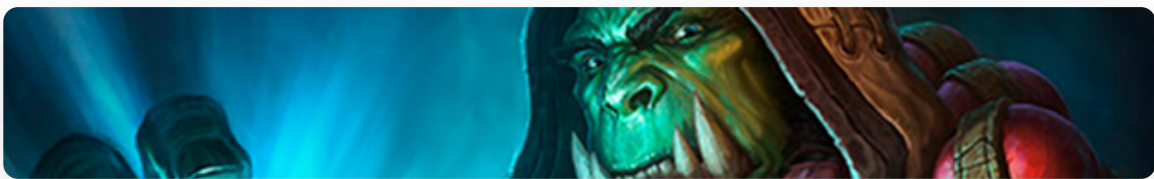
Токен Дриид – тяжелый матч-ап. Постарайтесь быть быстрее оппонента. Первые несколько ходов он будет не так активен, и именно в это время вы и должны закрепиться на столе. Но закрепиться на столе не значит занять его полностью: заметьте, что Ползучая чума в исполнении этого Дриуда еще опасней, чем у предыдущих. Постарайтесь давить несколькими усиленными угрозами, желательно с 5+ атакой. Если Токен Дриид разыграет Лесные огоньки + Душа леса, вы редко сможете что-то с этим сделать. Постарайтесь давить на героя противника, чтобы заблокировать розыгрыш такого комбо. Вынуждайте его защищаться.

В поединке с Таунт Дриидом важно играть агрессивно и темпово, поскольку на поздних этапах игры шансов у вас мало. Ответить на крупные угрозы с провокацией сложно: Разрушитель чар и существа с ядом — единственная возможность. Морозная ловушка не столь эффективна, поскольку Дриид может попросту не атаковать своими провокаторами.

В форме **Ловчего смерти Рексара** старайтесь найти угрозы с ядом, которые могут тут же атаковать. Еще лучше, если они будут наносить урон сразу несколькими угрозами.



Нечетный Разбойник быстр, но не слишком опасен. Вы должны выиграть стол благодаря ранним существам и секретам. Постарайтесь поймать **Бандюгу** или **Коварного птенца** в какую-нибудь ловушку – **Блуждающий монстр**, **Морозная ловушка**, **Снайперский выстрел**. Не стоит играть **Хранительницу тайн** в темп, она легко умрет от оружия **Валиры**. Лучше ставить ее сразу с секретом. **Оберег: малый изумруд** поставит Разбойника в затруднительное положение, ведь у него нет массовых зачисток.



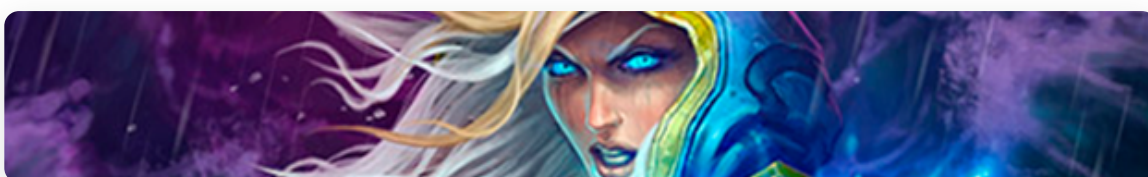
Четный Шаман – еще один противник, с которым придется бороться за стол. Причем он зачастую будет делать это быстрее и эффективнее, чем вы. Не бойтесь АоЕ атак на ранней стадии. У него есть только **Ведьма Хагата** и **Калимос Первородный**. Убивайте в первую очередь **Тотем языка пламени** и **Вожака лютых волков**. Полезны **Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр**. Постарайтесь найти какой-либо ответ на **Похитительницу трупов**: можно поймать ее в **Морозную ловушку**. Кстати, **Похитительница трупов** дает представление о том, что находится у Шамана в руке. Если, например, она не получила неистовство ветра, значит, в руке **Тралла** есть **Ал'акир**.

С **Дрыжеглот Шаманом** будет проще, но здесь придется обыгрывать **Грозу** и **Вулкан**, а также **Ментального техника**.



Игрок хотел поставить Псаря, но передумал и разыграл Лук Орлиного рога: Псарь не защитил бы его существ от Вулкана, и стример потерял бы гораздо больше. Шаман все равно сыграл зачистку, ибо на столе Охотника уже достаточно угроз.

Если что-то пойдет не так, на помощь придет Ловчий смерти Рексар. Но затягивать партию не следует, иначе рискуете умереть от ключевого комбо Шамана.



Биг Spell Mage относится к тяжелым матч-апам. Как и в случае с Нечетным Воином, не пытайтесь победить его ранними угрозами. Здесь шансов на это еще меньше: у Мага целый веер AoE способностей, которые зачистят любой ваш ранний стол. Поэтому в ход идет Ловчий смерти Рексар и сильные Зомбозвери. Это ваш шанс победить в поздней игре. Когда-то ремувалы Мага закончатся. Внимательно следите за тем, чтобы Маг не мог призвать Элементалей воды. Ими он будет морозить Зомбозверей, и это даст ему большое преимущество. Также следите за тем, какие ремувалы выходят из его колоды, какие там еще остались, и оценивайте риски. Это поможет правильно создавать зверей.

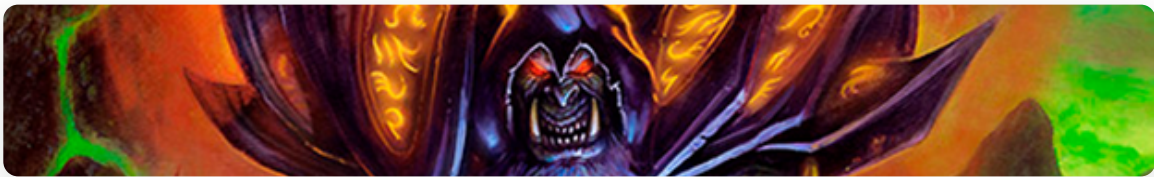
Вы играете достаточно темпово и быстро, чтобы навязать борьбу за стол в матч-апе с **Мурлок Магом**. Играйте все секреты в темп, как и другие угрозы — борьба за стол на ранних этапах и ликвидация любых существ крайне важны.



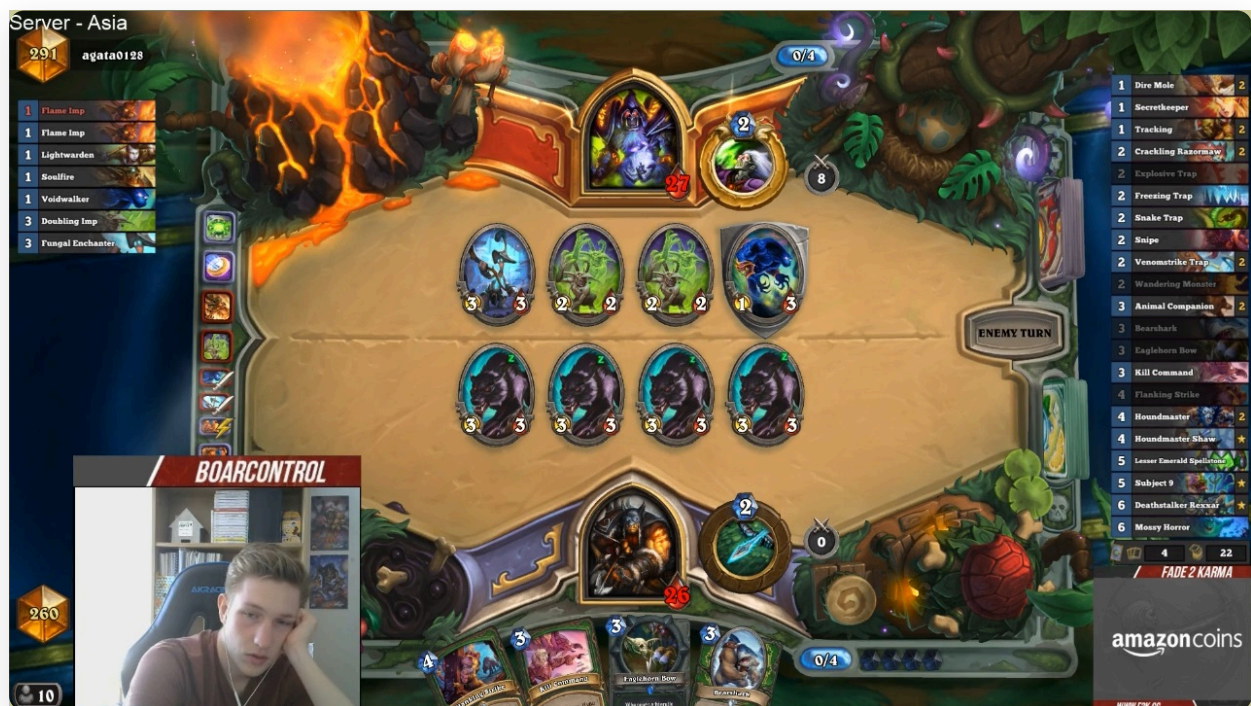
Контроль Жрец – выгодный матч-ап, но его AoE способности заставят вас понервничать. Обыгрывайте **Вестника заката** баффами и адаптациями. Серьезно замедлит вас и **Ментальный крик**. Постарайтесь к этому времени уже опустить здоровье Жреца до критической отметки и «засетапить летал», а еще лучше уже нанести летальный урон. Как можно чаще прожимайте силу героя на средних и поздних этапах.

С **Жрецом на воскрешении** будет еще проще: он медленный и не играет **Вестника заката**. Не давайте ему затягивать партию, иначе не отделаетесь от **Обсидиановых статуй**, Пророков Веленов и остальных. Играйте максимально агрессивно. Из AoE атак у него **Ментальный крик** и **Астральная плеть**.

Разыграйте Морозную ловушку к 5 ходу или после выхода любого существа Жреца. Так в руку вернется **Зиллиакс** или любое другое существо Жреца. Хорошо вернуть даже достаточно дешевую **Золоченую горгулью**.



Зоолок – неплохой для вас противник. Даже если он получит преимущество на первых этапах матча, вы можете перехватить его **Оберегом: малый изумруд**.



Оберег: малый изумруд – это всегда сильный ход, даже против таких агрессоров, как Зоолок. BoarControl разыграл его через Монетку на 4 ход и не ошибся. Гул'дан проигнорировал Волков и отправил весь урон в героя Охотника.



А это продолжение момента. BoarControl разменялся с Дренями-каторжниками, которых выставил Чернокнижник на прошлом ходу, с Демоном Бездны и одним Двоящимся бесом. Спасти Гул'дана мог только «топдек» Гадкого натрезима, но играть от этого было бы неразумно. В итоге Охотник побеждает, полностью захватив стол.

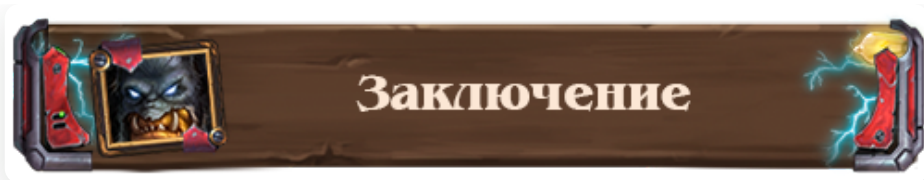
Защищайтесь секретами, пригодятся Блуждающий монстр и Взрывная ловушка. Размениваться с вражескими угрозами поможет Лук Орлиного рога. Будет особенно здорово, если удастся пробаффать его. Не бойтесь получать урон по лицу в начале игры, но не опускайте здоровье ниже 10-11 единиц. Возможны комбинации Жизнесос + 2 Ожога души или наоборот один Ожог души + 2 Жизнесоса. Всегда опасны Стражи ужаса или Лирой Дженкинс. Выманивайте заклинание за 1 ману на существ и заставляйте Зоолока невыгодно размениваться.

Четный Чернокнижник и **Контроль Чернокнижник** опасны AoE зачистками. В первом случае угрозу представляют и мощные, темповые существа: Горный великан, Крюконосец-разоритель и другие. Полезны в таком матч-апе Ядовитая ловушка и Морозная ловушка. Они замедлят оппонента, пока вы цепляетесь за стол. Не старайтесь пробаффать Оберег: малый изумруд до последней стадии – все равно высок шанс нарваться на Адское пламя.

Против Четного Чернокнижника подумайте несколько раз, прежде чем атаковать его силой героя на первых ходах. Иногда лучше пропустить ход вместо использования Верного выстрела. Ранний выход Крюконосца-разорителя может здорово помешать вам, поэтому не стоит помогать Гул'дану быстро снижать здоровье. Пусть делает это сам.

Если Контроль Чернокнижник разыграет Проект по демонологии, не торопитесь выставлять демона. Вероятно, он уже приберет Проклятый договор на этот случай.

Против медленных Чернокнижников хорошо сыграет Ловчий смерти Рексар.



Секрет Охотник – гибкая колода, способная показывать разные стили игры. Он уверенно чувствует себя в ладдере, набирая все большую популярность. Архетип нацелен на быстрые победы, но и в затяжных матчах не даст себя в обиду. Он здорово играет с большинством архетипов Друида, Зоолоком, Охотником на хрипах и Нечетным Разбойником – то есть с самыми популярными представителями меты. Выбирайте Секрет Охотника, если хотите быстро подняться в легенду, не уступая при этом лидерам ладдера.

Спасибо за прочтение гайда и удачи в игре.