

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Зоолок - быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу.

07.07.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Зоолок

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Зоолок — единственный конкурентоспособный архетип Чернокнижника в Возмездии теней. Это агрессивная и быстрая колода, которая хорошо показывает себя в особенности на низких рангах. С помощью Зоолока комфортно брать 5 ранг и даже легенду.







Главный враг Зоолока — Воины, с которыми Гул'дану сложно, даже если в сборке есть [Суперзлодей Рафаам](#). Во всех остальных матч-апах Зоолок чувствует себя комфортно: он переигрывает Шаманов и Магов, на равных играет с Охотниками.

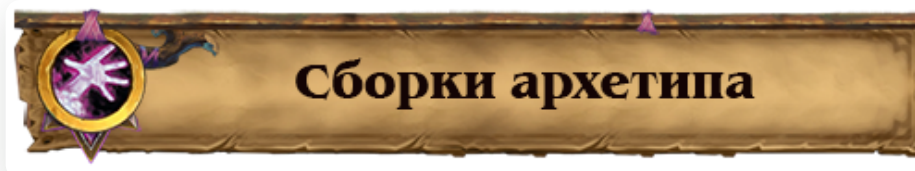
В гайде вы найдете лучшие колоды Зоолока, узнаете, как собрать свою версию архетипа, что искать на муллигане, как играть в общем и в типовых матч-апах меты.

Это обновленный гайд по Зоолоку, актуальный для июльского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов*

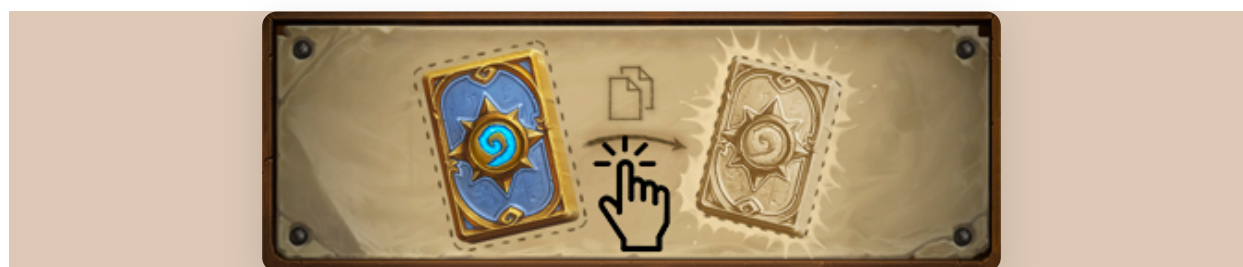
Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Вопросы декбилдинга*
 - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
 - *Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  *Муллиган*
 -  *Стратегия игры*
 - *Как играть против агро*
 - *Как играть против контроля*
 - *Общие полезные советы*
-  *Матч-апы*
 -  *Заключение*



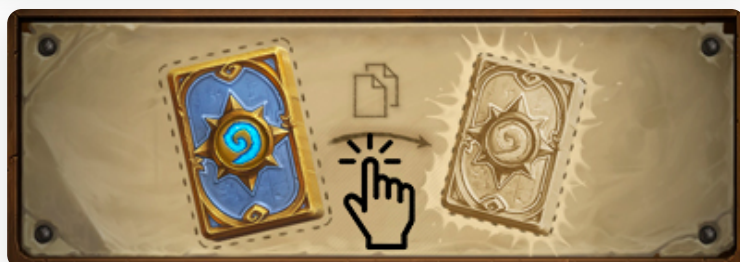
Сегодня сборки Зоолока похожи друг на друга, так как придерживаются одной стратегии. Это всегда много существ за 1 ману, [Ковер-самолет](#), [Жонглер кинжалами](#), [Вожак лютых волков](#) и [Морской великан](#).

Часто в сборках появляются [КЛНК-КЛ4К](#) и [Суперзлодей Рафаам](#).



Классический Зоолок

Зоолок



Сборка, которую предлагают [мета-отчеты от Vicious Syndicate](#). Обратите внимание, что здесь нет Менеджера Ям Сарона — первый дроп показывает плохие результаты в большинстве матч-апов.

В сборке есть [Суперзлодей Рафаам](#) для улучшения матч-апов с Воинами, но нет [КЛНК-КЛ4Ка](#).



Зоолок с [КЛНК-КЛ4Ком](#)

Зоолок с КЛНК-КЛ4Ком



Кабельщик ЗЛА, x1 Ведьмин бес, Суперзлодей Рафаам



Лирой Дженкинс, КЛНК-КЛ4К, Кристаллизатор



Более агрессивная и темповая версия Зоолока, у которой почти нет шансов против Воинов, зато улучшаются поединки с Магами, Охотниками и другими не агрессивными оппонентами.



Мех Зоолок

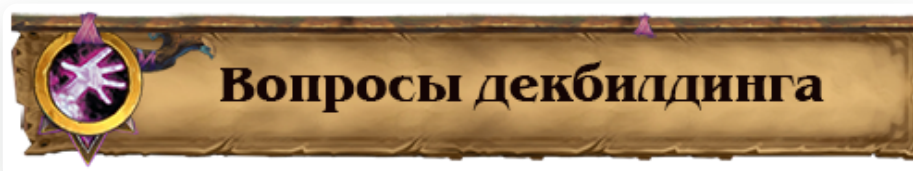
Мех Зоолок



-  Суперзлодей Рафаам, Кабельщик ЗЛА, Ведьмин бес, Сквайр Авангарда
 -  Кристаллизатор, КЛНК-КЛ4К, Микроконтроллер, Репликатор
- Хотите больше механизмов, попробуйте Мех Зоолока. Он лучше "сноуболлит" преимущество и быстрее выставляет **Морских великанов**. Такая колода уязвимее к эффектам немоты и чуть хуже реализует **Ковер-самолет**.



[к оглавлению](#)



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



Основа Зоолока — это россыпь мелких существ за 1 ману и **Ковер-самолет**, а также различные источники дополнительного урона — **Жонглер кинжалами**, баффы. Вишенка

на торте — **Морской великан**, который делает колоду более устойчивой в медленных матч-апах.

Часто основу дополняют следующими картами: **Бранящийся сержант**, **Менеджер Ям Сарона**, **Кабельщик ЗЛА**, **Суперзлодей Рафаам**, **КЛНК-КЛ4К**, **Ведьмин бес**.

О других опциональных и технических картах читайте далее.



Ожог души — неожиданный источник взрывного урона и темповый ремувал. Обычно заклинанию не хватает места в сборках и берут его редко.

Суперзлодей Рафаам — главный способ победы против Воинов и в других медленных поединках. Во всех остальных матч-апах слаб и не особо полезен.

Кровожадный корсар — дополнительный первый дроп для синергии с **Ковром-самолетом**, а также ремувал оружия, полезный в матч-апах с **Воином** и **Разбойником**.

Кристаллизатор — не выполняет каких-то особенных функций, это просто 1/3 за 1 ману. Хорошо сочетается с **Ковром-самолетом**, может выгодно разменяться благодаря высокому здоровью. Полезен в агро матч-апах, например, против **Токен Друида**.



Скаковой кабан — хорошая, "ликающая" опция для агро матч-апов. Вы разменяетесь кабаном с мелкой угрозой и сохраните стол за собой благодаря мурлоку 1/1.

КЛНК-КЛ4К — можно взять в любую сборку Зоолока просто так, а можно дополнить его несколькими другими механизмами: **Рекликатором**, **Микроконтроллером** и другими.

Ведьмин котел — фановая и необычная опция, которая разнообразит геймплей и даст шанс выиграть даже в тяжелых ситуациях.

Разрушитель чар — мало кто ожидает немоты от Зоолока, поэтому это существо может неприятно удивить оппонента. Улучшит матч-апы с **Мех Паладинами**, **Бомб Охотниками** и другими архетипами, которые полагаются на баффы и провокации.

Лирой Дженкинс — как и **Ожог души**, предназначен наносить больше урона герою противника. Поможет добивать медленных оппонентов. Добавляйте, если вам не хватает одних только мелких существ для серьезного давления. Часто встает на место **Суперзлодея Рафаама**.

[к оглавлению](#)

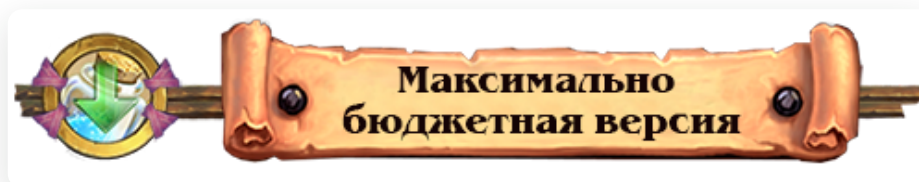


Зоолок — недорогая колода, поэтому его так любят новички и игроки с небольшой коллекцией. Но даже он играет несколько дорогих карт, которые прочно закрепились в основе архетипа. Но далеко не все они необходимы.

Душеворот — все стандартные сборки Зоолока играют **Душеворот**, но без него можно обойтись. Замените его **Ожогом души**, **Разрушителем чар** или другими опциональными картами.

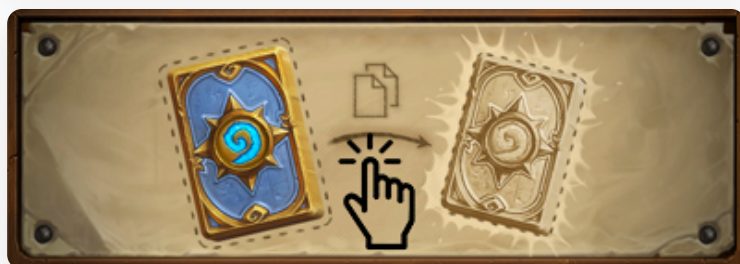
Морской великан и **Ковер-самолет** — ключевые карты для архетипа, без которых он потеряет свой потенциал. Обязательно скрафтите, если хотите играть Зоолоком.

Суперзлодей Рафаам — полезен в матч-апах с Воинами, но специально создавать его определенно не стоит. Вместо него можно взять **Лироя Дженкинса**, **Ожог души** или **Разрушителя чар**.



Максимально бюджетный Зоолок

Максимально бюджетный Зоолок



Такая сборка обойдется в 2720 чародейной пыли, если вы получили КЛНК-КЛ4Ка бесплатно в июне. Максимально бюджетная версия достаточно хороша и без особых проблем возьмет 5 ранг и выше.





Зоолока можно собрать совсем без эпиков: возьмите в сборку вместо них Репликатора и Микроконтроллера — такая сборка актуальна до 10 ранга.

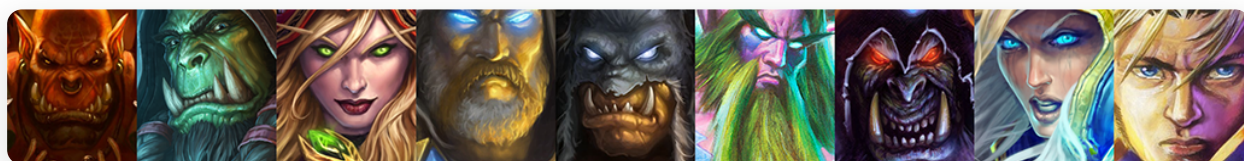


[к оглавлению](#)



Муллиган Зоолока нельзя назвать очень простым. Часто в руку будут приходить существа за 1 ману, и нужно правильно выбрать их в зависимости от класса противника. Вот несколько общих советов, которые помогут вам на муллигане:

-  Планируйте в первую очередь 1 и 2 ход, выбирая карты на муллигане. Старайтесь найти не любое существо на 1 ход, а лучшее в конкретном матч-апе.
-  С Монеткой всегда оставляйте связку *Огненный бес* + *Демон Бездны*
-  С *Яйцом скарабея* или *Мехуру* можно оставить *Гения ЗЛА*, хотя эта карта хороша не только в связке с этими существами.
 -  *Морского великана* оставляйте с хорошей рукой в медленных матч-апах, а также против Друида. С очень хорошей рукой можно оставить его и против Чернокнижника.
-  *Ковер-самолет* оставляйте в агро и темпо матч-апах.



Воин: агрессивный муллиган в поисках Суперзлодея Рафаама и Огненного беса.

Паладин: Мехуру, Сквайр Авангарда, Яйцо скарабея, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Жестокий обмен.

Охотник: Гений ЗЛА, Яйцо скарабея, Ковер-самолет, Огненный бес, Мехуру.

Друид: Ковер-самолет, Гений ЗЛА, Кристаллизатор, Жонглер кинжалами, Морской великан, Сквайр Авангарда.

Разбойник: Яйцо скарабея, Демон Бездны, Ковер-самолет, Гений ЗЛА, Огненный бес. С хорошей рукой — Жестокий обмен.

Шаман: Яйцо скарабея, Гений ЗЛА, Сквайр Авангарда, Мехуру, Сквайр Авангарда, Огненный бес, Ковер-самолет.

Маг: Огненный бес, Ковер-самолет, Гений ЗЛА, Жонглер кинжалами, Вожак лютых волков.

Жрец: Огненный бес, Гений ЗЛА, Яйцо скарабея, Жонглер кинжалами, Яйцо скарабея. С хорошей рукой — Морской великан, Жестокий обмен.

Чернокнижник: Ковер-самолет, Огненный бес, Яйцо скарабея, Мехуру, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой — Вожак лютых волков, Демон Бездны.

[к оглавлению](#)
















Зоолок – агрессивная колода, которая полагается на заполнение стола и стремится победить как можно быстрее. Зоолок принимал различные формы с течением времени, но всегда оставалось неизменным одно его большое преимущество перед другими агрессорами – сила героя Чернокнижника. **Жизнеотвод** обеспечивает Зоолока стабильным добором, чем не может похвастаться ни одна другая агро колода. Для любого быстрого архетипа добор карт – это больная тема, и часто причиной их поражений становится истощение руки.

У Зоолока нет каких-то хитрых комбинаций и секретных способов победы, но это не значит, что играть им просто. Поведение Чернокнижника разнится в зависимости от того, какой перед ним оппонент.



Как играть против агро

Противостояние любых агро колод сосредоточено на разменах, попытках перехватить преимущество и заставить противника играть по вашим правилам. Ниже вы найдете несколько полезных советов, которые помогут вам улучшить агро матч-апы.

-  Не бойтесь AoE зачисток: их нет у агро колод. Выставляйтесь по максимуму и захватывайте стол.
 -  В агро матч-апах иногда можно играть два первых дропа на первом ходу через Монетку. Так вы создадите больше давления и встанете в позицию нападения с первых секунд. Но в таких случаях важно понимать, какое продолжение будет у вашего старта, есть ли хороший второй ход и может ли противник как-то наказать вас.
-  Не бойтесь жертвовать здоровьем, в том числе получая урон от *Жизнеотвода* и *Огненного беса*. Здоровье – такой же ресурс, как карты или мана, и в агро матч-апах он не так уж важен.
-  Если старт игры не задался, и вы не смогли занять лидирующую позицию, старайтесь совершить темповый переворот, то есть одновременно уничтожить большинство угроз противника и выставить свои.
-  Большую роль в агро матч-апах играет *Ковер-самолет*. Можно сравнить его с *Псарем Шоу* у Охотника: все существа за 1 ману получают натиск и смогут разменяться с мелкими угрозами врага. Это отличный способ перевернуть ход партии, если сразу закрепиться на столе не получилось.
-  В агро матч-апах вы должны сосредоточиться на разменах, но нельзя делать это бездумно: разменивайтесь так, чтобы защитить наиболее важные угрозы, например, *Жонглера кинжалами*, *Ковер-самолет* или *Вожака лютых волков*.
-  Часто вы будете стремиться к тому, чтобы размениваться выгодно, но это необязательно. Иногда можно разменяться 1 к 1 ради сохранения другой важной угрозы.
-  Выгодно размениваться помогают баффы здоровья (*Ведьмин бес*, *Жестокий обмен*).
 -  Баффы атаки (*Вожак лютых волков*, *Бранящийся сержант*) тоже помогают выгодно размениваться. Старайтесь давать атаку слабым существам, чтобы не жертвовать сильными угрозами при размене.
-  В какой-то момент вам все же придется переходить к контратаке. Это можно делать, если вы уже прочно закрепились на столе, истощили руку оппонента или в руке есть много карт для планирования летала — массовые баффы, источники дополнительного урона, *Ожог души* (если есть в колоде) и т.д.
-  Атаковать героя противника можно и в обратной ситуации, когда у вас почти не осталось шансов на победу и разменами вы просто не выиграете. В таких случаях можно смело идти на риск, даже если вероятность победить минимальна. Зато вы точно будете знать, что сделали все, что могли.
-  В агро матч-апах *Суперзлодей Рафаам* используется скорее как провокатор $\frac{7}{8}$, а не источник дополнительных ресурсов. Подумайте несколько раз, прежде чем ставить его, ведь он может дать много бесполезных легендарок, которые никак не помогут вам в быстром матч-апе, а только сделают вас медленнее и неповоротливее.
-  Провокации позволяют вам действовать более агрессивно. Если вы уверены, что у оппонента нет ремувала, то защитив провокатором других существ,

можете игнорировать угрозы врага. Постарайтесь сделать так, чтобы противнику было не выгодно размениваться с провокацией: желательно, чтобы ему пришлось отдать 2-3 существа в нее.






[к оглавлению](#)







Как играть против контроля

В контроль матч-апах Зоолок ведет себя иначе. Ему уже не нужно бороться за стол с первых ходов матча, медленные противники не будут активны на этом этапе. Но вам придется думать о дальнейшей судьбе своих маленьких друзей — смогут ли они пробиться через мощных провокаторов и устоят ли перед AoE ремувалами. Медленные матч-апы тяжелее для Зоолока, потому что у него быстро истощается рука, даже с учетом [Жизнеотвода](#).

Чтобы уверенно чувствовать себя в контроль матч-апах, вам нужно придерживаться нескольких важных правил.

-  *Обыгрывание AoE ремувалов — один из главных моментов. Пользуйтесь стандартными правилами игры от массовых зачисток: защищайте стол бафами, предсмертными хрипами или божественными щитами, либо не выставляйте максимум угроз.*
-  *Обыгрывать AoE нужно не всегда. Можно играть смелее, если противник уже отдал одну ключевую зачистку и вы не ожидаете, что он сразу же найдет вторую.*
-  *Агрессивные действия актуальны и тогда, когда у вас нет другого выхода. В тяжелых случаях приходится рассчитывать на удачу и предполагать, что в руке соперника нет ремувалов. В ситуациях, когда противника с идеальной рукой победить невозможно, не нужно обыгрывать ничего.*
-  *В контроль матч-апах размены тоже нужны. Нельзя полагаться только на слепую агрессию и удары по герою противника. Опять же, размениваться нужно так, чтобы защищать самые опасные угрозы.*
-  *Медленные колоды любят выставлять крупные одиночные угрозы, начиная с середины игры. Если это провокации, вам придется с ними размениваться.*

Старайтесь делать это максимально выгодно.


-  В случае, если на стол было разыграно существо без провокации, можно поступить по-разному:
 - - Пропигнорировать, если его нельзя легко убрать
 - - Защитить ценных существ провокациями (Демон Бездны, Суперзлодей Рафаам)
 - - Выгодно разменяться, например, Морским великаном
-  Старайтесь без особой необходимости не убиваться несколькими существами в одну угрозу противника без провокации. Делать это можно, если вы хотите обыграть AoE ремувал.
-  Не стоит размениваться, если вы “сетапите летал”, то есть близки к убийству противника в течение 1-2 ходов. В таких случаях лучше идти ва-банк и действовать максимально агрессивно. Но не забывайте о защитных опциях соперника: кто-то может закрыться провокатором, другие – броней, а кто-то может исцелиться. Учитывайте это и оценивайте риски.
-  В медленных матч-апах вас часто будет выручать Суперзлодей Рафаам. Играйте его, если задавить противника рано не получилось. Суперзлодей Рафаам сразу же поменяет стиль вашей игры: вы получите много тяжелых существ, многие из них будут с высокими характеристиками. Это гораздо полезнее в медленных матч-апах, чем россыпь мелких угроз за 1 ману.










[к оглавлению](#)




Общие полезные советы




Зоолок по-разному ведет себя в агро и контроль матч-апах, но все же есть несколько моментов, которые важны вне зависимости от противника. Далее вы найдете несколько общих полезных советов, которые помогут вам освоить Зоолока.

-  Зоолоку важно всегда думать о позиционировании существ из-за *Вожака лютых волков*. Ставьте слабые угрозы ближе к центру, а существ с большим здоровьем или божественным щитом – по краям. Так вы сможете разменяться большим количеством существ. Слабые существа в середине умрут и передадут бафф атаки следующим.

-  Думать о позиционировании нужно не только тогда, когда **Вожак лютых волков** уже стоит на столе, но и когда его даже нет в руке. Вы в любой момент можете “топдекнуть” его, и стол должен быть подготовлен.
-  Считайте, сколько маны будет стоить **Морской великан** в текущих условиях. В зависимости от этого выбирайте правильный порядок действий: подумайте, разменяться ли сначала, или поставить еще одно существо, или поставить **Морского великана** раньше всех других действий. На это требуется много времени, но лучше уж играть “до фитиля”, чем поторопиться и сделать ошибку.
-  Не разыгрывайте **Душеворот** слишком рано, чтобы не потерять полезные карты из-за того, что вам не хватило маны их разыграть. Исключение — отсутствие каких-либо опций на 3-4 ходы. В этом случае разыгрывайте **Душеворот** в надежде получить и выставить несколько первых дропов.
-  Не пытайтесь применять **Жестокий обмен** только на **Яйцо скарабея** или **Мехуру**. Это самые приятные цели для заклинания, но уничтожить можно и любую другую мелкую угрозу.
-  Если вы сыграете **Жестокий обмен** на **Яйцо скарабея**, то сначала сработает бафф, а уже потом появятся 3 жука 1/1.
 -  Если **Морской великан** будет стоить 1 ману при выходе на стол, то эффект **Ковра-самолета** сработает на него.
 -  Вы можете играть **Яйцо скарабея** на первом ходу через **Монетку**, если в руке есть **Гений ЗЛА**.
 -  Если у вас под контролем есть **Менеджер Ям Сарона** и вы собираетесь совершить ряд разменов, учитывайте то, что после смерти этого существа на половине противника появится провокация 0/3. Из-за него вы можете лишиться возможности разменяться с другим существом оппонента.
-  **Кабельщик ЗЛА** даст вам одного, а **Гений ЗЛА** — двух из четырех **Прихвостней**. Все они полезны для **Зоолока**.



-  Если вам выпал **Эфириал-прихвостень**, полезными заклинаниями будут **Жестокий обмен**, **Ожог души**, **Душеворот**, **Насыщение души**. **Ковальдом-прихвостнем** можно убивать собственное **Яйцо скарабея**.

-  *Правильный порядок действий — важный элемент геймплея Зоолока. Одна из распространенных ошибок — использование **Жизнеотвода** в конце хода, а не в начале. Всегда сначала добирайте карты, а затем совершайте другие действия, чтобы спланировать ход с учетом всех опций.*
-  ***Жонглер кинжалами** полезен во всех матч-апах. В агро поединках он помогает размениваться с мелкими угрозами, в медленных же может использоваться и как дополнительный источник урона по герою противника. **Жонглер кинжалами** хорошо играет с **Яйцом скарабея** и **Мехуру**.*
-  *Интересная комбинация: если **Суперзлодей** даст вам **Принцессу Таланджи**, то вместе с ней на стол выйдут все ваши легендарные существа, ведь их не было изначально в колоде.*

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — один из худших оппонентов для Зоолока. Играет множество ремувалов, провокаций и способен выживать очень долго. После выхода **Безумного гения Бума** шансов у вас будет еще меньше. Играйте быстро и не бойтесь рисковать: старайтесь быстро завершить партию. Не обыгрывайте **Потасовку** перед 5 ходом оппонента, лучше сделайте так, чтобы слишком много не зачистили **Взрывчаткобот** и **Зиллиакс**.

Рассчитывайте на **Суперзлодея Рафаама** — он поможет играть медленнее и жаднее. Большинство легендарных карт не так сильны своими эффектами, но помогают из-за характеристик. Не пренебрегайте силой героя даже на поздних этапах игры, старайтесь ставить самые темповые легендарки с максимальными характеристиками.

Бомб Воин — будет чуть легче, но шансы все равно малы. Он играет такие же АоЕ ремувалы, как Контроль Воин, поэтому правила примерно такие же. Не зацикливайтесь на разменах, можно игнорировать даже **Элекка-киборга**, если у вас много урона на столе. Старайтесь победить до 7 хода, чтобы не вышел **Безумный гений Бум**, или “засетапить летал” к этому времени. **Морской великан** — лучший друг и в этом матч-апе.

Как и против Контроль Воина, поможет **Суперзлодей Рафаам**. Играйте его при первом же удобном случае, даже если Воин не замешал слишком большого количества бомб в вашу колоду — вы не можете позволить себе такую жадность.



Мех Паладин опасен тяжелыми провокаторами. Старайтесь рано заполнить стол, чтобы выставить **Морских великанов**, тогда вы сможете легко размениваться со всеми механизмами оппонента — в том числе и мелкими. Сложнее с **Механояйцом** — его часто придется игнорировать, пока оно не получит провокацию.

Холи ОТК Паладин уязвим на старте, так как играет только дорогие AoE зачистки. Старайтесь поставить много угроз до 5-6 ходов оппонента, но не **Морского великана** — его лучше поставить после выхода **Уменьшающего луча**. Перед 4 ходом поставьте несколько угроз, которые переживут **Освящение** — баффните их **Жестоким обменом** или разыграйте **Яйцо скарабея**.



Бомб Охотник — вы быстрее Охотника, так что сможете контролировать стол и не давать Рексару реализовывать синергии магнетизма. Разменивайтесь со всеми даже мелкими механизмами противника, не отыгрывайте от **Спустить собак**. **Морской великан** станет серьезной проблемой для Рексара, но не ставьте его перед 8 ходом противника или раньше, если Охотник сыграл **Гальванизатора** и долго держит в руке удешевленные карты. Так вы обыграете связку **Токсикант + Ракетомет**.

Мидрейндж Охотник — примерно равный матч-ап, в котором вы будете соревноваться за первенство на столе. Пользуйтесь медленными ходами Охотника вроде **Зова хозяина**, чтобы создать больше угроз. Не забывайте про такие комбинации, как **Спустить собак + Лесной волк** или **Спустить собак + Гиена-падальщица**. Охотник будет размениваться с вашими угрозами **Топориком головореза**, что тоже не очень радует. Старайтесь создать больше давления на старте и действовать максимально темпово. К средним этапам игры вы истощите ресурсы противника, но до выхода **Зул'джина** партию лучше не затягивать.



Токен Друид — желанный противник для Зоолока. Вы играете быстрее оппонента, и ваше преимущество — **Морской великан**, которого Друид поможет удешевить. Ваши основные угрозы — **Жонглер кинжалами**, **Вожак лютых волков**, **Ковер-самолет**.

Не бойтесь ставить 2 первых дропа на первом ходу через **Монетку**. Диктовать условия разменов должны вы. Опасайтесь **Размаха** на 4 ходу, старайтесь не подставлять существ с 1 здоровья.



Вихлелых Разбойник — непростой оппонент, играет много сильных заклинаний и темповых существ. Опасайтесь Удара в спину и **Агента ШРУ** на первых порах, старайтесь создавать как можно больше давления — у Разбойника нет AoE атак. У Валиры много взрывного урона, рано или поздно она перейдет от разменов к активным действиям в сторону вашего героя. Поэтому следите за здоровьем. Разбойник может добить вас **Потрошением**, оружием, **Лироем Дженкинсом**. Следите за тем, какие из этих карт уже вышли, и оценивайте риски.

Постарайтесь выманить из руки Разбойника **Ошеломление** рано, чтобы позднее выставить **Морского великана**. Это существо особенно сильно, если Разбойник смог сгенерировать много Прихвостней.



Мурлок Шаман — выгодный матч-ап, в котором вы будете бороться за стол. Убивайте в первую очередь **Мурлока-волномута**, **Мурлока-полководца**, **Удильщика из Клоаки**, но лучше чистить стол ото всех угроз противника. Ваша задача — захватить стол на старте, дальше будет проще. Даже если у вас не получится уверенно закрепиться на столе, вернуть инициативу поможет **Ковер-самолет**. Большинство ваших существ за 1 ману легко убьют мурлоков Шамана. Берегите **Ковер-самолет** до 4-5 ходов, если отстаете. Ставить 1/6 угрозу в темп опасно, так как Шаман сможет зачистить ее баффами мурлоков.

Агро Шаман — не сможет действовать особенно агрессивно до 4-5 ходов. До этого момента ставьте максимум угроз на стол и действуйте максимально темпово. Вы должны пережить связки с **Громоголовом** и сразу же ответить на 3/6 угрозу. Силен **Ковер-самолет** — Агро Шаману сложно избавиться от этой угрозы без стола.

Если стол потерян, Шаман постарается задавить вас взрывным уроном, **Молотом Рока** и **Камнедробителем**. Или закрывайтесь провокациями, или пытайтесь закончить партию быстрее противника.



Спелл Маг — начинает партию медленно, чем вы и должны пользоваться. Старайтесь как можно быстрее поставить **Морских великанов**. **Ковер-самолет** поможет не только баффать первые дропы, но и размениваться с первыми **Горными великанами** и

Могильными ужасами оппонента, если вы сможете поставить **Морского великана** за 1 маны и дать ему бафф натиска.

Не оставляйте на столе **Горных великанов** Мага, а вот **Морских великанов** можно игнорировать — Маг не сможет превратить их в провокаторов.

Фриз Маг — сложнее из-за связок с **Вестником рока**. Постарайтесь поставить перед 5 ходом оппонента **Ковер-самолет** на стол, чтобы была возможность ответить на 0/7 **Вестника рока**, пока ваш стол заморожен. На 6 ход у Мага появится и **Снежная буря**, так что придется запастись терпением. Лучше не упираться в лимит по количеству существ на столе, если вы ожидаете эффекты заморозки.



Комбо Мех Жрец — старайтесь как можно быстрее поставить **Ковер-самолет** и **Морского великана** на стол, а уже с ними размениваться с любыми существами противника. Мелкие угрозы могут умереть от связок с **Яростным пиромантом**, особенно если Жрец начал с Монеткой.

Жрец на воскрешении - не самый благоприятный оппонент, который будет защищаться тяжелыми провокациями. Не торопитесь размениваться всем столом с провокатором: если есть возможность подождать, сначала постарайтесь усилить стол баффом или выставить **Морского великана** и разменяться с угрозой уже потом. Конечно, если риск, что ваш стол не переживет ход оппонента, но в таком матч-апе рисковать не возбраняется.

Старайтесь убить Жреца до 9 хода, когда будет разыграно **Массовое воскрешение**. У Жреца нет AoE атак, кроме **Всеобщей истерии**, постарайтесь обыграть ее перед 5 ходом. Но если у вас заканчиваются карты и ситуация неблагоприятна, то не обыгрывайте ничего и старайтесь быстрее закончить поединок, атакуя героя противника.



В зеркальном матч-апе победит тот, кто сможет выгодно размениваться, сохранить существ и выставить **Морского великана** раньше. Убивайте вражеских **Жонглера кинжалами**, **Ковер-самолет** и **Вожака лютых волков**. Преимущество получит тот, кто будет ходить первым и найдет хороший старт. Если у вас не получилось захватить стол сразу, постарайтесь перевернуть ход партии с помощью **Ковра-самолета**.

[к оглавлению](#)



Зоолок — один из старейших архетипов Hearthstone. Он принимал разные формы с течением времени, но всегда придерживался агрессивного стиля и был любимчиком новичков и всех любителей быстрых колод. Сегодня Зоолок не так популярен в легенде и не показывает лучшие показатели по популярности и винрейту. Но это все еще хороший выбор для подъема по ладдеру с низких рангов. А самые преданные и опытные фанаты смогут взять с Зоолоком легенду и даже высокие ее позиции.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.