

# Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 1 / 21

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

ID: 869

URL: <https://old.kolodaearthstone.ru/guide/cubolock>

Дата: 25.03.2018

Тип: Гайды

Категория: Гайды по классам Кобольды и катакомбы

### Описание

Гайд по архетипу: Куболок в патче 10.2

### Кратко

В сегодняшнем гайде речь пойдет о Куболоке. Как и всегда, из гайда вы узнаете много полезных вещей. Много внимания будет уделено вопросам «декбилдинга»: какие карты можно заменить, какие нельзя, что можно взять для улучшения тех или иных матч-апов. Также будут рассмотрены вопросы муллигана, стратегии игры, особенности различных противостояний и механик Куболока.

### Текст

Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodaearthstone.ru!

Куболок, как многие и предсказывали, набрал значительную популярность с момента выхода патча 10.2, в котором нерфу подверглись карты почти всех сильнейших архетипов, кроме медленной колоды Чернокнижника.

Но эта популярность, прослеживаемая еще с декабря 2017 года, еще не значит, что каждый использующий данную колоду тут же покоряет ею вершины ладдера. Как раз наоборот: большинство игроков не могут освоить и понять логику архетипа, из-за этого и процент побед страдает, хотя должен он быть высоким, все-таки это одна из сильнейших колод меты Кобольдов и катакомб.

Как и всегда, из гайда вы узнаете много полезных вещей. Особое внимание будет уделено вопросам «декбилдинга»: какие карты можно заменить, какие нельзя, что можно взять для улучшения тех или иных матч-апов. Также, как и всегда, будут рассмотрены вопросы муллигана, стратегии игры, особенности различных противостояний и механик Куболока — и все это в реалиях нынешней меты.

Вы уже могли читать гайд по колоде Куболока меты Кобольдов и катакомб ранее, перед вами последняя обновленная 3-я версия, актуальная для конца мартовского рейтингового сезона (25.03.2018). Далее вы можете ознакомиться со списком изменений:

- Переработано вступление.
- Изменен раздел "Куболок в патче 10.2".
- Убраны все неактуальные сборки Куболока, добавлены новые колоды и описания к ним.
- Изменен раздел "Проблема крафта карт для Куболока" с учетом нынешних реалий.
- Изменения основы колоды и описания к ней.
- Добавлены новые технические карты, изменены описания к некоторым старым.
- Изменены нужные в стартовую руку карты для каждого класса.
- Изменен раздел "Карты со случайным эффектом": добавлено несколько новых карт.
- Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе.
- Минорные изменения и исправления ошибок в статье в целом.

Помимо всего прочего, вы узнаете о том, как менялся Куболок после февральских нерфов, и

# Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 2 / 21

как он чувствует себя сейчас, на стадии окончания меты Кобольдов и катакомб.

Разделы гайда:

- Куболок в патче 10.2
- Сборки архетипа
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Проблема крафта карт для Куболока
- Муллиган
- Стратегия игры
- Способы победы
- Ключевые механики
- Правильная последовательность действий
- Общие советы
- Карты со случайным эффектом
- Матч-апы
- Как играть против Куболока
- Заключение

Многих удивил тот факт, что разработчики с февральскими нерфами оставили без внимания инструменты Куболока и Контроль Чернокнижника. Игроки ожидали, что нерфу подвергнется Повелитель Бездны, Одержимый лакей или другие карты архетипов, но этого не произошло.

Напрямую нерфы не коснулись Куболока, но положение архетипа не осталось прежним. Например, с большой сцены ушел Казакус Жрец — тот самый матч-ап, из-за которого Куболок изначально набрал популярность, именно эта версия медленного Чернокнижника хорошо справлялась с бывшей грозой ладдера. Получается, что когда Казакус Жрец ушел со сцены, Куболок должен был стать слабее?

С одной стороны, да, Куболок пострадал из-за потери благоприятного для себя матч-апа, плюс ко всему, и другие факторы не сказались на герое статьи благоприятно. Например, буквально каждый ополчился против Повелителя Бездны и других существ Куболока, очень многие сборки популярных архетипов включали такие карты, как Разрушитель чар или другой эффект немоты, и все это для того, чтобы улучшить противостояние с Куболоком. Сейчас ситуация несколько изменилась, и Разрушитель чар покинул многие колоды.

Сразу после выхода патча большую популярность набрали Секрет Маг и Биг Спелл Жрец, так как эти архетипы прекрасно справлялись с героем статьи. Сейчас Жрец стал еще более опасным противником для Гул'дана, ибо появился Контроль Жрец с опасными комбинациями и связками, а также вышел из тени Комбо Жрец на драконах - тоже не самый простой оппонент для Куболока.

Но с другой стороны, Куболоку удастся достойно принимать удары судьбы и не сдавать своих позиций. К тому же, он настолько силен, что способен адаптироваться под изменяющиеся условия: немного меняются сборки, стиль игры и подход к муллигану, так что в умелых руках Куболок пока что не дает себя в обиду, как бы ладдер ни стремился "законстрировать" его.

Как и у любого сформировавшегося архетипа, у Куболока есть стандартная классическая сборка, а также целый ряд ответвлений и необычных вариаций. Замена уже 1-2 карт существенно сказывается на балансе Куболока и меняет приоритеты в ту или иную сторону.

# Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 21

Прежде чем начать рассмотрение типовых и примечательных сборок Куболока, следует ответить на важный и распространенный вопрос.

Вопрос: чем Куболок отличается от Контроль Чернокожника? Какие матч-апы я улучшу, используя именно рассматриваемый в этой статье архетип, а какие станут хуже?

Ответ: Куболок, что понятно уже из названия, пользуется картой Плотоядный куб, хотя не только она определяет идентичность архетипа. Также в сборках всегда или почти всегда используются следующие карты: Страж ужаса, Череп Ман'ари, Безликий манипулятор, Принц Талдарам и Волхвица Умбра. Также всегда берутся две копии заклинания Темный пакт. Разумеется, масса сборок Куболока избавляется от некоторого числа вышеназванных карт, дабы сместить приоритеты.

Все вышеназванные карты помогают Чернокожнику обзавестись одним – проактивным способом победы в медленных матч-апах в первую очередь. С помощью массы Стражей ужаса он способен быстро заканчивать партии с Джейд Друидом, Контроль Чернокожником и другими медленными колодами. Но важно то, что множество карт из набора Куболока работают не только в нападении, но и в защите. В целом архетип невероятно разноплановый и трудно посчитать число мощных и не очень комбинаций, доступных ему.

Однако матч-апы с агрессивными колодами, впрочем, становятся хуже, чем у обычного Контроль Чернокожника без Стражей ужаса и Плотоядных кубов. Мало того, что в сборку не помещаются некоторые важные защитные опции, так еще и Одержимый лакей после своей смерти не со 100%-ной вероятностью призывает карту Повелитель Бездны, которая является ключом к победе в быстрых противостояниях.

В идеале, если вы решили покорить ладдер Чернокожником, у вас должно быть хотя бы 2 варианта колод: одна лучше справляющаяся с медленными матч-апами (Куболок), а вторая – хорошая в быстрых поединках (Контроль Чернокожник или особая анти-агро сборка Куболока). Хотя важно отметить, что даже одной хорошей колоды без каких-либо изменений вам хватит, дабы при хорошем исполнении двигаться вверх по ранговой лестнице. Другое дело, что менять колоды и некоторые технические карты для противостояния локальной мете – полезное занятие для увеличения процента побед и улучшения общего понимания Hearthstone.

Эта версия Куболока является самой распространенной на сегодняшний день. Пусть вас не удивляет наличие Н'Зота, сегодня этот древний бог стал добавляться очень многими игроками. Две копии Вестника рока помогут улучшить агрессивные матч-апы, в которых Куболок не всегда чувствует себя комфортно. В остальном архетип выглядит довольно привычно и очень походит на самую старую свою версию.

Колода от Pizza отличается от стандартной наличием двух копий Сумеречного дракона. Эти карты заменяют здесь Волхвицу Умбра и Безликого манипулятора.

Сборка от Silentstorm нацелена на улучшение агрессивных матч-апов. Здесь и Вестник рока, и ремувал оружия в лице Кислотного слизняка, а также две копии Смоляного стража. Если вы страдаете от непреодолимого напора агро колод, попробуйте воспользоваться этой версией Куболока.

Сборка также довольно типична, за исключением, разве что, Бронированного жука. Это еще один вариант защиты, если вы страдаете от большого количества агрессивных колод в

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 4 / 21

ладдере.

А вот эта сборка уже отличается своей неординарностью. Начать следует с того, что это вообще не Куболок, а скорее гибрид Куболока с Контроль Чернокнижником. Примечательно отсутствие Стража ужаса, хотя, казалось бы, отказываться от него - не самое разумное решение. Вообще данная версия нацелена на борьбу с самыми разными противниками. Вестник рока (в двух экземплярах), обилие провокаций и отсутствие Стражей ужаса улучшают матч-апы с быстрыми оппонентами. А вот Первоученица Рин поможет одолевать медленных соперников вроде Контроль Жреца.

Колода содержит несколько интересных опциональных карт, например, Барнс, Разрушитель чар и Крадущийся упырь. Барнс может неплохо сыграть, призвав демона или карту с сильным эффектом, Разрушитель чар полезен в зеркальных матч-апах, а Крадущийся упырь неплох против Комбо Жрецов на драконах. Версия многофункциональна, технические карты помогают выстраивать защиту против самых неприятных оппонентов.

Тоже довольно универсальная колода, включающая инструменты для борьбы с самыми разнообразными противниками. Необычно, что сборка включает лишь одну копию Стража ужаса, но зато здесь присутствуют два Безликих манипулятора. Первоученица Рин поможет против медленных противников, в частности, Контроль Чернокнижников и различных архетипов Жреца.

наверх

Основа колоды – это карты, использующиеся всеми или почти всеми версиями архетипа. Сборок Куболока очень много, и каждая из них отличается или одной картой, или несколькими. Трудно точно отнести некоторые карты к основе или к опциональному набору, например, Горного великана или Принца Талдарам. В данном разделе будет приведен достаточно широкий список карт, хотя некоторые из них и не обязательны на 100%.

Так у архетипа набралось целых 24 карты, что невероятно много для основы колоды. И сюда еще не попали: вторая копия Безликого манипулятора, Горный великан, Принц Талдарам. Действительно, в колоде Куболока не очень-то широк простор для фантазии, слишком много места занимают мощнейшие анти-агро карты, комбо части и просто основополагающие карты, вроде Кровопийцы Гул'дана, Одержимого лакея и Повелителя Бездны.

Н'Зот попал в основу, так как в последнее время его популярность сильно возросла. Теперь этот древний бог участвует не только в судьбе Контроль Чернокнижника. Случается так, что Куболоку не всегда хватает ресурсов, особенно в игре против медленных оппонентов вроде Контроль Жреца, и Н'Зот служит в качестве еще одного способа вернуть ваших существ в игру и перехватить преимущество.

А вот с заклинанием Лик тлена все совсем наоборот. В нынешней мете оно смотрится не очень выгодно, и теперь его место занимают более полезные инструменты, а само оно перешло в разряд технических карт.

Чаще всего, дабы добавить каких-то опциональных существ и заклинаний, игроки вынуждены отказываться от основных карт. В первую очередь избавляются от таких карт, как Безликий манипулятор и Горный великан.

О том, что можно убрать из основы, дабы сделать Куболока чуть более бюджетным, вы сможете прочитать в разделе «Проблема крафта карт для Куболока». А сейчас настало время обсудить те немногочисленные опции, которые все-таки есть у архетипа при составлении

# Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 5 / 21

сборки.

наверх

Жертвенный договор – отличная опция для улучшения зеркального матч-апа, которая, однако, во многих других будет не особо полезной и действенной. Если на вашем пути много Куболоков и Контроль Чернокнижников, нет лучше карты, чем эта.

Лик тлена – когда-то это заклинание считалось основным в колодах Куболока. Потом его стали брать лишь в одном экземпляре, и вот теперь постепенно избавились вовсе. Но в целом заклинание не так уж бесполезно, вы можете взять его, если часто встречаете агрессивных Токен и Мурлок Паладинов.

Гадкий натрезим – неплохой выбор, если вы страдаете от обилия в ладдере Токен Паладинов. Иной раз этот противник может настолько быстро вас задавить своими мелкими существами, что вы просто не успеете оправиться. Если чувствуете необходимость улучшить данный матч-ап, возьмите Гадкого натрезима. Он послужит в качестве хорошего ответа на 5 ход Паладина, когда тот разыграет заклинание Преграда на пути Тьмы, да и вообще сможет подпортить планы сопернику, который всегда полагается на обилие слабых существ с 1 единицей здоровья.

Вытягивание души – некоторые версии Куболока используют вместо пары Горных великанов по одной копии Вытягивания души и Круговерти Пустоты. Вообще это достаточно защитные и пассивные ремувалы, которые не всегда вписываются в проактивный план на игру Куболока. Особенно Вытягивание души смотрится не столь уж выгодно в нынешней мете.

Первоученица Рин – ранее считалось, что эта легендарная карта плохо вписывается в колоду Куболока и предназначена исключительно для Контроль Чернокнижника. Но многое изменилось, и теперь появились сборки, где Первоученица Рин нашла себе место. Она 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 вам очень важен.

Круговерть Пустоты – зато данное заклинание, пусть и тоже порой чересчур защитное, может прийти к стати даже Куболоку. В первую очередь хорошо оно в противостояниях с мидрейндж колодами вроде Биг Спелл Жреца, 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.

Голодный краб – если ваш матч-ап с Мурлок Паладином оставляет желать лучшего, нет более действенного способа исправить ситуацию. Берите лишь тогда, когда Мурлок Паладинов вы встречаете очень и очень часто на вашем ранге.

Бронированный жук – если вы берете в колоду Н'Зота и нуждаетесь в улучшении агрессивных матч-апов, можно обратиться к этому второму дропу.

Грязная крыса – интересный и противоречивый инструмент, использующийся против

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 6 / 21

агрессивных колод с большим количеством опасных боевых ключей. Приятно вытянуть у Биг Спелл Жреца Злую призывательницу или Кроткого мегазавра у Мурлок Паладина. Однако случайный эффект этой карты не всегда пойдет вам на пользу. Например, в противостоянии с Биг Жрецом Грязная крыса может просто подарить матч Андуину.

Вестник рока – еще одна опция, направленная на противостояние агро противникам. Некоторое время назад Вестника рока брали с осторожностью, так как мета была полна эффектов немоты, но теперь Разрушителя чар можно встретить все реже, поэтому этот второй дроп неплохо вписывается в нынешние сборки Куболока.

Кислотный слизнюк / Прожорливая слизь – в мете много архетипов, использующих оружие. Другой вопрос, что эти оружия не всегда настолько уж важно уничтожить, чтобы обращаться к данной паре карт. 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.

Маг крови Талнос / Нечестивый фанатик – какое-то существо из данной пары нужно в первую очередь для усиления Осквернения, а это важно преимущественно в агрессивных матч-апах, хотя и во многих других может помочь. Чаще всего обращаются к Нечестивому фанатику, хотя и сборки с Магом крови Талносом порой встречаются. Нечестивый фанатик дает два усиленных «тика» при соблюдении несложного условия (что первый, наносящий 2 урона, убьет какое-то существо), зато Маг крови Талнос дает лишнюю карту. Не всегда эта карта, однако, будет нужна, особенно в медленных матч-апах.

Смоляной страж – чуть более универсальная анти-агро опция, которую можно использовать лишь тогда, когда вы отказываетесь от Принца Талдарама. Слаб Смоляной страж почти всегда в медленных матч-апах, также не всегда хорош он против Мурлок Паладина, если у тех есть Печать королей или другой мощный бафф. Зато крайне действенен в матч-апе с Секрет Магом или Зоолоком.

Волхвица Умбра – этот четвертый дроп поможет вам проворачивать невероятные комбинации с Плотоядным кубом и другими картами с предсмертным хрипом, правда все они будут достаточно дорогостоящими. С Волхвицей Умброй вы сможете наносить до 25 единиц урона с пустого стола, если все сложится удачно (подробнее о данной комбинации читайте в разделе «Стратегия игры»), но чаще всего даже в матч-апах, где у вас будет время реализовать данную комбинацию (Джейд Друид, Контроль Чернокнижник, Биг Спелл Маг), вы будете играть Волхвицу Умбру в темп или для осуществления других менее сокрушительных связок карт. Что уж говорить, что в быстрых матч-апах Волхвица Умбра часто просто 3/4 за 4 маны. Зато данная легендарная карта часто будет играть роль «софт провокатора», то есть такого существа, которое любой оппонент не захочет проигнорировать.

Барнс – интересный вариант для тех, кто не любит скучать. Класть эту карту следует, если у вас в колоде много предсмертных хрипов или карт с какими-либо другими интересными эффектами (например, Гадкий натрезим). Неплохо будет призвать и Стража ужаса, чтобы получить лишнюю копию этого демона для последующего воскрешения Кровопийцей Гул'даном. Однако всегда нужно помнить о том, что Барнс – очень нестабильная карта и далеко не всегда сможет призвать то, что вы хотите.

Пожиратель секретов – очень редко встречается в сборках Куболока, но если вдруг вы застряли на каком-то ранге, где вам постоянно попадают Секрет Маги, Биг Спелл Маги, Секрет Охотники и Охотники на заклинаниях, было бы неразумно не прибегнуть к помощи Пожирателя секретов. Все-таки противостояние с тем же Секрет Магом крайне

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 7 / 21

неблагоприятное.

Разрушитель чар – подходит для улучшения зеркальных матч-апов, так что, если вы постоянно встречаете Контроль Чернокнижников и Куболоков, нет опции лучше.

Крадущийся упырь – предназначен для улучшения матч-апов с Комбо Жрецами, а также зеркальных поединков. Добавляя эту карту в колоду, помните, что уничтожит она не только заклинания противника, но и ваши собственные. Разыгрывать Крадущегося упыря следует максимально аккуратно.

Горный великан – чаще всего берется в колоду Куболока, так как, во-первых, улучшает матч-апы с любой медленной колодой и, во-вторых, помогает лучше реализовать карту Безликий манипулятор.

наверх

Куболок – мощный архетип, достойно себя показывающий в последней трети Года Мамонта, то есть тогда, когда в игре находится максимальное количество карт и все архетипы – на пике своей силы. Вместе с ротацией Стандартного режима, которая случится с выходом следующего дополнения, уровень силы всех архетипов в игре существенно упадет. Три дополнения уйдут, а заменит их только одно.

Все бы шло своим чередом, но вот Куболок потеряет всего лишь одну карту после смены ротаций – это Мастерница микстур. Сейчас в основу попал древний бог Н'Зот, но даже без него архетип не перестанет быть завершенным и стабильным, в отличие от всех новых. Если колода даже сейчас, когда все конкуренты так сильны, показывает достойные результаты, то в следующем дополнении на фоне общего ослабления Куболок вовсе станет королем меты.

Конечно, нет смысла строить догадки относительно того, что станет с архетипом после обновления, ведь о новых картах мало что известно, но пока что перспективы Куболока выглядят очень радужно. И даже в данных условиях следует задаться вопросом: а стоит ли вообще создавать карты для этого архетипа?

Данную проблему можно решить если не полностью, то частично, грамотно подойдя к крафту карт. В данном разделе можно обратиться к каждой эпической и легендарной карте, которые нужны для Куболока, дабы понять, какие из них «безопасно» создавать, а какие не очень.

Горный великан – карта классического набора, который всегда будет актуален в Стандартном режиме. Создавать ее можно совершенно спокойно, так или иначе в будущем она в любом случае найдет место в колодах Чернокнижника, а может быть, и других классов, даже если Куболок потеряет свою силу или вовсе исчезнет из игры.

Кровопийца Гул'дан – с момента своего появления этот рыцарь смерти прочно обосновался практически во всех колодах класса. Используют его все медленные архетипы Чернокнижника, а также многие Зоолоки. Вы можете без опасений крафтить Кровопийцу Гул'дана, если собираетесь в течение следующего года играть данным классом.

Повелитель Бездны – как девятый друп он не так уж и силен, мощь его в том, что другие карты позволяют призвать данное существо намного раньше. Вряд ли разработчики подвергнут нерфу Повелителя Бездны, так что создавать его относительно безопасно – едва ли в ближайшее время он покинет медленные сборки класса.

# Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 21

Плотоядный куб – если Куболок не будет окончательно уничтожен как архетип, данное существо пригодится вам в любом случае. Его плюс в том, что использовать его могут любые классы, следовательно, есть еще целый год, чтобы Плотоядный куб заиграл если не в сборках Чернокнижника, то в сборках других классов (например, место он уже нашел в необычных сборках Жреца, Охотника и других классов). Создать Плотоядный куб нужно обязательно, если вы хотите играть Куболоком.

Безликий манипулятор – это еще одна карта из классического набора, которая всегда будет доступна в Стандартном режиме, то есть крафтить ее вы можете без особых угрызений совести. Популярен Безликий манипулятор, конечно, далеко не всегда, но время от времени в сборках он встречается.

Череп Ман'ари – дорогостоящее легендарное оружие, прямо сейчас используемое только Куболоком. В будущем, если ситуация изменится, Череп Ман'ари всё еще может найти место в других колодах класса с синергией демонов. Возможно, именно создание этой карты – самое рискованное капиталовложение, но без него Куболока просто не будет существовать, а вероятность, что в течение года другие архетипы класса в той или иной степени обратятся к Черепу Ман'ари, достаточно высока.

Волхвица Умбра – эта нейтральная легендарная карта не встречалась ранее ни в одной серьезной колоде, да и Куболоки если хотят отойти от стандартной сборки, могут избавиться от нее без особых проблем. Если у вас нет этого существа, вы всё равно можете играть Куболоком, так что крафтить Волхвицу Умбру не обязательно.

Принц Талдарам – еще одна легендарная карта, не встречающаяся ранее в других серьезных колодах. Принц Талдарам, конечно, уже посильнее Волхвицы Умбры, но у него есть альтернативы, пусть порой и более слабые, например, Безликий манипулятор. Вы можете создать Куболока без Принца Талдарара, если у вас нет этой легендарной карты, и ничего страшного не случится.

Таким образом, у вас может получиться относительно бюджетная версия Куболока, создав которую вы почти не будете рисковать остаться у разбитого корыта после ротации. Многие легендарные и эпические карты в колоде почти наверняка найдут место в других сборках, даже если Куболок станет неактуальным с новым дополнением.

## Максимально бюджетный Куболок

Примерно такую версию вы можете создать прямо сейчас, не опасаясь того, что слишком много чародейной пыли и золота уйдут в пустую. Многие карты здесь так или иначе найдут место в других колодах, что бы ни случилось с Hearthstone в будущем.

наверх

Выбор карт в стартовую руку – ответственное и трудное предприятие. Куболоку важно знать, с каким именно оппонентом он столкнулся, ожидать ли агрессию или медленный матч-ап, ведь в этих случаях нужны ему будут разные карты. Конечно, встретив Друида, трудно сказать наверняка, ожидает ли вас Джейд Друид, Агро Друид или какая-то необычная колода класса, однако мета-отчеты помогают определить наиболее вероятного оппонента и, таким образом, выстроить статистически правильный муллиган.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

# Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 9 / 21

Муллиган против Воина

Муллиган против Паладина

Муллиган против Охотника

Муллиган против Друида

Муллиган против Разбойника

Муллиган против Шамана

Муллиган против Мага

Муллиган против Жреца

Муллиган против Чернокнижника

наверх

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 и Адское пламя. Во-вторых, масса способов самоисцеления: Темный пакт, Мастерница микстур, Оберег: малый аметист. В-третьих, мощнейший провокатор Повелитель Бездны, которого можно поставить на стол уже к 5-6 ходам.

Этого вполне достаточно, чтобы обеспечить стабильные результаты в агрессивных поединках, особенно помогает, конечно же, Повелитель Бездны, появляющийся на столе рано из-за карт Одержимый лакей и Череп Ман'ари. Разрушитель чар стал уже не так популярен в последнее время, многие агро колоды отказываются от него в пользу других полезных опций, поэтому постоянно переживать из-за эффекта немоты не стоит.

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 труднопроходимая 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

# Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 10 / 21

исцеление будет не столь эффективным. В тяжелых ситуациях, когда исцеления мало, можно извлекать дополнительную выгоду из первого дропа Мастерика микстур благодаря картам Принц Талдарам, Волхвица Умбра, Безликий манипулятор, Плотоядный куб и так далее. Убивать Мастерика микстур можно массой доступных вам AoE эффектов и другими путями.

## 2. Давление на средних и поздних этапах существами

Кублок 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: Квест Маг, Контроль Чернокнижник, Джейд Друид, Биг Жрец и так далее. Все эти матч-апы вы редко сможете выиграть, действуя пассивно.

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. В самом плохом случае его у вас просто украдут, и тогда Горные великаны воскреснут на вражеской половине стола.

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.

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.

## 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 чаще всего – 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

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 11 / 21

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 впору посвящать отдельную статью. Но будьте аккуратны: Плотоядного куба всегда лучше уничтожать самостоятельно, иначе велик риск наткнуться на немоту, кражу или возвращение в руку.

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, Н'Зот, Кровопийца Гул'дан – эту троицу объединяет одно: все они призывают существ или своим боевым кличем, или предсмертным хрипом. Но вот что нужно отметить: все они призуют 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 Н'Зот, и Кровопийца Гул'дан воскрешают первоначальные версии умерших существ. В том числе возвращенный Н'Зотом Плотоядный куб будет не тем Плотоядным кубом, который «съел» Стража ужаса и держит его внутри себя, а обычным Плотоядным кубом без какого-либо предсмертного хрипа.

Принц Талдарам, Безликий манипулятор – только эта пара существ создает не изначальную версию существа, а точную его копию. Если вы превратите Принца Талдарама 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. Поскольку у самого Контроль Чернокнижника предостаточно существ с предсмертным хрипом, которые порой призывают на стол и других существ,

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 12 / 21

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 – Мастерица микстур, 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.

Кобольд-библиотекарь не особо поможет в этой ситуации, он просто умрет от оружия Разбойника, а у Чернокнижника уже есть хорошие четвертый и пятый ходы, а в будущем первый дроп можно использовать для «разгона» Осквернения.

Немаловажный фактор при игре за Куболока – правильный порядок действий. В этом вопросе ошибаются все, даже опытейшие 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.

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 13 / 21

И, наконец, можно выделить еще несколько кратких, но невероятно 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.

Пусть вы получите 2 единицы урона от существа оппонента, но на второй ход лучше применить Жизнеотвод, а Лик тлена оставить на третий ход, в который вы сможете сыграть и его, и силу героя. Играть по кривой маны невероятно важно в первые ходы.

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, устраняя вашу угрозу.

Даже в такой ситуации Волхвицу Умбру Жрецу будет непросто убрать со стола, так что Kranich решает разыграть ее, поскольку другого достойного хода у него нет.

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. Если вам нужно здоровье, отлично подойдут Мастерницы микстур. Много Одержимых лакеев или даже Волхвиц Умбр на столе тоже могут принести огромную выгоду. 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.

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.

наверх

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 14 / 21

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.

В этой игровой ситуации Нафу решила разыграть именно Стража ужаса: ее рука не особо хороша и потерять две карты из нее не так уж и страшно. Но стример все-таки сначала использовала Жизнеотвод, дабы поискать другие опции, например, легендарное оружие, которое, конечно, было бы куда уместнее в этой ситуации.

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.

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, Н'Зот 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.

Барнс – если в вашей сборке присутствует этот персонаж, будьте готовы к неожиданным поворотам. Выше уже говорилось, что добавлять это существо следует только в сборки с большим количеством полезных эффектов, дабы увеличить шанс призыва существ с предсмертным хрипом или эффектом конца хода. Но даже в этом случае вы будете рисковать, ведь 1/1 копия Плотоядного куба не даст вам ничего, как и 1/1 Кобольд-библиотекарь (а эти карты есть у Куболока всегда).

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 15 / 21

Н'Зот – ситуация похожа на ту, что была описана в случае с Кровопийцей Гул'даном. Н'Зот тоже может воскресить не каждое погибшее с предсмертным хрипом существо. Максимум воскрешено будет 6 штук. Синергируют с древним богом следующие карты: Повелитель Бездны, Мастерца микстур, Плотоядный куб, Одержимый лакей и так далее. Вероятно, худшая опция для вас – Одержимый лакей, так как все демоны могут быть уже не в колоде. Важно знать, что Плотоядный куб, пусть он и будет воскрешен древним богом, никакого предсмертного хрипа иметь не будет, даже если во время выхода он и «съел» кого-то. В итоге воскрешенный Плотоядный куб – просто угроза 4/6 без каких-то особенностей.

наверх

Ключевыми картами в матч-апах с Мурлок Паладином для вас будут AoE эффекты, которые нужно грамотно использовать, не передержав их в руке, но и не отдав слишком рано. Часто Паладины будут обыгрывать Осквернение каким-либо образом, не выставляя угрозы в лесенку, хотя сделать им это будет трудно. В любом случае Кобольд-библиотекарь и/или Мастерца микстур выручат вас.

Очень трудным станет четвертый ход Утера, в который ему доступны мощнейшие К оружию! и Кроткий мегазавр. Задаваясь вопросом «что именно обыграть», взгляните на руку противника. Если там есть карта, которую тот оставил на муллигане и держит в руке, но не разыгрывает, значит это, вероятно, К оружию!. Кроткий мегазавр доставит проблемы, если перед его выходом вы не убрали со стола мурлоков противника.

Часто вы не сможете позволить себе играть вокруг карты Божественная милость, если ситуация на столе критическая. И это нормально, просто сделайте предположение, что этого заклинания у противника нет, и играйте далее.

Очень важно на 5-6 ход получить Повелителя Бездны, что случится не всегда при использовании Одержимого лакея и Черепа Ман'ари. Но Страж ужаса в матч-апе тоже хорош, потому что избавляется практически от любой угрозы противника, другое дело, что провокации у него нет, а значит в совсем плачевных ситуациях он не спасет. Если вы все-таки достали Повелителя Бездны рано, он еще может получить эффект немоты. Исправить ситуацию вы сможете, если примените на Повелителя Бездны под немотой Плотоядного куба, а затем уничтожите 4/6 существо Темным пактом.

Похожая стратегия уместна и в противостоянии с Токен Паладином. Этот соперник будет несколько проще, так как он более уязвим к AoE эффектам и не имеет таких сильных способов усиливать своих существ, как Мурлок Паладин. В любом случае, старайтесь оставлять на вражеской половине минимум существ (а желательно избавляться от них полностью). Опасна будет адаптация паладинов-рекрутов ядом, поэтому убийство этих маленьких токенов для вас особенно важно. Если в вашей колоде есть Гадкий натрезим, это увеличит ваш процент побед против Токен Паладина. Впрочем, оппонента едва ли можно назвать сложным, главное сдерживать его агрессию и не позволять закрепиться на столе, а для медленного Чернокнижника это привычное дело.

Встретив Биг Жреца, готовьтесь к трудному противостоянию. Продавить эту колоду тяжелыми угрозами тоже возможно, но Обсидиановая статуя и две копии всех ремувалов усложнят задачу. Очень трудно будет переиграть Биг Жреца по выгоде, поскольку Оберег: малый алмаз делает слишком многое.

Аналогично и Биг Спелл Жреца обыграть вам будет невероятно трудно. Противник наверняка

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 16 / 21

извлечет из своей колоды больше выгоды, чем вы из своей, так что действовать придется быстро. Старайтесь на максимум реализовать Стража ужаса и Плотоядного куба, причем желательно до десятого хода, в которые Жрец сможет применить на ваши мощнейшие угрозы Контроль разума. В данной поединке вы не можете затягивать игру и медлить. Пользуйтесь нехваткой добора оппонента, постарайтесь не давать ему карты, моментально отвечая на Клирика Североземья.

Контроль Жрец - противник достаточно неприятный. Это архетип, который может проворачивать совершенно безумные комбинации с воровством и лишить вас многих ценных существ. В первую очередь Контроль Жрец нацелится на Плотоядных кубов с чем-то ценным внутри и Стражей ужаса, дабы не дать этому демону умереть на вашей половине стола. Одержимый лакей может попасть под Зелье безумия, поэтому старайтесь сразу же убивать его подручными средствами. То же с Плотоядным кубом: целым и невредимым ему на столе оставаться опасно. Ваша цель - не позволить Жрецу украсть ваши основные угрозы и демонов, чтобы впоследствии воскресить их Кровопийцей Гул'даном. Впрочем, даже если Контроль Жрец сможет похитить Стража ужаса, у вас есть шанс исправить ситуацию, если в руке будет Безликий манипулятор или Принц Талдарам.

Комбо Жрец на драконах тоже не относится к разряду простых оппонентов, хотя этот матч-ап и не так труден, как два вышепредставленных. Естественно, главная угроза для вас — комбинация Божественный дух + Внутренний огонь, надежная защита от которой — исключительно пустой стол. Помните о том, что даже ваши угрозы могут сыграть против вас, если их переманят Зельем безумия. Провокации в данном матч-апе, конечно, крайне полезны, но не всегда надежны, так как Комбо Жрец на драконах обязательно будет использовать тот или иной эффект немоты. В этом матч-апе вам сыграет на руку наличие в колоде Крадущегося упыря, если вы используете эту опциональную карту.

Если вы встретили сборку любого Жреца, использующего синергию драконов, помните о такой угрозе, как Драконид-шпион, а точнее о карте, которую тот раскопает. Внимательно следите за тем, что именно осталось в вашей колоде, то есть что именно может найти ваш оппонент. Читайте его руку и думайте, какую раскопанную карту он может держать в руке несколько ходов, а что бы разыграл сразу же.

Если вы встретите медленный архетип Чернокнижника (Куболок и Контроль Чернокнижник), преимущество будет у той версии, которая использует карту Горный великан, а также все связки с Плотоядным кубом. Немаловажен и факт наличия Монетки. Часто победа будет за Чернокнижником без нее, поскольку он на ход раньше сможет разыграть Горного великана, а затем и применить на него Безликого манипулятора или Плотоядный куб.

В противостоянии двух контрольных колод важны темп и количество ресурсов в руке, однако это совсем разные показатели. Суть в том, чтобы не увлекаться чем-то одним. Только копить карты в руке - неправильно, как и действовать исключительно агрессивно, поскольку ваш оппонент вполне может взять одну копию Круговерти Пустоты и лишить вас стола. С другой стороны, очень поможет Плотоядный куб, которым можно «прятать» ваши угрозы от любого AoE заклинания.

Еще одна важная карта в этом матч-апе - Безликий манипулятор, также может помочь Принц Талдарам. Ими можно копировать и вражеские угрозы, в том числе и Плотоядный куб, внутри которого сидит что-то интересное. Очень часто вы сможете нанести летальный урон, скопировав вражеский Плотоядный куб со Стражами ужаса и уничтожив его Темным пактом.

Наконец, хорошо в этом матч-апе проявляет себя Волхвица Умбра, держать ее в руке и

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 17 / 21

рассчитывать на ту самую комбинацию не всегда стоит, порой вам будут доступны и другие менее затратные по картам и мане комбинации, которыми не стоит пренебрегать. В конце концов даже простую цель 3/4 Контроль Чернокнижник не всегда сможет без труда убрать со стола, если на его половине нет существ.

Противостояние с Зоолоком в целом благоприятное для вас, пусть и напряженное. Сегодня вы можете встретить стандартного Зоолока с Келесетом, а также необычную версию с элементариями и картой Убийца драконов. В любом случае, Зоолок будет пытаться наращивать свою мощь, словно снежный ком - даже в поздней игре у него есть чем ответить вам (Король-лич, Кровопийца Гул'дан). Крайне опасен Бес Малчезара, выставленный перед пятым ходом противника.

Любая провокация на вашей половине стола, разумеется, очень поможет в вопросе выживания и защиты, однако, как и всегда, рассчитывать на нее одну часто нельзя. Разрушитель чар используется Зоолоками почти всегда. Первостепенная задача в таком поединке - грамотные размены и зачистка стола противника. Это самое необходимое в игре против Зоолока.

Самый трудный матч-ап среди архетипов класса для вас - Фейс Охотник, то есть самый агрессивный и быстрый. У вас в колоде достаточное количество ответов на его ранние угрозы, однако порой набранный Рексаром темп может быть слишком высоким, а в руку приходит не всегда то, что вы хотите.

Охотник опасен тем, что может нанести много урона, несмотря на ваши провокации. Это и его сила героя, и Команда «Взять!», так что нужно позаботиться об исцелении после того, как ваше «лицо» будет закрыто Повелителем Бездны и Демонами Бездны.

Если играете против Фейс Охотника, опасайтесь зверей на столе, которых можно усилить четвертым дропом Псарь и вторым Искрающий остроуб.

Спелл Охотник - этот противник имеет в арсенале много секретов, и главная задача в таком поединке - обыгрывать их. Самый неприятный для вас секрет - это Морозная ловушка. Впрочем, не только она может испортить вам игру. Скорее всего, Спелл Охотник попытается быстро уничтожить вас, опасаясь поздней игры.

Ищите Повелителя Бездны, старайтесь самостоятельно убивать Одержимого лакея, чтобы не попасться в Морозную ловушку, а Адское пламя лучше всего приберечь для Оберега: малый изумруд. Если разыгрываете это AoE и видите у Рексара активный секрет, будьте готовы к тому, что после зачистки стола сработает Фокус-котус. Лучше проверить секрет дешевым заклинанием, а потом уже использовать массовый ремувал (конечно, если у вас хватит маны). И, конечно, золотое правило игры против Спелл Охотника: не атакуйте героя противника с активным секретом, если на вашей половине стола стоят слабые существа с 2 и меньше единицами здоровья. Лучше приберегите их для разменов.

В случае, если Рексар рано нашел Барнса, призвавшего И'Шараджа, ваши шансы резко падают, но от такого никто не застрахован. Вас может спасти вовремя призванный Повелитель Бездны.

Секрет Маг - трудный оппонент для Куболока. Дело в том, что Повелитель Бездны, появившийся даже на пятый ход, совсем не гарантирует вам победу. Джайна способна перестать выставлять на стол хоть что-то и уничтожить вашего героя только своими заклинаниями и силой героя. Да, у вас много исцеления, но порой вы можете столкнуться с проблемой, что тех же Мастерниц микстур просто не убить, так как на половине стола Мага

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 18 / 21

ничего нет. Лучше всего «съесть» этот первый дроп Плотоядным кубом, дабы получить очень большой запас здоровья.

Проблемы доставят секреты Джайны, хотя решить их вполне реально. Анتماгия обыгрывается с помощью Монетки, Лика тлена или Осквернения, а Взрывающиеся руны «законtrit» Одержимый лакей. Да, вы получите 4 урона, но на вашей половине тут же появится мощный демон. Так же можно поставить и Плотоядный куб, который тут же умрет и призовет две копии «съеденного» существа. Если это какой-то Страж ужаса или Мастерца микстур, вы не должны быть против.

В целом исцеление вашего героя крайне важно в матч-апе с Секрет Магом, поэтому делать копии именно Мастерцы микстур – затея хорошая. Но прежде, чем думать об исцелении, решите проблему стола. На нем не должно быть Маназмеев, Учениц чародея, Магов Кирина-Тора и других угроз. Не позволяйте Секрет Магу бить вас еще и существами, давления с разных фронтов хрупкий Гул’дан едва ли выдержит.

Монетка крайне важна в матч-апе с Секрет Магом, так что тратить ее в данном случае Thijs не собирается. Все другие карты не принесут особой пользы, так что нидерландский игрок попросту пасует.

Если вы встретили медленный архетип Мага, важно правильно обыгрывать карту Вестник рока. Это сделать очень просто из-за Плотоядного куба, «съедайте» им самую крупную вашу угрозу и смотрите, как после зачистки стола у вас появится две их копии. Но лучший способ, разумеется, Разрушитель чар.

Сборки без Вестника рока тоже достаточно просто обыгрываются, если вы будете помнить о таких картах, как Метеорит, Петроглиф и Ярость дракона. Последнее заклинание может зачистить практически все ваши угрозы, кроме Горных великанов, так что ставку можно делать на эти угрозы.

Матч-ап с Джейд Друидом – тот самый, в котором должен во всей красе проявиться весь ваш наступательный потенциал. Горный великан и Страж ужаса – неприятнейшие карты для вашего оппонента, на которые у того нет прямого ответа. Пользуйтесь этим, извлекая из них больше выгоды Плотоядным кубом и Безликим манипулятором, не обыгрывая эффекты немоты, многие Джейд Друиды вовсе не берут в сборки Разрушителя чар.

Будет лучше, если вы вообще не будете выставлять на стол Повелителя Бездны. Сам по себе он, может быть, и неплох, когда защищает ваши крупные угрозы, но вот Демоны Бездны зачастую сыграют против вас, так как позволят Малфуриону легко реализовать заклинание Ползучая чума, которое вас может изрядно задержать. Плюс ко всему, конечно же, с Кровопийцы Гул’дана вы хотите получить только Стражей ужаса, дабы нанести огромное количество урона.

Время в данном поединке играет совсем не на вас, зато вы можете не бояться использовать силу героя – до вашей усталости дело, вероятно, в любом случае не дойдет. Полезно оставлять в руке какую-то связку карт для нанесения 5+ AoE урона (две копии заклинаний Адское пламя или же комбинация Адское пламя + Лик тлена + Осквернение) дабы в решающий момент убрать 1/5 провокаторов с половины врага, но при этом не уничтожить большинство союзных.

Милл Разбойник или Разбойник с Погибелью королей буквально создан для того, чтобы выигрывать у вас, так что не расстраивайтесь, если в данном матч-апе у вас многое не

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 19 / 21

будет получаться. Впрочем, Куболок лучше справляется с данным противником, чем Контроль Чернокнижник, особенно если вы рано сможете реализовать ваших Стражей ужаса. Очень важно как можно раньше заполучить Череп Ман'ари и взять его в руки, так все эффекты возвращения существ в руку будут не столь действенными.

Внимательно следите за количеством карт в вашей руке, оно не должно быть максимальным или близким к этому никогда, пока ключевые карты для победы не найдены. Помните о том, что угрозы на вашем столе будут уничтожены Ошеломлением или Исчезновением, если им не хватит места в руке. Если там есть место только для некоторых существ, в руку попадут те, что были разыграны ранее.

Миракл Разбойник тоже нацелен на противостояние Куболоку, так что это еще один изначально невыгодный матч-ап. Но, благо, все нынешние колоды Разбойника трудны в исполнении, и вы можете воспользоваться ошибками вашего оппонента.

В этом матч-апе помните о том, что Валира невероятно хороша тогда, когда речь заходит о нейтрализации одиночных целей. Горный великан или единственный Страж ужаса — легкие цели для Миракл Разбойника благодаря таким картам, как Ошеломление и Кровожадный злолист.

Вам важно моментально устранить угрозу Гоблин-аукционист, которая будет выставлена на 6-7 ход, идеально для этого подойдет усиленный хотя бы один раз Оберег: малый аметист.

После долгого затишья у класса наконец появился новый, хоть и не очень популярный архетип. Джейд Шаман пришелся по нраву небольшой группе поклонников Тралла, и встретив шамана в ладдере, вы, скорее всего, увидите именно этот архетип. На самом деле, с Джейд Шаманом не все так просто. Самое неприятное для вас в этом матч-апе — его превращающие эффекты. Заклинания Сглаз и Инволюция могут здорово испортить вам жизнь, Шаман будет стараться применить их на Стража ужаса или Плотоядного куба. По возможности старайтесь сами уничтожать своих существ как можно быстрее. Не забывайте, что Джейд Шаман может разыграть Харрисона Джонса в ответ на Череп Ман'ари. Оппонент также попытается реализовать Вайш'ирского оракула, а иногда даже сделает это в связке с существом Рокочущий элементаль, поэтому готовьтесь к тому, что некоторые ваши карты могут сгореть. В целом матч-ап сложный и неприятный, нужно играть максимально агрессивно, но не забывать обыгрывать ремувалы Шамана.

Если вам повезет встретить Гарроша Адского Крика на просторах ладдера, скорее всего, это будет Фатиг Воин — архетип медленный и сложный. Но это все же не такой тяжелый противник, как Милл Разбойник, который буквально создан для того, чтобы уничтожить вас.

Фатиг Воин обладает массой интересных способов контролировать ваш стол, однако вас не должно это пугать. У вас есть приличное количество серьезных угроз, среди которых самая желаемая — Страж ужаса, а также множество способов эти угрозы умножить, и Воин просто не сможет найти ответ на всё это. Огромный плюс в том, что Гаррош не имеет возможности превращать ваших существ или возвращать их вам в руку — он может только уничтожать их. Это означает, что Кровопийца Гул'дан воскресит всех ваших умерших демонов. Вам важно, чтобы на вашей половине умерло как можно больше Стражей ужаса, поэтому ищите его всеми силами и выбирайте целью для Плотоядного куба. Повелитель Бездны в данном матч-апе — не самый нужный демон.

Главное в данном матч-апе — играть агрессивно, как и против любого другого медленного противника.

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 20 / 21

наверх

Встретив в ладдере Гул'дана, прежде всего нужно определить его архетип. Чаще всего вам попадутся Контроль Чернокнижник или Куболок, однако и Зоолок может удивить. Когда только вы поняли, что играете с медленной колодой (пассивный второй ход – самый явный признак), нужно узнать, Кублок перед вами или нет. Это сделать уже сложнее, потому что помогут только типовые карты этой сборки: легендарное оружие, Безликий манипулятор и так далее. Даже Вестник рока и Бронированный жук уже не являются показателями того, что перед вами Контроль Чернокнижник, ведь теперь Куболоки тоже не пренебрегают этими опциями. Если вы хотите стабильно выигрывать у Куболока в ладдере, вам подойдут следующие архетипы: Биг Спелл Жрец, Контроль Жрец, Секрет Маг, Биг Жрец, Милл Разбойник – нажмите на их названия, чтобы пройти к отдельным гайдам.

Что касается технических карт против Куболока, то их не так уж и много. Определенно, полезен какой-либо эффект немоты: Разрушитель чар, Немота, Массовое рассеивание. Также подойдут эффекты превращения (Сглаз, Превращение), возвращения существ в руку (Ошеломление, Исчезновение) и прочие специфические варианты (например, Зелье безумия). Не помешает и какой-то ответ на легендарное оружие Чернокнижника, хотя это зачастую и не обязательно.

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 5-6 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, если вы точно знаете, что перед вами Куболок и если ваша ситуация не слишком хороша. Если вы далеко впереди своего оппонента, можно отыграть и от этих карт, как и любых других, но в противном случае лишняя осторожность только мешает вам. Чаще всего Куболоки отказываются от данных ремувалов.

Также не отыгрывайте и комбинацию с Волхвицей Умброй, которая наносит 25 единиц урона, если у вас не все слишком уж хорошо. 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.

## Гайд по архетипу: Куболок (патч 10.4)

old.kolodaearthstone.ru · страница 21 / 21

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 Нечестивый фанатик, Кобольд-библиотекарь, Маг крови Талнос, Мастерница микстур, Лик тлена и другими, если сейчас только самое начало партии и если у вас всё не очень хорошо.

наверх

Куболок - удивительный и интересный архетип, и как бы ни сложилась его судьба в будущем, игроки, наверняка, будут вспоминать о нем с теплыми чувствами. Это достаточно сильная колода, способная переигрывать любого оппонента в ладдере, со свежими и необычными механиками, но требующая при этом мастерства, понимания как своей колоды, так и вражеской. Не каждый архетип может похвастаться таким определением, а в случае с Куболоком это именно так.

Пожалуй, именно Куболок - самое яркое, необычное и запоминающееся открытие меты Кобольдов и катакомб.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!