

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# {Обновлено} Бомб Охотник - лучший способ взять Легенду. Гайд по архетипу.

26.07.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Бомб Охотник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Бомб Охотник или Мех Охотник — лучший архетип своего класса и меты в целом. Это тир-1 колода, которая занимает большую часть ладдера, особенно на низких рангах.






Бомб Охотник — лучшая колода в Hearthstone, но это только до 4 ранга. Начиная с 4 ранга, ситуация немного меняется, ведь другие архетипы начинают подстраиваться под Рексара. Но даже на высших строчках легенды Бомб Охотник силен и опасен.

Успех Бомб Охотнику приносит в первую очередь матч-ап с Воином. Рексар действует агрессивно, но истощает свои ресурсы не слишком быстро, так что часто переигрывает Воина по выгоде в руке. Также Бомб Охотник за счет ключевых ремувалов расправляется с Магами и другими медленными колодами. Его слабость — агро, хотя по-настоящему тяжелым можно назвать только матч-ап с Мурлок Шаманом.

Другие преимущества Бомб Охотника — низкая стоимость колоды и прямолинейный гемплей, хотя даже в нем есть свои тонкости. Если вы хотите покорить ладдер, не потратив много пыли и времени на обучение, лучше колоды не найти.

В гайде вы найдете все актуальные версии Бомб Охотника, узнаете об опциональных и технических картах, научитесь выбирать карты на муллигане и почерпнете много полезных советов по стратегии и матч-апам. Приятного чтения.

*Это обновленная версия гайда, актуальная для июльского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:*

-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Обновлены вступление и заключение*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов*
-  *Дополнен раздел "Матч-апы"*

**Разделы гайда:**



1.

Сборки архетипа

2. Вопросы декбилдинга

3. Основа колоды

4. Опциональные и технические карты

5. Замены

6. Максимально бюджетная версия

7. Муллиган

8. Стратегия игры

9. Как играть против агро

10. Как играть против контроля

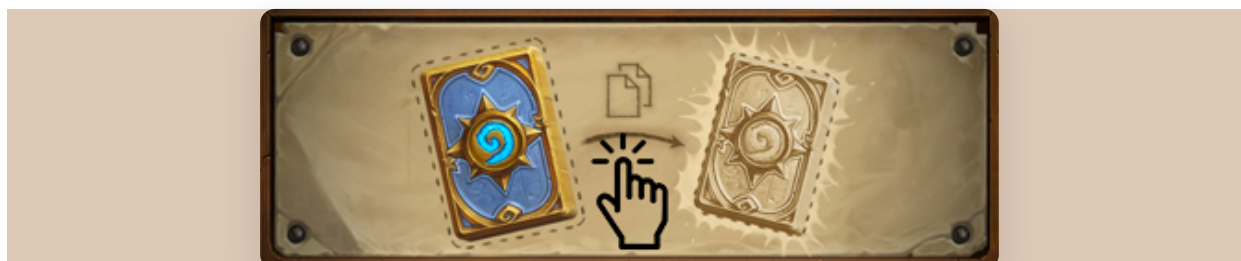
11. Общие полезные советы

12. Матч-апы

13. Заключение

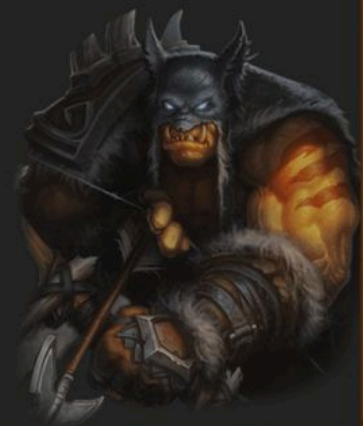
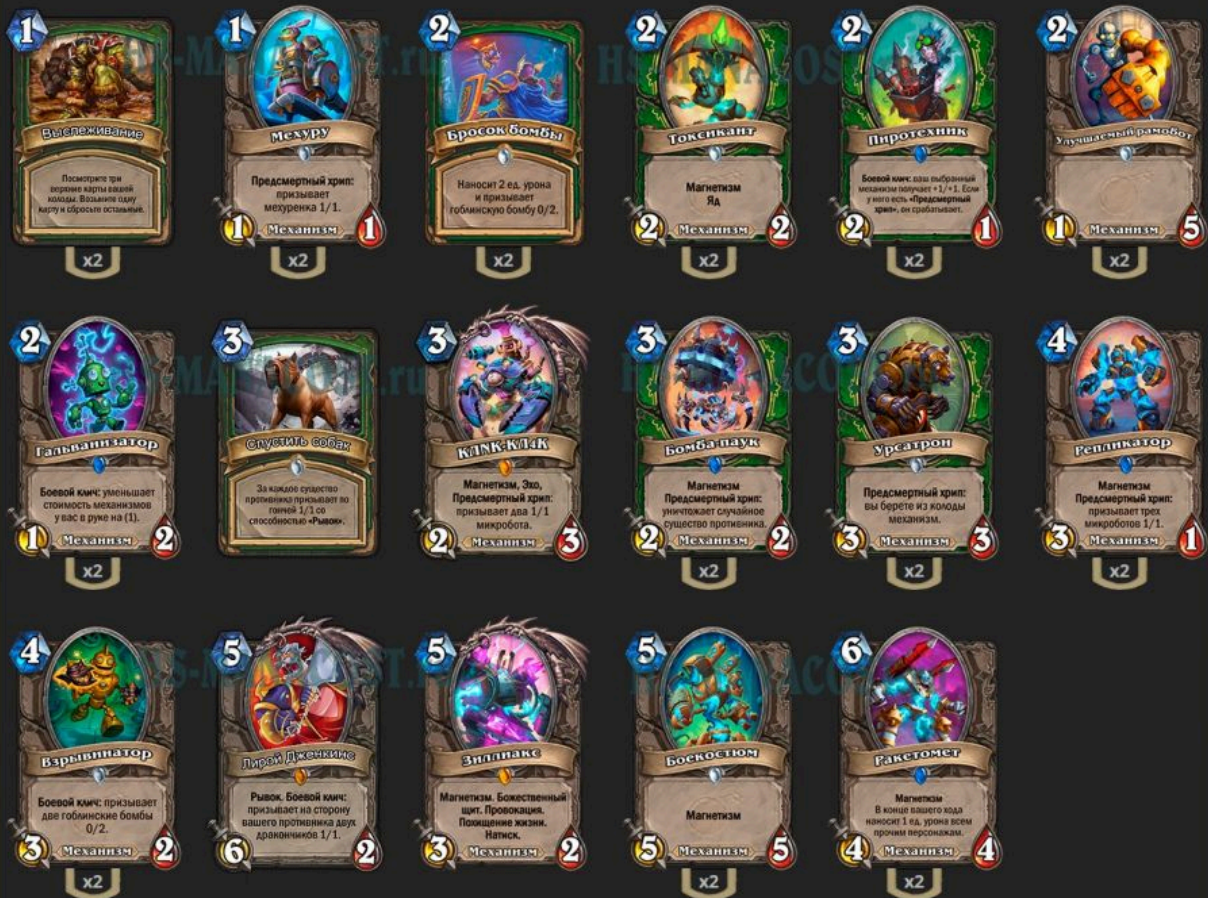
## Сборки архетипа

Сборки Бомб Охотника не особенно отличаются друг от друга. Есть несколько опций, которые вы можете добавить или убрать, но их все меньше и меньше. Бомб Охотник уже окончательно сформировался и знает, чего хочет от этой игры.



Бомб Охотник от FairytaleArt

# Бомб Охотник от FairytaleArt



Самая популярная и надежная версия архетипа.

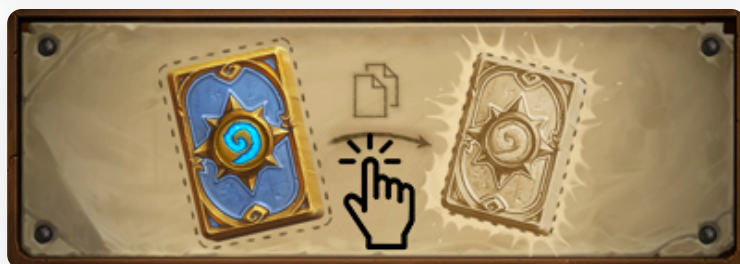
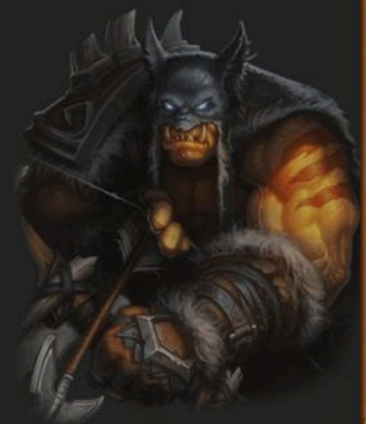
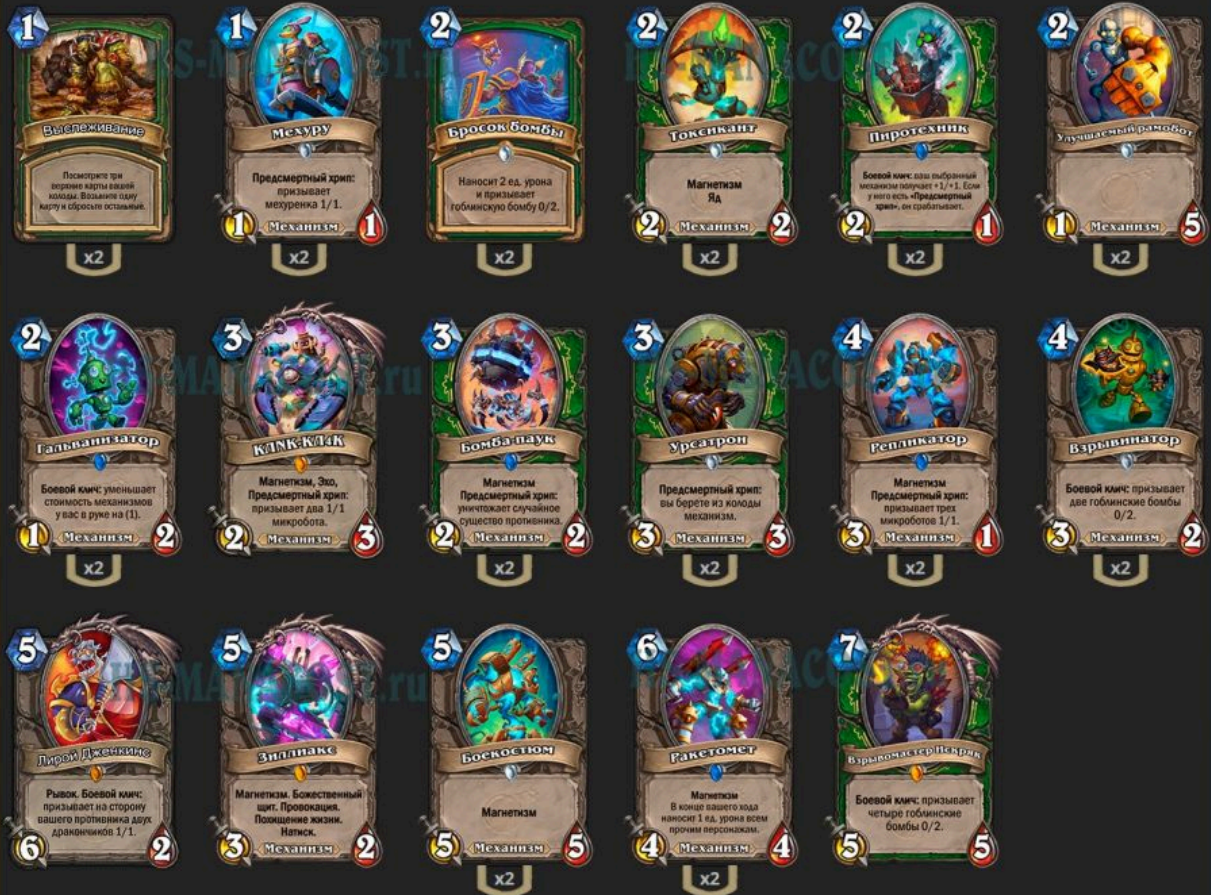
[Спустить собак](#) пригодится вам в матч-апе с агро колодами, а также заклинание можно использовать и как взрывной урон. [Взрывомастер Искряк](#) хоть и соответствует концепции архетипа, но часто без него можно обойтись. Берите эту сборку, если у вас нет легендарки или вы чаще встречаете агро противников.

[Взрывомастера Искряка](#) можно взять не только вместо [Спустить собак](#), но и вместо одной копии [Улучшаемого раамбота](#).

---

Классический Бомб Охотник

# КЛНК-КЛ4К Бомб Мех Охотник



Спустить собак

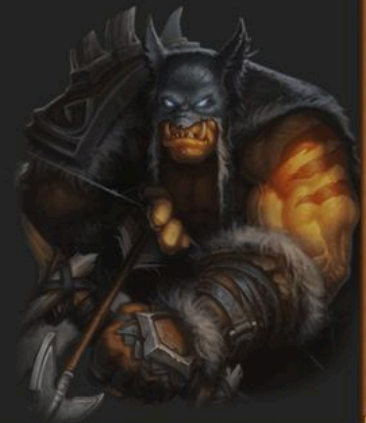
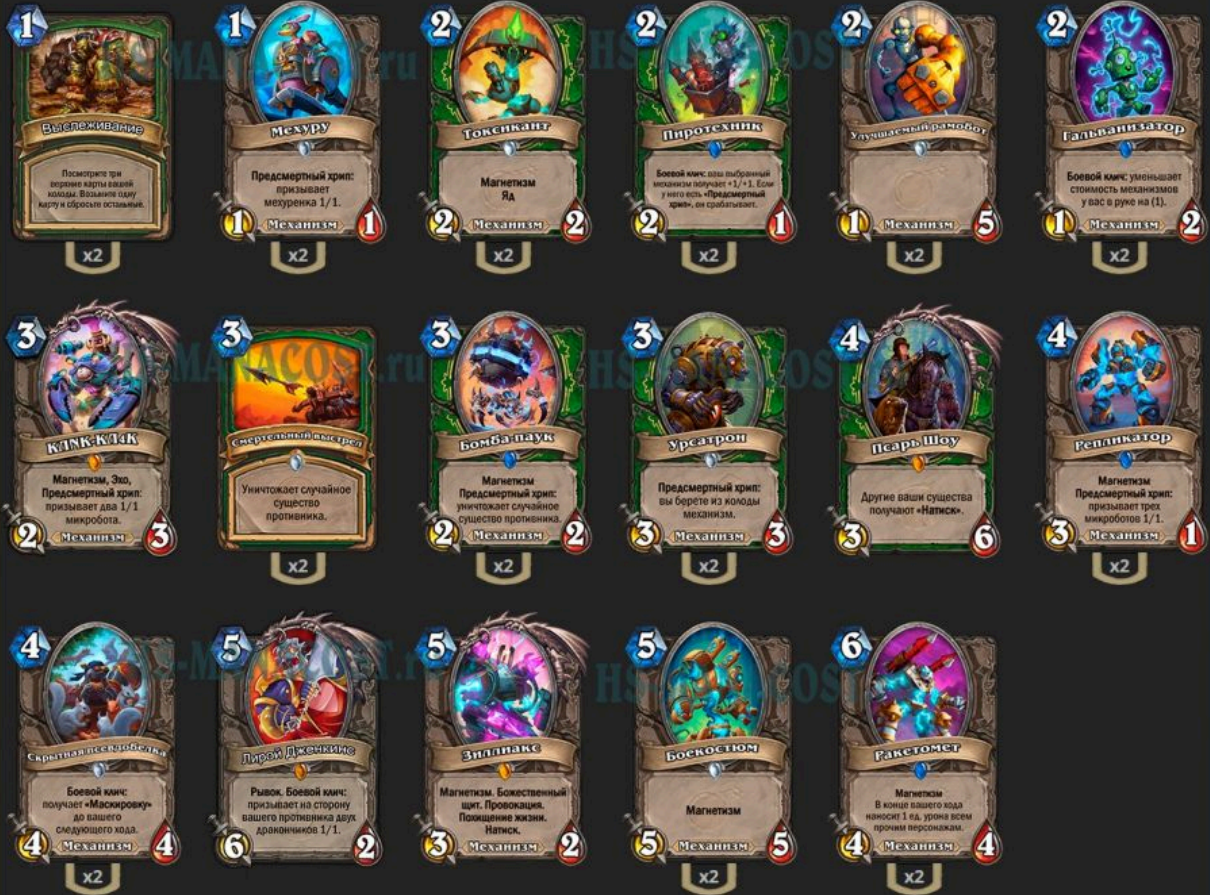


Взрывомастер Искряк

В сборке появляется **Взрывомастер Искряк** — легендарка улучшит в первую очередь медленные матч-апы с Магами, Паладинами и Воинами.

Бомб Охотник от nasa

# Бомб Охотник от nasa



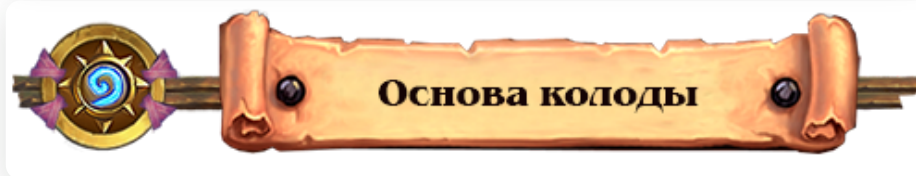
Спустить собак, Взрывинатор, Бросок бомбы



Смертельный выстрел, Скрытная псевдобелка, Псарь Шоу

Играете в легенде, близко к ней или попросту встречаете много Магов? Обратитесь к этой версии Бомб Охотника. Смертельный выстрел даст еще один ответ на угрозы Джайны, а Скрытная псевдобелка и Псарь Шоу хороши во многих других матчапах.

[к оглавлению](#)



**Основа колоды** — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

## Основа колоды Бомб Охотника



Основа Бомб Охотника состоит из механизмов с магнетизмом, карт для призыва бомб и некоторых источников дополнительного урона (Лирой Дженкинс).

Чаще всего основу дополняют Броском бомбы, Взрывинатором, второй копией Улучшаемого рамабота и на выбор Спустить собак или Взрывомастером Искряком.

О других популярных опциях читайте далее.



**Киберчип** – редкая опция для тех, кто хочет чего-то необычного. Это медленное заклинание для контроль поединков, которое даст вам много ресурсов.

**Спустить собак** – помогает вернуться в игру против агро колод, если вы упустили контроль стола. Также можно использовать как взрывной урон: Спустить собак может нанести до 7 урона из руки.

**Псарь Шоу** – медленная опция, полезная в разных матч-апах. В медленных пригодится для моментального убийства тяжелых угроз в связке с Бомбой-пауком или Токсикантом.

В быстрых поможет зачищать стол, если переживет ход оппонента. Отличный четвертый ход и “софт-провокатор”.

**Некромеханик** – еще одна медленная опция, пригодится для контроль поединков. Увеличит урон, наносимый бомбами, хорошо сыграет и с другими хрипами. Аналогично **Псарю Шоу**, хороший "софт-провокатор".



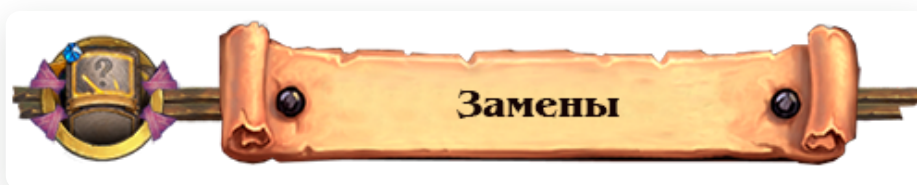
**Вертоглайдер** – еще один способ призвать дополнительную бомбу 0/2. Неплохой второй ход. Добавьте, если вам не хватает урона по герою противника. Подойдет для бюджетных сборок Мех Охотника.

**Бронзовая привратница** – анти-агро опция, особенно сильная против Друидов и Чернокнижников, но порой полезная и при встрече с Разбойниками, если те уже потратили или не нашли **Ошеломление**.

**Уборочный голем** – "липкая" опция, помогает "сетапить" магнетизм. Противникам, которые любят чистить стол, придется убивать как самого голема, так и механизм 2/1, если они боятся магнетизма.

**Взрывомастер Искряк** — улучшит в первую очередь медленные матч-апы с Магами, Воинами и Паладинами. Может оказаться медленным в зеркальных и агрессивных поединках.

[к оглавлению](#)



Бомб Охотник – удобная колода для тех, у кого нет большой коллекции карт. В основе две легендарные карты – **Зиллиакс**, **Лирой Дженкинс** (не считая **КЛНК-КЛ4К'а**). Две эти нейтральных легендарки за 5 маны наверняка есть почти у всех. Далее о возможных заменах в колоде.

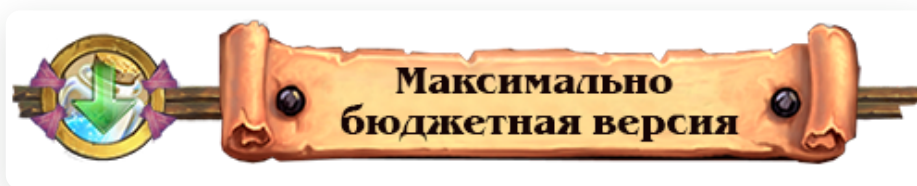
**КЛНК-КЛ4К** – почти у всех есть бесплатная золотая копия карты. Если нет, постарайтесь скрафтить эту популярнейшую легендарную карту. Заменить можно на

Спустить собак или Скрытную псевдобелку.

**Лирой Дженкинс** – необязательная опция. В медленных поединках вы будете побеждать и без него, колода прекрасно обходится без взрывного урона. Синергий с предсмертными хрипами и баффов магнетизма будет достаточно, чтобы убить нерасторопного оппонента. Поэтому без **Лироя Дженкинса** Охотник серьезно не пострадает. Конечно, если он у вас есть, лишним он не будет. Вместо **Лироя Дженкинса** можно взять **Спустить собак** или какой-либо мощный механизм, которого нет в вашей сборке.











**Взрывомастер Искряк** – синергии с бомбами – основа колоды, но присутствие легендарки не жизненно необходимо. Взрывомастер – отличное дополнение Бомб Охотника, но не торопитесь его создавать специально для этой колоды: карта хорошая, но не ключевая. Заметить можно на **Спустить собак**.

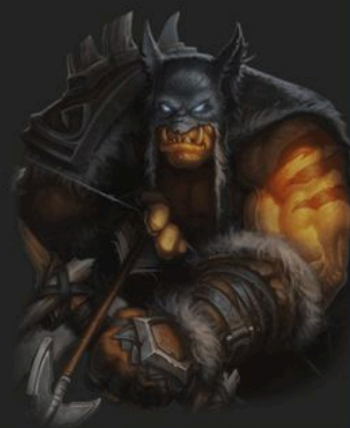
**Зиллиакс** – единственная легендарка, которую не стоит убирать из колоды. **Зиллиакс** хорош не только в мех колодах, так что уж говорить о Мех Охотнике, где условия для него просто идеальны. **Зиллиакс** синергирует с большинством карт колоды, он силен в агро и темпо матч-апах, от которых Мех Охотник серьезно страдает. Убрать **Зиллиакса** значит значительно снизить шансы на победу во многих поединках. Не бойтесь создавать его: это одна из самых используемых карт в игре на сегодняшний день, и он еще долго будет в Стандарте.



Максимально бюджетный Мех Охотник

# Бюджетный Бомб Охотник

 <p>Посмотрите три первые карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: призывает мехуренка 1/1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уменьшает стоимость механизмов у вас в руке на (1).</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если выбранная личность не играет «1+1». Если у него есть «Предсмертный хрип», он работает.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм Яд</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 2 ед. урона и призывает гоблинскую бомбу 0/2.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: призывает на поле боя поврежденного голема 2/1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>За каждый эффект противника призывает по гоним 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм, Эхо, Предсмертный хрип: призывает два 1/1 микробота.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм Предсмертный хрип: уничтожает случайное существо противника.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: вы берете из колоды механизм.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
 <p>Магнетизм Предсмертный хрип: призывает трех микроботов 1/1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает два гоблинские бомбы 0/2.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм, Божественный щит, Провокация, Похищение жизни, Натиск, Механизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Магнетизм В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем против персонажам.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	



Эта версия отказывается от всех легендарок, кроме Зиллиакса и КЛНК-КЛ4К'а. Добавлены дешевые и популярные опции – Спустить собак, Уборочный голем, Выслеживание.

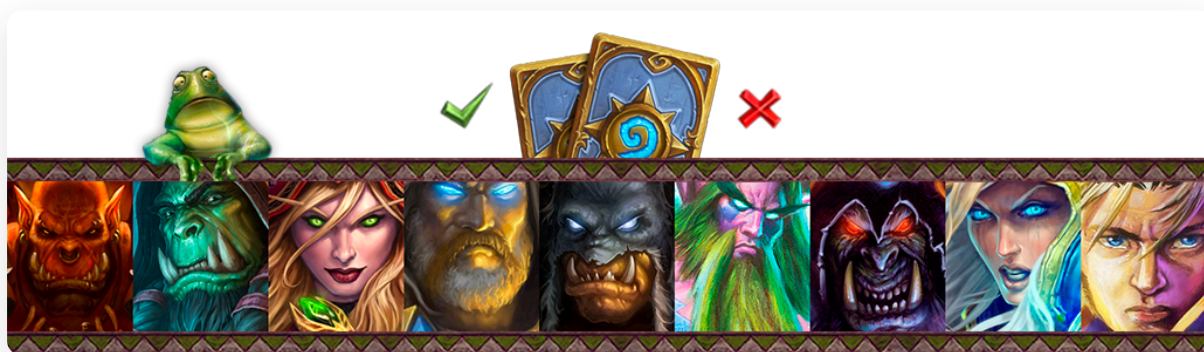
Если у вас совсем небольшая коллекция, вы можете отказаться даже от Зиллиакса, хотя это крайне нежелательно, и выбрать карту из списка опциональных карт на его место.

[к оглавлению](#)



Муллиган Мех Охотник не самый замысловатый. Практически всегда вы ищете на старте три карты:

- - Мехуру
- - Гальванизатор
- - Урсатрон
- - Часто полезен Репликатор, но его оставляйте только с хорошей рукой.
- - Можно оставить Токсиканта с Мехуру в быстром матч-апе, чтобы баффнуть 1/1 на втором ходу.
- - Если противник играет много больших угроз, не сбрасывайте Бомбу-паука и Токсиканта.
- - Не уверены, с каким архетипом столкнулись — оставьте в руку Выслеживание.
- - КЛНК-КЛ4Ка полезно оставлять с хорошими 1 и 2 ходами



**Воин:** Урсатрон, Мехуру, Гальванизатор. С хорошей рукой – Репликатор, КЛНК-КЛ4К, Боекостюм.

**Паладин:** Мехуру, Гальванизатор, Урсатрон, Улучшаемый рамобот. С Монеткой – Токсикант, Бомба-паук. С хорошей рукой – Репликатор, КЛНК-КЛ4К.

**Охотник:** Мехуру, Гальванизатор, Урсатрон. С хорошей рукой – Репликатор, КЛНК-КЛ4К, Пиротехник.

**Друид:** Мехуру, Гальванизатор, Урсатрон, Улучшаемый рамобот. С хорошей рукой – Ракетомет, КЛНК-КЛ4К, Спустить собак.

**Разбойник:** Мехуру, Гальванизатор, Урсатрон, Улучшаемый рамобот. С хорошей рукой – Репликатор, КЛНК-КЛ4К.

**Шаман:** Мехуру, Гальванизатор, Урсатрон, Улучшаемый рамобот. С хорошей рукой – КЛНК-КЛ4К, Пиротехник.

**Маг:** Мехуру, Гальванизатор, Урсатрон, Токсикант, Бомба-паук, Ракетомет. С хорошей рукой – Пиротехник, КЛНК-КЛ4К.

**Жрец:** Урсатрон, Мехуру, Гальванизатор, Токсикант, Бомба-паук. С хорошей рукой – Пиротехник, Репликатор, КЛНК-КЛ4К.

**Чернокнижник:** Мехуру, Гальванизатор, Улучшаемый рамобот. С Монеткой – Токсикант, Бомба-паук. С хорошей рукой – Урсатрон, КЛНК-КЛ4К.

[к оглавлению](#)

## Стратегия игры

Бомб Охотник — это мидрейндж архетип, использующий синергии с механизмами и предсмертными хрипами. Благодаря бомбам 0/2 Охотник играет достаточно агрессивно, они помогают ему наносить больше урона по герою противника. Важную роль в геймплее Мех Охотника играют карты с магнетизмом. Он использует их как баффы, создавая все больше давления со стола (эффект снежного кома).














### Как играть против агро

Как любая мидрейндж колода, Охотник не любит агрессивных противников. К ним относятся Токен Друид, Мурлок Шаман, Зоолок. Сюда же можно отнести и Пират Разбойника, хотя этот матч-ап не так тяжел.

Агрессивные матч-апы опасны, если Охотник не находит хороший старт, а к моменту выхода первых угроз на столе противника уже целая армия.

Что же нужно знать Мех Охотнику для того, что успешно бороться с агрессивными оппонентами? **Вот несколько советов.**

-  На ранних этапах предпочитайте резмениваться, а не действовать агрессивно. Это особенно важно, если противник использует много массовых баффов (Токен Друид) и каждое лишнее существо 1/1 потенциально опасно.
-  При этом выделяйте особенно опасные угрозы и не очень. Например, в поединке с Мурлок Шаманом в первую очередь нужно избавляться от [Мурлока-полководца](#), [Удильщика из Клоаки](#), а уж потом думать об остальных.
-  Используйте карты с магнетизмом как баффы для здоровья существ. Магнетизм помогает избежать разменов 1 к 1. Также постарайтесь дать бафф провокации и без того сильным механизмам с высокими показателями здоровья и защиты.
-  Важная карта в любом агро поединке — [Зиллиакс](#). Вы можете “намагнитить” его на другой механизм, чтобы восстановить больше здоровья, а можете поставить отдельно, чтобы создать больше угроз на столе.
-  Ставьте [Зиллиакса](#) отдельно, если со здоровьем у вас все не так плохо, а вот присутствия на столе не хватает. Также [Зиллиакса](#) не стоит соединять с другим механизмом, если вы хотите обыграть какой-то ремувал — ту же [Бомбу-паука](#) в зеркальном матч-апе.
-  [Пиротехника](#) можно использовать для активации любых удобных на данный момент хрипов. Даже [Мехуру](#) подойдет, если это поможет вам рано занять стол. В агро матч-апах часто выгодней всего активировать хрип [Репликатора](#).
-  Ставьте в темп любых существ, если у вас нет других достойных вариантов. То же и с эффектами магнетизма.
  -  У вас немного AoE атак: [Спустить собак](#) и [Ракетомет](#) (и то не всегда), но и их не всегда достаточно для полной зачистки стола. Используйте их максимально выгодно. [Ракетомет](#) лучше всего соединять с [Токсикантом](#): это почти всегда гарантированная зачистка любого стола.
-  Размены — это главное в агро матч-апах, но во всем нужна мера. Если вы играете с колодой, у которой много способов призывать новых и новых существ (опять же Токен Друид), то в какой-то момент нужно отказаться от разменов и переходить к атаке по герою. У вас все равно не выйдет отбить все волны нападения.
-  Переходите от разменов к контратаке, если:
  - *- вы закрепились на столе, и у вас есть хорошее продолжение атаки;*
  - *- вы закрыли угрозы тяжелым провокатором ([Зиллиакс](#));*
  - *- вы истожили руку оппонента;*
  - *- у вас нет другого выбора, и размены уже не помогут.*
-  У быстрых колод нет AoE зачисток, поэтому не бойтесь спамить стол и ставьте по максимуму угроз, если это поможет вам завоевать преимущество.









[К оглавлению](#)






## Как играть против контроля

В медленных матч-апах Рексар чувствует себя намного уверенней. У него достаточно времени для поиска мощных карт, а предсмертные хрипы защищают стол от AoE ремувалов. Баффы магнетизма создают эффект снежного кома, а многие контроль колоды к этому уязвимы. Бомб Охотник, возможно, лучший архетип против любой медленной колоды.

**Следующие советы помогут вам** улучшить матч-апы с медленными архетипами.

-  Чаще играйте вашу силу героя. В медленных матч-апах важно максимизировать урон по герою оппонента. Иногда сила героя даже полезнее розыгрыша карты, например, если вы хотите обыграть AoE ремувал и не подставлять лишнее существо.
-  Старайтесь выгодно использовать **Бомбу-паука** и **Токсиканта**. Это очень сильные ремувалы, которые пригодятся для убийства тяжелых провокаторов и просто крупных существ. Лучше не ставить их в темп на пустой стол.
-  В медленных поединках у вас будет больше возможностей для розыгрыша **КЛИНК-КЛИ4К**'а. Вы можете баффнуть им несколько раз одну цель или поставить несколько копий отдельно. Не намагничивайте все копии на одну цель, если у противника много точечных ремувалов.
-  С **Бомбой-пауком** отлично играет **Пиротехник**. Будет здорово, если получится дважды реализовать предсмертный хрип механизма.
  -  Но **Бомба-паук** — не единственная хорошая цель для **Пиротехника**. Полезно добирать дополнительные карты **Урсатроном** или призывать лишних существ **Репликатором**.
    -  **Репликатор** — мощная карта, которая заставляет противника искать ответ не только на него самого, но и на механизмы 1/1. Даже они потенциально опасны, ведь вы можете баффнуть их магнетизмом.
-  Не переусердствуйте с бомбами 0/2: может возникнуть ситуация, когда вы не сможете поставить ничего на стол из-за того, что он будет заполнен. Всегда думайте заранее об этом, прежде чем играть **Взрывомастера Искряка** или **Взрывинатора**.
-  Если у противника много точечных ремувалов, распределяйте баффы на несколько угроз, не “намагничивайте” все на одну.






-  Вы можете “сетапить летал” с помощью бомб, силы героя, **Броска бомбы**, **Спустить собак** и **Лироя Дженкинса**. Если в руке есть эти карты, а также магнетизм, который может усилить имеющиеся на столе угрозы, то действуйте смелее.
-  Можете играть **Бросок бомбы** на втором ходу, выбрав целью героя противника, чтобы призвать бомбу 0/2. У вас может не быть идеальных целей для 2 урона, в отличие от агро матч-апов.
  -  Обыгрывайте AoE заклинания. Если ожидаете ремувал с фиксированным уроном, защищайте существ магнетизмом или ставьте "липкие" угрозы. Если боитесь ультимативной зачистки, играйте предсмертные хрипы или не выставляйте максимум угроз, чтобы не остаться без карт в руке.

[к оглавлению](#)



## Общие полезные советы

Бомб Охотник — интересная колода с множеством синергий и комбинаций, о которых не сразу можно догадаться. Общие советы помогут вам лучше ориентироваться в колоде, вне зависимости от матч-апа.

-  Если вы сыграете **Пиротехника** на механизм с несколькими предсмертными хрипами, то сработают все.
-  Следите за оставшимися картами в колоде, чтобы знать, какие карты доберет **Урсатрон**. Лучше всего делать это с помощью программ DeckTracker или Track-o-bot.
  -  **Лироя Дженкинса** можно использовать не только как финишер, но и для размена с тяжелой угрозой соперника.
    -  Не забывайте, что **Ракетомет** наносит урон ВСЕМ персонажам, в том числе и вашим.
    -  Если вы близки к летальному урону, используйте **Пиротехника** на бомбу 0/2. Так вы сможете нанести 4 урона: сначала **Пиротехником**, а затем разбив саму бомбу, если это возможно.
- Следите за муллиганом соперника, вне зависимости от матч-апа. Смотрите, какие карты он держит в руке слишком долго и делайте выводы, что это может быть. Грамотное чтение руки всегда повышает шанс на






победу.

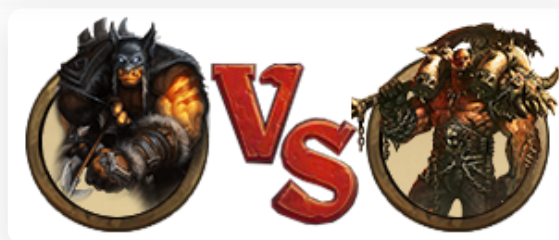


Не забывайте о мощнейшем комбо, которое доступно Мех Охотнику: **Ракетомет + Токсикант**. Эта убийственная связка зачистит весь стол. Полезно играть, когда на вашем столе много бомб 0/2 и нечем их убить, а также против колод с тяжелыми угрозами или

агро колод.

-  Если соединить **Ракетомета** и **Зиллиакса**, то похищение жизни сработает и на эффект **Ракетомета**: каждая единица урона, которую получают персонажи в конце хода, восстановит вам столько же здоровья.
-  **Мехуру** — не только отличный первый ход в любой партии, но и своеобразный “сетап” магнетизма. Даже если сам **Мехуру** умрет, на его месте появится новый механизм 1/1. Это важно, если в руке есть **Боекостюм**, **Репликагор**, **Зиллиакс** и другие карты с магнетизмом. Поэтому он полезен не только на первом ходу.
-  Правильно разменивайтесь **Бомбой-пауком**: если есть возможность убить нескольких существ, то нужно ею пользоваться.

[к оглавлению](#)



**Контроль Воин** — напряженный, но хороший матч-ап. AoE атаки у него есть, но вы можете их обыграть предсмертными хрипами. От **Тропы войны** можно защититься баффами магнетизма, старайтесь учитывать количество маны противника, чтобы правильно обыграть это AoE. Преимущество Охотника еще и в том, что большинство его угроз невосприимчивы к **Взрывчаткоботу**. По сути, это просто 3/4 за 5 маны в этом матч-апе.

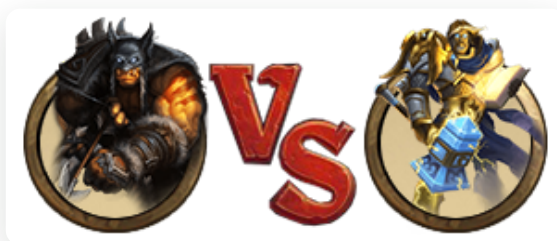
Убивайте механизмы, чтобы Воин не реализовал **Зиллиакса** выгодно. Но и не увлекайтесь разменами. Чаще прожимайте силу героя на поздних этапах партии. Обыгрывайте **Суперколлайдер** — он может наказать вас, если вы не будете задумываться о позиционировании. Между крупными угрозами лучше располагать **Гоблинские бомбы** и другие мелкие угрозы.

Старайтесь давить несколькими средними угрозами. Не делайте слишком много мелких существ, но и не баффайте один механизм: он будет уязвим к **Железноклюву** и **Опытному охотнику**.

Если Воин дожил до 10 маны или разыграл **Безумного гения Бума**, играйте максимально агрессивно и рискуйте: ставьте больше угроз на стол, не отыгрывайте от лучших

ответов Воина.

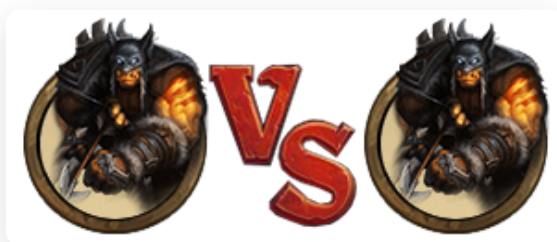
**Бомб Воин** будет еще проще. Он также уязвим к предсмертным хрипам, а ремувалов у него меньше, чем у контроль архетипа. **Суперколлайдера** у него нет, поэтому ставить рядом две крупные угрозы — можно и нужно. Действуйте смелее после того, как выйдет хотя бы по одной копии **Потасовки** и **Мощного удара щитом**. Если Воин нашел хороший старт и замешал много бомб в колоду, рассчитывайте на **Зиллиакса** с синергии с другим крупным механизмом — комбинация поможет восстановить много здоровья.



**Мех Паладин** - не самый выгодный матч-ап, что и обеспечило ему популярность. Старайтесь продавать его на первых этапах матча, когда Паладин еще не создал огромные механизмы. Убивайте его существ, даже самых мелких, чтобы тот не реализовал магнетизм. Рассчитывайте на **Токсиканта** и **Бомбу-паука**, когда Паладин поставит крупных провокаторов. Также очень полезна связка **Ракетомет** + **Токсикант**, но лучше играть ее после того, как выйдут **Безликий манипулятор** или **Легионы Кангора**. **Механояццо** чаще всего нужно игнорировать, если для его уничтожения нужно потратить слишком много ресурсов.

**Холи Паладин** - играет предсказуемый, дорогой и легко обыгрываемый набор ремувалов. Учитывайте их на средних и поздних этапах партии, создавайте неудобный стол для зачистки. Если нужно — берегите ресурсы и не выставляйте все сразу.

Если партия затянулась, постарайтесь восстановить здоровье **Зиллиаксом**. Безопасно находиться на 26 здоровья и выше.



**Зеркальный матч-ап** — противостояние двух мидрейндж колод, где будет идти борьба за стол и максимально выгодное применение карт. Разменивайтесь с механизмами противника - в том числе и с **Гоблинскими бомбами**, чтобы не осталось целей для магнетизма. Помните о всех комбинациях с механизмами, которые доступны вам, и обыгрывайте их у противника.

Не забывайте про связку **Токсикант** + **Ракетомет**. Чтобы обыграть ее самостоятельно, выставите больше **Гоблинских бомб** и существ с предсмертными хрипами.

**Мидрейндж Охотник** — равный матч-ап с небольшим перевесом противника. Боритесь за стол, пользуйтесь медленными ходами оппонента (**Зов хозяина**), создавайте как

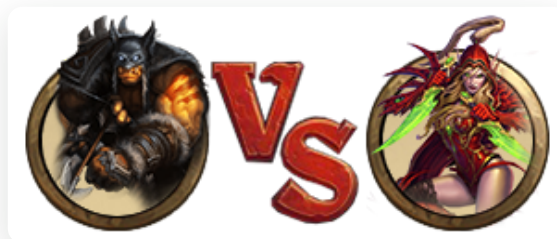
можно больше присутствия на столе. Не бойтесь ставить **Токсиканта** и **Бомбу-паука** в темп, оппоненту будет сложно избавиться от них, не потратив много ресурсов.

**Секрет Охотник** — быстрый противник, с которым могут возникнуть проблемы. Давите его с первых ходов матча, обыгрывайте секреты. Не попадитесь в Морозную ловушку большим существом, под Взрывную можно специально подставить **Гоблинские бомбы** 0/2. Секрет Охотник быстро истощает свою руку, этим можно воспользоваться. Главное пережить ранний напор.



**Токен Дриид** — самый быстрый и тяжелый оппонент из всех. Убивайте максимум угроз на его столе, размениваясь с каждым 1/1. Считайте, сколько урона может нанести его стол под баффом **Дикого рева**. Однако не закливайтесь на разменах до самых поздних стадий игры, вам все равно не хватит ресурсов, чтобы отбить все его волны древней и огоньков. В какой-то момент нужно перейти к агрессивным действиям. Например, если вы создали большого провокатора с помощью **Зиллиакса**, защитив других существ, или призвали много бомб 0/2 при низком здоровье противника, а в руке есть **Вожак лютых волков** или другой активатор хрипов. Или вы просто закрепились за стол, уничтожив всех вражеских существ.

В тяжелых случаях нужно рисковать и атаковать по герою противника, пока он не нашел нужные баффы. Если размениваться долго, вам просто не хватит ресурсов в руке. Рисковать с Токен Дриидом придется часто, это очень тяжелый матч-ап.



**Темп Разбойник** — почти все сборки класса играют **Ошеломление**, которое нужно правильно обыгрывать. Старайтесь читать руку противника: если в ней может быть **Ошеломление** не с "топдека", делайте ставку на мелкие угрозы и заспам стола. Играйте механизмы как самостоятельных существ, а не с баффом магнетизма. Если вы прочитали, что **Ошеломления** в руке нет, можно смелее реализовывать баффы.

Не бойтесь действовать агрессивно: ставьте в темп **Бомбу-паука** и **Токсиканта**, если нет других хороших ходов, не разменивайтесь с мелкими и незначительными целями Разбойника. Пользуйтесь отсутствием исцеления и провокаций за исключением **Зиллиакса**.

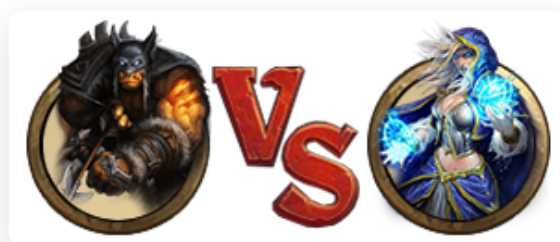


**Мурлок Шаман** — самый тяжелый оппонент, который начнет давление с первых ходов. Разменивайтесь со всеми мурлоками, никогда не оставляйте в живых **Удильщика из Клоаки** и **Мурлока-полководца**. Магнетизм поможет вам размениваться выгодно, используйте карты с магнетизмом как баффы к здоровью существ. Старайтесь истощить руку оппонента, не давать ему дополнительных ресурсов и не отставать в темпе.

Ожидайте по крайней мере одну копию **Земного шока**. Обыгрывайте ее только в хороших ситуациях, но рискуйте в плохих. Следите за муллиганом Шамана: если он оставил какую-то карту и долго не играет, это **Земной шок**.

**Агро Шаман** — использует карты с перегрузкой и массу взрывного урона. Приберегите **Зиллиакса**, чтобы исцелиться и защитить себя провокацией от **Молота Рока**. Также остерегайтесь **Земного шока**: старайтесь выманить его раньше на другие механизмы, читайте муллиган противника, следите за комбинацией **Дух жабы** + заклинание за 0 маны.

Постарайтесь поставить как можно больше угроз перед выходом **Громоголова**, чтобы сразу же разменяться с 3/6 существом.



**Спелл Маг** — убивайте рано **Горного великана**, чтобы Маг не сыграл на него **Волю призывателя**. Лучше всего приберечь для него **Токсиканта** или **Бомбу-паука** в связке с **Пиротехником**. Если их нет, разменивайтесь с 8/8 со стола.

Маг может сыграть **Волю призывателя** на вашу разбаффанную угрозу. Старайтесь баффать не первые и вторые дропы, а механизмы подороже.

Если партия затягивается, приберегите комбинацию **Ракетомет** + **Токсикант** для зачистки любого стола Джайны. После вы сможете перейти в контрнаступление, Магу будет сложно вновь вернуться на стол. Сначала играйте **Ракетомета**, а после **Токсиканта**, чтобы на столе стоял 6 дроп, а не 3.

**Бросок бомбы** приберегите для темповой **Ученицы чародея**. Ее важно убить сразу же.

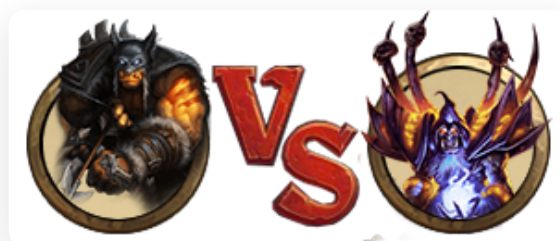


**Жреца на воскрешении** нужно убивать быстро. Он может перетерпеть ваши атаки с помощью провокаторов, а после **Массового воскрешения** вам станет совсем тяжело без **Ракетомета** и **Токсиканта**. Действуйте агрессивно, максимизируйте урон по герою противника. Очень важная карта в матч-апе — **Бомба-паук**, которую нужно применить как можно выгодней. Лучше всего убить с ее помощью **Гризли из Ведьминого леса** или **Арбитра Мош'Огга**.

**Номи Жрец** играет несколько AoE способностей. Связки с **Яростным пиромантом** для вас не так страшны — они редко нанесут больше 4-5 урона, зато полностью истощают руку Андуина. **Всеобщая истерия** опаснее, но ее можно обыграть предсмертными хрипами и липкими существами. Также полезно подставлять под нее Бомбы.

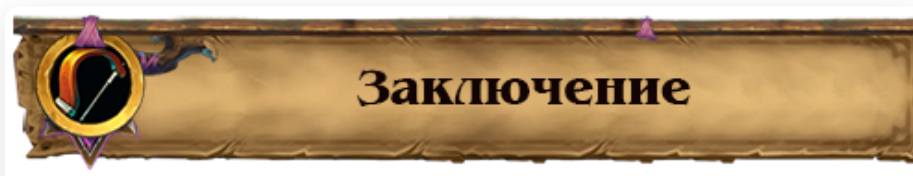
Избавляйтесь ото всех угроз Номи Жреца, берегите **Токсиканта** и **Ракетомета** для ответа на нескольких **Могильных ужасов** или **Повара Номи**. Помните, что у Жреца есть **Немота** — не переусердствуйте с бафами одной цели.

**Комбо Мех Жрец** — это старый добрый Комбо Жрец, адаптировавшийся к мете. Теперь он играет комбинации с магнетизмом, но ключевое комбо все то же: **Божественный дух** + **Внутренний огонь**. Снижайте здоровье большим существам, если не можете убить их, а от самых тяжелых угроз избавляйтесь **Бомбой-пауком** и **Токсикантом**.



**Зоолок** — не лучший противник для вас, действует быстро и агрессивно. Как и всегда, заполняйте стол угрозами, разменивайтесь. Рука Зоолока быстро опустеет, он играет много существ за 1 ману и поэтому тратит много карт на каждом ходу. Избавляйтесь от **Жонглера кинжалами**, не оставляйте в живых и **Ковер-самолет**. Считайте, сколько будет стоить **Морской великан** при текущем количестве существ на столе. Убивайте его **Токсикантом** или **Бомбой-пауком**.

[к оглавлению](#)



Бомб Охотник – одна из лучших колод Возмездия теней: дешевая, простая и эффективная. Успевайте взять высокие ранги ладдера в конце июля или начале августа,

пока не вышло следующее дополнение.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!