

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Новый Мех Охотник с Некромехаником. Гайд по архетипу после баффов

06.06.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Мех Охотник с Некромехаником

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



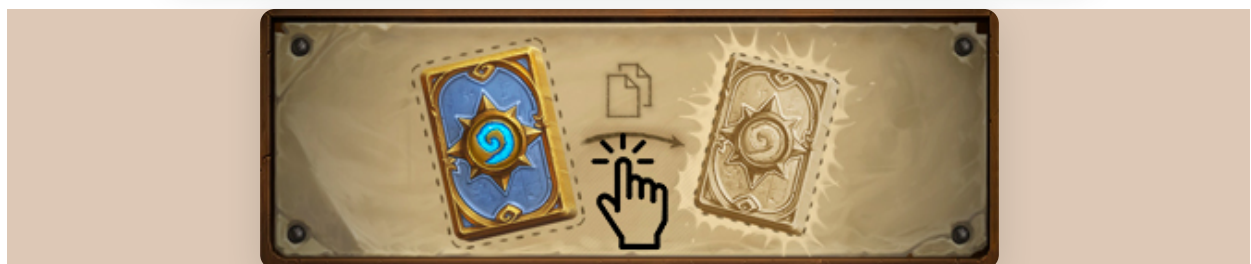
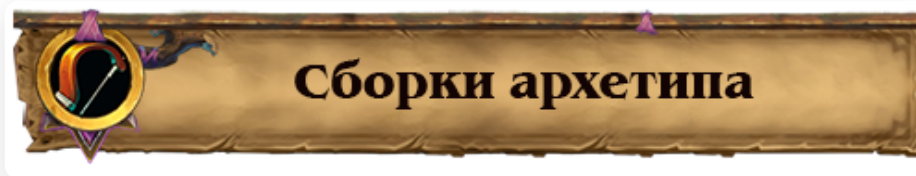
Мех Охотник или Охотник на предсмертных хрипах стал популярной колодой после баффов. Архетип уже появлялся раньше, но его быстро обошел Бомб Охотник. Однако после баффа [Некромеханика](#), который теперь стоит 4 маны, Мех Охотник вновь вернулся в ряды конкурентоспособных колод. Сегодня обе эти колоды присутствуют в ладдере, и их значимость трудно преувеличить.

Мех Охотник – отличный выбор, если вы часто встречаете Спелл или Фриз Магов, а также [Прыг-скокер](#) Разбойников. Другие медленные архетипы для Рексара тоже не проблема, а вот агрессивные соперники уже даются непросто. Выбирайте Мех Охотника, если вас окружают контроль и неторопливые мидрейндж колоды.

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

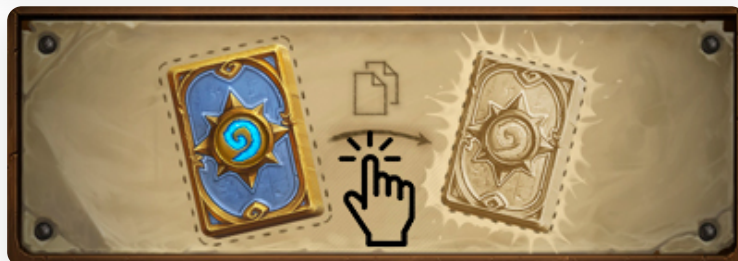
Разделы гайда:

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



Мех Охотник от LiamJacobs21

Мех Охотник от LiamJacobs21



Стандартная версия архетипа, которую вы часто будете встречать в ладдере.

Собирающий сокровищ нужен, чтобы компенсировать нехватку добора. Псарь Шоу отлично показывает себя против агро колод и в связке с хрипами.


















Заклинания Питомец, Спустить собак, Смертельный выстрел и Зверинья сила все чаще встречаются в сборках Мех Охотника. Они хорошо синергируют с Зул'джином и

помогают бороться с вражеским столом.

Такая колода достаточно медленна, но в контроль матч-апах будет играть отлично.

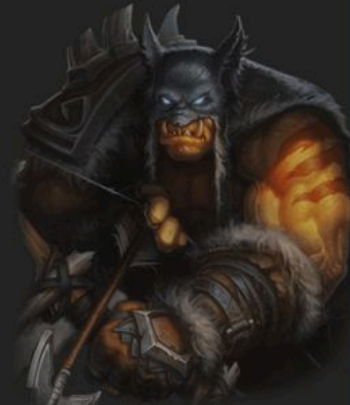
Мех Охотник от Tempest

Мех Охотник от Tempest


 <p>Посмотрите три верхние карты вашей колоды. Возьмите одну карту с наименьшей стоимостью.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает мехуренка 1/1.</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>Мagnetизм Яд</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если выбранный механизм получает +1/+1, если у него есть «Предсмертный крик», лет срабатывает.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Механизм</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: уменьшает стоимость механизмов у вас и у вас на (1).</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Мagnetизм, Эко. Предсмертный крик: призывает два 1/1 микробота.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Мagnetизм Предсмертный крик: уничтожает случайное существо противника.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскрываете одну карту с наименьшей стоимостью с «Предсмертным криком», которую и покажите, и каскадите сработавшего «Предсмертного крика».</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: вы берете из колоды механизм.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши «Предсмертные крики» срабатывают дважды.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>
 <p>Мagnetизм Предсмертный крик: призывает трех микроботов 1/1.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Мagnetизм, Божественный щит, Провокация, Похищение жизни, Налет.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Мagnetизм</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Мagnetизм В конце своего хода наносит 1 ед. урона всем прочим персонажам.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает механического дракона 7/7.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

6340





 Собирающий сокровищ, Смертельный выстрел, Спустить собак, Питомец, Псарь Шоу, Звериная сила, Зул'джин, Аннигилятор.

 Выслеживание, Бросок бомбы x1, Токсикант, Улучшаемый работ, Боекостюм, Ракетомет. x1

Эта сборка смотрится чуть агрессивней и своим составом напоминает Бомб Охотника, только без участия **Взрывинатора** и **Взрывомастера Искряка**. Такая колода уверенней держится против агро соперников. **Бросок бомбы** — ранний ремувал. **Улучшаемый работ** хорош своими характеристиками, ведь он сможет разменяться с многими мелкими существами.

В медленных матч-апах колода все еще хороша. Кстати, такой Охотник может реализовать сильное комбо **Ракетомет** + **Токсикант**, которое зачистит почти любой стол.

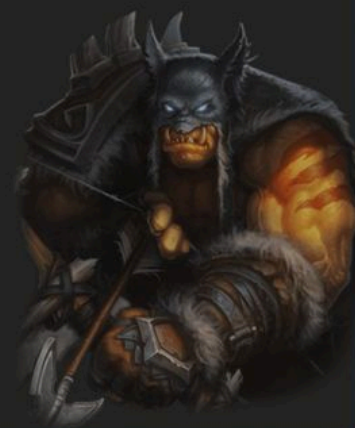
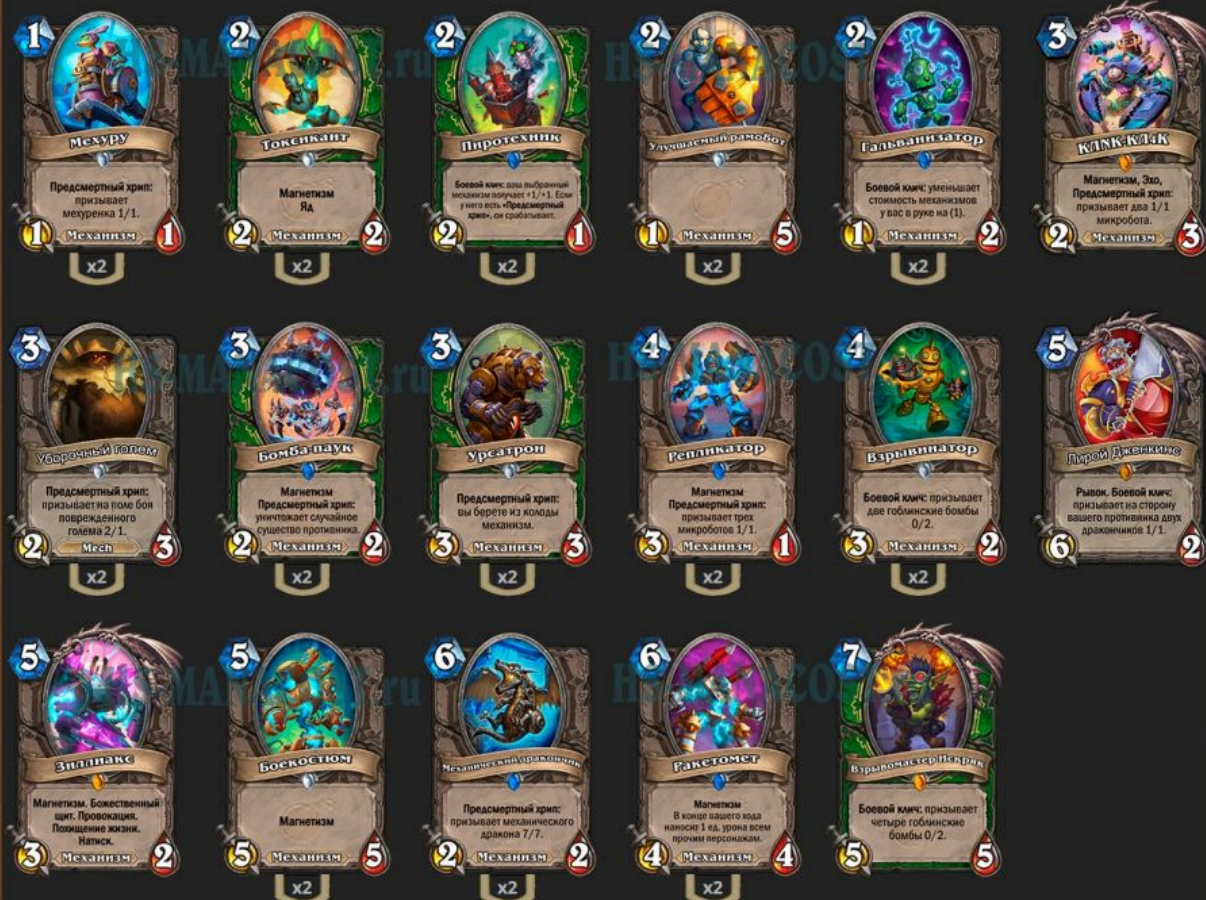
Мех Охотник от TiсTас

разве что, **Прицельного залпа**, который может попасть в ваше существо.

Сгнившая яблоня — дополнительный источник исцеления и предсмертный хрип, синергирующий с **Девятью жизнями**.

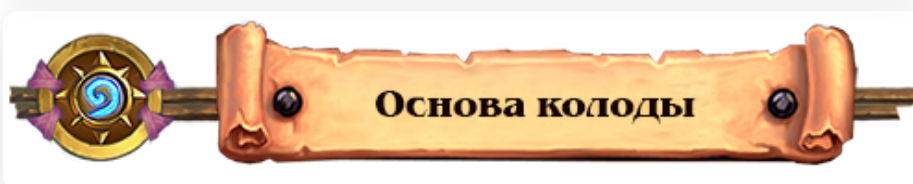
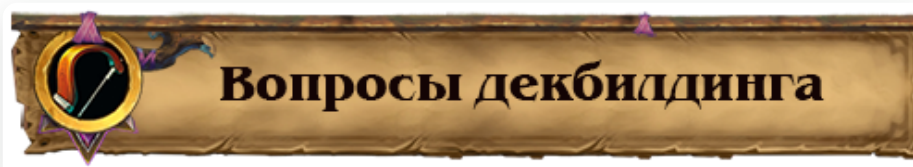
Бомб Охотник от GrJim

Мех Охотник от GrJim



А это колода Бомб Охотника, который во многом схож с героем статьи, но делает ставку на Бомбы 0/2, а не другие предсмертные хрипы. Он более агрессивен, потому что имеет большой взрывной потенциал. Также он более устойчив к другим агро колодам. Вы не найдете здесь [Аннигилятора](#) и [Девять жизней](#), потому что они слишком медленны для Бомб Охотника.

[К оглавлению](#)



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



Основа Мех Охотника — это в основном механизмы с предсмертными хрипами и синергии с ними. [Мехуру](#) не попал в основу колоды, так как от него часто отказываются в пользу других опций, например, [Блестянки](#) или [Прыголапа](#).

Также в основу входят заклинания [Спустить собак](#), [Питомец](#) и [Смертельный выстрел](#): они набирают все большую популярность, вы часто будете видеть сборки с 1 и 2 копиями.

Иногда Мех Охотники добавляют необычные предсмертные хрипы для синергии с [Девятью жизнями](#).

Популярностью пользуются [Псарь Шоу](#) и [Верховный маг Варгот](#).
Подробнее об опциональных и технических картах читайте далее.



Выслеживание — универсальная опция, которая пригодится для поиска нужных карт, планирования летала и адаптации к текущим условиям. Опустошает колоду и не лучшим образом синергирует с [Зул'джином](#), так что будьте аккуратны.

Прицельный залп — пригодится в медленных и мидрейндж матч-апах для устранения средних угроз противника. Неплохо синергирует с [Зул'джином](#), дает дополнительную карту.

Псарь Шоу — полезен во всех матч-апах. В агрессивных будет сильным "софт-провокатором", в медленных поможет сразу же реализовать мощные хрипы на поздних этапах игры. Если у вас есть эта легендарка, лишней она не будет.

Бум-зука Искряка — редкая и фановая опция. Бум-зука неплохо сочетается с предсмертными хрипами, и ее можно считать своеобразным AoE ремувалом. Но заклинание слишком медленно и на ранних стадиях игры станет ужасным "топдеком".

Собиратель сокровищ — дополнительный предсмертный хрип и источник добора, которого у Охотника мало.

Верховный маг Варгот — успешно синергирует со всеми заклинаниями: [Девять жизней](#), [Звериная сила](#), [Питомец](#), [Спустить собак](#), [Смертельный выстрел](#). Единственная антисинергия - [Выслеживание](#), ведь вы потеряете сразу 4 карты за ход (не забывайте, что его может повторить и [Зул'джин](#), причем дважды). Комбинации с Варготом довольно медленны, но они помогают занять стол или зачистить вражеских существ ([Смертельный выстрел](#)). Плюс это мощный "софт-провокаатор".

Боекостюм — популярный магнетизм, своеобразная [Печать королей](#) для Охотника. Особенно полезен в медленных матч-апах. Чаще играет в колодах Бомб Охотника.

Сгнившая яблоня — дополнительный предсмертный хрип, синергирующий с [Девятью жизнями](#). Не самая сильная опция, но может быть полезна в агро матч-апах как провокатор и исцеление.

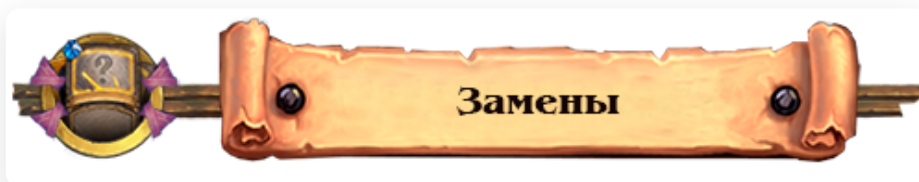
Ракетомет — сильная опция против самых быстрых колод вроде [Токен Друида](#). Интересны его синергии с [Зиллиаксом](#) (вы восстановите столько же здоровья, сколько единиц урона нанесете другим персонажам) и [Токсикантом](#), которого вы также можете добавить в сборку.

Набор зверей ([Прыголап](#), [Блестянка](#), [Лесной волк](#), [Гиена-падальщица](#)) — сделает из колоды гибрид [Мех](#) и [Мидрейндж Охотника](#). Такие карты, как [Питомец](#), [Спустить собак](#) и [Звериная сила](#) и [Зул'джин](#), уже присутствуют в колоде, а другие звери сделают колоду еще больше ориентированной на мидрейндж стратегию. [Блестянка](#) - еще один предсмертный хрип, который будет взаимодействовать с [Девятью жизнями](#). [Прыголапа](#)

и **Блестянку** часто добавляют и в качестве самостоятельных опций. Эти карты помогают закрепиться на ранней стадии игры, что поможет вам в агро матч-апах.

“Бомб” набор (Взрывинатор, Взрывомастер Искряк, Бросок бомбы, Вертоглайдер) — если вы дополните колоду этими опциями, то получите стандартного Бомб Охотника. Эта колода не такая медленная и уверенней чувствует себя в агро матч-апах.

[к оглавлению](#)



Мех Охотник — дорогая колода, но многие карты можно заменить.

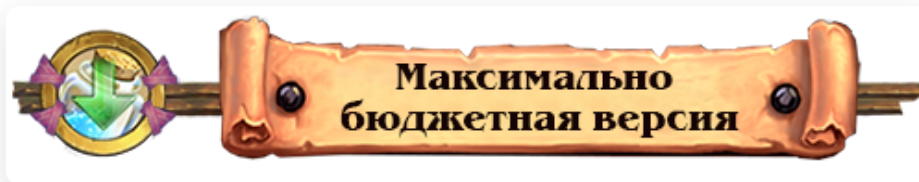
Девять жизней — обязательная опция, если вы хотите играть именно Мех Охотником на предсмертных хрипах. Она слишком сильна, чтобы от нее отказываться. Добавьте хотя бы одну копию в колоду. Синергии с **Девятью жизнями** не раз выручат вас в самых разных матч-апах.

Некромеханик — в основном, благодаря этой карте и возродился Мех Охотник. Но все же без него на первых порах можно обойтись. Замените его любой картой из списка опциональных, например, **Верховным магом Варготом** — бесплатной и полезной легендаркой.

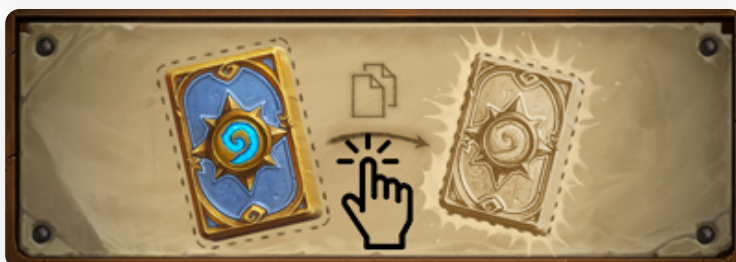
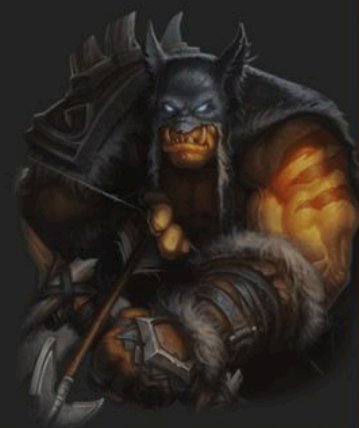
Зиллиакс — обязательная карта. **Зиллиакс** есть у многих, а если у вас его нет — не бойтесь создавать его. Механизм играет во многих колодах меты, даже тех, что не построены на механизмах. В Стандарте он будет до 2020 года.

Аннигилятор — важная комбинационная карта, но все же необязательная. Особенно он полезен в медленных матч-апах, для их улучшения добавьте вторую копию **Смертельного выстрела**, **Прицельный залп** или другую карту из списка опций.

Зул'джин — прекрасно работает со всеми заклинаниями, так как эффект рандома практически исключен. Не обязателен для мех колоды, но в будущем постарайтесь скрафтить его. Пригодится и для других колод Охотника.



Бюджетный Мех Охотник



Стоимость этой сборки — 3940 пыли (КЛНК-КЛ4К есть у всех игроков). Это недорого для мощной колоды на хрипах. Среди дорогих карт здесь только **Девять жизней** и **Зиллиакс** — незаменимые инструменты Мех Охотника.

Дешевые звери (**Прыголап**, **Блестянка** и др.) помогут в агро матч-апах.

В первую очередь создайте **Аннигилятора** и **Некромеханика**. Потом можно подумать о **Псаря Шоу** и **Зул'джине**.

[к оглавлению](#)



На муллигане вы чаще всего будете искать три карты, вне зависимости от сборки:

Мехуру

Гальванизатор

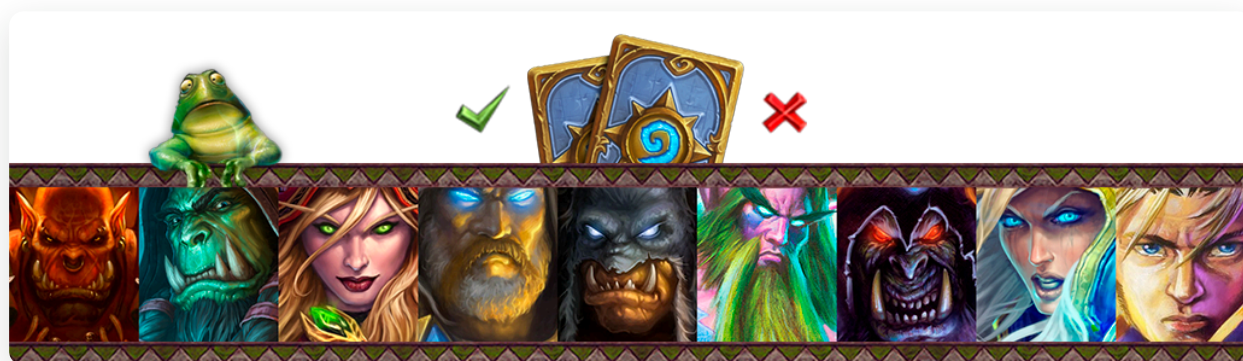
Урсатрон

В медленных матч-апах будут полезны тяжелые карты. С хорошей рукой можно оставлять **Механического дракончика**, **Аннигилятора**. Не будет лишним и **Питомец**.

В быстрых ищите хорошую кривую маны и угрозы для ранней стадии игры. С хорошей рукой можно оставить **Псаря Шоу**.

Бомба-паук — хороший дроп в большинстве матч-апов, если вы уже нашли другие полезные карты.

Пиротехника оставляйте, если нашли хорошую руку и сильные предсмертные хрипы.



Воин: Урсатрон, Гальванизатор, Мехуру, Собиратель сокровищ. С хорошей рукой — Механический дракончик, Аннигилятор, Питомец.

Паладин: Мехуру, Гальванизатор, Урсатрон. С хорошей рукой — Пиротехник, Аннигилятор.

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

Друид: Мехуру, Гальванизатор, Спустить собак. С хорошей рукой — Пиротехник, Бомба-паук, Псарь Шоу.

Разбойник: Мехуру, Гальванизатор. С хорошей рукой — Пиротехник, Псарь Шоу, Бомба-паук.

Шаман: Собиратель сокровищ, КЛНК-КЛ4К, Урсатрон, Гальванизатор. С хорошей рукой — Бомба-паук, Пиротехник, Репликатор. С очень хорошей рукой — Зиллиакс.

Маг: Собиратель сокровищ, Бомба-паук, Мехуру, Питомец. С Монеткой — КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Аннигилятор, Механический дракончик, Псарь Шоу.

Жрец: Собиратель сокровищ, Урсатрон. С Монеткой — Питомец, Бомба-паук. С хорошей рукой — Пиротехник, КЛНК-КЛ4К, Репликатор.

Чернокнижник: Гальванизатор, Мехуру, Спустить собак, Собиратель сокровищ, Питомец. С Монеткой — Бомба-паук. С хорошей рукой — Псарь Шоу, Репликатор.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры

Мех Охотник — мидрейндж колода, которая играет от стола и полагается на взаимодействие механизмов и предсмертных хрипов. Мех Охотнику тяжело даются агро матч-апы, потому что большинство его существ не оказывают прямого влияния на игру и сильны только своим хрипом, да и AoE зачисток в арсенале Рексара немного (Спустить собак, и то не у всех).

В медленных же матч-апах герой статьи чувствует себя намного увереннее. Комбинации с хрипами защищают от массовых и точечных ремувалов, а постоянное наращивание угроз — проблема для любой контроль колоды. Прибавьте к этому агрессивную силу героя Рексара. В общем, Мех Охотник — гроза медленных противников.

В этом разделе вы найдете советы для игры с агрессивными и медленными оппонентами, а также общие полезные рекомендации.



Как играть против агро



В агро матч-апах всегда будет полезна хорошая кривая маны. Вы играете мидрейндж колодой, которой не так просто совершить темповый переворот, если старт не задался. А ранняя стадия игры в агро матч-апе самая важная. Не бойтесь ставить угрозы в темп, даже если это карты с магнетизмом или другим полезным эффектом. Это намного полезнее, чем пропускать ходы в ожидании сильных комбинаций. В агро матч-апах нужно действовать здесь и сейчас, а не планировать наперед.



Псарь Шоу – одна из лучших карт в быстрых поединках. Если противник не успел под завязку заполнить стол к 4 ходу, смело ставьте **Псаря Шоу** в темп. Это отличный “софт-провокактор”: если он переживет ход оппонента, вы с легкостью обойдете его по столу и реализуете мощные предсмертные хрипы.



Если же оппонент с легкостью убьет **Псаря Шоу** со стола, есть смысл повременить с его розыгрышем. Дождитесь ближайшего момента, когда сможете реализовать его с другим существом, чтобы осуществить хотя бы один размен.



Псарь Шоу отлично сочетается с предсмертными хрипами, которые призывают других существ. Так вы сможете разменяться не только одной разыгранной угрозой, но и теми, что выйдут после ее смерти.



Зул’джин — мощный темповый ход для любого Охотника. Если вы играете колодой от LiamJacobs21, вы разыграете **Питомца**, **Спустить собак**, **Девять жизней**, **Звериную силу** и **Смертельный выстрел**. Зачастую этого достаточно, чтобы перевернуть игровую ситуацию на столе. Обычно **Зул’джин** определяет исход партии, особенно если у оппонента мало ресурсов в руке.




Правильно играйте новую легендарную карту **КЛНК-КЛ4К**. В агро матч-апах вы часто будете ставить несколько копий отдельно на 6-9 ходах. Можно ставить его и на 3 ход, если нет другого варианта. При этом не стремитесь намагнитить его на самый сильный механизм. Но не закливайте и не действуйте шаблонно. Исходите из ситуации: если вы близки к леталу и хотите использовать магнетизм **КЛНК-КЛ4Ка** в качестве баффа, можете усилить одну цель. Если же вам нужно закрепиться на столе, а до летала еще далеко, ставьте больше отдельных угроз. Это касается не только **КЛНК-КЛ4Ка**: правильное использование магнетизма важно и во всех других случаях.




Некромеханик — еще один софт-провокактор, которого смело можно ставить в темп на 4 ходу. По характеристикам он аналогичен **Псарю Шоу**. 3/6 – высокие характеристики для 4 дропа, и агро колодам тяжело справиться с ними без специальных ремувалов.





Важный механизм в любом темповом матч-апе — **Зиллиакс**. Старайтесь намагнитить его на другой механизм, если у вас проблемы со здоровьем. Но поставить его отдельно — тоже неплохо: даже это поможет вам перевернуть ход поединка, особенно если у оппонента немного угроз.


 **Бомба-паук** на 3 ход или на 2 ход через Монетку — часто правильное решение, особенно если у оппонента 2-3 средние угрозы, которые не смогут выгодно разменяться с Бомбой, или существ на его половине нет вообще. Ему придется обыгрывать предсмертный хрип механизма. Но помните, что это не самое удачное решение против самых быстрых токен колод (Токен Друид), которые спаят стол мелкими существами и им не так страшно уничтожение 1-2 из них.

 В агро матч-апах можно играть **Пиротехника** даже на **Мехуру**, если поставили его на 1 ходу. Конечно, это не самая сильная комбинация, но против самых быстрых колод может пригодиться.

Но гораздо выгодней будет применить **Пиротехника** на **Репликатора** или **КЛНК-КЛ4Ка**.

 Размены — ключевой аспект быстрых поединков. Размениваясь с угрозами, выбирайте в первую очередь самые опасные.


 Не забывайте, что зацикливаться на разменах не стоит. Когда вы уже закрепились на столе и истощили руку оппонента, можно переходить к контратаке. Бесконечные размены могут замедлить вас и даже дать противнику шанс вернуться в игру, если он найдет какой-то мощный темповый ход (вроде того же Зул'джина) и перевернет игровую ситуацию.


 Переходите к агрессии в адрес героя противника и в том случае, если для зачистки стола оппонента потребуются слишком большие затраты или устранить все угрозы все равно не получится. Это актуально против тех оппонентов, которые могут снова и снова заполнять стол (например, Токен Друид).

[к оглавлению](#)



Как играть против контроля

 В контроль матч-апах не столь важна хорошая кривая маны, сколько грамотная и выгодная реализация карт. У Охотника мало добора (только **Урсатрон** и **Собиратель сокровищ**), и опытные противники будут этим пользоваться.

 Если у вас есть время и возможность, не торопитесь бросать существ в темп. В медленных матч-апах у вас будет больше возможностей реализовать мощные комбо с хрипами и магнетизмом.



Важны ваши точечные ремувалы — **Бомба-паук** и **Смертельный выстрел**.

Старайтесь реализовать их максимально выгодно.



В контроль поединках ставить **Бомбу-паука** на пустой стол — тоже часто верное решение. Но если вы собираетесь сделать это, то учтите все возможные ремувалы, которыми противник может ответить.

Иногда такой ход можно сделать как раз для того, чтобы выманить ремувал, а впоследствии разыграть более мощную угрозу. Многое зависит от вашей руки и планов на будущие ходы.



КЛНК-КЛ4К в медленных матч-апах может использоваться по-разному. Вы можете намагнитить несколько копий на одну цель, если не боитесь точечных ремувалов, или распределить баффы на несколько разных угроз. В медленных матч-апах лучшим будет второй вариант, так как с 2-3 средними существами противнику справиться труднее, чем с одним большим.



Старайтесь всегда держать на столе именно 2-3 крупные угрозы, желательно еще и с хрипами. Так вы обыграете и точечные, и АоЕ ремувалы.



Псарь Шоу хорош и в медленных поединках. Здесь уже не нужно сломя голову играть его на 4 ходу. Если есть время дождитесь 7-10 маны, чтобы скомбинировать его с **Механическим дракончиком**, **Бомбой-пауком**, **Аннигилятором** и другими. Такие комбинации помогут вам зачистить даже самый мощный стол оппонента.



Зул'джин — еще одна карта, полезная не только против агрессии. Во-первых, это все еще мощнейший темповый ход, который мгновенно создаст присутствие на столе и с большой вероятностью уничтожит пару угроз оппонента. Во-вторых, это способ получить больше ресурсов в руку. В идеале вы получите дуплет **Звериной силы** и механизмы с двух **Девяти жизней**. Даже если вы сидели с пустой рукой, ситуация может наладиться после розыгрыша **Зул'джина**.



Чаще играйте силу героя. Не забывайте, что вы **Охотник** и можете действовать агрессивно.



Мех Охотник, как и многие другие архетипы, может “сетапить летал”. Для него это не так просто, как, например, для **Разбойника** или **Фриз Мага** с массой взрывного урона, но все же возможно. Планировать летал помогают сила героя, **Спустить собак**, даже **Питомец** (возможность призвать **Хаффера** или **Леокка**) и баффы магнетизма, которые усилят механизмы и нанесут больше урона оппоненту. Если вы играете сборкой с Бомбами 0/2, прибавьте сюда Бомбы и **Лироя Дженкинса**.



Старайтесь выгодно реализовать **Некромеханика**. Как и **Псаря Шоу**, его не нужно выбрасывать на 4 ходу. Играйте его с **Девятью жизнями**, **Пиротехником**, бффая другие механизмы и разбивая их. **Некромеханик** — одна из сильнейших карт в колоде в медленных матч-апах.



Спустить собак — это не только способ разменяться с существами оппонента, но и своеобразное заклинание взрывного урона. Вы можете нанести до 7 (или даже 12 под **Леокком**) урона герою противника всего за три маны. Конечно, в медленных поединках такое будет случаться нечасто, но не забывайте, что **Спустить**

собак — отличный способ завершить партию. Заклинание обыгрывают редко, особенно на низких рангах.



Если вы хотите обыграть АоЕ эффект, варианта у вас три:

Первый — баффнуть угрозы магнетизмом, чтобы увеличить им здоровье и вывести из зоны поражения ремувала;

Второй — не выставлять максимум существ, чтобы не остаться без карт в руке после АоЕ;

Третий — поставить существо с мощным хрипом (лучшее — *Механический дракончик*), чтобы противнику было не так выгодно уничтожать ваш стол.



Самые опасные для Охотника карты — это эффекты немоты (*Железноклюв*, *Разрушитель чар*, *Земной шок* и др.), превращения (*Превращение*, *Сглаз*, *Мехмастер Замыкалец* и др.), возвращения в руку (*Морозная ловушка*, *Ошеломление*) и перехвата контроля (*Ментальный техник*, *Контроль разума* и др.). Они будут не только нейтрализовать ваши самые крупные угрозы, но и ухудшат *Девять жизней*.



Играйте *Зул'джина* после того, как выйдут самые мощные АоЕ ремувалы оппонента, или если вероятность того, что такая карта есть у него в руке, минимальна.

[к оглавлению](#)














Общие полезные советы



Некромеханик отлично играет в связке с *Девятью жизнями* — вы сразу же реализуете предсмертный хрип раскопанного существа дважды. Аналогично и с *Пиротехником*.

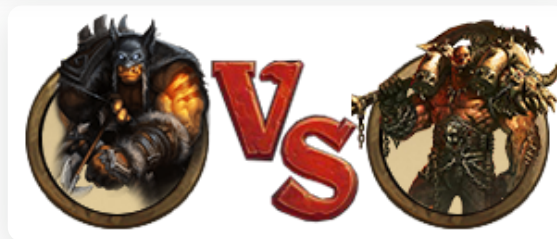


Сам по себе *Некромеханик* не столь силен: он не оказывает прямого влияния на игру, а его эффект тяжело реализовать без дополнительных активаторов. Наиболее выгодное использование *Некромеханика* — это розыгрыш его в момент, когда на столе уже будут угрозы с предсмертным хрипом, которые могут атаковать.

-  Помните, что [Девять жизней](#) синергирует не только с механизмами. Вы также можете раскопать и [Собирателя сокровищ](#). Другие карты, которые предложит вам заклинание — [Мехуру](#), [КЛНК-КЛ4К](#), [Бомба-паук](#), [Урсатрон](#), [Репликатор](#), [Аннигилятор](#), [Механический дракончик](#).
-  Помните, что если вы намагнитили механизм с предсмертным хрипом на другой, то он не будет считаться умершим после смерти существа. Используя магнетизм, вы буквально накладываете бафф, а не ставите отдельное существо. Поэтому не удивляйтесь, если не получите желаемого с [Девяти жизней](#).
-  Если сыграть [Пиротехника](#) на существо, у которого несколько предсмертных хрипов, то сработают все хрипы.
-  Не забывайте, что [Пиротехника](#) можно играть на любой механизм, даже без хрипа. Поэтому, если вам будет полезен бафф на +1/+1, не пренебрегайте им.
-  [Гальванизатор](#) поможет вам совершить мощные комбинации за меньшее количество маны. Но не стоит ждать, пока в руку придут конкретные механизмы, чтобы удешевить их. Благодаря составу вашей колоды, в руке, вероятнее всего, механизмы появятся с первых ходов, поэтому не жадничайте и ставьте [Гальванизатора](#) в любой удобный момент.
-  Если противник сыграет возвращение в руку на механизм под баффом магнетизма, то в руку вернется исходное существо, которое появилось на столе раньше. То же с эффектом немоты: она снимет бафф магнетизма и все эффекты основного существа, оставив только его характеристики.
-  Если Зул'джин разыграет [Звериную силу](#), он, как и оригинальное заклинание, даст вам в руку свой дуплет.
-  В тяжелых случаях можно играть [Смертельный выстрел](#) на много угроз или на две угрозы, в надежде устранить самую опасную. Не бойтесь рисковать, если ситуация выходит из-под контроля: так вы сделаете все, что в ваших силах.
-  В тяжелых случаях ставьте [Аннигилятора](#) в темп, даже если в руке не осталось предсмертных хрипов. Противник будет бояться убивать его и постарается обыграть худшие варианты. Это может выиграть вам время и вернуть вас в игру.
-  Следите за оставшейся колодой, разыгранными заклинаниями и “кладбищем” существ, чтобы знать, какие карты доберет [Урсатрон](#), что сделают Зул'джин, [Девять жизней](#).
-  Не торопитесь с решениями, даже если вы близки к поражению. Оцените все возможные исходы, учтите эффекты случайности и рассчитывайте даже на самый маловероятный исход, если по-другому не выиграть. Главное — не сдавайтесь раньше времени.

[к оглавлению](#)

Матч-апы

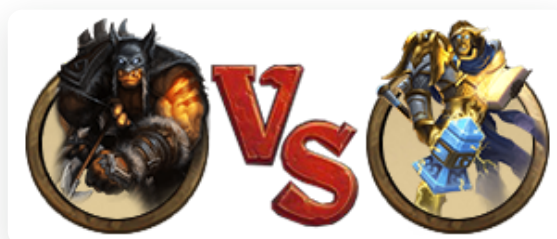


Бомб Воин. Легкий матч-ап, в котором вы легко задавите оппонента механизмами.

Во-первых, становится бесполезным **Взрывчаткобот**: большинство ваших угроз – механизмы. Но будьте готовы, что Воин применит его на других ваших существ, поэтому все равно обыгрывайте его. Не играйте одного только **Питомца**, **Звериную силу** и других. Желательно, чтобы рядом стояли другие существа, и суммарное здоровье всех было больше 5.

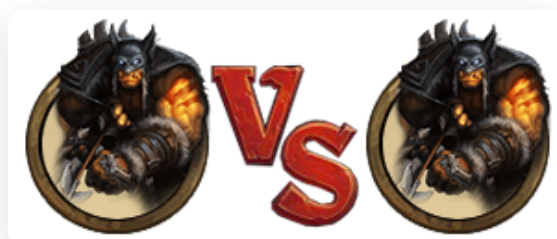
Во-вторых, ремувалы Воина не лучшим образом справляются с хрипами. Они уничтожают существ, но не нейтрализуют их посмертный эффект.

Если Воин замешал вам много Бомб в колоду, рассчитывайте на **Зиллиакса**: постарайтесь намагнитить его на большой механизм и исцелиться.



Мех Паладин. Вы должны нанести много урона герою противника в начале партии, чтобы к моменту, когда начнут выходить его мощные механизмы, уже можно было “сетапить летал” или убить его. Часто у вас не будет способов убить и **Механояйцо**, и вылупившийся из него механизм, и вы будете просто его игнорировать. Это опасно “камбеком” Паладина с помощью **Зиллиакса**, но к тому времени вы уже должны быть готовы нанести последний удар.

Крупных провокаторов убивайте **Бомбой-пауком** или **Смертельным выстрелом**. Сегодня большинство Мех Паладинов отказались от секретов, поэтому на ранней стадии игры вы должны быстро занять стол.



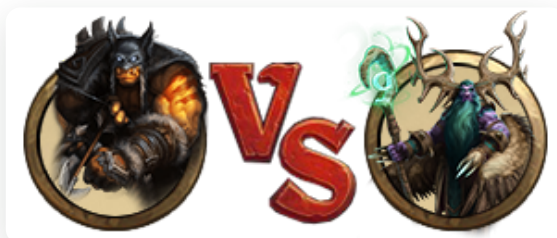
Зеркальный матч-ап — это битва разменов и борьба за выгодную реализацию мощных баффов и хрипов. Если вы играете против Бомб Охотника, то можете не бояться Аннигилятора, Девяти жизней и Механического дракончика (последнего иногда добавляют в сборки, но играть от этого не нужно). Некромеханика тоже добавляют далеко не всегда.

Разменивайтесь, пока это выгодно и не требует слишком больших затрат ресурсов. Мешайте оппоненту выгодно реализовать Зиллиакса и другие баффы.

Мидрейндж Охотник. Равный матч-ап, в котором также будут важны размены и борьба за стол. Пользуйтесь медленными ходами оппонента (Зов хозяина), чтобы создать больше давления в это время.

Не оставляйте целей для Ужасного бешенства на 4 ходу.

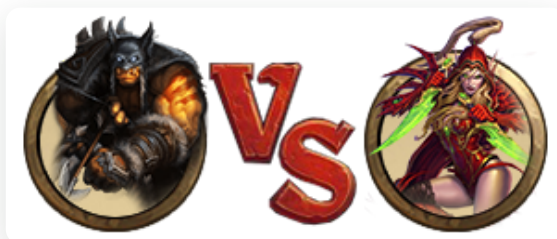
Если противник разыграл Прыголапа на 1 ходу, подумайте дважды, прежде чем ставить что-то на стол, ведь Гиена-падальщица может здорово наказать вас. Гиена-падальщица — одно из опаснейших существ Охотника, которое может “в соло” победить вас, если ее сразу же не остановить.



Токен Дриид. Тяжелый оппонент, который будет давить новыми и новыми волнами угроз. Приготовьтесь к тому, что вам все равно не хватит ресурсов, чтобы зачистить всех его существ, поэтому не уходите с головой в размены. Разменивайтесь на ранних стадиях игры и обыгрывайте Дикий рев, но в какой-то момент нужно перейти к контратаке. Старайтесь перед этим защитить существ и героя большим провокатором — намагнитить Зиллиакса на тяжелый механизм. Дрииду тяжело устранить провокацию, не прибегая к разменам всем своим столом.

Точно не стоит размениваться, если Малфурион сыграл Душу леса на полный стол существ.

Не бойтесь рисковать, в таком тяжелом матч-апе это можно и нужно делать.

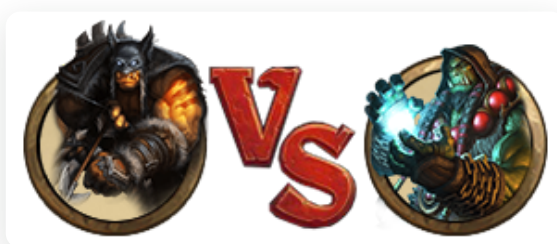


Прыг-скокер Разбойник. Примерно равный матч-ап, в котором вы должны действовать максимально агрессивно. Обороняться здесь не выйдет: рано или поздно Разбойник “раскрутит” своих Прыг-скокеров до такой степени, что вы ничего не сможете сделать.

Вы можете проиграть и в случае, если у оппонента будет идеальный старт, и он сможет повернуть комбинации с **Прыг-скокерами** и **Шагом сквозь тень**, поставив сразу двух **Прыг-скокеров** 3/3 и 5/5. Но при таком раскладе расстраиваться точно не стоит.

Важно занимать стол как можно быстрее, пока Валира “крутит” свои комбо. Когда на ее столе начнут появляться большие угрозы, на вашем они уже должны быть. Вынуждайте противника обороняться, заставляйте его совершать невыгодные размены и наращивайте темп баффами магнетизма.

Помните, что у Разбойника есть сильный источник исцеления — **Зиллиакс** + большой **Прыг-скокер**. Вы можете обыгрывать такое комбо, если у вас есть ресурсы и время. Лучше всего справится с этим **Бомба-паук**. В других же случаях для зачистки огромного **Прыг-скокера** потребуется слишком много сил, поэтому можно игнорировать его или закрыться провокацией.



Мурлок Шаман. Очень тяжелый матч-ап. Он опасен тем, что не только быстро заполняет стол, но и дает ему сильные баффы (**Мурлок-полководец**, **Вайш’ирский провидец**). Мурлок Шаман сейчас переходит к более медленным стратегиям с **Ведьмой Хагатой**, **Королевой болот Хагатой** и даже **Дрыжеглотом**, поэтому на поздней стадии игры он все еще сможет бороться.

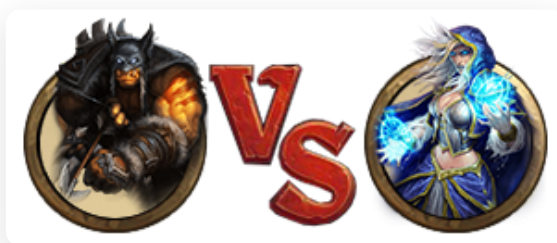
Разменивайтесь с мурлоками, уничтожайте в первую очередь **Мурлока-полководца** и **Удильщика из Клоаки**. Используйте магнетизм, как баффы к здоровью, чтобы размениваться максимально выгодно.

Перехватить преимущество помогут **Псарь Шоу** и **Зиллиакс**.

Агро Шаман. Вам может встретиться и такой персонаж. Он играет много взрывного урона (**Выброс лавы**, **Молния**, **Молот рока**, **Камнедробитель**), а его существа не так опасны. От взрывного урона защитит **Зиллиакс**: он и исцеление, и провокация в одном флаконе. Желательно намагнитить его на большой механизм, чтобы восстановить много здоровья и сделать не таким уязвимым к **Молоту рока**.

Псарь Шоу — полезная карта, потому что Агро Шаману не так просто устранить угрозу 3/6. Он может отдать заклинание взрывного урона, но выманить его даже неплохо.

Все Шаманы, которых вы встретите, будут даваться тяжело. Так что не бойтесь рисковать и действовать авантюрно.



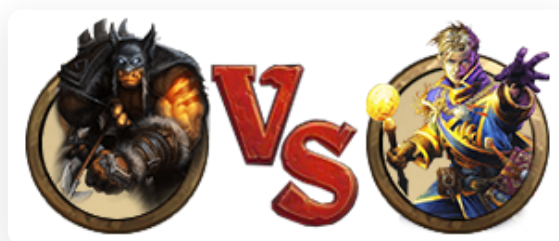
Фриз Маг. Легкая мишень. Он слишком медленный в начале игры и всю раннюю стадию обычно посвящает перебору колоды. Старайтесь особенно не затягивать с ним. Пользуйтесь медленными ходами противника вроде **Микрогалактики Луны**: даже 5 маны — это много, ведь заклинание не делает ничего, что могло бы повлиять на ситуацию моментально.

Если боитесь комбинации **Кольцо льда/Снежная буря** + **Вестник рока**, выставите больше угроз с предсмертными хрипами.

Помните, что у Мага наверняка будет две копии своих **Огненных шаров** и **Ледяных стрел**. На 10 ходу он может нанести 15 урона из руки, без учета **Малигоса** и **Мага крови Талноса**. Поэтому держите здоровье на оптимальном уровне.

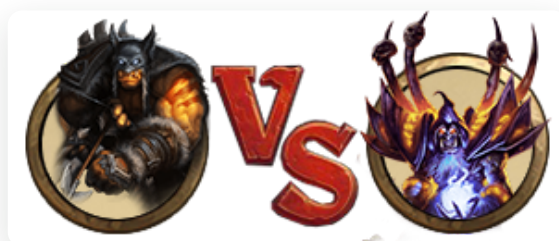
Спелл Маг. По-прежнему легкий матч-ап для Рексара. Убивайте **Горного великана**, чтобы заблокировать **Волю призывателя**. Важнейшие карты в матч-апе — **Смертельный выстрел** и **Бомба-паук**. Используйте их максимально выгодно.

У Мага нет собственных эффектов превращения, но он может найти их с **Манасмерча**. Конечно, обыграть все заклинания Мага вы не сможете, но в благоприятной ситуации можно перестраховаться и не подставлять мощную угрозу, чтобы обыграть **Превращение**.



Вы можете встретить **Комбо Жреца с механизмами**. Игроки пока экспериментируют с колодами, Жрец — далеко не самый популярный класс сегодня. Комбо Жрец играет много баффов (**Слово силы: Щит, Пара рук, Божественный дух + Внутренний огонь**). Убивайте существ или снижайте им здоровье, чтобы противник не “залеталил” вас ОТК комбинацией.

У такого Жреца может быть **Массовое рассеивание**, что может быть очень неприятным для вас. Помните, что если существо с предсмертным хрипом умрет под немотой, оно все равно будет синергировать с **Девятью жизнями**.



Зоолок. Тяжелый матч-ап, в котором вам придется идти на риск. Обыгрывайте **Морского великана**: считайте, сколько он будет стоить в текущих условиях и неставляйте лишние угрозы, если это поможет Зоолоку выгодно сыграть его.

Разменивайтесь, занимайте стол. Положитесь на **Псаря Шоу** на 4 ходу, если противник не успел выставить слишком много существ. Избавляйтесь от **Жонглера кинжалами** и

Ковра-самолета.

Зачистить стол поможет комбо [Леокк](#) + [Спустить собак](#).

[к оглавлению](#)



Мех Охотник — это интересная мидрейндж колода с красивыми комбинациями и синергиями. Он отлично показывает себя в медленных матч-апах, но уступает быстрым. Берите его, если часто встречаете Магов и Разбойников. Но если ваша локальная мета наполнена агрессивными Друидами, Шаманами и Чернокнижниками, тогда приготовьтесь к трудностям. Впрочем, они не должны пугать вас, если вы подошли к изучению архетипа со всей ответственностью.

Спасибо за прочтение гайда. Играйте и выигрывайте.