

Именно с данной проблемой в первую очередь призвана бороться данная статья. Она поможет вам определиться с основными принципами муллигана, понять, что вам нужно против конкретных классов и за конкретные колоды. Кроме этого, конечно же, MullyHelper станет своеобразной базой знаний о текущей мете, вы найдете лучшие сборки популярнейших архетипов и нужные для муллигана карты против всех девяти классов к каждой из них.



Перед началом следует отметить важный момент: специфику рейтинговой игры в Hearthstone и меты в целом. Нажимая на кнопку «Стандартная игра», вам случайным образом подбирается более-менее равный по достижениям в текущем сезоне противник, на стадии муллигана вам будут известны только его класс и факт наличия/отсутствия Монетки. Вы точно не будете знать ни его архетип, ни его сборку, но данную информацию можно получить косвенно из мета-отчетов. Именно мета-отчеты расскажут

о том, как часто встречаются те или иные архетипы класса, какие их сборки нынче популярнее других, чего в целом ожидать от противника. Эта невероятно ценная информация, от которой и нужно отталкиваться при выборе карт в стартовую руку: там должны оказаться инструменты, полезные в самом ожидаемом поединке с конкретным классом. Порой ожидать определенный матч-ап не трудно: большинство Магов в нынешней мете – Секрет Маги, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Джайну. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Чернокнижник может играть и очень медленно, и очень агрессивно, как Друид или даже Жрец. В этом случае необходимо знать, с какой вероятностью вы встретите тот или иной архетип, какие карты хороши и в тех, и в других поединках, с какой колодой врага вам будет труднее и так далее.

Так или иначе, приведенная ниже информация актуальна в первую очередь тогда, когда вы встречаете действительно случайного противника в ладдере, чьих архетипа и состава колоды не знаете. Если же вы ранее уже играли с этим человеком, значит вам известно намного больше информации, то есть и подход к муллигану придется изменить. Аналогично и в ситуациях на турнирах с открытыми колодами.



Главной тактикой на муллигане стал принцип игры на победу, идею которого MullyHelper попытается донести до читателя. Смысл в том, чтобы играть для того, чтобы победить, а не для того, чтобы не проиграть. Применительно к стадии муллигана это значит одно – никаких компромиссов, никаких карт, которые, может быть, будут хороши на старте. Только лучшие и самые оптимальные существа, заклинания и оружия, доступные вашей колоде. Таков главный принцип муллигана, которым руководствовались создатели статьи. Следовать ему или нет – ваш выбор, в комментариях вы всегда можете согласиться или не согласиться с конкретным выбором карт для муллигана, их приоритетом и значимостью. Кроме того, было бы здорово услышать от вас предложения по совершенствованию данного контента.

Кажется, было сказано все, что нужно, теперь дорогому читателю предлагается ознакомиться с непосредственным материалом данной статьи. В ней вы найдете советы

по муллигану против каждого класса для следующих архетипов:

- ● **Казакус Жрец**
- ● **Куболок**
- ● **Темпо Разбойник**
- ● **Агро Паладин**



Первый выпуск статьи содержит небольшое количество архетипов, но в будущем MullyHelper выйдет вновь: обновятся существующие сборки колод, изменятся некоторые нюансы выбора карт для них, исходя из реалий будущей меты, и, конечно же, будут добавлены и новые архетипы.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

<p>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</p>	<p>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</p>
<p>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</p>	<p>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</p>	<p>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</p>

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Казакус Жрец



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
 нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Казакус Жрец – удивительный архетип с точки зрения муллигана, вы можете решить оставить в стартовой руке более восемнадцати (!) карт в зависимости от условий. Нет ни одного класса, против которого **Казакус Жрец** бы оставлял те же карты, что и против другого, хотя отчетливо выделяются два различных подхода: муллиган против агрессивных колод и муллиган против медленных колод. Однако следует еще раз повторить, что классовая специфика значительно меняет акценты.

Труднее выбирать карты, ожидая агрессивное противостояние. Порой вам нужны какие-то связки, порой карты сами по себе, но при тех или иных условиях. Важно учитывать способности оппонента ответить на ваших существ, а также его собственные типы угроз: какие-то быстрые противники дают мелкими угрозами, какие-то предпочитают существ покрупнее. Все эти факторы и многие другие в значительной степени меняют ваш муллиган.

Мудлиган против Воина

 <p>Кинжал Огненного Демона 1 1 3 Когда любой существо восполняет здоровья, вы берете карту.</p>	 <p>Смертельный Пожар 2 3 Выжигает существо с силой 3 или меньше.</p>	 <p>Боевой клинок 3 3 Боевой клинок уничтожает здоровье своего выбранного существа на 2.</p>	 <p>Актыва Ветра 4 3 5 Ваша акция и способность всегда выполняются в первую очередь. Когда вы берете карту, вы получаете 1 очко здоровья.</p>	 <p>Паладис 4 3 3 Боевой клинок, если в вашей колоде нет существ, уничтожает существо с наименьшим количеством здоровья. Вы берете карту.</p>	 <p>Смерть среди Шторм 1 3 3 Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>
 <p>Ползун-Паладис 2 2 3 Боевой клинок уничтожает выбранного противника и получает +2 к здоровью.</p>	 <p>Смертельный Взрыв 2 2 3 Ваша способность стоит на (1) меньше.</p>				



Мудлиган против Паладина

 <p>Кинжал Огненного Демона 1 1 3 Когда любой существо восполняет здоровья, вы берете карту.</p>	 <p>Актыва Ветра 2 3 2 После того, как вы разыграли свою способность, получаете 2 очка здоровья ВСЕХ существ.</p>	 <p>Смертельный Пожар 1 3 2 Наносит 2 ед. урона.</p>	 <p>Актыва Ветра 1 3 3 Вы получаете контроль над существами противника с силой 2 или меньше в каждой руке.</p>	 <p>Паладис 4 3 3 Боевой клинок, если в вашей колоде нет существ, уничтожает существо с наименьшим количеством здоровья. Вы берете карту.</p>	 <p>Смерть среди Шторм 1 3 3 Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>
 <p>Ползун-Паладис 2 2 3 Боевой клинок уничтожает выбранного противника и получает +1 к здоровью.</p>	 <p>Смертельный Взрыв 2 2 3 Ваша способность стоит на (1) меньше.</p>	 <p>Актыва Ветра 2 3 3 Получение жизни наносит 1 ед. урона всем существам.</p>	 <p>Паладис 6 3 3 Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.</p>	 <p>Медведь-Паладис 2 3 1 Урон от драконов +1. Предостерегающий крик: вы берете карту.</p>	



Мудлиган против Охотника



Муллиган против Друида



Мудлиган против Разбойника



Мудлиган против Шамана



Муллиган против Мага

 <p>1 3</p> <p>Кинжал Огненного Дракона Каждый раз, когда существо из вашей колоды умирает, вы берете карту.</p>	 <p>2 3</p> <p>Смертельный Волшебный Боевой Ключ Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.</p>	 <p>5 5</p> <p>Раза Писецкий Боевой ключ: если в вашей колоде нет одинаковых карт, ваша сила героя стоит 0 до конца игры.</p>	 <p>4 3</p> <p>Ассасинская Дилемма Ваша атака и здоровье врага уменьшаются на 1. Выберите карту из колоды.</p>	 <p>4 3</p> <p>Казакус Боевой ключ: если в вашей колоде нет одинаковых карт, создайте существо с атакующей силой 3.</p>	 <p>1 3</p> <p>Смертельный Волшебный Щит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>
 <p>6 3</p> <p>Смертельный Волшебный Боевой Ключ Наносит 6 ед. урона всем существам, кроме драконов.</p>	 <p>2 3</p> <p>Смертельный Волшебный Боевой Ключ Ваша замешанная карта из ДД уничтожается.</p>				



Муллиган против Жреца

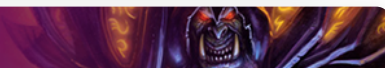
 <p>5 5</p> <p>Раза Писецкий Боевой ключ: если в вашей колоде нет одинаковых карт, ваша сила героя стоит 0 до конца игры.</p>	 <p>4 3</p> <p>Казакус Боевой ключ: если в вашей колоде нет одинаковых карт, создайте существо с выбранными атакой и здоровьем.</p>	 <p>8 5</p> <p>Смертельный Волшебный Боевой Ключ Боевой ключ: уничтожает всех существ с атакой 5 или больше.</p>	 <p>3 3</p> <p>Чужой сверчок Боевой ключ: при получении 3 карты. Уничтожьте, если из них была в колоде противника 1 или более карт. Вы берете карту.</p>		
--	--	---	---	--	--



Муллиган против Чернокнижника



Кублок



Куболок от Zalae



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Выбирать карты Куболоку попроще, чем Казакус Жрецу, хотя и тут есть свои подводные камни. Ваше внимание важно обратить на противостояние с Охотником, в котором

выбор карт в руку зависит от вашей позиции в ладдере. Если вы играете на десятом ранге и выше – действуйте согласно картинке. Если же вы еще не так высоко забрались в ладдере, исключите из стартовой руки карты **Осквернение**, **Мастерица микстур** и **Лик тлена**.

В некоторых противостояниях крайне важно **Осквернение**. Против Паладина, Охотника и Шамана вы оставляете даже две копии этого заклинания.





Муллиган против Охотника

--	--	--	--	--	--	--



Муллиган против Друида

--	--	--	--	--	--	--



Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага

 	 	 	 	 			
--	--	--	--	--	--	--	--



Муллиган против Жреца

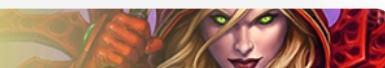
 	 	 	 				
--	--	--	--	--	--	--	--



Муллиган против Чернокнижника



Темпо Разбойник



Темпо Разбойник от Meati



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Выбор карт для Темпо Разбойника тоже не такой уж и однозначный и простой. Вам всегда нужны только Принц Келесет и Коридорный ужас, а все остальные существа и

заклинания ситуативны. Важно отметить, что **Коридорный ужас** хорош даже в двух экземплярах, если вы играете против агрессивной колоды. Против медленных тоже можно оставить пару 5/5, но только при наличии Монетки.



Мудлиган против Разбойника



Мудлиган против Шамана



Муллиган против Мага

I	I	I	I	I
 <p>Прини Веселоз Боевой маг: сила в заклинании равна количеству карт в руке. Если карт нет в руке, количество +1/-1.</p>	 <p>Король Жизненной Воды Сила на 12 меньше, за каждую способность, которую получает, сила увеличивается на 1 в руке. 1 маг в руке.</p>	 <p>Вишневый Веселоз Вы можете использовать карты заклинаний в руку. Они стоят на 12 больше, чем обычно.</p>	 <p>Серебряный Веселоз Сила заклинаний: количество 2 маг, заклин.</p>	 <p>Серебряный Веселоз Сила заклинаний: количество +2/-2 за каждую карту заклинаний, которую вы получаете в руку. 1 маг в руке.</p>
	I	I		
	 <p>Король Жизненной Воды Другие карты заклинаний получают +1/+1. 3 заклин.</p>	 <p>Вишневый Веселоз Получает 2 маг, заклин заклинаний в комнате заклинаний.</p>		



Муллиган против Жреца

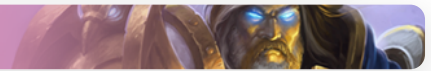
I	I	I	I	I
 <p>Прини Веселоз Боевой маг: сила в заклинании равна количеству карт в руке. Если карт нет в руке, количество +1/-1.</p>	 <p>Король Жизненной Воды Сила на 12 меньше, за каждую способность, которую получает, сила увеличивается на 1 в руке. 1 маг в руке.</p>	 <p>Вишневый Веселоз Вы можете использовать карты заклинаний в руку. Они стоят на 12 больше, чем обычно.</p>	 <p>Серебряный Веселоз Сила заклинаний: количество 4 маг, заклин.</p>	 <p>Прини Веселоз Боевой маг: сила заклинаний равна количеству карт в руке. Если карт нет в руке, количество +1/-1.</p>
	I	I		
	 <p>Король Жизненной Воды Другие карты заклинаний получают +1/+1. 3 заклин.</p>	 <p>Вишневый Веселоз Боевой маг: сила заклинаний равна количеству карт в руке. Если карт нет в руке, количество +1/-1. «Проклятие».</p>		



Муллиган против Чернокнижника



Агро Паладин



Агро Паладин Кобольды и катакомбы



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

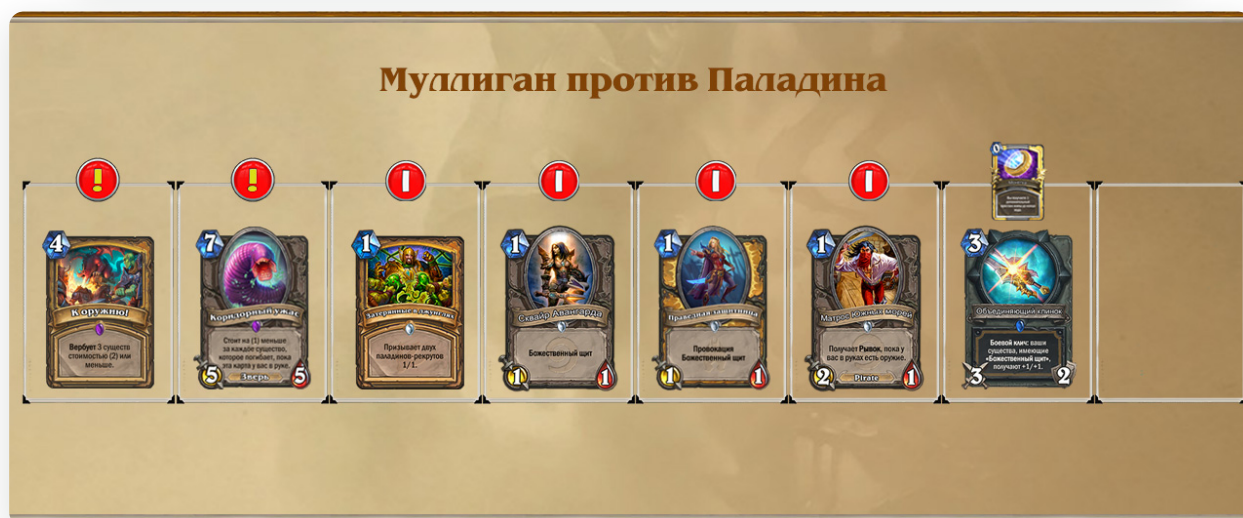
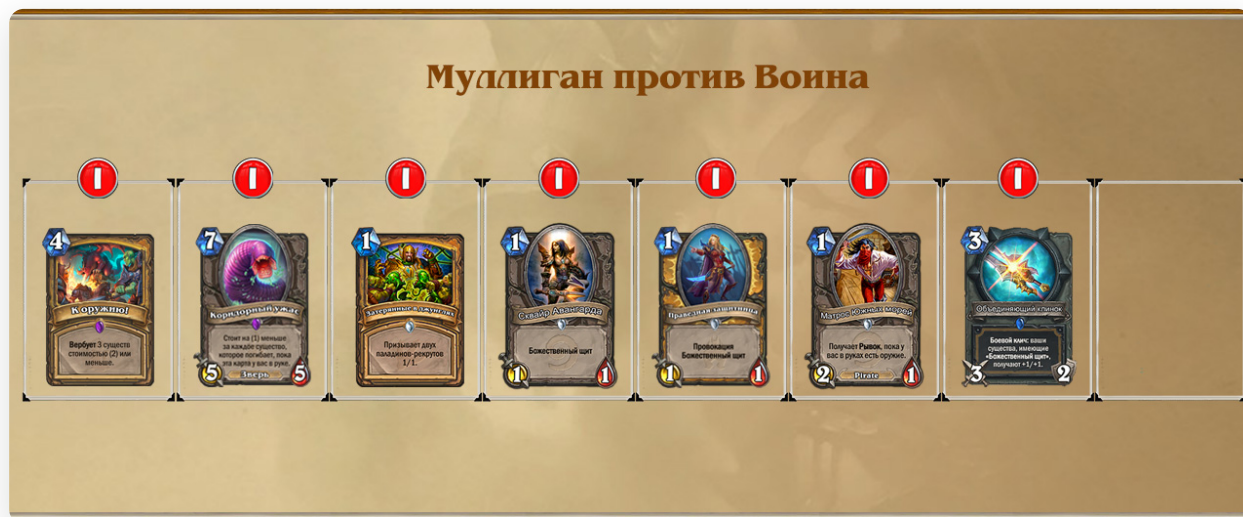
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Агро Паладин невероятно сильно зависит от стадии выбора карт. Найдете хороший старт - часто сможете без особых проблем закончить партию. Найдете неудачные карты

- можете отдать оппоненту слишком многое и проиграть даже благоприятный поединок.

Проблема Агро Паладина в том, что многие его карты ситуативны и несамостоятельны, иногда нужно искать не какую-то карту, а их связки, а одна оставляемая в стартовой руке карта может кардинальным образом изменить ваш выбор других оружия, существ и заклинаний. Никуда не девается и классовая специфика: порой те или иные карты вы оставляете против одного оппонента, но не оставляете против другого.

Поскольку вы играете агрессивной колодой, важно искать в первую очередь хорошую кривую маны на первый, второй и третий ход.





Мудлиган против Охотника

1	1	1	1	1	1	1	1 +



Мудлиган против Друида

1	1	1		1 + 2	1		



Мудлиган против Разбойника



Мудлиган против Шамана



Мудлиган против Мага



Мудлиган против Жреца





Муллиган против Чернокнижника



Заключение

Спасибо за ознакомление с первым выпуском MullyHelper. Второй выпуск статьи, ожидающийся уже через две недели, покажет вам выбор карт для других популярных колод, а уже представленные [Казакус](#) Жрец, Куболок, Темпо Разбойник и Агро Паладин будут обновлены, исходя из актуального состояния меты.

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!