

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# {Обновлено} Секрет Охотник - недооцененная колода с высоким винрейтом. Гайд по архетипу.

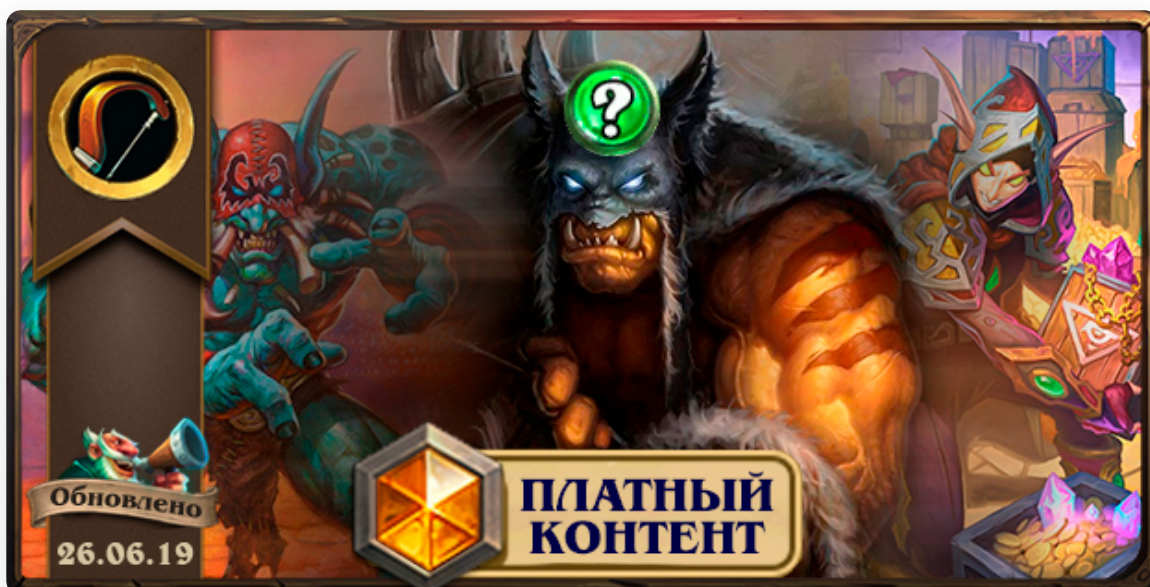
26.06.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Секрет Охотник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








Секрет Охотник не пользуется такой популярностью, как Бомб и Мидрейндж Охотники. Это объясняется его уязвимостью к колодам Воина, который в последнее время набирает обороты. Но Секрет Охотник все еще остается колодой с одним из самых высоких винрейтов. Даже с Воином он может играть на равных, если подстроит колоду под этот матч-ап. Более того, его показатели против Магов и Разбойников впечатляют.

Секрет Охотник - самая агрессивная колода класса, поэтому он отлично играет в темповых поединках и не уступает даже другим агро колодам. Единственный по-настоящему тяжелый соперник - Токен Друид.

Секрет Охотник - неплохой выбор в текущей мете, если вы хотите быстро взять Легенду. Будьте внимательны, адаптируйте сборку под локальную мету и вам покорятся многие. Гайд поможет вам в этом.

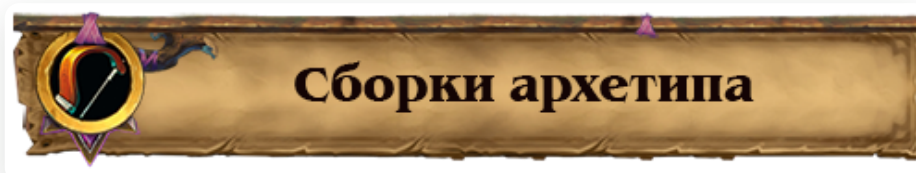
В статье вы найдете актуальные сборки Секрета Охотника, много советов по стратегии, научитесь собирать собственную колоду и выбирать карты в стартовую руку, а также узнаете, как вести себя против конкретных оппонентов.

*Это обновленная версия гайда, актуальная для июньского рейтингового сезона и меты после баффов карт. Далее полный список изменений:*

-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
-  Обновлены вступление и заключение
-  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"
-  Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
-  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





Секрет Охотник от Vicious Syndicate

### Варгот Секрет Охотник

<p><b>1</b></p> <p><b>Хранительница тайн</b></p> <p>Каждый раз, когда разыгрывается Секрет, это существо получает +1/+1.</p> <p><b>1</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Змея-ловушка</b></p> <p>Секрет: когда одно из ваших существ будет уничтожено, вы призывайте на поле боя трезубца 1/1.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Морская ловушка</b></p> <p>Секрет: когда противник уничтожит вашего персонажа, вы получаете на поле боя морского трезубца.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Водяная ловушка</b></p> <p>Секрет: когда противник разыгрывает карту существа, оно наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Судья-реалист</b></p> <p>Секрет: когда ваш противник разыгрывает карту существа, оно получает 4 ед. урона.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Первая ловушка</b></p> <p>Секрет: когда противник разыгрывает карту, вместо этого он теряет карту своего персонажа.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Ловушка для драка</b></p> <p>Секрет: после того как противник разыгрывает три карты за ход, призывает крику 6/6.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p><b>Боевой маг</b></p> <p>Боевой маг: получает +1/+1, если у вас есть активный секрет.</p> <p><b>2</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Команда Света</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Питомец</b></p> <p>Призывает случайного зверя.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Смертельный аспект</b></p> <p>Уничтожает случайное существо противника.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Борей в маске</b></p> <p>Боевой маг: если у вас есть активный секрет, вы разыгрываете еще одну из колоды.</p> <p><b>2</b> <b>4</b></p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Верховный Варгот</b></p> <p>В начале вашего хода вы разыгрываете заклинание, которое наносит вам на поле боя (если вы выберете случайно).</p> <p><b>2</b> <b>6</b></p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Жизисое</b></p> <p>Боевой маг: наносит 3 ед. урона противнику и восстанавливает 3 ед. здоровья своему герою.</p> <p><b>3</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Призывный зал</b></p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Выращивает заклинание.</p> <p><b>4</b></p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Зиппакс</b></p> <p>Магический. Божественный шаг. Проклятие. Повышение жизни. Натиск. Механизм.</p> <p><b>3</b> <b>2</b></p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Подопытный №5</b></p> <p>Боевой маг: вы берете 5 разных секретов из колоды.</p> <p><b>4</b> <b>4</b></p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Стрелы палача</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона. Сверхурок: призывает дьявола 5/5.</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Зверинная сила</b></p> <p>Дарт. Призывает зверя 5/5 с «Натиском».</p> <p><b>6</b></p> <p>x2</p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Зулджин</b></p> <p>Боевой маг: разыгрывает все заклинания, которые были в этой колоде (если вы выберете случайно).</p> <p><b>5</b></p>	

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

9500



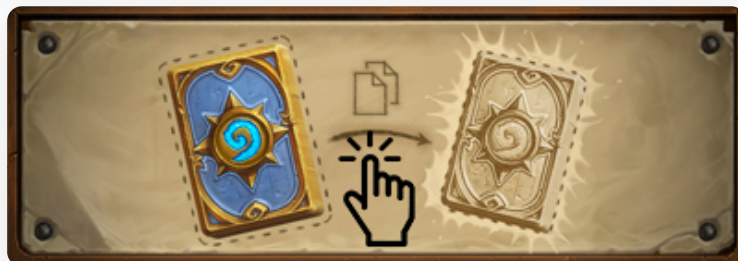
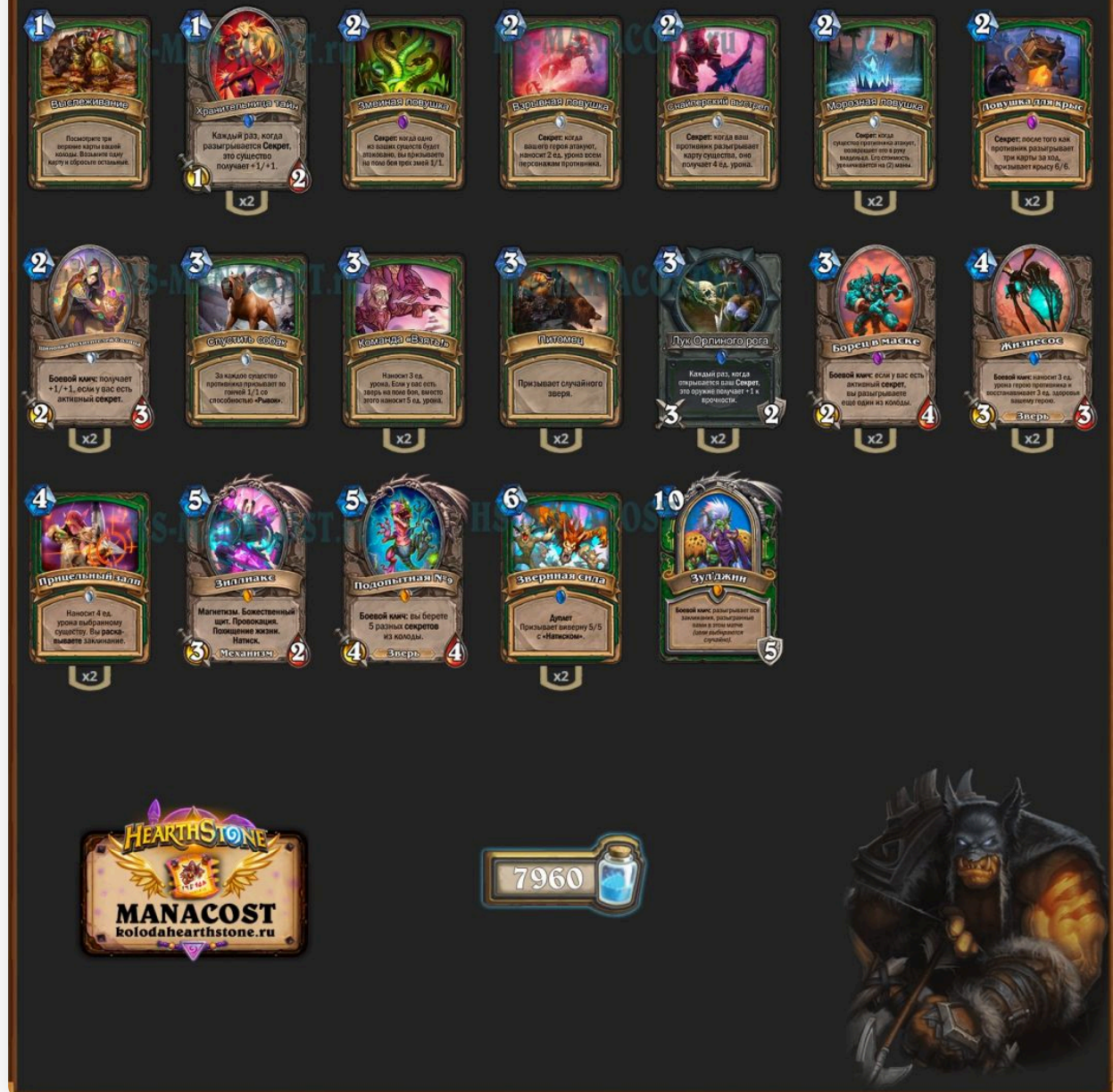
Эту сборку рекомендует Vicious Syndicate в [мета-отчете №133](#). Колода использует привычный набор секретов, но вы можете варьировать ими в зависимости от того, какие матч-апы хотите улучшить.

[Верховный маг Варгот](#) неплох в сочетании с [Питомцем](#), [Смертельным выстрелом](#), [Звериной силой](#). Другие заклинания могут выбрать целью всех существ, поэтому их взаимодействие с Варготом не всегда желательно.

---

Секрет Охотник от HSReplay

## Секрет Охотник с максимальным винрейтом



- Перенаправление, Верховный маг Варгот, Стрела с наживкой, Смертельный выстрел
  - +
 Морозная ловушка x1, Спустить собак x1, Выслеживание, Лук Орлиного рога
- Это самая эффективная колода от HSReplay, винрейт которой приближается к 60%. Выслеживание — отличный способ добрать карты и найти нужную опцию

(например, для летального урона). Две Морозные ловушки улучшат матч-апы с мех колодами, которые играют много магнетизма.

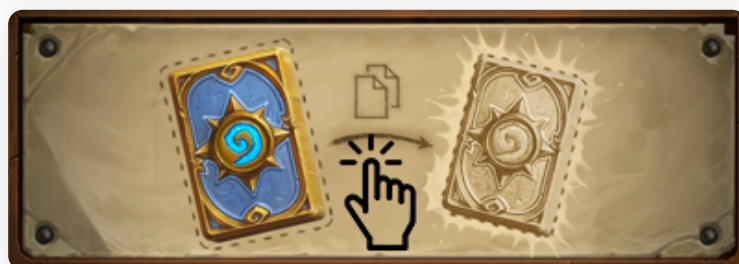
Секрет Охотник от eFarHS

**Секрет Охотник от eFarHS**

<p><b>1</b></p> <p>Каждый раз, когда разыгрывается Секрет, это существо получает +1/+1.</p> <p><b>1</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Секрет: когда одно из ваших существ будет атаковано, вы пришиваете на него без прет-зема 1/1.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>Секрет: когда волкете против атакует, наносит 2 ед. урона если персонажам противника.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>Секрет: когда персонаж атакует вашего героя, вместо этого он атакует другого случайного персонажа.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>Секрет: после того как противник разыгрывает три карты за ма, призывает крысу 6/6.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>Секрет: когда вы или противник разыгрывает карту существа, оно получает 4 ед. урона.</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>После того, как вы призовете на поле боя существо, наносит 1 ед. урона случайному персонажу противника.</p> <p><b>2</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p>Боевой мисс получает +1/+1, если у вас есть активный секрет.</p> <p><b>2</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>За каждое существо противника призывает по карте 1/2 со способностью «Флюк».</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть ледя на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Призывает случайного зверя.</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Уничтожает случайное существо противника.</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Каждый раз, когда стартуется игра Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p><b>3</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Боевой мисс: если у вас есть активный секрет, вы разыгрываете еще одну из колод.</p> <p><b>2</b> <b>4</b></p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Вы можете вызвать заклинание.</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>Боевой мисс уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.</p> <p><b>5</b> <b>4</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Проклятие. Позиционно жажда. Натиск. Мечтанья.</p> <p><b>3</b> <b>2</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона. Сверхурок: призывает алмазавра 5/5.</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>6</b></p> <p>Думет. Призывает зверя 5/5 с «Натиском».</p> <p><b>6</b></p>	<p><b>10</b></p> <p>Боевой мисс разыгрывает все заклинания, расположенные выше в этой колоде (если выбрано случайно).</p> <p><b>5</b></p>	

MANACOST  
kolodahearthstone.ru

7700





Морозная ловушка, Верховный маг Варгот, Прицельный залп x1, Подопытная №9, Ловушка для крыс x1, Жизнесос



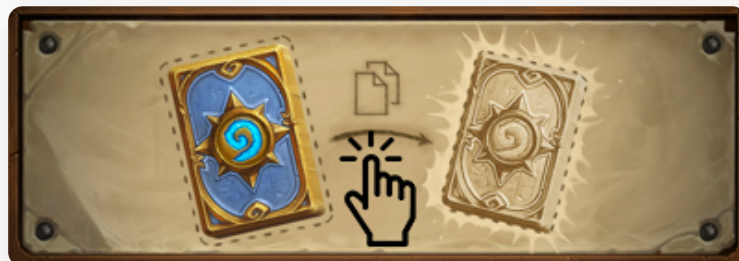
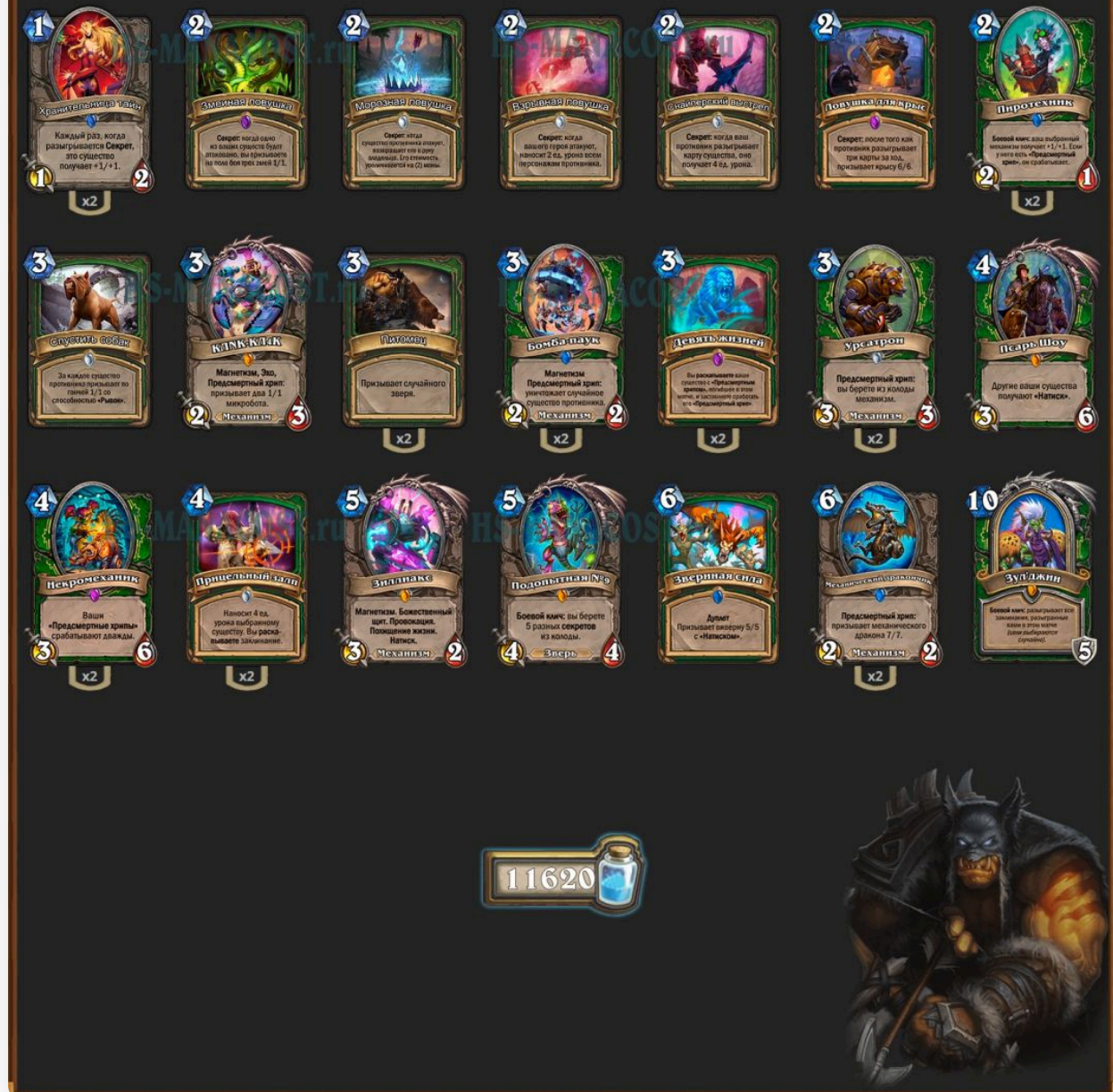
Жонглер кинжалами, Харрисон Джонс, Спустить собак x1, Лук Орлиного рога, Снайперский выстрел x1

- Такая сборка нацелена преимущественно на агро матч-апы. **Жонглер кинжалами** улучшит поединок с Токен Друидом, **Спустить собак** можно использовать как AoE эффект. Колода избавляется от анти-контроль опций вроде **Морозной ловушки** и **Подопытной №9**. Возьмите эту колоду, если часто встречаете агрессивных соперников, но будьте готовы чаще уступать в медленных матч-апах.

---

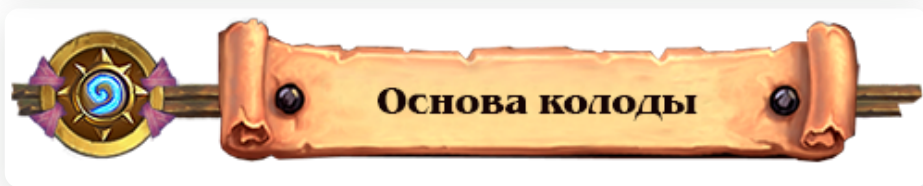
Секрет Мех Охотник от Cantelope

## Секрет Мех Охотник



Гибридная сборка, которой вы можете удивлять соперников. Такая колода чувствует себя уверенно в медленных матч-апах, ведь кроме **Зулджина** здесь еще масса тяжелых дропов с предсмертными хрипами. Секреты — скорее вспомогательный инструмент, который поможет в защищаться в агро матч-апах.

[К оглавлению](#)



## Выбрано 19 / 30 карт

1	Хранительница тайн	2
2	Взрывная ловушка	
2	Змеиная ловушка	
2	Ловушка для крыс	
2	Морозная ловушка	
2	Снайперский выстрел	
2	Шпионка Похитителей Сол...	2
3	Борец в маске	2
3	Команда «Взять!»	2
3	Питомец	2
4	Прицельный залп	
5	Зиллиакс	
6	Звериная сила	
10	Зул'джин	

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

Основа Секрет Охотника — это набор секретов, синергии с ними, мощнейшие базовые заклинания Команда “Взять!” и Питомец, а также Зул’джин.

**Зиллиакс** попал в основу, ибо используется большинством сборок: это отличная опция против всех быстрых колод.

Часто колоду дополняют **Смертельный выстрел**, **Спустить собак**, **Жизнесос**, **Лук Орлиного рога**, **Стрела с наживкой**, **Подопытная №9**. Все зависит от того, какие матч-апы вы хотите улучшить: вы можете сделать колоду более или менее агрессивной, добавляя или убирая определенные опции.

О других опциональных и технических картах читайте далее.



**Перенаправление** — секрет никогда не пользовался большим успехом, но его присутствие в колоде не так уж необычно. **Перенаправление** заслуживает внимания, так как помогает вашему герою избежать лишнего урона и в каких-то случаях еще и чистит стол. В самых удачных ситуациях его эффект можно сравнить с **Суперколлайдером**. Силен против Разбойников и мидрейндж колод, которые обычно играют несколько крупных существ на столе.

**Лук Орлиного рога** — классическое дополнение синергии с секретами. В медленных матч-апах — лишний способ нанести урон по герою оппонента, в быстрых — отличный способ размениваться без потерь на столе. **Лук Орлиного рога** не так популярен сегодня из-за обилия ремувалов оружия в мете. Так что будьте готовы.

**Спустить собак** — в агро матч-апах послужит AoE зачисткой, в контроль — поможет нанести больше урона сопернику. Берите, если часто встречаете Токен Друидов, Зоолоков, Мурлок Шаманов.

**Стрела с наживкой** — дополнительный взрывной урон, но чаще карта используется для призыва 5/5 существа. Хороша для добивания вражеских угроз. В последнее время используется редко.

**Кислотный слизнюк/Харрисон Джонс** — классические ремувалы оружия, без которых сегодня никуда. **Кислотный слизнюк** подойдет бюджетным сборкам, **Харрисон Джонс** — тем, кому не хватает добора.

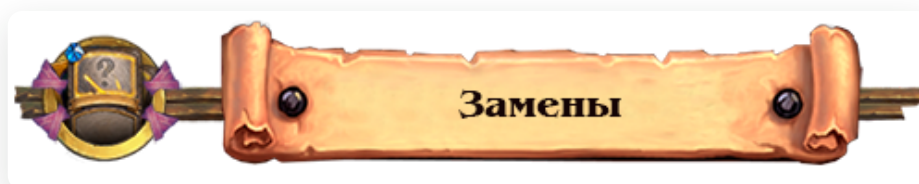
**Верховный маг Варгот** — синергирует с большинством заклинаний Охотника: **Питомец**, **Спустить собак**, **Звериная сила** и другие. Можно играть и в связке с другими заклинаниями, но будьте готовы к случайным эффектам. Та же Команда "Взять!" может быть разыграна по вашему существу или герою. Так же работает и **Зул'джин**. **Верховный маг Варгот**, помимо прочего, еще и отличный софт-провокактор: ставьте его в темп, если оппонент не сможет легко убрать его существами.



**Маг Похитителей Солнца** — пригодится колодам, которые играют по две копии Стрелы с наживкой и Звериной силы, то есть самым тяжелым. Маг Похитителей Солнца сравним с Жизнесосом, только еще и бьет по существам. Пригодится против темповых колод.

**Вторые копии секретов** — вы можете комбинировать секреты так, как вам нравится. Все будет зависеть от матч-апов, которые вы хотите улучшить. Взрывная ловушка, Снайперский выстрел и Змеиная ловушка улучшат агро противостояния. Морозная ловушка полезна против всех колод на хрипах и тех, кто играет много больших существ и провокаций (Кадгар Маг, Биг Шаман). Вторую копию Перенаправления лучше не класть, все-таки это слишком специфический секрет.

[к оглавлению](#)



Секрет Охотник хоть и быстрая колода, но далеко не дешевая. В его основе много дорогих секретов и легендарок. К счастью, многие карты можно заменить.

**Ловушка для крыс** — сегодня это очень важный секрет, который успешно показывает себя во многих матч-апах, особенно против Разбойника. Создайте хотя бы одну копию Ловушки для крыс.

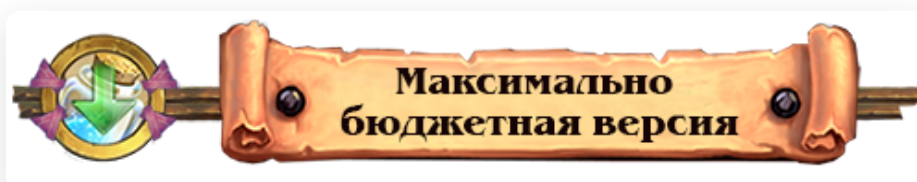
**Змеиная ловушка** — полезный секрет, но не такой важный, как предыдущий эпик. Замените любым другим секретом.

**Борец в маске** — силен для всех секрет колод, но его отсутствие будет не критично. наряду с **Подопытной №9** он помогает перебрать колоду и улучшить будущие “топдеки”, поэтому желательно иметь в колоде хотя бы одну из этих дорогих карт. Создайте Борца в маске, если на Подопытную №9 не хватает пыли.

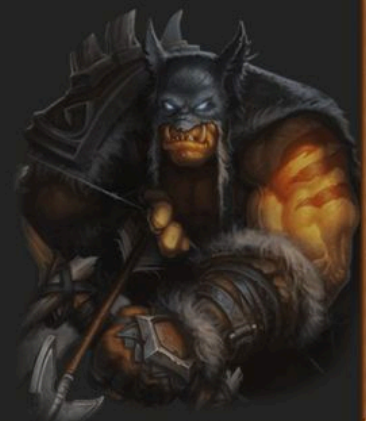
**Харрисон Джонс** — не обязателен. Легко заменить Кислотным слизнюком.

**Зиллиакс** — улучшит все агро и темпo матч-апы, поэтому создать его очень желательно. Но первое время можно поиграть и без него. **Зиллиакс** — одна из лучших (если не лучшая) карт в игре на сегодняшний день, поэтому можете не жалеть на него пыль.

**Зул'джин** — обязательная карта. Зул'джин силен абсолютно во всех противостояниях. В медленных он особенно важен, так как помогает Охотнику вернуться в игру в самых тяжелых случаях. Без Зул'джина вы потеряете большой процент побед в контроле поединках, а колода станет совсем "беззубой". Одних только секретов и двух Виверн 5/5 для поздней игры вам точно не хватит.



# Бюджетный Секрет Охотник








Максимально бюджетная версия в два раза дешевле стандартных. Из дорогих карт здесь только Зул'джин и один Борец в маске.

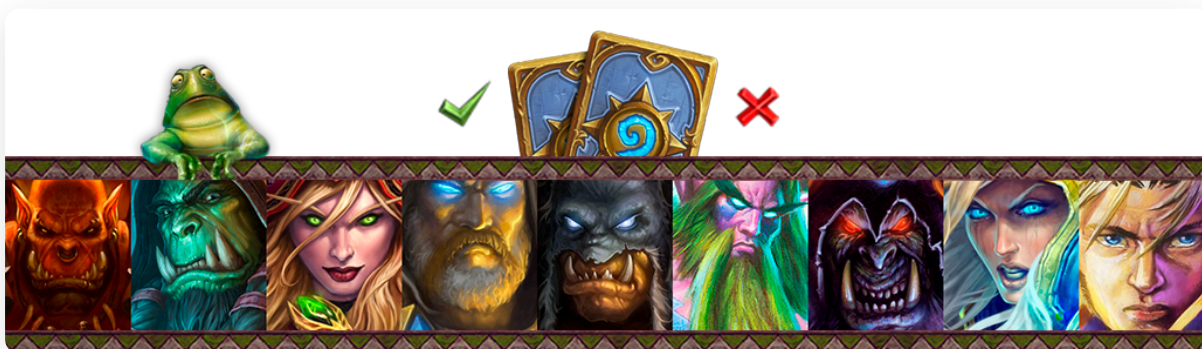
При первой возможности создайте Подопытную №9, Зиллиакса, вторую копию Борца в маске, Ловушку для крыс.

[к оглавлению](#)



Общие советы:

-  Всегда оставляйте Хранительницу тайн.
-  Оставляйте Шпионку Похитителей Солнца против быстрых классов всегда. В медленных матч-апах лучше оставить ее вместе с секретом и Монеткой.
-  В медленных матч-апах можно оставлять Питомца, но лучше — с другими хорошими картами. В быстрых никогда не оставляйте это заклинание без 1 и 2 хороших дропов.
-  Подопытную №9 оставляйте в самых медленных матч-апах, в быстрых — только с хорошей рукой.
  -  Борца в маске оставляйте с секретом.
- 



**Воин:** Подопытная №9, Хранительница тайн, Шпионка Похитителей Солнца, Змеиная ловушка. С хорошей рукой — Питомец, Борец в маске.

**Паладин:** Хранительница тайн, Подопытная №9, Змеиная ловушка, Ловушка для крыс. С очень хорошей рукой — Зул'джин.

**Охотник:** Хранительница тайн, Шпионка Похитителей Солнца, Змеиная ловушка, Подопытная №9, Борец в маске, Морозная ловушка.

**Друид:** Хранительница тайн, Ловушка для крыс, Взрывная ловушка, Змеиная ловушка, Борец в маске, Спустить собак (если есть в колоде), Шпионка Похитителей Солнца.

**Разбойник:** Ловушка для крыс, Змеиная ловушка, Хранительница тайн, Шпионка Похитителей Солнца, Борец в маске. С хорошей рукой — Подопытная №9.

**Шаман:** Хранительница тайн, Змеиная ловушка, Ловушка для крыс, Борец в маске, Подпытная №9, Спустить собак (если есть), Лук Орлиного рога (если есть).

**Маг:** Хранительница тайн, Питомец, Ловушка для крыс, Смертельный выстрел, Борец в маске, Шпионка Похитителей Солнца, Снайперский выстрел, Морозная ловушка.

**Жрец:** Хранительница тайн, Подопытная №9, Ловушка для крыс, Змеиная ловушка, Снайперский выстрел, Лук Орлиного рога (если есть), Питомец, Борец в маске.

**Чернокнижник:** Хранительница тайн, Ловушка для крыс, Взрывная ловушка, Борец в маске, Шпионка Похитителей Солнца, Змеиная ловушка, Спустить собак (если есть). С хорошей рукой — Подопытная №9.

[к оглавлению](#)

## Стратегия игры

Секрет Охотник — это агрессивный мидрейндж архетип, который уже много раз появлялся в Hearthstone и известен многим. Он полагается на синергию секретов с другими картами. Сейчас это Шпионка Похитителей Солнца, Борец в маске, Подопытная №9, а также Зул’джин, который повторяет секреты.

Секрет Охотник — быстрый архетип, но его нельзя отнести к классическим агрессорам. У него не очень много мелких существ, а вот тяжелых карт для поздней игры достаточно: Звериная сила, Зул’джин и другие. Это гибкая колода, способная играть в различных амплуа и побеждать разными способами. Поэтому он играет в плюс с большинством архетипов меты, подробнее об этом вы узнаете в разделе “Матч-апы”.

Секрет Охотник способен показывать отличные результаты как в быстрых, так и в медленных поединках. Сегодня вы узнаете, каких правил нужно придерживаться, чтобы побеждать и тех, и тех.



















Как играть против агро

Охотник силен в агро поединках в основном благодаря секретам. Они всегда были его защитной функцией в быстрых матч-апах. Секреты сбивают планы противника, затормаживают его на первых этапах игры, когда тому особенно важно закрепиться на столе, и увлекают в позднюю игру. Как известно, чем дольше вы играете с агрессором, тем лучше.

В агро матч-апах также важно перехватывать инициативу. Охотник может сделать это с помощью [Зиллиакса](#), [Зул'джина](#), [Звериной силы](#), разменов заклинаниями с последующим розыгрышем существ и секретов, которые помогут устранить стол оппонента и захватить свой.

Чтобы уверенней чувствовать себя в агро матч-апах, придерживайтесь следующих несложных правил:

-  *В агро матч-апах важно выстроить хорошую кривую маны. Ищите 1-2-3 дропы с самого старта.*
  -  *Вы можете играть секрет через Монетку на 1 ходу, если у вас в руке есть [Шпионка Похитителей Солнца](#). В других случаях не торопитесь: Монетку лучше приберечь для чего-то более ценного.*
-  *И уж точно никогда не играйте секрет через Монетку на 1 ходу, если у вас вообще нет другого второго дропа.*
  -  *Не бойтесь ставить угрозы в темп, если у вас нет других хороших вариантов. [Шпионка Похитителей Солнца](#) без баффа на 2 ходу — не так уж плохо. Уж точно лучше, чем пропуск хода. То же и с [Борцом в маске](#).*
-  *Конечно, эти карты хочется реализовать максимально выгодно. Так и нужно делать, если у вас есть для этого время и возможность. Но если вам не удалось сразу же задать условия поединка и вы чувствуете, что отстаете, а в руке нет потенциала для мощных синергий — ставьте угрозы в темп не задумываясь.*
-  *Еще раз о перехвате инициативы или “темпо-свинге”. “Темпо-свинг” — это устранение вражеских угроз и розыгрыш своих на одном ходу. Мало просто зачистить стол соперника [Взрывной ловушкой](#) или Командой “Взять!”, нужно еще и выставить своих существ.*
-  *Зул'джин — мощнейший инструмент для темпового переворота. После его розыгрыша у вас наверняка появятся несколько существ, будут уничтожены вражеские, рука пополнится дополнительными ресурсами. Часто успешный розыгрыш Зул'джина будет решающим ходом в агро матч-апах.*
-  *Отдавайте заклинания в размены, не копите их для добивания оппонента. Вам важно захватить и сохранить стол.*
  -  *В агро матч-апах секреты играют оборонительную роль. Используйте их правильно и не тратьте попусту. Например, [Снайперский выстрел](#) лучше играть перед ключевыми ходами оппонента. Если вы ожидаете, что противник выставит 1/1 существо, лучше подождите с розыгрышем секрета.*
-  *[Снайперским выстрелом](#) можно обыгрывать [Лироя Дженкинса](#), хотя это довольно специфичный случай.*

-  Не бойтесь и не обыгрывайте AoE ремувалы, агрессивные соперники их не играют.
  -  Секреты также помогут вам перейти к активным действиям в отношении героя противника. В какой-то момент вы должны отказаться от разменов и начать контратаку. Это можно делать, если вы уже закрепились на столе, защитили ключевых существ провокацией или близки к леталу, а в руке много взрывного урона.
-  Переходить к атаке по герою противника нужно и в том случае, если иначе победить у вас просто не выйдет. У некоторых соперников слишком много угроз, и избавиться от всех просто нереально.
-  Секреты также помогут вам защитить ваших существ и перейти в наступление. Хороша в этом случае *Морозная ловушка*, особенно если у оппонента одна крупная угроза на столе.
-  Если вы играете *Лук Орлиного рога*, не тратьте его заряды на героя противника. Старайтесь размениваться им с существами, чтобы не жертвовать столом. Последний заряд держите до последнего, чтобы противник активировал секреты. Однако, если вы боитесь ремувала оружия, можете действовать не так жадно.
-  Разменивайтесь “лицом”, но не увлекайтесь, если у оппонента много взрывного урона. Тот же *Темпо Разбойник* может нанести вам чуть ли не до 20 урона за ход, поэтому грамотно оценивайте риски и держите здоровье на оптимальной для конкретного матч-апа отметке.

[к оглавлению](#)



## Как играть против контроля

В контроль матч-апах Секрет Охотник тоже чувствует себя прекрасно. Здесь секреты уже играют роль наступательного характера и помогают защищать ключевые угрозы Рексара.











У Охотника не так много способов вести активное наступление сразу же. Ранних существ мало, а для активации секретов требуются действия соперника. Для того,

чтобы играть агрессивно, вам нужна идеальная кривая маны. Но даже если вы ее не нашли, не переживайте: Секрет Охотник неплохо играет и на поздней стадии.



Большое значение в медленных поединках играет Зул'джин. Это отличный способ вернуться в игру, если вы истощили ресурсы на столе и в руке. Зул'джин помогает Охотнику в самых тяжелых случаях, так что пока у вас есть эта карта в руке или колоде, вы не должны сдаваться.

У Секрета Охотника много инструментов взрывного урона, а также угроз средней величины, что делает его опасным соперником любой медленной колоды. Прибавьте к этому связки с секретами, которые постоянно мешают планам противника.

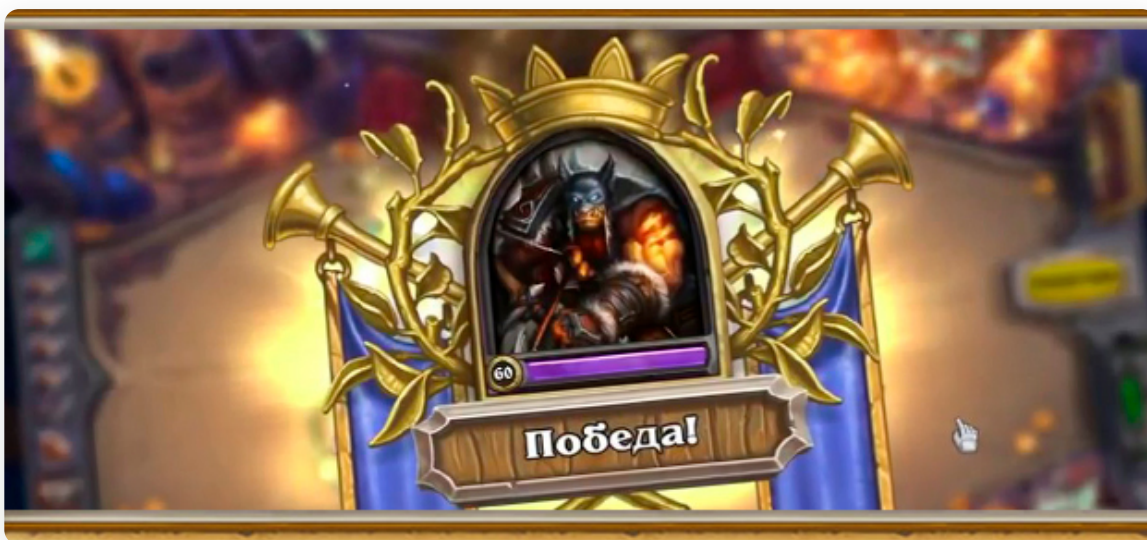
Чтобы стабильно побеждать контроль колоды, придерживайтесь следующих правил:

-  Если вы нашли хороший старт, ваша цель — нанести как можно больше урона в начале партии, а затем добить соперника взрывным уроном.
-  Используйте силу героя как можно чаще. Иногда это даже лучше, чем розыгрыш какой-то карты. Если вы близки к леталу, отдавайте предпочтение **Верному выстрелу**, а не бесполезным секретам.
-  Можно тратить заряд **Лука Орлиного рога** на героя противника, если вы близки к леталу или в руке есть еще один лук.
-  У контроль архетипов могут быть ремувалы оружия, поэтому жадничать не всегда нужно. Может играть смелее и экономить заряды **Лука Орлиного рога**, если один условный слизнюк уже вышел.
-  Если у вас не получается быстро убить оппонента, играйте от стола и пытайтесь победить с помощью существ. Заклинания в этом случае отдавайте в размены, как и в агро матч-апах.
-  Играйте от “топдеков”, если ситуация выходит из-под контроля, например, у вас кончаются карты, а соперник закрылся тяжелой провокацией. У Секрета Охотника много взрывного урона: Команда “Взять!”, **Жизнесос**, сила героя, **Лук Орлиного рога**, **Спустить собак**, **Питомец (Хаффер или Леокк)** увеличат урон на столе), секреты. Не торопитесь сдаваться, если в колоде осталось много таких карт: вы можете взять их в течение 2-3 ходов и победить.
-  Так же можно действовать, если у вас наоборот все складывается отлично, у противника мало здоровья, и все чего вам не хватает — немного урона. Чем больше шанс “топдекнуть” взрывной урон, тем активней вы можете “сетапить летал”.
-  Если у вас в руке есть Зул'джин, вы можете тратить карты намного смелее и не жадничать. Для вас даже лучше, если вы сыграете больше заклинаний.
-  Обыгрывайте AoE атаки. Неставляйте слишком много угроз, если опасаетесь зачистки.
-  Другой вариант — выманить массовый ремувал на что-то незначительное. Очень помогает в этом **Змеиня ловушка**. Противник не всегда захочет оставлять в живых даже трех змеек 1/1, потому что есть риск, что вы

призовете *Леокка*, да и три зверя на столе Охотника сами по себе многим внушают опасения (даже такие маленькие).





-  Обычно в медленных поединках достаточно иметь на столе 2-3 крупные угрозы, чтобы чувствовать себя в безопасности. Как правило, это наиболее неудобный для противника расклад: одним точечным ремувалом не отделаться, а AoE тратить жалко.
-  Желательно играть Зул'джина после того, как выйдут все AoE зачистки. Грамотный противник захочет приберечь одну для последней волны существ, и вам нужно постараться сбить эти планы соперника.
- Играть смелее после того, как выйдет первая серьезная зачистка: не обыгрывайте вторую.









[к оглавлению](#)



## Общие полезные советы

**Общие полезные советы** помогут вам сориентироваться в любом матч-апе.

-  Не играйте *Взрывную ловушку*, если противник может легко проверить ее. Например, против *Разбойника*, который ничего не разыграл, и может просто атаковать вас оружием.
-  Правильно играйте *Перенаправление*. Старайтесь сделать из него нечто вроде *Суперколлайдера*: играйте секрет, если есть шанс, что существо или оружие противника атакует своего союзника. Играть *Перенаправление*, когда у оппонента только одно мелкое существо, а у вас пустой стол — не лучшая идея.
-  Следите за колодой с помощью программ *DeckTracker* или *Track-o-bot*. Это поможет вам предугадывать, что сделает *Борец в маске* и *Подопытная №9*, а также запоминать вышедшие заклинания перед выходом Зул'джина. Следить за колодой можно и в голове.
-  Не заканчивайте машинально ход после розыгрыша Зул'джина: на столе могут появиться *Хаффер* и *Виверна с натиском*, которые смогут атаковать в этот же ход.

-  Если у вас на столе есть существа, которые могут атаковать, лучше сходите ими перед выходом Зул'джина, особенно если было разыграно много заклинаний, которые могут убить их, а на столе противника меньше или нет угроз. Вы можете потерять некоторое количество дополнительного урона, если призовете *Леокка*, но зато обыграете другой еще более неудачный исход. Впрочем, все зависит от ситуации: если у ваших существ много здоровья, у противника есть цели для заклинаний, а дополнительный урон с потенциальным *Леокком* многое бы решил, то атаковать существами лучше уже после розыгрыша героя.
-  Зул'джин добавит в руку дуплет *Звериной силы*, а также заклинание с *Прицельного залпа*. Так что после его выхода с пустой рукой вы точно не останетесь.
-  Зул'джин покажет секреты, которые активны у вас на момент его розыгрыша: так противник узнает, что именно ему нужно обыгрывать.
  -  Прежде чем играть Команду "Взять!", всегда проверяйте, сколько урона она нанесет. Помните, что для 5 урона нужен зверь на столе. Увы, никто не застрахован от глупых ошибок.
-  Если у вас активна *Морозная ловушка*, старайтесь убивать мелких существ оппонента, чтобы в капкан попала главная, крупная цель. Конечно, противник догадается, какой секрет у вас разыгран, но это не сделает его жизнь легче.
-  Секреты помогают Охотнику блефовать. Вы можете заставить противника думать, что у вас *Перенаправление* или *Морозная ловушка* и удержать его тем самым от атаки крупным существом. Некоторые противники настолько осторожны, что предпочтут не рисковать, хотя у вас может быть активен другой безобидный секрет. Такой трюк помогает в самых тяжелых случаях, когда рассчитывать больше не на что. И он работает, хоть и редко.
-  Важно помнить о последовательности секретов. Если вы разыграете сначала *Морозную*, а потом *Взрывную ловушку*, то атакующее существо противника сначала вернется в руку (сработает *Морозная ловушка*) и не умрет, даже имея 2 единицы здоровья. И только после возвращения существа сработает *Взрывная ловушка*, нанеся всем остальным персонажам оппонента 2 единицы урона. Если же сначала разыграть *Взрывную*, а уже потом *Морозную ловушку*, то после атаки существом противника сначала будет нанесен урон по персонажам, а затем атакующее существо вернется в руку. И важный нюанс: если после активации *Взрывной ловушки* все существа получили смертельный урон, *Морозная ловушка* не сработает вовсе, так как возвращаться в руку будет никому.
-  *Прицельный залп* даст вам раскопать одно из 33 заклинаний Охотника.



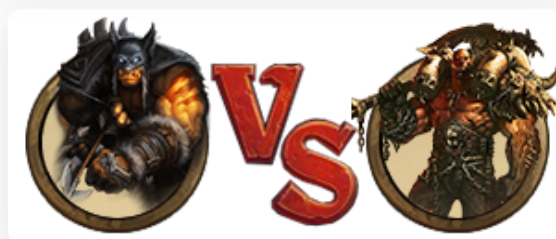
Самые полезные — Команда “Взять!”, дополнительные секреты, Питомец. Они пригодятся почти всегда в любом матч-апе.

В ряде случаев пригодится Смертельный выстрел, еще одна Звериная сила, Ужасное бешенство, Метка Охотника, Киберчип (для медленных поединков).

В зеркальных матч-апах и против Паладина выбирайте Осветительную ракету.

Помните, что эти заклинания также будут повторены Зул’джином, если вы их разыграете.

[к оглавлению](#)



**Контроль Воин** — равный матч-ап с небольшим перевесом Воина. Не спамьте стол, достаточно 1-2 крупных угроз. Выманивайте ремувалы на мелких существ. Потасовку в идеале “поймать” на Змеиную ловушку, а Мощный удар щитом — на раннюю угрозу вроде Хранительницы тайн или Шпионки Похитителей Солнца.

Играйте Зул'джина, когда выйдут все крупные AoE атаки, но можно и раньше, если иначе нельзя.

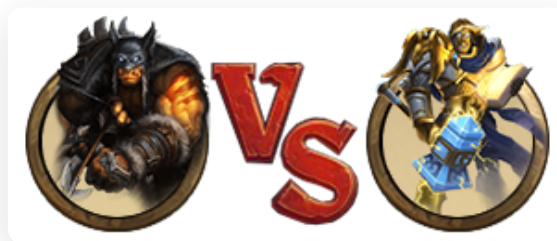
Обыгрывайте Взрывчаткобота Зиллиаксом или ставьте существ с 5+ здоровья перед 5 ходом оппонента.

После того, как противник разыграет Безумного гения Бума, станет немного сложнее, но в целом это не должно стать большой проблемой. Важно закрепиться на столе к этому времени.

Смертельный выстрел можно отдать на крупный механизм с баффами или Зиллиакса, чтобы противник не получил дополнительное здоровье.

Обыгрывайте Суперколлайдер правильным позиционированием.

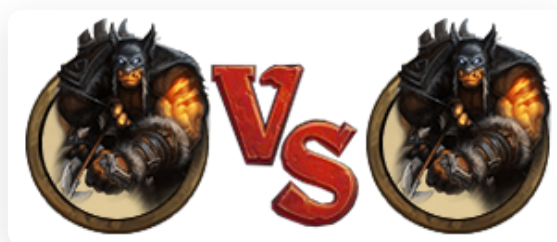
**Бомб Воин** — правила те же самые. На бомбы не обращайте внимания, они не должны доставить много проблем. Будет здорово, если получится поймать Элекка-киборга на Снайперский выстрел.



**Мех Паладин** — сложный матч-ап, в котором нужно грамотно распоряжаться всеми ремувалами. Приберегите Смертельный выстрел и Морозную ловушку для тяжелых механизмов с магнетизмом. Морозная ловушка — ключевой инструмент колоды, поэтому не потеряйте ее впустую.

Не стремитесь размениваться абсолютно со всеми механизмами Паладина. Вам не удастся каждый раз зачищать его стол, так вы просто останетесь без ресурсов. Игнорируйте угрозы, даже если есть риск, что он намагнитит Зиллиакса или другой тяжелый механизм. Конечно, если время и возможность есть — убивайте их, главное не потратить слишком много.

Старайтесь захватить преимущество в начале игры, когда противник будет разыгрывать мелкие механизмы или добирать карты. К тому времени, как Паладин закроется огромными провокаторами, вы уже должны быть готовы сетапить летал.



**Бомб Охотник** — как и в случае с Мех Паладином, будет полезна Морозная ловушка. Постарайтесь поймать в нее механизм с баффом или большую провокацию. Будьте аккуратны с Взрывной ловушкой, если у вас низкое здоровье: противник может заспамить стол бомбами 0/2, секрет сыграет ему на руку. Снайперский выстрел играйте,

если ожидаете **Урсатрон** или **Бомбу-паука**, выставленную в темп. Помните о сильной комбинации **Ракетомет** + **Токсикант**, которая зачистит любой стол.

У Бомб Охотника не будет много заклинаний, не обыгрывайте **Спустить собак** или Команду "Взять!". Борьба с вашим столом он может только своим собственным, поэтому защищайте существ секретами, призывайте больше зверей, и противник вряд ли что-то сделает с этим.

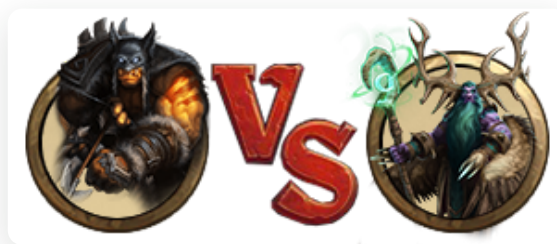
**Мидрейндж Охотник** — противник похож на вас, но вместо набора секретов у него рассып ранних дропов. Защищайтесь от них секретами, полезны **Взрывная ловушка**, **Снайперский выстрел**: они помогут вам избежать потери преимущества.

Сосредоточьтесь на разменах, уничтожайте врагов оружием и заклинаниями, в последнюю очередь жертвуйте существами. Морозную ловушку можно приготовить для **Гиены-падальщицы** или существа под баффом **Ужасного бешенства**, но реализовать ее выгодно будет тяжело: противнику легко проверить ее **Прыголапом** и другими мелкими существами. Кстати, для **Ужасного бешенства** лучше вообще не оставлять целей.

Обыгрывайте **Спустить собак**, особенно если у вас низкое здоровье. Оно нанесет вам столько урона, сколько существ будет на вашем столе, и в два раза больше, если противник призовет **Леокка**.

**Зеркальный матч-ап** — исход партии будет зависеть от того, кто сможет выстроить хорошую кривую маны и реализовать секреты максимально выгодно. **Хранительница тайн** — прекрасная и в то же время коварная карта: и ваша, и вражеская копии будут баффаться от ВСЕХ секретов. Старайтесь не попасть в эту ловушку и подлавливайте на этом соперника.

Готовьтесь к вражескому Зул'джину, следите за тем, какие заклинания он сыграл. Чаще будет побеждать тот Охотник, который сыграет героя вторым.



**Токен Дриид** — тяжелый поединок, в котором противник будет намного агрессивнее вас. В этом матч-апе полезно заклинание **Спустить собак**. **Взрывную ловушку** тоже играйте аккуратно: она может быть на руку сопернику, если он разыграет Душу леса.

Не закливайте на разменах слишком долго. В какой-то момент вам придется оставить эту затею, потому что избавиться от всех токенов Дрииды вы все равно не сможете. Переходите к агрессивным действиям, если чувствуете, что для устранения очередной волны придется отдать слишком много.



**Прыг-скокер Разбойник** — легкий матч-ап, в котором вам нужно как можно быстрее занимать стол и играть агрессивно. Защищайтесь от Прыг-скокеров Смертельным выстрелом и другими ремувалами: не бойтесь ловить их и в Морозную ловушку, если вы близки к леталу и вам нужно немного времени.

Не оставляйте Прыг-скокеров в живых на первых этапах матча, чтобы Валира не сыграла Кадровика лаборатории и другие возвращающие и замешивающие в колоду эффекты.

На поздних стадиях не пытайтесь отдать весь стол в одного большого Прыг-скокера, если у вас нет ремувалов, даже если боитесь Зиллиакса. В таких случаях нужно идти на риск и игнорировать большие угрозы, надеясь, что противник не найдет нужных карт и не убьет вас.

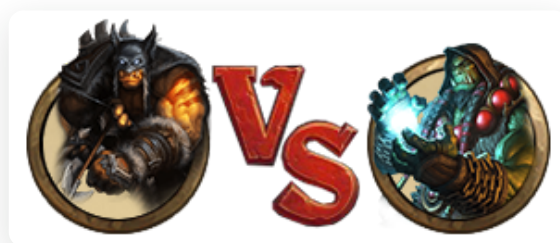
**Кривоклык Разбойник** — выгодный матч-ап, в котором важно убить противника как можно раньше или сразу же найти ответ на Капитана Кривоклыка.

Не оставляйте в живых Прихвостней из-за Короля воров Вихлепыха.

Старайтесь истощить руку соперника, вынуждайте его тратить Потрошение и другие взрывные карты на ваших существ.

Кривоклык Разбойник — медленная версия Пират Разбойника, он играет больше тяжелых, темповых существ, поэтому обогнать его будет не сложно. Если противник оставит на муллигане карту и не будет очень долго ее играть, будьте уверены, что это Капитан Кривоклык.

Вам пригодится Харрисон Джонс, если вы его играете: избавляться от Вихлекирки придется против быстрого Пират Разбойника и Вихлепых Разбойника. Подгадывайте момент, чтобы вернуть в руку неудобное существо - большого Эдвина ван Клифа и других.



**Мурлок Шаман** — примерно равный матч-ап. Избавляйтесь сразу же от Мурлока-волномута, Мурлока-полководца, Удильщика из Клоаки. В матч-апе почти все секреты будут полезны. Взрывная ловушка — очевидно полезный AoE ремувал. Змеиная даст возможность разменяться с многими мелкими мурлоками. Снайперский выстрел — идеальная ловушка для Мурлока-полководца или Удильщика из Клоаки (но не

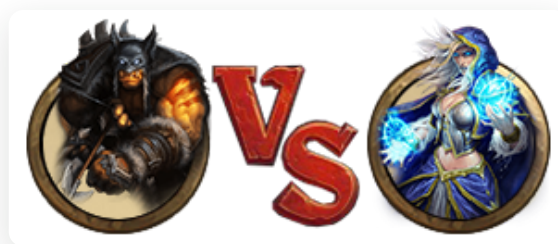
эффективен против Вайш'ирского провидца). **Ловушка для крыс** будет стопроцентно активирована рано, ведь Мурлок Шаман не будет всегда играть по 1-2 карты за ход.

В матч-апе важны размены. Будет здорово, если получится многократно атаковать **Луком Орлиного рога** и постоянно баффать его секретами.

У Тралла наверняка будет **Ведьма Хагата**, так что не подставляйте уязвимый к ее боевому кличу стол перед 8 ходом.

**Агро Шаман на перегрузках** — выгодный матч-ап, в котором важно не позволить сопернику нанести вам слишком много урона. Избавляйтесь от **Громоголова** **Смертельным выстрелом** и любыми другими способами. Готовьте **Взрывную ловушку** на полный стол Искр 1/1. Закрывайтесь провокациями от Молота рока. **Ловушка для крыс** будет активирована наверняка: противник играет еще агрессивней, чем Мурлок Шаман и будет играть много карт за ход.

**Контроль Шаман с Дрыжеглотом** — медленный противник, которого надо задавить как можно раньше. У него тоже может быть **Громоголов**, которого важно сразу же убрать со стола. Старайтесь завершить партию до того, как в ход пойдут **Живой источник**, **Ведьма Хагата** и **Дрыжеглот**.



**Кадгар Маг** — выгодный матч-ап: противник слишком медленный, у него практически нет исцеления и брони. С ним можно играть быстро и агрессивно. Как можно чаще прожимайте силу героя. Защищайте существ секретами. Если есть возможность избавиться от раннего **Горного великана**, сделайте это, чтобы противник не сыграл **Волю призывателя**. Здесь не поможет даже **Морозная ловушка**, потому что Маг попросту не будет атаковать **Горным великаном**. В идеале убить его **Смертельным выстрелом**. Если же противнику удалось закрыться провокациями, переходите к агрессивным действиям взрывным уроном.

**Спелл Маг** — похожий оппонент, придерживайтесь тех же правил, что и в поединке с Кадгар Магом. Преимущество: вы легко реализуете **Ловушку для крыс**, потому что Спелл Маг играет много карт за ход. У Мага будут замораживающие эффекты — **Кольцо льда** и **Снежная буря**. Не переживайте из-за них, а если Маг сильно замедлил вас или закрылся провокациями — переходите к взрывному урону. Старайтесь нанести много урона в начале игры, чтобы после добить его было проще.

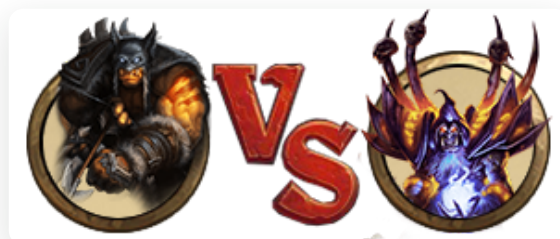
**Фриз Маг** — располагает многими замораживающими эффектами и **Вестником рока**. Это основные AoE зачистки, которых вам стоит остерегаться. Избавляйтесь от 0/7 существа **Смертельным выстрелом** и не жалейте взрывных заклинаний, если это поможет сохранить стол.



**Жрец на воскрешении** — один из немногих плохих матч-апов для Охотника. У него много провокаций, которые будут замедлять вас. Важнейшая карта — **Морозная ловушка**, так как она устранил угрозу, не убивая ее. Так вы ухудшите Андуйну **Массовое воскрешение** и Катрену Муэрте.

Старайтесь убить оппонента до 9 хода, после **Массового воскрешения** вы уже вряд ли что-то сделаете. Не подставляйтесь под **Всеобщую истерию**, но если медлить нельзя, то не обыгрывайте ее.

**Комбо Мех Жрец** — оппонент будет делать ставку на механизмы с магнетизмом и большим здоровьем. Чтобы не умереть от комбинации, снижайте здоровье механизмам и обороняйтесь **Морозной ловушкой**. Всегда умножайте здоровье существа на 4, чтобы узнать, сколько урона нанесет вам комбо 2 Божественных духа + **Внутренний огонь**.



**Зоолок** — выгодный матч-ап. Обороняйтесь секретами, как в любом другом агро поединке. Избавляйтесь в первую очередь от **Жонглера кинжалами** и **Ковра-самолета**. Разменивайтесь с его существами, чтобы не вышел **Морской великан**. Считайте, сколько он будет стоить при текущем количестве существ на столе.

[к оглавлению](#)



Секрет Охотник — недооцененная колода с большим винрейтом. Он успешно противостоит Магам, Разбойникам и даже агро колодам, которые обычно побеждают Охотника. Грамотный Секрет Охотник может побороться и с Воинами, хотя матч-ап и не очень выгодный. Это быстрая колода, которая поможет вам подняться до Легендарного ранга.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.