

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

СВОБОДНЫЙ ПРОСМОТР. Обновленный (11.2) Куболок. Гайд по колодам Ведьмин Лес.

28.06.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Куболок



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Гайд открыт на несколько дней для СВОБОДНОГО ПРОСМОТРА.

Вашему вниманию представляется подробный гайд по колоде Куболока в мете Ведьминого леса после нерфов карт. У сегодняшнего героя статьи любопытная судьба: он был сильнейшей и популярнейшей колодой в самом начале Года Ворона, затем, когда нагрянули майские нерфы, на какое-то время о Куболоке забыли, и только в июньском сезоне архетип вернулся в мету, доказав всем, что нерфы двух карт ему не страшны.

Впрочем, нынешняя ситуация, в которой пребывает Куболок, не столь однозначна. Определенно, это отличный архетип, справляющийся и с большинством контроль колод,

и с играющими от стола агрессивными оппонентами, но в ладдере есть и другие архетипы с похожим функционалом.










Речь идет в первую очередь о Четном Черно книжнике ([гайд по колоде Четного Черно книжника вы можете прочитать здесь](#)), дела у которого хороши, как никогда. Противостояние Куболока и Четного Черно книжника в мете — интересная тема для разговора, и ей будет посвящен первый раздел этого гайда.

Также в нем вы, как и всегда, найдете лучшие сборки архетипа (как популярные, так и малоизвестные, но с потенциалом), обсуждение вопросов декбилдинга, узнаете, что искать в стартовую руку, как работает колода Куболока и как ведет себя в типовых матч-апах нынешней меты. Кроме этого, будут подняты и другие важные и интересные вопросы, связанные с героем статьи.

А перед тем, как перейти к основному содержанию гайда, стоит отметить, что Куболок — одна из сложнейших и "скиллозависимых" колод в мете Ведьминоного леса. И пока неопытные игроки топчутся на месте с не особенно впечатляющим или даже удручающим процентом побед, другие "фармят" всех подряд и борются за легенду или даже высшие сродки в ней, используя Куболока.

Только от вас зависит, как поведет себя Куболок в ваших руках. Вы должны быть готовыми к неоднозначному геймплею, сложным ходам и дилеммам, а также к тому, что малейшая ошибка на любом этапе игры может лишить вас победы. Данный гайд поможет вам разобраться в основах игры Куболоком и предостережет от типовых ошибок, совершающихся большинством игроков в Hearthstone.

Вы уже могли читать гайд по колоде Куболока, перед вами обновленная версия, актуальная для июньского рейтингового сезона. Далее вы можете ознакомиться со списком изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Добавлен новый раздел "Куболок в мете после нерфов", убран раздел "Куболок до и после нерфов"*
-  *Убраны все неактуальные сборки Куболока, добавлены новые колоды и описания к ним.*
-  *Изменены основа колоды и описания к ней.*
-  *Добавлены новые технические карты, изменены описания к некоторым старым.*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса в разделе "Муллиган"*
-  *Раздел "Стратегия игры" дополнен новыми советами и информацией, как общей, так и связанной с позицией Куболока в нынешней мете*
-  *Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе.*
-  *Минорные изменения и исправления ошибок в статье в целом.*

Разделы гайда:



1.

Куболок в мете после нерфов

2. - Как на Куболока повлияли нерфы?
3. - Выгодные и невыгодные матч-апы
4. - Кто лучше: Куболок или Четный Лок?

5. Сборки архетипа



6. Основа колоды



7. Опциональные и технические карты



8. Возможные замены



9. - Максимально бюджетный Куболок

10. Муллиган



11. Стратегия игры



12. - Способы победы Куболока

13. - *Сдерживание ранней агрессии оппонента*
14. - *Давление на средних и поздних этапах существования*
15. - *Наносящие большой урон комбинации*
16. - Ключевые механики карт
17. - Правильный порядок действий
18. - Важные советы
19. Карты со случайным эффектом
20. Матч-апы
21. Как играть против Куболока?
22. Заключение



Изменение карт *Одержимый лакей* и *Темный пакт* не вынудили Куболока отказаться от них. Собственно, сборки после нерфов мало чем отличаются от тех, что были до. разве что чуть чаще появляются дополнительные исцеляющие эффекты: *Сгнившая яблоня* или *Грибовар*.

Самый важный вопрос, на который должен ответить любой Куболок: какие третьи дропы использовать? Есть два основных варианта. Первый — *Принц Талдарам*, ограничивающий использование других карт за 3 кристалла маны в сборке. Эта легендарная карта в первую очередь хороша в медленных матч-апах, она становится основой мощнейших комбинаций и синергий. Но и в быстрых *Принц Талдарам* хорош, поскольку его можно поставить в темп, скопировав, например, какую-то вражескую угрозу с полезным свойством.

Второй вариант третьих дропов — *Защитник холмов*. Вместе с ним Куболок может взять в сборку и некоторые другие интересные "тройки", о которых речь пойдет позднее. Колоды с *Защитником холмов* пассивнее и реактивнее, они рассчитаны в большей степени на медленный темп и переигрывание оппонента по выгоде.



Куболок заслуженно считается убийцей контроль колод. Это действительно так, ему не страшны [Дрыжеглот](#) Шаман, Квест Воин, Биг Spell Маг, Биг Друид или Контроль Жрец. Но есть и контроль архетипы, с которыми ему непросто справиться. Это в первую очередь Таунт Друид и Четный Чернокнижник, хотя последнего можно назвать скорее мидрейндж колодой. Сборки с [Принцем Талдараром](#) значительно улучшают матч-апы с ними.

Также Куболок великолепно справляется с играющими от стола темповыми противниками, как Токен Друид, Четный Шаман или Нечетный Паладин, хотя матч-ап с последним будет крайне напряженным и непростым.

Слабости Куболока — быстрые "берн" колоды с массой взрывного урона из руки: Темпо Маг, Нечетный Разбойник, Миракл Разбойник, а порой и темповые архетипы Охотника.

Если сравнивать героя статьи с Четным Чернокнижником, следует, конечно же, сказать, что Куболок не хочет встречать в ладдере своего визави часто. Четный Чернокнижник всегда способен поставить [Горного великана](#) раньше оппонента, а значит и быстро задавить Куболока на средних этапах, не затягивая партию.

Из преимуществ Куболока: выгодные матч-апы с Биг Друидом, Биг Spell Магом и другими медленными оппонентами. С ними герой статьи справляется намного лучше Четного Чернокнижника. Последний же комфортнее чувствует себя во всех агро поединках.

Из этого следует, что ответить на вопрос "**кто лучше: Куболок или Четный Чернокнижник?**" невероятно трудно, ведь все зависит от локальной меты. Если в ней больше агро колод, вам подойдет Четный Чернокнижник. Если же в ней больше контроля, Куболок будет намного жизнеспособнее.

Обычно мета существенно замедляется на высоких рангах, так что Куболок чувствует себя комфортнее в легенде, особенно на высших ее позициях. А вот Четный Чернокнижник часто великолепен для низких рангов.

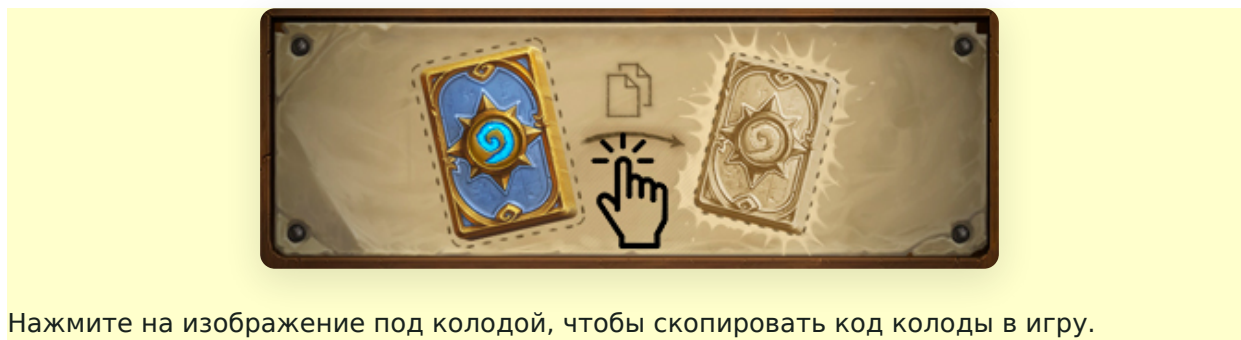
Важно еще и то, что Четный Чернокнижник намного проще Куболока, так что менее опытные игроки на низких рангах могут обращаться именно к Гул'дану с [Генном Седогривом](#), если их главная цель — результат и быстрое продвижение по ранговой лестнице.

А вот для тех, кто поопытнее и уже забрался в ладдере повыше, Куболок будет полезнее. Также он может пригодиться и на низких рангах, если там сложилась специфичная локальная мета, в которой мало агро и много контроль архетипов.

[к содержанию](#)



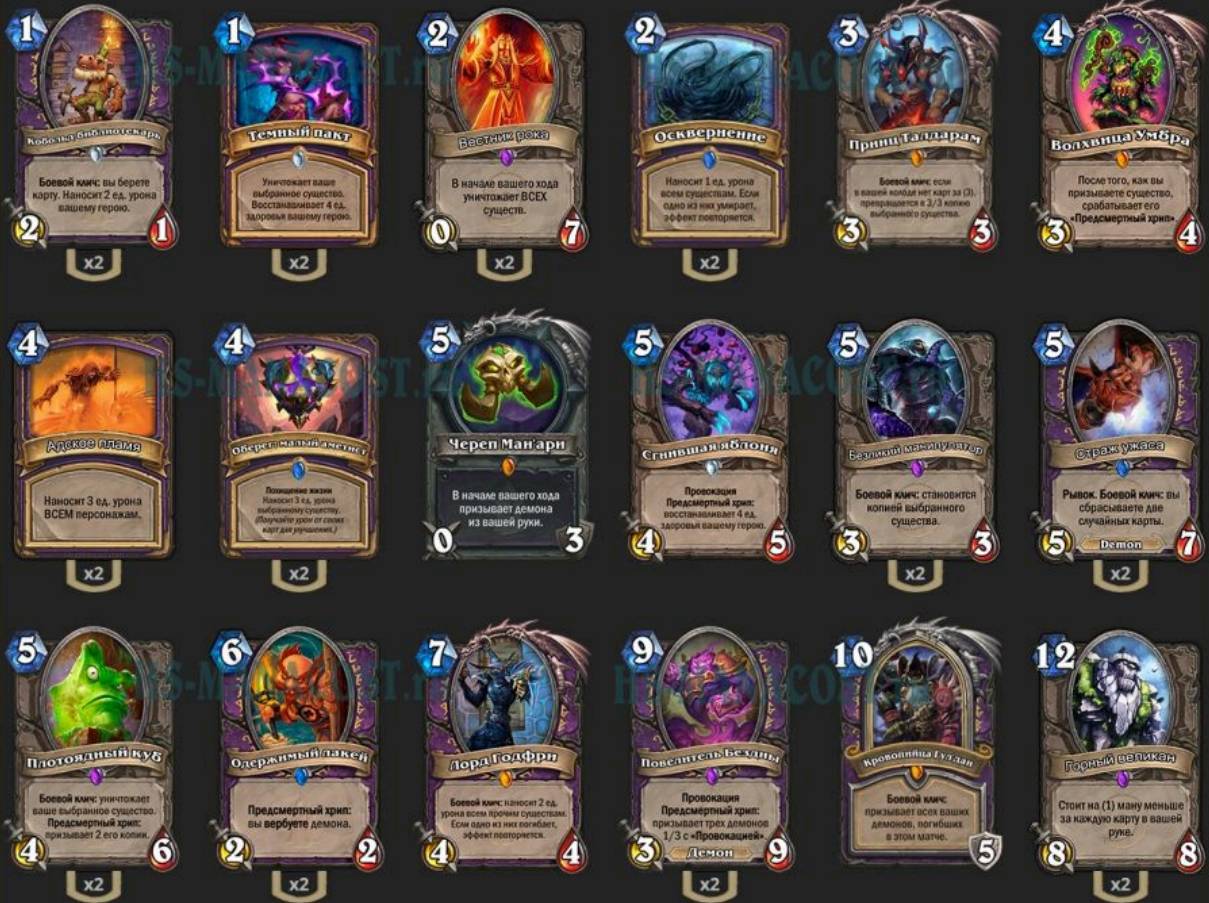
Куболок далеко не новый архетип, следовательно, выверенный и сбалансированный. И даже нерфы карт особо не поменяли эту ситуацию



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

Стандартный Куболок с Принцем Талдарамом

Куболок с Принцем Талдарамом










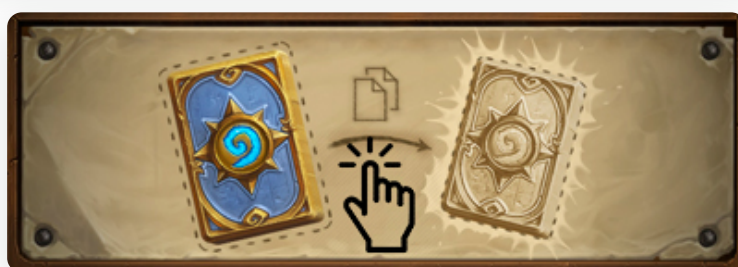
Оптимальная сборка Куболока в настоящий момент, в которой есть лишь одна опциональная и спорная карта: [Сгнившая яблоня](#). Вместо нее могут использоваться [Грибовар](#), [Разрушитель чар](#), [Кислотный слизнюк](#), [Бронированный жук](#), [Король-лич](#) или другие технические карты по вашим нуждам.

Куболок с Защитником холмов

Куболок с Защитником холмов

 <p>Ледяной Обитатель горы Боевой клещ: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	 <p>Темный пакт Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>1 0</p> <p>x2</p>	 <p>Вестник рока В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>2 0</p> <p>x2</p>	 <p>Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.</p> <p>2 0</p> <p>x2</p>	 <p>Защитник холмов Провокация Боевой клещ: вы расширяете существо с «Провокацией».</p> <p>3 1</p> <p>x2</p>	 <p>Волчица Умбра После того, как вы призываете существо, срабатывает его «Предсмертный крик».</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>
 <p>Адамов пламя Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4 0</p> <p>x2</p>	 <p>Обреченный ангел Положенные жизни Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получите урон от слова карт для упрощения.)</p> <p>4 0</p> <p>x2</p>	 <p>Череп Ман'ари В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>5 0</p> <p>x2</p>	 <p>Безликий манникулер Боевой клещ: становится копия выбранного существа.</p> <p>5 3</p> <p>x2</p>	 <p>Страж ужаса Рыпок. Боевой клещ: вы сбрасываете две случайных карты.</p> <p>5 5</p> <p>x2</p>	 <p>Плотоядный куб Боевой клещ: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>5 4</p> <p>x2</p>
 <p>Одуряющий тапек Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p> <p>6 2</p> <p>x2</p>	 <p>Лорд Гоаффри Боевой клещ: наносит 2 ед. урона всем трем существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.</p> <p>7 4</p> <p>x2</p>	 <p>Повелитель Бести Провокация Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией».</p> <p>9 3</p> <p>x2</p>	 <p>Кропотливая Гуллан Боевой клещ: призывает всех ваших демонов, погибавших в этом матче.</p> <p>10 5</p> <p>x2</p>	 <p>Борный великан Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>12 8</p> <p>x2</p>	

11560



Самая популярная версия Куболока в настоящий момент, в которой вместо Принца Талдарама и той самой опциональной карты используются Защитники холмов. Порой в эту колоду могут добавляться и другие "тройки" вместо Защитника холмов, Вестника рока или Волхвицы Умбры: Железноклюв, Стрела Тьмы, Прожорливая слизь или даже Потрошитель Бездны.

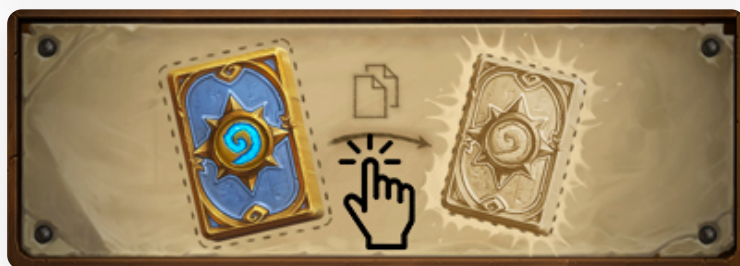
Куболок от Strikeright

Куболок от Strikeright

<p>Лесной обитатель Боевой клещ: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>1 2 1</p> <p>x2</p>	<p>Темный пакт Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>1 2 1</p> <p>x2</p>	<p>Вострый реж В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>2 0 7</p>	<p>Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.</p> <p>2 2 2</p> <p>x2</p>	<p>Защитник холмов Провокация Боевой клещ: вы расширяете существо с «Провокацией».</p> <p>3 1 4</p> <p>x2</p>	<p>Волчица Умбра После того, как вы призываете существо, срабатывает его «Предсмертный хрип».</p> <p>4 3 4</p>
<p>Адугое пламя Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4 2 2</p> <p>x2</p>	<p>Обездвиженный амулет Позиционирует жезл. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получайте урон от слова жезл для урешивки.)</p> <p>4 2 2</p> <p>x2</p>	<p>Череп Ман'ари В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>5 0 3</p>	<p>Безликий манникулер Боевой клещ: становится копиями выбранного существа.</p> <p>5 3 3</p> <p>x2</p>	<p>Страж ужаса Рынок. Боевой клещ: вы сбрасываете две случайных карты.</p> <p>5 5 7</p> <p>x2</p>	<p>Плотоядный куб Боевой клещ: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>5 4 6</p> <p>x2</p>
<p>Одурманенный такел Предсмертный хрип: вы вербуете демона.</p> <p>6 2 2</p> <p>x2</p>	<p>Лорд Гоаффри Боевой клещ: наносит 2 ед. урона всем персонажам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.</p> <p>7 4 4</p>	<p>Король-лич Провокация В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p>8 8 8</p>	<p>Повелитель бесов Провокация Предсмертный хрип: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией».</p> <p>9 3 9</p> <p>x2</p>	<p>Кровопища Гуллан Боевой клещ: призывает осел ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>10 5 5</p>	<p>Горный великан Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>12 8 8</p> <p>x2</p>

MANACOST
kolodahearthstone.ru






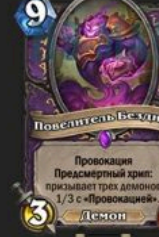

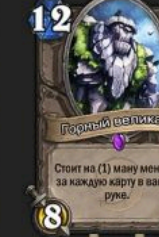
12760



Эта колода с **Защитником холмов** обзаводится Королем-личом для улучшения медленных матч-апов и давление на поздних этапах игры. От одной копии **Вестника рока** можно отказаться, если в ладдере агро колоды встречаются не столь часто.

Куболок от dhkim

Куболок от dhkim

 <p>Темный пакт Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Кобальт-библиотечник Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Вестник рока В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>x2</p>	 <p>Осквернение Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	 <p>Защитник холмов Провокация. Боевой клич: вы раскапываете существо с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Грибобар Боевой клич: восстанавливает 4 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>
 <p>Адакво-пламя Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>x2</p>	 <p>Оберст-малый магистр Ложные жизни. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получите урон от своих карт для улучшения.)</p> <p>x2</p>	 <p>Плотоядный куб Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>	 <p>Безликий маммулатар Боевой клич: становится копией выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Череп Ман'ари В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>x2</p>	 <p>Страх ужаса Рыбок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайных карты.</p> <p>x2</p>
 <p>Одеранный пакт Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p> <p>x2</p>	 <p>Лора Годфри Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем против существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	 <p>Король-лич Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рандома смерти.</p> <p>x2</p>	 <p>Повеса-бездны Провокация. Предсмертный крик: призывает трех демонов. 1/3 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Кровопийца Гулдан Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>x2</p>	 <p>Горный вестник Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



11140





Сборка отказывается от Волхвицы Умбры, одного Защитника холмов и одного Безликого манипулятора, дабы взять Грибоваров и Короля-лича. Дополнительное исцеление поможет в большинстве матч-апов меты.

[к содержанию](#)



1	Кобольд-библиотекарь	2
1	Темный пакт	2
2	Вестник рока	2
2	Осквернение	2
4	Адское пламя	2
4	Волхвица Умбра	2
4	Оберег: малый аметист	2
5	Безликий манипулятор	2
5	Плотоядный куб	2
5	Страж ужаса	2
5	Череп Ман'ари	2
6	Одержимый лакей	2
7	Лорд Годфри	2
9	Повелитель Бездны	2
10	Кровопийца Гулдан	2
12	Горный великан	2

Несмотря на изменения в мете, основа Куболока остается практически неизменной, так как архетип имеет четкие способы победы и определенные инструменты для этого. Конечно, вариации встречаются, именно поэтому основа составляет не все 30 карт, а только 27. Изменения происходят и в самой основе.

Например, практически все сборки добавляют **Волхвицу Умбру** для усиления своих комбинаций. Особенно хороша она в медленных и зеркальных противостояниях. То же можно сказать и о второй копии **Безликого манипулятора**. Были времена, когда от него вообще отказывались, потом он начал появляться в единичном экземпляре в некоторых колодах, и вот теперь большинство игроков добавляют сразу двух. Впрочем, встречаются вариации и без одного **Безликого манипулятора**, и без **Волхвицы Умбры**.

Стоит сказать и о **Принце Талдараме**. Это популярнейшая карта, способная действительно переворачивать ход игры, но все же ее нельзя назвать основной. Этот третий дроп вынуждает отказываться от других, а многие хотели бы отдать предпочтение **Защитнику холмов** и другим опциям. **Принц Талдарам** лишает игрока такой возможности. Тем не менее, его все чаще можно встретить в сборках Куболока.

Горный великан встречается во всех колодах без исключений, хотя ранее от него отказывались, дабы улучшить быстрые матч-апы. Если вы действительно страдаете от агрессии, то намного лучше обратиться к Четному Чернокнижнику.

К наиболее популярным анти-агро опциям относится **Вестник рока**, но часто от одной копии этого второго дропа отказываются, если Куболок не страдает от наплыва агро колод.

[к содержанию](#)



Лик тлена – добавляется с целью улучшить агро матч-апы с Паладинами, которых на рейтинговой лестнице встречается не так уж мало. Заклинание поможет вам немного сдерживать напор оппонента на первых ходах. Хорошо синергирует с третьим дропом **Кукла вуду**.

Первоученица Рин – полезна в медленных матч-апах, где у вас будет время разыгрывать печати и угрожать сопернику Пожирателем Азари. В быстрых противостояниях вы вряд ли сможете извлечь из нее максимум выгоды, скорее всего, это будет просто провокация 3/6 за 6 кристаллов маны. Добавляя **Первоученицу Рин** в колоду, всегда помните о том, что она очень плохо синергирует с **Черепом Ман'ари**, так как оружие призывает демонов без боевого клича. А боевой клич Пожирателя Азари — то, что вам нужно от **Первоученицы Рин**.



Круговерть Пустоты – данное заклинание, пусть и тоже порой чересчур защитное и медленное, может пригодиться кстати Куболоку. В первую очередь хорошо оно в противостояниях с другими Чернокнижниками, а также в агрессивных матч-апах, если те затянулись в позднюю стадию, что бывает далеко не всегда. Одну копию **Круговерти Пустоты** часто можно включить в сборку для эффекта неожиданности. Если в вашей колоде присутствует **Вестник рока**, то не забывайте о сильной связке этого существа с **Круговертью Пустоты** на 10-й ход. Разыграв ремувал и **Вестника рока**, вы блокируете ход сопернику, и у вас появляется возможность разыграть, например, **Кровопийцу Гул’дана**.

Бронированный жук – анти-агро опция, позволяющая немного защитить вас на ранней стадии игры. Добавляется с целью улучшить матч-апы с Паладинами, Разбойниками и Охотниками. Хорош он и против Темпо Мага.

Кислотный слизнюк / Прожорливая слизь – в мете много архетипов, использующих оружие, хотя далеко не всегда это оружие оказывает достаточное влияние на геймплей. Берите **Кислотного слизнюка**, если у вас есть **Принц Талдарам** в сборке, если же нет – можно задуматься о **Прожорливой слизи**, хотя в матч-апах с Куболоками и Секрет Магами брони вы не получите, так что второй дроп может быть удобнее и практичнее.

Железноклюв / Разрушитель чар – эффекты немоты по-прежнему остаются частью меты. Подойдут для улучшения зеркальных матч-апов, пригодятся и в частных случаях против других популярных архетипов.

Защитник холмов – хорош и в быстрых матч-апах, и во многих медленных, если Куболок планирует действовать неспешно и извлекать максимум выгоды из своей колоды.

Принц Талдарам – добавляется для усиления зеркальных матч-апов. **Принц Талдарам** может сыграть очень сильно, если скопирует вашего **Плотоядного куба** или Стража ужаса, хотя применений у этого третьего дропа намного больше, в частности можно копировать и вражеские угрозы и ставить темповое существо 3/3. Главный недостаток **Принца Талдарама** — вы не можете использовать другие угрозы за 3 маны.

Потрошитель Бездны – оригинальная и редко встречающаяся опция, которая может создавать невероятно интересные игровые моменты. Обратите внимание не то, что у Куболока очень много угроз с большим запасом здоровья относительно своей стоимости: **Страж ужаса**, **Повелитель Бездны**, **Демон Бездны**, **Защитник холмов** и даже **Плотоядный**

куб — поменяв атаку и здоровье этих угроз, вы сможете совершенно неожиданно наносить огромное количество урона по герою противника.

Также **Потрошитель Бездны** помогает вам размениваться с угрозами противника, например, хорош от против Таунт Друида.

Грибовар – одна из двух самых популярных дополнительных исцеляющих опций, которая хороша не только из-за своей темповости, но и гибкости: вы можете восстановить здоровье вашим угрозам для выгодных разменов, например, **Горному великану** или Стражу ужаса.

Сгнившая яблоня – куда более прямолинейный исцеляющий эффект, который чуть лучше в ситуациях, когда на вас нападают, так как обеспечивает вас большим количеством здоровья и провокацией.

Король-лич – достаточно часто используется в сборках Куболоков для утяжеления колоды и усиления потенциала давить в контроль матч-апах. **Король-лич** хорош тогда, когда ответы на ваших тяжелых существ у оппонента на исходе.

[к содержанию](#)



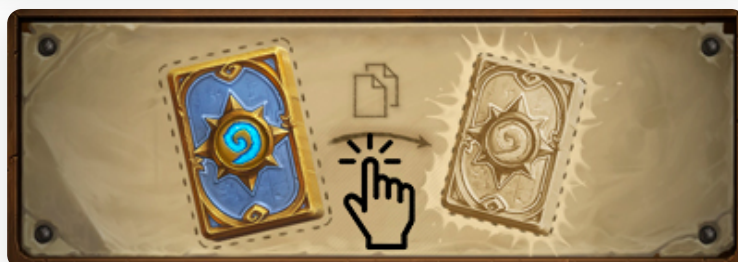
Куболока нельзя назвать колодой, основные инструменты которого легко поддаются замене. Из-за этого трудно говорить о бюджетной сборке архетипа, так как ее не существует в принципе. Нет смысла скрывать, что Куболок – не та колода, которая подойдет новичкам и игрокам, не имеющим внушительного запаса чародейной пыли. Основа колоды содержит много легендарных и эпических карт, и далеко не от всех можно отказаться.

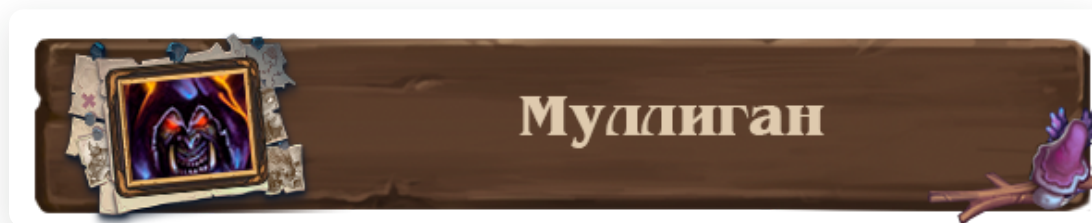
Волхвица Умбра, попавшая в основу с недавних пор, еще может быть заменена, так как это не самая ключевая карта. Не слишком критично будет и отказаться от второго **Безликого манипулятора**, **Принца Талдарамы** и **Лорда Годфри**.

Что брать вместо данных легендарных карт? Обычно у них нет прямых аналогов и опций, которые делают то же самое, но это и не страшно, вам не обязателен дополнительный комбо-потенциал, если у вас нет **Волхвицы Умбры**, или пятый AoE эффект, если нет **Лорда Годфри**. Вместо них могут использоваться какие-либо технические карты.

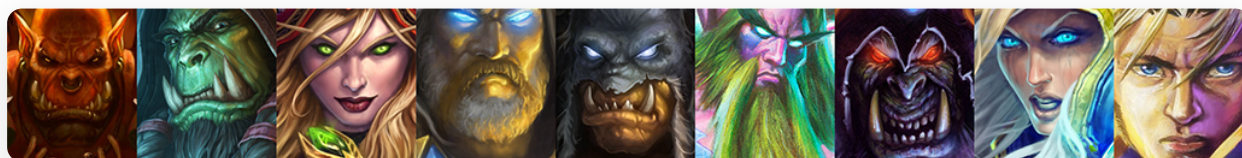
Ниже представлен максимально бюджетный Куболок, его стоимость – 7860 чародейной пыли, что совсем недорого для данного архетипа.

Максимально бюджетный Куболок





Стадия выбора карт в стартовую руку — ответственный игровой этап, где важно не ошибиться и все сделать правильно. Порой от этого зависит исход противостояния.



Воин: Череп Ман'ари, Горный великан, Кровопийца Гул'дан, Кобольд-библиотекарь. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса. Если есть хорошая рука и Монетка — Кровопийца Гул'дан.

Паладин: Череп Ман'ари, Осквернение, Вестник рока, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей, Адское пламя. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Охотник: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны. Адское пламя, Оберег: малый аметист. Если есть Монетка и хорошая рука — Волхвица Умбра.

Друид: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь. Если есть Горный великан — Безликий манипулятор или Плотоядный куб. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.

Разбойник: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока, Оберег: малый аметист. Если есть Череп Ман'ари — Повелитель Бездны.

Шаман: Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Горный великан, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари — Страж ужаса.

Маг: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.

Жрец: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Одержимый лакей. Если есть Череп Ман'ари — Страж ужаса.

Чернокнижник: Череп Ман'ари, Горный великан, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока. Если есть Горный великан — Плотоядный куб или Безликий манипулятор. Если есть Череп Ман'ари и хорошая рука — Страж ужаса.



Играть Куболоком достаточно сложно вне зависимости от выбранной вами сборки. Нужно понимать сильные и слабые стороны вашей колоды, ее возможности и пределы. Помимо этого, важно считаться и с оппонентом, знать его планы на игру и важные взаимодействия между вами. О возможностях самого Куболока вы узнаете из этого раздела, а в «Матч-апах» речь пойдет об особенностях противостояний с конкретными популярными в нынешней мете архетипами.

Сперва вам нужно **осознать несколько способов победы**, доступных Куболоку.



1. Сдерживание ранней агрессии оппонента

Самый простой способ победы, актуальный в первую очередь в агрессивных матч-апах, в которых оппонент будет стараться быстро продавить вас существами, взрывным уроном из руки или оружием. В таких противостояниях Куболок чувствует себя достаточно комфортно. Во-первых, в его распоряжении есть сильнейшие AoE ремувалы: **Осквернение**, **Адское пламя** и **Лорд Годфри**. Во-вторых, масса способов самоисцеления: **Темный пакт**, **Оберег: малый аметист** и другие. В-третьих, мощнейший провокатор **Повелитель Бездны**, которого можно поставить на стол уже к 6 ходу.

Этого вполне достаточно, чтобы обеспечить стабильные результаты в почти всех агрессивных поединках, особенно помогает, конечно же, **Повелитель Бездны**, появляющийся на столе рано из-за карт **Одержимый лакей** и **Череп Ман'ари**.

Главная слабость Куболока обусловлена тем, что **Череп Ман'ари** и **Одержимый лакей** не со 100% вероятностью помогут достать **Повелителя Бездны** на стол, помешать этому может **Страж ужаса**. Этот демон, конечно, тоже силен, но порой к 5-6 ходам Гул'дану необходима именно трудно проходимая провокация, а не 5/7 с рывком.

Помните о том, что сначала нужно постараться зачистить стол или закрываться труднопроходимым провокатором, а только потом исцелять себя, в противном случае исцеление будет не столь эффективным.

Разрушитель чар и другие эффекты немоты – популярные опции нынешней меты, с помощью которых агрессивные и не очень оппоненты будут пытаться обезвредить ваши угрозы. Вы, конечно же, опасаетесь в первую очередь того, что агро колода использует разрушителя чар на ваших провокаторов. Также неприятно получить «сало» на **Одержимого лакея**. Как-то сопротивляться подобному крайне трудно, но все же реально. Например, цель, на которую наложена немота, можно «съесть» **Плотоядным**

кубом. Когда предсмертный хрип этого пятого дропа сработает, вы заполучите два «свежих» существа с провокацией или другим полезным эффектом.

Конечно же, грамотно используйте карты **Плотоядный куб**, **Принц Талдарам**, **Безликий манипулятор** и **Волхвица Умбра**. В быстрых поединках вы можете играть их в темп, хотя лучше всего обзавестись дополнительными провокациями с помощью этих инструментов.

В нынешней мете присутствуют такие агрессивные колоды, которые постараются продавить вас намного раньше выхода на стол **Повелителя Бездны**. В первую очередь это Нечетный Разбойник и Темпо Маг. Справиться с ними сложно и из-за их темповости, и из-за того, что они наносят много урона не со стола, а с помощью оружия, заклинаний или существ с рывком.

Куболоку важно понимать, сколько урона способен нанести его оппонент в будущем, игнорирует ли этот урон провокаторов, каков шанс найти те или иные опции, учитывая уже разыгранные карты и их количество в руке. Старайтесь не доводить ваше здоровье до критической отметки, если вы не так сильно отстаєте и прогнозы на данный поединок благоприятные.

И только если ваша ситуация и без того плоха, рискуйте и надейтесь, что идеальных комбинаций (**Лирой Дженкинс** + **Шаг сквозь тень** + **Хладнокровие** и другие) взрывного урона или эффекта немоты нет в руке оппонента. Не всегда вы можете себе позволить обыгрывать все карты и исходы.

После изменений баланса карт Куболок испытывает куда больше проблем в агрессивных поединках, ведь и **Одержимый лакей** появляется позже, и **Темный пакт** исцеляет на меньшее количество здоровья. Это, впрочем, не значит, что Куболок стал значительно слабее в борьбе с агрессией, но играть им теперь намного сложнее. Необходимо понимать и сколько раз вам нужно использовать силу героя и когда именно, и когда исцелять вашего героя, и когда рисковать, а когда действовать надежно.

[к содержанию](#)



2. Давление на средних и поздних этапах существами

Куболок очень хорош в наступлении, вот только давление можно начинать с 4-5 ходов, не раньше.

Но когда именно важно действовать агрессивно? В первую очередь в матч-апах, в которых трудно победить, играя от защиты: Куболок, Контроль Чернокнижник, Таунт Друид, Дрыжеглот Шаман, Биг Спелл Маг, иногда медленные Жрецы.

Агрессивные действия с вашей стороны – рискованное и сложное предприятие, потому что играть вы в таком стиле будете преимущественно против контроль колод с массой ремувалов и других защитных механик. Важно все их знать и обыгрывать по возможности. Лучше всего, если вы будете давить на слабые стороны оппонента, выставляя нужные угрозы вовремя.

Ваша первая угроза для наступления – Горный великан, на которого любой противник вынужден будет тут же ответить тем или иным образом. Если он этого не сделает, вы можете наказать его, скопировав 8/8 существо Безликим манипулятором, а с таким столом на пятый ход совладеет далеко не каждый.

Получить двух Горных великанов можно и с помощью карты Плотоядный куб, но вам понадобится и Темный пакт, дабы тут же разбить эту угрозу, иначе высок шанс, что на нее будет наложена немота или другой ультимативный ремувал, который предотвратит предсмертный хрип 4/6 существа.

Еще одна ключевая угроза на вашей половине стола – Страж ужаса, которого можно призвать на стол без негативного боевого клича. Это существо особенно полезно копировать и множить Плотоядным кубом, потому что у него есть рывок, то есть атаку оно совершит моментально. Кроме того, чем больше Стражей ужаса умрет на вашей половине стола, тем разрушительнее станет ваш рыцарь смерти.

Скопировать Стражей ужаса можно и Принцем Талдарамом. Да, новый демон будет обладать скромными характеристиками 3/3, но вот ваш рыцарь смерти или Плотоядный куб воскресят уже полноценного Стража ужаса.

Все другие угрозы в колоде Куболока не столь нужны и хороши, если вы играете первым номером: Повелитель Бездны разве что может защитить других ваших существ от разменов, но его беда в том, что он даст вам Демонов Бездны, а их смерть ослабит Кровопийцу Гул'дана.

Ваша задача во многих матч-апах – делать так, чтобы Стражи ужаса были именно уничтожены, а не превращены или возвращены в колоду. Такие карты, как Сглаз, Превращение и Ментальный крик страшны для ваших демонов, старайтесь или выманить эти ремувалы ранее, или уничтожить ваших же Стражей ужаса (Плотоядным кубом, например, или разменами), или делать сразу несколько демонов с рывком, на которых оппонент ответить не сможет.

Кровопийцу Гул'дана нужно постараться разыграть тогда, когда умрет максимальное количество Стражей ужаса и минимальное других демонов.

Впрочем, часто все будет идти не по вашему плану, и это не значит, что вы не в состоянии закончить партию. Порой продавить оппонента можно и **Повелителями Бездны**, а еще силой героя вашего рыцаря смерти – она невероятно сильна.

[к содержанию](#)



3. Наносящие большой урон комбинации

У Куболока таких предостаточно, причем многие вообще не требуют какого-то присутствия на столе в начале хода. Этот способ победы часто дополняет предыдущий, но не заменяет его, ведь 30 и более урона с пустого стола Куболока нанести не в состоянии. Его предел – 25, хотя есть возможность нанести и 35 урона, но крайне редко.

Первая комбинация завязана на карте **Волхвица Умбра**. **Череп Ман'ари** в начале хода призывает из руки Стража ужаса, он атакует, а затем «съедается» картой **Плотоядный куб**. Если до этого на стол была выставлена **Волхвица Умбра**, предсмертный хрип **Плотоядного куба** сработает сразу же и появятся два Стража ужаса, каждый из которых нанесет еще по 5 единиц урона. Остается только уничтожить уже выставленный **Плотоядный куб** заклинанием **Темный пакт**, дабы призвать еще двух Стражей ужаса и нанести еще 10 единиц урона. Розыгрыш всех этих карт (**Волхвица Умбра**, **Плотоядный куб** и **Темный пакт**) потребует 10 кристаллов маны и место на столе: минимум 5 свободных слотов из семи возможных.

Чтобы нанести 35 единиц урона с пустого стола, нужно совсем немного: воскресить семь Стражей ужаса Кровопийцей Гул'даном. Такой мощный ход помогут подготовить такие карты, как **Плотоядный куб**, **Безликий манипулятор** и **Принц Талдарам**. Если вы хотите сделать что-то подобное, все Стражи ужаса должны именно умереть, а не превратиться в другие угрозы или исчезнуть со стола другим образом. Более того, не должны умирать другие демоны (**Повелитель Бездны**, **Демон Бездны**), что зачастую трудно реализуемо, но всё же возможно.

Важно отметить, что все эти комбинации на 25 и 35 единиц урона на самом деле являются утопией. Они, конечно, реализуемы, но чаще всего выигрывать вы будете, не реализуя их полностью. И это важно: Куболок – не ОТК колода, вы не должны сидеть с полной рукой карт и ждать, когда все придет в вашу руку. Вместо этого Куболок позволяет использовать многие части комбинации по отдельности, и эффект их будет

достаточно хорошим, дабы вы смогли одержать победу. А одержать победу куда важнее, чем красиво сыграть, призвав семь Стражей ужаса за ход.

Достаточно трудно описать все связки карт и комбинации, доступные Куболоку. Только **Плотоядный куб** и **Принц Талдарам** уже способны делать настолько многое, что им в пору посвящать отдельную статью. Но будьте аккуратны: **Плотоядного куба** всегда лучше уничтожать самостоятельно, иначе велик риск наткнуться на немоту, кражу или возвращение в руку.

Помните и то, что порой вы вообще можете использовать части вашей комбинации для других целей. Более того, чаще всего вы и будете это делать. **Плотоядного куба** можно использовать на **Горных великанов** или **Повелителей Бездны**, как и **Волхвицу Умбру** отдавать в темп.

[к содержанию](#)

Теперь, когда с планами на игру Куболока все прояснилось, время поговорить о **механиках некоторых карт в его колоде**. Все их важно четко понимать.



Плотоядный куб, **Кровопийца Гул'дан** – эту пару объединяет одно: все они призывают существ или своим боевым кличем, или предсмертным хрипом. Но вот что нужно отметить: все они призовут не копию существа, которое было уничтожено ранее, а его первоначальную версию. Так, если **Плотоядный куб** «съел» **Повелителя Бездны**, на которого ранее была наложена немота, после смерти **Плотоядного куба** появятся не два **Повелителя Бездны** с немотой, но совершенно новые **Повелители Бездны** всегда с характеристиками 3/9, с провокацией и со своим предсмертным хрипом. Аналогично и **Кровопийца Гул'дан** воскрешают первоначальные версии умерших существ.



Принц Талдарам, **Безликий манипулятор** – только эта пара существ создает не изначальную версию существа, а точную его копию. Если вы превратите **Принца Талдарам** в 3/3 копию **Плотоядного куба**, который «съел» Стражей ужаса, из нового 3/3 **Плотоядного куба** тоже появятся два новеньких Стража ужаса. Не забывайте, что **Безликий манипулятор** и **Принц Талдарам** могут выбрать целью и вражеские угрозы. Порой они будут сильнее ваших.



Осквернение – мощнейший инструмент в агрессивных противостояниях, полезный, однако, практически в каждом другом. Об **Осквернении** нужно знать то, что между его «волнами» происходят все эффекты. Например, предсмертные хрипы, эффекты, активируемые при получении урона и так далее (в том числе и предсмертный хрип **Куклы вуду**: после недавнего патча баг взаимодействия **Осквернения** и **Куклы вуду** был исправлен, так что теперь они работают корректно). Поскольку у самого Куболока предостаточно существ с предсмертным хрипом, которые порой призывают на стол и других существ, высчитывать «лесенку» для **Осквернения** (так, чтобы заклинание повторилось максимальное количество раз и уничтожило весь стол, даже очень внушительный) может быть невероятно трудно.

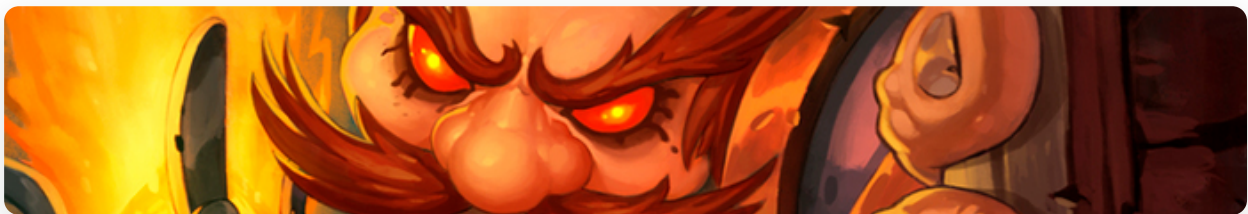
Порой отведенной минуты с небольшим для этого вовсе не будет хватать, так что нужна определенная практика, дабы выискивать «лесенку» быстро. Еще труднее рассчитывать ее, если на вашей половине стола есть источники урона от заклинаний: пока они живы, **Осквернение** будет наносить больше урона, а после их смерти – снова стандартное

количество. Часто вам придется подгонять «лесенку» своими силами, что сделать можно несколькими способами. Во-первых, это уже упомянутые источники урона от заклинаний. Во-вторых, другие ваши заклинания, которыми можно наносить урон и союзным, и вражеским существам, а порой и всем разом. В-третьих, ваши существа: очень помогает начать «лесенку» [Кобольд-библиотекарь](#), а продолжить ее далее – [Одержимый лакей](#), порой для этого их можно даже придержать в руке. В-четвертых, размены ваших существ с существами противника тоже играют важную роль, и их считать, пожалуй, сложнее всего, потому что урон при ударе получают оба.



[Лорд Годфри](#) обладает схожей с [Осквернением](#) механикой, но вам важно переучиться считать «лесенку» специально для него, не всегда это получится сделать с первого раза. Обыгрывать боевой клич и подгонять угрозы под нужные значения для [Лорда Годфри](#), впрочем, гораздо проще. Если у вас будет на столе увеличение урона от заклинаний, это никак не повлияет на эффект [Лорда Годфри](#). Не путайте боевой клич существа с [Осквернением](#).

[к содержанию](#)



Немаловажный фактор при игре за Куболока – **правильный порядок действий**. В этом вопросе ошибаются все, даже опытнейшие игроки. Это, однако, не оправдание, чтобы допускать ошибки самостоятельно. Большую их часть можно избежать, если играть внимательно и знать несколько простых правил.

Во-первых, всегда сначала нужно использовать эффекты добора (сила героя, [Кобольд-библиотекарь](#), [Лик тлена](#)), а уже потом другие действия. Если, конечно, у вас остаются лишние 2-1 кристалла маны после совершения всех необходимых действий. Это важно для того, чтобы увидеть все возможные опции в ваш ход, новая карта в руке может изменить ваши действия.

Во-вторых, правильно распоряжайтесь синергиями с заклинанием [Оберег: малый аметист](#). Лучше не только в начале наносить урон по вашему герою, а потом разыгрывать ее, но и максимизировать шансы улучшить данную карту, если она еще есть в вашей колоде. Дело в том, что при использовании [Кобольда-библиотекаря](#) вы улучшаете [Оберег: малый аметист](#), даже если берете его в руку в результате выставления первого дропа. Постарайтесь также сначала играть [Жизнеотвод](#), а только потом [Кобольда-библиотекаря](#).






В-третьих, постарайтесь сначала уничтожить вашего [Одержимого лакея](#), а только потом добирать карты в ваш ход, дабы не «топдекнуть» демона из колоды. Важно помнить о том, что Череп Ман'ари вытащит демона из вашей руки еще до того, как вы возьмете карту в начале хода. Значит, при надетом легендарным оружием и с демоном в руке вы можете заканчивать ход с 10 картами в руке.

В-четвертых, если вы все-таки сбрасываете карты с помощью Стража ужаса, задумайтесь о том, нужно ли сбросить их до того, как вы доберете новые или после. Сбрасывать карты до добора нужно тогда, когда ваша рука слаба и ситуативна, а среднестатистический «топдек» куда лучше уже имеющихся ресурсов. В обратном случае, то есть если в руке есть что-то важное, например, **Кровопийца Гул'дан**, лучше сначала взять дополнительные карты, дабы уменьшить вероятность сброса ключевого инструмента.

[к содержанию](#)



И, наконец, можно выделить еще несколько кратких, но **важных советов**, которые помогут вам освоить Куболока:

-  Пожалуй, важно отметить достаточно очевидный момент: у Чернокнижника часто очень много карт в руке, и в этом его сила, но также есть и опасность сжечь какие-то ресурсы из-за невнимательности. Поэтому важно всегда проверять, сколько карт в конце хода у вас осталось. Не забывайте о том, что Череп Ман'ари вытащит из руки демона в начале хода еще до того, как в руку придет новая карта.
-  В начале партии постарайтесь использовать силу героя как можно чаще, разыгрывая другие карты вместе с ней, а не вместо нее. Не бойтесь получить урон в начале партии, у вас очень много защитных механик, но важно их найти, постоянно применяя **Жизнеотвод**. Например, применять на второй ход лучше не **Лик тлена** или Кобольда-библиотекаря, а именно силу героя. Эти «единицы» можно придержать до 3 хода или отдать их на первый, если это необходимо. Конечно, актуально подобное в первую очередь для медленных матч-апов.
-  **Волхвица Умбра** очень часто выступает не как часть комбинации, но как самостоятельная угроза. Если есть хоть какой-то шанс, что этот четвертый дроп переживет ход оппонента, ставьте ее в темп без угрызений совести. Так вы сможете выиграть или получить огромное преимущество, если ответа противник в своей руке не найдет. А если он у него и есть – вы попросту разменяетесь 1 к 1, что тоже не так страшно, по крайней мере какого-то ремувала у оппонента уже не будет, да и он потеряет ману и темп, устранив вашу угрозу.
-  **Плотоядный куб** не всегда должен выбирать целью только Стражей ужаса или других невероятно мощных существ. Порой «съесть» можно и что-то поменьше в зависимости от ситуации. Более того, если альтернативного хода у вас нет, **Плотоядного куба** можно порой ставить даже в темп, то есть не активировать его боевой клич вовсе.
-  Выше уже упоминалось, что **Повелитель Бездны** не столь хорош, если вы наступаете, так как оставшиеся после него **Демоны Бездны** ослабят боевой клич

Кровопийцы Гул'дана. Дабы этого не допустить, можно использовать эффект немоты и на своего Повелителя Бездны, если провокаторы вам не нужны.



Часто перед розыгрышем Горного великана вы можете использовать силу героя, поскольку дополнительная карта уменьшит его стоимость на 1 кристалл маны. Следите только за тем, чтобы место для новой карты в руке у вас было, а также за тем, чтобы вам хватило кристаллов маны и на другие действия.



Вы не всегда должны призывать Стража ужаса на стол с помощью Черепа Ман'ари или Одержимого лакея, порой играть демона можно и нужно из руки. Обычно делается это в трудных ситуациях, ведь терять две карты дополнительно — не лучшая перспектива, но часто эта жертва оправдана. Конечно же, такие действия совершаются порой в тяжелых ситуациях, когда вы понимаете, что не выиграете иначе и ждать более не можете. Порой вы даже должны надеяться, что Страж ужаса не сбросит ключевые инструменты, как Плотоядный куб или Кровопийца Гул'дан. И наоборот, если в вашей руке много бесполезных и слабых в данном матч-апе карт (например, AoE эффекты против контроль колод), вы можете позволить себе играть Стража ужаса из руки даже в неплохих игровых ситуациях.



Вестник рока – важная карта во многих противостояниях, но применять ее нужно правильно. Лучший способ – сначала зачистить стол, а потом поставить этот второй дроп. Также можно ставить его на второй ход против агро колод, у которых не будет возможности нанести 7 единиц урона. Но у этой карты есть и другие способы применения, а еще некоторые подводные камни, например, Вестник рока может помочь оппоненту уничтожить своих существ с мощным предсмертным хрипом (Хадронокс, Одержимый лакей).

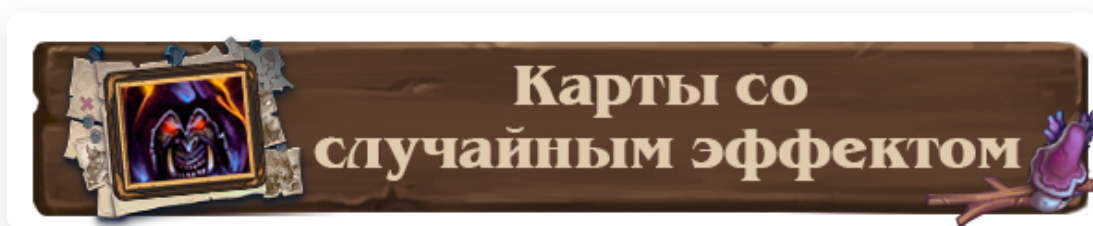


Интересна синергия Черепа Ман'ари и Вестника рока. Если в начале вашего хода должны случиться два события (уничтожение стола вторым дропом и призыв демона из руки оружием), то их порядок будет зависеть от того, какую карту вы разыграли раньше: Вестника рока или Череп Ман'ари. Если сначала поставить Вестника рока, то и уничтожит стол он первым, а после будет призван демон из руки. Если же сначала было разыграно оружие (в этот ход или ранее), то и демон появится раньше и будет уничтожен Вестником рока.



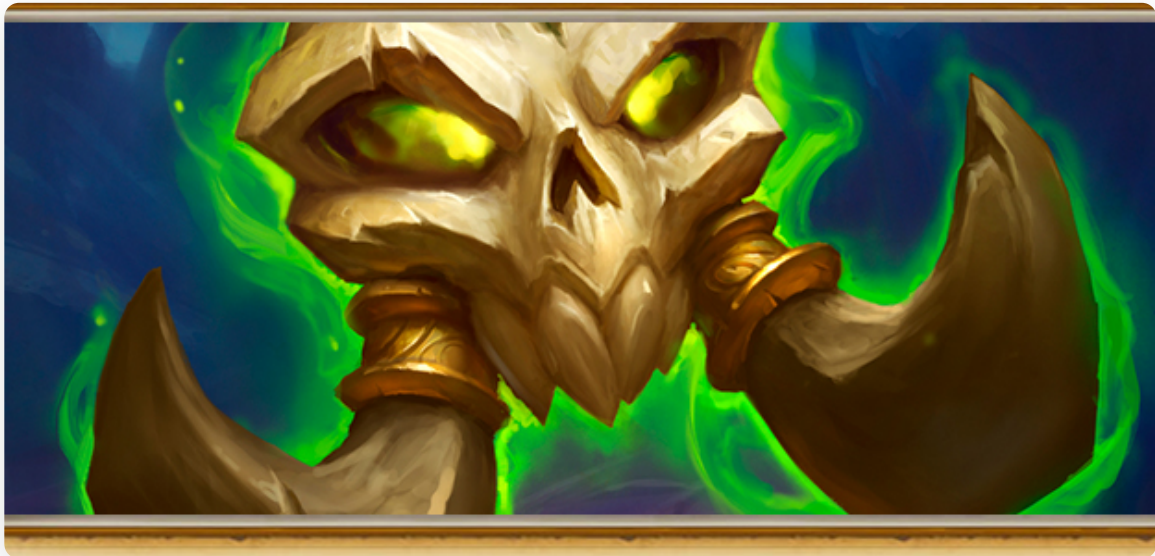
Как и все другие архетипы в игре, Куболок обладает несколькими картами со случайными эффектами. О каждой из них нужно сказать пару слов, что будет сделано в следующем разделе.

[к содержанию](#)



У Куболока мало карт со случайными эффектами. Более того, все они достаточно предсказуемы и вообще «рандомными» назвать их можно с натяжкой.

Страж ужаса – эффект случайности этой карты – сброс двух карт из руки – часто вообще не будет случаться, если в ваших руках есть легендарное оружие или **Одержимый лакей** призвал из колоды именно этого демона. Обычно Куболок и планирует выставить Стража ужаса на стол именно так, а не разыгрывать его из руки. Иногда последнее, однако, не реализуемо, а 5 единиц урона и приличное существо на столе нужны незамедлительно. В таких ситуациях даже не особо важно, что именно вы сбросите из руки, но вам важно решить: нужно ли добирать карту силой героя или **Кобольдом-библиотекарем** до или после этого. Всё зависит от того, что есть сейчас в вашей руке и что осталось в вашей колоде. Порой среднестатистический «топдек» лучше тех карт, что оказались в вашей руке. В этом случае сначала разыгрывайте Стража ужаса, а потом применяйте **Жизнеотвод**.



Череп Ман'ари – эффект случайности будет работать лишь при наличии в вашей руке двух и более разных демонов. Обычно эти разные демоны: **Повелитель Бездны** и **Страж ужаса**, а от того, что именно достанет из руки порой зависит исход партии: иногда жизненно необходим рывок, иногда – провокация. Повлиять как-то на выбор Черепа Ман'ари вы почти не можете, разве что за ход до этого можно разыграть «ненужного» демона. Беда в том, что если это **Страж ужаса**, он может сбросить из руки **Повелителя Бездны**, хотя порой риск оправдан.

Эффект легендарного оружия срабатывает в начале вашего хода и еще до того, как вы возьмете карту из колоды. Поэтому Череп Ман'ари не может вытащить «топдекнутого» демона, только тех, что находились там в конце вашего прошлого хода.

С другой стороны, если вы надели Череп Ман'ари и у вас в руке есть какой-либо демон, в конце вашего хода вы можете оставлять в руке 10 карт. В начале вашего следующего хода «топдек» не будет уничтожен.

Одержимый лакей – аналогичная ситуация и с этим существом, вот только всё становится еще более непредсказуемым, так как демоны достаются из колоды. Впрочем, их в колоде всё еще мало, выбор всё еще будет между **Стражем ужаса** и **Повелителем Бездны**.

В некоторых агрессивных поединках от случайного эффекта **Одержимого лакея** будет зависеть исход партии: появится **Повелитель Бездны** – вы выиграли, **Страж ужаса** –

проиграли. В этом и проявляется некоторая нестабильность Куболока.

Кровопийца Гул'дан – у рыцаря смерти в описании ничего не сказано про случайность, но она будет достаточно часто ощущаться. Дело в том, что на вашей половине стола порой умирает много демонов: **Повелитель Бездны** и три копии карты существ **Демон Бездны** после него. А если вы проворачивали комбинации с картами **Плотоядный куб**, **Принц Талдарам**, **Безликий манипулятор** и так далее, количество демонов может быть огромным.

Но ваш стол не бесконечен, на нем может появиться максимум 7 демонов. Самые плохие варианты – **Демоны Бездны**, которых зачастую, к сожалению, не избежать. Готовьтесь к тому, что вы не получите всех погибших сильных демонов (**Страж ужаса**, **Повелитель Бездны**) – их «разбавят» в каком-то количестве мелкие и слабые провокаторы 1/3.

Защитник холмов – раскопка всегда так или иначе связана с волей случая. В игре на данный момент существует 6 классовых провокаторов, это **Грубый гомункул**, **Страж Скверны**, **Гончая Лаккари**, **Смоляной скрытень**, **Первоученица Рин** и **Повелитель Бездны**, а также 26 нейтральных. Помните о том, что раскопка будет предлагать вам классовые карты в 4 раза чаще, чем нейтральные. Это значительно повышает шанс найти нужного провокатора. Часто вы захотите раскопать **Повелителя Бездны**, а иногда – **Первоученицу Рин**, и это вполне реально.

[к содержанию](#)



Воин

Квест Воин — хороший для Куболока матч-ап, в котором, впрочем, нужно действовать расторопно. Затягивать противостояние и позволять Воину реализовывать свой медленный план на игру не стоит.

Очень важно то, что у Воина нет никаких способов сделать что-либо со Стражами ужаса, кроме как уничтожить их. У него нет эффектов превращения (исключение — **Мехмастер Замыкалец**, но играют его далеко не всегда) и подобных. Редко встречаются и эффекты немоты, так что вы можете играть совсем нагло и даже не разбивать ваших **Плотоядных кубов**.

Разумеется, Стражи ужаса станут основным наступательным инструментом в данном матч-апе. Желательно не подставлять их под массовые зачистки оппонента: **Тропа войны**, **Потасовка** и **Темная скорбь Владыки плети Гарроша**. Вы можете обыграть

Потасовку, если "съедите" одну вашу крупную угрозу **Плотоядным кубом**. Желательно сделать это до 8 кристаллов маны оппонента, дабы не получить комбинацию **Железноклюв + Потасовка**.



Паладин

Нечетный Паладин – самый агрессивный архетип класса, он будет играть быстро и зачастую рискованно. Благодаря улучшенной силе героя, он может постоянно восстанавливать стол после ваших зачисток. С таким противником нужно играть осторожно, истощая его ресурсы и грамотно используя АоЕ зачистки. Старайтесь рано укрыться за **Повелителем Бездны**, хорошо будет как можно быстрее скопировать его **Безликим манипулятором**, **Плотоядным кубом** или **Принцем Талдарамом**, чтобы максимально огородиться от мелких угроз Паладина. Проблемы могут возникнуть, если вместо **Повелителей Бездны** будут выходить Стражи ужаса, а к 6 ходу вам уже может потребоваться серьезный провокатор. Именно из-за этого вы будете иногда уступать агро колодам. Против Нечетного Паладина как раз неплохо иметь ранние защитные инструменты (**Бронированный жук**, **Смоляной страж** и **Защитник холмов**), а вот **Горные великаны** зачастую будут бесполезны. АоЕ ремувалы и провокаторы – ваши главные помощники.

Повелителя Бездны может «законтрить» только **Железноклюв**, но если Утер создаст достаточное присутствие на столе, он вполне способен выгодно разменяться с 3/9 угрозой и 1/3 провокаторами после. В этом Паладину поможет **Новый уровень!** и другие массовые баффы.



Охотник

Рекрут Охотник — медленная колода, которой вам нужно навязать свою игру, начиная с 4-5 ходов. Пока Рексар не начал выставлять свои основные угрозы (начиная с 7-8 ходов), вы должны закрепиться на столе. Благо, сделать это легко, так как из ремувалов у Рекрут Охотника есть лишь **Метка охотника** или **Смертельный выстрел**, но главным оборонительным инструментом его станут провокаторы.

Вы же тоже можете закрываться провокаторами чуть позже, но желательно защищать **Повелителем Бездны** не вашего героя, а других ваших существ без провокации.

У Рекрут Охотника нет ультимативного ремувала для Стражей ужаса, но вот **Плотоядный куб** или **Повелитель Бездны** часто смогут получить в ответ **Разрушителя**

чар. Охотник обязательно использует две копии этой технической карты, плюс ко всему Разрушителя чар помогает найти Заштопынный следопыт.

Матч-ап с **Секрет Охотником** интересен тем, что вы можете не бояться ни эффектов немоты, ни других способов помешать вашим предсмертным хрипам реализовать себя.

Ключевая карта для вас — **Адское пламя**, которое станет идеальным ответом на **Оберег: малый изумруд**.

Если Секрет Охотник разыграл ловушку, вы можете попробовать разменяться с его угрозами вашими существами без провокации или предсмертных хрипов, потому что в 2 случаях из 3 это будет не **Морозная ловушка**. По герою противника вы можете в принципе не бить без особой необходимости на средних и ранних этапах.

В данном матч-апе вам часто будет не хватать исцеления. если вы вовремя не найдете Кровопийцу Гул'дана.



Друид

Таунт Друид — интереснейший и непростой соперник, которого нужно победить до того, как тот сможет реализовать свои безумные комбинации с картами **Хадронкс**, **Время ведьмовства** и **Плотоядный куб**. Пользуйтесь тем, что у Друида нет ни ультимативных ремувалов, ни эффектов немоты: **Плотоядным кубом** можно “съесть” Стражей ужаса и даже не разбивать их тут же, как-то нейтрализовать предсмертный хрип вашей угрозы Малфурион, скорее всего, не сможет. Следовательно, вы можете и понаглеть.

Токен Друид, наоборот, для вас станет простым оппонентом, особенно если вы вовремя найдете **Осквернение**. Лучше всего ответить этим заклинанием на пробафанных **Душой леса** существ, а **Адское пламя** оставить на стол без предсмертных хрипов, призывающих древней 2/2.



Разбойник

Нечетный Разбойник — грозный оппонент, который постарается задавить вас в максимально короткие сроки своими агрессивнейшими картами и, конечно же, улучшенной силой героя.

Играя против данного класса, не забывайте про **Кровожадный злолист**, это невероятно неприятный ремувал для многих ваших крупных угроз, из-за которого вы, скорее всего,

потеряете очень много темпа. Выставленный рано **Бандюга** должен быть убит в кратчайшие сроки, для этого у вас есть **Оберег: малый аметист**.

Миракл Разбойник — также напряжет вас **Кровожадным злолистом** и **Бандюгой**, а также вам крайне непросто будет обыгрывать **Ошеломление**.

Максимальное давление ожидать от него можно на средних и поздних этапах игры, а не на ранних. У Миракл Разбойника много существ с 4 единицами здоровья, так что до них "не дотянутся" многие ваши АоЕ эффекты. Вы можете комбинировать их для зачистки стола.

У Миракл Разбойника тоже много источников взрывного урона из руки, которые, впрочем, не всегда игнорируют провокации. Это **Лирой Дженкинс**, **Хладнокровие** и **Потрошение**. Также у архетипа есть **Отравляющий укол**.



Шаман

Дрыжеглот Шаман — матч-ап, в котором вам нужно поспешить. Главной проблемой для вас станет ремувал **Сглаз**, который нужно постараться выманить из руки Шамана на любую угрозу, кроме Стража ужаса или **Плотоядного куба**, в котором эти Стражи ужаса "сидят".

Джыжеглот Шаман достаточно медлителен, и у вас будет еще целый ход после розыгрыша ключевой легендарной карты оппонента, чтобы убить его. Учитывайте только то, что тот восстановит себе 3-6 единиц здоровья или больше с помощью боевого клича **Жизнесоса**.

Четный Шаман - интересный мидрейндж архетип, с которым нужно бороться в оборонительном стиле. Используйте АоЕ зачистки, прячьтесь за провокаторами и ждите, пока инструменты противника иссякнут. Опасайтесь взрывного урона, у Шамана есть **Командир Авангарда** и **Ал'акир**. В этом матч-апе все же важнее именно **Повелитель Бездны**, а не **Страж ужаса**, поэтому постарайтесь не подставить его под **Сглаз**.

Очень трудно будет ответить на раннюю **Похитительницу трупов**. Зато ее можно скопировать **Принцем Талдарамом**. В этом матч-апе в принципе много хороших целей для этого третьего дропа.



Маг

Секрет Маг уже не столь быстр, как в Кобольдах и катакомбах, но взрывного урона из руки у него все еще хватает для того, чтобы вы не чувствовали себя в безопасности за вашими провокаторами. Это классическое темповое противостояние, в котором вам важно помнить о некоторых особенностях.

Во-первых, крайне опасна **Ученица чародея**, старайтесь избавляться от нее любыми путями. Во-вторых, обыгрывайте секреты **Антимагия** и **Взрывающиеся руны**. Берегите Монетку и отдавайте ее только тогда, когда уверены, что она будет заблокирована **Антимагией**. **Взрывающиеся руны** обыгрываются **Одержимым лакеем** или **Вестником рока**. В-третьих, помните про раскопки **Петроглифа**, Маг может найти **Превращение**, дополнительный взрывной урон или **Метеорит**.

Биг Спелл Маг - это не самый тяжелый оппонент. Во-первых, вы можете найти нужные инструменты и повернуть комбинации со Стражем ужаса, что быстро выведет Мага из равновесия, и тогда все будет легко и прекрасно. Во-вторых, даже если партия затянется, вас выручит **Кровопийца Гул'дан** и его сила героя. Постарайтесь не подставлять Магу целей для генерации Элементалей воды, а на самых поздних этапах можно просто ничего не делать и только "кусать" врага собственной силой героя. Отвечайте на угрозы оппонента по мере необходимости. Но лучше все же играть в нападении против Биг Спелл Мага, это самый быстрый и надежный способ победы. Помните про **Превращение**, которое Джайна будет беречь для ваших Стражей ужаса и **Плотоядных кубов**, внутри которых будут 5/7 демоны с рывками.



Жрец

Контроль Жрец - противник, который может пережить все ваши угрозы или нейтрализовать их неприятнейшими заклинаниями вроде **Ментального крика**, а потом убить вас за один ход **Взрывами разума**. Желательно найти быстрый способ для победы - ищите Стражей ужаса и **Череп Ман'ари**, постарайтесь как можно быстрее реализовать **Темный пакт**, чтобы Жрец не уничтожил его Крадущимся упырем. Старайтесь не затягивать игру, а если не вышло - постоянно следите за своим здоровьем. Максимальное количество урона, которое может нанести Контроль Жрец - 22, но чаще всего - 16. С тремя копиями **Взрыва разума** он нанесет вам 20 урона. Если будете аккуратно играть и исцелиться с помощью силы героя, быть может, вам удастся уберечься от взрывного комбо и истощить его запасы. Даже если у вас 30 здоровья, вам важно исцелиться на значительное количество после применения на вас **Алекстразы**. Важно, конечно же, убрать и 9/9 существо со стола.

Квест Жрец обладает тем же набором ремувалов: **Темный жнец Андун**, **Ментальный крик** и **Вестник заката**, и обыгрывать их надо так же, как и в случае с предыдущим архетипом Жреца.

Поскольку ваши демоны могут быть снова замешаны в колоду, всегда актуальным остается **Одержимый лакей**, так что не тратьте его просто так, даже если демонов в

колоде не осталось.

В данном матч-апе тоже нужно постараться действовать темпово, так как драться до усталости против [Архиепископа Бенедикта](#) часто вы будете не в состоянии.



Чернокнижник

Зеркальное противостояние двух Куболоков любопытно и интересно. Немаловажный фактор, отмеченный уже несколько раз, это сборки обоих Чернокнижников. Тот Гул'дан, у кого есть [Принц Талдарам](#), обладает неоспоримым преимуществом. Еще один важный фактор — ходить первым, то есть без Монетки в руке. Так вы сможете раньше вашего противника поставить [Горного великана](#), а на пятый ход применить на него [Плотоядный куб](#) или [Безликого манипулятора](#).

Чернокнижнику, который ходит вторым, будет непросто ответить на [Горного великана](#) на четвертый ход. Единственный его шанс — [Кукла вуду](#) и какой-то способ ее уничтожить. Другой ход — поставить [Горного великана](#) в ответ, но он не столь хорош. Действительно достойная опция заключается в том, чтобы выставить [Вестника рока](#) перед четвертым ходом противника, у которого в руке нет Монетки. Так вы заблокируете [Горного великана](#) противника и сможете разыграть своего. Или же совершить другие действия без давления оппонента.

Важно не разыгрывать [Вестника рока](#) перед шестым ходом Куболока (или перед пятым, если у того есть Монетка), так как вас накажет [Одержимый лакей](#).

Если у вас получилось выставить [Горного великана](#) первым и он не получил [Куклу вуду](#), партия уже может закончиться или хотя бы существенно к этому приблизиться. Создавайте его копии, бейте по герою противника — размены оставьте оппоненту, если тот не сможет нанести вам летальный урон в следующий ход.

Если вы наступаете, Стража ужаса порой можно разыграть и из руки. Закончить противостояние за 6-7 ходов в данном матч-апе вполне реально. Но будьте аккуратны, оставляя на вашей половине стола Стража ужаса или [Плотоядного куба](#), в котором "сидят" Стражи ужаса, ведь у противника может быть [Безликий манипулятор](#) или [Принц Талдарам](#), а еще и [Темный пакт](#). Таким образом он может перевернуть игровую ситуацию. Это же, впрочем, можете сделать и вы.

Если поединок затягивается, многое будет решать Кровопийца Гул'дан. Важно правильно его разыграть: не в ответ на вражеского, а тогда, когда на половине противника будет минимум провокаторов. Вы же хотите, чтобы ваши Стражи ужаса атаковали по герою противника, а не бились в 3/9 угрозы.

Ответить на вражеского рыцаря смерти может быть не так сложно, учитывая мощнейшие AoE ремувалы в вашем распоряжении. Особенно полезны [Осквернение](#) и [Лорд Годфри](#), под которых нужно разве что подогнать существ на игровом поле.

Став Кровопийцей Гул'даном, старайтесь по максимуму использовать вашу силу героя: атакуйте или героя противника, или его опасные угрозы. Партия может затянуться до усталости, и в дело пойдет игра ресурсов. Преимущество, конечно же, будет иметь тот, у кого останется больше карт в руке и колоде, кто извлечет из них больше выгоды. Поэтому-то сила героя и постоянный "отхил" столь важны.

Победить **Четного Чернокнижника** не так уж и просто, поскольку он часто раньше вас выставит **Горного великана**, а это — решающий момент в подобных поединках. Как и в зеркальном матч-апе, блокируйте **Горного великана** оппонента **Вестником рока**: если у Четного Чернокнижника есть Монетка, **Горный великан** выйдет на 3 кристаллах маны. Если Монетки нет — на 4 маны.

У вашего оппонента будет два Разрушителя чар и **Кровопийца Гул'дан**, будьте готовы к тому, что ваш **Повелитель Бездны** получит немоту, а на 10 ходу или позднее стол оппонента заполнится демонами, впрочем, не столь серьезными, как ваши.

Затянув игру до поздних этапов и успешно пережив агрессию на средних этапах, вы сможете отбиться от давления и перейти в наступление самостоятельно.

[к содержанию](#)



Встретив в ладдере Гул'дана, прежде всего нужно определить его архетип. Чаще всего вам попадет Четный Чернокнижник, но и Куболок не должен вас удивлять.

Большинство архетипов в мете ищут приблизительно одни и те же опции против любой колоды Чернокнижника, так что проблем на муллигане возникнуть у вас не должно. И все же ожидайте чаще Четного Чернокнижника на низких рангах, а Куболока — на высоких.









Как только партия началась, вам все станет понятно. Если **Генн Седогрив** удешевил **Жизнеотвод** врага, перед вами Четный Чернокнижник. Если он этого не сделал, то, скорее всего, вы боретесь с Куболоком. И очень редко вам попадет экзотика: Контроль Чернокнижник или Зоолок.

Лучшие колоды для борьбы с Куболоком — **Нечетный Разбойник** и **Миракл Разбойник**. Также неплохи **Таунт Друид** и уже много раз упомянутый **Четный Чернокнижник**.

Что касается технических карт против Куболока, то их не так уж и много. Определенно, полезен какой-либо эффект немоты: **Разрушитель чар**, **Железноклюв**, **Немота**, **Массовое рассеивание**. Также подойдут эффекты превращения (**Сглаз**, **Превращение**, **Мехмастер Замыкалец**), возвращения существ в руку (**Ошеломление**, **Исчезновение**) и прочие специфические варианты. Крайне важен и какой-то ответ на легендарное оружие Чернокнижника.



Далее несколько общих рекомендаций, которые помогут вам улучшить процент побед в матч-апе с Куболоком:

-  Если вы играете агрессивной колодой, старайтесь выиграть или нанести массу урона до 6-7 ходов, когда Куболок сможет закрыться **Повелителем Бездны**. Если ваша ситуация не столь завидна, рассчитывайте, что первым выставленным на стол демоном будет **Страж ужаса**, а не **Повелитель Бездны** – тут Куболоку может не повезти.
-  В матч-апе с Куболоком вам рано или поздно понадобится **Разрушитель чар** или другой эффект немоты, дабы пройти **Повелителя Бездны**, обезвредить **Плотоядный куб** с чем-то внутри или другую опасную угрозу.
-  Не обыгрывайте такие карты, как **Круговерть Пустоты** и **Вытягивание души**.
-  Также не отыгрывайте и комбинацию с **Волхвицей Умброй**, которая наносит 25 единиц урона. Реализовать ее Куболоку достаточно трудно, тем более не все сборки вообще берут данную угрозу в колоду.
-  Даже если вы наложили немоту на какую-то опасную угрозу Куболока вроде **Повелителя Бездны**, лучше все равно убрать их со стола, потому что связка карт **Плотоядный куб** + **Темный пакт** может вернуть изначальные особые свойства данных угроз.
-  Старайтесь всегда уничтожать **Стража ужаса**, а еще лучше превращать его во что-то другое, если подобные эффекты доступны вам.
-  Рано **Повелителя Бездны** может призвать **Одержимый лакей**, можно наложить немоту на него, а не на призванного им демона. Но в этом случае, опять же, **Одержимого лакея** лучше все-таки уничтожить, благо, 2/2 угрозу убрать со стола не очень-то трудно.
-  Куболок способен исцелять себя на огромные величины, но для этого нужны специфичные карты и другие условия, которые не всегда будут соблюдены. Рассчитывайте, что **Гул'дан** восстановит 7-8 единиц здоровья за ход, не больше.



Читайте руку вашего оппонента. Например, если тот после розыгрыша таких карт, как **Адское пламя** и **Кобольд-библиотекарь** тут же навел курсор на другую карту в руке, будьте уверены, что это **Оберег: малый аметист**, который только что улучшился. Подробнее о чтении руки оппонента можно узнать в [специальной статье](#).



Помните про **Осквернение** – не ставьте ваши угрозы «в лесенку» по количеству здоровья. Не отыгрывайте от связок **Осквернения** с такими картами, как **Кобольд-библиотекарь**, **Лик тлена** и другими, если сейчас только самое начало партии и если у вас всё не очень хорошо.



Наряду с **Осквернением** у Чернокнижника теперь есть и **Лорд Годфри**, о котором также нельзя забывать. Обыгрывать эту легендарную карту нужно, если вы находитесь в выигрышном положении и имеете возможность делать это. В противном случае можно рискнуть. Помните о том, как именно работает боевой клич **Лорда Годфри**. Гул'дану не обязательно искать способы опустить здоровье существа до 1 единицы, чтобы первая волна сработала. Ему достаточно, чтобы у первого существа было 1-2 здоровья, у второго 3-4 и так далее. Старайтесь следить за этим.



Если это возможно, разбивайте **Повелителей Бездны** тогда, когда на столе у Чернокнижника стоят другие угрозы и все **Демоны Бездны**, призванные предсмертным хрипом, не поместятся на столе Гул'дана.

[к содержанию](#)



Куболок был и остается любимой колодой огромного количества игроков. Это многогранный, практически не имеющий аналогов архетип, способный один раз покорить вас и уже не отпустить никогда.

Герою сегодняшней статьи оказались не страшны изменения баланса двух ключевых карт архетипа, и можно даже сказать, что от них Куболок только выиграл: архетип стал честнее, сложнее и сбалансированнее. Теперь это не нечестная колода, которая всех раздражает и побеждает, но колода с высоким требованием к "скилу" игрока, способная сполна вознаградить вас за усердие и старания.

Удачи в Ведьминол лесу!

[к содержанию](#)