

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Токен Охотник — колода с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

01.05.2024

Гайды

Мастресская Чудастера

Токен Охотник — колода с самым высоким винрейтом.

Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — Токен Охотник в мете Мастерской Чудастера. Это новый архетип, который появился только с выходом дополнения. Главная фишка Токен Ханта — заспам стола мелкими юнитами, которых он может баффнуть множеством способов для завершения партии. Никуда не делась и фирменные особенности класса: быстрый стиль игры, недорогая колода и масса возможностей закончить партию даже без стола.

С последним патчем 29.2.2 Токен Охотник стал лидером мете по винрейту, который особенно хорошо показывает себя вне Легенды. Дека станет лучшей контрой Рено Воина — самой популярной колоды патча. Хороши и другие матч-апы Токен Ханта, а единственный действительно сложный матч-ап — Токен Паладин.

В большом гайде разбираемся, как работает Токен Охотник в актуальной мете Мастерской Чудастера. Вы найдете лучшие колоды Токен Ханта и научитесь собирать

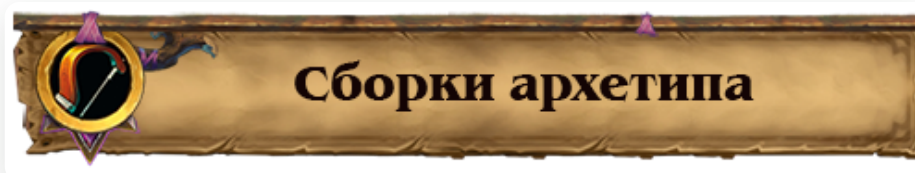
собственную с учетом коллекции и меты. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы Токен Ханта в мете.

Обновили гайд 1 мая с учетом патча 29.2.2. Список изменений:

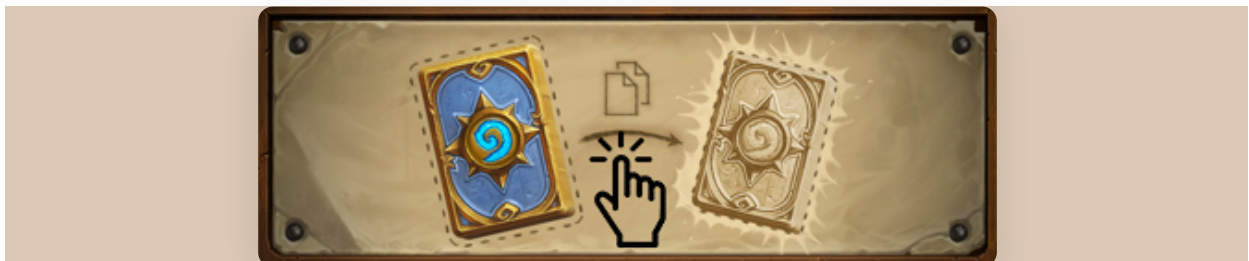
-  Изменили колоды и описания к ним
 -  Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга"
 -  Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
 -  Добавили описания новых матч-апов. Дополнили старые.

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. - Основы геймплея
10. - Ключевые комбинации и карты
11. - Полезные советы
12. Матч-апы



Сборки Токен Охотника не так серьезно отличаются друг от друга. Самая популярная дека — одна из самых эффективных, хотя не самая. Ее можно сделать легче, что пойдет архетипу на пользу. Далее познакомимся с самыми результативными колодами в нынешней мете.



Классический Токен Охотник с Ледниковым осколком

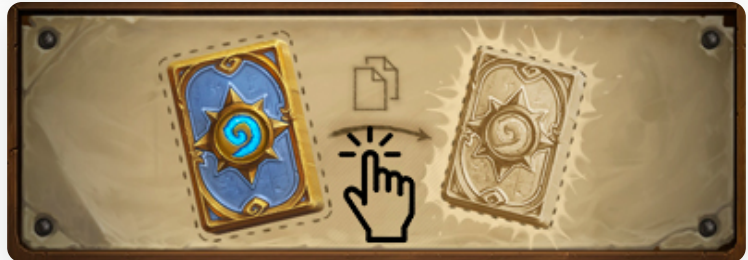
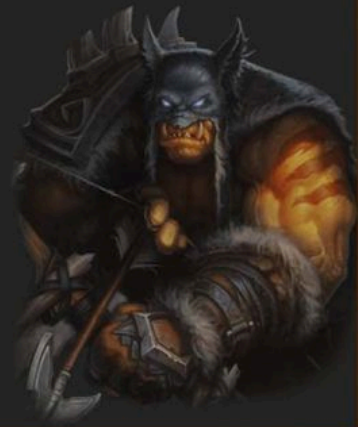
Токен Охотник

 <p>Знамя Демонского Механизма Составляя колоду, настройте «Знамя Демона» 3000-ю своему усмотрению! Механизм</p>	 <p>Финакс, Грызущий Металл Финакс следующий зверь, которого вы призываете, получит +1/+1. Свинообраз</p>	 <p>Пробуждение заклинаний Вы получаете трех червей 3/1. Они стоят (1).</p>	 <p>Слаженный обмен маслом Предсмертный хрип: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять.</p>	 <p>Юрки змеи Призывает двух змей 1/1 с «Маскировкой».</p>	 <p>Лезвийный осколок Боевой клич: замораживает противника. Элементаль</p>
 <p>Наблюдатель мифов Когда вы призываете существо с атакой больше, чем у этого существа, ваши существа получают +1 к атаке.</p>	 <p>Рыцарь в шлеме Боевой клич: каждый другой бож зверь получает случайный бонусный эффект. Зверь</p>	 <p>Послушные спутники Вы получаете всех 3 питомцев. Они стоят на (1) меньше.</p>	 <p>Дистанционное управление После того как ваш герой атакует, призывает гонимую 1/1.</p>	 <p>Спортивные жулики Наносит 1 ед. урона существам противника. Эффект повторяется за каждого второго игрока.</p>	 <p>Поселам! Ваши существа получают «Предсмертный хрип»: призывает Серого зорца за (3) или меньше».</p>
 <p>Команда Виты! Наносит 3 ед. урона. Если у вас под контролем есть зверь, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p>	 <p>Маскировка, грабитель Существу получают +3/+3 и случайный бонусный эффект. Когда оно погибает, вы получаете колоду.</p>	 <p>Гонимые чемпионы Привлекает всех гонимых 1/1. За каждого гонимого, что не помещался на поле, остальные получают +1/+1.</p>	 <p>Барак Кодобой Боевой клич: вы берете по одному заклинанию за (1), (2) и (3).</p>	 <p>Аграмар Метель Титан. Боевой клич: снаряжает вас Тайшакаком 3/3.</p>	

6100




 <p>Полный модуль Другие ваши существа получают +1/+1.</p>	 <p>Тикающий модуль Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.</p>
--	---



Одна из самых эффективных сборок Токен Ханта в мете, в которой есть баланс между темповыми картами и тяжелыми дропами. Это поможет и против других Хантов, и против Рено Воинов. **Ледниковый осколок** — просто хороший первый дроп, который пригодится в любом матч-апе.

Токен Охотник с Пингуинами

Токен Охотник

 <p>Звездная Дельфинесса Составляя колоду, настройте «Звездная Дельфинесса: 3000» по своему усмотрению! Механизм</p>	 <p>Снежный прыгуни Зверь</p>	 <p>Финикс следующий зверь, которого вы призываете, получает +1/+1. Свинобра</p>	 <p>Пробуждающие големы Вы получаете трех червей 3/1. Они стоят (1). x2</p>	 <p>Сказочный волшебный жук Предсмертный хрип: вы получаете «Змеиное мясо», которое можно обменять. x2</p>	 <p>Юрки змеи Призывает двух змей 1/1 с «Маскировкой». x2</p>
 <p>Мерцающий выстрел Наносит 1 ед. урона. Призывает случайное существо за ту же ману. Гипнастация</p>	 <p>Скорость Наносит 3 ед. урона. Если у вас в руке нет карт, вы берете карту. x2</p>	 <p>Наблюдатель мифов Когда вы призываете существо с этой браной, чем у этого существа, ваше существо получает +1 к атаке. x2</p>	 <p>Расширенный зомби-голем Боевой кмис: каждый другой ваш зверь получает случайный бонусный эффект. Зверь</p>	 <p>Досветные спутники Вы получаете всех 3 питомца. Они стоят на (1) меньше. x2</p>	 <p>Дистанционное управление После того как ваш герой атакует, призывает гонимую 1/1. x2</p>
 <p>Спортзал джунглей Наносит 1 ед. урона случайному противнику. Эффект повторяется за каждого вашего зверя. 2</p>	 <p>Посадам! Ваше существо получает «Предсмертный хрип»: призывает случайного зверя за (2) или меньше. x2</p>	 <p>Радиоуправляемые блинны Призывает шесть гонимых 1/1. За каждого гонимого, что не доживает до конца, остальные получают +1/+1. x2</p>	 <p>Барак Кодоной Боевой кмис: вы берете по одному заклинанию за (1), (2) и (3). 3</p>	 <p>Харт Камневар Боевой кмис: заменяет карты в вашей руке на эквивалентные карты из колоды Hearthstone. (Дает раз за игру). 5</p>	

4520 



MANACOST
kolodahearthstone.ru



Плодный модуль
Другие ваши существа получают +1/+1.
2



Тикающий модуль
Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.
1





Новая версия сборок Токен Ханта со Снежными пингвинами и Мерцающим выстрелом. Это еще больше способов заспама стола под массовые баффы и синергии. Сборка очень легкая, поэтому для улучшения тяжелых матч-апов тут появляется Харт Камневар — он нужен в первую очередь против Рено Воина.

Токен Охотник с Хартом Камневаром

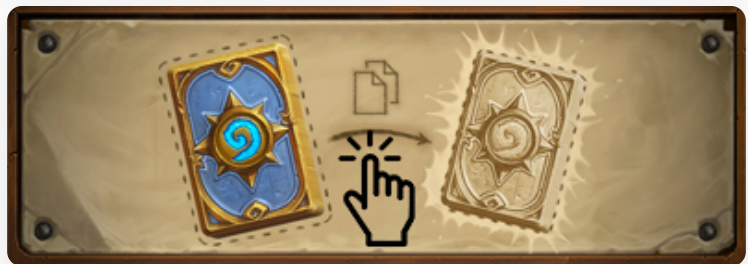
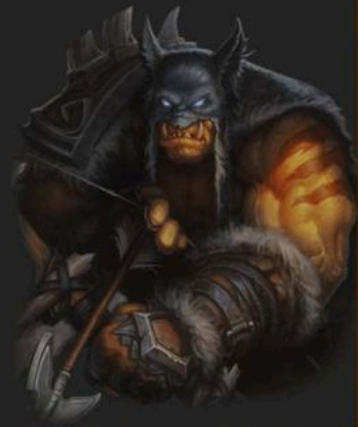
Токен Охотник

 Знамя Демонского Механизма Составляя колоду, настройте «Знамя Демона» 3000-ю своему усмотрению! Механизм x2	 Финакс Следующий зверь Финакс следующий зверь, которого вы призываете, получает +1/+1. Свинобраз x2	 Пробуе заклинание токеном Вы получаете трех червей 3/1. Они стоят (1). x2	 Предсмертный хрип: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять. x2	 Юрки змеи Призывает двух змей 1/1 с «Маскировкой». x2	 Боевой клещ: замораживает противника. Элементаль x2
 Наблюдатель мифов Когда вы призываете существо с атакой больше, чем у этого существа, ваше существо получает +1 к атаке. x2	 Боевой клещ: каждый другой ваш зверь получает случайный бонусный эффект. Зверь x2	 Поскутные спутники Вы получаете всех 3 питомцев. Они стоят на (1) меньше. x2	 Дистанционное управление После того как ваш герой атакует, призывает гонимую 1/1. x2	 Спортивные жуки-танки Маносит 1 ед. уровня существам программы. Эффект повторяется за каждого второго жука. x2	 Поселам! Ваше существо получает «Предсмертный хрип: призывает Серпентинного змея за (3) или меньше». x2
 Команда «Взять!» Маносит 3 ед. уровня. Если у вас под контролем есть зверь, вместо этого маносит 5 ед. уровня. x2	 Призывает юстицию: если у вас под контролем есть зверь, остальные получают +1/+1. x2	 Боевой клещ: вы берете по одному заклинанию за (1), (2) и (3). x3	 Титан. Боевой клещ: снижает вас Тайшаклом 3/3. x3	 Боевой клещ: заменяет карты в вашей руке на эквивалентные карты из прошлого Hearthstone. (Один раз за игру). x5	

6000



 Полонный модуль Другие ваши существа получают +1/+1. x2	 Тикающий модуль Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре. x3
--	--



Близкая к классике сборка, которая дополнена Хартом Камневаром. Намного лучше покажет себя против Рено Воина, но будет хуже выступать в темповых матч-апах, то есть против других Хантов, Токен Паладинов, Дракон Жрецов и т.д.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые встречаются в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Токен Ханта не так много карт в основе, потому что его можно построить вокруг разных синергий — и наполнить ими около 10 слотов. Порой убирают и некоторые представленные в основе карты, но всё реже.



Зиллиакс Делюкс 3000 в колоде Охотника всегда берет 2 свойства — массовый бафф и удешевление от количества существ на столе. Это идеальная комбинация для Охотника, с которой Зиллиакс Делюкс 3000 станет одной из самых сильных карт в колоде.



Опциональные карты



У Токен Охотника много опциональных карт. И основу можно дополнить каким-то необычным набором карт, а также самостоятельно сильными опциями.



Первый набор — **синергии заклинаний** (Скульптор земной коры, [Связка бананов](#), [Агрессор Скользящего Копья](#)) и дополняют этот набор самостоятельно сильными картами ([Лирой Дженкинс](#), [Наблюдатель мифов](#), [Агграмар Мститель](#)). Это старый набор, который был куда популярнее в прошлых патчах. Им все еще играют достаточно успешно, но это точно не лучшие комбинации под эту мету.



Второй набор — **синергии зверей**. Эти комбинации построены вокруг сильного Раскрашенного холстозавра и дополнительных копий зверей. Часто в колоду попадают Почтовый гриф, Команда "Взять!" и Кролик-топотун. Этот набор станет сильнее, если Охотнику вовремя зайдут все нужные карты. Тут есть как способы вернуться в игру с Кроликом-топотуном, так и способы нанести много урона при доминации. Но порой нужные карты не заходят, а набор сам по себе не самостоятелен, поэтому с плохим заходом Бист Token Охотники станут слабее классических сборок с синергиями заклинаний и просто самостоятельными картами. Возможно, сборки с синергиями зверей нуждаются в доработке: и оптимальная дека станет сильнее, но пока что ее не нашли.

Еще один набор — **мелкие юниты для заспама стола**. В первую очередь это Снежный пингвин и Мерцающий выстрел, к которым часто берут и Раскрашенного холстозавра. Так как это набор очень дешевых карт, сборку часто утяжеляют Хартом Камневаром для медленных матч-апов.

Менее популярные опциональные карты: [Выслеживание](#), [Ловушки титанов](#), [Зов хозяина](#), [Коррозионная гадюка](#), [Вопли йодля](#), [Искаженный ледокрыл](#), [Загадочное яйцо](#), [Шпороклык](#), [Мистер Мукла](#), [Тощая Гончая](#), [Король Плюш](#) и т.д.

[к оглавлению](#)



Токен Охотник — недорогая колода, которую можно легко сделать совсем бюджетной. Далее обсуждаем все дорогостоящие карты и возможности их замены.

➤ **Зиллиакс Делюкс 3000** — одна из самых сильных карт в деке, которая к тому же подойдет и многим другим классам. Рекомендуем скрафтить в любом случае, но временно Хант может работать и без него. Берите вместо [Паучий клубок](#).

➤ **По седлам!** — хороший массовый бафф, но не обязательный. Вместо можно взять [Наблюдателя мифов](#) или комбинации зверей с Раскрашенным холстозавром.

➤ **Радиоуправляемое буйство** — обязательная карта для Охотника. Создавайте в двух копиях.

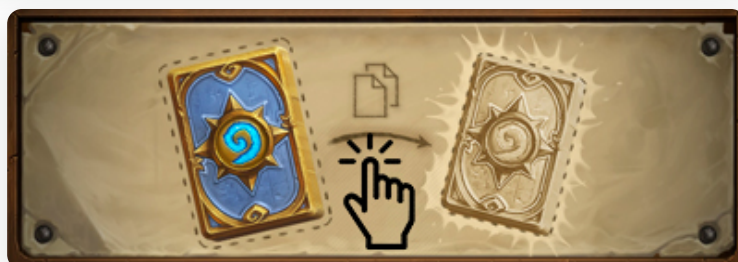
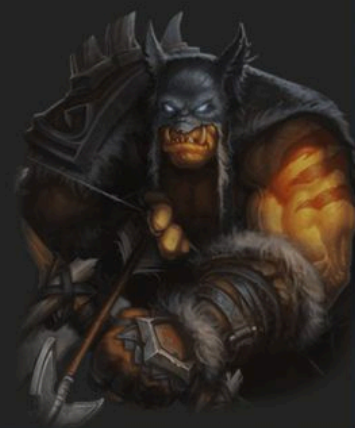
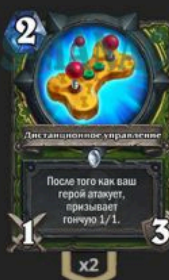
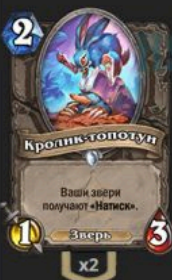
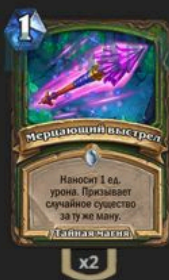
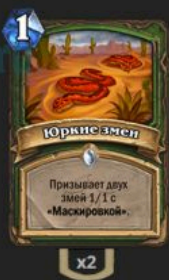
➤ **Барак Кодобой, Лирой Дженкинс** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

➤ **Агграмар Мститель** — не обязательная карта, без которой Охотник легко обойдется. Берите вместо [Лироя Дженкинса](#), Команду "Взять!", Гномелию из СПАС или другую опциональную карту.

➤ **Харт Камневар** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.



Токен Хант



Токен Охотника можно сделать значительно дешевле, избавившись от всех легендарок, которые нужно крафтить, а также от половины эпиков. Такую колоду легко скрафтит любой игрок, а по результатам она будет не так уж далека от оптимальной сборки — можно вполне двигаться до Алмаза. В первую очередь создайте **Зиллиакса Делюкс 3000**, а потом **По седлам!**. Этим можно ограничиться.

[к оглавлению](#)



Муллиган Токен Охотника достаточно сложный и не такой очевидный, как может показаться. Вы часто должны искать хорошую стартовую кривую, то есть карты сначала для первого хода, затем для второго и т.д. При этом часто есть смысл оставлять особо сильные карты вне кривой. Порой нужно оставлять хорошие связки карт, порой — самостоятельно полезные карты против конкретных классов.



Выбирая карты в стартовую руку, всегда **думайте о хорошей кривой маны**. В идеале найти такую руку, которая позволит вам эффективно потратить всю ману сначала на первый ход, затем на второй и т.д. Учитывайте Монетку, а также стиль игры противника.

Юркие змеи — всегда оставляйте одну копию этой карты. Две нужны только с Монеткой против темповых классов.

Дистанционное управление — оставляйте одну копию против любых классов за исключением Чернокнижника и Жреца. Вторую копию всегда сбрасывайте.

Радиоуправляемое буйство — оставляйте одну копию против всех матч-апов за исключением самых медленных. С Монеткой и хорошей рукой можно оставить две копии.

Зиллиакс Делюкс 3000 — оставляйте всегда. Это лучшая карта в колоде Ханта.

Пробуждающие толчки — оставляют против классов, которые не могут легко нанести 1 урона в начале партии или должны потратить на это атаку героя.

Вторую копию всегда сбрасывайте.



Музыкант Терновой Мантии — часто можно оставить одну копию в качестве первого дропа, хотя не ошибка и сбрасывать эту карту в поисках чего-то сильнее.



Агрессор Скользящего Копья — оставляйте только против медленных классов с хорошей рукой (например, Монеткой и/или Связкой бананов).



Лоскутные спутники — оставляйте одну копию с хорошей рукой против Жреца и Чернокнижника.



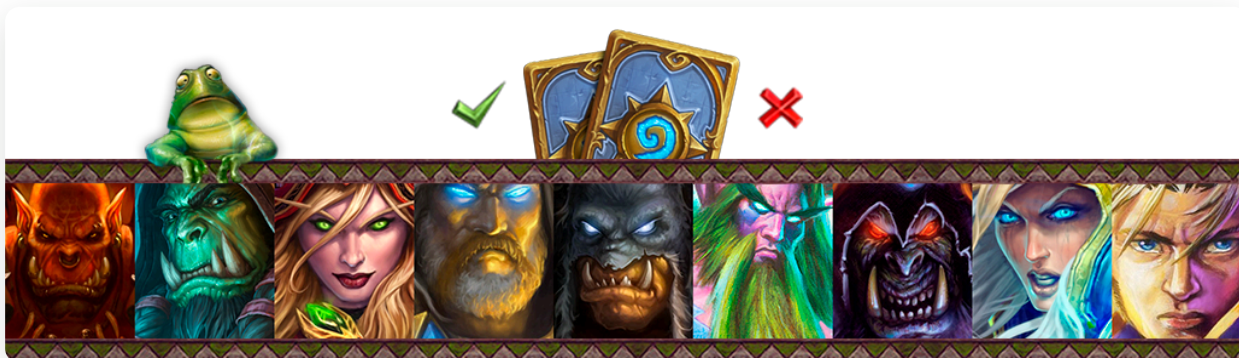
По седлам! — можно оставить с очень хорошей рукой против медленных классов, у которых нет ранних массовых зачисток (Разбойник и Шаман).



Связка бананов — оставляйте только в случае, если в руке уже есть Агрессор Скользкого Копья или Скульптор земной коры.



Другие карты — на муллигане не оставляют.



Рыцарь смерти: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Бочка обезьян.

Охотник на демонов: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Пробуждающие толчки.

Воин: Юркие змеи, Дистанционное управление, Зиллиакс Делюкс 3000, Бочка обезьян, Музыкант Терновой Мантии, Пробуждающие толчки.

Паладин: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Пробуждающие толчки, Музыкант Терновой Мантии.

Охотник: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Музыкант Терновой Мантии.

Друид: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Музыкант Терновой Мантии.

Разбойник: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000. С хорошей рукой — По седлам!.

Шаман: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000, Пробуждающие толчки, Музыкант Терновой Мантии. С хорошей рукой — По седлам!.

Маг: Юркие змеи, Дистанционное управление, Радиоуправляемое буйство, Зиллиакс Делюкс 3000.

Жрец: Юркие змеи, Пробуждающие толчки, Лоскутные спутники, Зиллиакс Делюкс 3000, Агрессор Скользкого Копья.

Чернокнижник: Юркие змеи, Зиллиакс Делюкс 3000, Лоскутные спутники, Агрессор Скользкого Копья, Пробуждающие толчки.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры

Основы геймплея

Токен Охотник — сверхагрессивная колода, нацеленная на заспам стола и массовый бафф мелких юнитов. Стратегия относительно новая для Охотника, который чаще полагался на взрывной урон, рывки и оружие. Всё это у Токен Ханта тоже есть, что и делает архетип таким сильным и универсальным. Это идеальная агро колода, которая может делать почти всё.

Свою силу Токен Хант доказывает результатами. У архетипа самый высокий процент побед в нынешней мете — и минимум невыгодных матч-апов. Охотник переигрывает популярнейшего Хэндбафф Паладина, при этом не боится Контроль Воина и Чернокнижника. Хант может адаптировать свой стиль игры, исходя из возможностей оппонента и захода карт. Так можно делать больший акцент на заспаме стола или на нанесении взрывного урона из руки.

Пусть Охотник — агрессивная колода, она не всегда такая уж простая в геймплее. Важно понимать, на что способен противник, как он может сопротивляться агрессии, может ли копить броню или восстанавливать здоровья, какие массовые зачистки и способы вернуться в игру использует. О специфике матч-апов мы поговорим в следующем разделе. А сейчас сосредоточимся на том, как играет сама колода Охотника.





Главная сила Ханта — **заспам стола**. Это то, что архетип хочет делать всегда в начале партии, а порой продолжает и до лейтгейма, лишь бы в руке хватило карт. Лучшей картой для заспама стола станет Радиоуправляемое буйство — имбалансная карта, которая может самостоятельно принести победу в партии, если сыграть ее против темповых колод или контроль деки без массовой зачистки. Этот spell одновременно и заспам стола, и массовый бафф. Его можно играть и если вы отстаете, и если вы лидируете.

Есть и другие способы заспамить стол — с помощью нескольких карт за 1-2 маны, [Паучьего клубка](#) и т.д. Всё это куда более ресурсозатратные способы, но все же они тоже работают.



В отличие от прошлых дополнений, сейчас Охотник стал силен не только в заспаме стола, но и в **массовом баффе существ**. Лучше всего это делает **Зиллиакс Делюкс 3000** — самая сильная карта в деке, которую Охотник всегда оставляет на мулликане. Но есть и другие массовые баффы: **Леокк**, которого дают Лоскутные спутники, **Наблюдатель мифов**, а также **По седлам!**. Заклинание **По седлам!** позволяет играть от массовых зачисток противника, а если вы сможете сыграть его в агрессивном матч-апе, то почти наверняка победите. Не обязательно играть По седлам на 7 существ на столе: даже в медленных матч-апах может быть достаточно трех целей, а уж тем более это сильный ход в темповых поединках. Случайных зверей в игре много: можно ожидать что-то от 1 до 4 атаки — и чаще всего без каких-то полезных свойств. Важно то, что в Стандарте сейчас куда больше зверей за 3 маны, чем за 0, 1 и 2 маны вместе взятых. Значит, статистика на вашей стороне — есть шансы призвать хороших зверей хотя бы с высоким уровнем атаки.

Все звери за 0-3 маны в Стандартном режиме

0



Снежный прыгун

Зверь

1



Бросовый скарабей

Боевой клич: вы раскладываете карту за (2).

Зверь

1



Коридорный поплавец

Призывается в свиче. Пробуждается после гибели 7 существ.

Зверь

1



Самое тупой ары

Боевой клич: вы кладете в руку случайного зверя.

Зверь

1



Свободный дух

Боевой клич и предсмертный крик: ваша сила героя дает на 1 ед. больше до конца матча.

Нежить

1



Шоковый прыгун

Боевой клич: вы получаете случайную карту с «Перегрузкой».

Земельная

2



Бронированный жул

Предсмертный крик: вы получаете +3 к броне.

Зверь

2



Вожак полярных волков

Находимся по обе стороны существа получают +1 к атаке.

Зверь

2



Айс-жук

Серия приемов: вы кладете в руку случайную карту с «Серией приемов».

Механизм

2




Айс-кот

Боевой клич и предсмертный крик: ваша сила героя дает на 1 ед. атаке больше до конца матча.

Зверь

2




Кролик топотун

Ваша атака получает «Натиск».

Зверь

2



Подвальная паук

Маскировка. Я. После того как противник разгадает существо, атакует это существо.

Зверь

2



Почтовый гриф

Предсмертный крик: вы берете зверя. Существа в вашей руке получают +1/+1.

Зверь

2



Раздраженный хомячок

Боевой клич: каждый другой ваш зверь получает случайный боуный эффект.

Зверь

2



Светский медведь

Боевой клич: по одному существу каждого типа у вас в руке получает +1/-1.

Зверь

3



Гориллабот А-3

Боевой клич: если у вас или противника есть другая механика, вы расставляете механику.

Механизм

3



Дуэнья поплавец

Боевой клич: если в вашей колоде нет случайных карт, вы получаете «Мораль» до конца матча.

Нежить

3



Змея Гатанга

В конце каждого хода зарывает две карты, написанные на 1 ед. брони. Предсмертный крик: стрелы и серия приемов!

Зверь

3



Зоркий искатель

Боевой клич: если у вас в колоде есть карта, которой там не было в начале матча, вы берете ее.

Зверь

3



Коровий скелет

Предсмертный крик: если атака этого существа 4 или больше, призывает коровий скелет.

Нежить

3



Коррозионная змея

Можно обменять Боевой клич: уничтожает противника.

Зверь

3



Механический прыгун

Магнетизм. Когда это существо атакует, вы получаете «Монету».

Механизм

3



Меха-попрышка

Магнетизм. Предсмертный крик: если механика получает +2/+2 и лет «Предсмертный крик».

Механизм

3



Механика гонимая

Боевой клич: заманивает в колоду копию этого существа с колоды до завершения атаки и здоровья.

Зверь

3



Неутомная прыгушка

Натиск. Когда вы применяете заклинание Лда, получает «Перегрузка».

Нежить

3



Неутомный вор

Натиск. Полный восстанавливает здоровье, когда атакует и убивает другое существо.

Зверь

3




Пещерная змея

Магнетизм. «Маскировка» на 1 ход.

Механизм

3



Пощечная тирита

Уменьшение Натиск. Повышение жизни. Боевой клич: вы получаете «Монету».

Зверь

3



Промысловый ары

Боевой клич: уничтожает ваше существо. Предсмертный крик: призывает его копию.

Зверь

3



Серебряный змея

Натиск. Я. Навскиду: получает неутомимость до конца хода.

Зверь



Спортзал в джунглях — технически не массовый бафф, но карта тоже становится тем сильнее, чем больше у вас существ на столе — в данном случае зверей. Карта универсальная: может работать и как источник взрывного урона по герою, и как способ зачистить стол противника. Вы сами выбираете, когда использовать карту, так что сможете найти удачный тайминг, например под розыгрыш Радиоуправляемого буйства.



Как и всегда в случае с агрессивными колодами класса, у Токен Ханта есть и **способы нанести взрывной урон** совсем без существ на столе. Обычно взрывной урон используют уже в конце партии, когда контроль над столом потерян или нужно добить противника на низком запасе здоровья. Во всем этом помогут сила героя, **Лирой Дженкинс**, оружие **Агграмара Мстителя** и **Хаффер** с Лоскутных спутников. Всё это вряд ли снесет оппоненту 30 здоровья, так что Охотник полагается на комбинацию урона со стола и взрывного урона.

Наконец, последняя синергия Токен Охотника, о которой мы не говорили, — **синергия заклинаний**. Заклинания работают сами по себе, но еще делают дешевле **Скульптора земной коры**. Это просто 5/5 юнит, которого Охотник может сыграть очень рано. Лучше всего в этом поможет **Связка бананов**, но хороши и другие дешевые заклинания.



Главная слабость агрессивных колод — нехватка ресурсов. Обычно агро дека проигрывает в матче, когда у нее кончаются хорошие карты для давления или вовсе заканчиваются какие-либо карты. Такое может случиться с Токен Хантом, но все же у архетипа есть много **способов добора и генерации ресурсов**. Лучшей картой станут Лоскутные спутники, которых обычно Охотник играет в мидгейме, то есть на 5+ ход. Каждый из зверей-компаньонов полезен. Сложнее всего реализовать **Леокка**, поэтому его играют первым, если это даст вам даже 2-3 дополнительных урона. Куда проще реализовать **Хаффера**, так что это можно сделать и позднее, например после потери контроля над столом, но до реализации провокаций.



Другой источник ресурсов — [Барак Кодобой](#). Колоды Токен Охотника построена так, чтобы эта легендарка всегда давала 3 карты в руку. У вас много заклинаний за 1 и 2 — и до розыгрыша [Барака Кодобоя](#) часто сложно сказать, что именно вы получите. Некоторые сборки отказываются от [Бочки обезьян](#), чтобы Лоскутные спутники стали единственным заклинанием за 2 маны. А единственным заклинанием за 3 маны часто будет [По седлам](#), хотя некоторые сборки еще используют [Паучий клубок](#).

[к оглавлению](#)

Агро и контроль матч-апы

В агрессивных матч-апах ключевую роль сыграют первые 4-5 ходов. Не стесняйтесь размениваться всеми способами, лишь бы после размена на вашей половине стола хоть

что-то оставалось. Игнорируйте юнитов противника, только если не можете убить их или уверены, что тот сам разменяется с вами 1 к 1.



Поворотным моментом часто станет розыгрыш Радиоуправляемого буйства — агрессивные колоды мало что смогут поделать с этой картой. И ее можно играть как на пустой стол, так и на стол с 3-4 юнитами. Заклинание приносит огромную выгоду — и если на следующий ход вы продолжите любым массовым баффом (даже [Леокком](#)), то вряд ли оставите противнику какие-либо шансы на победу.

Можно обойтись и без Радиоуправляемого буйства: достаточно просто спамить стол и пытаться выгодно разменяться с помощью оружия и баффов. В первые ходы помогает [Связка бананов](#), позднее хороши [Зиллиакс Делюкс 3000](#), [Наблюдатель мифов](#), [Спортзал](#)

в джунглях и **По седлам!**. Не нужно жадничать с этими картами: используйте их даже в темп, если нет другого хода лучше.

Охотнику важно тратить всю ману каждый ход — и делать это максимально эффективно. **Связка бананов** и **Пробуждающие толчки** — отличные карты для выравнивания кривой маны в начале партии. А Монетку постарайтесь оставить для того, чтобы раньше сыграть Радиоуправляемое буйство.

Переходите к агрессии, как только сможете реализовать какой-то из массовых баффов. Все еще можно разменять часть своих существ с юнитами противника или даже проигнорировать их, отправляя все атаки в героя. И после этого уже концентрируйтесь на герое, размениваясь только натисками, оружием мелкими существами.



В контроль матч-апах Охотник сможет куда проще спамить стол, но важным фактором станут массовые зачистки противника. Важно понимать, какие они есть — можно ли обыграть их баффами здоровья, с помощью **По седлам!** или единственный способ обыграть зачистки — не выставить всю руку.

Если боитесь сильной массовой зачистки, не играйте все, что можете. Вместо этого потратите часть маны на генерацию ресурсов, взрывной урон и силу героя. Но все равно генерируйте достаточно опасный стол, который нанесет много урона, если противник оставит его. Учитывайте при этом свои массовые баффы — уже имеющиеся и те, что еще могут зайти в руку на следующий ход.



Отличной картой в начале поединка станут Подземные толчки. 3/1 угрозы часто вынудят оппонента тратить много карт — те же массовые зачистки, которых потом не будет для ответа на Радиоуправляемое буйство и другие карты. Само по себе Радиоуправляемое буйство не такое сильное в контроль матч-апах, так что постарайтесь комбинировать его со Спортзалом в джунглях. Или по крайней мере играйте Радиоуправляемое буйство как одну из многих волн угроз, на которые противник будет вынужден ответить сильной картой. Пихать Радиоуправляемое буйство на уже сильный стол не стоит, разве что баффнутые звери с 4/4 стаатами переживут массовую зачистку противника.



Огромную пользу в контроль матч-апах принесет **Агграмар Мститель**. Первым свойством чаще всего берут бафф +2 к атаке, чтобы в сумме оружие нанесло 15 урона. Далее по приоритету обычно бафф на добор, а призыв провокации — последний.

[к оглавлению](#)

Полезные советы



Музыкант Терновой Мантии — не самый сильный юнит в колоде, чаще всего он полезен только со старта. Не так важно, какой зверь получит бафф +1/+1, разве что это **Хаффер** с рывком.



Наблюдатель мифов



отлично работает с 3/1 червями. Такая комбинация баффает остальных существ и в принципе спамит стол опаснейшими угрозами.



Не спешите играть **Лоскутных спутников** в начале партии. Это скорее мидгейм карта, на которую со старта слишком мало маны.



Проверьте, какие заклинания остались в колоде перед розыгрышем **Барака Кодобоя**. Спеллы за 1 будут почти всегда, а за 2 и 3 заклинаний уже не так много.

Перед розыгрышем **Зиллиакса Делюкс 3000** подумайте, как можно поставить его, потратив минимум маны. Например, каст **Юрких змей** за 1 маны уменьшит стоимость



Зиллиакса на 2 маны. Или можно призывать сколько угодно первых дропов, лишь бы на столе хватало места для Зиллиакса после этого. Подумайте над оптимальным ходом, учитывая свойства легендарки.



Радиоуправляемое нашествие баффает только тех Гончих, которых этот спелл и призвал. Гончие с оружия Дистанционное управление баффа не получают. Обычно Радиоуправляемое нашествие играют на стол, где есть 4-7 пустых слотов. Если слотов меньше, лучше использовать другие карты.



У **Спортзала в джунглях** теперь 2 заряда — обычно их играют при первой же удобной возможности и даже в ситуациях, когда зверей на столе не так много. Из карты сложно извлечь максимум выгоды, потому что на это нужно минимум 3 хода. И не страшно, если в какой-то из залпов вы нанесете только 2-3 урона.



Чаще всего Охотник использует **Монетку** для того, чтобы раньше сыграть Радиоуправляемое буйство. Если его нет в руке, действуйте по ситуации: можно отдать Монетку как на первый ход, так и на 6-7. Лишь бы она принесла ощутимую разницу.



Следите за **порядком действий** в свой ход: правила тут простые, но важно постоянно о них помнить. Например, нужно вовремя активировать Спортзал в джунглях — после призыва существ, но до разменов — и считая именно зверей на столе, а не юнитов других типов. При этом у Спортзала в джунглях есть случайный эффект, от исхода которого будут зависеть другие ваши действия.

[К оглавлению](#)

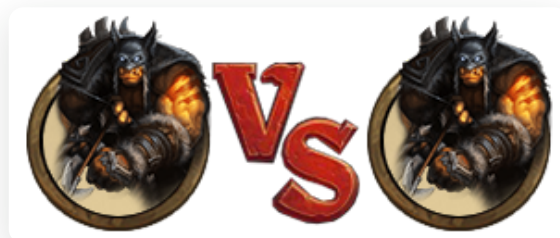




Рено Воин — матч-ап с перевесом в пользу Охотника. Воину куда сложнее других контроль дек убрать стол, забатфанный с помощью **По седлам!**, да и провокаций у Воина почти нет, так что его проще задавить оружием и рывками в мид и даже лейтгейме. Так же заставляйте Воина постоянно искать ответы на ваш стол и давите преимущественно с игрового поля до 6+ ходов. Готовить летальный урон с помощью взрывного урона — дело рискованное, потому что у Воина очень много способов накопления брони.

Этот матч-ап Охотник может затянуть даже до лейтгейма, лишь бы в руке было достаточно инструментов для давления и тяжелых карт. Обычно их можно получить с рандомными эффектами, хотя порой хватает и **Барака Кодобоя** вместе с **Агграмаром Мстителем**. Хорошо эту роль выполнит и **Харт Камневар**.

Зачистки Воина плохо справляются с **По седлам!**, но в теории могут сделать и это. Кроме массового баффа **По седлам!** играть от массовых ремувалов Воина трудно. Старайтесь наступать волнами и не отдавать всю руку под удачное **Обеззараживание**. Иначе можно отыгрывать только **Вихрь клинков** (держите на столе разные показатели здоровья) и **Подземные толчки** (держите существ с 4+ здоровья).

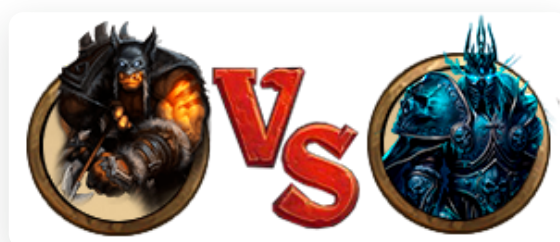




адиоуправляемое буйство и реализует любой массовый бафф — для выгодных разменов или нанесения значительного урона противнику. Можно обойтись и без Радиоуправляемого буйства, а использовать комбинации других карт — но тут тоже нужен хороший заход. Не жадничайте со Спортзалом в джунглях, если он поможет убрать 1-2 мелких юнита со стола противника. Важно постоянно чистить стол оппонента и искать возможности или выгодно разменяться, или нанести много урона за ход. И если вы нанесли много урона со стола, то уже после сможете добить оппонента взрывным уроном — и он будет вынужден постоянно размениваться с вашим столом, потому что исцеления у Хантов нет, да и провокаций минимум.

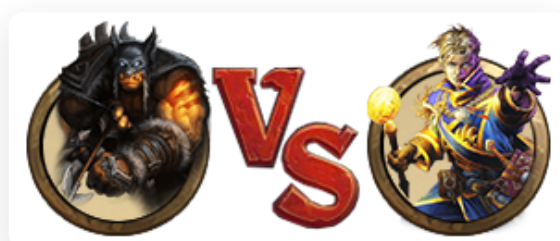


Берн Друид — равный поединок, по крайней мере в случае, если Друид понимает, что он делает. Ваш геймплей тут простой — играть максимально агрессивно и давить Друида до тех пор, пока тот найдет ответы на ваш стол и не сыграет **Фай Заходящее Солнце**. Попробуйте сыграть вокруг **Размаха** под баффом +1 к урону от заклинаний, что нанесет 5 и 2 урона по столу. Лучше всего это сделать с **По седлам!**, но можно и просто поднять статьи на столе до высоких значений. Выход Фай почти всегда будет значить для Ханта поражение, так что давите быстро и оставляйте размены противнику.



Рыцарь смерти не доставляет серьезных проблем Охотнику. Куда сложнее матч-ап с Радужным ДК, у которого все-таки есть ранние способы борьбы за стол и возвращения контроля над игровой доской. Помимо привычных натисков и рывков опасны Нити отчаяния — заклинание, которое мало что оставит от стола Охотника. Можно не играть от этого заклинания или по крайней мере пользоваться тем, что для зачистки стола ДК, вероятно, понадобится целый ход, а сам что-то сгенерировать он уже не сможет. Старайтесь убрать со стола Грызню и Глота, пусть для этого придется многим пожертвовать.

Чумной ДК может противопоставить заспаму стола только **Предателя из склепа**, что не такая большая проблема в сравнении с Нитями отчаяния.

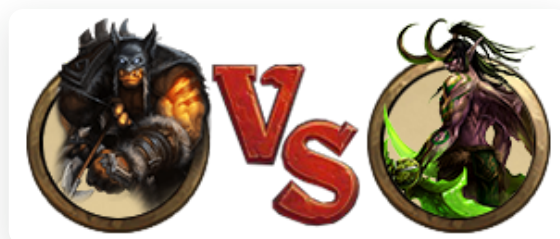


Дракон Жрец — агрессивное противостояние, где нужно рано прогнать противника со стола, а после задавить до того, как тот найдет и реализует Мастера времени Зарими. С 4-5 ходов, если всё идет по плану, можно переходить в агрессии и игнорировать юнитов Жреца — скорее всего они не успеют отбиться от стола или нанести летал с розыгрышем Зарими. Пользуйтесь тем, что у противника мало исцеления и способов вернуться в игру. Защищаться он может разве что провокациями, а также Амунтулом.



Чернокнижник на добыче — играет Ход доской, **Осквернение** и **Уничтожение мертвых**, что очень сложно обыграть. Вынуждайте Лока тратить всю ману на зачистку стола, тогда у него не хватит на исцеление — и его можно будет добить взрывным уроном в мидгейме. Про размены в матч-апе не думайте.

Чернокнижник на слизи — играет медленнее, чем вы, а исцеляющих эффектов у него очень мало. Пользуйтесь ранним темпом, а разменивайтесь только со **Слизистой вагонеткой**. если это можно сделать в один удар. С хорошими картами Лок может в любой момент вернуть контроль над столом, но играть вокруг этого не нужно.



Агро Охотник на демонов — достаточно легкий матч-ап для Охотника. Хотя все еще напряженный. У противника нет массовых эффектов за исключением случайных

генераций и [Последнего танца](#) (играть от них не нужно), но ДХ опасен не этим.



Он активно играет со старта, так что легко не отдаст стол, а с вашим неудачным заходом может и вовсе захватить его. И в мидгейме в бой вступит Магазинная зевака, а значит и тяжелые демоны с массовыми зачистками, похищением жизни и другими свойствами.

Бросайте все силы для борьбы за стол в начале партии. Старайтесь закрепиться на столе и сделать так, чтобы ДХ было неудобно играть Магазинную зеваку. Если ему не повезет с демонами, то вы тут же победите. А если повезет, то вы уже нанесете приличный урон герою противника со стола — и будет шанс добить его взрывным уроном. Еще вы почти всегда одержите победу, реализовав [По седлам!](#) — и любой массовый бафф на следующий ход.



Токен Паладин — худший матч-ап для Охотника, в котором Пао может почти в любой момент перехватить инициативу с помощью Призматического луча, **Морских великанов** и **Последнего боя!**. Как-то обыграть всё это очень сложно, поэтому играйте в обычном стиле и надейтесь на то, что Пал поздно найдет свои комбинации — и вы успеете нанести достаточно урона со стола, а позже добить противника взрывным уроном.

Хэндбафф Паладин —хороший матч-ап для Ханта. Хант быстрее действует в начале партии, спамит стол и пользуется тем, что у Паладина нет массовых эффектов и простых способов вернуть себе контроль над столом.

В начале партии не играйте слишком агрессивно: старайтесь размениваться, но в первую очередь оружием, натисками или существами так, чтобы у вас что-то оставалось на столе. К 3-4 ходам вы часто сможете заспамить стол и реализовать один из массовых баффов — и с этим преимуществом уже начать давление. При этом все еще полезно размениваться, чтобы обыграть Игрушечного капитана Тарима и Добычу грибов, но это уже не обязательно, особенно если вы уже готовите летальный урон. Но не забывайте, что у Паладина много эффектов похищения жизни, так что давить нужно в первую очередь со стола. Вы часто поставите шах и мат Паладину, сыграв **По седлам!** или Радиуправляемое буйство — позднее любой массовый бафф даст слишком серьезное преимущество в партии.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!