

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Большой гайд по Классическому Hearthstone: мета, крафт карт, колоды и руководства по игре ими

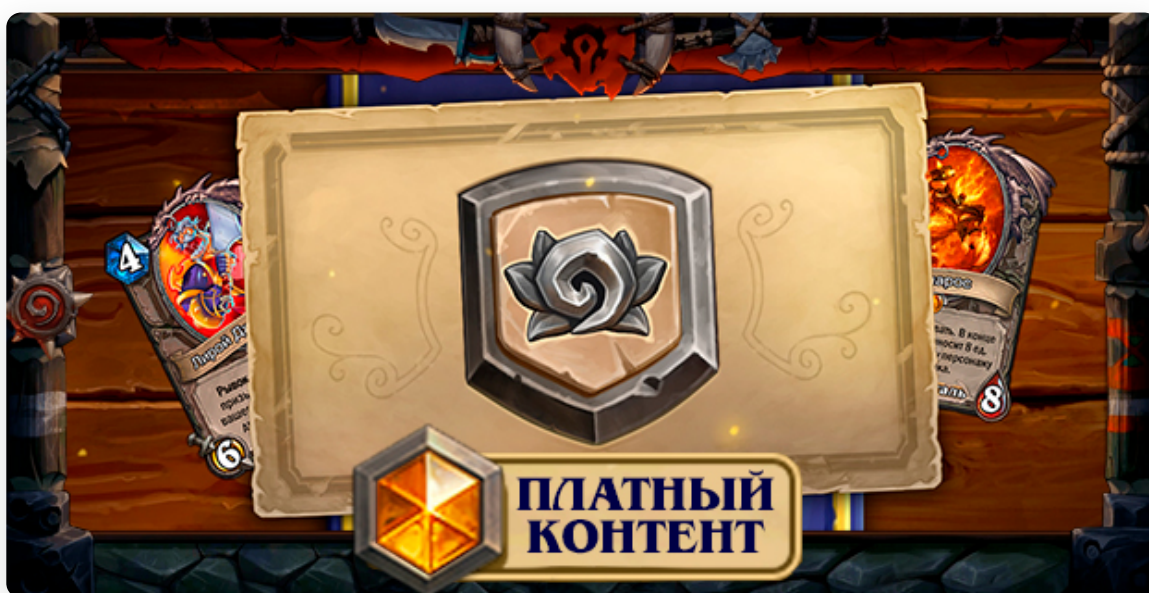
31.03.2021

Другие режимы

Другие режимы

Большой гайд по Классическому Hearthstone: мета, крафт карт, колоды и руководства по игре ими

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ







Классический режим — новый игровой формат, который Blizzard выпустили вместе с патчем 20.0. В нем игрокам предлагают вспомнить о мете, которая была в Hearthstone в 2014 году — до выхода дополнений и балансных патчей. Кто-то играл в те времена, а кто-то только слышал. Классическую мету часто называют одной из самых сбалансированных и честных, так что вернуться к ней — отличная идея.

В подробном гайде вы найдете всю необходимую информацию о Классике. Мы расскажем, как работает режим, какие карты для него стоит скрафтить, а какие не стоит пылить. Вы узнаете о мете Классики, найдете оптимальные и недорогие колоды

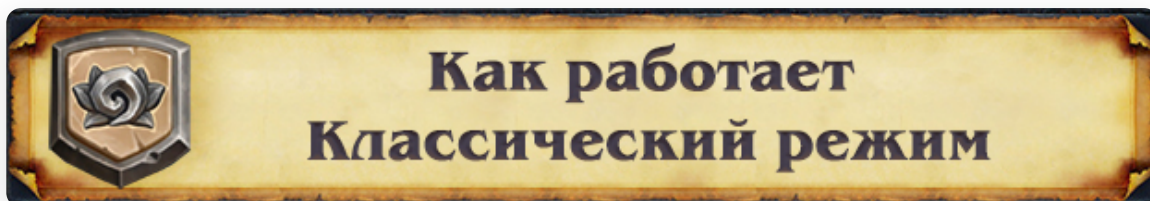
для всех классов. К самым важным колодам написаны руководства по геймплею и муллигану.

Гайд обновлен 31 марта с учетом ранней меты Классического режима. Далее полный список изменений:

-  Добавлены коды колод
-  Убраны неактуальные сборки всех архетипов
-  Добавлены новые колоды от проигроков из топа ладдера
-  Дополнены все разделы гайда.

Разделы гайда:

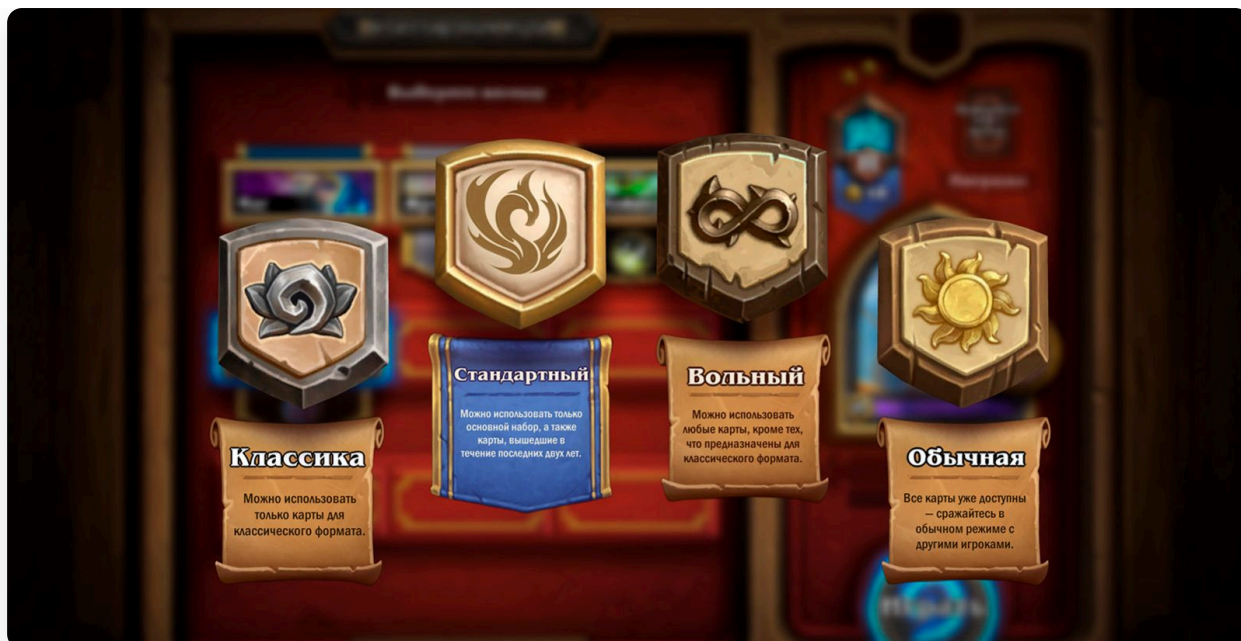
- *Как работает Классический режим*
- *Мета Классического режима*
- *О крафте и распылении карт*
- *Топ колоды и гайды по ним*
  - *- Миракл Разбойник*
  - *- Мидрейндж Друид*
  - *- Хэндлок*
  - *- Фриз Маг*
  - *- Зоолок*
  - *- Фейс Хант*
  - *- Другие колоды*
  - *\* подсветка карт может быть ошибочна, так как будет отображать все карты с действующими нерфами.*





Классический режим в 2021 году работает по особым правилам. Далее мы разьясим их по пунктам:







Выбрать Классический формат можно наравне со Стандартом и Вольным. Вы сможете играть в Классик только на рейтинг, взять Легенду и бороться за топовые места в Легенде в конце каждого месяца.



- 
 Собрать колоду для Классического режима можно в коллекции карт. Для этого нужны карты базового и классического наборов. Они уйдут из Стандарта, но ими все еще можно будет играть в Классике, Дуэлях и Вольном.
- 
 Все нерфы с 2014 года будут отменены, если вы создаете колоду для Классического формата. Карты возвращаются в то состояние, какими они были в июне 2014 года и патче 1.0.0.5832.

Это патч, с которым разработчики понерфили [Спустить собак](#) с 2 до 3 маны. Еще не изменены [Гоблин-аукционист](#) (стоит 5 маны), [Лирой Дженкинс](#) (стоит 4 маны), [Ожог души](#) (стоит 0 маны), [Голодный канюк](#) (стоит 2 маны) и т.д.

Но балансные патчи были и до обновления 1.0.0.5832 — пока Hearthstone был в бета-тесте. Например, вы не увидите [Огненной глыбы](#) за 8 маны, Сильвану Ветрокрылую за 5 маны или Снежную бурю за 5, какими они были в бете игры. Подробнее о старых патчах Hearthstone можно узнать [здесь](#).

- 
 Карты для Классического режима можно будет открыть в классических бустерах или скрафтить по обычным тарифам. Вам придется крафтить базовые карты по цене обычных, если их не будет в вашей коллекции.
- 
 Классические карты и карты для Вольного режима — фактически одни и те же в вашей коллекции, даже если их характеристики отличаются. Например, у вас будет один [Лирой Дженкинс](#) для всех режимов, где им можно поиграть. Но в Вольном он будет стоить 5 маны, а в Классике — 4. Скрафтите одного — сможете играть им и там, и там. Распылите одного — потеряете легендарку для обоих форматов.
- 
 Многие базовые и классические карты есть в коллекции каждого, если вы их еще не распылили. Они станут хорошим подспорьем для колод Классического режима. Чуть ниже мы обсудим, что можно спокойно распылить, а что скрафтить специально для Классики.
- 
 Вы не сможете взять карты из Основного набора для игры в Классическом режиме. Например, в Основном наборе будет [Маг крови Талнос](#). Но чтобы взять эту карту в классическую колоду, нужна другая копия [Мага крови Талноса](#) из

классического набора карт. Да, в вашей коллекции будет две одинаковые легендарки — разница только в том, что их можно использовать в разных режимах.



Мета Классического режима молодая, она активно развивается с каждым часом. Да, у игроков есть заготовки из 2014 года, но в те времена игровое сообщество было далеко не так развито, как сейчас. Не было мета-отчетов, какой-либо статистики, игроки меньше делились своим опытом — для этого не было платформ.

Никто не сомневается, что Охотник, Разбойник или Друид сильны, а Жрец и Шаман — слабые классы. Но назвать точно рейтинг классов пока что сложно.

Еще труднее с конкретными сборками. Чтобы сообщество нашло 30 оптимальных карт для Мидрейндж Друида или Миракл Разбойника, нужно какое-то время. Хотя играть этими архетипами, конечно же, можно и до этого. Пусть не 30 оптимальными картами, но 20-25 из них точно никуда не денутся. А оставшиеся оказывают не такое сильное влияние на геймплей.

---

Скорее всего, как и все меты актуальных дополнений, **мету** Классического режима **решат достаточно быстро**. Уже через неделю или несколько появятся оптимальные сборки, а также найдутся самые сильные колоды режима.

У игроков много ожиданий от Классики, но, скорее всего, через несколько недель мета в ней определится и застынет. В ладдере будут встречаться несколько, а, возможно, и одна самая популярная и сильная колода. И вряд ли ее можно будет чем-то остановить. Но пусть и так, **первые дни** и недели после открытия режима — **лучшее время для игры** в нем. Не упускайте этой возможности.

---

А теперь подробно о мете классического Hearthstone в первые дни после запуска режима.

**Миракл Разбойник** и **Мидрейндж Друид** — пара доминирующих колод меты Классики. Лучше всех чувствует себя Миракл Разбойник — им часто играют и из-за эффективности, и из-за небольшой стоимости колоды. Мидрейндж Друид встречается чуть реже, потому что его сборки дороже и требуют специфичные карты. Но это тоже отличный выбор для ладдера.

**Охотник** — **лучший сверхагрессивный класс в игре**. Комбинации с **Голодным канюком** слишком сильны и помогают Рексару добирать взрывной урон в большинстве матч-апов. В классике мало исцеляющих эффектов и способов накопления брони, чем Охотник и пользуется. Плюсом станет и низкая цена сборок Охотника — собрать их может любой.

**Хэндлок** и **Фриз Маг** — пара сильных, но очень сложных колод. Их отличает и высокая цена. Вряд ли вы увидите Хэндлока и Фриз Мага часто в ладдере Классики, но опытные игроки отлично реализуют их потенциал.

Хэндлок чувствует себя чуть увереннее, потому что его не "законстрировать" **Осветительной ракетой**.

**Зоолок** конкурирует с Охотником за звание лучшей агро колоды, хотя он и намного сложнее в исполнении. Как и Фейс Хант, Зоолок дружелюбен для игроков без внушительной коллекции.

**Контроль Воин** и **ОТК Воин** встречаются редко, потому что в мете слишком много трудных матч-апов. Обычно ими играют только те, кто обращался к классу в 2014 году — из ностальгических чувств. Хотя Воин не так безнадежен и еще может найти свое место в ладдере.

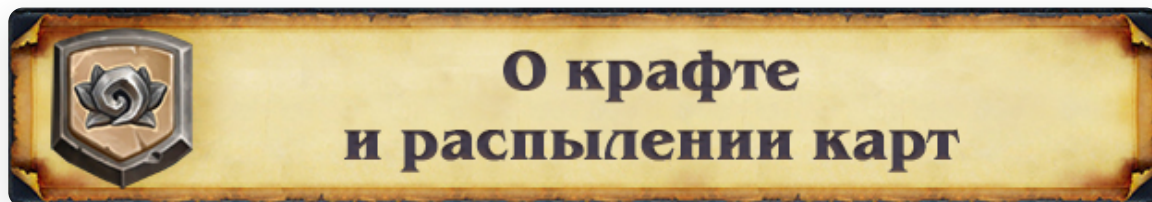
**Паладин**, **Шаман** и **Жрец** — классы-аутсайдеры. Их карты далеко не так сильны, к тому же ситуативны и силы героя. Больше всего шансов, скорее всего, у Шамана из-за его Мидрейндж сборки — кто-то показывает с ней неплохие результаты.

**Вопрос:** изменится ли мета Классики?

**Ответ:** кардинально вряд ли. По крайней мере без вмешательства разработчиков. У Blizzard есть возможность менять баланс режима после того, как мета в нем устоится и игроки устанут от нее. Может быть, они понервят некоторые самые сильные карты спустя какое-то время.

Другой путь, которым могут пойти разработчики, куда интереснее, но и реализовать его сложнее. Blizzard могут создать альтернативный Hearthstone: взять за основу Классику, но добавлять к ней карты одного дополнения. Например, Большого турнира или Рыцарей Ледяного Трона. Главная проблема такого подхода — мы вновь лишимся Классического формата. А еще будет непросто с ценой такого режима: многие распылили карты Вольных дополнений.

Пока что Blizzard ждут фидбека о Классическом формате и собирают статистику игроков. Вряд ли они уже сейчас приняли какое-либо решение о будущем режима. Ждем анонсов.



Вопрос крафта и распыления карт был бы очень простым, если бы мы точно знали о планах Blizzard. Если они ничего не поменяют в Классическом режиме, есть смысл скрафтить и оставить только самые сильные карты для текущей меты. Можно без опасений пылить **Короля Круша**, **Ониксию** или **Малигоса** — в Классике ими не играют. Но если режим будет как-то меняться в будущем, эти и многие другие карты могут найти место в топовых сборках.

Всё просто для тех, кто играет в Вольном: они могут оставлять почти все базовые и классические карты для Классики. Если же вам интересен только Стандарт, ситуация

неоднозначная.

Если вы планируете распылить какие-то карты классического набора, учитывайте то, что они могут пригодиться в Вольном, в [Потасовках](#), а также, возможно, в будущих инкарнациях Классического формата. Не пылите карты неплохие легендарные и эпические карты, если у вас нет проблем с чародейной пылью для Стандарта и других режимов.

Далее речь пойдет о самых важных легендарных и эпических картах, которые вы можете скрафтить или не распылять для игры в Классическом формате. Помимо них вам понадобятся многие редкие и обычные карты — их вы сможете посмотреть в следующем разделе с топовыми колодами.



### Лирой Дженкинс

Если вы готовы скрафтить одну легендарку для Классического формата, очевидным выбором станет [Лирой Дженкинс](#). Безоговорочно самая сильная лега в режиме, которую возьмут в свой арсенал не только агро, но и мидрейндж, и даже контроль архетипы. Может быть, [Лироя Дженкинса](#) по итогу будут играть все колоды Классики.



### Опытный охотник

Сильный ремувал для контроль архетипов. Помогает бороться с Рагнарсами, Эдвинами ван Клифами, Горными и **Огненными великанами** и другими тяжелыми угрозами. Сразу же крафтить и использовать **Опытного охотника** не стоит, потому что в мете может быть не так много существ с 8+ атаки. Тем более эпик не играют многие темповые колоды: Охотники или Разбойники.



### Сильвана Ветрокрылая

Во времена классики Сильвану Ветрокрылую не особо любили и использовали редко. Только в дополнениях сообщество пришло к тому, что это одна из сильнейших легендарок в игре, да еще и одна из самых универсальных. Пока что популярна в сборках Мидрейндж Друида, встречается и у Чернокнижника, но оба могут обойтись без нее.

Не спешите крафтить, но если она есть в Вольной коллекции, держите наготове.



### Рагнарос

Используется преимущественно контроль колодами: важен для Воина, неплохо показывает себя в сборках Мидрейндж Друида или Чернокнижника. Но легендарка не универсальная, без нее могут обойтись почти все колоды Классики за исключением разве что Контроль Воина.



### Алекстраза

Ключевая легендарка для Фриз Мага, Хэндлока и Контроль Воина. Обязательна для крафта, если вы хотите играть этими сложными и дорогими контроль колодами.

**Горный великан** и **Огненный великан** + **Лорд Джараксус**



Горный великан и Огненный великан — ключевые эпики для Хэндлока, без которых он не может существовать. Нужны в двух экземплярах только для этого архетипа: другие великанов никогда не используют.

Лорд Джараксус также слишком важен для Чернокнижника, так что отказаться от него нельзя. Но легендарка тоже нужна только для Хэндлока.

### Древо мудрости и Сила природы



Ключевые эпика для Мидрейндж Друида. Обязательны для крафта в двух экземплярах, если вы планируете играть этой колодой.

### Эдвин ван Клиф и Подготовка



Самые важные дорогостоящие карты для Миракл Разбойника вместе с [Лироем Дженкинсом](#), о котором речь уже шла выше. Разбойник может обойтись без Эдвина ван Клифа, но вот без [Подготовки](#) его точно не стоит собирать.



**Маг крови Талнос**

Универсальная и гибкая легендарка. Ее могут взять Миракл Разбойник, Фриз Маг, Мидрейндж Друид и другие более экзотические колоды.

Не пылите Талноса, если он уже есть в коллекции. Но если нет, не создавайте специально для Классических колод. Его можно заменить [Собирателем сокровищ](#), [Лазурным драконом](#) или [Инженером-новичком](#).

**Вопрос:** стоит ли крафтить другие эпика и леги?

**Ответ:** любой вопрос крафта можете решить только вы. Никто лучше не знает, сколько вы будете играть в Классику, в Вольный, в Дуэли, какая у вас коллекция для Стандарта и какой режим вы считаете для себя основным.

Ниже вы увидите, что многим колодам нужны какие-то другие дорогостоящие карты, о которых мы не говорили выше. Но почти всегда это частные случаи: легендарки и эпика необходимы только для какой-то одной колоды. Например, это [Ал'акир](#) для сборки Шамана или [Ледяная глыба](#) для Фриза Мага. Часто без этих карт архетипы не могут обойтись, так что вы встанете перед выбором: не играть колодой или потратить на нее какую-то сумму чародейной пыли. Опять же, только вы сможете сделать правильный выбор.

**Вопрос:** стоит ли пылить слабые в Классике карты?

**Ответ:** если вы не играете в Вольном, Дуэлях и вам не интересны [Потасовки](#), можно распылить часть слабых и ненужных карт. Например, [Чудовище](#), [Ониксию](#), [Ноздорму](#), [Изеру](#), [Малигоса](#) и т.д. — в Стандарте они уже не пригодятся.

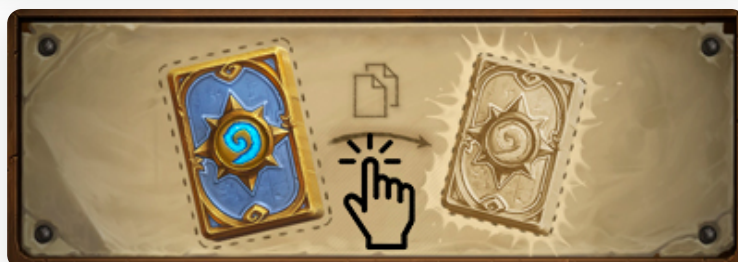
Но все же есть вероятность, что они заиграют когда-то в будущем. Например, если Blizzard решат изменить Классический режим. Может быть, классический и базовый наборы появятся в новом игровом режиме.



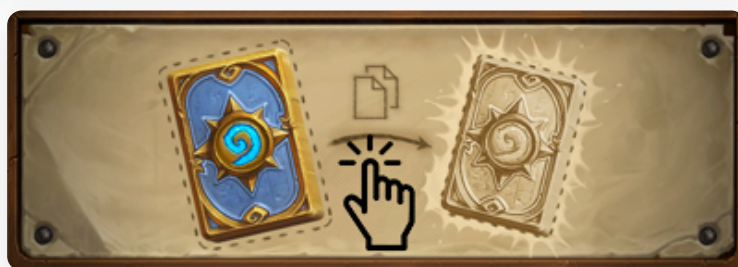
- **Миракл Разбойник**

# Миракл Разбойник от DontTalkToMe

 <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу будет стоить на (3) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого о существо получает +4 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше существо получает способность «Маскировка» до начала следующего хода.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона. Серия приемов: вместо этого наносит 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает ваше оружие и наносит урон, равный его атаке, всем персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: восстанавливает 3 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя маггученка 1/1.</p> <p>x2</p>	 <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	



## Классик Миракл Разбойник



**Сильные стороны колоды:** наносит очень много урона с пустого стола, может победить разными способами, одна из самых сильных колод в игре.

**Слабые стороны колоды:** сложная в исполнении, сложный муллиган, требует несколько дорогих карт.

**Что можно заменить и как:** из сборки можно убрать Инженера-новичка, Служителя земли, Веер клинков, Агента ШРУ, Эдвина ван Клифа, Учительницу магии и Лироя Дженкинса.

Вместо них можно взять Лазурного дракона, Чародейского голема, Коварный удар, Мага крови Талноса, Отравляющий укол, вторую копию Шквала клинков, Вайш'ирского оракула и другие карты.

**Муллиган:** Гоблин-аукционист, Эдвин ван Клиф, Отравляющий укол, Маг крови Талнос. Против агро — Удар в спину, Агент ШРУ. С хорошей рукой — Подготовка.

## Как играть:

Миракл Разбойник — колода с огромным потенциалом, но достаточно сложная в исполнении. У Миракл Разбойника несколько способов победы:

- - Большой Эдвин ван Клиф
- - Взрывной урон с помощью Лироя Дженкинса + Шага сквозь тень
- - Взрывной урон с помощью Шквала клинков, Потрошения и Хладнокровия
- - Раскачка существа + Замаскировать
- - Быстрый перебор колоды и переигрывание по ресурсам

Часто Миракл Разбойник выбирает между несколькими способами победы в зависимости от матч-апа и захода.

Будьте аккуратнее с **Эдвином ван Клифом**. Пусть он такой же сильный, как и в Стандарте, у оппонентов будет больше ответов на эту угрозу. В Классике есть и Железноклюв за 2 маны, и Опытный охотник за 3, а также другие мощные ремувалы вроде Ошеломления, бесплатной Метки охотника и т.д. Вы можете защитить Эдвина ван Клифа с помощью Замаскировать.

**Замаскировать** — сильнейшая карта в колоде с высоким функционалом. Скрыть можно не только Эдвина ван Клифа, но и Гоблина-аукциониста. Другой вариант — любую угрозу с бафами Хладнокровия или даже Лироя Дженкинса. Ответов на существо в маскировке в мете немного, но все же они могут быть у классов с AoE атаками, а также у Охотника — Осветительная ракета.

Непривычная и мощная карта в колоде — **Шквал клинков**. С его помощью вы сможете чистить стол и наносить дополнительный урон герою противника. Шквал клинков нужно комбинировать со Смертоносным ядом — единственным баффом атаки оружия. В идеале сначала атаковать оружием со Смертоносным ядом по герою противника, а после использовать и Шквал клинков для дополнительного урона. Шквал клинков хорошо работает с Магом крови Талносом и другими источниками урона заклинаний.

Аккуратнее с зарядами оружия в мидгейме, особенно если вы скоро реализуете **Гоблина-аукциониста**. Два заряда оружия могут понадобиться для комбинации **Смертоносный яд** + атака + **Шквал клинков**. В идеале к 5-6 маны у вас должно быть экипировано целое 1-2 оружие с силы героя.

Другая АоЕ зачистка, доступная некоторым сборкам Разбойника, — комбинация **Веер клинков** + урон от заклинаний. Комбинируйте **Подготовку** с **Веером клинков**, чтобы давать усиленные АоЕ способности на 2 (под **Мага крови Талноса**) или 5 маны (под **Лазурного дракона**).

**Комбинации с Гоблином-аукционистом** — ключевой инструмент в арсенале Миракл Разбойника. У вас много дешевых заклинаний, так что вы можете перебрать значительную часть колоды сразу же после выхода **Гоблина-аукциониста**. Другой вариант — сыграть его с **Замаскировать**, чтобы добрать много карт на следующий ход. Если в руке есть **Подготовка**, старайтесь сыграть ее под **Гоблина-аукциониста**. То же с **Монеткой** и другими заклинаниями. Готовьте ход с **Гоблином-аукционистом** заранее, экономьте бесплатные заклинания и отдавайте только самое необходимое для зачистки стола.

Лучшие цели для **Шага сквозь тень** — **Лирой Дженкинс** или **Чародейский голем**. Они и так стоят мало маны, а под баффом **Шага сквозь тень** будут еще дешевле. Обычно этими комбинациями заканчивают партии.

Но вернуть в руку можно и другие угрозы, например, **Служителя Земли**, если у вас проблемы со здоровьем. Можно вернуть и **Агента ШРУ**, и **Инженера-новичка**, а реже и **Вайш'ирского оракула**. В некоторых ситуациях вернуть в руку можно и **Гоблина-аукциониста**. До возвращения в руку он доберет карту из колоды, учитывая розыгрыш **Шага сквозь тень**.

Советы по популярным матч-апам

**В зеркальном поединке** рассчитывайте на **Замаскировать** — оппоненту будет сложно достать угрозу из маскировки. Старайтесь раньше реализовать комбинации с **Гоблином-аукционистом**: кто быстрее сделает это, тот раньше нанесет 30 урона вражескому герою.

В матч-апе с **Хэндлоком** берегите **Ошеломление** на **Горных великанов** или других крупных провокаторов. Не действуйте слепо в агрессии: помните про **Огненных великанов**. Старайтесь оставить **Чернокнижнику** 17-14 здоровья, а не 10, чтобы он не смог выставить **Огненных великанов** бесплатно.

Существо под **Замаскировать** **Чернокнижник** может убрать со стола с помощью крупного существа + **Пламени Тьмы**.

**Охотники** — играйте от стола и не позволяйте Рексару хозяйничать на своем игровом поле. Чистите стол заклинаниями и играйте свои крупные угрозы. Если вы вынудите **Охотника** играть вторым номером, он не сможет быстро продавить вас взрывным уроном или существами.

**Мидрейндж Друид** — важны угрозы под **Замаскировать** — на них Друид никак не сможет ответить. Старайтесь продавить Друида быстро, не делайте ставку на **Эдвина ван Клифа** и другие крупные угрозы без маскировки, потому что у Друида есть и **Опытный охотник**, и **Хранитель чащи**.

Если партия затягивается, старайтесь не подставиться под комбо **Сила природы + Дикий рев**. С пустого стола она наносит 14 урона, но если у Друида есть любые угрозы на столе, урона будет намного больше.

**Ошеломление** используйте, чтобы получить темповое преимущество. Не обязательно возвращать самые тяжелые угрозы, и часто не нужно бояться убирать угрозы с мощными боевыми кличами.

**Фриз Маг** — как можно быстрее давите на здоровье Мага. Перед активацией **Ледяной глыбы** опустите здоровье Мага до минимума: желательно до 1 единицы. После будьте готовы продавить Мага заклинаниями и рывками, не забывайте про **Алекстразу**, которая может восстановить Магу здоровье.

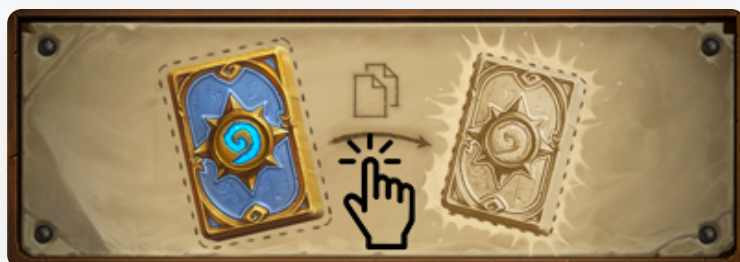
Если у вас есть **Служитель Земли**, он поможет вам затянуть партию и сопротивляться взрывному урону. Его можно комбинировать с **Шагом сквозь тень**.

У Мага есть **Ледяная стрела** и **Ледяное копьё** — не жадничайте с зарядами оружия под баффом **Смертоносного яда**. Реализуйте их как можно быстрее.

**Ошеломлением** в руку убирайте **Служителя боли**, **Собирателя сокровищ**, **Вестника рока**, а реже и **Мага крови Талноса**.

- **Мидрейндж Друид**

# Мидрейндж Друид от ThatsAdmirable



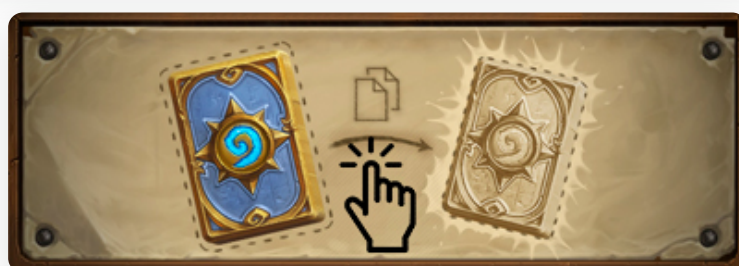
Мидрейндж Друид от Ike

## Мидрейндж Друид от Ike



















<p><b>0</b></p> <p><b>Озарение</b></p> <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Гнев</b></p> <p>Выберите эффект: наносит существо 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Буйный рожок</b></p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Опытный охотник</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает существо с атакой 7 или больше.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Дикий рев</b></p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Морозный йети</b></p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Хранитель чаши</b></p> <p>Выберите эффект: наносит 2 ед. урона; или накладывает лезвие на выбранное существо.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Размах</b></p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Лазурный дракон</b></p> <p>Урон от заклинаний +1. Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>Dragon</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Дар природы</b></p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Друид келья</b></p> <p>Выберите эффект: Рынок; или +2 к здоровью и способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Черный рыцарь</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает существо противника со способностью «Провокация».</p>
<p><b>6</b></p> <p><b>Копы Кровавое Копыто</b></p> <p>Предсмертный крик: призывает на поле боя Бейна Кровавое Копыто 4/5.</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Сила природы</b></p> <p>Призывает на поле боя тана дерева 2/2 со способностью «Рывок», которое улетит в конце хода.</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Древо мудрости</b></p> <p>Выберите эффект: вы берете две карты; или восстанавливает 5 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Рагмарос</b></p> <p>Не может улетать. В конце вашего хода наносит 8 ед. урона случайному персонажу противника.</p> <p>Элементаль</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Кенарий</b></p> <p>Выберите эффект: остальным персонажам существа получаете +2/+2; или призываете на поле боя двух существ 2/2 со способностью «Провокация».</p>	


**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

9560





## Контроль Друид от ThatsAdmirable

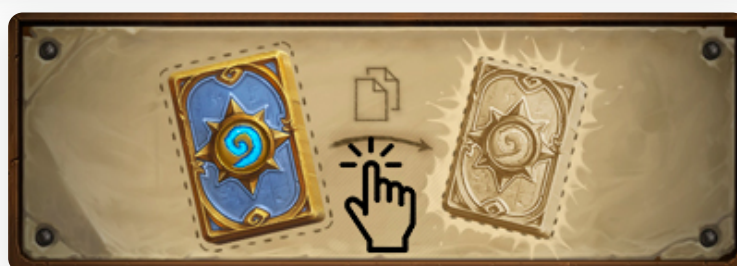
 <p>0</p> <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Боевой кмс. уничтожает существо с атакой 7 или больше.</p> <p>4 2</p>	 <p>3</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p>
 <p>4</p> <p>Провокация</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Выберите эффект: наносит 2 ед. урона; или накладывает невесту на выбранное существо.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Урон от заклинаний +1. Боевой кмс. вы берете карту.</p> <p>4 4</p> <p>Врагон x2</p>	 <p>5</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Выберите эффект: Рывок; или +2 к здоровью и способность «Провокация».</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>
 <p>6</p> <p>Провокация. Божественный щит.</p> <p>4 5</p> <p>x2</p>	 <p>6</p> <p>Боевой кмс. уничтожает существо противника со способностью «Провокация».</p> <p>4 5</p>	 <p>6</p> <p>Привлекает на поле боя трех деревьев 2/2 со способностью «Рывок», которые умирают в конце хода.</p>	 <p>7</p> <p>Выберите эффект: +5 к атаке; или +5 к здоровью и способность «Провокация».</p> <p>5 5</p>	 <p>7</p> <p>Выберите эффект: вы берете две карты; или восстанавливает 5 ед. здоровья.</p> <p>5 5</p> <p>x2</p>	 <p>8</p> <p>Не может атаковать. В конце вашего хода наносит 8 ед. урона случайному персонажу противника.</p> <p>8 8</p> <p>Элементаль</p>



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru









# Токен Друид от Jambre



x2



x2



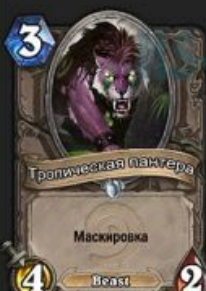
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2





**Сильные стороны колоды:** побеждает с пустого стола с помощью комбинации **Сила природы** + **Дикий рев**, одна из самых сильных колод в игре, есть исцеление и провокации, с хорошим заходом может победить любого, нет откровенно невыгодных матч-апов.

**Слабые стороны колоды:** зависит от захода **Буйного роста** и **Озарения** со старта, мало ремувалов против тяжелых и средних угроз, требует несколько дорогих карт.

**Что можно заменить и как:** можно отказаться от **Мага крови Талноса**, **Рагнароса**, **Учительницы магии**, **Заступницы син'дорай**, **Сильваны Ветрокрылой** и **Командира Авангарда**.

Вместо них можно взять **Лироя Дженкинса**, **Кенариуса**, **Опытного охотника**, **Древо войны**, **Харрисона Джонса**, **Черного рыцаря**, **Морозного йети** и другие карты (см альтернативные сборки).

**Муллиган:** Буйный рост, Озарение.

Против агро — **Гнев**, **Хранитель чащи**.

С хорошей рукой — существа за 4-5 маны.

## Как играть:

В начале игры Мидрейндж Друид старается разогнаться по мане с помощью **Буйного роста** или совершить мощный ход с **Озарением**. Выставляйте раньше 4-5 дропы, а с парой **Озарений** и 6-7 дропы. Так вы получите много темпа и сможете нанести ключевой урон по герою противнику рано. Достаточно опустить его до 10-20 единиц, и тогда Друид без проблем завершит партию.

Если топовые заклинания для старта не заходят, играйте пассивно и защитно. **Гнев** и **Размах** — классические защитные инструменты класса. В классике есть и сильнейший **Хранитель чащи**, и **Опытный охотник** — ценные ремувалы для старта игры.

**Победная комбинация — Сила природы + Дикий рев.** Так за 9 маны вы нанесете 14 урона с пустого стола. А если у вас будет хотя бы еще одна угроза на столе, то вы нанесете и того больше. Даже если комбинация не нанесла летальный урон, добить оппонента можно **Командиром Авангарда**, **Размахом**, **Рагнаросом** или **Друидом когтя**. Но все же лучше сначала наносить урон по герою противника с помощью рывков и существ стола, а добивать его **Силой природы** + **Диким ревом**.

С очень хорошей рукой можно сыграть **Силу природы** + два **Диких рева** под **Озарением**. Другой вариант: Друид когтя под парой **Озарений** + **Сила природы** + **Дикий рев**.

Тактика Друида — «спамить» стол в мид и лейтгейме любыми угрозами. Хороша **Учительница магии** из-за синергий с дешевыми заклинаниями. Каждый 1/1 токен будет угрозой для оппонента из-за комбинации **Сила природы** + **Дикий рев**. А если противник чистит вашу половину стола, наносите ему урон заклинаниями, рывками и Рагнаросом. Доводите оппонента до критического значения в 14 здоровья, а после добивайте его комбинацией.

У Мидрейндж Друида не так много способов добора, но все же они есть. Это и **Маг крови Талнос**, и **Лазурный дракон**, а самая сильная карта — **Древо мудрости**. Чаше всего эпик за 7 маны используют на добор двух карт, хотя и исцеление будет полезным в тяжелых ситуациях.

**Проблема Мидрейндж Друида — слабость в контроле стола.** Если оппонент вынуждает играть вас вторым номером, чистить стол и переворачивать игровую ситуацию будет трудно. Да, на что-то ответит **Хранитель чащи** с немотой и **Опытный охотник**, но их не всегда достаточно. Комбинации урон от заклинаний + **Размах** тоже приходят не всегда. Порой Друид вынужден чистить стол даже с помощью **Силы природы** + **Дикого рева**. Хотя после этого он потеряет способ победы.

Если оппонент играет первым номером и давит, чаще всего правильное решение — контратаковать с помощью рывков и взрывного урона. Надеемся, что у противника не будет взрывного урона в руке для того, чтобы добить вас. Защищайтесь провокациями и восстанавливайте здоровье. Рассчитывайте на «топдек» ключевой карты для завершения партии в свою пользу.

- Хэндлок**





**Сильные стороны колоды:** может перевернуть самую сложную ситуацию, хорошо играет против колод без ремувалов, есть ОТК-комбинацию на 20+ урона.

**Слабые стороны колоды:** одна из самых сложных колод в игре, требует много специфичных эпиков и легендарок.

**Что можно заменить и как:** можно отказаться от одного Защитника Аргуса, Вытягивания души и Рагнароса.

Вместо них в сборку можно взять Опытного охотника, Мага крови Талноса, Вестника рока, Круговерть Пустоты, Стрелу Тьмы.

Вместо Лироя Дженкинса можно взять Чародейского голема.

**Муллиган:** Горный великан, Сумеречный дракон.

Против агро — Лик тлена, Древний дозорный.

С хорошей рукой — Заступница син'дорай, Защитник Аргуса, Огненный великан.

## Как играть:

Хэндлоком сложно играть. Проблемы возникнут и с розыгрышем силы героя. и с правильной реализацией Великанов, и с розыгрышем провокаций, AoE зачисток и даже просто ремувалов. В идеале Хэндлок способен на всё. Он и чистит стол от любых угроз, и спамит свою половину огромными существами. У Чернокнижника есть ОТК-комбинация с пустого стола и медленный способ победы в лице Лорда Джараксуса.

**В начале игры** Хэндлок играет пассивно, то есть использует силу героя. Если на него давят, можно отбиваться заклинаниями, ставить в темп существ за 2-3 маны. Хороша комбинация Древний дозорный + бафф провокации или Железноклюв. Если на Чернокнижника не давят, он использует силу героя до 4 маны, а в этот ход выставляет Горного великана или Сумеречного дракона. В будущем их можно будет баффнуть провокацией или скопировать Безликим манипулятором, если оппонент не ответит на тяжелые угрозы.

Сам Хэндлок может **бороться за стол** с помощью AoE способностей. Пламя Тьмы в комбинации с великанами или Древним дозорным часто чистит весь стол противника. Заклинание можно сыграть после баффа Переполюющей мощи. Есть и классические ремувалы попроще: Адское пламя и Вытягивание души.

Важны **Огненные великаны**. Хэндлок может выставить их бесплатно, если его здоровье опустится до 10 или меньше. В ход с розыгрышем Огненного великана вы получите очень много темпа. В идеале тут же баффнуть их провокацией, чтобы

защититься от взрывного урона оппонента. Другой вариант — сыграть **Огненного великана** с **Пламенем Тьмы**, чтобы зачистить стол.

Угрозы с провокацией — ключевые защитные инструменты Чернокнижника. Старайтесь держать на столе несколько провокаторов, потому что с одним оппоненты справятся с помощью ремувалов, **Железноклюва** или **Опытного охотника**.

Но Хэндлок играет не только пассивно. Если оппонент оставляет на вашей половине Великанов, переходите в контрнаступление. У вас много атаки не только на столе, но и с помощью заклинаний. По 4 урона дают **Ожог души** и **Переполняющая мощь**. Есть и **Лирой Дженкинс**.

У вас есть **ОТК -комбинация** на 20+ урона с пустого стола. **Лирой Дженкинс** + **Переполняющая мощь** + **Безликий манипулятор** требуют 10 маны и наносят 20 урона. Больше можно нанести **Ожогами души** или существами со стола. Обычно ОТК-комбинацию играют только в медленных матч-апах и в случаях, если ранее по игре не нашлось момента, когда выгоднее сыграть части комбинации для защиты или наступления.

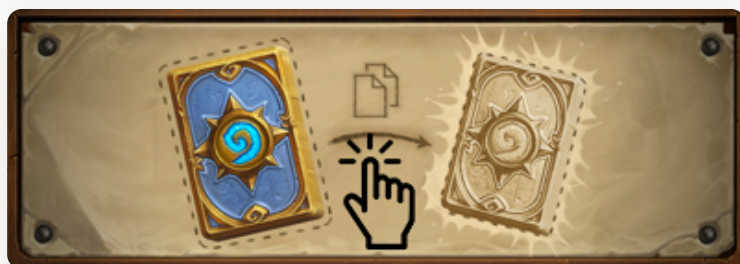
В лейтгейме можно победить не только ОТК-комбинацией, взрывным уроном или Великанами, но и с помощью Лорда Джараксуса. Как источник давления он полезен только в самых медленных матч-апах, например, с **Контроль Воином** или **Контроль Жрецом**. Но 15 здоровья — не всегда надежное значение, особенно в матч-апах с Друидами или Миракл Разбойниками.

Лучшая защита Хэндлока — провокации. Но у него есть и **исцеление**. Служитель земли и **Вытягивание души** дают по 3 здоровья. А в лейтгейме помогут **Алекстраз** и **Лорд Джараксус**. Главное до их выхода выставить **Огненного великана** — после сделать это будет труднее или даже почти невозможно в случае с **Лордом Джараксусом**.

Геймплей Хэндлока вариативный и сложный. Вы постоянно будете сталкиваться с дилеммами: когда сыграть силу героя, а когда нет, каких существ поставить, когда играть агрессивно, а когда защитно. Только вы сможете решить, как поступать в конкретных ситуациях, — все зависит от ваших игровых навыков и знания меты Классического формата.

- **Фриз Маг**

# Классический Фриз Маг



Фриз Маг с великанами

## Фриз Маг с великанами

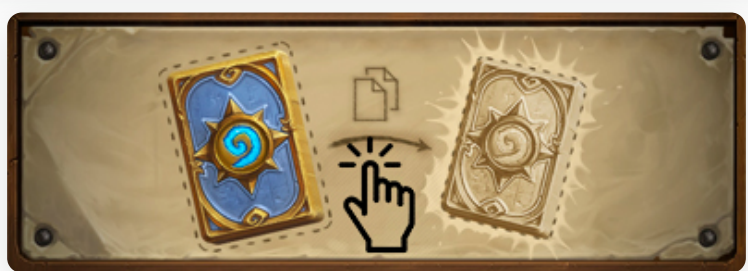
<p><b>1</b></p>  <p><b>Ледяное кольцо</b></p> <p>Замораживает выбранного персонажа. Если персонаж уже заморожен, наносит ему 4 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p>  <p><b>Зеркальные копии</b></p> <p>Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>Инженер-новичок</b></p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>Маг крови Талмеса</b></p> <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>1 1</p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>Восточная рука</b></p> <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0 7</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>Ледяная стрела</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p>  <p><b>Служитель боли</b></p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p>  <p><b>Ледяная привада</b></p> <p>Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p>	<p><b>3</b></p>  <p><b>Ледяная улыбка</b></p> <p>Секрет: когда получаете максимальный количество очков здоровья, наносите урон и дает ему неуязвимость до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p>  <p><b>Кольцо льда</b></p> <p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p>  <p><b>Интеллект чародея</b></p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p>  <p><b>Огненный шар</b></p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>
<p><b>6</b></p>  <p><b>Снежная буря</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p>	<p><b>7</b></p>  <p><b>Волна огня</b></p> <p>Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>9</b></p>  <p><b>Алекстраз</b></p> <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8 8</p> <p>Драгон</p>	<p><b>12</b></p>  <p><b>Горный великан</b></p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>8 8</p> <p>Элементаль</p>	<p><b>20</b></p>  <p><b>Огненный великан</b></p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждое повреждение, полученное вашим героем.</p> <p>8 8</p> <p>Элементаль</p>	



6700















Фриз Маг с первыми дропами


## Фриз Маг с 1-ми дропами

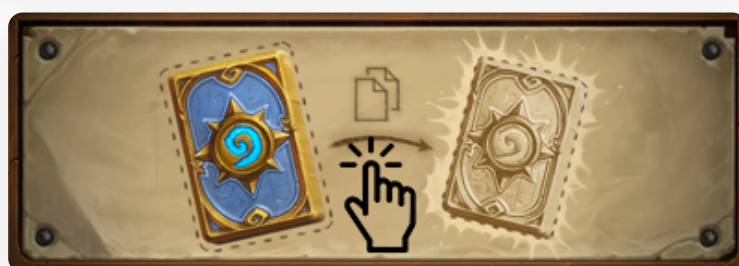
 <p><b>Ледяной хрип</b> Предсмертный хрип: наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>1 мана / 2 здоровья / 1 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Маназмей</b> Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 мана / 1 здоровье / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяное кольцо</b> Замораживает выбранного персонажа. Если персонаж уже заморожен, наносит ему 4 ед. урона.</p> <p>1 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Зеркальные копии</b> Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>1 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Собираетел скарлатин</b> Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2 мана / 2 здоровья / 1 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Маг крики Талмос</b> Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2 мана / 1 здоровье / 1 атака</p> <p>x2</p>
 <p><b>Светлая река</b> В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>2 мана / 0 здоровья / 7 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная стрела</b> Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Служитель боли</b> Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3 мана / 1 здоровье / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная привада</b> Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p> <p>3 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяная улыбка</b> Секрет: предостерегает наиболее важный герой союзниковый урон и дает ему неуязвимость до конца хода.</p> <p>3 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кольцо льда</b> Замораживает всех существ противника.</p> <p>3 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>
 <p><b>Интеллекту черодея</b> Вы берете 2 карты.</p> <p>3 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Огненный шар</b> Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Снежная буря</b> Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>6 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p><b>Апекс-драза</b> Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>9 мана / 8 здоровья / 8 атака</p> <p>Драгон</p>	 <p><b>Огненная улыбка</b> Наносит 10 ед. урона.</p> <p>10 мана / 3 здоровья / 3 атака</p>	



5880







**Сильные стороны колоды:** одна из самых сильных колод в мете в руках умелого игрока, побеждает без контроля над столом, может победить любого оппонента.

**Слабые стороны колоды:** одна из самых сложных колод в игре, уязвима для Охотников с **Осветительной ракетой** и Контроль Воинов, требует много специфичных эпиков и легендарок.

**Что можно заменить и как:** можно убрать **Инженера-новичка**, **Верховного мага Антонида**, **Конус холода**.

Вместо них можно взять **Обращение в пар**, **Маназмея**, связку **Огненный великан + Горный великан**, **Зеркальные копии**, **Лазурного дракона**, вторую **Волну огня**.

**Муллиган:** **Собиратель сокровищ**, **Инженер-новичок**, **Маг крови Талнос**, **Интеллект чародея**, **Служитель боли**.

Против агро — **Вестник рока**.

## Как играть:

Еще одна сильнейшая контроль колода в игре, но сложная и с уникальным геймплеем. Фриз Маг не играет со стола, вместо этого он полагается на заклинания взрывного урона — только они наносят урон по герою противника и убивают его. Сыграть все заклинания за один ход, конечно же, не получится, так что Маг должен делать это в течение долгого времени.

Всего **наносщих урон заклинаний** в колоде 7: **Огненная глыба**, два **Огненных шара**, две **Ледяные стрелы** и два **Ледяных копья**. В сумме они наносят 38 урона — этого более, чем достаточно в большинстве матч-апов. Заклинания можно усилить **Магом крови Талносом**: это особенно эффективно в комбинации с **Ледяной стрелой** и **Ледяным копьем**.

Важна **Алекстраза** — она поможет снизить здоровье вражеского героя до 15, так что его можно будет добить комбинацией **Огненный шар + Огненный шар + Ледяная стрела** или похожими другими. Чаще всего Фриз Маг играет **Алекстразу** на вражеского героя, хотя в некоторых ситуациях можно и восстановить свое здоровье.

Фриз Магу нужно научиться **подготавливать летальный урон**. Это значит, что вы должны планировать завершение партии в течение нескольких ходов с помощью карт в руке, а часто и «топдеков». При «сетапе» летала учитывайте не только текущее здоровье оппонента, но и исцеляющие эффекты, который тот может использовать. «Сетап» летала нужно начинать в тот момент, когда оппонент сбивает первую **Ледяную глыбу**, а в идеале и раньше. Думайте о том, как правильно разыграть карты в руке, чтобы их хватило для победы. Иногда к заклинаниям нужно добавить силу героя, а иногда понадеяться, что с «топдека» вы получите ключевую карту.

Фриз Маг назван так, потому что он силен в **замораживании стола**. **Кольцо льда** и **Снежная буря** станут вашей первой линией защиты. Задерживайте противника, пока вы перебираете колоду, разыгрываете секреты или наносите взрывной урон по герою противника. Можно играть замораживающие эффекты вместе с **Вестником рока**. Пусть

на него часто ответят **Железноклювом** или другим ремувалом, они не всегда заходят в руку оппонента. К тому же можно поставить сразу двух **Вестников рока**.

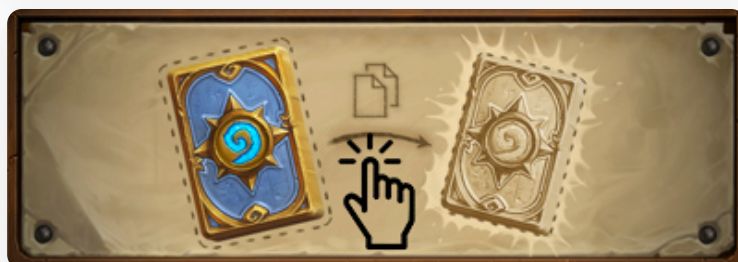
Вторая линия обороны — **Ледяная глыба**. Это сильнейший секрет, который дает Фриз Магу время на розыгрыш **Алекстразы** и взрывного урона. Если **Ледяная глыба** активна, а Маг использует **Алекстразу** на вражеского героя, он почти всегда побеждает в партии. Две копии **Ледяной глыбы** выигрывают для Мага два хода. Постарайтесь сначала потратить все замораживающие эффекты в руке, а только потом позволяйте противнику сбивать ваш ключевой секрет. В обратном порядке сделать это не всегда получится, потому что у противников много взрывного урона.

Со старта партии Фриз Маг хочет агрессивно перебирать колоду. Для этого есть много инструментов. Если оппонент играет агрессивно, не жалейте какую-то часть взрывного урона для защиты. Хотя лучше бороться со столом AoE способностями и **Вестником рока**. Последнего можно поставить в темп рано, например в комбинации с **Зеркальными копиями**.

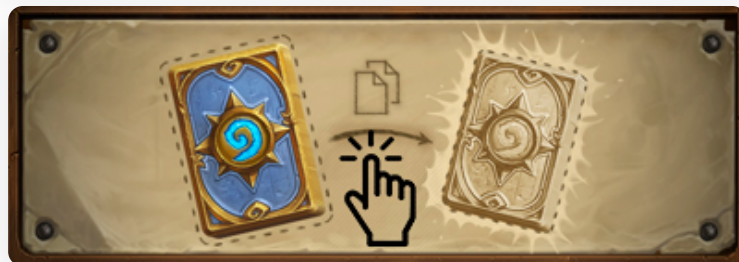
**Ледяная преграда** также выиграет время для Мага. Старайтесь активировать ее как можно раньше, пока у вас много здоровья. Если здоровья мало, вас могут добить заклинаниями, не активируя секрет.

- **Зоолок**

# Зоолок от китайского игрока (топ-1 Легенды)



## Зоолок с Дворфами



**Сильные стороны колоды:** одна из самых сильных колод в игре, хорошо играет с Друидами, при хорошем исполнении уверенно выступает против любой колоды, низкая стоимость сборок.

**Слабые стороны колоды:** самая сложная агро колода в исполнении, а по мнению некоторых игроков — самая сложная в исполнении во всей классической мете.

**Что можно заменить и как:** можно исключить Молодую жрицу, Щитоносца, Эльфийскую лучницу, Аманийского берсерка, Священника син'дорай.

Вместо них можно взять Лик тлена, Переполняющую мощь, Командира Авангарда, Лироя Дженкинса, Железноклюва, Чародейского голема и другие карты.

**Муллиган:** хороший первый дроп на первый ход. Если есть — пару первых дропов на второй ход или хорошее существо за 2 маны. Каких именно существ за 1-2 маны оставлять — зависит от вашей руки, матч-апа и наличия Монетки.

## Как играть:

Самая сложная агрессивная колода не с таким очевидным и простым геймплеем. В отличие от Фейс Ханта или Агро Паладина, Зоолок в большей степени борется за стол. Он хочет совершать выгодные размены и не спешит бить по герою противника. Без стола Зоолок всё еще может победить из-за наличия **Стражей ужаса**, **Ожога души** и **Жонглера кинжалами**, но куда проще сделать это с помощью средних и мелких существ на столе. Зоолок может играть медленно и от разменов, потому что он не боится просесть по ресурсам из-за силы героя. Вы можете переиграть по выгоде не только другие темповые колоды, но и оставить без ресурсов в руке контроль оппонентов.

В колоде много липких и мелких угроз. Они хорошо работают с баффами атаки и здоровья, могут выгодно размениваться. Реализуйте эти особенности не только для разменов, но и для защиты от AoE способностей медленных оппонентов.

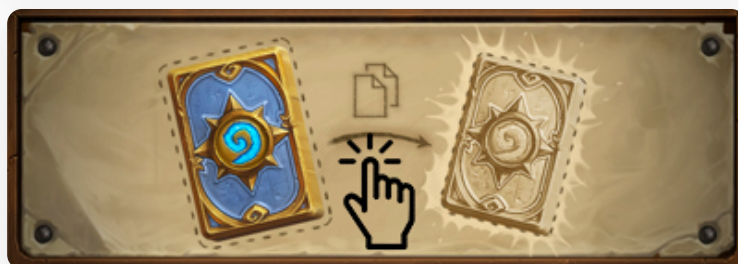
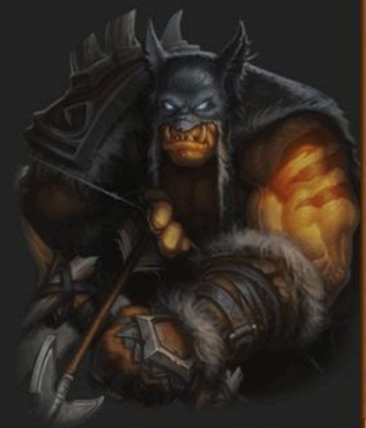
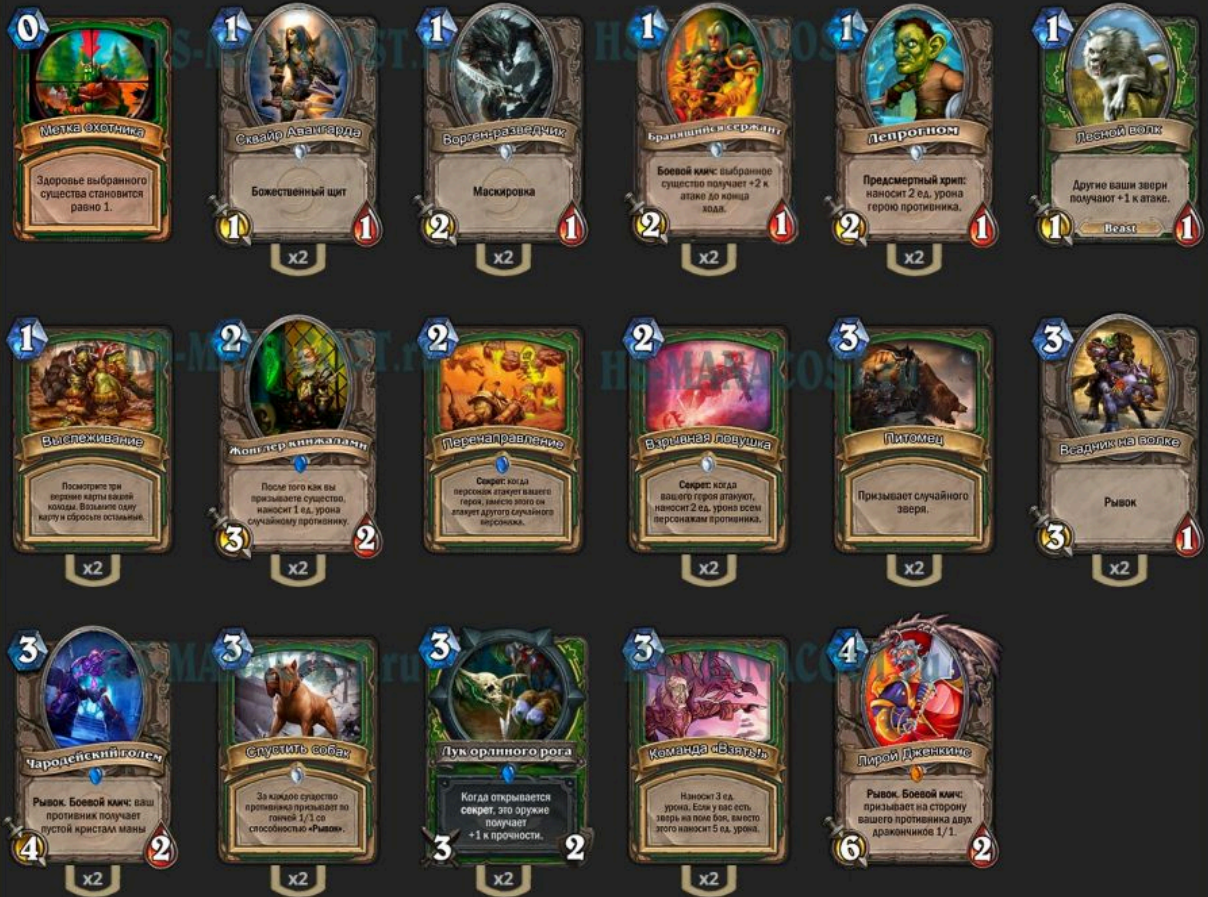
Важно правильно расставлять существ, учитывая **Вожака лютых волков** и **Защитника Аргуса**. Даже если их еще нет в руке, они могут зайти с «топдека» или после розыгрыша силы героя. Правила позиционирования не всегда очевидные и простые. Постарайтесь ставить липкие угрозы (с божественным щитом или предсмертным хрипом) с краев, а в центре располагать мелких существ. Так будет проще реализовать **Вожака лютых волков**. С **Защитником Аргуса** сложнее: бафф здоровья помогает и выгодно размениваться, и обыгрывать AoE зачистки. Выгодно баффать две угрозы с божественным щитом, так что их можно поставить рядом друг с другом.

Старайтесь играть **Стража ужаса** и **Ожог души** последними картами в руке. Так вы не сбросите лишних карт. Уже после их розыгрыша можно использовать **Жизнеотвод**. В большинстве остальных случаев силу героя выгоднее сыграть в начале хода, если вы в принципе планируете делать это.

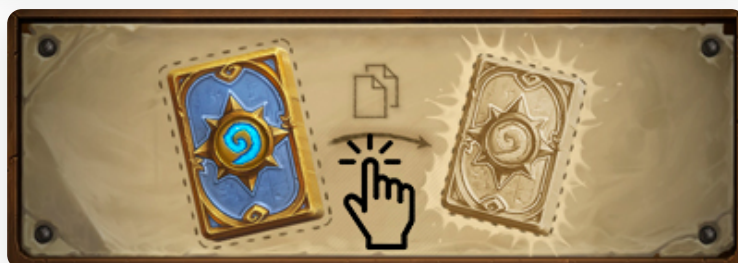
В остальном точно отследить геймплей Зоолока сложно — четких правил тут немного. Степень агрессии, типы разменов и реализация карт в руке зависят от матч-апа и ситуации, в которой вы оказались.

- **Фейс Хант**

# Фейс Хант от Muzzy



## Фейс Хант с Голодным канюком



**Сильные стороны колоды:** просто играть, быстрые партии, не требует внушительной коллекции карт, может адаптироваться к мете за счет технических карт.

**Слабые стороны колоды:** прямолинейный геймплей не дает раскрыть на максимум умения игрока, страдает от плохого захода карт.

**Что можно заменить и как:** из сборки можно убрать Перенаправление, Сквайра Авангарда, Воргена-разведчика.

Вместо них можно взять Голодного канюка, Вепря-камнеклыка, Морозную ловушку, связку Псарь + Высокогрив саванны, Железноклюва и другие карты.

**Муллиган:** сильный первый дроп, Голодный канюк (если есть).

Если есть первый дроп — Жонглер кинжалами.

Если есть Голодный канюк и Монетка — Спустить собак.

С хорошей рукой — Лук Орлиного рога, Питомец.

## Как играть:

Простая сверхагрессивная колода, которая старается как можно быстрее продавить своего противника взрывным уроном и силой героя. Все то же, что делают Фейс Ханты в Стандартном режиме.

Но конечно, карты совсем другие, как и особенности геймплея. Главное отличие Классического Фейс Ханта — комбинация **Голодный канюк** + **Спустить собак** — она есть не во всех сборках Фейс Ханта, но во многих. Это мощнейший источник добора, которого не было у архетипа на протяжении большей части истории Hearthstone. Добор карт — масса взрывного урона в течение следующих ходов. А еще комбинация сама по себе наносит много урона из-за Гончих с рывком. Их можно усилить **Лесным волком** — так комбинация станет особенно эффективной.

У Фейс Ханта есть несколько гибких карт, которыми вы сможете отвечать на вражеский стол. **Метка охотника** и **Железноклюв** борются с провокациями или ранними крупными угрозами, например, Великанами Чернокнижника. **Осветительная ракета** особенно эффективна против Фриз Мага, других Охотников и Миракл Разбойников.

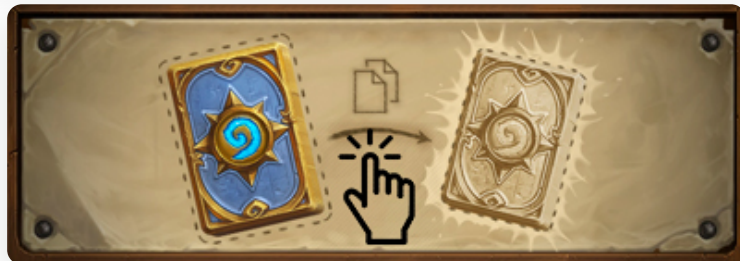
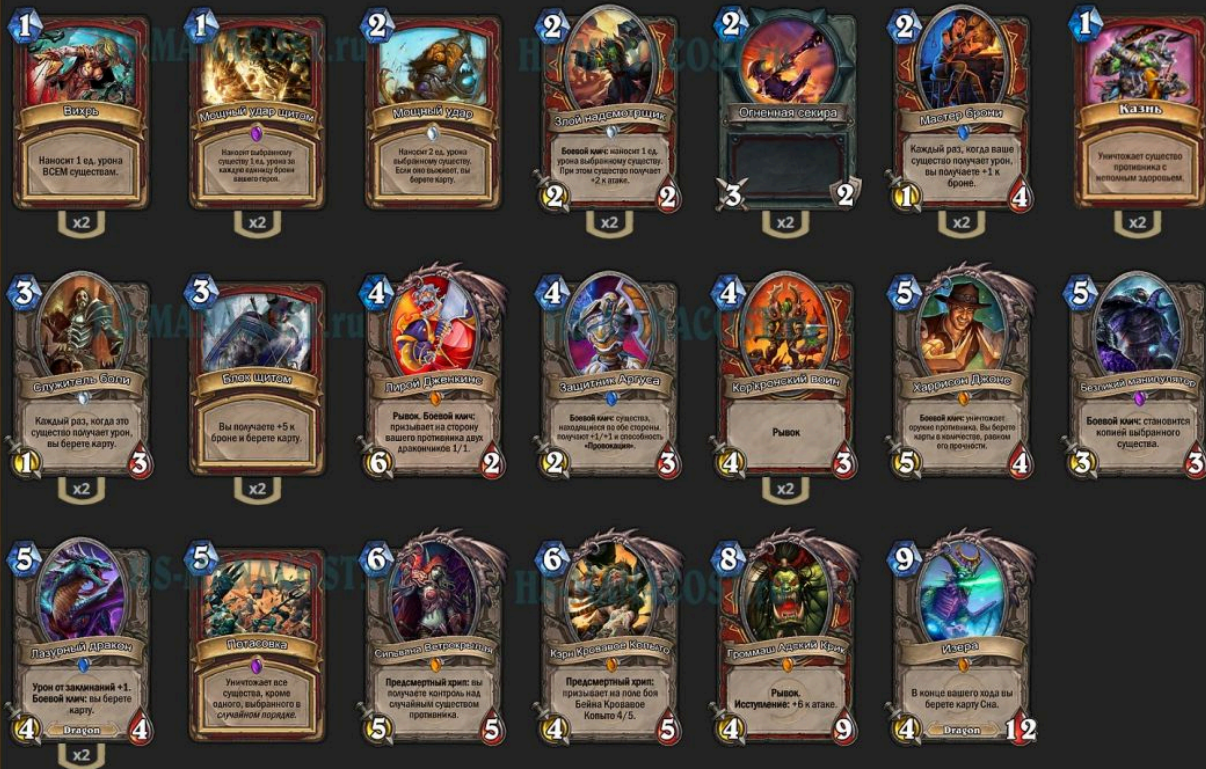
В остальном геймплей простой. Играйте взрывной урон по кривой маны, если в руке мало карт, чаще используйте силу героя. Старайтесь играть **Чародейского голема** и **Лироя Дженкинса** как можно позднее — за 1-2 хода до конца поединка.

- **Другие колоды**

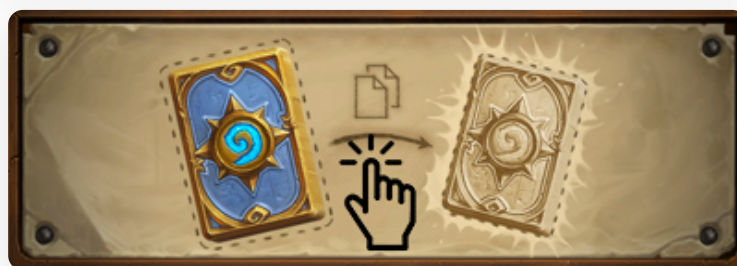
Менее популярные и сильные, но примечательные колоды Классического формата. Подойдут для ценителей конкретных классов или архетипов. Обратите особое внимание на сборки Воинов. Возможно, они самые сильные из представленных ниже.

**Контроль Воин от Casie**

## Контроль Воин от Casie

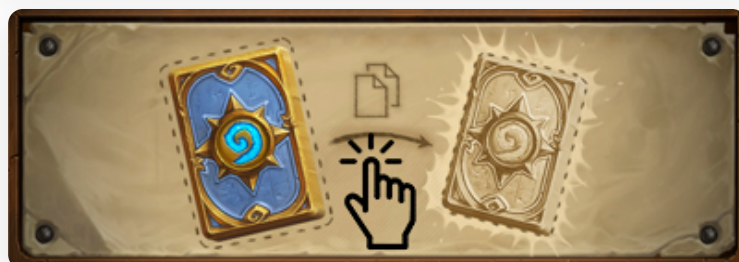


Классический ОТК Воин

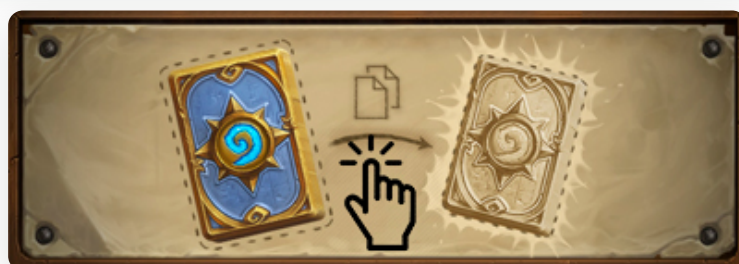


Агро Воин от азиатского игрока топ-4 Легенды

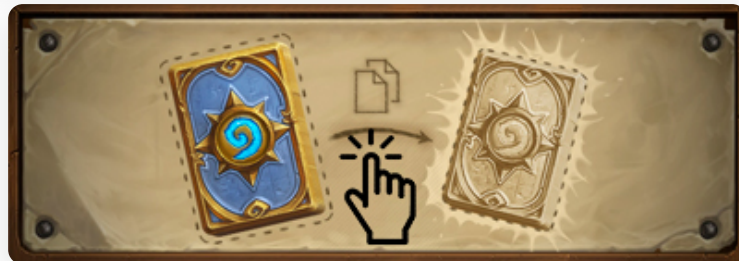
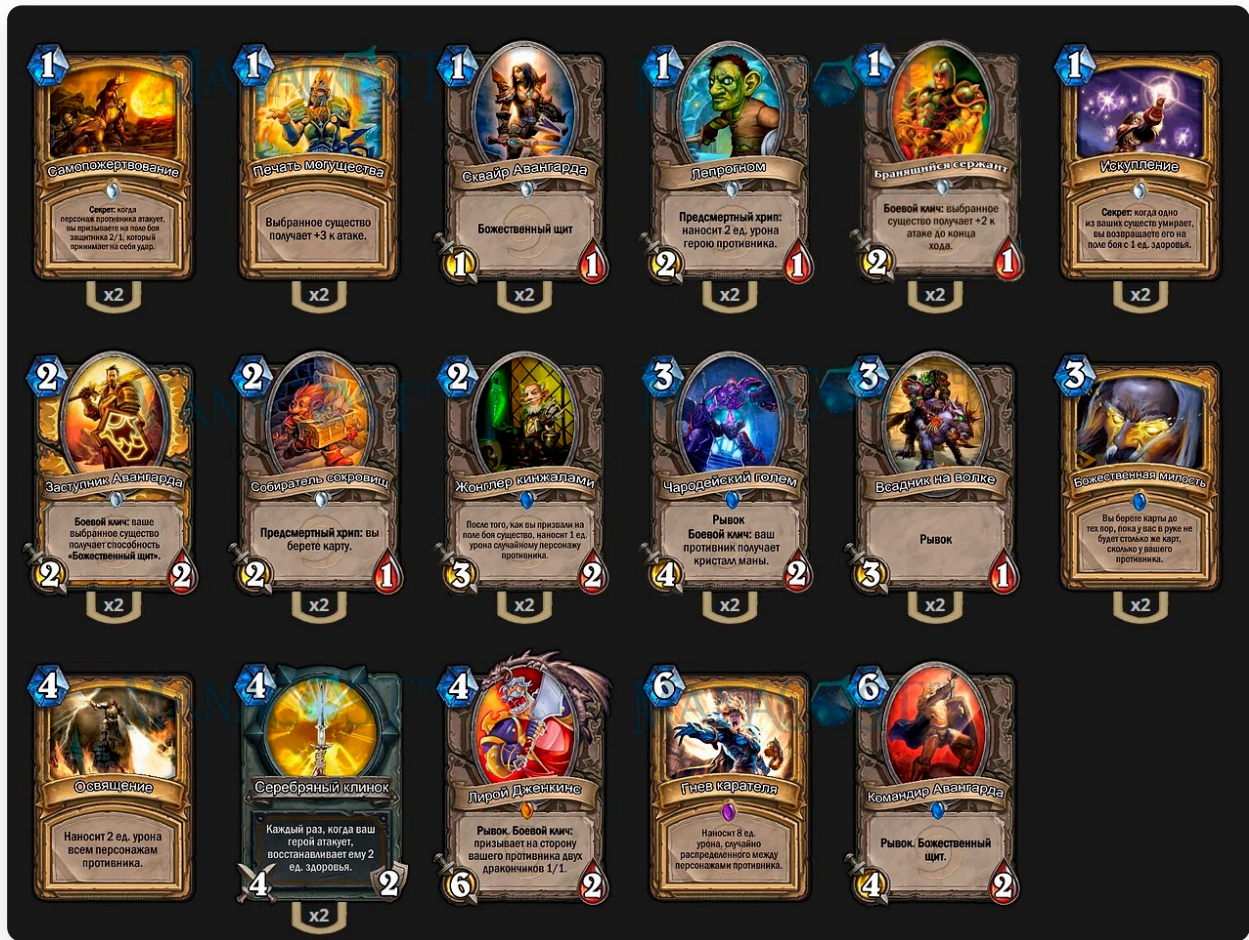
# Агро Воин



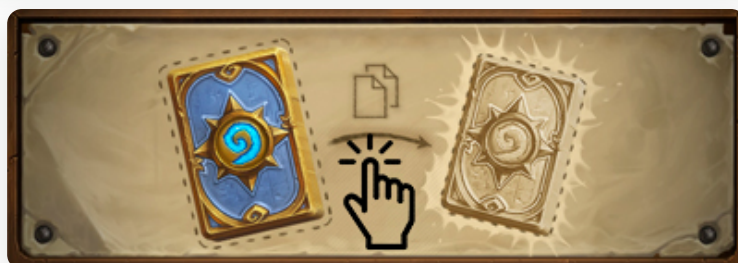
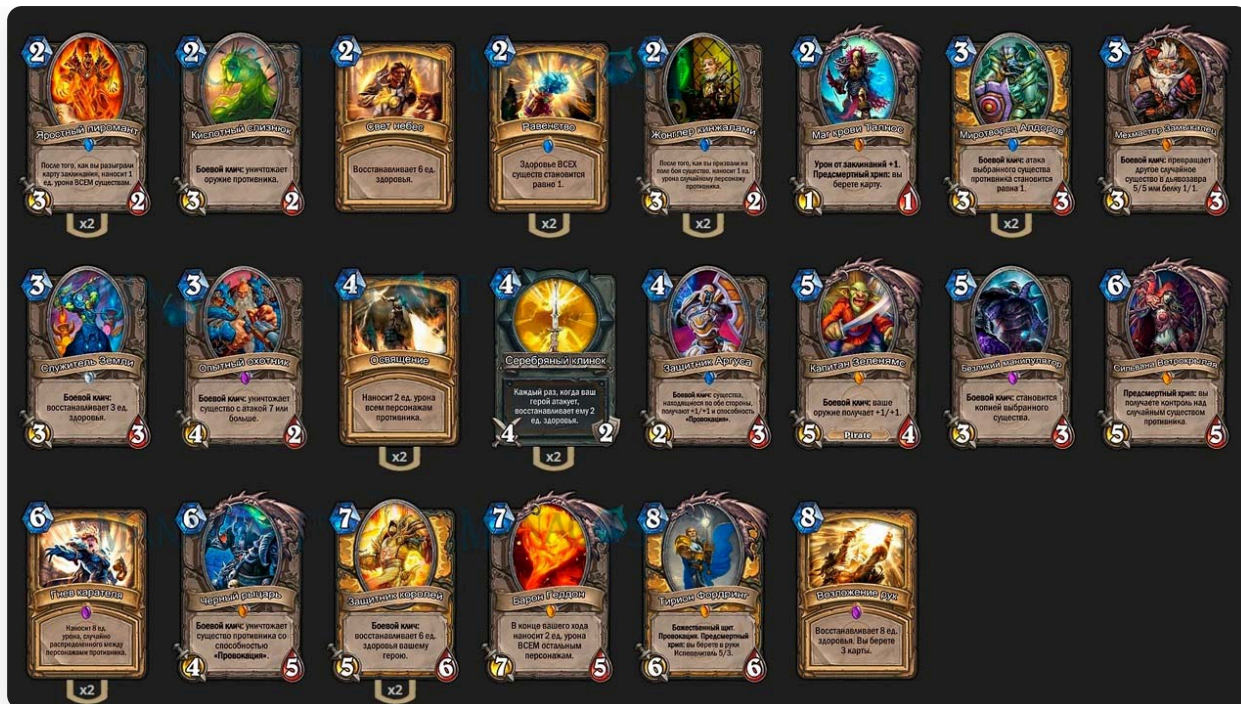
## Мурлок Зоолок



## Классический Шок Паладин

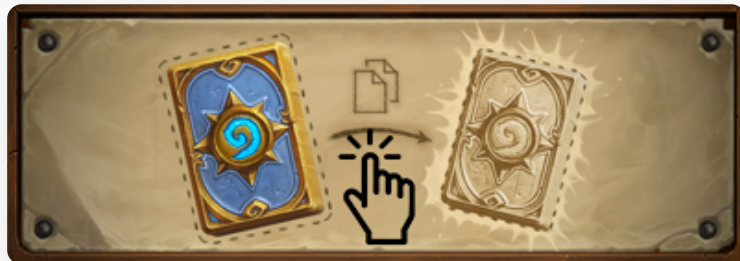


## Классический Контроль Паладин



Мидрейндж Шаман от Nalguidan

# Мидрейндж Шаман от Nalguidan



Классический Контроль Жрец

