

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Громострел Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

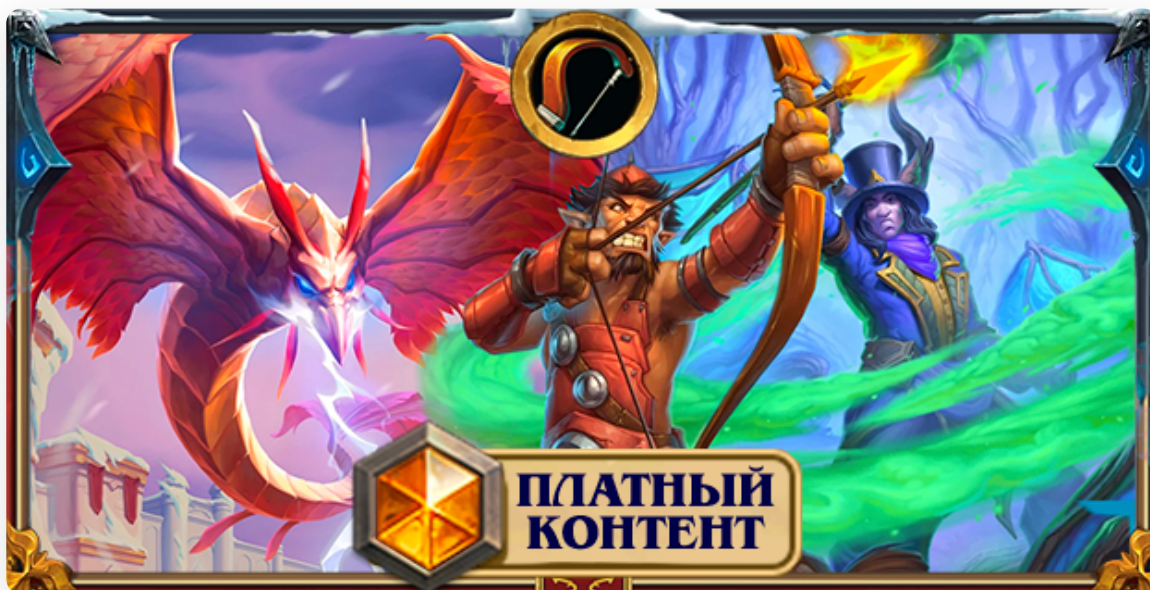
27.12.2022

Гайды

Марш Короля-лича

Громострел Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Громострел Охотник вернулся в мету Стандартного режима с патчем 25.0.4. И вернулся громко. Архетип появился еще в первые дни Марша Короля-лича, но разработчики быстро понерфили Громострела, потому что за 2 маны этот зверь был слишком силен. Затем о Громострел Охотники забыли, но с выходом патча 25.0.4 всё изменилось. Громострел Охотник стал куда сильнее, хотя напрямую его не баффнули. Причины две: топовые колоды меты стали слабее из-за нерфов, а еще куда менее популярными стали деки с Принцем Ренаталом. Героев с 30 или 35 здоровья куда проще пробить взрывным уроном, на который и полагается Громострел Охотник.

Сегодня **Громострел Охотника** — **тир-1 колода с самым высоким процентом побед в мете**. При этом архетип можно назвать недооцененным: играют им куда реже, чем он того заслуживает. Громострел Охотник показывает отличное распределение матч-апов.

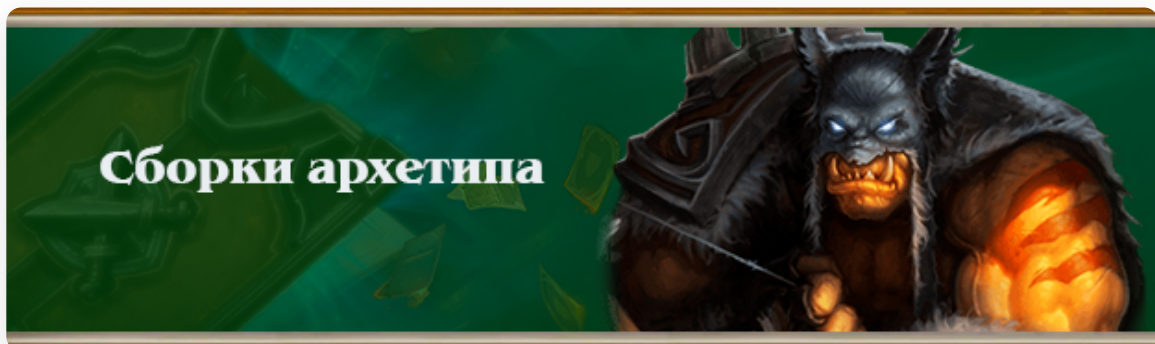
Во многих поединках он безоговорочный лидер (Разбойник на воровстве, Рамп Друид, Блад ДК), и даже в самых трудных матч-апах (Агро Маг, Эволв Шаман) у Охотника есть хорошие шансы. Совсем уж безнадежных поединков у **Громострел** Ханта нет, что очень важно.

Отметим, что **Громострел** Охотник уже не тот, что в первые дни Марша Короля-лича. Тогда архетип на 100% полагался на комбинацию **Бранн** **Бронзобород** + **Громострел** + **Громострел**. Теперь же Охотник комбинирует этот способ победы с классическими наступательными инструментами класса. Хант может задавить противника со стола или пользоваться другими источниками взрывного урона. **Громострелы** только добивают противника, и то не во всех поединках.

Большой гайд по **Громострел** Охотнику расскажет всё самое важное об архетипе в конце декабря и начале января. Вы найдете оптимальные сборки архетипа и научитесь собирать собственные с учетом локальной меты и коллекции. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы ладдера.

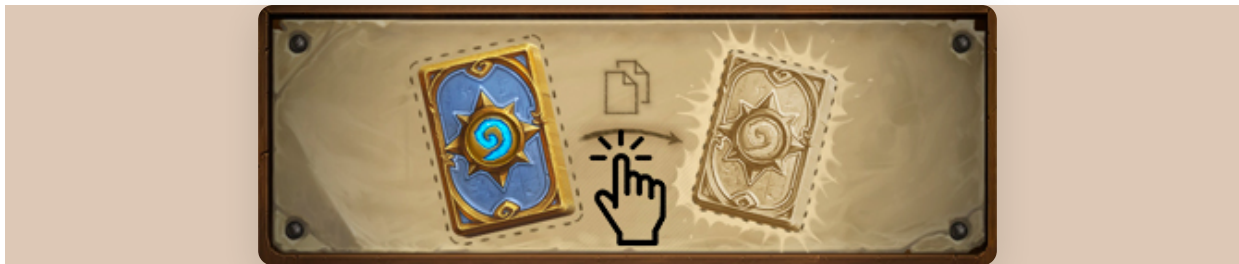
### **Разделы гайда:**

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
  - - *Основа колоды*
  - - *Опциональные карты*
  - - *Замены*
  - - *Максимально бюджетная версия*
- Муллиган
  - *Общие правила муллигана*
  - *Муллиган против каждого класса*
- Стратегия игры
- *Основы геймплея*
- *Способы победы*
  - - *Как играть ключевые карты*
- Матч-апы



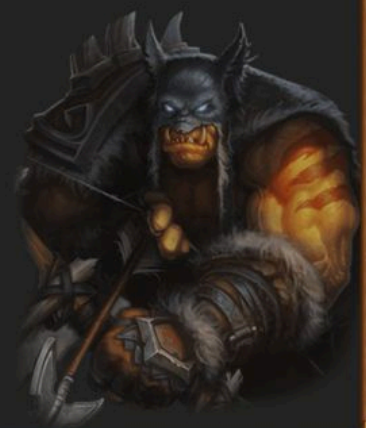
**Громострел** Охотник достаточно быстро нашел основной принцип создания колоды в новой мете — всё благодаря NoHandsGamer, который еще в первые дни патча 25.0.4 взял своей версией **Громострел** Ханта с Асталором Кровавая Клятва и **Троггами**

Железного рудника топ-6 Легенды. Его сборка стала самой популярной во второй половине декабрьского сезона — и одной из самых эффективных.



Громострел Охотник от NoHandsGamer

# Громострел Охотник от NoHandsGamer



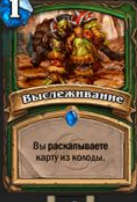

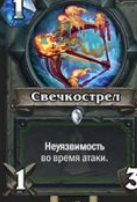
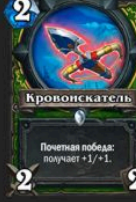
















Та самая колода от NoHandsGamer из топ-6 Легенды. В ней есть не только синергии с Громострелом, но и классические наступательные инструменты Охотника. Многие делают Гидралодон, Зверолов Тавиш и синергии Диких семян.

Особенность этой конкретной сборки в сравнении с другими — наличие Острого глаза. Этот третий дроп используют не так часто. Еще тут есть Асталор Кровавая Клятва и Трогг Железного рудника.


### Громострел Охотник от DerpagerVilly

Громострел Охотник


 Миско, иррациональный дрон Выберите существо поочередно. Если существо окажется в руке, вы можете выбрать еще одну карту из колоды. x2	 Крестьянин В начале вашего хода вы берете карту. 2	 Выслеживание Вы раскладываете карту из колоды. x2	 Трогг Железного рудника После того как еротики разработают законные, призывает еще одного тротта Железного рудника. 1	 Свечкострел Неуязвимость во время атаки. 1	 Кроуискатель Почетная победа: получает +1/+1. 2	 Собатрон Боевой клык: улов. Если это существо за (1), призывает его. 2
 Асталор Кровавая Клятва Боевой клык: вы кладете в руку Асталора Кровавую Клятву. Жажда маны (4): наносит 2 ед. урона. 2	 Рыцарь-близнец Боевой клык: вы раскладываете колющую зверя из вашей колоды. 1	 Повея дунов Боевой клык: призывает случайное дикое семя в слове. 2	 Солнечная тень Наносит 2 ед. урона существу. Жажда маны (4): вы берете столько же карт, сколько и жажда. 2	 Бранн Вразумитель Боевой клык: ваши существа сбрасывают дважды. 2	 Гарпуная пушка После того как ваш герой атакует, вы получаете улов. Если это зверь, он стоит на (2) меньше. 3	 Дикое семя Призывает для выбора дикое семя в слове. Усиляет существа вашего дикого семени на 1 ед. 3
 Громострел Боевой клык: наносит 1 ед. урона. Получается каждый раз, когда ваш герой атакует. 2	 Погодище Погодище Боевой клык: вы раскладываете зорра из колоды. Все его карты получают +2/+1, если бы они не были. 3	 Натиск Предсмертный Зорра: ваш следующий зорра стоит на (2) меньше. 4	 Зверолов Тавиш Боевой клык: вы раскладываете и применяете 2 улучшенных секрета. 6	 Гидралодон Гигант +2. Боевой клык: ваши големы Гидралодона получают «Блеск». 5		



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



7340



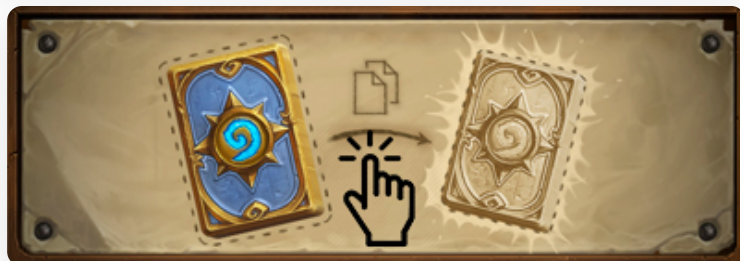
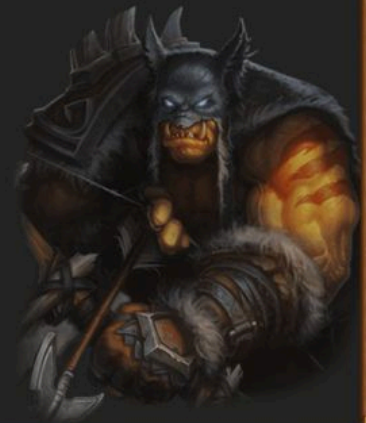
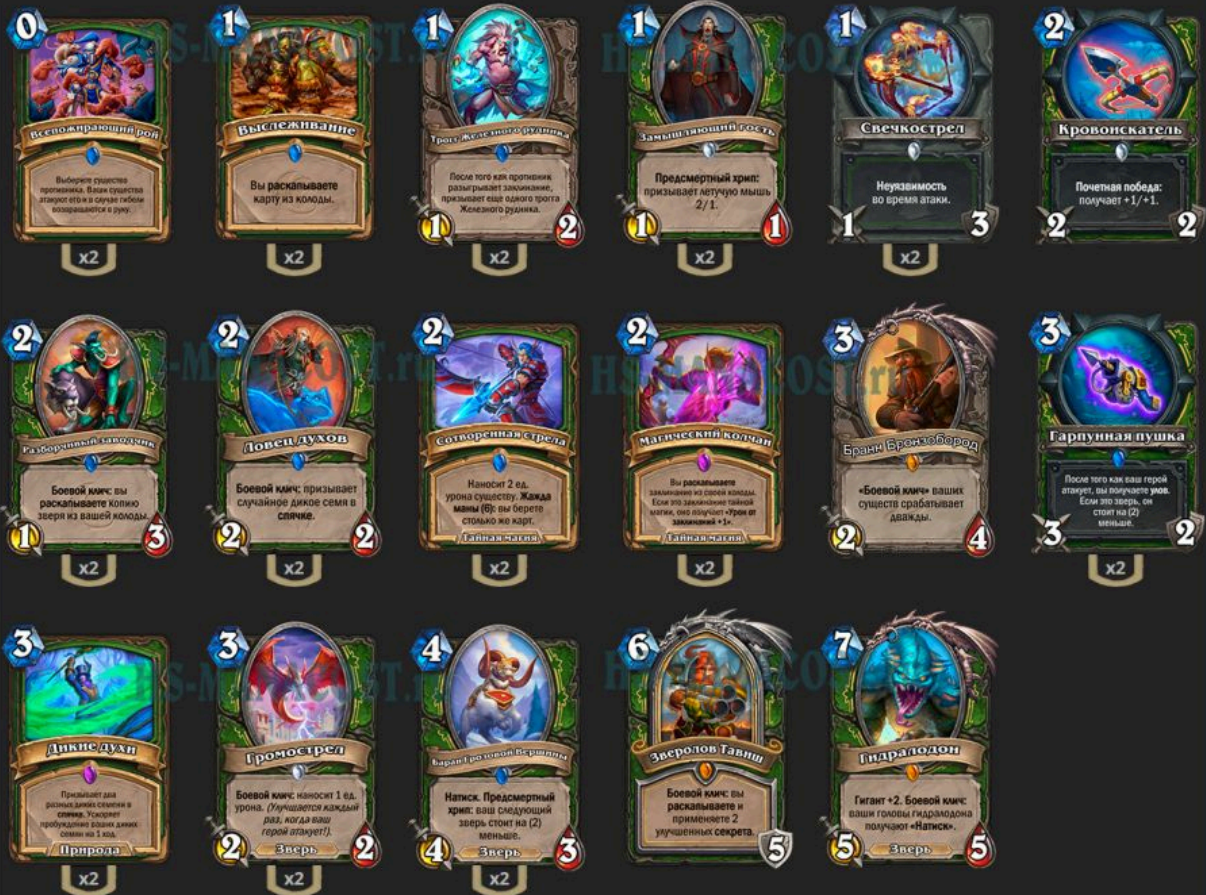


- - Крестьянин, x1 Собатрон, Гарпунная пушка, Погонщица Песни Войны
- + Замышляющий гость, x1 Кровоискатель, Острый глаз, Барак Кодобой

Более темповая и агрессивная сборка, которая использует Крестьянина и Собатрона для уверенного старта. Тут же есть и Гарпунная пушка для разгона Громострела и поиска ключевых зверей. В этом же помогает и Погонщица Песни Войны.

Громострел Охотник от SuperiorDavid

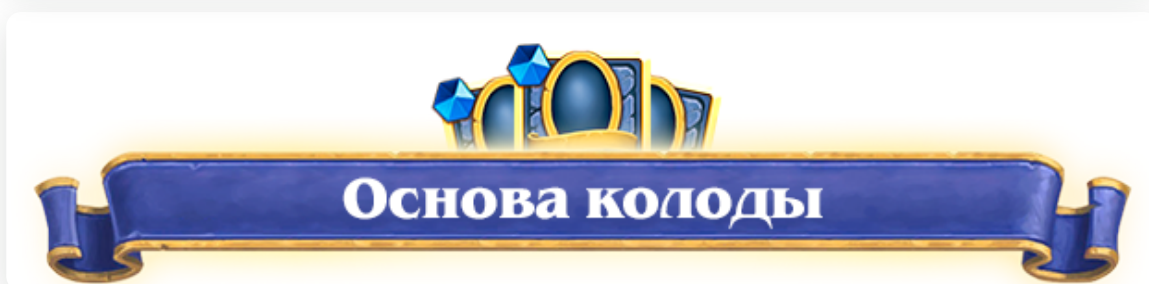
# Громострел Охотник от SuperiorDavid



- - Асталор Кровавая Клятва, Острый глаз, Барак Кодобой, x1 Кровоискатель
- + Магический колчан, Гарпунная пушка, x1 Баран Грозовой Вершины, Бранн Бронзобород

Эта версия использует больше способов добора и генерации ресурсов, благодаря чему стабильнее находит Громострела и другие важные карты. Две копии Барана Грозовой Вершины и Гарпунная пушка помогают рано играть Гидралодона, который может самостоятельно принести победу в партии.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки. В основе Громострел Охотника 23 карты — не только синергии с Громострелом (оружие, способы его добора), но и другие звери, а также самостоятельные и универсальные карты вроде Гидралодона, Зверлова Тавиша, Диких духов и т.д.

## Основа колоды - Громострел Охотник (23 карты)

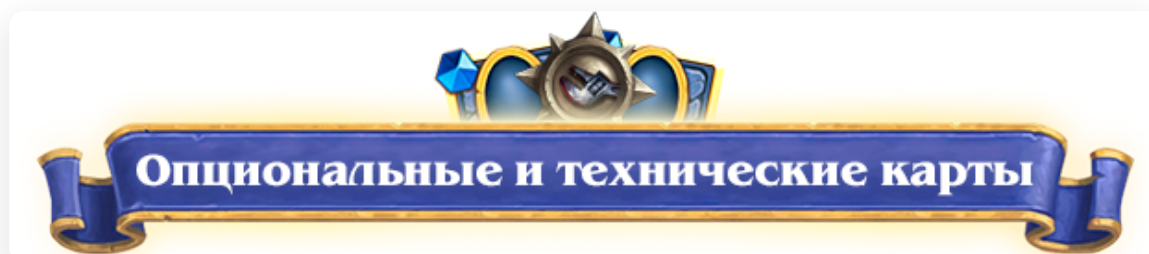


Код основы колоды:



Чаще всего от каких-либо карт в основе отказываются только из бюджетных соображений. Изредка встречаются версии, которые заменяют Кровоискателя Гарпунной пушкой, хотя порой используют и то, и другое оружие.

Далее о том, какими картами чаще всего дополняют основу колоды.



## Популярные опциональные карты



**Крестьянин** — сила этого первого дропа во многом зависит от меты. Если вы редко встречаете ДХ, Друидов, Магов и Рыцарей смерти, это отличный первый дроп, который может принести много выгоды со старта.

**Трогг Железного рудника** — отличный первый дроп, особенно если Охотник ходит первым, то есть без Монетки. Помогает рано захватить стол, нанести урон герою противника или разменяться с его существами. Часто доставит много проблем оппоненту в начале партии, но позднее становится практически бесполезным, потому что баффов у Охотника нет.

**Асталор Кровавая Клятва** — легендарка отлично выглядит в любом поединке. Полезен и бафф +5 брони, потому что Охотник часто сталкивается с гонкой "кто кого быстрее убьет", и финальный боевой клич, наносящий урон или чистящий стол.

**Магический колчан** — дополнительный способ добора. У Громострел Ханта мало заклинаний (чаще всего это **Всепожирающий рой**, **Выслеживание**, **Сотворенная стрела** и **Дикие духи**), так что эффект **Магического колчана** будет предсказуемым. Бафф +1 к урону от заклинаний очень важен для **Сотворенной стрелы**, которую часто и раскапывают с **Магического колчана**, хотя и не всегда. Порой Охотнику куда важнее найти **Всепожирающий рой** для комбинаций с **Громострелом**.

**Собатрон** — неплохой второй дроп, которому не всегда найдется место в колоде, но при этом хуже он ее не сделает. Эффект улова полезен и сам по себе, даже если вы не призовете первый дроп с розыгрышем **Собатрона**.

**Собачье лакомство** — заклинание помогает Охотнику играть активно со старта. С баффом характеристик можно нанести много урона в начале партии, если Рексар уже впереди. Если же он отстает в темпе, **Собачье лакомство** можно обменять и дать только

что разыгранному существу натиск. Хорошая карта, но ей чаще всего не хватает места в колоде.

**Гарпунная пушка** — еще одно оружие для разгона **Громострела**, которое к тому же дает всегда полезный эффект улова. Если повезет, вы достанете из колоды удешевленного зверя, с которым сможете проворачивать сильные комбинации.

**Острый глаз** — отлично работает с любым оружием, а в особенности со **Свечкострелом**. Эти комбинации особенно хороши в мете, где есть много крупных угроз в начале партии — это особенно полезно в матч-апах с Эволв Шаманом, Бесолоком и Биг Спел Магом.

**Боевой Грозовой Вершины** — темповый зверь, который помогает раньше играть комбинации с **Громострелом** или просто **Гидралодона**. Одну копию берут почти во все сборки, а нужна ли вторая — вопрос сложный, для нее часто не хватает места.

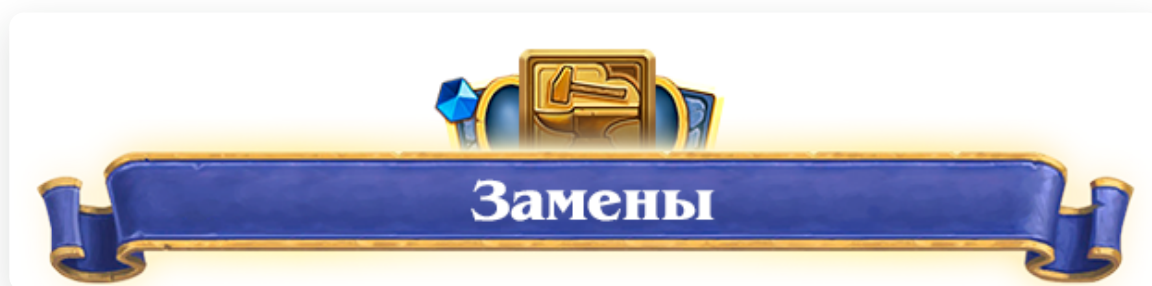
**Погонщица Песни Войны** — дополнительный способ найти **Громострела**, Барана Грозовой Вершины или **Гидралодона** в дополнении с Разборчивому заводчику. Карта не всегда нужна, порой она слишком медленная и тяжелая, поэтому ее используют редко.

**Аралон** — сильная легендарка, но часто слишком медленная для игрового стиля **Громострел** Ханта. Вы сможете сыграть его только на 5 ход, а реализовать себя Дикие семена смогут только еще через несколько ходов. К этому времени Охотник уже старается закончить партию или со стола, или взрывным уроном. Поэтому **Аралона** всё чаще исключают из сборок.


**Барак Кодобой** — позволяет добрать **Выслеживание**, **Сотворенную стрелу** и **Диких духов** из колоды. Легендарка достаточно медленная, но все же выгодная и сильная: встречается во многих сборках, хотя у Охотника есть и другие способы добора.

**Менее популярные опциональные карты:** **Иглы морского ежа**, **Рикошет**, **Чародейский выстрел**, **Взрывная ловушка**, **Маг крови Талнос**, **Молодой хмелевар**, **Укротитель Плети**, **Зола Горгона**, **Коррозионная гадюка**, **Принц Ренатал**, **Школьный учитель**, **Крысиный король**, **Горный медведь**.

[к оглавлению](#)



**Громострел Охотник** — далеко не самая дорогая колода в мете, хотя для ее создания потребуется несколько специфичных легендарных карт. Хорошо то, что все из них заменимы. Далее обсуждаем все дорогостоящие карты в колоде и способы их замены.

-  **Асталор Кровавая Клятва** — без этого второго дропа Охотнику проще всего обойтись. Вместо можно взять любую другую опциональную карту: не обязательно за ту же стоимость. Карт с

похожим эффектом у Ханта нет, так что выбирайте то, что вам больше нравится.



**Бранн Бронзобород** — есть бесплатно у всех игроков, крафтить и заменять не нужно



**Дикие духи** — слишком сильная эпическая карта, которую Охотник всегда ищет на муллигане. Поэтому постарайтесь скрафтить в двух экземплярах, если планируете играть **Громострел Хантом**.



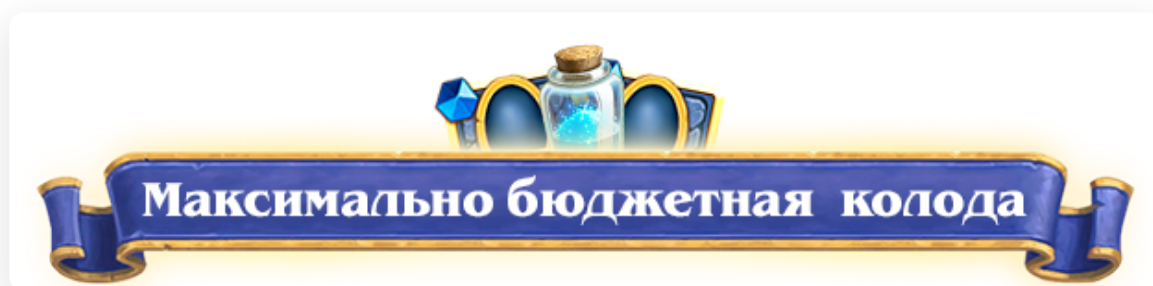
**Барак Кодбой** — без этой легендарки очень просто обойтись. Вместо нее берите **Магический колчан** или **Собачье лакомство**. Можно задуматься и о **Погонщице Песни Войны**.



**Зверолов Тавиш** — нет похожей карты, которая делала бы то же самое, что и **Зверолов Тавиш**. Но герой и не делает чего-то слишком важного для **Громострел Охотника**, без чего невозможно обойтись. Это просто сильная самостоятельная карта, которая помогает во многих ситуациях — когда Охотник и наступает, и защищается. Заменяйте любой другой опциональной картой на ваш выбор.

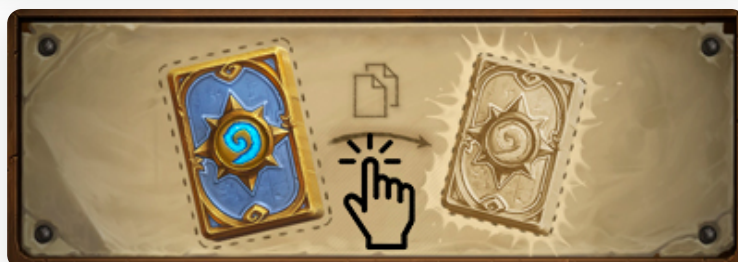
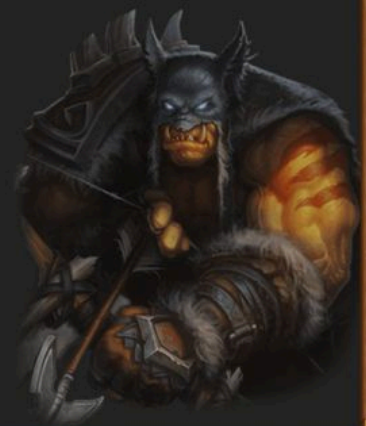


**Гидралодон** — самая важная легендарная карта, которую нужно постараться скрафтить в первую очередь, если вы планируете играть **Громострел Хантом**. Обойтись без нее можно, но тогда вы будете куда хуже играть от стола, обороняться и наступать. К тому же без **Гидралодона** не так хороши будут и **Баран Грозовой Вершины**, и **Гарпунная пушка**. Заменить эту легендарку можно на **Аралона**, **Асталора Кровавая Клятва** или **Собачье лакомство**.



Максимально бюджетный **Громострел Хант**

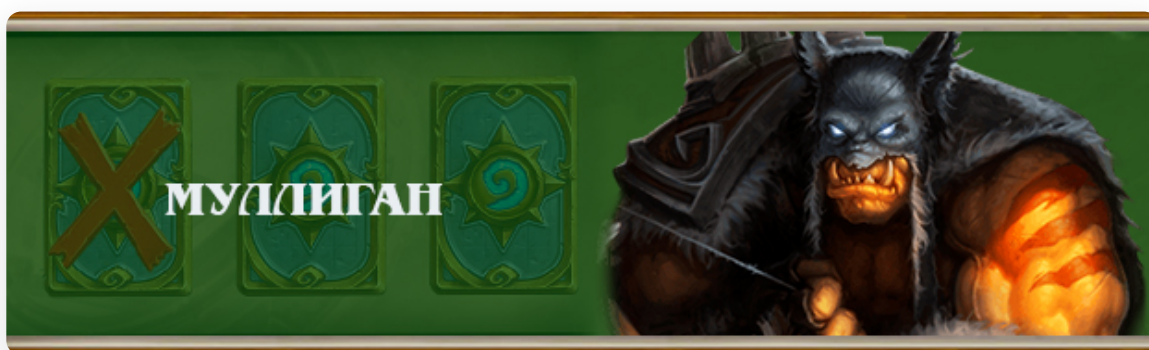
# Максимально бюджетный Громострел Хант



Громострел Охотник может обойтись совсем без легендарных карт, но две копии **Диких духов** обязательны для колоды. В первую очередь очень важно скрафтить **Гидралодона** — с ним ваша колода станет намного сильнее. На этом можно остановиться, хотя дополнение колоды **Звероловом Тавишем** тоже улучшит ваш общий винрейт.

Даже бюджетной колодой можно взять **Легенду** в конце месяца. Такой бюджетный Хант куда больше полагается на агрессивный старт. Вы можете поэкспериментировать с **Собачьим лакомством**.

[к оглавлению](#)



- **Общие правила муллигана**
- Муллиган Громострел Охотника относительно однообразный и незначительно меняется при встрече с разными классами. Есть несколько общих принципов, которые вы должны изучить. И с ними вы сможете корректно выбирать карты в большинстве матч-апов.
- Далее об общих правилах муллигана Громострел Ханта.

## Всегда оставлять



## С хорошей рукой





## Без Монетки




## Против агро





 **Всегда оставляйте одну копию оружия.** Не важно, о каком оружии идет речь, вам всегда нужна только одна копия. Если стоит выбор между **Кровоискателем** и **Свечкострелом**, в большинстве ситуаций полезнее **Свечкострел**. Хотя все зависит от других карт в руке. Например, если у вас уже есть **Трогг Железного рудника**, оставляйте **Кровоискатель**. А если есть **Ловец духов**, оставляйте **Свечкострел**.


 **Думайте о стартовой кривой.** Ищите карту для 1-2 ходов, а если они есть, задумывайтесь о 3+ ходах.


 Всегда оставляйте **Диких духов** в любых количествах. Заклинание слишком сильное со старта.


 **Ловец духов** — отличный второй дроп, особенно если в руке есть Дикие семена. Всегда оставляйте одну копию. Второго **Ловца духов** лучше сбрасывать.


 **Замышляющий гость** — обычно этот первый дроп оставляют только в темповых матч-апах. Если вы не ожидаете, что противник сыграет каких-либо существ в начале партии, **Замышляющий гость** достаточно слабый, потому что наносит только 1 урона.

 **Трогг Железного рудника** — оставляйте всегда одну копию, если начинаете партию без Монетки. С Монеткой оставляют только против классов с большим количеством заклинаний (Друид, Шаман, Жрец и Чернокнижник).

 **Зверолов Тавиш** — героя можно оставить в любом матч-апе при наличии хорошего старта, например связки оружие + существо за 1-2 маны

 **Баран Грозовой Вершины** — чаще всего оставляют с хорошей рукой в матч-апах, где важно ответить на средние угрозы противника на 3-5 ходах. Хороший кип — Разборчивый заводчик + Баран Грозовой Вершины, потому что так вы сможете сыграть **Гидралодона** на 5 ход.

 **Разборчивый заводчик** — чаще всего оставляют только с Бараном Грозовой Вершины, а в других случаях этот второй дроп не такой уж сильный в начале партии, хотя и не совсем ужасный

 **Другие карты** оставляют на муллигане редко. Порой можно задуматься о **Всепожирающем рое**, **Выслеживании**, **Асталоре Кровавая Клятва**, **Остром глазе** и **Бараке Кодобое**. Подробнее об этом ниже в обсуждении муллигана против конкретных классов.



### Муллиган против каждого класса

**Рыцарь смерти:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов. С хорошей рукой — Зверлов Тавиш. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Охотник на демонов:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Зверлов Тавиш, Острый Глаз. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Воин:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Острый глаз, Баран Грозовой Вершины. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Паладин:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверлов Тавиш, Всепожирающий рой. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Охотник:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов. С хорошей рукой — Баран Грозовой Вершины, Острый глаз. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Друид:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Трогг Железного рудника. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Острый глаз, Барак Кодобой.

**Разбойник:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов. С хорошей рукой — Острый глаз. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

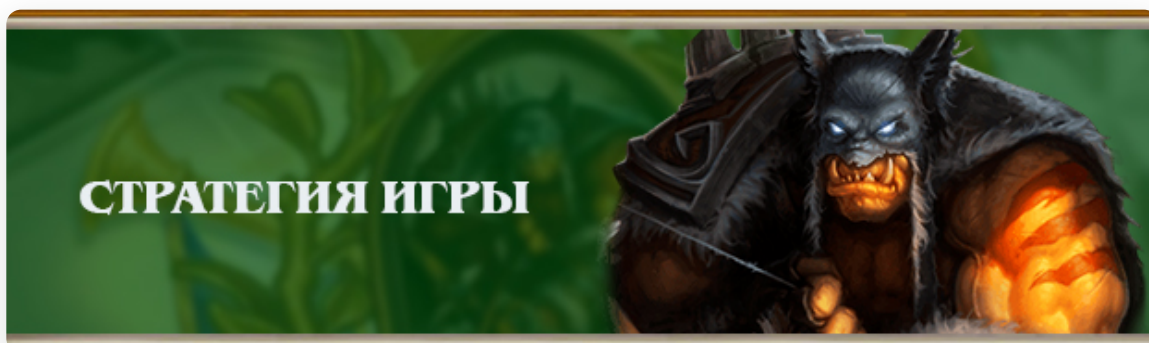
**Шаман:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Трогг Железного рудника, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Баран Грозовой Вершины.

**Маг:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Асталор Кровавая Клятва. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Баран Грозовой Вершины. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Жрец:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Замышляющий гость, Трогг Железного рудника. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Барак Кодобой, Острый глаз.

**Чернокнижник:** Дикие духи, Свечкострел, Кровоискатель, Ловец духов, Трогг Железного рудника, Замышляющий гость, Разборчивый заводчик.

[к оглавлению](#)



**Основы геймплея**

**Громострел** Охотник — смесь ОТК и темпо архетипов. Если старые сборки сразу после выхода Марша Короля-лича почти всегда полагались на комбинацию **Бранн Бронзобород** + **Громострел**, то нынешние делают это куда реже. **Громострел** всё еще важен, но это не единственный источник урона. Теперь **Громострел** Хант может задавить и ранними дропами, оружием, силой героя, **Гидралодоном** и финальной формой **Асталора Кровавая Клятва**. Или по крайней мере все эти карты нанесут весомый урон, а **Громострел** только закончит партию. Совсем не обязательно играть идеальное комбо **Бранн + Громострел + Громострел** за 9 маны. Порой хватит и только части этой комбинации.

Основной принцип игры очень простой: **в начале партии вы играете как классический Охотник, а в мид или лейтгейме добиваете оппонента комбинацией с Громострелами**. В большинстве матч-апов Охотник придерживается такой стратегии — и с большими успехами.

Но важно отметить, что вы далеко **не всегда играете в 100% агрессию**. Охотник часто разменивается с помощью оружия, натисков, боевых кличей, а остальными существами часто предпочитает бить по вражескому герою. Хотя и это не всегда корректно: порой размениваться можно существами, а в других ситуациях атаковать всеми возможными источниками урона по герою противника.

Ключевым навыком для игрока станет умение **готовить летальный урон в течение нескольких ходов**. У **Громострел** Ханта много источников урона, которые игнорируют провокации. Это не только **Громострел**, но и сила героя, а еще часто и секреты **Зверолова Тавиша**. Урон к тому же наносят существа, оружие и другие источники. Все это важно учитывать при планировании ходов и реализации способов победы. Думайте, сколько урона вы можете нанести в течение нескольких ходов: хватит ли на это маны, помогут ли топдеки, может ли оппонент восстановить здоровье и накопить броню, сможет ли он убить вас раньше, если вы откажетесь от контроля стола.



Важно, как построена колода вокруг **Громострела** и синергий зверей в принципе. Ключевую роль играет **Разборчивый заводчик**, который всегда раскопает 3 зверей из колоды, если не все они еще зашли в руку.

С Разборчивого заводчика можно брать не только **Громострела**: многое сделает **Гидралодон**, а если он уже есть в руке, отличным выбором станет Баран Грозовой Вершины.

Разборчивый заводчик делает колоду куда более стабильной и предсказуемой: зверя в деке всего три, так что вы всегда найдете то, что нужно, сыграв этот второй дроп.



Еще одна синергия, вокруг колода хотя бы отчасти построена, — **Барак Кодобой** и заклинания за 1, 2 и 3 маны. Всего их в колоде три: **Выслеживание**, **Сотворенная стрела** и **Дикие духи**. Опять же, вы точно будете знать, что даст **Барак Кодобой**. Учитывайте то, что какие-то спеллы вы могли достать из колоды в двух экземплярах ранее.



У Громострел Охотника есть несколько синергий **Диких семян**. Самая важная карта здесь — **Дикие духи**, а еще их генерирует **Ловец духов**, а реже и **Аралон**, если вы используете колоду с этой легендаркой.

Дикие семена — скорее вспомогательные карты, которые нужны просто для давления и защиты. Хотя Дикое семя: олень экипирует оружие, которое и наносит урон вражескому герою, и баффает ключевой боевой клич **Громострела**. Вместе со **Свечкострелом** и **Кровоискателем** эти оружия станут основными источниками прокачки **Громострела**.



Важная карта в колоде — **Гидралодон**. Охотник сможет играть ее почти в каждой партии из-за Разборчивого заводчика. Более того, комбинация с Бараном Грозовой Вершины позволяет сыграть **Гидралодона** уже на 5 ход.

**Гидралодон** — очень сильное существо, которое часто закрепит преимущество Охотника на столе и не даст противнику вернуться в игру. Если оппонент не может ответить на этого гиганта, вы часто сможете нанести летальный или близкий к летальному урону, а это равносильно победе. Поэтому обращайтесь на **Гидралодона** особое внимание и не фокусируйтесь исключительно на **Громострелах**. Охотник может победить и вовсе без них.





**Зверолов Тавиш** — еще одна очень сильная карта, которая выполняет целый ряд функций. Это и источник брони, и способ нанесения дополнительного урона, и возможность найти какие-то защитные опции.

Сейчас у Охотника есть 6 секретов, которые он может раскопать со Зверолова Тавиша. Чаще всего полезны 4 из них: **Взрывная ловушка**, **Ледяная ловушка**, **Морозная ловушка** и **Судебный запрет**. Каждый секрет выполняет разные функции, полезен в различных ситуациях и матч-апах. Если вы хотите нанести максимум урона по герою противника, лучшим выбором станет связка **Судебный запрет** + **Взрывная ловушка**. **Ледяная ловушка** защитит Охотника от зачисток и сильных заклинаний оппонента, а **Морозная ловушка** уберет со стола опасное существо противника или еще не выставленные угрозы с рывком или натиском.

Важно знать, что розыгрыш **Зверолова Тавиша** снимает с героя замораживающие эффекты, так что вы сможете атаковать по вражеским персонажам в этот ход, даже если начали его замороженными.

[к оглавлению](#)



## Способы победы

Способы победы **Громострел Охотника** важно комбинировать между собой и использовать одновременно. Чем-то одним победить получается далеко не всегда, а если и получается, то не всегда максимально быстро и надежно. Сила Охотника в том, что он всё делает быстро, а это возможно только при сочетании способов победы и нанесении летального урона разными способами.

### 1. **Бранн Бронзобород + Громострел + Громострел**



Для реализации этого способа победы нужны не только отмеченные карты, но и баффнутый **Громострел**. Усиливают его атаки вашего героя, что в идеале Охотник делает каждый или почти каждый ход, потому что оружия в колоде очень много.

Полная комбинация требует 9 маны, но Охотник далеко не всегда полагается на 4 выстрела **Громострела**. Часто достаточно и двух, то есть найти нужно только комбинации **Громострел + Громострел** или **Бранн + Громострел**.

Вы можете множить количество **Громострелов** с помощью **Всепожирющего роя**. Используйте это заклинание после розыгрыша **Громострела**, чтобы вернуть его в руку. Так можно вернуть и Бранна Бронзоборода, и других существ — лишь бы у противника было большое существо. С помощью **Всепожирющего роя** комбинации с **Громострелом**

можно проворачивать и несколько раз, хотя в этом далеко не всегда будет необходимость. Но в тяжелых ситуациях **Громострелом** можно убрать существо противника, а после вернуть в руку ключевого зверя, чтобы в будущем реализовать с ним летальную комбинацию.

## 2. Взрывной урон



**Громострел** — не единственный способ нанести летальный урон даже без стола. Это можно сделать и другими источниками: оружием, силой героя, Хафером после розыгрыша Зверолова Тавишем, а еще финальной формой **Асталора Кровавая Клятва**.

Все эти источники урона должны работать в дополнение к комбинациям с **Громострелом** в тот же ход или ходом ранее, или ходом позднее.

## 3. Давление со стола



Охотник может нанести значительный урон (а порой и летальный) существами на столе. В начале партии Хант полагается на ранние дропы и Дикие семена, которых защищает натисками, заклинаниями и атаками оружием. В мидгейме в бой вступает **Гидралодон** — самое опасное существо Охотника, которое смогут зачистить далеко не все оппоненты.

За исключением [Гидралодона](#) у Охотника не такие уж сильные и темповые угрозы по своим характеристикам и свойствам. Но важно то, что Рексар хорошо защищает их оружием и заклинаниями, так что даже мелкие существа могут стабильно атаковать по герою противника и наносить критически важный урон.

[к оглавлению](#)



## Как играть ключевые карты



### Свечкострел, Кровоискатель

Самый важный вопрос, касаемый оружия, — когда им стоит атаковать, а когда нет. В идеальной ситуации Охотник хочет атаковать каждый ход: по существам, если необходимо, или по герою противника. Но по герою можно не бить, если в руке нет другой копии оружия или способа призыва Диких семян (с них часто выпадает Олень и дает оружие).

Не расходуйте заряды оружия на атаки по герою противника, если в руке нет другого и Диких семян, а до летального урона с [Громострелов](#) еще далеко.

Особый эффект [Кровоискателя](#) получается активировать далеко не всегда: относитесь к нему как к необязательному бонусу, а не как к ключевой механике. Вы можете просто дважды атаковать [Кровоискателем](#) по любому персонажу, а после взять в руки другое оружие из руки или с Дикого семени: олень.



### Всепожирающий рой

Чаще всего [Всепожирающий рой](#) используют для того, чтобы вернуть в руку [Громострела](#). Боевым кличем можно нанести урон вражескому герою или опасному существу противника. Вернувшегося в руку [Громострела](#) можно сыграть тут же еще раз или на следующий ход.

Нужно выбрать такое существо оппонента, которое точно убьет всех ваших существ, чтобы они вернулись в руку. В теории вы можете вернуть и всю тройку [Бранн](#) [Бронзобород](#) + [Громострел](#) + [Громострел](#), но такие медленные и жадные ходы нужны очень редко.

Вы можете возвращать в руку и другие ценные угрозы: [Асталора Кровавая Клятва](#), [Бранна Бронзоборода](#) и мелкие угрозы. Делайте это, если необходимо зачистить опасную угрозу оппонента, а других способов сделать это нет.



## Выслеживание

Заклинание простое и по механике, и по использованию. Отметим только то, что играть его стоит в самом начале хода, пока есть мана на другие карты. Так делают, потому что раскопанная карта может изменить планы на ход.

Еще важно использовать **Выслеживание** только в случае, если в этот ход действительно есть 1 свободная мана. Вы играете темпо колодой, так что всю ману лучше тратить в первую очередь для генерации стола и нанесения урона по герою противника.



## Асталор Кровавая Клятва



Партия не всегда затягивается до 8-10 маны, чтобы разыграть финальную форму Асталора. Но здорово то, что и первые две копии этой легендарки полезны. К тому же Асталор создает угрозу для противника, который знает, что получит 8-16 урона с Асталора к 8-10 ходам.

Старайтесь всегда играть Асталора с активным эффектом жажды маны. Но если нет другого хода, все 3 формы Асталора можно ставить раньше. Это лучше, чем пропускать ход.



## Сотворенная стрела

Охотник почти всегда старается использовать это заклинание только на 6+ ходах, чтобы добрать карты. До этого **Сотворенную стрелу** лучше держать в руке и чистить стол другими источниками. Только в очень тяжелых ситуациях заклинание отдадут раньше, не добирая с него карты.



## Бранн Бронзобород

Чаще всего играют вместе с **Громострелом**, но порой с Бранном можно повторить и другие боевые кличи. Например, связка Бранн + Разборчивый заводчик позволит добрать двух **Громострелов** из колоды, чего часто хватит для летального урона. Другой вариант — вы можете генерировать две копии Асталора вместе с Бранном. Но обратите внимание, что эффект жажды маны Асталора не повторяется под Бранном

Бронзобородом.

В любом случае, разыгрывая Бранна Бронзоборода в темп, вы всегда будете вынуждать противника отвечать на 2/4 легендарку, что бывает не просто.

Бранн работает не только с существами, но и со всеми другими боевыми кличами. В том числе со [Звероловом Тавишем](#). 10 брони вы не получите, но сможете раскопать 4 секрета.



### Острый глаз

Не бойтесь играть этот третий дроп в темп, даже если у вас нет оружия или вы не атакуете им по большим существам. Далеко не во всех матч-апах в принципе есть крупные угрозы, с которыми Охотник мог бы разменяться с помощью [Острого глаза](#). Большие угрозы чаще всего появляются на столах Рамп Друида, Биг Спелл Мага и Эволв Шамана.



### Баран Грозовой Вершины



Удешевляющий эффект Барана Грозовой Вершины работает и на [Громострела](#), и на [Гидралодона](#). Обе цели хороши. [Гидралодона](#) можно сыграть в темп на 5 ход после Барана на 4й. А удешевленный [Громострел](#) отлично работает с Бранном или с [Всепожирающим роем](#) — так можно исполнять мощные комбинации за небольшое количество маны.

[к оглавлению](#)

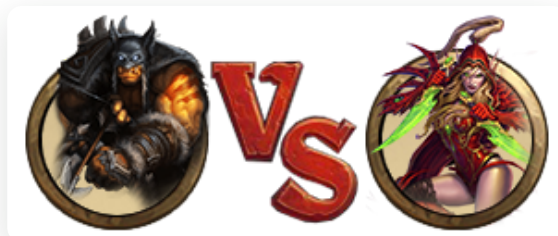


### Рыцарь смерти **Льда**

Фрост ДК — равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Рыцаря смерти. В этом поединке у оппонента будет много взрывного урона, так что в мидгейме ожидайте гонку "кто кого быстрее убьет взрывным уроном". Исход в этой гонке во многом зависит от действий Охотника со старта. Если вы уверенно начали партию и захватили стол, то почти всегда сможете продавить оппонента в мидгейме быстрее. Если же ситуация равная или вы отстаете в контроле стола, противник может задавить вас раньше. Старайтесь получать минимум урона от существ противника: с ними лучше размениваться натисками, заклинаниями или даже существами, а всем оружием за исключением **Свечкострела** бить по герою противника.

Атакуйте оружием активнее в начале, даже если в руке нет других копий. У ДК много замораживающих эффектов, так что нужно пользоваться каждым ходом, в который ваш герой способен атаковать.

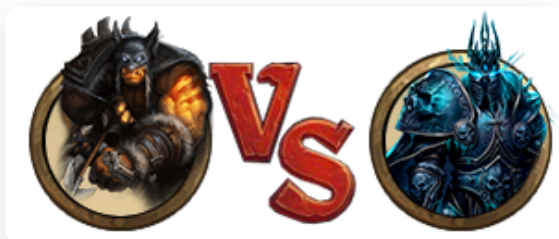
Поскольку этот поединок — гонка взрывного урона, важную роль сыграют все источники брони, что есть у Охотника. Со **Зверолова Тавиша** раскапывайте **Ледяную ловушку** и **Судебный запрет**. Он полезен и из-за +5 брони, как и **Асталор Кровавая Клятва**.



### Разбойник на воровстве

Выгодный поединок, хотя и не всегда предсказуемый. Оппонент может провернуть очень сильные ходы со случайными картами других классов, к чему вы редко будете готовы. Спасти ситуацию может **Острый глаз**, а если Разбойник генерирует слишком большой стол или чистит его, полагайтесь только на ОТК комбинацию с **Бранном Бронзобородом** и **Громострелом**.

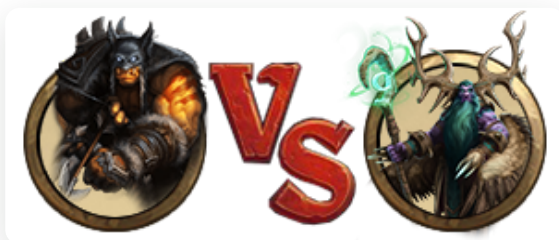
Как и у Охотника, у Разбойника есть 2 источника брони — [Асталор Кровавая Клятва](#) и герой — [Творец теней Скаббс](#). Герой опасен еще и потому, что полностью зачистит стол. Благо к 8 ходу вы уже должны делать ставку на взрывной урон и ОТК комбинацию. Не играйте от массовых зачисток до 8 хода: они могут зайти противнику, но шанс не такой уж высокий. Но если Валира уже дала зачистку другого класса, она сможет повторить ее с помощью [Тесс Седогрив](#) и [Тайника с контрабандой](#).



- ### Рыцарь смерти **Крови**

В этом поединке Охотник чаще всего делает ставку на ОТК комбинацию, причем полномасштабную. Понадобятся две копии [Громострела](#) и [Бранн Бронзобород](#), а возможно и несколько их розыгрышей с [Всепожирающего роя](#). Помимо этого важны и другие источники урона: как от существ, так и с боевых кличей и заклинаний.

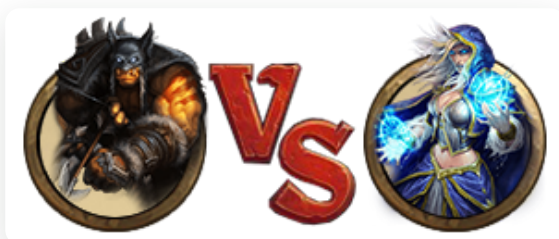
Если ДК Крови найдет идеальные карты, вы вряд ли сможете его победить. Но это случается редко. Куда чаще Охотник попросту поймает Рыцаря смерти на отсутствии зачистки стола или достаточного количества исцеления. Вы должны действовать агрессивно, чтобы у оппонента не хватило времени на розыгрыш [Лоскутика](#), [Мутануса Пожирателя](#) и [Безумного герцога Теотара](#).



- ### Рамп **Друид**

Еще один поединок, похожий на ДК Крови. Здесь тоже нужно делать ставку на полноценную комбинацию, давить оппонента всеми способами и не бояться уходить в лейтгейм до тех пор, пока вы играете первым номером.

Опасная карта в колоде Друида — [Назойливая чародейка](#). Это идеальный ответ на [Гидралодона](#), потому что 3/1 головы будут призваться снова и снова, пока не умрет основное тело, а вместе с ними и весь стол Охотника.

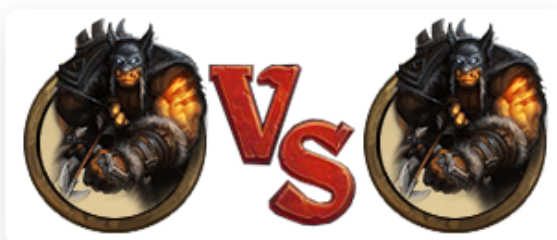


- ### Агро **Маг**

Агро Маг неплохо играет с **Громострел** Охотником, хотя матч-ап относительно равный и лишь с небольшим перевесом в пользу Джайны. Здесь важно играть темпово и не давать Магу цепляться на стол — особенно существами с уроном от заклинаний. Помимо этого важно играть от **Дитя смерти**, а если это невозможно, успевать засетапить летальный урон самостоятельно. Не забывайте, что у Мага часто есть **Асталор Кровавая Клятва**, а еще всегда есть Нераскрытое дело. Все это важные источники брони. Конечно же, нельзя представить Агро Мага без замораживающих эффектов, которые не позволяют вашим существам хозяйничать на игровом поле, даже если вы впереди. Тут сложно что-то поделат: часто нужно просто рассчитывать на то, что Маг не найдет все замораживающие эффекты вовремя.

Успевайте атаковать с помощью оружия до тех пор, пока Маг не захватил стол и не призвал 1/1 элемов с **Подземельщицы-ледоманта**.

•

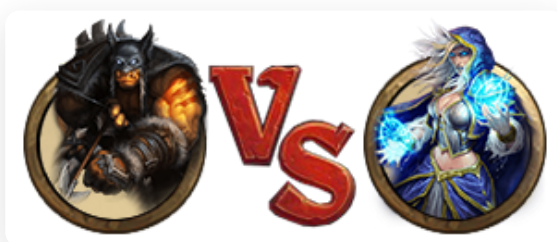


•

#### **Зеркальный матч-ап**

В зеркальном поединке вас опять же ждет гонка взрывного урона в мидгейме. Каждая единица здоровья на счету, так что старайтесь не терять стол в начале и середине партии, а также ищите связку Баран Грозовой Вершины + **Гидралодон**, потому что она почти всегда приносит победу в партии. В остальном матч-ап достаточно предсказуемый и простой: тут важны хороший заход карт, источники брони и секреты со **Зверолова Тавиша**.

•



•

#### **Биг Спелл Маг**

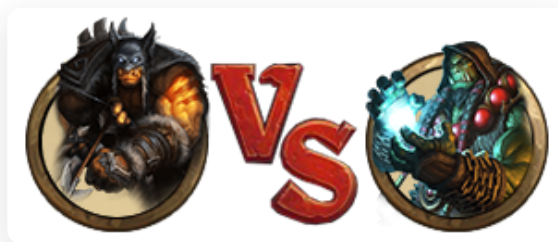
В мат-апе с Биг Спелл Магом важны два фактора.

Первый — **Балинда Каменный Очаг**. Ответить на нее можно или комбинацией **Острый глаз** + оружие или **Морозной ловушкой** со **Зверолова Тавиша**. Второй важный момент — игра вокруг **Чародейки-варвара**. Старайтесь раньше отдать **Всепожирающий рой** и **Выслеживание**, а в идеале и другие заклинания, чтобы Маг не получил дешевый спелл. Помните, что Маг может сыграть Чародейку-варвара раньше с помощью Монеток — их в том числе генерирует **Почтовый танцор**.

Биг Спелл Маг может накопить значительный запас брони с помощью **Глубоководной пробудительницы**, у него много замораживающих эффектов и есть рандомная руна верховного мага. Все это тоже может стать проблемой в матч-апе, хотя само по себе всё

это не так опасно. В большинстве встреч **Громострел** Охотник все-таки выходит победителем.

•



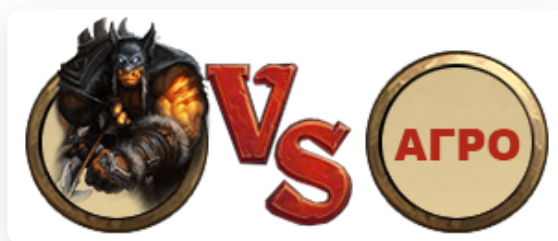
•

### **Эволев Шаман**

В матч-апе с Эволев Шаманом очень важна **Острый глаз**. С помощью этой карты и оружия вы сможете ответить на ранние 10 дропы противника. Помимо этого важно играть вокруг **Жажды крови**, даже если на столе много мелких и не столь опасных существ. Не игнорируйте базовые тотемы и других мелких существ, если здоровья уже мало и вы отстаете в темпе. Защитить от **Жажды крови** могут секреты со **Зверолова Тавиша**: **Ледяная ловушка** и **Взрывная ловушка**. Так же хорошо чистит стол и **Гидралодон**.

Опасны 3/4 элемы с **Пещеры Дикой Лапы**, потому что они замораживают вашего героя. Старайтесь отвечать на них с помощью **Барана Грозовой Вершины** или с комбинацией **Острый глаз** + **Свечкострел** — в неуязвимости вас нельзя заморозить.

•



•

### **Агро матч-апы**

В агрессивных матч-апах (**Бесолок**, **Агро Друид**, **Спелл ДХ**, **Чистый Паладин**, **Анхоли ДК**, **Воин на исступлении**) важно не жадничать с **Громострелами** и частями комбинации. Все это можно отдавать рано для борьбы за стол, если других способов играть темпово в руке нет. Точку в партии часто поставит **Гидралодон** или **Зверолов Тавиш**. Можно перехватить инициативу и без этих карт, важно только не слишком сильно просесть по темпу в начале боя.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!