

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд на колоду Мидрейндж Охотника

06.05.2017

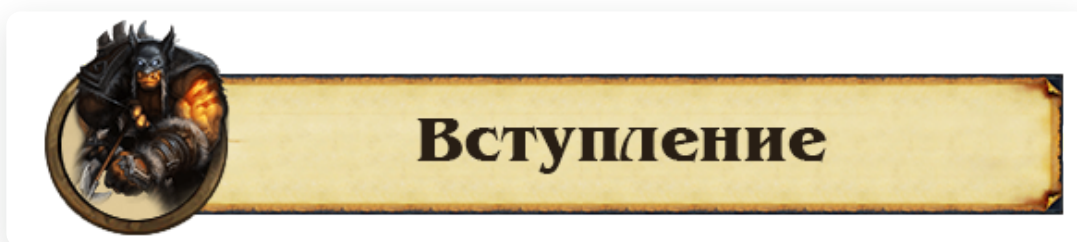
Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Гайд на колоду Мидрейндж Охотника



Промо контент - это бесплатная статья для всех пользователей, которая написана на уровне платной статьи. Вы сможете сами оценить качество и оформление наших статей.

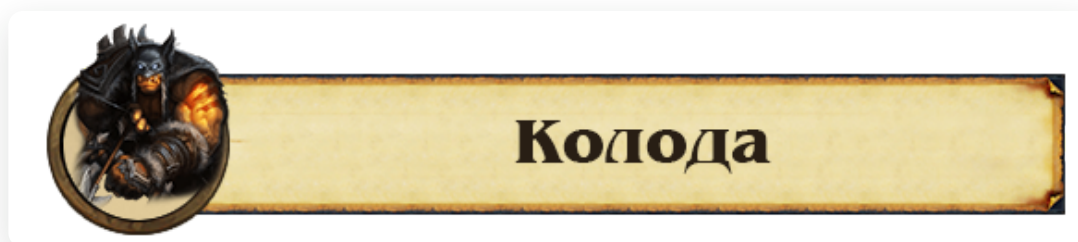


Ах, Охотник. Всегда приятно, когда классу удастся вылезти из темных задворков меты на ее боеспособную сторону. Еще более приятно, когда этот класс - один из тех, который всегда вам нравился. Прошло уже довольно много времени с тех пор, как Охотник играл в качестве мидрейндж-архетипа, разбивая лица противников, но именно это он делает с

первых недель нового года Мамонта. Этот класс из дополнения Ун'Горо получил несколько очень сильных инструментов, и все из них неплохо укрепили позиции Охотника. Мидрейндж Охотник всегда отлично себя показывает в игре, если у него в распоряжении есть хорошие существа, и именно их принесло данному классу новое дополнение.

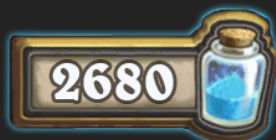


Данный обзор базируется на сборке от игрока **Toolunfit**, который решил развить Мидрейндж Охотника в интересном направлении. Ныне существует довольно много способов собрать этот архетип, и все они позволяют противостоять другим колодам совершенно разными путями. Конкретная сборка больше ориентирована на быструю игру, на ходы прямо «в лицо» оппоненту: она содержит довольно много урона из руки, чтобы быстро снизить количество здоровья противника до нуля. Самое большое преимущество Охотника перед другими классами – это возможность завершить партию, просто стабильно атакуя героя противника и, таким образом, вынуждая его как-то реагировать. Это позволяет все больше и больше заполнять стол существами, в то время как другие игроки медленно (или быстро) умирают именно потому, что они вынуждены отбиваться от этих угроз.



Данная колода Мидрейндж Охотника составлена из других более популярных сборок, но при этом ключевые карты в ней заменены на те, которые действительно помогут продавить здоровье противника именно тогда, когда это будет необходимо.

## Мидрейндж Охотник



 **Код для игры** 



**Ключевые карты**



**Лесной волк.** Лесной волк, возможно, является самым интересным решением во всей колоде. Важно понимать, зачем в нее добавили существо 1/1, так как это даст осмысление, как именно все в этой сборке работает во взаимосвязи. Лесной волк – это агрессивная карта, которая помогает вам контролировать стол. Да, она слаба сама по себе (и заведомо слабее, чем любой другой первый дроп в этой колоде), но она хорошо работает, так как позволяет получить приоритет. Когда вы играете данной сборкой, вам нужно отлично понимать, как и когда использовать урон. Охотнику нужно заполнять стол и получать преимущество в любой ситуации, когда можно нанести урон, оставив противника далеко позади. Новые сборки этого архетипа содержат много эффективных зверей для ранней стадии игры, поэтому если у вас есть хотя бы парочка существ, которых можно улучшить за счет Лесного волка, то следует воспользоваться этим, так как за счет этого вы станете контролировать игру и направлять ее на тот курс, который вам нужен.

Лесной волк – эта карта, которая хорошо работает из-за ее многосторонности. Бывают ситуации, когда можно использовать ее для размеров (и сохранять позиции на столе), а иногда возникают случаи, в которых следует применить ее в качестве инструмента для агрессии и создания давления. Если в руке есть Лесной волк, нужно подумать, как именно его применить, как выгодно поставить на стол. Может быть, вам нужно нанести летальный урон с помощью Спустить собак или нужно разменяться с Разъяренным берсерком. Эти маленькие моменты имеют значение, они помогают подстроить ход игры под ваш план. В основном, контроль стола с помощью существ будет главным приоритетом, но никогда не следует недооценивать силу чистого урона. Особенно, если вы обыгрываете AoE-урон и мешаете противнику сделать следующий его ход эффективным.



**Ползун Голакка.** Про ладдер можно сказать одну вещь: в нем всегда появляется нечто принципиально новое. Примером этого как раз служит **Ползун Голакка**. Следует хорошенько подумать, если вы хотите играть за Охотника без этой карты. Существо 2/3 настолько важно в данной сборке, что можно предположить, что винрейт возрастает примерно на 10% благодаря ей. Когда вы оцениваете техническую карту, вы должны знать, что она делает, насколько хорошо она это делает и насколько слаба она без своего эффекта, то есть, сама по себе. Ползун проходит проверку по всем трем пунктам. В настоящее время пираты заняли всю мету: они находятся не только в Пират Воине. **Пират Глазастик** играется также в Агро Друиде, Разбойнике и Зоолоке. Это значит, что Ползун редко будет бесполезным, и когда он сработает (особенно, на какого-нибудь большого пирата) – то даст огромный темп колоде, которая, по сути, его не имеет.

Кроме того, просто Ползун – это еще и зверь с характеристиками 2/3 за две маны. Не то, чтобы это очень впечатляющие характеристики (привет, **Речной кроколист**), но, тем не менее, Ползун все равно себя показывает очень хорошо из-за синергии зверей и из-за того, что отлично вписывается в кривую маны. Иногда важно помнить об обоих этих факторах. Например, на второй ход вы можете задумываться о том, чтобы оставить в руке Ползуна, приберечь его для пирата. Но, за неимением лучшей альтернативы, вам придется играть только силу героя Охотника, что выглядит очень слабо. Поэтому лучше разыграть Ползуна. Пусть он не использует свой боевой клич, но с его помощью можно будет хорошо разменяться и сохранить давление на противника.

#### **Возможная замена:**

Альтернатива Ползуну Голакка в мете легендарных и предлегендарных рангов – **Голодный краб**, который поможет бороться с популярнейшими Мурлок Паладинами, Агро Друидом с мурлоками и некоторыми другими колодами.



**Спустить собак.** Это еще одна техническая карта. Спустить собак хороша по тем же причинам, что и Лесной волк. Многообразие использования – это всегда хорошо в Hearthstone. Спустить собак позволяет вам зачистить стол, разменяться или нанести много урона противнику – это просто фантастика. Данная карта хороша против абсолютно любой колоды, которую можно сегодня встретить. Люди любят заполнять стол и за это можно их проучить, просто нужно понять, как именно использовать Спустить собак – это зависит от матч-апа. Если вы хотите извлечь максимум пользы, то имеет смысл подождать один-два хода, чтобы посмотреть, как много существ выставит противник. Но если нужно создать давление или нанести много урона – то не стоит медлить с этой картой.

Собаки способны нанести много урона, но их с легкостью остановит провокация. Помните об этом и всегда старайтесь разыгрывать их в тот ход, когда будете уверены, что противник не укроется за провокацией. Также будет здорово использовать собак в комбинации с Леокком или Лесным волком для максимизации выгоды.



**Гидра Горьких Волн.** Гидра также является одной из самых интересных (и самых важных) карты в этой сборке. За пять маны существо 8/8 – ключевое, потому что встраивается кривую маны и дает вам само по себе большое, сильное существо. Пятый дроп для Охотника имеет, возможно, самое большое значение. Существует много карт, которые стоят пять маны – от Рух-наседки до Принцессы Хухуран. Однако Гидра превосходит их всех просто потому, насколько большую угрозу она представляет для противника. С какой стороны не посмотри – Гидра отлично играет: во-первых, с ней очень сложно справиться. Во-вторых, если она принимает на себя тяжелый мгновенный ремувал, то автоматически освобождает выход Высокогрива саванны. И если ваш противник не найдет ответ на последнего, то он, скорее всего, проиграет.

Однако важно понимать и недостатки Гидры Горьких Волны. Этот гигант наносит вам три урона за каждую единицу урона, которую получает сам. Но на самом деле это не сильно важно для игры. В Hearthstone, как и в других карточных играх, жизнь – это ресурс. В таких агрессивных колодах, как этот Мидрейндж Охотник, о ней можно не беспокоиться. Можно принять шесть или девять урона собственным лицом, но злоупотреблять этим точно не стоит, однако, иногда нужно пускать Гидру на контроль. Тем не менее, на пустом столе она тоже смотрится отлично. Просто будьте осторожны в ее розыгрыше против кучи токенов, а также против Мага (из-за его силы героя и заморозки) и Паладина (из-за Миротворца Алдоров).

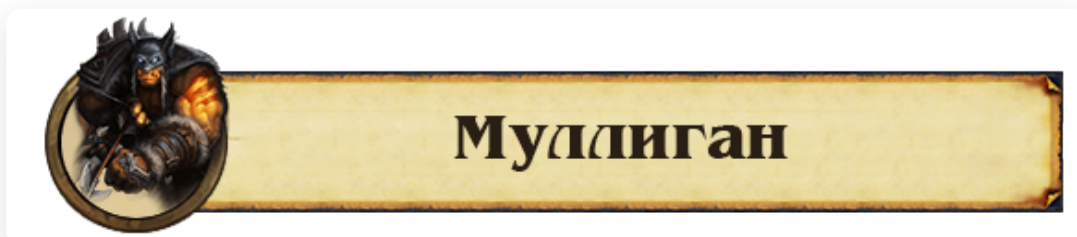


**Несущийся кодо.** В оригинальном Мидрейндж Охотнике не используется кодо, но это очень важный инструмент в рамках текущей меты. Квест Воин очень популярен на высоких рангах, и он продолжает расти в популярности, поэтому, повстречав Воина, сложно определить, Квест это или Пират архетип. Это плохие новости, потому что Квест Воин – один из тяжелейших матч-апов для Охотника не только потому, что у него есть тонны ремувалов и AoE-инструментов, включая Потасовку и [На корм рыбам](#). Еще одна проблема – это огромное количество провокаций, снова и снова блокирующих ваш урон. Единственный способ убить такого Воина – это найти быстрый старт и затем попытаться выгодно избавиться от его ранних провокаций прежде, чем он получит существ вроде Доисторического дракона. [Несущийся кодо](#) – это один из лучших способов следовать такой тактике, потому что он избавляется от Храбреца Кровавого Копыта и Уличной бронницы.

Если вы не хотите видеть кодо в колоде, то есть парочка альтернатив. Так как **Гидра Горьких Волн** уже в колоде, то можно поискать что-нибудь подешевле. Однако **Рухнаседка** тоже отлично подойдет в нынешней быстрой мете. Существо 4/7 очень сильно, и можно найти множество путей использовать ее.

#### Возможная замена:

Вместо кодо можно положить и **Смертельный выстрел**, но вы становитесь более зависимы от рандома, что не так хорошо



Все, что вам нужно – муллиганить по кривой маны. **Бродячий кот**, **Бабушка**, **Самоцветный ара**, **Искрящий острозуб** – это те карты, которые нужны вам для ранней стадии игры. Можно оставить и **Гиену-падальщицу**, но если вы это делаете, будьте уверены, что сможете разыграть ее в тот ход, когда сможете убить своих зверей, чтобы получить выгоду. То же самое правило касается **Лесного волка**. **Ползун Голакка** должен быть в руке против любой колоды, в которой могут быть пираты, но можно оставить ее и в том случае, если у вас нет зверей, и нужен второй дроп.



Всегда следует оставлять **Крысиную стаю** или **Питомца**, если есть **Монетка** или другие карты, отлично вписывающиеся в кривую маны. **Спустить собак** нужно придержать против любого вида колоды, которая легко заполняет стол. **Псаря** и **Зараженного волка** можно оставить при условии наличия **Монетки** и хорошего раннего старта.



## Матч-апы

В данном разделе представлены советы по игре против популярных колод нынешней меты



### Воин

**Пират Воин.** Этот архетип до сих пор остается №1 в мете. Вы должны быть готовы к Гаррошу и его любителям оружия. В этом матч-апе обе стороны представлены темпо-агрессивными колодами. Первые несколько ходов следует потратить на контроль стола, а затем, получив стол, нужно как можно быстрее прикончить оппонента. Это непростая задача, но нужно пробиваться с боем. Выставляйте на стол все ресурсы и пытайтесь извлечь из них максимум выгоды, независимо от того, большие ли это существа или маленькие, на пустой стол ли разыгрываются или нет.

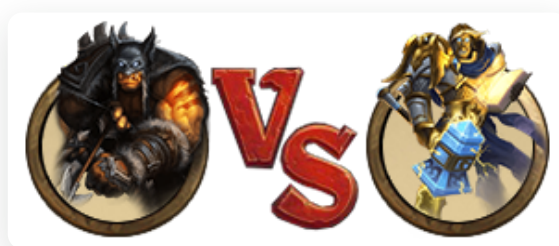


Пират Воин – довольно сложный матч-ап, но вам может серьезно помочь [Ползун Голакка](#). Да, нужно как можно лучше заполнять свой стол, но это не касается Ползуна, так как чаще всего у вас будут другие существа для розыгрыша. Лучше придержать его для опасных, больших пиратов вроде Наги-корсара и Капитана Южных морей. Это даст вам возможность отстоять стол в средней части игры и закрепить его, также Ползун

уничтожит потенциальный урон вам «в лицо». Следует не забывать о своих заклинаниях, так как с помощью Команды «Взять» и других источников урона можно убить оппонента прежде, чем он нанесет вам удар трижды улучшенным Арканитовым жнецом.

**Квест Воин.** Сразу за своим агрессивным собратом идет Квест Воин – также очень сложный матч-ап. Даже гораздо более тяжелый матч-ап, в котором вы должны убить противника как можно раньше. Надо показать всю свою агрессию, использовать все инструменты для ее реализации и изо всех сил заставлять оппонента отвечать вашим угрозам. По-хорошему, нужно заканчивать игру к седьмому ходу. Если оппонент разыграл Доисторического дракона, то игра, к сожалению, для вас закончена. Очень сложно, практически невозможно пройти через существо 4/8, а его боевой клич способен уничтожить весь ваш стол. По этим причинам нужно максимизировать весь свой урон и заставить оппонента реагировать на него.

В этом матч-апе невероятно важны существа с предсмертным хрипом. Не очень сложно выстроить сильный стол против Воина, но его сохранение – это другой вопрос. Новые сборки Квест Воина содержат много AoE-заклинаний, включая **Вихрь**, **На корм рыбам**, **Потасовку** и **Буйного вурдалака**. Все эти вещи представляют большую проблему, поэтому нужно пытаться их обыгрывать. Даже обычная **Крысиная стая** с характеристиками 2/2 позволит сохранить вам урон и даст так необходимых на столе существ. При размене старайтесь менять существ, не имеющих предсмертного хрипа.



## Паладин

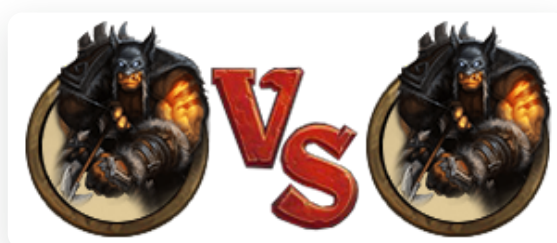
**Мурлок Паладин.** Противостояние Мидрейндж Охотника и Мурлок Паладина очень напряженное, зато ровное. Преимущества нет ни у вас, ни у вашего оппонента, только грамотные действия решают исход партии. Первое, что вы должны понять – любой мурлок, начиная с первого хода, даже если его характеристики всего лишь 1/1, является для вас угрозой. Вы не можете позволить себе игнорировать любого выставленного на стол мурлока. Начиная с четвертого хода при игре против агрессивного Мурлок Паладина и начиная с шестого против Мидрейндж Мурлок Паладина, угрозой становится любое существо, так как на него могут быть использованы бафы. Это, впрочем, не значит, что вы должны и на средней стадии игры размениваться с любым существом. Конечно, желательно держать стол противника чистым, но не всегда это возможно, иногда вам необходимо рискнуть и переключиться во вражеского героя, ведь затягивание игры в позднюю стадию не пойдет вам на пользу.



Очень важная карта в противостоянии с Паладином – **Псарь**. Использовать его нужно мудро и вовремя, дабы не подставиться под выгодные вашему оппоненту размены с помощью AoE эффектов, оружия или существ. Паладин может использовать на ваше сильное существо Миротворца Алдоров и единственный способ хоть как-то вернуть рентабельность ослабшему зверю – **Псарь**. Так и **Гидра Горьких Волн** и **Высокогрив саванны** вновь станут полезными.

Особое внимание уделяйте Освящению, к которому уязвимо большинство существ Охотника для ранней стадии игры. Старайтесь не отдавать партию в руки Паладина уже на четвертом ходу, выставляя массу угроз с 1 и 2 единицами здоровья. Проблемы может доставить и этот AoE эффект в комбинации с **Равенством**, однако вам не всегда следует играть вокруг него. Во-первых, в некоторых сборках Мурлок Паладина нет Равенства, во-вторых, эти две карты еще нужно найти, в-третьих, с ними в руке еще нужно дожить до шестого хода, не получив слишком много взрывного урона.

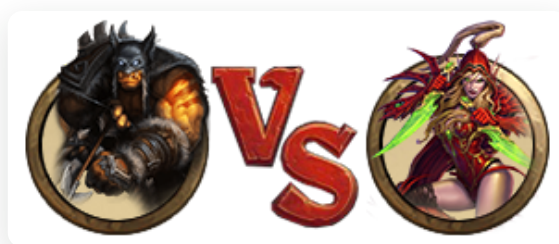
К восьмому ходу партию с Паладином желательно закончить или хотя бы подвести ее близко к завершению, поскольку ваши планы могут нарушить **Рагнарос Слуга Света** и **Тирион Фордринг**.



## ОХОТНИК

**Мидрейндж Охотник.** Миррор матч похож на бойню, и лучше вам быть готовым к хаосу. Эта игра будет еще более тяжелой, чем против Пират Воина, потому что он решается на третий ход. Это не преувеличение. Ваш оппонент запросто может начать с Уличного кота, а вам ничего не стоит ответить своим же котом. Потом противник выставляет Гиену-падальщицу и разменивается. Все, начиная отсюда вам срочно нужен ответ или же игра закончится совсем скоро, поскольку сила Гиены только возрастает со временем. Такая ситуация может возникнуть по-разному, но этот матч-ап в основном сводится к тому, кто получит преимущество первым за счет своих существ и раздувания Гиены. В один момент у вас будет на одно существо больше, и все, что будет нужно – это эффективно им воспользоваться.

В этом матч-апе вам нужно инвестировать максимум ресурсов в стол. Прямой урон начинает играть роль только с пятого хода и далее. Очень легко угодить в ловушку, в которой будете думать, что почти победили, но внезапно вас останавливает **Высокогрив саванны**, улучшенный Псарем. У Охотника нет исцеления, но есть провокации. Идите полностью «в лицо» только в том случае, если в руке уже есть летальный урон или вы уверены в том, что у оппонента нет взрывного урона. Не надо пренебрегать разменами, это может стоить целой партии.



## Разбойник

**Миракл Разбойник.** Благодаря Eloise Квест Разбойник сдал позиции по отношению к Миракл архетипу. Новая версия последнего полна сильных темпо карт, которые могут уничтожить такую колоду, как Мидрейндж

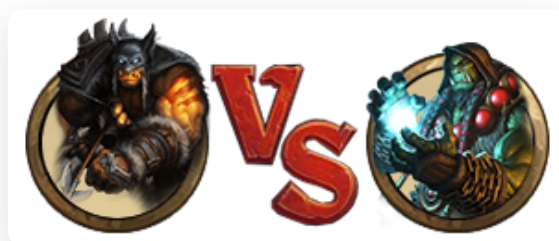


Охотник. По этой причине ключ к этому матч-апу – предсказать действия оппонента. **Ошеломление** может сломить вас и оставить далеко позади. **Кровожадный злолист** сыграет злую шутку, если убьет вашу Гидру Горьких Волн или похожее большое существо. План на игру против Миракл Разбойника: помнить о таких картах, играть вокруг них и заставлять противника ходить так, как выгодно вам. Например, выманите **Ошеломление** на пятый ход, чтобы на следующий поставить Высокогрива саванны или заполняйте стол Уличными котами и **Бабушками**, чтобы оппонент сыграл **Веер клинков**. С помощью Псаря можно выманывать другие ремувалы прежде, чем вы поставите на стол еще большие угрозы.

Другая важная вещь, которую нужно понимать в игре против Миракл Разбойника – это то, с каким именно типом вы столкнулись. Версия с двумя Волшебными великанами до сих пор самая популярная, многие также используют Лирю в качестве карты для нанесения летального урона. Смотрите, что именно играет оппонент и думайте, сколько в теории он может нанести урона. Взрывной урон представлен **Хладнокровием** и **Потрошением**, но сами по себе эти карты содержат не так уж и много урона. Нужно заставить противника сконцентрироваться на ваших угрозах, чтобы он не смог реализовать свои инструменты по максимуму. Заполняйте ваш стол и пользуйтесь медленным стартом Разбойника.



**Квест Разбойник.** Квест Разбойник не является для вас проблемным архетипом. Эта колода очень сильна в нынешней мете, но уж слишком она уязвима к агрессии. И именно на эту болевую точку вы и можете надавить. Сверхагрессия и непрекращающееся давление помогут вам одержать верх в этом матч-апе, вам не нужно обыгрывать какие-то AoE эффекты или другие способы избавиться от ваших существ. Конечно, Квест Разбойник может использовать Подготовку + [Исчезновение](#), но это целых две карты, работающие исключительно в комбинации друг с другом, так что шанс найти их мал. Да и если они все-таки найдутся, вы сможете разыграть ваши угрозы снова. Если продавить Квест Разбойника до выполнения легендарной задачи не получилось, вы окажетесь в ситуации, в которой завершить игру следует в ближайший ход, максимум в два. Вы можете выиграть немного времени с помощью провокаций, но едва ли для существ 5/5 Разбойника они станут большой преградой.



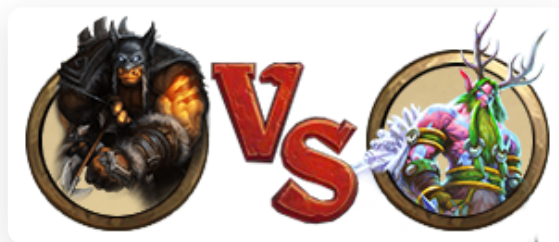
## Шаман

Противостояние с любым архетипом Шамана неблагоприятно для Мидрейндж Охотника. Хорошо, что в ладдере нынче они встречаются достаточно редко. Если вам все же посчастливилось найти Тралла в вашем путешествии в легенду, помните о доступных ему ремувалах, каждый из них по-настоящему смертоносен для ваших существ. [Портал: Водоворот](#) поможет Шаману на ранней стадии игры избавиться от ваших токенов, [Гроза](#) опасна для большей части ваших существ. [Сглаз](#) поможет Шаману нейтрализовать те угрозы, которые не может одолеть [Гроза](#). Вишенкой на торте становится [Вулкан](#), который не оставит от вашего героя мокрого места, если будет разыгран с выставленной со стороны Охотника Гидры Горьких Волн.



Но этот раздел не призван наводить уныние на читателя, все не так безнадежно. В редких случаях у Шамана будут все ответы на ваши угрозы, этим вы и должны пользоваться. С помощью Псаря вы можете выводить ваших зверей из-под спектра поражения Грозы, тогда Шаману придется тратить на эти угрозы **Сглаз** или же совершать размены своими существами. Так, выманив **Сглаз** на незначительные угрозы, вы отведете огонь от Высокогрива саваны и Гидры Горьких Волн, которую разыгрывать стоит, невзирая на потенциальный **Вулкан**.

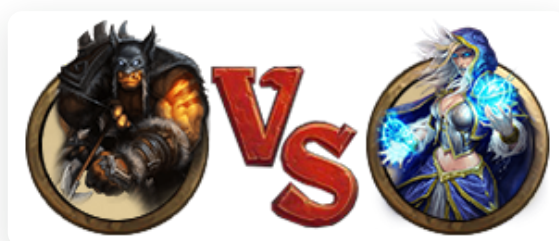
Помните и о Тотеме языка пламени и Жажде крови, которые могут сделать из безобидных с первого взгляда базовых тотемов и токенов мощнейших существ для разменов. Но не забывайте, что, увлекаясь контролем стола, вы даете время Шаману найти все ответы на ваши угрозы. В целом, игра против Шамана за Мидрейндж Охотника - балансирование между агрессией и контролем стола, между AoE и точечными ремувалами. Вы не можете избрать только одну стратегию: бить только в лицо, не обращать внимание на AoE эффекты, как и не можете решить только размениваться и обыгрывать все потенциальные ремувалы оппонента. Правильный ход где-то посередине между двумя приведенными тактиками.



## Друид

**Агро Друид.** У нового архетипа Малфуриона есть множество различных форм, но у всех их есть одна цель – быстро опустить уровень здоровья противника до нуля. Это немного странный матч-ап, в котором Охотнику нужно найти урон для создания давления, но одновременно не следует забрасывать контроль стола. Нельзя недооценивать токены, потому что у Друида есть очень много дешевых баффов, и если вы оставите три-четыре существа на вражеском столе, будьте готовы умереть. Нужно быть очень осторожным с существами противника, постоянно обдумывая, как они могут разменяться с вашим собственным столом. Возможно, это единственная игра, в которой вы можете позволить себе играть медленно. Агро Друид очень силен в заполнении стола мелкими существами, но он не может играть на одних лишь картах, которые он получает в определенный ход, более не имея руки. Это будет очень слабой игрой, так как подавляющее большинство карт в колоде Друида сами по себе не сильны. Но помните, что Друид может найти необходимый урон позже. Выматывайте его, истощайте его ресурсы. Если это удалось – то можете рассчитывать на победу в средней стадии игры.

Впрочем, следует упомянуть и другие архетипы Друида: **Джейд Друид** и **Рамп Друид**, эта пара встречается редко, хотя Мидрейндж Охотник всегда рад встрече с ними. Темп, который вы способны задать с первых ходов, крайне трудно сдержать этим медленным архетипам Малфуриона. Единственная опасность для вас – **Размах**, который необходимо грамотно обыграть на начальной стадии игры. Далее настоящей головной болью для Друида станут ваши **Гидра Горьких Волн** и **Высокогрив саванны**, которые и должны привести вас к победе в партии.



## Маг

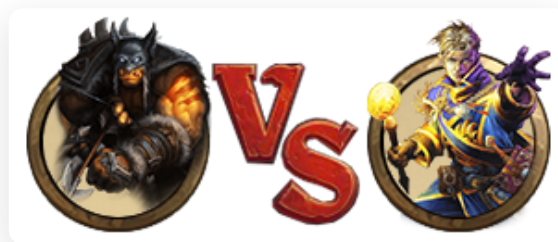
В нынешней мете очень много архетипов Мага, и все они потенциально очень сильны, благо главная уязвимость их именно быстрый старт оппонента. Сборки без каких-то серьезных угроз на начальной стадии игры (Фриз Маг, Квест Маг) легче для Мидрейндж Охотника, вы безнаказанно можете выставлять на стол всё больше и больше угроз с каждым ходом, ведь первые AoE эффекты Мага появятся на 6-7 ходах. Но не забывайте

о том, что в качестве технической карты Джайна может использовать **Вулканическое зелье**. Еще одна опасность – неиспользованное сразу же заклинание с **Петроглифа**. С его помощью Маг может получить Волну огня за 5 кристаллов маны или Снежную бурю и **Метеорит** за 4 кристалла маны. Кстати о **Метеорите**, не забывайте грамотно обыгрывать это заклинание, выставляя слабых существ в центр, а сильных с противоположных сторон.

Очень полезной картой в противостоянии с большинством Магов станет **Несущийся кодо**, который способен избавиться от Вестника рока, когда ваш стол будет приморожен. Берегите этого зверя в руке, если ожидаете эту комбинацию, использующуюся **Фриз Магом** и **Квест Магом**.

Более активные архетипы Мага (**Агро Маг**, **Секрет Маг**) доставят вам больше проблем, так как борьба за стол начинается с первых ходов. Идите на размены только в случаях, когда вы можете защитить сильных существ слабыми существами или заклинаниями, внимательно следите за рукой Мага, дабы понимать, сгенерированный случайно ли он сыграл секрет или нет – это очень важно. Вообще следите за рукой вашего оппонента-Мага внимательно, этот аспект крайне важен.

Если Маг при низком запасе здоровья разыграл секрет, старайтесь нанести ему летальный урон с помощью вашей силы героя и заклинаний, дабы не активировать Ледяную преграду.



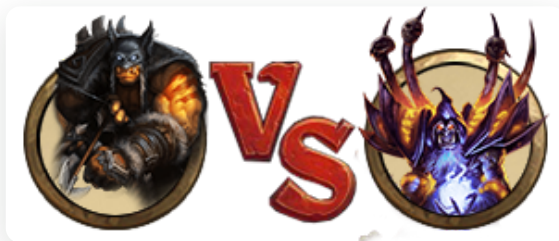
## Жрец

Архетипов Жрецов много, но ключевые аспекты игры против них универсальны, какую бы колоду Андуина вы не встретили. Самая большая головная боль Охотника на начальной стадии игры – **Зелье безумия**. Эта карта сама по себе может принести Жрецу победу, если тот украдет вашу Бабушку и убьет ее на своей части стола. Дабы не допустить подобного, есть несколько возможностей. Первый – не разыгрывать Бабушку вовсе до того момента, как Жрец отдаст **Зелье безумия** или вы сможете дать ей дополнительную атаку. Второй – дать Бабушке +к атаке с помощью Искрящего острозуба, Псаря или двух Лесных волков (**Леокков**). Третий – не выставлять Бабушку на стол одновременно с другими существами, дабы Жрец не смог ее разбить. Четвертый способ – не бояться Зелья безумия, и играть как будто у Жреца нет этой карты. Не очень осмотрительно, но иногда очень даже действенно.

Еще один важный аспект при игре против Жреца – обыгрывание его точечных ремувалов. Неуязвимыми к ним будут все ваши существа с 4 единицами атаки, именно их и нужно стараться сохранить в первую очередь. В принципе даже с помощью одного только Миши вы можете одержать победу в партии. Дважды подумайте, прежде чем

давать ей + к атаке. Зато усиливать можно существ послабее, дабы у них стало 4 единицы атаки.

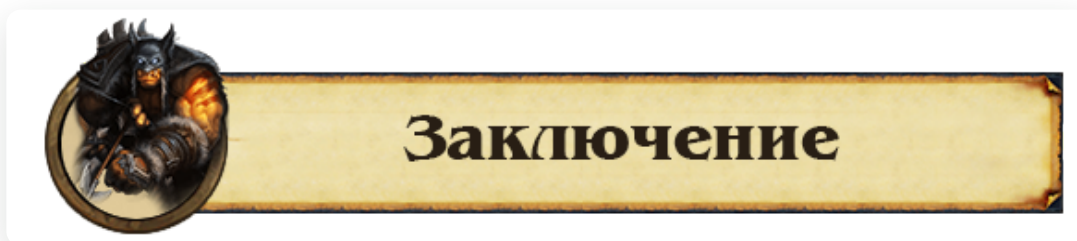
В зависимости от сборки Жрецы играют или не играют [Зелье драконьего огня](#). Для Охотника очень важно распознать, с каким Жрецом он столкнулся и нужно ли беспокоиться об этом AoE эффекте, который уничтожит большинство ваших угроз.



## Чернокнижник

Чернокнижник – самый непопулярный класс Экспедиции в Ун’Горо, что является плохой новостью для Охотника, ведь и [Зоолок](#) и [Хендлок](#) – выгодные матч-апы, хотя связано это зачастую с общей слабостью Чернокнижника, а не с тем, что противостояние так уж выгодно для Охотника. Конечно, с Хендлоком было всегда легко, высокий темп и опаснейших существ на средней стадии игры сдерживать непросто. Единственный важный аспект – обыгрывать разнообразные AoE эффекты Чернокнижника.

Противостояние с Зоолоком чуть сложнее, вам не нужно обыгрывать какие-то AoE эффекты, только эффективно бороться за стол, выставляя на него все больше существ. Желательно не играть агрессивно по началу, дабы [Вожак лютых волков](#) и [Защитник Аргуса](#) не доставили слишком много проблем.



Дополнение Экспедиция в Ун’Горо продолжает радовать игроков, и колода Мидрейндж Охотника – это один из способов игры это делать. Слишком долго архетип находится в подполье, и эта новая версия Охотника содержит много интересных включений в мидрейндж сборку. Если вы хотите поиграть за Рексара, то эта колода – лучший вариант.

