

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Чем поиграть перед новым дополнением? Куб Охотник — подробный гайд по колоде.

28.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Куб Охотник — подробный гайд по колоде.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется один из завершающих гайдов по колодам Ведьминоного леса. Уже совсем скоро в Hearthstone выйдет новое дополнение Проект Бумного дня, которое, скорее всего, кардинально изменит мету, все существующие популярные архетипы и в целом игру. И сейчас, пожалуй, трудно представить, какие именно колоды и классы окажутся на коне в будущем.

Но до Проекта Бумного дня еще чуть больше недели, а за это время у вас есть возможность в последние разы окунуться в ладдер Ведьминоного леса, про который можно сказать, подводя итоги, много хорошего. Мета Ведьминоного леса получилось динамичной и постоянно меняющейся, все классы в ней были представлены, пусть,

конечно, и не в равном количестве. Радует и то, что появилось много новых архетипов, нетипичных, неожиданных и интересных.

Герой сегодняшней статьи — Куб Охотник или Охотник на предсмертных хрипах с [Яйцом дьявозавра](#), отличный пример всего хорошего, что было в Ведьмином лесу. Во-первых, игроки открыли эту колоду совсем недавно, поняв, что синергии с предсмертным хрипом лучше реализовывать через [Яйцо дьявозавра](#) и [Плотоядного куба](#), а не [Журчащего слизнючениша](#), как это делает Рекрут Охотник. Во-вторых, это необычная и оригинальнейшая колода со сложным и непоследовательным геймплеем. В-третьих, здорово, что столь необычные архетипы появляются именно у Охотника, который ранее страдал от нехватки каких-то оригинальных и конкурентоспособных идей.

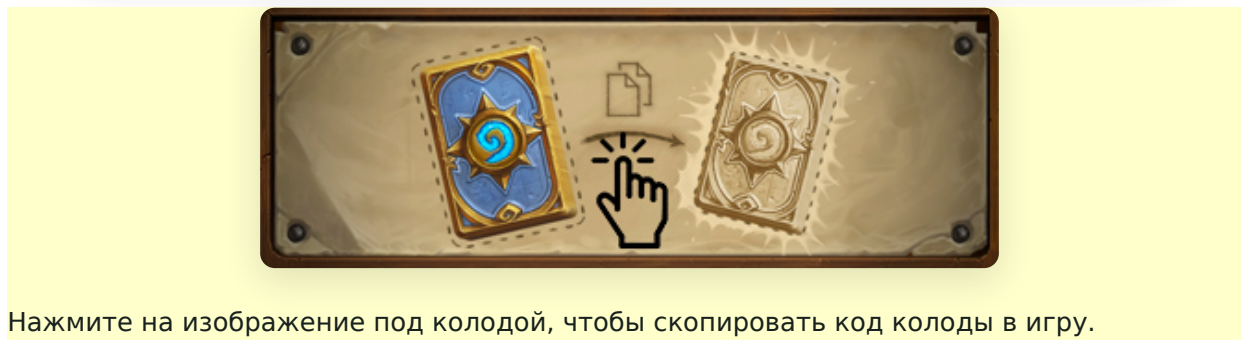
Итак, Куб Охотник — отличный выбор для тех, кто хочет проводить мету Ведьминоного леса в последний путь, получить удовольствие от приятного и оригинального геймплея, а еще заработать дополнительные ранги в начале августовского рейтингового сезона, дабы начать Проект Бумного дня и безумные эксперименты с новыми картами на высоких рангах, например, на одном из высоких для вас этажей, будь то 15, 10, 5 ранги или даже легенда. Куб Охотник — отличный выбор для взятия любого названного ранга.

Из данного гайда вы, как и всегда, узнаете обо всех особенностях геймплея Куб Охотника. Вы найдете популярные колоды класса, узнаете, какие карты можно заменить, что взять в колоду и как сделать ее бюджетной. Конечно же, будут даны советы по общей стратегии игры, муллигану и поведению в самых распространенных матч-апах нынешней меты, а также другая полезная информация о Куб Охотнике.

Разделы гайда:

- [Сборки архетипа](#)
- [Вопросы декбилдинга](#)
 - [- Основа колоды | Опциональные и технические карты](#)
 - [- Замены](#)
 - [- Максимально бюджетный Куб Охотник](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
 - [- Основы геймплея Куб Охотника](#)
 - [- Способы победы](#)
 - [- Выживание](#)
 - [- Давление](#)
 - [- О Ловчем смерти Рексаре](#)
 - [- Общие советы](#)
- [Карты со случайным эффектом](#)
- [Матч-апы](#)
- [Заключение](#)

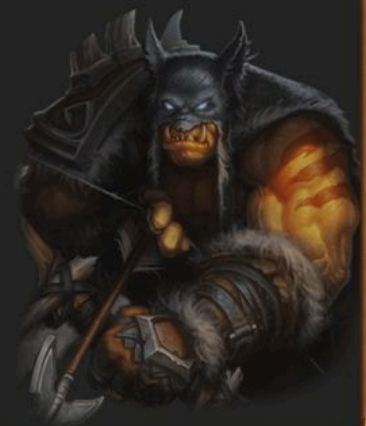
Сборки архетипа



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

Куб Охотник с Потрошителем Бездны

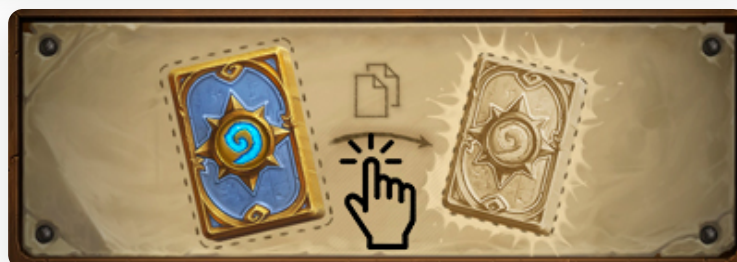
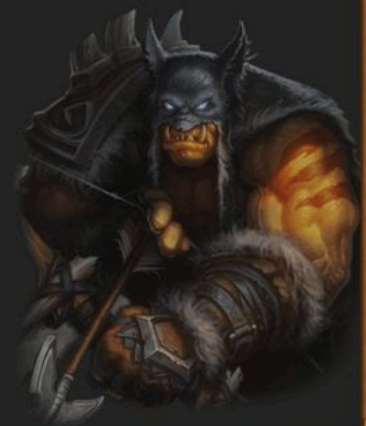
Куб Охотник с Потрошителем Бездны



Потрошитель Бездны не только помогает избавляться от тяжелых вражеских угроз с большим запасом здоровья, но и является прекрасным способ уничтожить **Яйцо дьявозавра**. Дополнительный способ реализовать предсмертный хрип этого существа лишним точно не будет. К тому же, **Потрошитель Бездны** может комбинироваться и с другими для мгновенного увеличения урона со стола. Представьте **Гризли из Ведьминого леса 12/3** - неплохой вариант для нанесения летального урона, не правда ли? Конечно, такие комбо будут проходить далеко не всегда, и нужно использовать **Потрошителя Бездны** в зависимости от ситуации, а иногда придется играть его и просто в темп.

Куб Охотник от BoarControl

Куб Охотник от BoarControl



Мшистое чудище – примечательная и интересная опция, которая помогает против самых агрессивных оппонентов, в частности, Нечетного Паладина. Матч-ап не самый благоприятный, и Охотнику часто не хватает AoE зачисток, а **Мшистое чудище** – это интересный вариант, который не только устраняет вражескую “мелочь”, но и помогает утвердиться на столе: все-таки 2/7 – не такие уж и плохие характеристики.

Не забывайте, что с помощью **Мшистого чудища** вы можете уничтожать ваше **Яйцо дьявозавра**.

Куб Охотник от Fateos

The image displays a Hearthstone deck titled "Куб Охотник от Fateos" with a total mana cost of 10700. The deck is organized into rows of cards, each with its name, mana cost, and a brief description of its effect. The cards are as follows:

- Row 1:**
 - 1 мана: **Метка охотника** (Здоровье выбранного существа становится равно 1. x2)
 - 1 мана: **Выслеживание** (Посмотрите три карты в колоде. Выберите одну карту и сбросьте остальные. x2)
 - 1 мана: **Ледяной осколок** (Боевой клич замораживает противника. Элементаль. x2)
 - 1 мана: **Полная смерть** (Вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» выбранного существа. x2)
 - 1 мана: **Свечкострел** (Неуязвимость во время атаки. x2)
 - 2 мана: **Принц Келесет** (Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за 2), все существа в ней получают +1/+1. x2)
 - 3 мана: **Защитный щитовик** (Боевой клич: вы расширяете колоду существ из вашей колоды. x2)
- Row 2:**
 - 3 мана: **Яйцо дьявозавра** (Предсмертный хрип: призывает дьявозавра 5/5. x2)
 - 3 мана: **Ловчий асобнолап** (Боевой клич: вызывает срабатывание «Предсмертного хрипа» у выбранного существа. x2)
 - 3 мана: **Потрошитель без костей** (Боевой клич: наносит местам атаку и здоровье всех других существ. Демон. x2)
 - 4 мана: **Разрушитель чар** (Боевой клич: накладывает эффект «Иммунитет» на выбранное существо. x2)
 - 4 мана: **Защитник Аргуса** (Боевой клич: существо, находясь по обе стороны, получает +1/+1 и способность «Натиск». x2)
 - 4 мана: **Псарь Шоу** (Другие ваши существа получают «Натиск». x2)
 - 4 мана: **Обходной удар** (Наносит выбранному существу 2 ед. урона. Призывает вока 3/3. x2)
- Row 3:**
 - 5 мана: **Плотоядный дуб** (Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии. x2)
 - 5 мана: **Грозный оракул** (Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника. Зверь. x2)
 - 6 мана: **Вызыватель мертвецов** (Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем существам противника. x2)
 - 8 мана: **Натряс земной шпатель** (Боевой клич и предсмертный хрип: вы вербуете зверя. x2)
 - 9 мана: **Король Крэн** (Рыбок. x2)

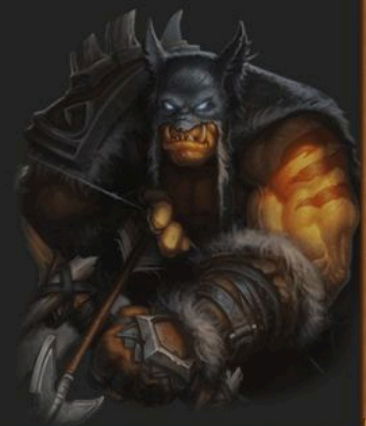
At the bottom left, there is a logo for "HEARTHSTONE MANACOST kolodahearthstone.ru". In the center, a mana cost counter shows "10700". On the right, there is an illustration of a character, likely the Hunter hero, with a large, glowing orange eye.



Данная сборка использует сразу несколько интересных опций: здесь и Потрошитель Бездны, и Разрушитель чар, и Король Круш. От последнего многие отказываются, предпочитая использовать лишь Высокогрива саванны и Гризли из Ведьминого леса в качестве единственных зверей, но эта версия архетипа не брезгует мощным рывком. Присутствие Короля Круша особенно полезно в медленных поединках. Разрушитель чар – это уже привычный всем эффект немоты, поможет против Таунт Друидов, Четных Чернокнижников, будет полезен и в зеркальных матч-апах.

Куб Охотник от Viper

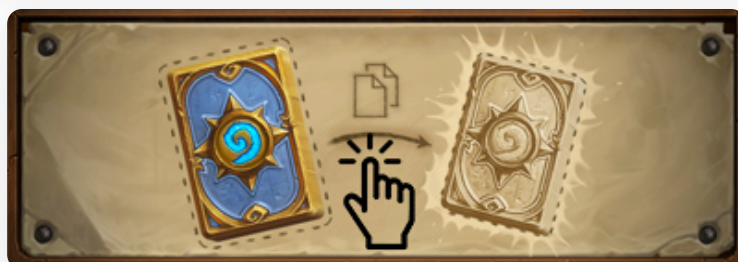
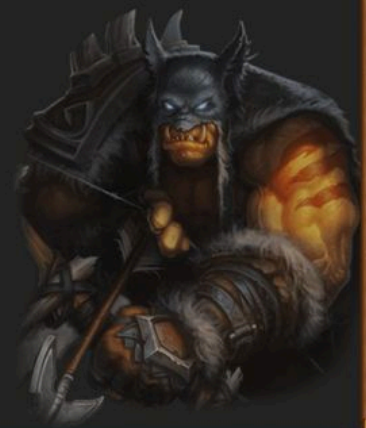
Куб Охотник (Viper???????)




Здесь из интересных карт присутствует **Трупная вдова** – дополнительная синергия с предсмертными хрипами. Обладая высоким показателем здоровья, она становится тяжелым препятствием для многих колод, а в живых ее оставлять вряд ли кто-то захочет. А если это случится, и **Трупная вдова** переживет ход оппонента, она может принести огромное количество выгоды. Дешевые предсмертные хрипы (**Яйцо дьявозавра** за 1 ману, **Катрена Зимний Шорох** за 6 и другие) в сочетании с их активаторами станут залогом к вашей победе.

Куб Охотник от □□□

Куб Охотник от ???

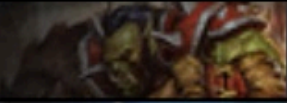
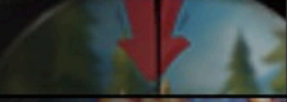
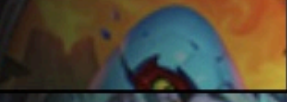
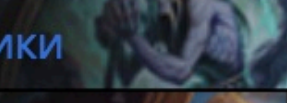
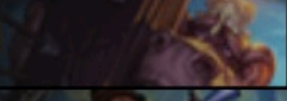
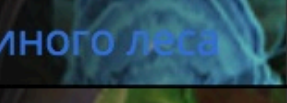
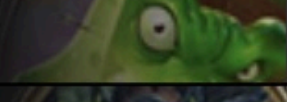
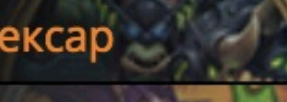



Очень интересная версия, нацеленная на борьбу с агрессивными противниками. Колода отказывается от Принца Келесета в пользу Яростного пироманта и Болезненного укуса, а это замечательные опции против того же Нечетного Паладина, да и с Зоолоком они могут хорошо помочь. Яростный пиромант, ко всему прочему, замечательно сочетается с Меткой охотника, так что добавление его в колоду точно нельзя назвать лишним и необдуманным.



Вопросы декбилдинга

Выбрано 23 / 30 карт

1	Выслеживание		2
1	Ложная смерть		2
1	Метка охотника		2
1	Свечкострел		2
2	Принц Келесет		
3	Ловчий злобноплав		2
3	Яйцо дьявозавра		2
4	Дренеи-каторжники		
4	Обходной удар		2
4	Псарь Шоу		
5	Гризли из Ведьминого леса		2
5	Плотоядный куб		2
6	Ловчий смерти Рексар		
8	Катрена Зимний Шорох		

Основа колоды - это те карты, которые встречаются во всех или в большинстве сборок архетипа.

Очень популярная карта у Куб Охотника – **Высокогрив саванны**. Мало того, что это дополнительное существо с предсмертным хрипом (причем невероятно сильным), это еще и зверь, а это значит, что **Катрена Зимний Шорох** может призвать его своим боевым кличем или предсмертным хрипом.

Еще одна карта, встречающаяся почти во всех сборках архетипа – **Защитник Аргуса**. Этот бафф помогает не только защищать вашего героя и важных существ провокациями, но еще и может дать атаку **Яйцу дьявозавра** – оно сможет атаковать и умереть, разбившись о вражеское существо.

Часто игроки добавляют в колоду **Огневичка** в качестве хорошего первого хода, иногда встречаются **Заштопанный следопыт** и **Питомец**. Подробнее со списком **опциональных карт** для Куб Охотника читателю предлагается ознакомиться далее.

Болезненный укус — маленький AoE эффект, предназначенный для борьбы с быстрыми соперниками. Особенно хорош против Зоолока и Нечетного Паладина. Добавляется в сборки с Яростным пиромантом.

Лук Орлиного рога и **Питомец** — эти всем хорошо известные карты могут быть добавлены в качестве замен каким-либо дорогостоящим инструментам, которых нет в вашей коллекции. Если не знаете, чем дополнить колоду, берите эти опции. У них нет каких-то взаимодействий с другими картами, никакую комбинацию они реализовать не смогут, это просто недорогие и весьма сильные карты Охотника, которые хорошо знакомы всем игрокам.

Смертельный выстрел — мгновенное уничтожение поможет в таких матч-апах, где противники опираются на тяжелых существ. Это в первую очередь Четный Чернокнижник, с которым Куб Охотнику справляться не так-то просто.

Трупная вдова — интересная опция для усиления комбинаций с предсмертными хрипами. Сильное существо с хорошими характеристиками, которое ни один противник не захочет оставить в живых.

Яростный пиромант — добавляется для улучшения агрессивных матч-апов как превосходный AoE инструмент. Правда, ради него придется пожертвовать **Принцем Келесетом**.

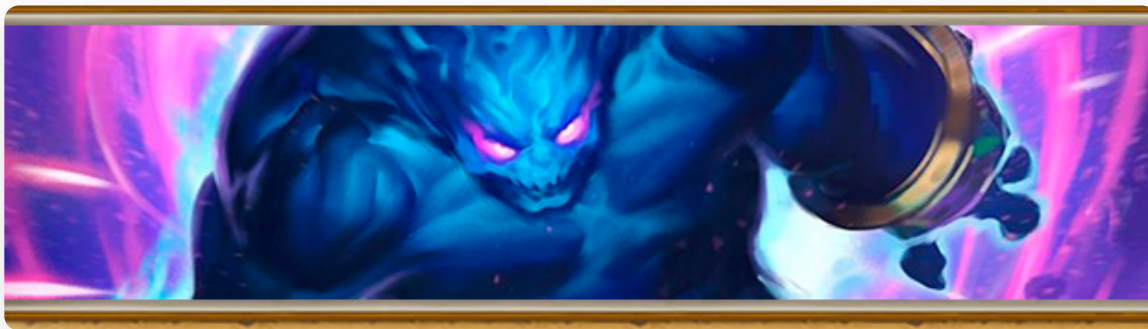
Потрошитель Бездны — помогает уничтожать **Яйцо дьявозавра**, в некоторых случаях найдет для вас возможность нанести летальный урон, а иногда поможет избавиться от тяжелых существ врага с гигантским здоровьем.

Разрушитель чар — классический эффект немоты. Всегда может подвернуться случай, когда немота окажется идеальным выходом из ситуации.

Кэрн Кровавое Копыто — один из самых сильных предсмертных хрипов в игре может принять участие и в колоде Куб Охотника. Если хотите добавить нечто оригинальное и сделать комбо с хрипами еще красивей и разнообразней, **Кэрн Кровавое Копыто** для вас.

Мшистое чудище — подобно **Потрошителю Бездны**, помогает убивать **Яйцо дьявозавра**, а также является превосходным AoE инструментом против Нечетного Паладина.

Король Круш — улучшает медленные матч-апы, так как мгновенные 8 урона «в лицо» этому очень даже способствуют. Зато в быстрых **Король Круш** не так эффективен, часто вам будет нужен провокатор в лице **Гризли из Ведьминого леса**, а не рывок 8/8.



У Куб Охотника довольно много дорогостоящих карт в колоде, причем заменам поддаются далеко не все. Вы никак не сможете обойтись без **Катрены Зимний Шорох**, это слишком сильная карта, синергирующая со зверями и способная в некоторых случаях перевернуть игровую ситуацию.

То же можно сказать о **Ловчем смерти Рексаре**: в ряде матч-апов рыцарь смерти будет играть ключевую роль и являться залогом к победе (например, он очень хорош против Квест Воина), поэтому отказываться от него было бы опрометчиво.















Плотоядный куб не может быть заменен по очевидным причинам – Куб Охотник без **Плотоядного куба** не имеет смысла.

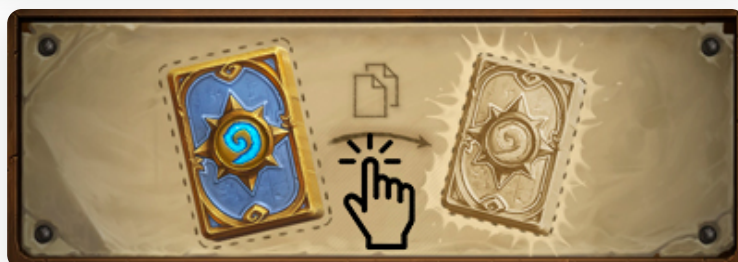
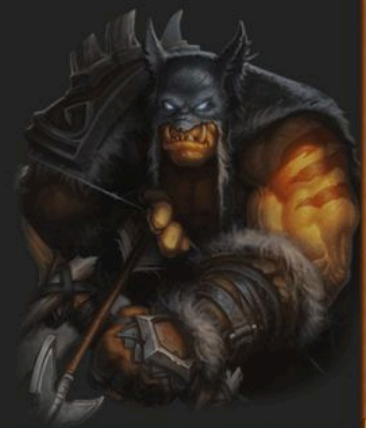
А вот с другими дорогостоящими картами уже чуть проще. Например, **Псарь Шоу** хоть и является великолепным инструментом против практически любой колоды и особенно против агрессивных, все-таки может быть заменен. Даже **Принц Келесет** может уступить место каким-либо вторым дропам (чаще всего Яростному пироманту и/или **Болезненному укусу**), хотя лишаться баффа всей колоды, конечно, не очень приятно.

Ниже представлена максимально бюджетная версия Куб Охотника без Принца Келесета и Псаря Шоу.

Стоимость колоды - всего 5600 чародейной пыли, для Куб Охотника это весьма недорого.

Максимально бюджетная версия Куб Охотника

 <p>Посмотрите три последние карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p>	 <p>Вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>	 <p>После того, как вы разыграли карту замочками, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу и 1 ед. урона существам по обе стороны от него.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клещ: вы раскрываете колоду существ из вашей колоды.</p> <p>2 2</p>	 <p>Боевой клещ: вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у вашего выбранного существа.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>0 3</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой клещ: призывает кошку этого существа.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает вожака 3/3.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши карты с «Предсмертным криком» стоят на (2) меньше.</p> <p>4 6</p> <p>Зверь</p>
 <p>Провокация. Боевой клещ: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 12</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: посылает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>6 5</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает на поле боя двух гиев 2/2.</p> <p>6 5</p> <p>Beast</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клещ и предсмертный крик: вы вербуете зверя.</p> <p>6 6</p>	





На стадии выбора карт в стартовую руку Куб Охотник ищет в первую очередь две карты — [Яйцо дьявозавра](#) и [Принц Келесет](#), нужные ему в совершенно любом противостоянии. Также отличная опция в большинстве поединков — [Огневичок](#). Против агро колод помогает [Свечкострел](#), а против многих медленных можно оставлять [Катрену Зимний Шорох](#), особенно если у вас уже есть неплохие опции для старта.

При наличии [Яйца дьявозавра](#) вы можете задуматься о каких-либо способах разрушить его: [Ловчий злобноплав](#), [Ложная смерть](#) и даже [Плотоядный куб](#).

Интересно обсудить [Выслеживание](#). Многие игроки, как, например, VoarControl, не любят оставлять это заклинание на муллигане, если есть хоть какая-то вероятность встретить темпового противника. Тратить первый ход, чтобы использовать это заклинание, — не так уж и здорово, если вы играете не против медлительной контроль колоды.

Далее вам предлагается ознакомиться со спецификой выбора карт в стартовую руку против каждого класса.



Воин: [Яйцо дьявозавра](#), [Принц Келесет](#), [Псарь Шоу](#). Если есть [Яйцо дьявозавра](#) — [Ложная смерть](#). С хорошей рукой и [Монеткой](#) — [Катрена Зимний Шорох](#), [Плотоядный куб](#).

Паладин: [Огневичок](#), [Свечкострел](#), [Принц Келесет](#), [Яйцо дьявозавра](#). С хорошей рукой и [Монеткой](#) — [Ловчий смерти Рексар](#), [Мшистое чудище](#), [Ловчий злобноплав](#).

Охотник: [Принц Келесет](#), [Яйцо дьявозавра](#), [Огневичок](#), [Свечкострел](#). Если есть [Монетка](#) — [Выслеживание](#). Если есть [Яйцо дьявозавра](#) — [Ловчий злобноплав](#).

Друид: [Принц Келесет](#), [Яйцо дьявозавра](#), [Псарь Шоу](#), [Катрена Зимний Шорох](#), [Огневичок](#), [Выслеживание](#). Если есть [Яйцо дьявозавра](#) — [Ложная смерть](#), [Ловчий злобноплав](#). С хорошей рукой — [Метка охотника](#).

Разбойник: [Свечкострел](#), [Обходной удар](#), [Яйцо дьявозавра](#), [Принц Келесет](#). Если есть [Яйцо дьявозавра](#) — [Ловчий злобноплав](#).

Шаман: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Псарь Шоу, Катрена Зимний Шорох, Ловчий смерти Рексар.






Маг: Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Огневичок, Выслеживание, Ловчий смерти Рексар, Псарь Шоу. С хорошей рукой — Катрена Зимний Шорох.

Жрец: Яйцо дьявозавра, Принц Келесет, Псарь Шоу, Выслеживание, Огневичок, Метка охотника. С Яйцом дьявозавра — Ложная смерть, Ловчий злобноплав. С хорошей рукой — Катрена Зимний Шорох.

Чернокнижник: Принц Келесет, Псарь Шоу, Яйцо дьявозавра, Свечкострел, Обходной удар, Огневичок.



Куб Охотник — далеко не самая простая и последовательная колода в Hearthstone. Для успешной игры от вас потребуются в первую очередь следующие знания:

-  На что способна ваша колода, какие синергии у вас есть и как их можно реализовать?
-  На что способна колода вашего оппонента? Как он может помешать реализовывать ваши ключевые синергии?
-  Какие ремувалы есть у противника? Пользуется ли он эффектами немоты?
-  Сможете ли вы победить на поздних этапах игры, или время играет против вас и заканчивать партию нужно сейчас?
-  Как противник сможет защититься от вас? Есть ли у него провокаторы и исцеление?

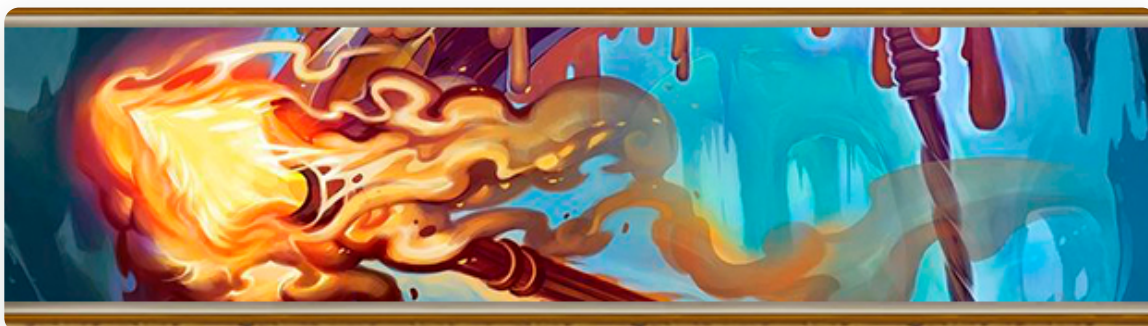
По сути это базовые знания меты и вашей колоды, необходимые при игре не только Куб Охотником, но и любым архетипом в Hearthstone. И все же в данном гайде они отмечаются отдельно, поскольку герой статьи играет достаточно медленно, от стола и полагается на предсмертные хрипы. Все это позволяет противнику находить своевременные ответы на агрессию Охотника, особенно при неправильном распределении его ресурсов.

Задача Куб Охотника — понимать, как именно его оппонент может ответить на те или иные его угрозы, каков шанс, что нужные ответы будут в руке противника и стоит ли их обыгрывать, действуя надежно, или, наоборот, стоит рассчитывать, что идеальной руки у противника нет, то есть можно поставить какую-то угрозу в надежде, что она переживет ход противника.

Куб Охотник силен потому, что в его распоряжении есть очень много угроз, с которыми противнику нужно тут же справиться. И если вы будете выставлять их снова и снова каждый ход, рано или поздно ответы в руке оппонента иссякнут, тогда-то вы сможете его задавить. Впрочем, все, конечно же, чуть сложнее, так что далее вы узнаете о нюансах геймплея рассматриваемого архетипа.



Можно выделить не так много **способов победы Куб Охотника**, которые будут зависеть преимущественно от противника, с которым вы столкнулись.



Выживание

Выживать вы планируете, конечно же, при встрече с любой агрессивной колодой. Куб Охотник медленнее Зоолока, Нечетного Паладина или Нечетного Разбойника, так что в начале игры вы, скорее всего, окажетесь позади, что уже не очень хорошо.

Куб Охотнику достаточно сложно сопротивляться агрессивному стилю игры, но все же он делает это лучше, чем Рекрут Охотник, ведь в распоряжении героя статьи больше защитных инструментов, о которых вам и предлагается поговорить.

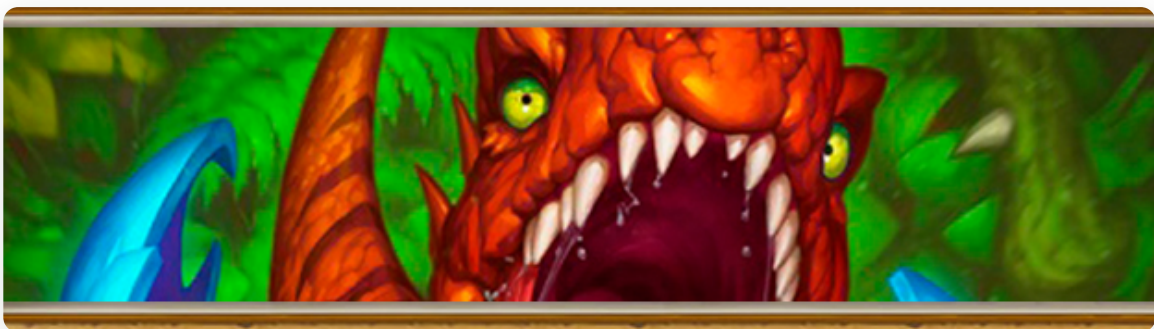
В первую очередь полезны ваши ранние дропы: **Свечкострел**, **Огневичок** — с их помощью вы можете успешно сдерживать наступление оппонента на ранних ходах, не сильно отставая по темпу. Если это все же случилось, вам нужно каким-либо образом перевернуть игровую ситуацию.

Но как именно сделать это? Способов “камбека” у Куб Охотника несколько, но не все из них очевидны. Самый часто используемый, но очень медлительный — поставить угрозу с предсмертным хрипом (чаще всего **Яйцо дьявозавра**) и в течение нескольких ходов “раскрутить” ее предсмертный хрип. Делать это нужно быстро, поскольку оппонент может легко игнорировать большинство ваших угроз и бить по вашему герою — ваше здоровье может закончиться раньше, чем вы успеете перехватить инициативу на столе.

Куб Охотнику в защите помогают провокаторы. Многие сборки добавляют **Защитника Аргуса**, дабы наделить провокацией тяжелые угрозы, но даже без него у Охотника очень много защитных существ. Значительно замедлить вашего оппонента могут **Гризли из Ведьминого леса** (даже разыгранный из руки), **Дренеи-каторжники** и другие провокаторы.

Также в вашей колоде есть несколько уникальных защитных опций. **Ловчий смерти Рексар** — яркий тому пример, об этой карте больше вы узнаете ниже. **Псарь Шоу** не выглядит как защитный инструмент, но на деле это крайне опасная угроза для любой агро колоды. Если ваш противник не сможет убить это 3/6 существо, вы очень легко захватите стол в течение нескольких ходов.

На поздних этапах вам доступна Катрена Шорох Ветра, с помощью которой вы рассчитываете получить **Гризли из Ведьминого леса** с 12 единицами здоровья, если играете от защиты. Впрочем, к 8-9 ходам часто вы уже должны быть в состоянии перехватить инициативу и начать диктовать свои условия в партии.



Давление

Действовать агрессивно вы предпочитаете в медленных матч-апах, и именно играя первым номером Куб Охотник раскрывает свой потенциал на максимум.

Как уже было сказано выше, ваша задача — разыгрывать опасные угрозы каждый ход, вынуждая оппонента искать ответ на каждую из них. Делать это вы можете, начиная с третьего хода и далее. Невероятно эффективно **Яйцо дьявозавра**, с которым синергируют **Ложная смерть**, **Ловчий злобноплав**, **Плотоядный куб**.

Но вы встанете перед сложным выбором, выставляя **Яйцо дьявозавра** рано, поскольку часто вы не сможете разыграть и его, и какую-то из перечисленных выше карт. То есть у вашего противника будет время ответить на 0/3 существо и не дать вам реализовать его предсмертный хрип на максимум.

В этом нет ничего страшного, если у вас есть другие опасные угрозы с предсмертным хрипом в руке или если у вас попросту нет активаторов предсмертных хрипов в настоящий момент. А вот если ваши ресурсы в руке ограничены, порой есть смысл пожадничать и подождать, пока вы сможете скомбинировать **Яйцо дьявозавра** с его активаторами, дабы сразу же извлечь выгоду из карты. Однако, если у вас нет другого достойного хода, **Яйцо дьявозавра** все-таки лучше поставить. Просто использовать вашу силу героя и ждать — плохой план на игру.

К средним и поздним этапам игры вам будет доступно намного больше мощных опций, как **Высокогрив саванны**, **Катрена Зимний Шорох** и даже **Псарь Шоу**. Важно то, что со многими из них вы можете комбинировать все те же **Ложную смерть**, **Ловчего злобноплава** и **Плотоядный куб**, дабы проворачивать действительно мощные комбинации. Впрочем, жадничать нужно редко, вам не нужно пытаться играть красиво и заставить стол шестью **Высокогривами саванны**. Порой и одного будет более, чем достаточно, для победы. Вам часто куда важнее темп и постоянное присутствие на столе и давление, так что копить карты в руке для одной комбинации вашей мечты чаще всего не стоит.

Играя первым номером, вы столкнетесь с проблемой обыгрывания АоЕ эффектов противника. Куб Охотнику делать это проще, чем многим другим мидрейндж и агро колодам, поскольку его стол очень “липкий”. Это значит, что даже если противник даст, например, Потасовку или **Ярость дракона**, у вас может остаться достаточное количество угроз на столе после срабатывания предсмертных хрипов существ.



О Ловчем смерти Рексаре.

Куб Охотнику доступен еще один уникальный способ победы, связанный лишь с одной картой **Ловчий смерти Рексар**, разыграв которую вы кардинально измените ваш стиль игры и планы на партию, какими бы они ни были: оборонительными или наступательными.

Начать стоит с того, что **Ловчий смерти Рексар** — уникальная и трудно находимая карта для Охотника, так как в распоряжении класса почти нет источников перебора колоды за исключением **Выслеживания**.

Поэтому **Ловчий смерти Рексар** будет разыгран далеко не в каждом вашем противостоянии, его банально трудно найти.

Крайне важными для вас могут стать эффекты, активируемые розыгрышем рыцаря смерти: наносящий 2 единицы урона боевой клич (особенно полезно против Нечетного Паладина, Токен Друида, Зоолока и Нечетного Разбойника) и дополнительные 5 единиц брони.



Но самое интересное, конечно же, ваша сила героя. Отказавшись от базовой, вы потеряете не столь многое, хотя порой, особенно если вы близки к победе, наступаяте, но опасаетесь, что можете не продавить оппонента до тех пор, пока он не найдет исцеляющий эффект или не перевернет ситуацию каким-то другим способом, базовая сила героя показывает себя лучше.

И все же чаще всего Зомбодел — мощнейший инструмент для практически каждого матч-апа, который снабдит вас большинством нужных эффектов на ваш выбор, начиная от защитных (ремувалы, AoE эффекты, исцеление, провокация), заканчивая наступательными (рывок, маскировка, большие характеристики). Подробнее о случайных эффектах Зомбозверя вы сможете прочитать в следующем разделе, а здесь нужно сказать, что именно изменится в стратегии Куб Охотника с новой силой героя.

В первую очередь вы получите доступ к мощным существам каждый ход, так что проблема истощения ресурсов будет отложена в долгий ящик, даже если ничего особенного в вашей колоде уже не осталось.

И под мощными существами понимаются не только угрозы с большими характеристиками, но и совершенно безумные существа, способные переворачивать игры благодаря эффектам яда (порой и массового), натиска, рывка и похищения жизни. Притом иногда какие-то из них можно скомбинировать между собой. Так Куб Охотник заполучит недостающие ему в колоде AoE зачистки, исцеление и прочие эффекты для защиты, нападения или борьбы за стол.





Ловчий смерти Рексар способен сделать очень многое, если вы будете раскапывать правильных зверей и комбинировать их между собой. Подробнее о том, что именно

может предложить вам Зомбодел, читайте в разделе “Карты со случайным эффектом”.

Важно отметить, что вы можете извлекать еще больше выгоды из Зомбозверей с предсмертным хрипом, применяя на них Ложную смерть, Ловчего злобноплава и Плотоядный куб.

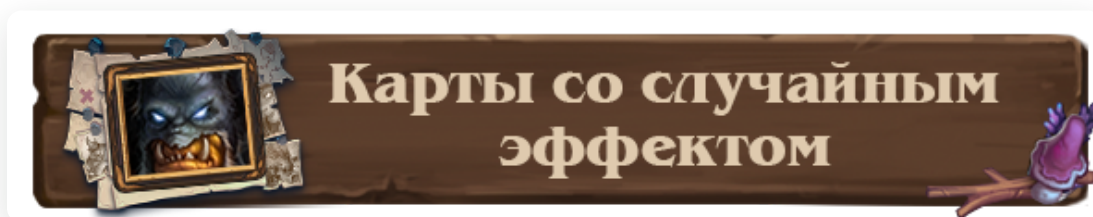


Прочие важные советы, которые помогут вам освоить Куб Охотника:

-  **Потрошитель Бездны** — крайне гибкая и универсальная карта, которой можно не только совершать выгодные размены, уничтожать Вестников рока, тотемы Шамана и ваши Яйца дьявозавра, но и наносить очень много урона, если на вашей половине есть Псарь Шоу или Гризли из Ведьминоного леса.
-  Если у вас в сборке есть Заштопанный следопыт, не раскапывайте с его помощью Принца Келесета. В руку вы получите копию этого второго дропа, а оригинал останется в колоде, и он помешает вам получить эффект +1/+1 для всех существ.
-  Если вы или ваш оппонент использует эффект немоты на Гризли из Ведьминоного леса, то здоровье того станет максимальным, если, конечно, Гризли из Ведьминоного леса ранее не получал урон. Если последнее действительно, то вашему существу будет не хватать столько же здоровья, сколько урона он получил ранее. Например, вы выставили Гризли из Ведьминоного леса с характеристиками 3/6, ему нанесли 1 единицу урона. Тогда после немоты у существа останется 11 единиц здоровья.
-  **Выслеживание** — важная и интересная карта, которой достаточно сложно пользоваться. Если вы играете ее на начальных этапах, часто вы ищите Яйцо дьявозавра и выбираете его практически всегда, если находите. Не жадничайте и не берите тяжелые опции вроде рыцаря смерти или Катрены Зимний Шорох, если вы не планируете разыграть их в этот же ход или в ближайшее время. Позаботьтесь в первую очередь о ваших проблемах в краткосрочной перспективе, если они, конечно, имеются.

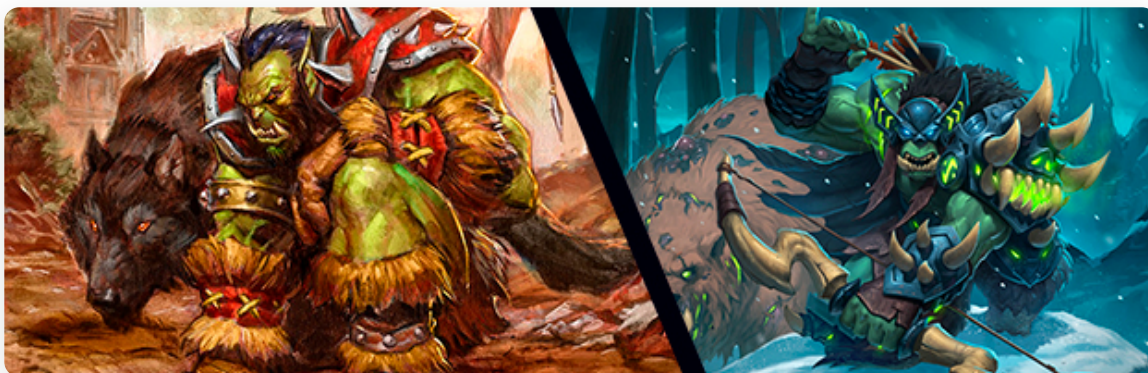
У вас есть масса способов активировать предсмертный хрип ваших угроз. И это не только Ложная смерть, Ловчий злобноплав и Плотоядный куб, но также и Потрошитель

- Бездны, Обходной удар и Метка охотника (последние два заклинания могут использоваться на ваши угрозы, дабы их было проще уничтожить).
- Если вы подозреваете, что у оппонента есть Крадущийся упырь (Контроль Жрец, Контроль Чернокнижник и некоторые другие), реализуйте как можно быстрее ваши заклинания Метка охотника и Ложная смерть.
- Не расходуйте Свечкострел просто так: в вашей колоде всего лишь две копии этого оружия, так что оно может находиться в ваших руках очень долго. Приберегите заряды Свечкострела для действительно важных игровых моментов, когда 1 единица урона важна и делает многое. Например, атаку оружием можно скомбинировать с Меткой охотника.



Выслеживание — предложит вам на выбор одну из трех верхних карт в колоде. Угадать, какие именно карты будут предложены, практически невозможно, но чем ближе вы подбираетесь к концу колоды, тем проще вам сделать прогноз. Не забывайте, что те карты, которые вы не выбрали, покинут колоду до конца матча.

Ловчий смерти Рексар — особенный интерес представляет, конечно же, сила героя Зверодел. Сначала вы раскапываете зверя, у которого есть какое-либо умение, помимо ключевого слова. Например, **Бронированный жук** считается существом с умением, поскольку описание карты содержит не только ключевое слово «предсмертный хрип», но и конкретное описание эффекта. Вторым раскапывается существо либо без текста, либо с одним только ключевым словом, например, **Жуткий крот** (нет текста), **Седоспин-патриарх** (только провокация), **Вепрь-камнеклык** (только рывок). Помните, что игра не может предложить вам существ за 6 кристаллов маны и выше, так как суммарная стоимость зомбозверя не должна превышать 10 кристаллов.



С выходом дополнения **Ведьмин лес** и ротацией сезонов изменились вероятности получения зверей с определенными ключевыми словами. Ниже приведена таблица, где указаны шансы выпадения таких зверей (считаются только существа с ключевым словом, без других описаний). В процентах указан шанс получения зверя, в скобках – количество в игре зверей с таким ключевым словом.

Ключевое слово	Вероятность выпадения (количество в игре)
Рывок	14,29% (1)
Божественный щит	14,29% (1)
Эхо	14,29% (1)
Похищение жизни	38,65% (3)
Яд	57,89% (5)
Натиск	38,65% (3)
Маскировка	38,65% (3)
Провокация	48,87% (4)
Неистовство ветра	14,29% (1)

Количество зверей, которые могут быть предложены вам на выбор первыми (с описанием эффекта на карте, помимо ключевого слова), равно 34. Вторых – 22. Не забывайте, что раскопать вы можете только существ своего класса либо нейтральных, статистика не учитывает зверей других классов.

С выходом Ведьминого леса изменилось количество и состав зверей, которых вы можете получить и скомбинировать. Отдельного внимания заслуживает тот факт, что теперь в игре много существ с натиском и похищением жизни, а это помогает Охотнику выбираться из самых тяжелых ситуаций. Также отлично сочетаются друг с другом существа с натиском и ядом. Не забывайте, что яд работает не только когда существо напрямую совершает атаку, а также в том случае, если его боевой клич или предсмертный хрип предполагают нанесение урона. Например, **Взрывной нетопырь** наносит 2 единицы урона всем существам противникам после своей смерти. Если скомбинировать его со **Злобным ползуном**, Зомбозверь получит яд, и, умерев, уничтожит весь вражеский стол, причем это можно совершить моментально, так как натиск у существа тоже будет.

Так же и с похищением жизни: существу не обязательно атаковать самому, чтобы вылечить вас, главное нанести урон. Тот же **Взрывной нетопырь** в сочетании с **Болотной пиявкой** может неплохо исцелить вас своим предсмертным хрипом (эффект напоминает **Барона Геддона** в колоде Биг Спелл Мага). Хорошая комбинация — **Коварный птенец** + **Вепрь-камнеклык**. Еще один сильный зомбозверь - **Тундровый люторог**, скомбинированный со зверем, обладающим эффектом маскировки. Большое существо с маскировкой и огромным запасом здоровья (у Тундрового люторога в его обычном виде уже 6 единиц) уничтожить будет непросто, даже Биг Спелл Магу, скорее всего, придется дать минимум 2 AoE атаки, чтобы от него избавиться, а единственный способ убить его наверняка – это только **Вулкан Шамана** или **Круговерть Пустоты** Чернокнижника.

Но такие хорошие комбинации будут попадаться вам далеко не всегда, поэтому выбирайте зверей в зависимости от игровой ситуации и противника.



Катрена Зимний Шорох — в вашей колоде, скорее всего, будет от двух до четырех зверей, в самых распространенных версиях архетипа их четыре: две копии **Гризли из Ведыминого леса** и две копии **Высокогрива саванны**. Таким образом, шанс вытянуть одно из этих существ составляет 50%. Если в вашей сборке две копии **Гризли из Ведыминого леса** и **Король Круш**, тогда шанс достать медведя будет равен 66,6%, а динозавра – 33,3%. И, очевидно, если в колоде из зверей присутствует лишь **Гризли из Ведыминого леса**, **Катрена Зимний Шорох** завербует его со 100%-ной вероятностью.



Нечетный Паладин – один из самых тяжелых противников, контролировать которого крайне затруднительно. Защищайтесь **Дренеями-каторжниками**, ищите **Свечкострел** для разменов с Паладинами-рекрутами. Если вы решили отказаться от **Принца Келесета** в пользу **Яростного пироманта** и **Болезненного укуса**, это должно повысить ваш процент побед против Нечетных Паладинов, так как АоЕ эффекты против него крайне полезны.

Хорошей картой будет **Псарь Шоу**. 6 единиц здоровья Паладину убрать не так-то просто, а если существо останется на столе, ваши шансы на победу значительно увеличатся. Считайте, что это своеобразный провокатор 3/6 для Утера.



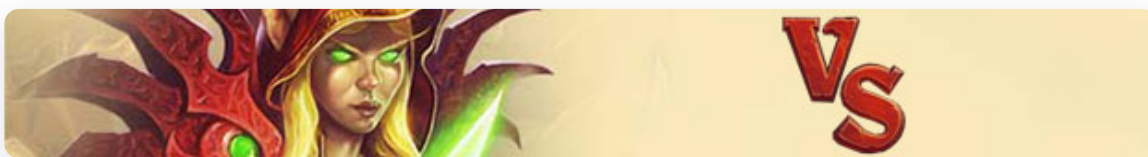
Зеркальное противостояние будет заключено в поиске ключевых карт с предсмертными хрипами и их реализации. Старайтесь всегда уничтожать **Яйца**

дьявозавра, даже несмотря на то, что из них вылезут существа 5/5. Серьезное влияние может оказать и **Принц Келесет**: большое преимущество получит тот, кто сможет найти его рано и реализовать бафф всей колоды.



В поединке с **Таунт Друидом** вы должны пользоваться его медленным стартом и стараться по максимуму использовать ваши синергии с предсмертными хрипами, заполняя стол тяжелыми угрозами уже с начальных этапов игры. Ваша задача призвать внушительную армию существ, увеличивая их количество с помощью **Ложной смерти**, **Ловчего злобноплава** и **Плотоядного куба**. Опять же, полезен будет бафф **Принца Келесета**. Старайтесь выманить **Близость к природе** на что-нибудь незначительное, например, существо 5/5 из **Яйца дьявозавра**. Приятно и то, что у Друида часто будет стоять непростой выбор, кого именно уничтожить **Близостью к природе**, ведь у многих ваших существ будут неприятные предсмертные хрипы. В общем и целом, поединок благоприятный.

С **Малигос Друидом** также не должно возникнуть серьезных проблем, однако если противнику удастся затянуть партию, будьте готовы к выходу **Малигоса** или **Алекстразы**. Желательно, чтобы у вас был на них ответ. Идеально поможет **Метка охотника**. Не забывайте, что и у этого оппонента есть **Близость к природе**.



Нечетный Разбойник - второй после Нечетного Паладина агрессивный оппонент, которого можно ожидать. Стратегия против него примерно такая же, как против Паладина. Из особо опасных угроз можно выделить **Бандюгу**, против него у вас есть **Обходной удар** в сочетании со **Свечкострелом** и **Метка охотника**. Также можно спрятаться за провокаторами (**Смоляной страж**, **Дренеи-каторжники**).



Дрыжеглот Шаман Дрыжеглот Шаман очень медленный и не должен доставить неприятностей. Опасны будут эффекты немоты и превращения (**Сглаз**, **Земной шок**), поэтому старайтесь активировать предсмертные хрипы ваших существ по возможности самостоятельно. Вам не особенно страшны массовые зачистки Шамана, ведь вы даже не против подставить то же **Яйцо дьявозавра** или **Плотоядного куба** под условный **Вулкан** - ваши предсмертные хрипы будут мешать ему красиво реализовать АоЕ.



Зоолок будет уже сложнее, так как это крайне агрессивный соперник. Как и всегда в таких случаях, старайтесь защищаться с помощью провокаторов и максимально контролировать стол. Размены с существами – залог успеха. Опять же, **Псарь Шоу** может сыграть вам на руку, правда, в отличие от тех же Паладинов, Зоолоку легче устранить эту угрозу благодаря сильным ранним существам.

Также старайтесь не ударять по герою противника, чтобы тот не имел возможности вылечить себя и рано поставить **Веселого вурдалака**. Это очень важный момент, о котором многие забывают. Пусть Чернокнижник сам ищет способы нанести себе урон, пусть теряет темп, применяя силу героя на второй ход ради получения урона, вам ни к чему помогать ему. Если вам нечего сделать на второй ход кроме использования силы героя, а здоровье Чернокнижника на максимуме, пропускайте ход, не делая совершенно ничего.

Четный Чернокнижник опасен своими большими существами: **Горный великан**, **Крюконосец-разоритель**, **Сумеречный дракон** – все они доставляют много неприятностей. Старайтесь укрываться провокаторами, если нет другого ответа (**Дренеи-каторжники** на какое-то время спасут от **Горного великана**), но в идеале, конечно, иметь на такой случай **Метку охотника**.



Куб Охотник – это прекрасная комбо колода, способная подарить вам море положительных эмоций. Никого не оставят равнодушным сложные, красивые ходы, на которые способен **Куб Охотник**. Синергии с предсмертными хрипами действительно работают и делают колоду темповой и сильной.

Недостаток ее, пожалуй, лишь в стоимости – новички или игроки с небогатой коллекцией вряд ли смогут ощутить всю мощь **Куб Охотника**. Конечно, даже если вы не испытываете недостатка в пыли, тут же создавать колоду не стоит, ведь в скором времени грянет новое дополнение, и неизвестно, будет ли актуален **Куб Охотник** тогда. Но сейчас это замечательный вариант для последнего этапа меты **Ведьминоного леса**.

Удачи в ладдере!