

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Комбо Жрец на драконах (патч 10.4)

14.03.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Комбо Жрец на драконах

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, уважаемые подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)!

В этой статье речь пойдет об архетипе, который нельзя считать новым и необычным, так как он существует уже довольно давно. Однако с приходом дополнения Кобольды и катакомбы он значительно изменился и при этом – в лучшую сторону! Этот герой – всем известный Комбо Жрец.









Чаще всего встречается Комбо Жрец на драконах, но существуют сборки, где они не участвуют вовсе. Впрочем, синергия с драконами очень сильна, и после анонса новых карт стало сразу понятно, что Жрец на драконах снова, как во времена Большого турнира, станет сильной и эффективной колодой. [Вестник заката](#) и новый кобольд за три кристалла маны сделали архетип более гибким и сильно помогли ему в борьбе против различных агро и темпо колод.

У Комбо Жреца есть несколько серьезных конкурентов внутри класса – Биг Спелл Жрец, Биг Жрец и Контроль Жрец, который заявил о себе совсем недавно. О каждом из них уже был написан подробный гайд, вы можете ознакомиться с ними, пройдя по следующим ссылкам:

- [Гайд по архетипу Биг Спелл Жрец](#)
- [Гайд по архетипу Биг Жрец](#)
- [Гайд по архетипу Контроль Жрец](#)

Комбо Жрец является очень интересным и сильным архетипом, и данный гайд поможет вам разобраться во всех тонкостях игры этой колодой. Как и всегда, вам будут представлены некоторые популярные сборки, основные и технические карты, а также вы узнаете, как играть с другими колодами в ладдере и научитесь правильно выбирать карты в стартовую руку. И все это в условиях патча 10.2!

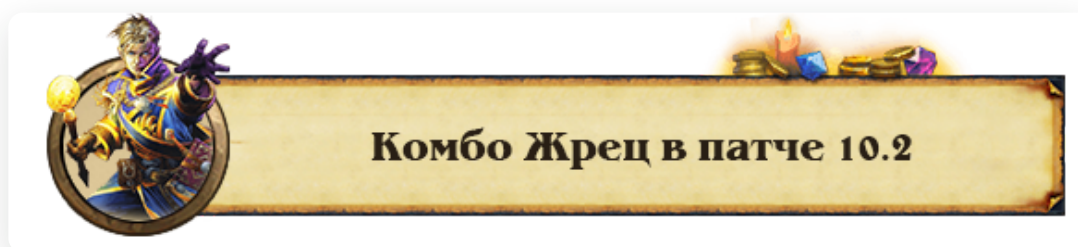
*Раньше вы уже могли читать гайд по Комбо Жрецу на драконах, но теперь, перед вами обновленная версия. Полный перечень изменений гайда в реалиях патча 10.2:*

-  *Переработаны вступление и заключение.*
-  *Добавлен новый раздел "Комбо Жрец в патче 10.2".*
-  *Убраны все неактуальные сборки архетипа, добавлены новые колоды и описания к ним.*
-  *Изменена основа колоды и описание к ней.*
-  *Изменены и убраны некоторые технические карты и описания к ним.*
-  *Изменены нужные в стартовую руку карты против каждого класса.*
-  *Внесены некоторые изменения в стратегию игры.*
-  *Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе.*

## СОДЕРЖАНИЕ

- • [Комбо Жрец в патче 10.2](#)
- • [Популярные сборки архетипа](#)
- • [Основные карты](#)
- • [Оptionальные и технические карты](#)
- • [Бюджетная версия колоды](#)
- • [Муллиган](#)
- • [Стратегия игры](#)
- [Правильные размены](#)
- [Извлечение выгоды](#)
- [Особенности игры Жрецом на драконах](#)

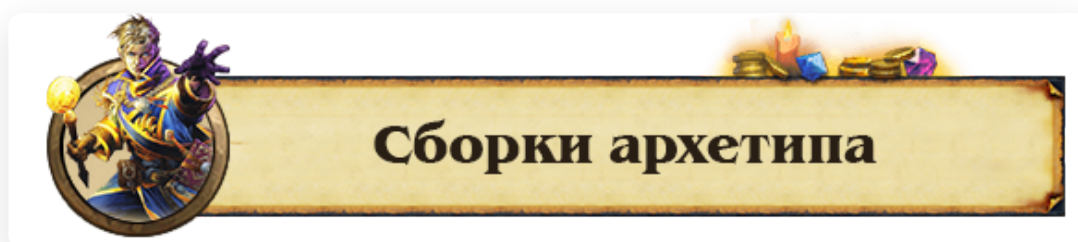
- • Карты со случайным эффектом
- • Матч-апы
- • Как играть против Жреца на драконах
- • Заключение



Архетип был конкурентоспособным как до выхода обновления, так и после, поэтому можно говорить о том, что патч 10.2 не слишком сильно повлиял на него. Комбо Жрец потерял хорошего противника [Казакус](#) Жреца и двух плохих – Темпо Разбойника и Агро Паладина. Однако на смену последнему пришел Токен Паладин, и ситуация вернулась примерно в то же положение, что и раньше. Сам Комбо Жрец не потерял никаких инструментов, поэтому изменился он лишь косвенно, из-за усиления или ослабления других лидеров рейтинга.

Основное преимущество архетипа в том, что он хорошо показывает себя против Контроль Чернокнижника, поскольку Гул’дан не всегда справляется бесконечным напором тяжелых темповых существ вроде Дракониды-шпиона. Тем не менее, с другими архетипами Андуин также играет весьма неплохо, за исключением некоторых самых агрессивных. Если сейчас посмотреть статистику матч-апов, показатели у Комбо Жреца будут не самые впечатляющие. Это не должно вас оттолкнуть, так как причина довольно банальна – колода кажется простой лишь на первый взгляд, но на самом деле требует высокого уровня игры и знания всех тонкостей. Ввиду того, что многие не умеют правильно вести игру, статистика выглядит удручающе. Именно поэтому необходимо для начала ознакомиться со всеми нюансами архетипа, что и попытается сделать для вас эта статья.

Сборки Комбо Жреца незначительно изменились с наступлением патча 10.2, можно отметить, что чаще стали появляться шестые дропы ([Книгозмей](#), [Темная жрица](#)), а порой к ним в синергию добавляется и [Гномозелье](#), что делает героя статьи похожим на Контроль Жреца.





















Комбо Жрец проходил сквозь огонь и воду с очень давних времен, и его сборки постоянно менялись. Во время Кобольдов и катакомб было так же. Версий существовало очень много, и они претерпели некоторые изменения с выходом патча 10.2. Одни


отошли на второй план, другие стали более актуальными. Здесь представлены самые популярные и эффективные колоды на сегодняшний день.


## Комбо Жрец от Blitzchung

**Комбо Жрец от Blitzchung**

 <p>1 Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью. x2</p>	 <p>1 Слово силы: Щит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту. x2</p>	 <p>1 Клирик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту. x2</p>	 <p>1 Зелье безумия Вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше до конца хода. x2</p>	 <p>2 Инженер-новичок Боевой клич: вы берете карту. 1</p>	 <p>2 Безумный алхимик Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье выбранного существа. 2</p>
 <p>2 Божественный дух Удваивает здоровье выбранного существа. x2</p>	 <p>2 На тории! Лес! Пустоты! Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту дракона. 1 3</p>	 <p>2 Темные видения Вы раскладываете копию заклинания из вашей колоды. x2</p>	 <p>2 Спящий элементаль Ваши заклинания стоят на (1) меньше. 2 3</p>	 <p>3 Жрец Костяной Кабалы Боевой клич: увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3. 3 4</p>	 <p>3 Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. 1 5</p>
 <p>3 Сумеречный послухин Боевой клич: меняет атакой с выбранным существом, если у вас в руке есть дракон. 2 4</p>	 <p>4 Масло рассейшала Накладывает на всех существ противника эффект немелы. Вы берете карту. x2</p>	 <p>4 Вестник заката Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон. 3 3</p>	 <p>5 Драконид-шпир Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту из колоды противника. 5 6</p>	 <p>6 Книгозмей Боевой клич: уничтожает существо противника с атакой 3 или меньше, если у вас в руке есть дракон. 3 6</p>	


























Версия с Безумным алхимиком, Массовым рассеиванием и Книгозмеем. Это самые необычные опциональные карты, в основном же колода выглядит стандартно. [Книгозмей](#) и [Массовое рассеивание](#) присутствуют для улучшения матч-апа с Чернокнижником. Во многих медленных матч-апах, где есть риск наткнуться на Крадущегося упыря, поможет [Безумный алхимик](#), поскольку это своеобразная альтернатива Внутреннему огню. Примечательно наличие карты [Инженер-новичок](#) - это очень простой и дешевый механизм перебора колоды.



## Комбо Жрец от Seiko


### Комбо Жрец от Seiko


 <p><b>1</b></p> <p>Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p> <p>x2</p>	 <p><b>1</b></p> <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p><b>1</b></p> <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>1</b></p> <p>Вы получаете контроль над существом противника с лозой 2 или меньше до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b></p> <p>Удаляет здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b></p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту дракона.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>
 <p><b>2</b></p> <p>Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b></p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p> <p>2 3</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>3</b></p> <p>Боевой клич: увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	 <p><b>3</b></p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 5</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>3</b></p> <p>Боевой клич: меняется атакой с выбранным существом, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p><b>4</b></p> <p>Накадывает на всех существ противника эффект немоты. Вы берете карту.</p>
 <p><b>4</b></p> <p>Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 1</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p><b>4</b></p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3 3</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p><b>5</b></p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту из колоды противника.</p> <p>5 6</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p><b>6</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает существо противника с атакой 3 или меньше, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3 6</p> <p>Дракон</p>		



kolodahearthstone.ru

2880





**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборка во многом напоминает предыдущую, однако здесь присутствует две копии карты **Сумеречный дракон** вместо Безумного алхимика и Инженера-новичка. Это улучшает синергию с драконами, что немаловажно для такой версии Комбо Жреца.



## Комбо Жрец от Haze

### Комбо Жрец от Haze



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


















нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Необычная и выделяющаяся среди других сборка Комбо Жреца. Самое интересное в ней то, что синергия с драконами отсутствует полностью. Колода способна проворачивать несколько интересных комбинаций. **Яростный пиромант** в сочетании с дешевыми заклинаниями выполняет функцию AoE зачистки, что прекрасно подходит для быстрых матч-апов. Круг Исцеления в синергии с Клириком Североземья обеспечит вас сумасшедшим добором, а Стражница света - еще один приятный бонус, хорошо сочетающийся с картами и способностями на восстановление здоровья. Добор обеспечивает также **Служитель боли**, и **Яростный пиромант** опять выступает в качестве прекрасного способа реализовать эту "тройку" по максимуму. Интересен и **Неопознанный эликсир** - еще один бафф для ваших существ, зачастую весьма полезный. И, наконец, **Лира Осколок Солнца** - это легендарное существо способно творить настоящие чудеса, обеспечивая вас массой дополнительных инструментов для новых комбинаций!




# Комбо Жрец на драконах от ImmortalLion

## Комбо Жрец от ImmortalLion


 <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете контроль над существом противника с силой 2 или меньше до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту дракона.</p> <p>x2</p>
 <p>Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши заклинания стоят на (1) меньше.</p> <p>2 Элементаль 3</p> <p>x2</p>	 <p>Удаляет здоровье выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 Элементаль 5</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: меняется атакой с выбранным существом, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: увеличивает здоровье выбранного существа на 3.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит на всех существ противника эффект немелы. Вы берете карту.</p> <p>4</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3 Дракон 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту из колоды противника.</p> <p>5 Дракон 6</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает существо противника с атакой 3 или меньше, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3 Дракон 6</p>	 <p>Боевой клич: вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>4 5</p>	



kolodahearthstone.ru



3180



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

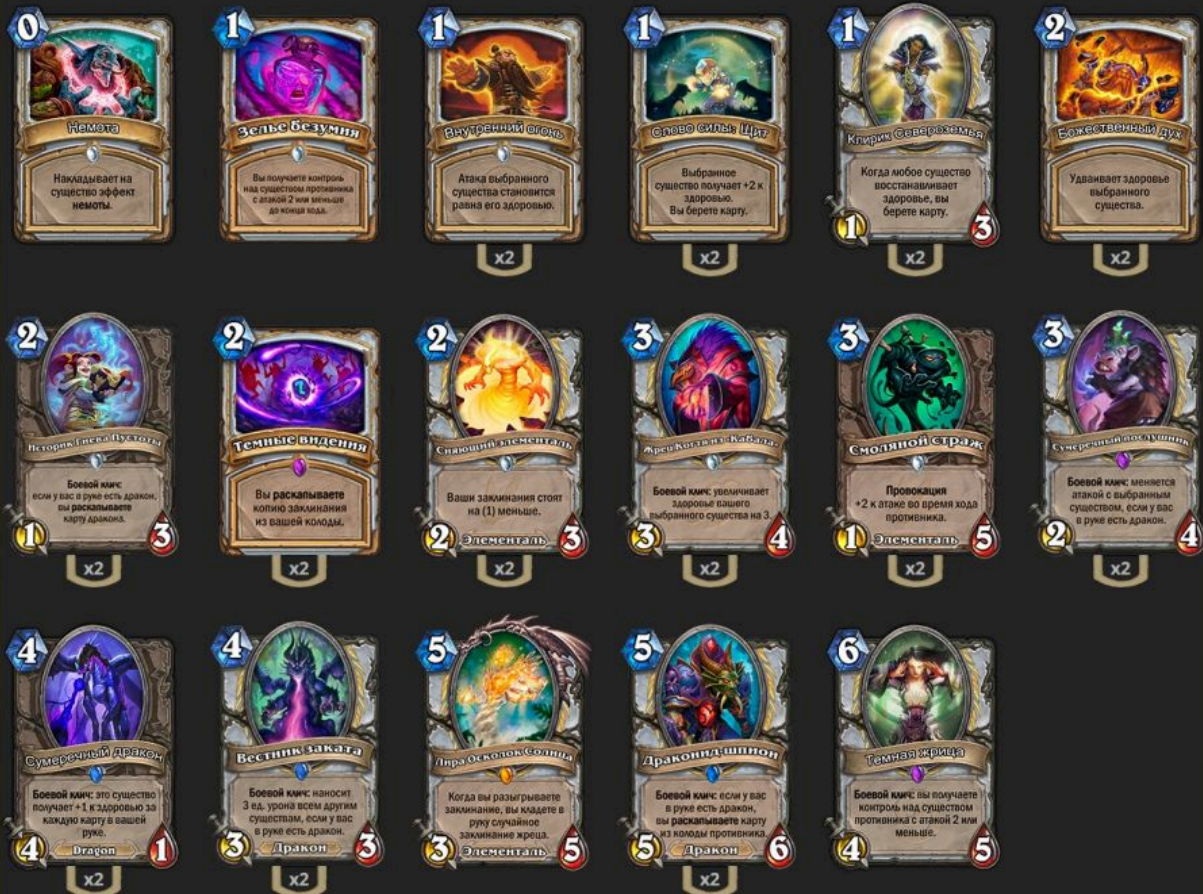
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия имеет ярко выраженную направленность на борьбу с Контроль Чернокнижниками и Куболоками. Темная жрица, Массовое рассеивание и Книгозмей - явное тому подтверждение. Темная жрица в сочетании с Сумеречным послушником может совершать крайне невыгодные для соперника комбинации. Самое приятное - украсть у Чернокнижника Повелителя Бездны, сначала поменявшись с ним атакой. ImmortalLion не брезгует и Безумным алхимиком.



# Комбо Жрец на драконах от Orange

## Комбо Жрец от Orange



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия этого игрока дополнена картой **Немота**, а это, как известно, очень важный эффект в условиях нынешней меты. Особенно хорошо помогает в матч-апах с Чернокнижниками, но может использоваться и в синергии с Лирой Осколком Солнца. Опять же, присутствует комбинация **Сумеречный послушник** + **Темная жрица**, что тоже идет на пользу в матч-апе с Чернокнижником.



# Комбо Жрец от Куоита

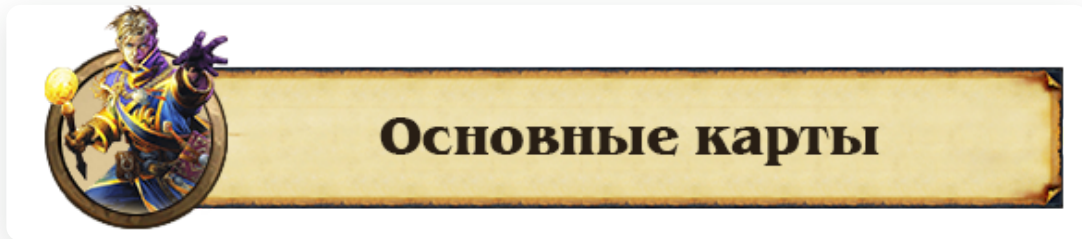
## Комбо Жрец от Куоита



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборка примечательна в первую очередь картой Прислужница Тени, которая делает раннюю стадию игры чуть увереннее, а это важно в первую очередь в темповых противостояниях, хотя и в медленных бафф этой угрозы 2/2 может пригодиться для реализации более мощной комбинации.



Основа колоды – это карты, используемые всеми или почти всеми архетипами. Комбо Жрец сейчас представлен различными сборками, большинство из них включают в себя синергию с драконами, но есть и те, где этой синергии нет (как, например, в колоде игрока Haze). Все же в основу колоды были включены и драконы, поскольку версии без них — скорее диковинки, чем правило.

**Выбрано 23 / 30 карт**

1	Внутренний огонь	2
1	Зелье безумия	
1	Клирик Североземья	2
1	Слово силы: Щит	2
2	Божественный дух	2
2	Историк Гнева Пустоты	2
2	Сияющий элементаль	2
2	Темные видения	2
3	Жрец Когтя из «Кабала»	2
3	Сумеречный послушник	2
4	Вестник заката	2
5	Драконид-шпион	2

Сейчас все чаще в колоды добавляются Книгозмей и Сумеречный дракон для улучшения синергии и определенных матч-апов.

*Вопрос: почему в колодах нет таких карт, как Слово Тьмы: Боль и Слово Тьмы: Смерть?*

*Ответ: это отличные ремувалы, но дело в том, что у Жреца на драконах есть свой план на игру – и это его комбинация Божественный дух + Внутренний огонь. Стабильности архетип может достичь, если эти заклинания ему будет легко получить, что достигается не только изрядным количеством добора, но и уменьшением количества заклинаний. Из-за этого Темные видения с высокой долей вероятности помогут Жрецу найти нужную часть комбинации для нанесения летального урона по противнику.*



## Опциональные и технические карты

**Немота** - очень неплохое добавление в колоду в количестве 1 штуки, ведь оно позволяет лучше справляться с Повелителями Бездны Чернокнижника и различными бафами Паладина, а также хорошо подходит под раскрутку Лиры Осколок Солнца.

**Круг исцеления** - по понятным причинам (великолепный добор карт с Клирика Североземья) добавляется почти во все сборки с Яростным пиромантом в количестве 1 штуки. Также это заклинание можно использовать и для восстановления здоровья вашей угрозы перед баффом Божественного духа, даже если Клирика Североземья на игровом поле нет.

**Зелье безумия (вторая копия)** - довольно популярная техническая карта для добавления в колоду, многие игроки кладут даже две копии этого заклинания в свои сборки. В противостояниях против контроль колод эта карта может неплохо сыграть, а в сочетании с Сумеречным послушником можно и вовсе вытворять очень неожиданные для оппонента комбинации.

**Слово Тьмы: Боль** - последнее время эта карта уступает позиции Зелью Безумия, ведь против современного Токен Паладина и других агро колод заклинание за 1 кристалл маны будет работать гораздо лучше. Плюс ко всему заклинаний-ремувалов Комбо Жрец старается брать меньше, дабы не ухудшать синергию Темных видений с частями основной комбинации.

**Прислужница Тени** - у Комбо Жреца нет сильного второго хода, а Прислужница Тени неплохо справляется с этой ролью, поэтому и добавляется в некоторые сборки. Это отличный темповый инструмент, который поможет закрепиться на столе в начале игры в быстрых поединках, а в медленных — эффективнее реализовывать давление.

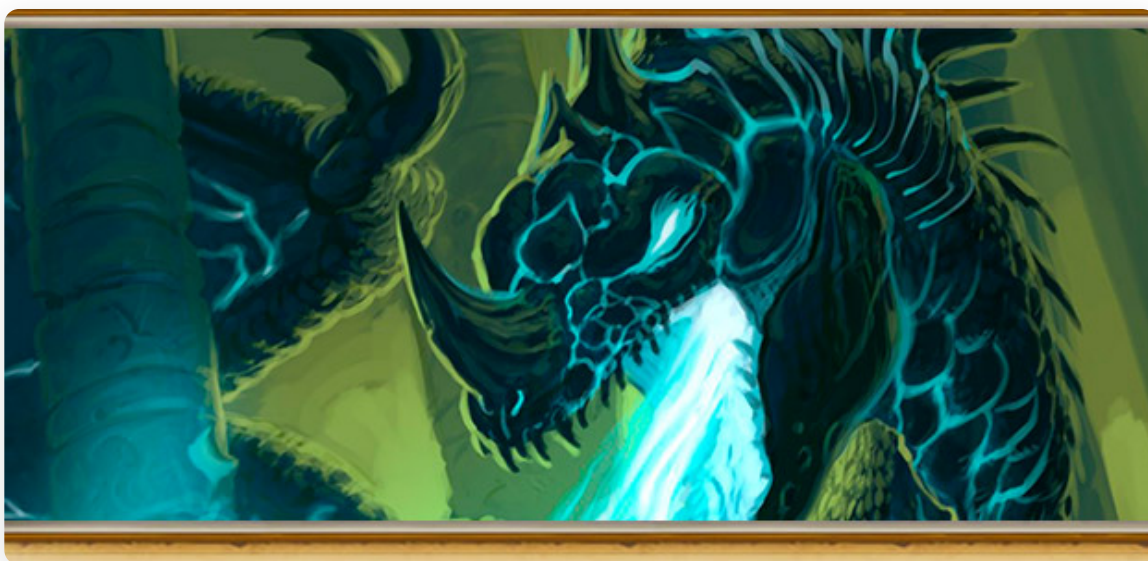
**Среднее лечебное зелье** - не самое лучшее заклинание для Комбо Жреца, фактически добавляемое только для улучшения матч-апа с Секрет Магом и некоторыми другими колодами с большим взрывным уроном. Так что если вам очень нужен хороший процент побед против подобных архетипов, то можете добавить данное заклинание, но во многих матч-апах эта карта будет просто занимать место в колоде.

**Массовое рассеивание** - альтернатива Немоте, не так хорошо взаимодействующая с картами Яростный пиромант и Лира Осколок Солнца, но помогающая перебирать колоду. Редко на столе противника будет больше одной цели, на которую неплохо наложить немоту, но и подобное может случиться.

**Лира Осколок Солнца** - невероятно полезна, если переживет ход противника, также помогает в затянувшихся партиях находить дополнительные ресурсы для победы. Есть некоторые заклинания Жреца, очень полезные для вашего архетипа, и это не только те, что используются в его сборках. Например, Гномозелье можно скомбинировать с Зельем безумия, дабы проверить ОТК комбинацию вражеской угрозой с большим показателем атаки.

**Темная жрица** - в последнее время все чаще встречается в сборках Комбо Жреца, так как в сочетании с Сумеречным послушником способна вытворять невероятные комбинации. Преимущества этой связки уже вовсю используются Контроль Жрецом, а сейчас подключился и Комбо Жрец. Украсть Повелителя Бездны у Чернокнижника, поменявшись с ним атакой, или даже Праведную защитницу у Паладина - что может быть приятнее?

**Зелье драконьего огня** - сильный АОЕ эффект, раньше присутствовавший во всех версиях Жреца на драконах, но сейчас эта карта пребывает в тени более дешевого и в целом более эффективного Вестника заката. Многие игроки не добавляют этот АОЕ эффект даже в другие колоды класса именно потому, что в мете большое количество других Жрецов, использующих синергию драконов.



**Темпорус** - если вам выпал этот легендарный дракон и вы хотите найти ему достойное применение, попробуйте создать сборку с ним. Особенно улучшатся некоторые медленные матч-апы, в которых оппонент никак не сможет убить вас за два хода. В целом **Темпорус** - рискованный выбор, пусть и невероятно веселый.

**Кислотный слизнюк** - добавив этот ремувал оружия в колоду, вы улучшите матч-апы с Куболоком, Секрет Магом и в принципе со всеми архетипами, использующими оружие. Таких в мете не мало, правда порой оружия (и их ремувалы) не будут играть ключевой роли в матч-апе. Другие ремувалы оружия (**Прожорливая слизь** и **Харрисон Джонс**) не столь полезны для Комбо Жреца.

**Яростный пиромант** - отличная карта против колод, ориентирующихся на спам стола. Против контроль колод в сочетании с Кругом исцеления и Клириком Североземья позволяет добрать очень много карт, но реализовать подобную комбинацию бывает непросто. Взяв связку карт **Яростный пиромант+Круг исцеления+Служитель боли**, вы существенно улучшите матч-ап с популярным сейчас Токен Паладином.

**Безумный алхимик** - альтернатива Внутреннему огню, пусть и не столь мощная. Поможет стабильнее реализовывать комбинацию на ранних этапах. Также хорошо борется с такими картами, как **Вестник рока** и тотемы Шамана, хотя последнее не столь важно в нынешней мете. Следует отметить, что карта также помогает против колод с

Крадущимся упырем. Это своего рода запасной план, если противник сжег вам заклинания за 1 кристалл маны, включая **Внутренний огонь**.

**Служитель боли** - используется только в колодах с Яростным пиромантом, также позволяя добрать несколько карт.

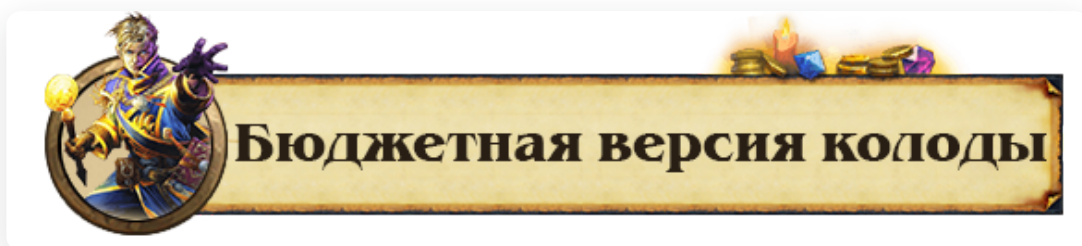
**Смоляной страж** - просто великолепная карта против агрессивных колод, которых может быть очень много на ваших рангах. К тому же обладает высоким здоровьем и низкой атакой, и потому хорошо синергирует с элементами ОТК комбинации в Комбо Жреце.

**Рыцарь Штурмграда** - очень хорошая карта для реализации ОТК комбинации, но сам по себе достаточно слаб. Вы можете поэкспериментировать с ним, но порой, вам не нужен столь «топорный» способ победы.

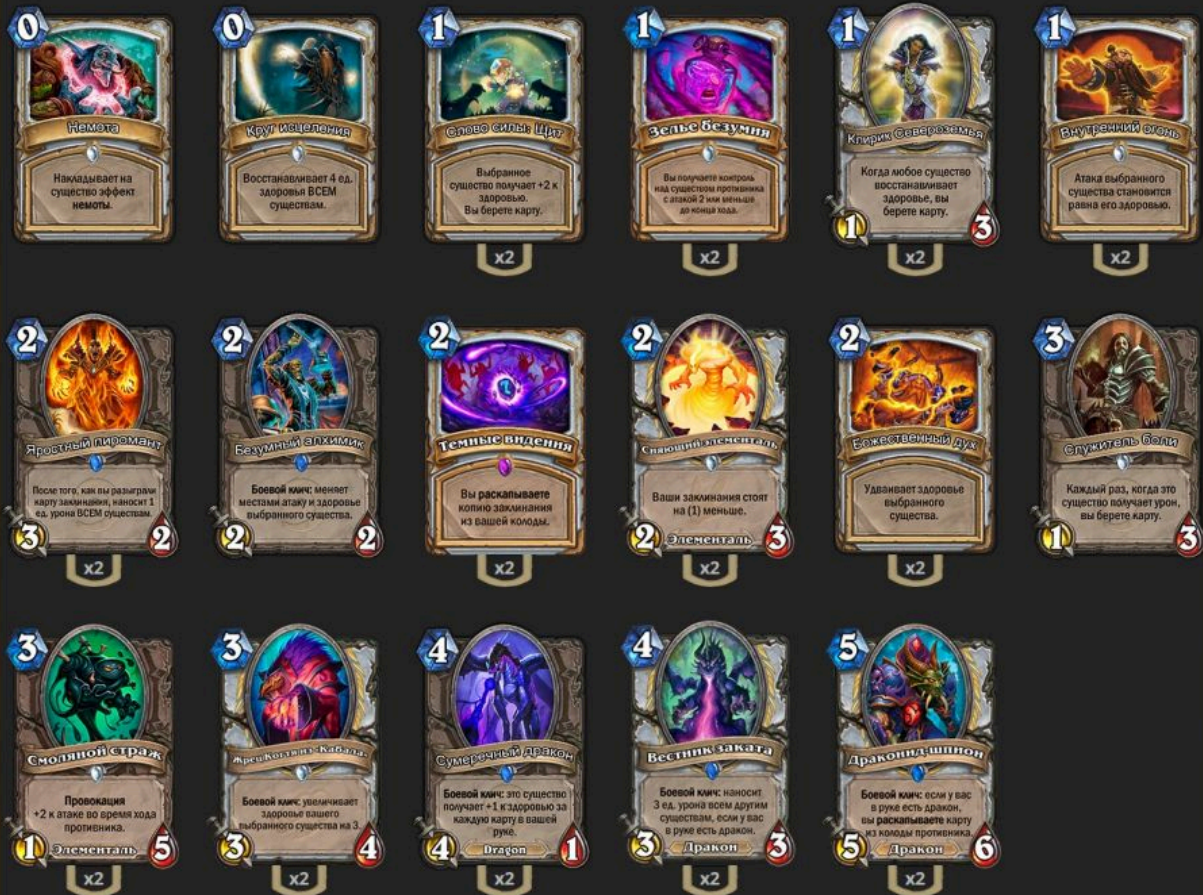
**Сумеречный дракон** - ранее встречался практически во всех сборках Комбо Жреца и других версиях Жреца на драконах, но теперь его популярность несколько поубавилась. Впрочем, для улучшения синергии с драконами его добавить можно, к тому же, это хорошая цель для осуществления комбо. Правда, проблема в том, что вам вряд ли удастся выставить Сумеречного дракона с большим количеством здоровья, ибо к 4 ходу карт у вас в руке, скорее всего, будет не так уж много.

**Кобальтовый губитель** - отличная карта против любых медленных архетипов. Выстояв пару-тройку ходов приносит очень много выгоды и часто будет выигрывать вам противостояния с контролем колодами. Но против агрессивных колод довольно слаб и, скорее всего будет просто 5/5 драконом за 5 маны, что довольно плохо.

**Книгозмей** - популярность этой карты колебалась довольно сильно, сейчас к нему стали относиться более благосклонно, чем даже месяц назад. Улучшает синергию с драконами и хорошо борется с Повелителями Бездны. В целом, неплохой дракон с хорошими характеристиками и, безусловно, сильным эффектом.



## Бюджетный Комбо Жрец



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

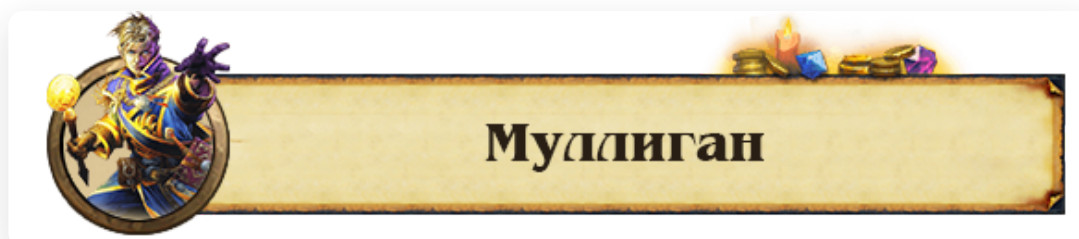
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Вот очень бюджетная и довольно эффективная версия Комбо Жреца за 2220 пыли, на которой вы без проблем покорите 10-й ранг, а если поиграете серьезно несколько дней,

то имеете все шансы прийти и намного выше.

Важно создать **Темные видения**, ведь эта карта ключевая в колоде и сильно облегчает сбор комбинации. Еще желательно пройти Вечеринку в Каражане для получения Историков гнева Пустоты и Книгозмея, эти существа очень сильны в колоде Жреца.

По поводу стратегии никаких особых замечаний не будет, колода в принципе играет практически также, как и обычный Комбо Жрец, разве что драконов может быть маловато из-за отсутствия Историка гнева Пустоты, так что к их синергии придется относиться серьезнее. Зато ваша сборка намного стабильнее показывает себя в агрессивных матч-апах.



Выбор карт в стартовую руку может быть достаточно непростым занятием, когда вы играете Комбо Жрецом, ведь уже из названия архетипа ясно, что у вас очень много комбинаций, а отдельные карты этих комбинаций очень слабы сами по себе.

Если вы используете драконов в своей сборке, не забывайте о том, что некоторые карты требуют наличия этих существ в руке для реализации, поэтому иногда нужно оставлять некоторых дорогостоящих существ, дабы они помогли рано активировать боевой клич Историка гнева Пустоты и Вестника заката.

Далее вы увидите руководства по муллигану Жреца на драконах против каждого класса, больше подобных иллюстраций вы найдете в статье [MullyHelper](#).

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты выбраны произвольно):

## Расшифровка условных обозначений\*

Очень важная карта, постарайтесь найти ее



Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода



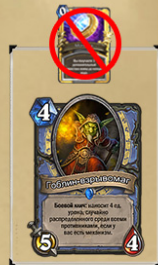
Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда



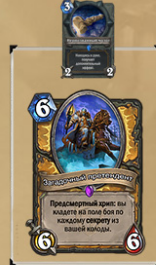
Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов



Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке



Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки



Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней



Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше

\*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

## Муллиган против Война



## Мудлиган против Паладина



## Мудлиган против Охотника



## Мудлиган против Друида



## Мудлиган против Разбойника



## Мудлиган против Шамана



## Мудлиган против Мага



## Муллиган против Жреца

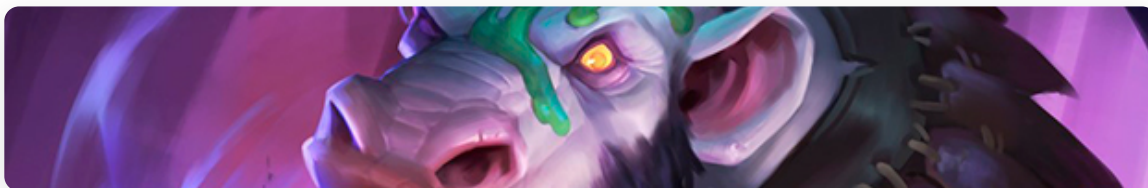


## Муллиган против Чернокнижника



## Стратегия игры

Комбо Жрец является довольно-таки сложной колодой для освоения, и в этом разделе будут подробно рассмотрены все сильные и слабые стороны игры на этом архетипе. Вы научитесь правильно распоряжаться своими ресурсами, сможете увидеть все возможные комбинации Комбо Жреца и узнаете некоторые интересные приемы и хитрости при игре за данный архетип.



### Правильные размены

Очень важным для игры на всех мидрейдж колодах является умение совершать правильные размены и понимать, когда имеет смысл контролировать стол, а когда

стоит оставить право выбирать противнику и просто бить «в лицо».

Естественно, очень важно, против какого архетипа вы играете, ведь против темпо и некоторых агро колод очень важно забирать всех существ, которых выставляет ваш оппонент, а в поединке с медленными классами ситуация обратная – чаще всего будет правильней и вовсе не идти в размены с существами оппонента. Обо всех подобных тонкостях будет рассказано в разделе «Матч-апы», где приведены советы по игре против каждого популярного архетипа.

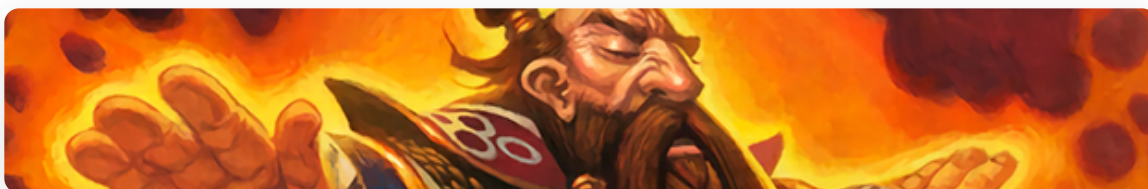
В разменах, естественно, учитывайте не просто выгодность тех или иных действий, но также всегда расставляйте приоритеты. Естественно, Драконидам-шпионам 5/6 лучше будет разменять Морозного Йети 4/5, а не Гоблина-аукциониста 4/4, если смотреть только на характеристики существ, но, несомненно, сумасшедший эффект Гоблина-аукциониста слишком силен, и поэтому именно это существо должно быть для вас в приоритете.

Правда, если у вас немного здоровья, то часто придется пренебрегать дополнительными эффектами и в первую очередь обращать внимание на показатель атаки. Если на столе у Биг Спелл Жреца есть Кобальтовый Губитель 5/5 и какой-нибудь Песнекрад "Кабала" 8/5, а у вас немного здоровья, то в первую очередь вас должен волновать не опасный эффект дракона, а огромный показатель атаки у второго существа, потому и разменивать надо будет его.

Может случиться и такое, что размен будет для вас даже вреден, из-за наличия у существа опасного предсмертного хрипа или в том случае, если, собственно, самому противнику немного осталось, а вы зачем-то размениваете его существо, а не давите и наносите урон герою.

В целом, в большинстве случаев у вас не окажется действительно много вариантов размена и правильный выбор будет очевиден, но не исключено возникновение нестандартных и сложных ситуаций, где нужно принимать решение, не опираясь на информацию из этого гайда, а исходя из собственных размышлений и опыта игры на мидрейндж колодах и в Hearthstone в целом.

Помните о логике игры на победу, задавайтесь вопросом «есть ли у меня шансы выиграть, если сейчас я разменяюсь, а не начну действовать агрессивно», порой придется идти на риски и допускать, что в руке оппонента нет ключевого ремувала.



### **Извлечение выгоды**

Комбо Жрец – весьма любопытная колода в плане извлечения выгоды, ведь здесь далеко не фиксированное количество ресурсов, как в Контроль Чернокнижнике, и от партии к партии оно будет изменяться.

Вы не знаете заранее, каких конкретно драконов вам предложат в раскопке с Историка гнева Пустоты, вы можете только предполагать, а что вы получите с Драконида-шпиона

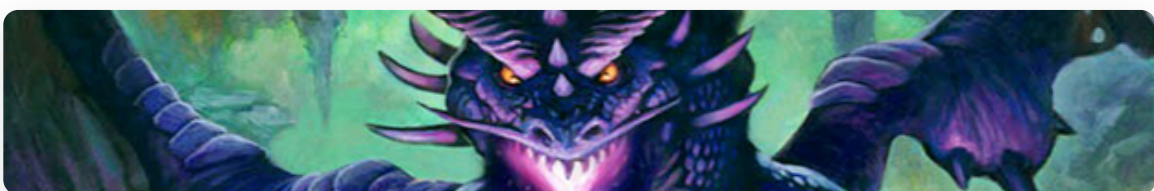
- и вовсе тайна за семью печатями. Из-за большого количества таких вот невероятно сильных карт с эффектом раскопки вы не можете строить какой-то строго определенный план на игру за Комбо Жреца, зато все это дает архетипу огромную вариативность и гибкость.

Против агро колод, естественно, жадничать и забирать всяких [Смертокрылов](#) и [Изер](#) с раскопок не стоит, не так важно сильно раскрутить [Клирика Североземья](#), не обязательно найти все элементы ОТК комбинации и только тогда их использовать и т. п. Главное - играть в темп и ни в коем случае не «отпускать» стол. Извлечение выгоды в подобных матч-апов вообще роли практически никакой не играет, так что рассматривать этот важный элемент стратегии Жреца на драконах стоит исключительно только с точки зрения противостояний с контролем колодами.

На самом деле, Комбо Жрец - это далеко не контроль колода, а мидрейдж архетип, который показывает свою основную силу именно в середине партии. Поэтому планировать затягивать игру не стоит даже против тяжелых [Контроль Чернокнижников](#) и [Джейд Друидов](#). В любом случае играйте в темп, не уходите в размены с бесконечно усиливающимися существами противника. Да, можно конечно сделать один ход с расчетом на будущее, раскопать пару сильных существ, добрать кучу карт с [Клирика Североземья](#) или [Лиры Осколок Солнца](#), но не стоит переусердствовать, иначе, в конечном итоге, можно остаться у «разбитого корыта» против армии [Нефритовых големов](#) и демонов 3/9.

На самом деле, иногда полезно будет сыграть в долгую игру и быстрыми архетипами. Просто надо правильно ловить момент в подобных противостояниях, этакий тайм-аут, когда можно будет безбоязненно поднакопить ресурсов.

Как видите, все не так уж и просто с извлечением выгоды из карт и распределением ресурсов у Комбо Жреца, и во многом зависит от матч-апа, а подробнее о том, как играть против каждого класса по отдельности вы сможете прочитать непосредственно в самом разделе «Матч-апы».



Нынешний Комбо Жрец - реинкарнация старого доброго, существующего еще во времена классического [Hearthstone](#), Комбо Жреца, который использует такие карты, как [Божественный дух](#) и [Внутренний огонь](#), позволяющих внести огромный урон и даже перевернуть что-то наподобие ОТК комбинации. Важным элементом во всей этой комбинации являются [Темные видения](#), которые позволяют найти нужную карту в нужное время или даже создать дополнительные копии для нанесения большего урона.

Отличительной особенностью нынешнего Комбо Жреца является наличие хороших АоЕ ремувалов, основной из которых - [Вестник заката](#), если вы полагаетесь на синергию с драконами. Он невероятно силен, поэтому его наличие в Комбо Жреце на драконах обязательно. В других версиях архетипа массовой зачисткой служит [Яростный пиромант](#) в сочетании с дешевыми заклинаниями.

Минусом Комбо Жреца является относительно небольшое количество ресурсов, поэтому в противостояниях с контролем колодами можно рассчитывать либо на высокий темп и быстрое убийство противника, или действительно надеяться на ОТК комбинацию и даже попытаться совершить ее не имея существ на столе, с помощью Зелья безумия и, если это необходимо, Сумеречного послушника.

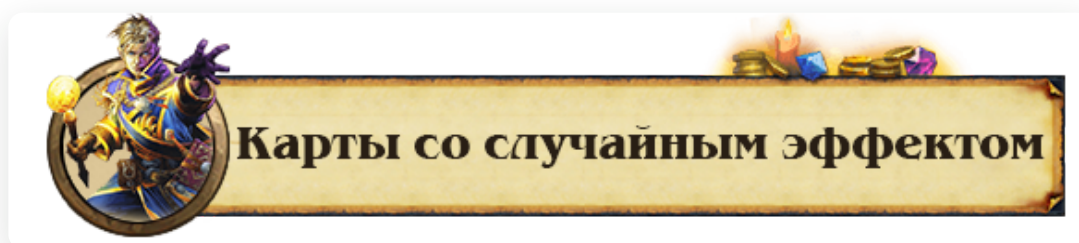
Порой, когда вы безвозвратно потеряли стол и надежды вернуть его нет, ваш единственный выход – убить противника его же угрозой, украденной Зельем безумия. Это получится далеко не всегда, но возможность все-таки есть, если вы накопите нужное количество комбо карт в руке.

В долгих играх может помочь **Лири Осколок Солнца**, если у вас есть эта карта в сборке. Да, она очень зависима от случая, так что далеко не всегда сможет перевернуть игру, но иногда способна сделать невозможное, особенно в сочетании с Сияющим элементом.

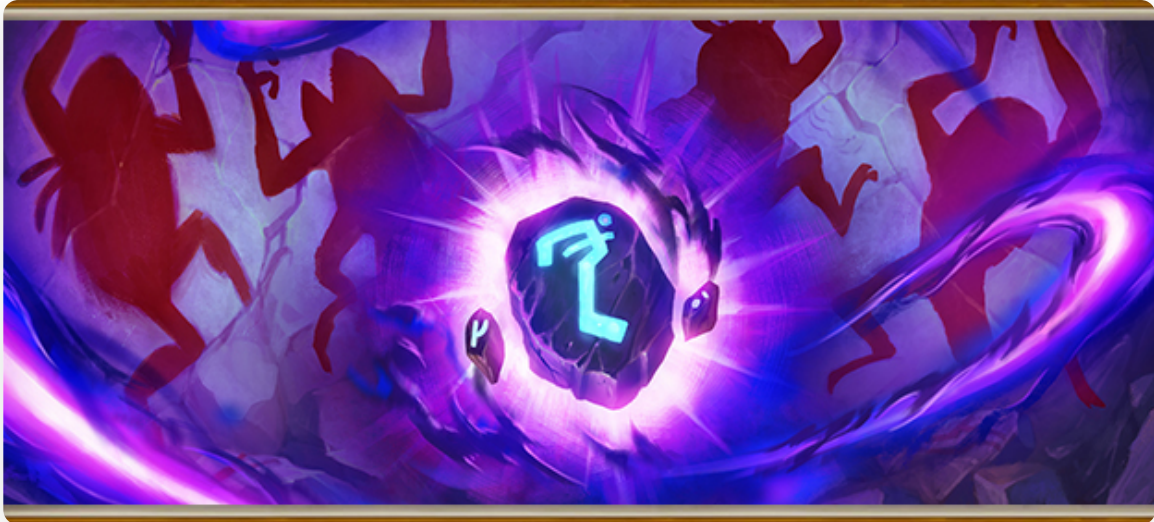
Правильно используйте Яростного пироманта против контроля и агро колод, во втором случае это существо в сочетании с дешевыми заклинаниями может очень хорошо зачистить стол (Если собираетесь использовать на Яростного пироманта Слово Силы: Щит, то делайте это до использования двух других заклинаний, иначе сам **Яростный пиромант** умрет и у вас не будет цели для этого заклинания), а в первом в сочетании с Клириком Североземья и Кругом исцеления добрать очень большое количество карт и найти ресурсы для продолжения давления на оппонента.

В целом, Жрец на драконах является хорошей колодой против почти всех метовых архетипов, а при правильной игре может очень быстро двигаться вперед по ранговой лестнице.

Еще один немного банальный, но важный совет: всегда следите за количеством драконов в вашей руке и колоде. Порой в руке нужно придержать какого-то дракона, дабы другие карты смогли раскрыть себя по максимуму. Дважды проверяйте, активен ли боевой клич Историка гнева Пустоты и Вестника заката перед их розыгрышем, эта ошибка слишком распространена даже на высоких рангах. А вот **Драконид-шпион** порой хорош и сам по себе – его характеристики невероятно высоки, хотя и от боевого клича отказываться не хочется почти никогда.

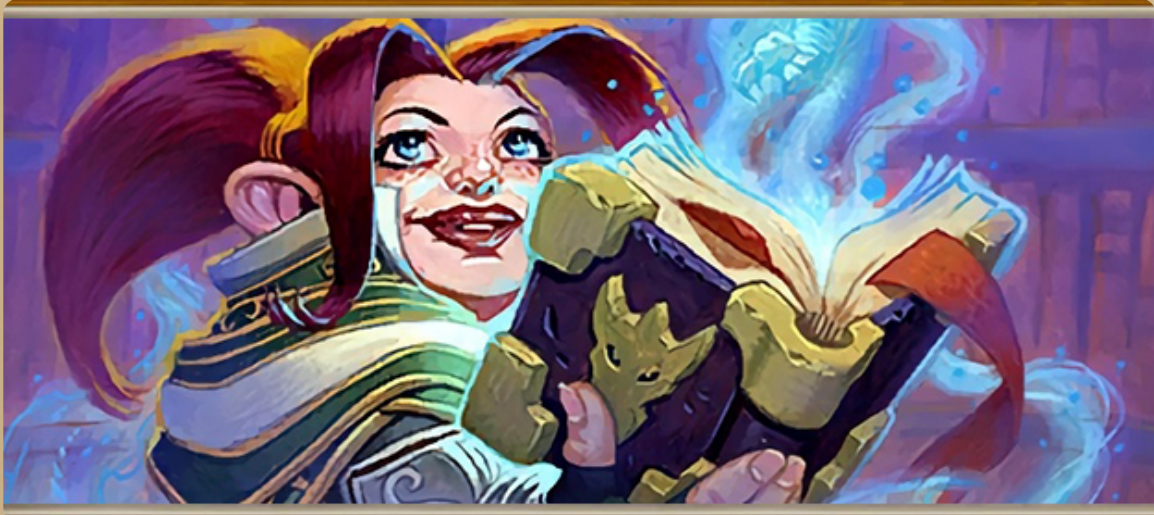


Надо сказать, что в любой версии Комбо Жреца вы найдете довольно много карт со случайными эффектами, но зачастую это будет «контролируемый рандом» - т. е. раскопка, выбор из трех карт, так что данный архетип не просто назвать «казино» колодой, даже наоборот, такие карты добавляют колоде гибкости и дают возможность игроку повлиять на исход партии своими решениями.



**Темные видения** – карта, встречающаяся во всех сборках Комбо Жреца, как с драконами, так и без них, поскольку великолепно вписывается в колоду, позволяя найти элементы комбинации или какой-то ремувал, подходящий к ситуации. Конечно, рассчитывать стопроцентно на получение какой-либо конкретной карты с Темных видений не стоит, шанс получить что-то определенное зависит от количества оставшихся заклинаний. Максимум у вас в колоде их будет, скорее всего, 11. Очень важно отметить, что вы не можете раскопать две копии одного и того же заклинания, то есть, если у вас два Зелья безумия в колоде, предложено 2 его копии быть не может. Еще одна особенность Темных видений – они дают вам копию раскопанного заклинания, а не его само. Так вы должны не запутаться в том, что в вашей колоде есть, а чего уже нет – это поможет и в медленных, и в быстрых матч-апах.

Но если вам действительно нужно получить что-то конкретное с Темных видений, и от этого будет зависеть исход всей игры, то имеет смысл рискнуть. Иногда можно просто разыграть это заклинание заранее с расчетом на будущее, взяв карту, которая вам точно пригодится в том или ином матч-апе.



**Историк гнева Пустоты** – драконов в Стандартном режиме довольно много, и в большинстве случаев это очень сильные существа, способные в одиночку перевернуть игру и принести огромное количество выгоды. Но это касается только общих драконов, у Жреца же всего три представителя данной расы, и шанс раскопать каждого из них в 4

раза выше, чем всех остальных драконов. Это **Вестник заката**, **Драконид-шпион** и **Темпорус**.

**Вестник заката** – лучший выбор против агро колод, дополнительное AoE такой мощности против агрессии никогда не помешает, так что против агро архетипов (Секрет Маг, Токен Паладин, Мурлок Паладин и многие другие), берите этого дракона практически всегда. Против чуть более медленных колод вроде Биг Спелл Жреца **Вестник заката** тоже будет довольно хорош, но в таких противостояниях в некоторых случаях куда лучше будет взять Драконид-шпиона. Против медленных архетипов выбор посредственный.

**Драконид-шпион** – великолепный выбор практически во всех противостояниях (разве что против совсем агрессивных колод эта карта будет смотреться слабовато). По выгоде вполне может оказаться лучше той же Изеры или Владыки **Смертокрыла**, поэтому имеет высокий приоритет и во встречах с контролем колодами.

**Темпорус** – брать стоит только если вы уверены, что противник не убьет вас за два своих хода, а вы, наоборот, сможете поставить крупную угрозу и «забаффать» ее до нужной кондиции. Выбирайте **Темпоруса**, если у вас есть необходимые инструменты для совершения комбинации или вы уверены, что обязательно найдете их (например, с Темных видений). В таком случае он может оказать неоценимую помощь.

Остальных драконов с Историка **Гнева** Пустоты выбирайте по ситуации, против агрессивных колод хороши немногочисленные драконы с провокацией (**Доисторический дракон**, **Спящая драконица**) или темповые угрозы (**Книгозмей**, **Чудесный дракончик** или другая вписывающаяся в кривую маны опция), а против контроль колод можно подумать над дорогими драконами за 9-10 кристаллов маны.



**Драконид-шпион** – отличный пример карты, которая дает очень много пищи для размышлений. Предсказать, что же даст вам раскопать это существо, невозможно, все зависит от конкретного матч-апа. В некоторых карты будут не так полезны для вашего плана на игру (например, не так полезны многие опции Джейд Друида, Охотников, Мурлок Паладина), а в некоторых просто великолепны. В сборках многих популярных архетипов есть невероятно сильные для Жреца карты, которые заиграют с инструментами нового класса совершенно новыми красками. Важно только нешаблонно подходить к проблеме и искать потенциальные синергии. Но **Драконид-шпион** – это не

только карта, которая дает вам другую карту. **Драконид-шпион** дает вам массу информации, причем ее без преувеличения очень и очень много. Во-первых, вы узнаете, каким архетипом играет ваш оппонент. Не всегда, но чаще всего в предложенных трех картах будет что-то характерное. Конечно же, знание всех архетипов и их популярных сборок приветствуется. Во-вторых, вы можете найти и какие-то технические карты, которые в будущем следует обыгрывать. Например, у Куболока может обнаружиться **Круговерть Пустоты**, а у Секрет Мага – **Огненная глыба** и так далее. В-третьих, что очень важно, вы получаете информацию о том, чего в данный момент нет у вашего оппонента в руке. Это поможет вам прочесть его руку, обыграть какие-то ключевые карты, сделав вывод, что чего-то там точно нет. Последняя возможность (читать руку противника) самая неочевидная, но, пожалуй, самая полезная.



**Лири Осколок Солнца** – всего Жрецу в Стандартном режиме доступно 41 заклинание, однако **Лири Осколок Солнца** может дать вам лишь 40. Легендарную задачу **Пробуждение творцов** невозможно никаким способом случайно сгенерировать. Соответственно, шансы найти конкретное заклинание равен 2,5%. С шансом в 7,5% вы найдете бесплатное заклинание, с шансом 20% — заклинание за 1 кристалл маны, и с шансом 17,5% — заклинание за 2 кристалла маны. Таким образом, можно сделать вывод, что у Жреца в коллекции очень много дешевых заклинаний: почти половина из них стоит 2 и менее кристалла маны. Это хорошая новость, если вы хотите по максимуму «прокрутить» Лиру Осколок Солнца в ваш зеркальный ход. И, конечно, с Сияющим элементом на столе данная задача станет намного проще.

Кстати, Комбо Жрецу не обязательно пытаться сохранить под Лиру Сияющего элемента, то есть, это, конечно, все еще будет очень сильной комбинацией, но часто вам нужно будет играть обоих элементов просто в темп.

В числе заклинаний Жреца, стоящих меньше пяти кристаллов маны, нет ни одного мощного AoE ремувала (можно конечно нереально удачно поймать с Лиры Осколок Солнца **Гномозелье** и **Слово Тьмы: Ужас**, но вероятность этого очень мала. Хотя, в безвыходной ситуации не стоит забывать даже о маленьких вероятностях), зато есть несколько заклинаний, восстанавливающих здоровье – **Астральная плоть**, Связующее исцеление, **Среднее лечебное зелье** (так что не сдавайтесь, если у вас мало здоровья, шанс найти с Лиры Осколок Солнца лечение не так уж и мал), а также можно найти

ремувалы на все вкусы – [Зелье безумия](#), [Слово Тьмы: Смерть](#), [Слово Тьмы: Боль](#) или даже попробовать поискать элементы ОТК комбинации и убить противника.



На данный момент в игре существует три основных конкурента Комбо Жрецу внутри класса. Это Биг Жрец, Биг Спелл Жрец и Контроль Жрец.

**Биг Жрец** – у оппонента очень много ремувалов разного калибра, так что комбинацию нужно беречь исключительно для финального хода.

Как и в случае с предыдущим оппонентом, старайтесь давить на Биг Жреца с помощью драконов, однако в данном случае эта стратегия может оказаться не настолько успешной ввиду наличия у Биг Жреца огромного количества массовых зачисток, не являющихся Зельем драконьего огня.

С Биг Жрецом тягаться в поздней игре абсолютно бессмысленно, ведь у этой колоды совершенно сумасшедшее количество выгоды. Единственный ваш шанс – задавить оппонента до поздней стадии игры, так что играйте агрессивно и не жалейте карты, с раскопок забирайте максимально быстрые и темповые варианты.

Если противник поставит на 4 ходу [Барнса](#), а у вас в руке есть [Зелье безумия](#), то сразу же используйте его на 1/1 копию существа из колоды Биг Жреца, чтобы он не смог возродить его Вечным служением.

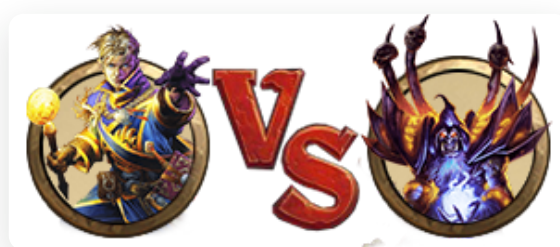
Вам важно не дать умереть первой крупной угрозе Биг Жреца, ее можно украсть Зельем безумия или Темной жрицей в сочетании с Сумеречным послушником. Правда для этого потребуется большое количество кристаллов маны.

Встретив **Биг Спелл Жреца**, рискуйте, так как это самый неблагоприятный матч-ап среди всех колод данного класса. Вы можете попытаться рано раскачать вашу угрозу до высоких показателей здоровья в надежде, что у противника нет таких существ, как [Песнекрад кабала](#) или [Разрушитель чар](#). А вот [Внутренний огонь](#) тут же отдавать не стоит, потому что вас может наказать вражеский [Сумеречный послушник](#).

Очень многое будет зависеть от того, сумеете ли вы захватить инициативу в первые ходы, что вполне реально и очень важно, поскольку все размены нужно диктовать именно вам. Пользуйтесь отсутствием дешевых заклинаний и предсказуемостью оппонента, очень долго он сможет играть лишь по кривой маны, а значит не сможет удивить вас.

**Контроль Жрец** - похожий на вас архетип с той разницей, что вместо основных комбинаций он использует различные AoE зачистки, включая **Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас**, Доисторического дракона и Темного жнеца Андуина. Контроль Жрец может перехватить преимущество в поздней игре (на то он и Контроль). Играйте в темп, помните о зачистках и различных способах контроля и воровства, вроде тех, которые есть у вас. Как и в случае с Биг Спелл Жрецом, **Внутренний огонь** лучше приберечь до тех пор, когда выйдет **Сумеречный послушник**.

В целом данный матч-ап благоприятен для вас, вы можете закончить партию в течение первых ходов, воспользовавшись отсутствием Слова Тьмы: Смерть и других ремувалов крупных угроз в колоде оппонента. Когда у Контроль Жреца будет 9 кристаллов маны, он сможет реализовать комбинацию **Сумеречный послушник + Темная жрица**, то есть забрать любую вашу угрозу. Правда, если у вас есть **Зелье безумия**, выиграть все равно достаточно просто.



**Контроль Чернокнижник/Куболок** - тяжелые, но все же благоприятные для вас матч-апы.

Очень важно в игре против Чернокнижника отыгрывать от всех его ремувалов, в начале, да и на поздней стадии игры не подставлять существ под **Осквернение**, перед четвертым ходом играть от Адского пламени. Если вы встретили именно Контроль Чернокнижника, а не Куболока, будьте готовы к ремувалу **Круговерть Пустоты**.

До 5-6 хода можете при удачном заходе вложиться в одно существо и надеяться, что у оппонента не найдется на него ответов, а вот после 6-го лучше распределять прокачки по столу равномерно, опасаясь Вытягивания души и той же Круговерти Пустоты. Если же вы играете с Куболоком, данных ремувалов можно не бояться.

Если Чернокнижник выставил против вас каких-либо демонов - Стража ужаса или того же Повелителя Бездны, то старайтесь разменивать этих существ чтобы не быть застигнутым врасплох Плотоядным кубом.

Немоту используйте на Одержимых лакеев, но в случае чего можно отдать и на Повелителя Бездны чтобы не отвлекаться на провокации и иметь возможность атаковать героя оппонента, а иногда и вовсе будет неплохо дать эффект немоты на Мастерницу микстур, чтобы у Чернокнижника не было легкой возможности восстановить здоровье (естественно, делать это надо только если у оппонента мало здоровья). Опять же не забывайте про **Плотоядный куб**, который может вернуть существо под эффектом немоты на стол со всеми своими особенностями (провокацией и предсмертными хрипами). Того же Одержимого лакея даже под немотой лучше тут же уничтожить.

В очень тяжелой ситуации можно надеяться на сумасшедшую комбинацию с Сумеречным послушником и Зельем безумия на Повелителя Бездны, а затем прокачкой характеристик 2/9 и убийством оппонента, надо лишь дождаться всех необходимых

карт и не разменивать Повелителя Бездны. Конечно, звучит это все фантастически, но иногда даже такая редкая комбинация может сыграть.

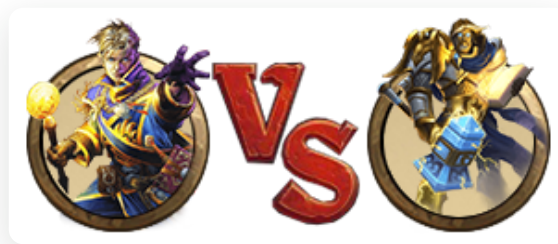
**Зоолок** – матч-ап для вас непростой и напряженный.

Против этого архетипа важно с самого начала матча контролировать стол, и в этом Комбо Жрецу прекрасно помогают Зелья безумия, Яростные пироманты, **Слово силы: Щит** и просто сильные ранние существа. Даже в том случае, если ранняя игра не задалась, со столом противника может справиться **Вестник заката**.

Но Зоолок – опасный противник и на средней и поздней стадиях игры, так что даже справившись с ранней агрессией оставляйте таких существ, как Сумеречные послушники и Вестники заката для борьбы с дальнейшими «топдеками» противника. Также опасайтесь летального урона в пределах 9 ед.

Матч-ап во многом зависит от захода АОЕ-ремувалов, но в целом, как и всегда, ваше мастерство станет главной надеждой на благоприятный исход.

Все части комбинации можно спокойно отдавать для борьбы за стол, если это необходимо. Выиграете вы, если ваша половина игрового поля будет полна угроз, а вражеская – пуста, хотя порой и неожиданная комбинация может принести победу, если зашла она, а у Зоолока нет провокаторов.



**Токен/Мурлок Паладин** – один из немногих плохих матч-апов для Комбо Жреца.

Против других агро колод будет достаточно двух Вестников заката для зачистки стола противника, но Паладин может насыщать стол практически непрерывно.

Против данных архетипов Паладина старайтесь играть как можно агрессивней, просто выставляйте побыстрее как можно большее количество существ для размена с мелкими угрозами, но при этом берегите АОЕ ремувалы на **К оружию!** и пробаффа стола Хранителем Солнца Таримом. Против Токен Паладина старайтесь не только сбивать божественные щиты с существ, но и разменивать каждого Паладина-рекрута 1/1.

В противостоянии с Мурлок Паладином тоже, конечно, желательно не оставлять никаких существ на столе (дабы обыграть карты **Хранитель Солнца Тарим** и **Печать королей**), но ваша главная цель — мурлоки.

Важным моментом в игре против Паладина также является отсутствие у оппонента большого взрывного урона, максимум – 10 ед. с Лироем Дженкинсом и Печатью королей, не более, к тому же, эту комбинацию сейчас играют очень редко. Так что уделяйте основное внимание контролю стола и лечите существ, а не героя, если конечно у вас не критично мало здоровья.

С Драконида-шпиона хорошо будет взять какое-нибудь оружие для контроля стола, также великолепно будет смотреться **Праведная защитница** для защиты героя. **К**

**оружию!** – веселая опция, но не всегда настолько уж полезная, большинство мелких существ в вашей колоде могут к моменту розыгрыша этого заклинания уже попасть к вам в руку.

С Мурлок Паладином играть будет намного проще, чем с Токен Паладином, так как у последнего очень много угроз с божественным щитом, которым не страшен **Вестник заката**.

Не бойтесь играть **Божественный дух** и **Внутренний огонь** для борьбы за стол, только **Хранитель Солнца Тарим** или **Равенство** (последняя опция только у Токен Паладина) могут ослабить пробаффанное вами существо.



**Секрет Маг** - сложный матч-ап, но благоприятный для вас.

Как и с Охотником на заклинаниях, залогом успехом в противостоянии с Секрет магом является правильный отыгрыш от секретов оппонента. Тут разновидностей секретов поменьше, так что отыгрывать будет чуть легче, но при этом сами по себе секреты более мощные, так что ошибка обойдется вам дороже. Антимагию в принципе обыгрывать несложно, просто используйте **Слово силы: Щит, Круг исцеления, Немоту** или **Монетку**, если ходите вторым.

Сложнее с Взрывными рунами, ведь далеко не всегда нужно ставить под них самое слабое существо, часто надо будет жертвовать какой-нибудь сильной угрозой ради сохранения здоровья. Если у вас меньше 15 ед. здоровья, то старайтесь выставлять под этот секрет сперва самых сильных существ, имеет смысл отыгрывать от секрета таким образом и в том случае, если у Мага просто много карт. В иных ситуациях лучше просто отдать под Взрывные руны что-нибудь слабое. Также отыгрывайте от Ледяной глыбы, при летальном уроне старайтесь подвести здоровье Мага к 1 ед.

Ну и, конечно, в битве с Секрет Магом очень важно держать здоровье на приемлемом уровне, чтобы не получить неожиданный летальный урон от оппонента. Старайтесь по возможности лечить именно героя Малым исцелением, а не существ, если речь не о начальной стадии игры.

Очень полезен в данном противостоянии **Вестник заката**, поскольку многие угрозы Секрет Мага обладают 3 единицами здоровья. К моменту выхода **Разносчицы кристаллов**, важно закрепить на столе, дабы суметь ответить на нее. Получать «по лицу» 5/5 угрозой вы сможете позволить себе редко.

Встретившись с медленными архетипами Мага (**Биг Спелл Маг, Квест Маг**), старайтесь реализовать свою комбинацию на средней стадии игры, не подставляясь под **Метеорит** и **Превращение**. Вам важно заполучить ход, в который ваша угроза с приемлемым запасом здоровья сможет атаковать (часто ее будут замораживать, но не бесконечно), тогда-то отдавайте все ваши баффы и атакуйте. Постарайтесь обыграть Ледяную глыбу,

то есть оставить перед ее «проком» как можно меньше здоровья Магу, но получится это не всегда.

Помните о карте **Вестник рока**, ответить на которую могут не только **Немота** и **Массовое рассеивание**, но и **Безумный алхимик**.

Если вы вдруг раскопали карту **Ледяной лич Джайна** с помощью Дракониды-шпиона, можно попробовать взять ее и переиграть Мага в долгосрочной перспективе.



**Фейс Охотник** – непростой матч-ап, но в целом в пользу Жреца.

Главное правило при игре против Фейс Охотника – убивайте всех зверей Рексара, от мелких кошек 1/1 до львов 6/5, иначе рискуете получить наказание в виде Псаля и Команды «Взять!». У Жреца на драконах довольно много способов борьбы со зверями противника – тут вам и **Зелье безумия**, сильные ранние существа для разменов.

Также помните о взрывном уроне Рексара и, имея менее 15 ед. здоровья, старайтесь использовать силу героя не на лечение существ, а на восстановление здоровья своему герою.

С Дракониды-шпиона забирайте карты вроде Лука Орлиного рога, чтобы разбираться с существами противника.

**Спелл Охотник** – а вот этот архетип медленнее предыдущего, так что является хорошим матч-апом.

Ключ к победе над Спелл Охотником – правильно обыгрывать секреты. Во-первых, всегда атакуйте вначале самым слабым существом на столе, чтобы не потерять много из-за Морозной ловушки. Во-вторых, если собрались атаковать вражеского героя, никогда не выставляйте до атаки дополнительных существ на стол, иначе можно серьезно пострадать от Взрывной ловушки. Также желательно не атаковать оппонента «в лицо», если у вас на столе стоит слабое существо вроде Клирика Североземья или Историка гнева Пустоты, чтобы не попасться на секрет **Блуждающий монстр**. Еще желательно воздержаться от розыгрыша заклинаний ввиду Фокуса-котуса, и будет не лишним на всякий случай отыгрывать от Снайперского выстрела, сперва проверяя данный секрет выставлением слабого существа.

Также очень важно в данном противостоянии сохранить Вестника заката или другой AoE ремувал, если таковой есть в вашей колоде, на **Оберег: малый изумруд**, который скорее всего призовет 4 волков 3/3. В ином случае справиться с ними будет очень непросто. Также желательно перед розыгрышем какого-либо AoE активировать **Фокус-котус** дешевым заклинанием.

С Дракониды-шпиона будет очень хорошо получить **Обходной удар** или какой-нибудь полезный секрет вроде того же Фокуса-котуса или Блуждающего монстра, Морозная и

Огненная ловушка не всегда будет эффективна в противостоянии со Spell Охотником.

Все нынешние Spell Охотники используют связку карт Барнс + И'Шарадж, так что вам важно к четвертому ходу оппонента найти ваш единственный ответ на древнего бога — Сумеречного послушника. Если этого не сделать, победить в данном противостоянии будет непросто.



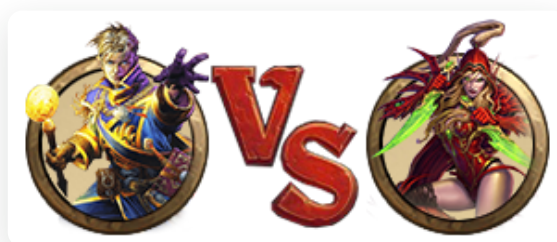
**Джейд Друид** – довольно хороший для Комбо Жреца матч-ап по многим причинам, но все же далеко не беспроблемный, так что для победы все равно надо быть начеку и делать правильные ходы.

Сила Комбо Жреца в противостоянии с Джейд Друидом в первую очередь заключается в тяжелых существах с огромными характеристиками, ведь у Друида в принципе нет серьезных точечных ремувалов. Не бойтесь раскачивать одну вашу угрозу на столе всеми возможными бафами, начиная с первых же ходов. Конечно, вас может наказать **Разрушитель чар** или **Близость к природе**, но это маловероятные сценарии, отыгрывать от которых не стоит.

Что же касается массовых зачисток, то у Друида их в наличии всего две, и при этом конкретно против Жреца на драконах они довольно слабы. Это **Размах**, который в большинстве случаев уберет лишь одно существо и **Ползучая чума**, тоже довольно слабое заклинание против сильных драконов, но все же от него лучше отыгрывать и не оставлять на столе мелкие угрозы.

В раскопках с Драконидом-шпионом не забирайте карты с призывом Нефритовых гоголемов, все равно вы вряд ли сможете разогнать их до приемлемых размеров (разве что можно взять **Нефритовый идол** под Лиру Осколок Солнца), берите добор (**Тотальное заражение**, **Дар природы**, **Гнев**) или взрывной урон (**Размах**, опять же **Тотальное заражение**).

В целом больше никаких специфических рекомендаций по поводу этого матч-апа не будет, просто давите столом, развивайте темп, атакуйте героя противника, старайтесь как можно раньше выставлять огромных существ, при этом не просесть по количеству карт в руке, и победа будет за вами.



Патч 10.2 оказал разрушительное влияние на Темпо Разбойника, поэтому теперь класс представляют два других архетипа: Миракл Разбойник и Милл Разбойник.

**Милл Разбойник** – редкий противник, который имеет примерно равные с вами шансы на победу, особенно если ваш оппонент знает все тонкости игры на своем архетипе. Старайтесь обыгрывать **Ошеломление** и **Исчезновение** – это главные опасности, подстерегающие вас в данном противостоянии. Будет не очень приятно, если Разбойник вернет вам в руку баффнутое существо, и оно потеряет все эффекты. Поэтому выманивайте возвращающие в руку эффекты на существ с хорошим боевым кличем – это главное правило в игре против Милл Разбойника. Ваше преимущество в том, что вы можете быстро найти свое главное комбо (конечно, если Валира его не сожжет) и попытаться с его помощью убить соперника за один ход. Вам важно только закрепиться на столе хотя бы одной угрозой.

**Миракл Разбойник** – противник довольно медленный, и у вас есть шансы его задавить, но архетип имеет очень хороший ответ на ваши угрозы – это **Кровожадный злолист**. Этот ремувал Разбойника может здорово испортить ваши планы. **Немота** подойдет для Эдвина ван Клифа, а также других неприятных существ вроде Гоблина-аукциониста или **Авантюриста**. Старайтесь давить соперника столом, благо, **Исчезновение** современные Миракл Разбойники не берут. Комбинацию лучше разыгрывать в один ход и не отдавать **Божественный дух** просто так, поскольку всегда есть риск нарваться на **Ошеломление**.

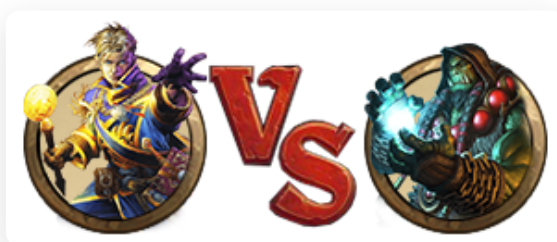


**Пират Воин** – трудный матч-ап для Жреца на драконах из-за отсутствия лечения в колоде Жреца и большого количества здоровья угроз Гарроша. Благо, встречается этот архетип в рейтинговой игре очень редко.

Против Пират Воина старайтесь выставлять существ в темп и по возможности максимально часто лечить героя. Не стоит жалеть **Зелье безумия** на мелких пиратов в начале игры, чтобы потом они не получили бафф от Капитана Южных морей. **Божественный дух** и **Внутренний огонь** отдавайте для борьбы за стол, для защиты ваших угроз или ослабления вражеских. Помните только, что у Пират Воина сейчас всегда есть **Разрушитель чар**, который может испортить ваши планы.

Старайтесь разменивать всех пиратов, выставляемых оппонентом, с раскопок Дракониды-шпиона забирайте оружие или Кровожадного корсара, обладающего провокацией.

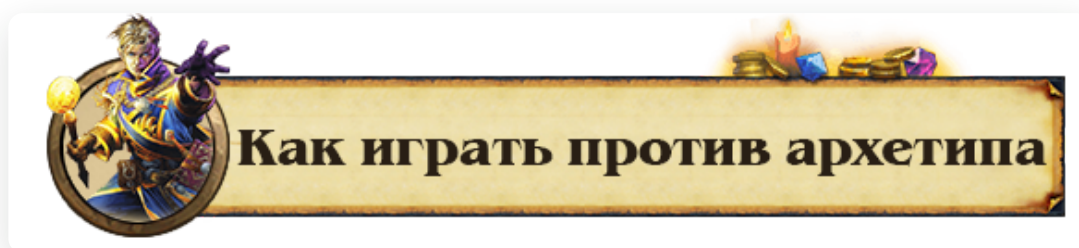
В общем матч-ап и правда плохой, так что надеяться здесь можно только на очень хороший заход для вас или неудачный для вашего противника.



**Токен Шаман** - очень слабая сейчас в мете колода и самый лучший для вас противник.

В ранней игре просто выставляйтесь по мане и по возможности разменивайте тотемы оппонента, ведь они могут быть прокачаны Тотемом языка пламени. Вообще разменивайте всех существ Шамана, это не должно вызвать особенных трудностей. Даже без Вестника заката вы довольно легко справитесь с любыми ранними угрозами Шамана, а уж если вам придет этот дракон, то у Тралла не останется практически никаких шансов. Но наглеть без меры тоже не надо, всегда считайте урон со стола с учетом Жажды крови и по возможности разменивайте весь стол оппонента.

Помните о заклинании **Инволюция**, из-за которого связку **Божественный дух** + **Внутренний огонь** лучше приберечь для нанесения летального урона, а не для борьбы за стол.



Очень важно в игре против Комбо Жреца как можно быстрее определить подвид своего оппонента - это может быть Биг Спелл Жрец, а может быть Комбо Жрец на драконах - часто их трудно дифференцировать по началу. Чтобы понять это имеет смысл выучить карты, отличающиеся у этих двух версий архетипа (вряд ли классический Комбо Жрец на драконах будет играть Чудесного дракончика, а Биг Спелл Жрец уж точно не возьмет в колоду дешевое заклинание).

Если вы определили версию, на которой играет оппонент, и сражаетесь против Комбо Жреца, то всеми силами не давайте оппоненту рано закрепиться на столе и начать проворачивать махинации с Клириками Североземья и Сияющими элементарями, иначе вас могут очень быстро убить ОТК комбинацией, которую Жрец, если дать ему возможность, может найти очень быстро.

Для того, чтобы сдерживать натиск Комбо Жреца на драконах, играя за агро колоды, старайтесь отдавать приоритет выставлению существ с высокой атакой для того, чтобы оппонент не смог уклониться от разменов и не идите «в лицо» раньше времени, разменивайте существ противника настолько, насколько вообще можете.

Ближе к средней стадии игры не выставляйтесь слишком сильно, всегда оставляйте на всякий случай что-нибудь в руке, чтобы в случае использования оппонентом AoE эффекта иметь возможность снова создать сильный стол.



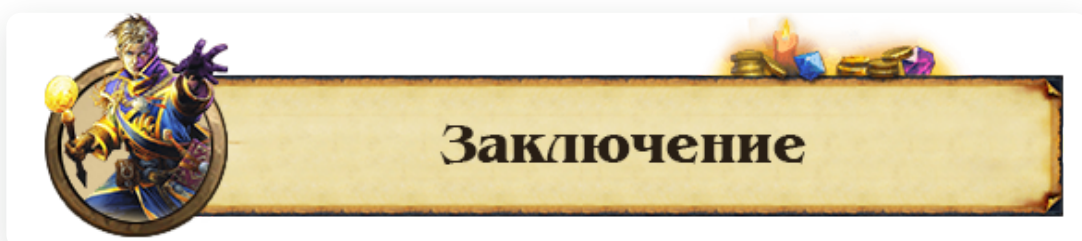
За контроль колоды так же старайтесь убить таких начальных существ, как **Клирик Североземья** или **Сияющий элементаль**, иначе эти небольшие, казалось бы, угрозы могут превратиться во внушительных размеров существ от 5/5 до 20/20.

В середине игры отбивайтесь от драконов Жреца по мере сил и возможностей, внимательно наблюдайте за рукой оппонента и проверяйте, остались ли там карты, которые враг упорно не использует долгое время. Если таковые имеются, то опасайтесь серьезного взрывного урона и старайтесь разменивать всех существ оппонента, если же таких карт нет или их очень мало, то можно и наглотать, начинать перехватывать инициативу у Жреца.

Если у вас нет возможности убить крупную угрозу Жреца на драконах и вы ожидаете комбинацию **Божественный дух + Внутренний огонь**, просто нанесите ей как можно больше урона, дабы Андуин удваивал не максимальный запас здоровья, а текущее его значение.

Всегда думайте о том, что именно мог раскопать Жрец с помощью карты **Драконид-шпион** – это могут быть только оставшиеся в вашей колоде карты. Какие из них лучше всего помогут его плану на игру? Что из раскопанных карт он может держать в руке долгое время?

Самые неприятные противники для Комбо Жреца на драконах – **Биг Спелл Маг**, **Биг Спелл Жрец**, **Мурлок Паладин** и **Токен Паладин**.



Комбо Жрец опять вернулся и теперь является одной из самых сильных и популярных колод в рейтинговой игре, и со временем эти показатели лишь увеличиваются. К тому же, колодой довольно интересно играть, и она относительно недорогая.

Архетип почти полностью зависит от комбинаций, требует хитрости и смекалки, это всегда было его отличительной чертой, которая, безусловно привлекает многих.

Хороших вам отношений с госпожой Фортуной и приятных игр!