

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Свободный просмотр) Спелл Охотник. Гайд по архетипу.

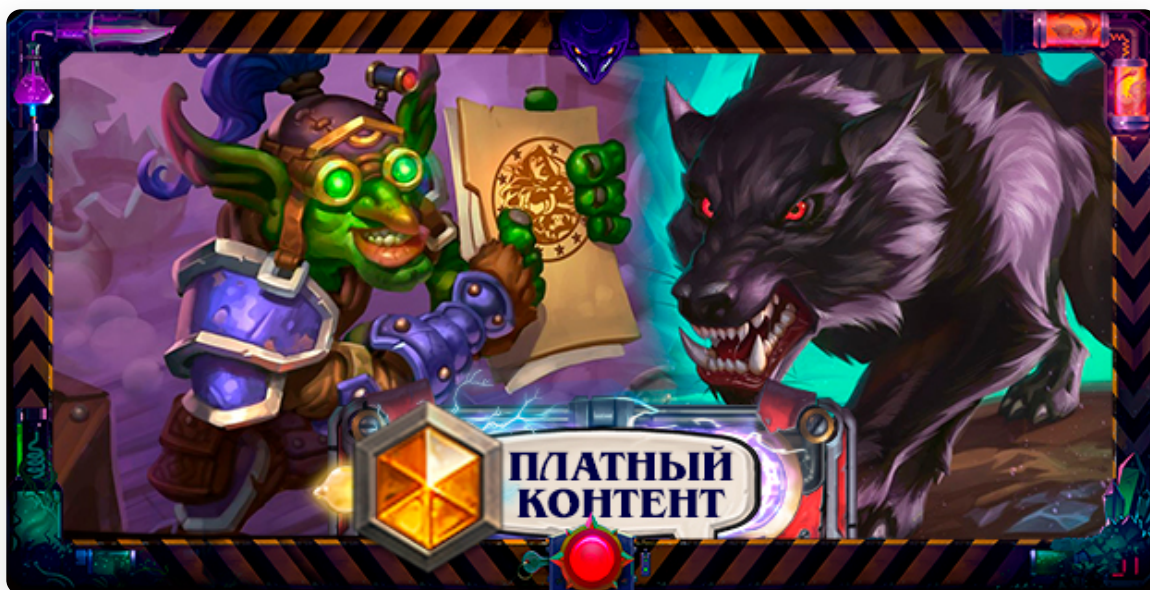
13.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Спелл Охотник Бумного дня.

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые читатели kolodahearthstone.ru

Спелл Охотник — не самый популярный архетип класса, существенно уступающий Охотнику на предсмертных хрипах. Несмотря на это, обратить внимание на Спелл Охотника заставляет его высокий показатель процента побед в мете после нерфов. Герой статьи хорошо играет с другими Охотниками, Разбойниками и Чернокнижниками. Он не боится также Четного Шамана, Малигос Друида и даже Нечетного Паладина.

Спелл Охотник подойдет для игры на разных ранговых промежутках. Колода особенно хороша для новичков и обладателей скромной коллекции: некоторые сборки едва превышают по стоимости 3000 чародейной пыли. Несмотря на это, Спелл Охотник — эффективный архетип, он способен поднять вас до высоких позиций в ладдере.

Сегодня вы узнаете, как играть этим уникальным архетипом и как одолевать популярных героев меты. Гайд познакомит вас с последними сборками, научит составлять собственную колоду, расскажет о специфике муллигана, стратегии и популярных матч-апов.

Вы уже могли читать гайд по колоде *Спелл Охотника* в мете *Проекта Бумного дня*. Это обновленная версия гайда, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты после нерфов. Далее полный список изменений:

- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
  - Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
    - Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
      - Дополнен раздел "Стратегия игры"
        - Добавлено описание актуальных матч-апов меты ноябрьского рейтингового сезона
          - Исправления минорных ошибок и замечаний

### **Основные разделы гайда**

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
  - Опциональные и технические карты
  - Замены
- Муллиган
- Стратегия игры
  - Как играть *Спелл Охотником*? Основы геймплея
  - Способы победы
    - Агрессивная игра
    - Ловчий смерти Рексар — альтернативный способ победы
- Механика силы героя *Ловчего смерти Рексара*
  - О Рок'деларе
  - О Выслеживании
  - Игра от "топдеков"
  - Полезные советы
- Матч-апы
- Заключение

## Сборки архетипа

Спелл Охотник — устоявшийся архетип игры, использующий одни заклинания. Очевидно, что у него не может быть большого количества сборок. Представленные ниже версии колоды отличаются одной-двумя картами, и это характерно для Спелл Охотника еще с Ведьминого леса.

Проект Бумного дня дал архетипу не так много новых карт, поэтому колоды Спелл Охотника по-прежнему не отличаются разнообразием.

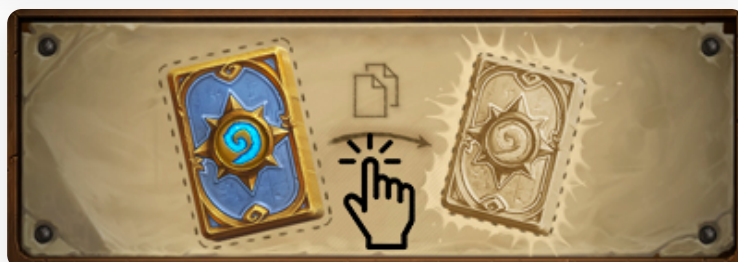
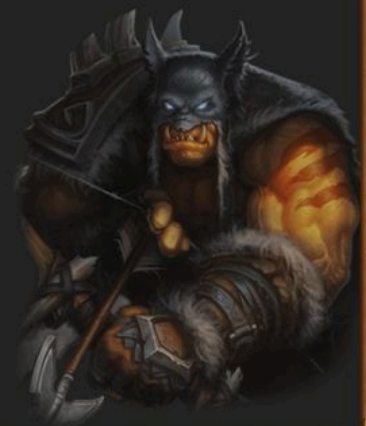
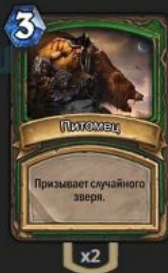
После изменений баланса карт Спелл Охотники изменились незначительно: некоторые игроки отказываются от [Секретного плана](#) и одного из секретов в пользу Чародейского выстрела, [Удара крыльями](#) и некоторых других опций.



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

Классический Спелл Охотник



















# Спелл Охотник (Sipiwi94)




Эта сборка чаще всего будет попадаться вам в ладдере. Здесь три пары классических для Спелл Охотника секретов: Взрывная ловушка, Блуждающий монстр, Морозная ловушка. Некоторые сборки отказываются от одной копии Морозной ловушки. Вы вправе добавить секрет на свой вкус, если чувствуете, что он вам понадобится.


### Спелл Охотник с Ударом крыльями

## Спелл Охотник с Ударом крыльями

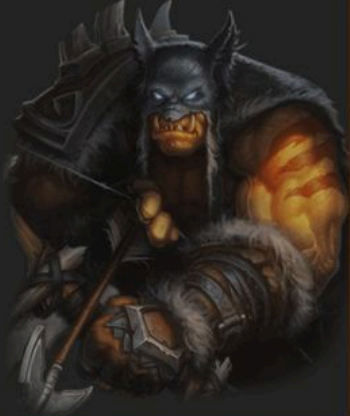
|   |  |   |  |  |  |
|---|--|---|--|--|--|
|  <p>Наносит 2 ед. урона.</p>   |  <p>Вы раскрываете секрет.</p>  |  <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>                                     |  <p>Положите три карты в вашу колоду. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p> |  <p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>x2</p>  |  <p>Секрет: когда вашего противника атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p>          |
|  <p>Секрет: когда существо противника атакует, возвращает его в руку владельца. Его способность временно выключается на 2 хода.</p> <p>x2</p> |  <p>Секрет: когда противник атакует вашего героя, привлекает существо за ОВ, которое становится новой целью.</p> <p>x2</p> |  <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть ледяной щит, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>x2</p> |  <p>Призывает случайного зверя.</p> <p>x2</p>  |  <p>За каждое существо противника призывает по точной 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>x2</p> |  <p>Каждый раз, когда отнимается еще Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>x2</p>           |
|  <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Стоит (1), если на этом ходу погибло существо.</p>  |  <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>x2</p>   |  <p>Призывает двух волков 3/3. (Разыграйте Секрет для улучшения.)</p> <p>x2</p>                      |  <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>5</p>                |  <p>Призывает питомца. Если в вашей колоде нет существ, призывает 2 питомцев.</p> <p>x2</p>     |  <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет существ, заменяет вашу руку заклинаниями слепика.</p> <p>4</p> |



**MANACOST**  
kotodahearthstone.ru



5100









Сборка отказывается от одной Взрывной ловушки и Секретного плана в пользу Чародейского выстрела и Удара крыльями. Такой набор помогает эффективнее отбиваться от агро колод, уничтожая ключевые угрозы оппонента на ранних этапах.

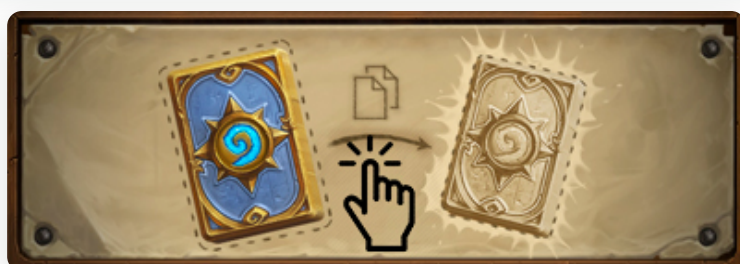
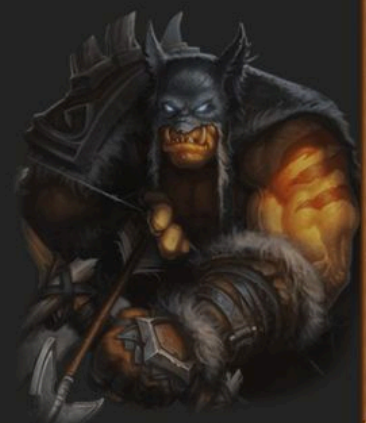
Также есть сборки вовсе без Секретного плана, но с двумя Чародейскими выстрелами.

---

Спелл Охотник с Сокрушающими стенами

# Спелл Охотник с Сокрушающими стенами



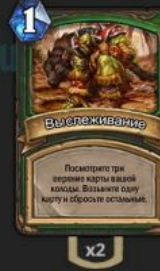
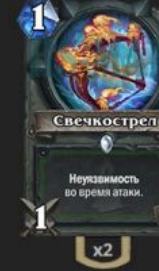





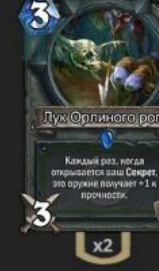
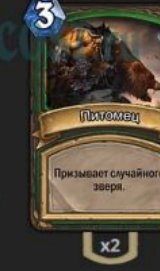
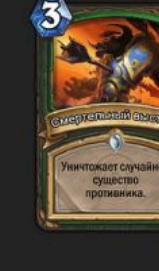


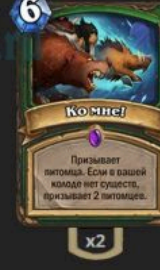
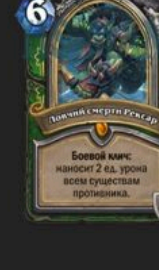
|  |   |   |  |   |   |
|--|---|---|--|---|---|
|  <p><b>1</b></p> <p>Выслеживание</p> <p>Посмотрите три первые карты в вашей колоде. Выберите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p>                           |  <p><b>1</b></p> <p>Секретный план</p> <p>Вы раскрываете секрет.</p> <p>x2</p>   |  <p><b>1</b></p> <p>Метка охотника</p> <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>                             |  <p><b>1</b></p> <p>Свечкострел</p> <p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>  |  <p><b>2</b></p> <p>Морозная ледушка</p> <p>Секрет: когда существо противника атакует, возвращает его в руку владельца. Прочность уменьшается на (2) маны.</p> <p>x2</p> |  <p><b>2</b></p> <p>Варшавская ледушка</p> <p>Секрет: когда противник атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>x2</p> |
|  <p><b>2</b></p> <p>Взвешивающий монстр</p> <p>Секрет: когда противник атакует вашего героя, призывает существо за (3), которое становится новой целью.</p> <p>x2</p> |  <p><b>3</b></p> <p>Команда свистать</p> <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть ледяной волк, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>x2</p> |  <p><b>3</b></p> <p>Слушать собак</p> <p>За каждое существо противника призывает по гоним 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>x2</p> |  <p><b>3</b></p> <p>Лук Орлиного рога</p> <p>Каждый раз, когда опираетесь на Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p> |  <p><b>3</b></p> <p>Питомец</p> <p>Призывает случайного зверя.</p> <p>x2</p>   |  <p><b>4</b></p> <p>Обходной удар</p> <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>x2</p>                         |
|  <p><b>5</b></p> <p>Оберег: дальный звук</p> <p>Призывает двух волков 3/3. (Разыграйте Секрет для улучшения.)</p> <p>x2</p>  |  <p><b>6</b></p> <p>Комне!</p> <p>Призывает питомца. Если в вашей колоде нет существ, призывает 2 питомца.</p> <p>x2</p>                      |  <p><b>6</b></p> <p>Волк в шкоти Беклар</p> <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>5</p>             |  <p><b>7</b></p> <p>Сокрушающие стены</p> <p>Уничтожает крайнее левое и крайнее правое существо противника.</p> <p>4 2</p>                       |  <p><b>7</b></p> <p>Рок-делар</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет существ, заманивает руку заклинаниями противника.</p> <p>4 2</p>                              |   |





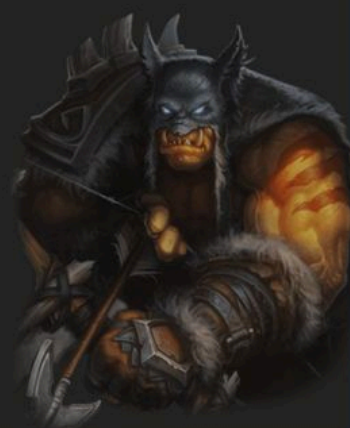
Сокрушающие стены заменяют одну копию Морозной ловушки. Заклинание дорогое и ситуативное, помогает в таких матч-апах, где противники полагаются на больших, тяжелых существ (например, Четный Чернокнижник).

### Спелл Охотник без Рок'делара

**Спелл Охотник без Рок'делара**

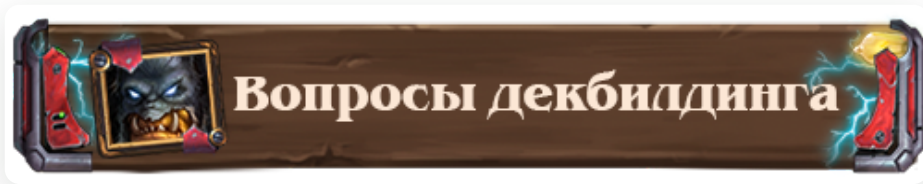
|   |  |  |   |  |  |
|---|--|--|---|--|--|
|  <p><b>Секретный план</b><br/>Вы раскрываете секрет.</p> <p>x2</p>   |  <p><b>Метка охотника</b><br/>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>                                  |  <p><b>Выслеживаю</b><br/>Посмотрите три верхние карты в своей колоде. Выберите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p>          |  <p><b>Свечкострел</b><br/>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>   |  <p><b>Морозная ловушка</b><br/>Секрет: когда существо противника атакует, возвращает его в руку владельца. Его стоимость увеличивается на 2 маны.</p> <p>x2</p> |  <p><b>Взрывная ловушка</b><br/>Секрет: когда вашего героя атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>x2</p> |
|  <p><b>Блуждающий мастер</b><br/>Секрет: когда противник атакует вашего героя, призывает Секрета за СД, который становится новой целью.</p> <p>x2</p> |  <p><b>Служить собакам</b><br/>За каждое существо противника призывает по голубой 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>x2</p> |  <p><b>Команда «Взять»</b><br/>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>x2</p> |  <p><b>Дух Орлиного рога</b><br/>Каждый раз, когда открывается ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p> |  <p><b>Питомец</b><br/>Призывает случайного зверя.</p> <p>x2</p>  |  <p><b>Смертельный выстрел</b><br/>Уничтожает случайное существо противника.</p> <p>x2</p>                                       |
|  <p><b>Обходной удар</b><br/>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает волка 3/3.</p> <p>x2</p>   |  <p><b>Оберег жемчуг и изумруд</b><br/>Призывает двух волков 3/3. (Разыграйте Секрет для улучшения.)</p> <p>x2</p>          |  <p><b>Комне!</b><br/>Призывает питомца. Если в вашей колоде нет существ, призывает 2 питомца.</p> <p>x2</p>                          |  <p><b>Повелитель смерти Есагар</b><br/>Боевой меч наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>6 5</p> <p>x2</p>             |  |  |





Рок'делар буквально создан для Спелл Охотника, но отказаться от него не значит "убить" архетип. В агрессивных поединках легендарное оружие оказывается слишком медлительным, а в контроль матч-апах вы больше полагаетесь на [Ловчего смерти Рексара](#). Поэтому отсутствие Рок'делара не критично. Здесь оружие заменено Смертельным выстрелом. Такая сборка привлекает низкой стоимостью и подойдет новичкам с небольшим запасом пыли.



Чтобы собрать любую колоду в игре, при этом не сделав ее слабее, нужно знать, что входит в ее **основу** (то есть от чего отказываться нельзя или крайне нежелательно), и какие добавляются технические карты.

Основа колоды Спелл Охотника состоит из 25 карт, и это рекордное число среди всех современных архетипов игры. Чаще всего незаменимы и еще 2-3 карты: [Рок'делар](#) и вторые копии секретов.

## Основа колоды Spell Охотника

# 25/30



**В основу входят три разных секрета:** Блуждающий монстр, Взрывная ловушка, Морозная ловушка. Обычно Spell Охотник использует именно их. Вы можете не согласиться с таким набором и добавить свои секреты. Но в любом случае нежелательно отказываться от Блуждающего монстра и Взрывной ловушки: они сильны в агро матчах, а других способов ранней защиты у вас нет.

Рок'делар отсутствует в основе по уже озвученным причинам, хотя большинство сборок все-таки предпочитают использовать его.

Ниже представлен список **опциональных и технических карт**, которые обычно добавляет Spell Охотник к основе. Эти карты часто встают на место второй Морозной ловушки или Рок'делара.

**Чародейский выстрел** — часто заменяет Секретный план. Используется не только как урон "в лицо", но и для разменов с некоторыми существами: Хаффер Охотников, Огненный бес Чернокнижников, Лидер рейда Паладина и другие. Комбинируется с Меткой Охотника.

**Ловушка для крыс** — секрет работает на эффекте неожиданности. Запутает соперника, заставляя его обыгрывать другие ловушки. Иногда это даже важнее, чем призвать крысу 6/6. А если секрет будет активирован, немногие сразу же найдут ответ на появившееся существо.

**Ядовитая ловушка** — неприятная неожиданность для контроль колод с большими существами (Четный Чернокнижник, Биг Спелл Маг).

**Смертельный выстрел** — если часто встречаете на пути медленных соперников с тяжелыми угрозами, добавьте это заклинание. Моментально уничтожит любую крупную угрозу вроде **Горного великана**, **Сумеречного дракона** и других. В матч-апе с Нечетным Разбойником хорош против **Бандюги**.

**Удар крыльями** — хотите больше контролировать стол агрессивных и мидрейндж колод? **Удар крыльями** придет на помощь. Часто добавляется одна копия, так как удешевить заклинание Спелл Охотнику нелегко: ваш стол не всегда полон существ, чтобы разменяться, а AoE эффектов немного. Удобно комбинируется с заклинанием **Спустить собак**. Помогает в первую очередь в темповых матч-апах, например, против Разбойников.

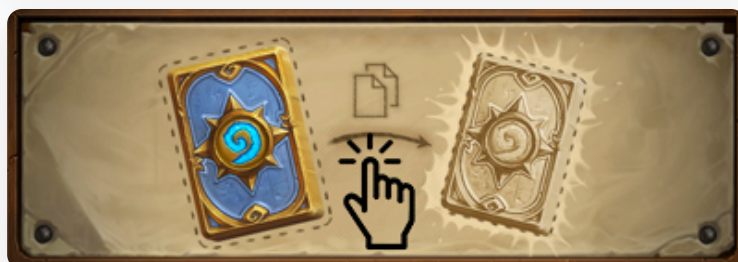
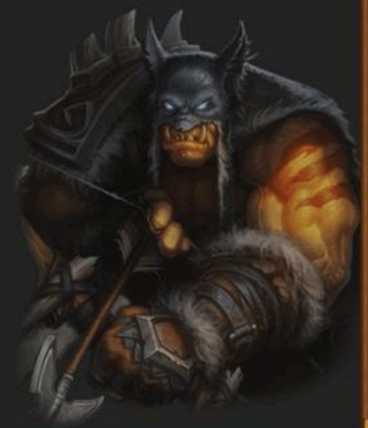
**Сокрушающие стены** — одной копии достаточно, две будут слишком тяжелы. Пригодится в матч-апах с Биг Спелл Магом, медленными Чернокнижниками, Таунт Друидом и другими медленными оппонентами с тяжелыми угрозами.

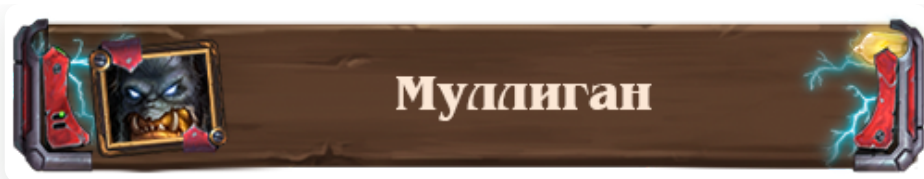
Когда вы создаете свою колоду, вы можете столкнуться с проблемой нехватки пыли и карт. Приходится думать о **заменах**. Спелл Охотник имеет преимущество перед другими сильными колодами — он дешев и для его создания не требуется крафтить много эпических и легендарных карт.

**Ловчий смерти Рексар** и **Ко мне!** дороги, но без них обойтись нельзя. Если вы хотите играть Спелл Охотником, эти вложения не будут напрасными. **Ловчий смерти Рексар** играет во всех архетипах класса, а **Ко мне!** — одна из ключевых карт героя статьи.

Отказаться можно от Рок'делара, поэтому если вы хотите создать бюджетную версию, обратитесь к сборке без легендарного оружия, представленной в разделе "Сборки архетипа".

# Спелл Охотник без Рок'делара

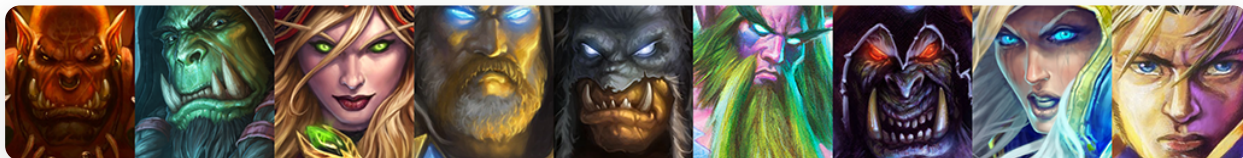




## Муллиган

На муллигане вы руководствуетесь несколькими правилами:

- ▶ Всегда оставляйте **Оберег: малый изумруд**, даже против самых быстрых классов
  - ▶ Оставляйте также **Выслеживание** против любых классов. Хотя существует мнение, что заклинание лучше проявляет себя позднее, когда вы уже точно знаете, что хотите найти, а на муллигане лучше поискать другие опции.
  - ▶ С **Оберегом: малый изумруд** остаются секреты. Какие — зависит от того, какой предполагается соперник. Против агрессивных колод хороши **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка**. Морозная остается реже, например, если вы ожидаете выход какого-то мощного существа на ранних этапах игры.
  - ▶ С **Оберегом: малый изумруд** оставляйте и **Секретный план**.
  - ▶ **Ловчий смерти Рексар** остается против медленных классов или с очень хорошей рукой.
  - ▶ Если предполагается быстрый матч-ап, оставляйте **Свечкострел**
- Ниже представлены советы по муллигану против каждого класса.



**Воин:** агрессивный муллиган в поисках **Ловчего смерти Рексара**. Если есть — **Питомец**, **Оберег: малый изумруд**.

**Паладин:** **Оберег: малый изумруд**, **Свечкострел**, **Выслеживание**, **Взрывная ловушка**, **Блуждающий монстр**, **Спустить собак**. С **Оберегом: малый изумруд** — **Секретный план**.

**Охотник:** **Оберег: малый изумруд**, **Выслеживание**, **Морозная ловушка**, **Блуждающий монстр**. Если есть **Оберег: малый изумруд** — **Секретный план**.

**Друид:** **Оберег: малый изумруд**, **Ловчий смерти Рексар**. Если уже есть, ищите карты **Выслеживание**, **Блуждающий монстр**, **Питомец**, **Секретный план**.

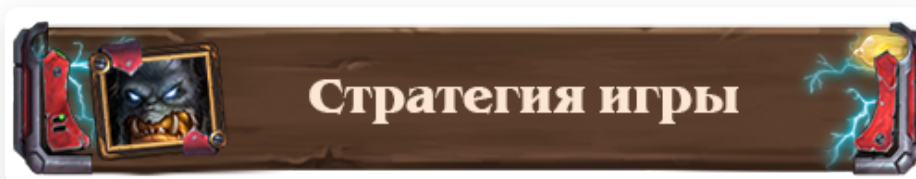
**Разбойник:** **Оберег: малый изумруд**, **Блуждающий монстр**, **Свечкострел**. Если есть **Свечкострел** — **Обходной удар**. С **Оберегом: малый изумруд** — **Секретный план**, **Выслеживание**.

**Шаман:** **Оберег: малый изумруд**, **Выслеживание**, **Питомец**, **Блуждающий монстр**, **Ловчий смерти Рексар**.

**Маг:** **Оберег: малый изумруд**, **Обходной удар**, **Блуждающий монстр**, **Лук Орлиного рога**, **Свечкострел**, **Морозная ловушка**.

**Жрец:** Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Питомец, Морозная ловушка, Секретный план, Лук Орлиного рога.

**Чернокнижник:** Оберег: малый изумруд, Блуждающий монстр, Свечкострел, Питомец, Обходной удар, Взрывная ловушка.



После того, как карты в стартовую руку выбраны, начинается самое интересное. **Как же играет Spell Охотник?** Рексар с заклинаниями выбирает агрессивный стиль игры в большинстве случаев, но нюанс в том, что он начинает активные действия не сразу. На третьем ходу выходит первая угроза — **Питомец**. Существо на вашей половине поля может появиться и раньше благодаря **Блуждающему монстру**, но это произойдет далеко не всегда. Грамотный противник вообще не станет проверять секрет на первых ходах игры. Секреты помогают сдерживать раннюю агрессию, если вы играете с быстрым противником, или просто улучшают **Оберег: малый изумруд** в поединке с медленными. Пятый ход — ключевой, именно в этот момент появляются Волки 3/3. Далее в ход идет заклинание **Ко мне!**. Если применить его при четырех Волках на столе, это сразу же увеличит наносимый урон и заставит оппонента срочно искать ответ. Иногда рука будет опустошаться, и тогда на помощь придет Рок'делар — оружие моментально наполнит руку новыми картами, среди которых вполне можно найти еще несколько ключевых заклинаний архетипа. Это и секреты, и **Оберег: малый изумруд**, и заклинания на прямой урон.

Когда-то план на игру придется менять: у противника много AoE эффектов, брони, провокаторов, и даже две волны Волков не оказывают серьезного влияния и легко погибают. При этом взрывного урона не хватает, чтобы завершить игру или хотя бы сильно снизить здоровье противника. В этом случае вы обращаетесь к альтернативному способу победы — **Ловчому смерти Рексару** и Зомбозверям.






Спелл Охотника нельзя назвать простой колодой, которая всегда играет по одному сценарию. Играя этой колодой, нужно помнить о многих нюансах. Ниже будет подробно разобран **каждый способ победы**.



**Первый способ — агрессия.** Выше уже говорилось, что это привычный для Спелл Охотника путь к победе. Розыгрыш секретов в начале игры, заспам стола с пятого хода, наращивание угроз и увеличение урона со стола — так действует Рексар в идеальном для себя матче. Не забывайте, что колода полна источников прямого урона. Это Команда “Взять!”, Спустить собак, базовая сила героя Охотника, оружие. Даже Питомец и Ко мне! становятся источниками взрывного урона, если призывают Хаффера или Леокка на полный стол. Охотник способен нанести действительно много урона из руки, и иногда это будет работать, даже если вы потеряете стол.

Важный момент касательно оружия. Часто вы будете задаваться вопросом: придерживаться ли Лук Орлиного рога с единицей прочности или же ударить им. Многое зависит от ситуации, нельзя сказать точно, когда нужно делать так, а когда иначе. Однако есть несколько общих советов, которые вам помогут.

**Оставляйте Лук Орлиного рога с 1 прочностью, когда:**

-  ждете существо для размена
-  не добиваете противника на этом ходу, но на следующем есть шанс сделать это вместе с "топдеком"
-  хотите пробафать лук, есть активные секреты и противник наверняка проверит их



нет другого оружия в руке

**Атакуйте Луком Орлиного рога с 1 прочностью, когда:**



есть подходящее существо для размена



есть другое оружие в руке



активных секретов нет или противник не собирается обыгрывать их



дополнительный урон по оппоненту поможет "засетапить летал"

Примерно тех же правил (за исключением тех, что касаются секретов) придерживайтесь с Рок'деларом и Свечкострелом, хотя последнее оружие вы часто будете долго держать экипированным в ожидании подходящей цели на столе.

В медленных противостояниях как можно чаще используйте базовую силу героя. Играя агрессивно, вы максимизируете урон по герою оппонента, поэтому не упускайте случай нанести лишние 2 урона. Иногда это полезней, чем разыгрывать карту. Например, если в руке есть секрет, который ничего не даст в ближайшее время и даже не улучшит **Оберег: малый изумруд**, лучше прожать силу героя, чем "вешать" его.

Играть агрессивно вы будете не только с контролем колодами, но и с быстрыми. Если вы играете с таким оппонентом, урон по герою отходит на второй план, куда важнее перевернуть игровую ситуацию в свою пользу. Здесь опять же силен **Оберег: малый изумруд**, недаром это ключевая карта в колоде. Немногие агрессоры будут избавляться от полного стола 3/3, большинство решит проигнорировать его и пойти "в лицо". После этого у вас есть шанс либо избавиться от стола оппонента с помощью Волков, защититься секретами и рыцарем смерти, либо начать контратаку по герою противника, если вы не близки к поражению.

Секреты — это тоже своего рода способ перехватить инициативу. Некоторые комбинации помогут избавиться от угроз оппонента и одновременно выставить ваши. Это **Взрывная ловушка + Блуждающий монстр** или **Морозная ловушка + Блуждающий монстр**. Заметьте, что в какой бы последовательности вы ни разыгрывали эти комбинации, всегда сработают оба секрета.

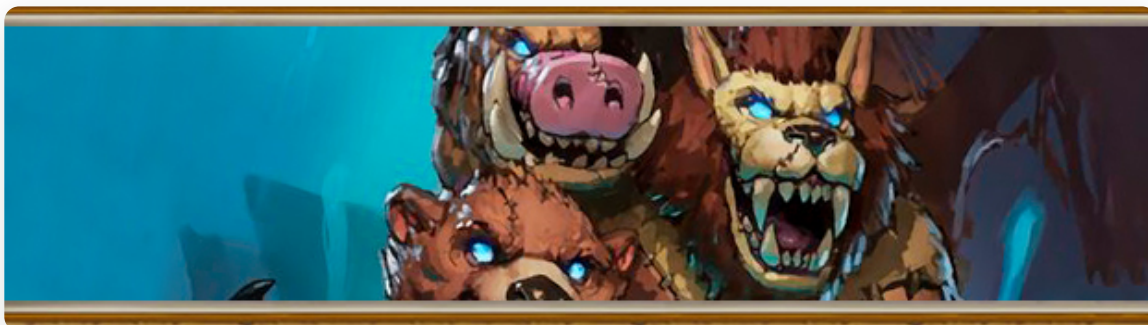


Не всегда агрессивный стиль игры станет залогом победы. Иногда все пойдет не так, как хотелось бы, и придется пересматривать весь план на игру. Все волны Волков и питомцев зачищены, секреты закончились, а Рок'делар дал бесполезные заклинания. В этом случае на помощь придет **Ловчий смерти Рексар — альтернативный способ победы**. Рыцарь смерти силен не только в медленных противостояниях, в быстрых он

защитит вас на какое-то время своим боевым кличем и 5 единицами брони. Затем в дело вступает новая сила героя Зверодел, благодаря которой вы найдете провокаторов, существ с похищением жизни или натиском, и восстановитесь в игре. В быстрых матчах защищаться одиночными угрозами тяжело, да и времени для их розыгрыша может не хватить, но при успешной реализации Зверодела ситуация изменится кардинальным образом. Найдя существо с натиском и похищением жизни, вы сразу же восстановите здоровье. Соединив натиск с ядом, вы уничтожите любую угрозу оппонента (за исключением маскировки). Комбинаций масса, важно подбирать именно те, что полезны в данной ситуации. Следите за тем, сколько будет стоить ваш Зомбозверь, получится ли разыграть его с другой картой или как-то скомбинировать с другим Зомбозверем.

В медленных поединках все несколько проще: вы ждете от новой силы героя тяжелых существ с высокими характеристиками, которыми будете давить на врагов каждый ход. Вы откажетесь от базовой силы героя и сразу же замедлите свою игру, но это не поставит вас в оборонительную позицию. Нападать можно по-разному. В конце концов, ответы оппонента закончатся, ведь ремувалы в любой колоде не бесконечны, а вот ваши Зомбозвери — напротив.

Все же не стоит забывать о том, какие ответы есть у того или иного противника. У Чернокнижника это [Вытягивание души](#), [Круговерть Пустоты](#) и даже [Пламя Тьмы](#). У Воина — [Мощный удар щитом](#), у колод без Баку [Пожирательницы Луны](#) еще и [Казнь](#). Думайте, что “полетит” в ваших существ, запоминайте, какие ремувалы уже выходили, какие остались, и играйте от этого.



### **Механика силы героя [Ловчего смерти Рексара](#)**

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





## О Рок'деларе

Рок'делар — это способ получить дополнительные карты, когда рука опустела или ключевые заклинания закончились. Сегодня в игре существует 34 заклинания, которые предлагает легендарное оружие.

**Рок'делар - 34 заклинания**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Часто вам понадобятся заклинания на взрывной урон, их у Охотника три: **Чародейский выстрел**, **Бросок бомбы** и **Команда “Взять!”**. Шанс найти одно из них в каждом случае составляет примерно 8,8%. Это означает, что если вы разыграете Рок'делар с 9 картами

в руке, одно из этих заклинаний выпадет с этим шансом. Разыгрывая лук из пустой руки, вы намного повысите вероятность нахождения полезной карты (как и бесполезной). Не забывайте, что копий одного заклинания может выпасть сколько угодно, в теории — все 10 карт могут быть одинаковыми, хотя это маловероятно. Так что получить несколько копий Команды “Взять!” вполне реально.

Есть карты, косвенно помогающие нанести урон: [Спустить собак](#), [Взрывная ловушка](#), [Питомец](#), [Ко мне!](#). Они не так надежны, потому что многое зависит от внешних обстоятельств, случая или действий противника.

Для добивания врага пригодятся и баффы: [Звериный гнев](#), [Гоблинский прикол](#), [Диномантия](#), [Ужасное бешенство](#). Многие из них вы не захотите получить с Рок’делара в разгаре игры, но, если для летала не хватает нескольких единиц урона, баффы будут полезны. Вероятность получить бафф — 11,8%.

Получается, что вероятность найти карту, которая прямо или косвенно способна нанести урон оппоненту, составляет 32%, и это в каждом отдельном случае. Учитывая то, что Рок’делар часто разыгрывается на пустую руку, шанс получить одно из таких заклинаний значительно повышается. Поэтому если вам не хватает взрывного урона, не отчаивайтесь — Рок’делар исправит ситуацию.

Но самый популярный вид заклинаний, получаемых с Рок’делара — это секреты. Сейчас в игре 8 секретов Охотника. Шанс получить один — 23,5%.



## О Выслеживании

**Выслеживание** — тонкая и непростая карта, которую нужно правильно разыгрывать. Еще на стадии муллигана вы должны подумать, стоит ли оставлять ее в руке или скинуть для реализации на позднем этапе.

Если вы получили **Выслеживание** в стартовую руку и решили оставить его, подумайте, что вы хотите найти. Если вы уже нашли **Оберег: малый изумруд**, есть смысл поискать полезный секрет или **Секретный план**. То же и наоборот: получив в руку секреты, поищите **Оберег: малый изумруд**. Это актуально во многих матч-апах, но бывают и специфичные случаи. Например, в самых быстрых поединках, где думать на перспективу бывает бессмысленно, берите что-нибудь для ранней обороны: **Свечкострел**, **Блуждающий монстр**, **Взрывная ловушка** (не для **Оберега: малый изумруд**,

а в качестве самостоятельных инструментов защиты), **Лук Орлиного рога** для разменов со столом. В каких-то матч-апах вы будете искать ключевую карту для победы, и это не всегда **Оберег: малый изумруд**. Против Воина выбирайте **Ловчего смерти Рексара**, даже если другие варианты будут не менее привлекательны. Рыцарь смерти полезнее заклинания за 5 маны, если речь идет о противостоянии с Гаррошем.

Важно понимать, когда у вас есть возможность подумать наперед, а когда нужно выбирать опции для незамедлительных действий. В последнем случае жадничать нельзя: выбирайте то, что действительно необходимо сейчас, даже если вместе с нужной картой предлагаются Рок'делар или другая сильная карта.

Если вы используете **Выслеживание** на завершающем этапе игры, шанс найти нужную карту повышается. В колоде остается все меньше ресурсов, и выбор не так широк. С помощью **Выслеживания** полезно искать карты взрывного урона, когда их не хватает. С другой стороны, держать заклинание всю игру ради такого случая не стоит.

**Выслеживание** — карта, к которой надо подходить ответственно. Разыгрывая ее, помните, что от двух сброшенных карт вы отказываетесь до конца матча и рассчитывать на них уже нельзя. **Выслеживание** уничтожает карты, а значит приближает вас к усталости, это тоже держите в уме. Лучше отказаться от розыгрыша заклинания, если “фатиг” близок, хотя бывают и исключения, например, в матч-апе с Милл Друидом, но об этом позднее.







Еще один важный момент в геймплее Спелл Охотника — **игра от “топдеков”**. Это означает, что вы не всегда ориентируетесь только на те карты в руке, а думаете наперед о том, что придет в следующие несколько ходов и как эти карты повлияют на игровую ситуацию. Спелл Охотник обладает достаточно большим количеством карт, которые прямо или косвенно наносят урон оппоненту. **Команда «Взять!»**, **Чародейский выстрел**, **Спустить собак**, **Взрывная ловушка**, **Питомец**, **Свечкострел**, **Лук Орлиного рога**, **Рок'делар** и **Ко мне!** — все они могут так или иначе оказать серьезное влияние на игру и даже нанести летальный урон. Аналогично с ремувалами и AoE инструментами. Играя от “топдеков”, вы полагаетесь на то, что какие-то из этих карт придут в руку в ближайшее время, особенно если ситуация тяжелая и единственная надежда остается только на «топдек».

Такой стиль игры актуален не только в случае, когда положение безвыходно. Иногда вы будете задумываться о том, как уничтожить противника, если на следующий ход придет та или иная карта и играть, исходя из этого. Можно даже продумать сценарий на несколько ходов вперед. Если вы точно знаете, что у вас в колоде остались карты на прямой урон и вы с высокой вероятностью получите их в течение следующих ходов, то планировать «летал» можно заранее. При этом нужно учитывать возможности противника – может ли он исцелиться, может ли закрыться провокатором и с какой вероятностью это произойдет. Если вы уверены, что вам ничего не угрожает, смело планируйте наперед. Если же положение шаткое, а противник может с каким-то шансом уберечься от летального урона, тогда просто идите на риск и надейтесь, что нужной опции у него нет и не появится в ближайшее время.



#### Полезные советы:

-  Всегда сначала используйте **Выслеживание**, а потом выполняйте другие действия, потому что получение новой карты может изменить планы на ход
-  Получить конкретный секрет с **Секретного плана** вы можете с шансом примерно 37%
-  Помните о том, как работают секреты в зависимости от последовательности их розыгрыша. Если вы разыграете **Морозную ловушку** и **Взрывную ловушку** (именно в этом порядке), атакующее существо врага сначала вернется в руку, а затем сработает второй секрет. Даже если у существа будет 1-2 здоровья, оно не умрет. Если же секреты были разыграны в обратном порядке, сначала сработает **Взрывная ловушка**. При этом атакующее существо с 1-2 здоровья умрет, и **Морозная ловушка** не сработает вовсе.
-  **Блуждающий монстр** призовет 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.



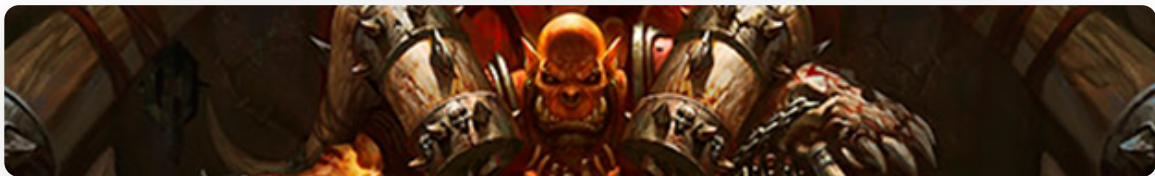
Не пытайтесь всегда максимально улучшить **Оберег: малый изумруд**. Даже в первоначальном виде это уже серьезная угроза с суммарными характеристиками б/б за 5 кристаллов маны.



Заставляйте противника обыгрывать опасные секреты, даже если вы использовали что-то безобидное. Иногда блеф поможет выиграть.



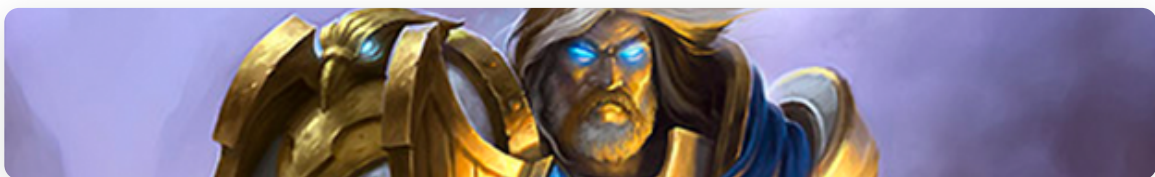
Не забывайте, что **Метка Охотника** идеально сочетается со **Свечкострелом**, а также **Обходным ударом** и **Чародейским выстрелом**. Да и Команду “Взять!” можно отнести к этому списку.



Против **Нечетного Воина** с самого старта нужно искать **Ловчего смерти Рексара**. Если не пришел в стартовую руку — ищите **Выслеживанием**. Ключ к победе в давлении тяжелыми Зомбозверями. Заспам стола вряд ли будет эффективным, поэтому здесь особенно важно не заикливаться на улучшении **Оберега: малый изумруд**. Воину ничего не стоит уничтожить весь стол **Потасовкой** или **Шквалом гнева**, поэтому сосредоточьтесь на медленном давлении. Рано или поздно ответы на Зомбозверей закончатся.

Если **Ловчий смерти Рексар** уже есть, не разыгрывайте **Выслеживание** и способы добора: играйте до стадии усталости и старайтесь оттянуть ее, раскопав зомбозверя с эффектом **Детеныша ящера** (в идеале совместить его с **Охотничьим мастифом**). Также полезны Зомбозвери с эффектами **Тундрового люторога** и маскировки, **Взрывного нетопыря** и яда, а на поздних этапах незаменимы угрозы с похищением жизни.

Помните про **Суперколлайдер**, **Ментального техника** и **Железноклюва**, будьте готовы к этим картам **Нечетного Воина**.



**Нечетный Паладин** агрессивен и быстр, поэтому важно сразу же найти инструменты защиты: **Блуждающий монстр**, **Свечкострел**, **Взрывная ловушка**.

Сложнее выгодно реализовать Морозную ловушку, лучше всего защищать ею ваши угрозы или ловить существо с бафами, пока на столе нет мелких угроз Паладина.

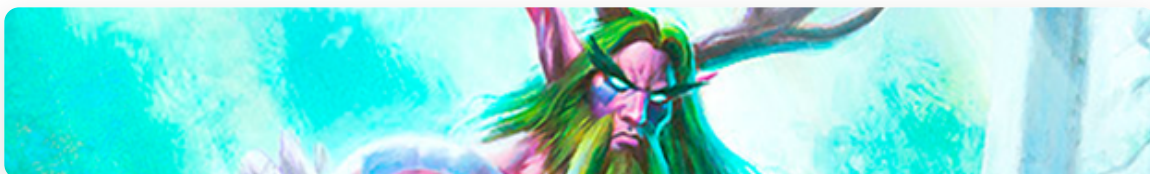
**Оберег: малый изумруд** — надежда на игровой переворот. Если противник проигнорирует Волков 3/3, вы разменяетесь или зачистите его стол одним из AoE и, избавившись от большинства вражеских угроз, сможете диктовать свои условия.

Другой способ перевернуть игровую ситуацию — **Спустить собак**, но заклинание нужно применить вовремя, пока у большинства угроз противника мало здоровья.



Вы неплохо справляетесь с лидером класса — **Охотником на предсмертных хрипах**. Он зачастую оказывается медленнее вас. Здесь важно не дать ему раскрутить предсмертные хрипы. Уничтожайте **Яйцо дьявозавра**, не бойтесь зверя 5/5. Лучше пусть он выйдет один раз, чем несколько. Морозную ловушку поставьте против **Бомбы-паука** или **Плотоядного куба**, или того же Дьявозавра 5/5.. Обязательно убивайте **Псаря Шоу**, иначе ваш стол из Волков долго не протянет. Если вы смените облик, полезны будут эффекты немоты и яда.

В **зеркальном поединке** важно первым найти **Оберег: малый изумруд** и **Ко мне!**. Аккуратней с секретами, не проверяйте их в начале матча, если не закрепились на столе, существа пригодятся для разменов. Но по возможности старайтесь контролировать стол противника заклинаниями и оружием (**Обходной удар**, **Лук Орлиного рога**), а по герою атаковать столом.

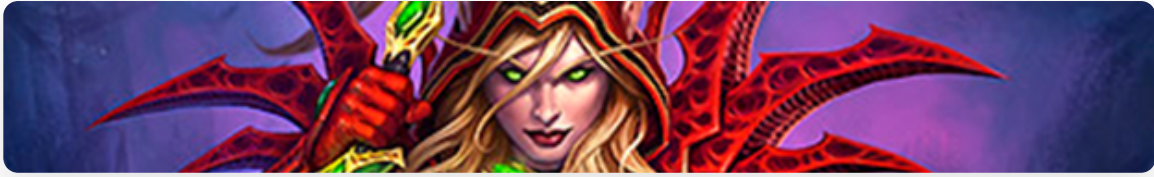


**Малигос Друид** и **Милл Друид** могут замедлить вас с помощью **Ползучей чумы**. Пользуйтесь медлительностью оппонента и играйте от стола. **Ползучая чума** если и замедлит вас, то ненадолго. Если все же чувствуете, что дела плохи, положитесь на **Ловчего смерти Рексара**. Выставление крупных угроз каждый ход заставит Друида понервничать. Вынуждайте **Малигос Друида** тратить заклинания на урон в существ, а с **Милл Друидом** играйте агрессивно, не давая времени для реализации комбо. Кстати, негативный эффект **Выслеживания**, опустошающий колоду, в этом матч-апе может быть полезен.

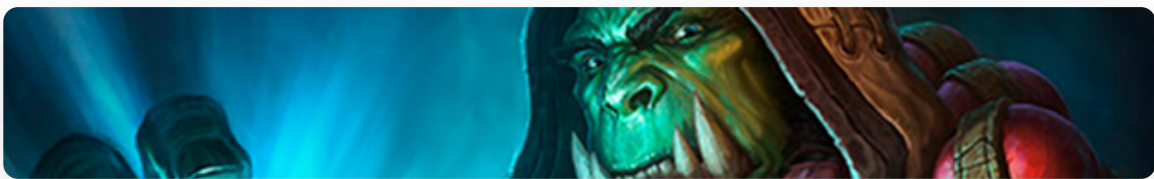
**Таунт Друида** нужно победить до того, как умрет **Хадронокс** и перед вами появится стена из провокаций. Особенно полезна **Метка охотника**, с помощью которой можно пройти мимо крупных угроз.

Не играйте **Блуждающего монстра** и **Взрывную ловушку** просто так, поскольку Друиды попросту не будут атаковать вашего героя без существ на столе. Но как только у

Друида появится что-то, что вы не зачистите, разыграйте любой секрет и заставьте Малфуриона подумать, что это **Морозная ловушка**.



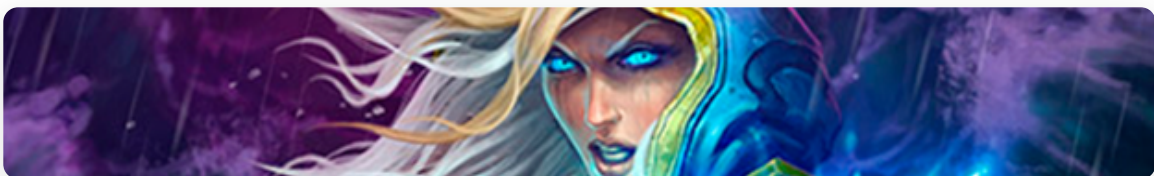
**Нечетный Разбойник** действует быстро, но вы будете к этому готовы, если вооружитесь **Свечкострелом**, **Блуждающим монстром**, **Взрывной ловушкой**. Помните, что хороший ответ на **Бандюгу** — атака **Свечкострелом** + **Обходной удар** или **Смертельный выстрел**, если он есть в сборке. На пятом ходу перехватите инициативу **Оберегом: малый изумруд**. Вы либо заставите **Валиру** размениваться, либо сами получите возможность осуществлять размены, если она проигнорирует стол.



**Четный Шаман** — в этом матч-апе **Оберег: малый изумруд** важен как никогда. У Шамана нет **АоЕ** зачисток, кроме **Ведьмы Хагаты**, которую еще нужно найти и дожить до нее. Отбивайтесь от существ **Тралла** секретами с первых ходов матча. Аккуратней с **Морозной ловушкой** — у Шамана есть существа с сильным боевым кличем (**Калимос Первородный**, **Магический генератор**), и он будет даже не против вернуть их в руку. Думайте, когда лучше применить секрет, чтобы не сыграть в пользу оппонента.

**Дрыжеглот Шаман** играет **Грозу** и **Вулкан**, которые будут мешать вам. Старайтесь давить на оппонента, заполняйте стол, начиная с третьего хода (**Питомец**). Считайте, сколько здоровья у ваших существ в сумме. Если больше 15 — **Вулкан** не так страшен. Также не бойтесь **Грозы**, если на столе есть несколько 3/3 угроз, а у оппонента нет баффа урона от заклинаний — **АоЕ** может зачистить не все угрозы. Старайтесь не разыгрывать **Оберег: малый изумруд** перед восьмым ходом Шамана, чтобы не получить **Ведьму Хагату**.

Не затягивайте партию, если противник соберет всю комбинацию, не помогут даже **Зомбозвери**.



**Мурлок Маг** — легкий протийник, которому трудно бороться с секретами и 3/3 **Воками** позднее. Сосредоточьтесь на контроле стола и разменах: важно мешать Магу реализовывать баффы мурлоков.

**Биг Спелл Маг** — противник с таким огромным количеством массовых ремувалов, что рассчитывать на победу с помощью **Оберега: малый изумруд** и **Ко мне!** не приходится. Это матч-ап, где ключевую роль сыграет ваш рыцарь смерти. Когда противник изменит

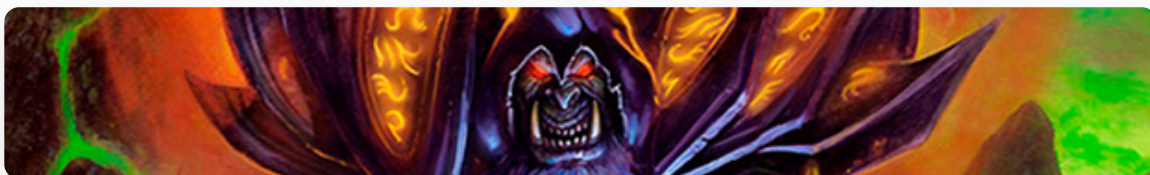
облик, старайтесь не подставлять ему удобных целей для “пинга”. Это тяжело, и все моменты учесть невозможно, но лучше попытаться. Например, Магу тяжело “достать” цель с двумя единицами здоровья. Учитывайте это при разменах. Если игра затянется до стадии усталости, это вам на руку, так как сила героя Охотника мощнее, чем у Мага. Готовьтесь к выходу **Дракономанта Аланны**. Вы должны мешать оппоненту выставить ее, заставляя защищаться. Момент для выхода легендарки подобрать тяжело, и вы не должны облегчать ему задачу.



Любой архетип Жреца играет **Ментальный крик**, который нужно обыгрывать. До 7 хода (или раньше, если у Андуина есть Монетки) не бойтесь никаких AoE, если перед вами не Контроль Жрец — у него могут быть **Вестники заката**.

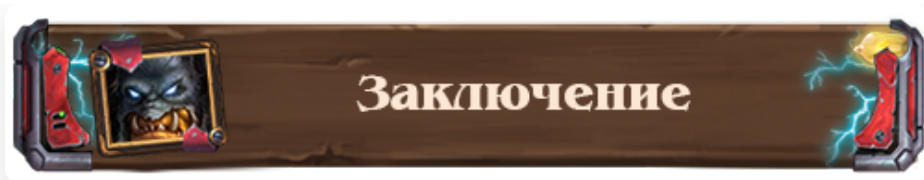
Играйте темпово и давите оппонента рано. Крайне полезна **Морозная ловушка**, однако часто угрозы Жреца опасны не характеристиками, а особыми свойствами. Если так — устраняйте их **Меткой охотника** или игнорируйте.

Если перед вами Жрец с **Божественным духом** и **Внутренним огнем**, крайне полезна не только **Морозная ловушка**, но и **Блуждающий монстр**. Берегите **Метку охотника** для уничтожения угрозы после ее баффов, а также взрывной урон, чтобы избавиться от мелких угроз Жреца.



**Зоолок** играет очень быстро и способен на первых ходах сформировать стол, который у вас получится сделать только ближе к 5 ходу. Мешайте ему сделать это, старайтесь не опускать здоровье Гул’дана ниже 30 на 1-4 ходах, чтобы не вышел **Веселый вурдалак**. Здоровье его существ тоже не снижайте без надобности из-за **Гриба-чародела**.

С **Четным Чернокнижником** у вас примерно равные шансы. Вы можете рассчитывать на медлительность оппонента, который долгое время будет играть пассивно. Первая серьезная угроза – **Горный великан**, и хорошо иметь на такой случай **Смертельный выстрел**, если он есть в колоде, **Метку охотника** или Морозную ловушку. Опасаться следует AoE инструментов, Четные Чернокнижники всегда берут **Адское пламя** и **Осквернение**. Ключ к победе – в быстрых действиях, причем иногда можно рискнуть. Отличные карты против Четного Чернокнижника – **Метка Охотника** (лучше всего в сочетании со **Свечкострелом**), **Морозная ловушка** и даже **Сокрушающие стены** – заклинание добавляется как раз с целью улучшить данный матч-ап.



Спелл Охотник — уникальный архетип класса, полагающийся только на заклинания. Он относится к мидрейндж архетипам, которые во много полагаются на стол, но могут нанести массу урона оружием и заклинаниями.

Вы выбираете разные пути к победе в зависимости от противника и ситуации: когда-то вы играете массой средних существ, когда-то выбираете рыцаря смерти и Зомбозверей. Умение подстраиваться под обстоятельства и делает колоду такой многофункциональной. Архетип пригоден для продвижения по ладдеру и в современных реалиях чувствует себя весьма неплохо.

Спасибо за прочтение статьи и удачного Бумного дня!