

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

MullyHelper 2: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу

17.05.2018

Другое

Без категории

MullyHelper 2: Руководство по муллигану в Ведьмином лесу



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Вашему вниманию представляется второй выпуск статьи MullyHelper в Ведьмином лесу, которая поможет вам грамотно выбирать карты для начальной стадии игры. Подробнее о том, что такое MullyHelper, какой логикой руководствуются его создатели при выборе тех или иных карт, и как вообще все устроено в статье, читайте во вкладке ниже, а если останутся вопросы – не стесняйтесь задавать их в комментариях.



Тем же, кто уже знаком с данной серией статей, тоже есть, что почерпнуть для себя. Во втором выпуске речь пойдет о целом ряде сильнейших колод нынешней меты. К каждой из представленных сборок прикреплено девять изображений, которые наглядно покажут вам, какие карты следует искать в стартовую руку при встрече с конкретным классом в ладдере.

Стоит отметить, что в следующем выпуске MullyHelper появится еще больше колод меты Ведьминого леса, а многие добавленные ранее колоды будут обновлены, как и необходимые для них карты против каждого класса.

Что такое MullyHelper и как он работает?

Муллиган - важная игровая стадия, от которой зависит очень многое. К сожалению, многие игроки значительно усложняют себе жизнь, а часто и проигрывают из-за того,

что оставляют ненужные в стартовой руке карты или, наоборот, сбрасывают необходимые. Важно то, что эти ошибки порой системные, игрок допускает их снова и снова, не осознавая этого и не понимая, что что-то не так.

Именно с вышеназванной 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.

Следует отметить важный момент: рейтинговая игра в Hearthstone и мета в целом имеют свою специфику. 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 колоды 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 Охотников в нынешней мете – Нечетные Охотники, так что вы готовитесь встретить раннюю агрессию и массу взрывного урона, как только увидите напротив себя Рексара. А иногда выбрать нужные карты труднее, если у класса есть совершенно разные архетипы. Например, Маг может играть и очень медленно (Биг Спелл Маг) и очень быстро (Секрет Маг). 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.

В этом выпуске MullyHelper был дополнен следующими архетипами: Темпо Маг, Контроль Чернокнижник, Квест Разбойник, Контроль Жрец и Биг Спелл Маг. Кроме того,

была изменена колода Четного Паладина, как и карты, которые вам стоит искать в стартовую руку.

Нажмите на интересующий вас архетип, чтобы перейти к его лучшей колоде и муллигану против каждого класса.



- **Куболок**
- **Четный Паладин**
- **Биг Спелл Друид**
- **Нечетный Разбойник**
- **Темпо Маг**
- **Контроль Чернокнижник**

- Квест Разбойник
- Контроль Жрец
- Биг Спелл Маг

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

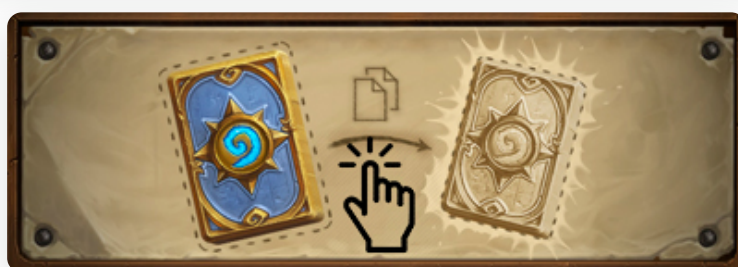
Расшифровка условных обозначений*

<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*

Куболок

Куболок Ведьмин лес (Стандартная сборка)



Перед вами достаточно жадная версия Куболока, великолепно показывающая себя в зеркальных матч-апах, но слабая в быстрых. Обычно для улучшения агро поединков в сборку берется **Смоляной страж** (естественно, в этом случае отказаться придется от Принца Талдарара), этого провокатора вы можете оставлять всегда при встрече с Охотником, а также в иных быстрых матч-апах при наличии Монетки или других неплохих карт для старта. Если в вашем Куболоке есть **Кукла вуду**, ее можно оставлять против Чернокнижника, если вам досталась Монетка или если в вашей сборке нет Горных великанов.

Муллиган против Воина



Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника

Муллиган против Охотника



Муллиган против Друида

Муллиган против Друида



Муллиган против Разбойника

Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана

Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага



Муллиган против Жреца



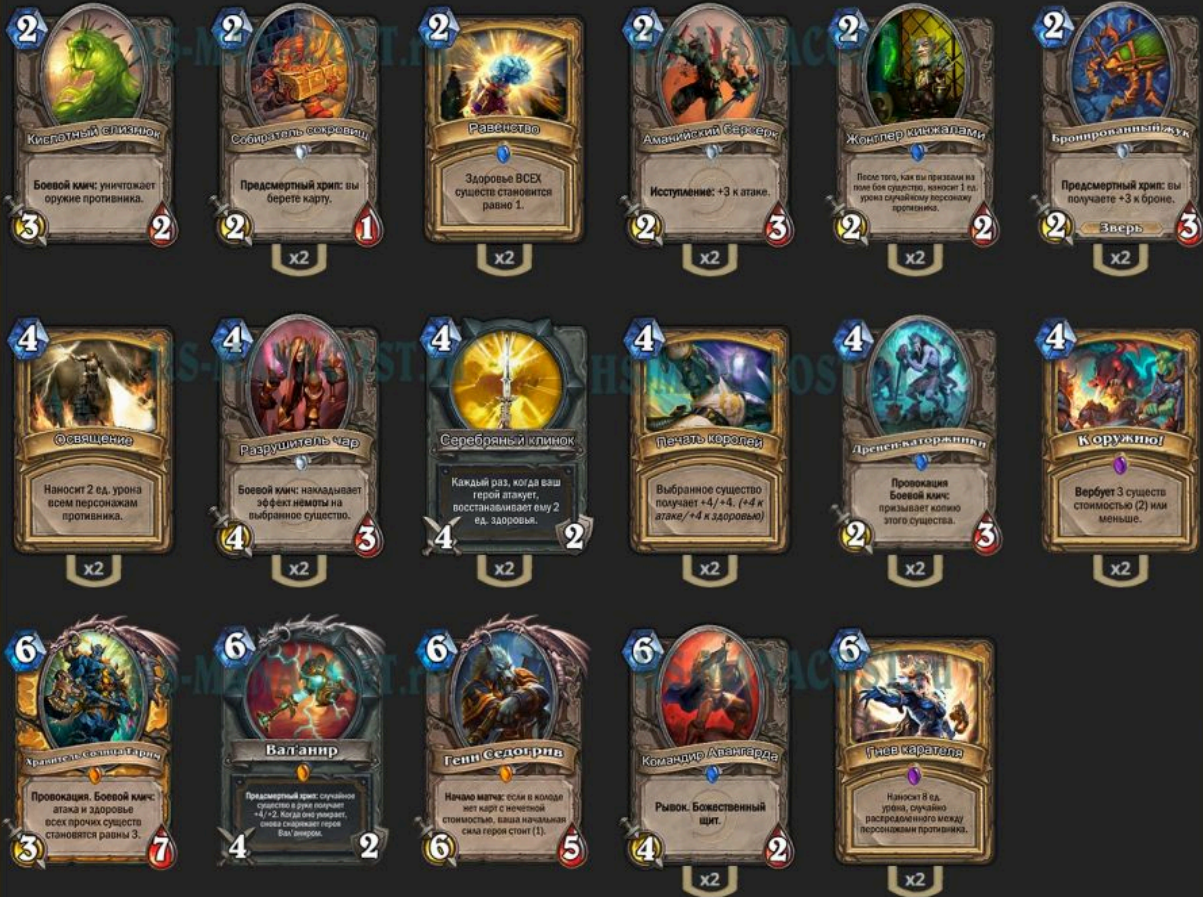
Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Чернокнижника

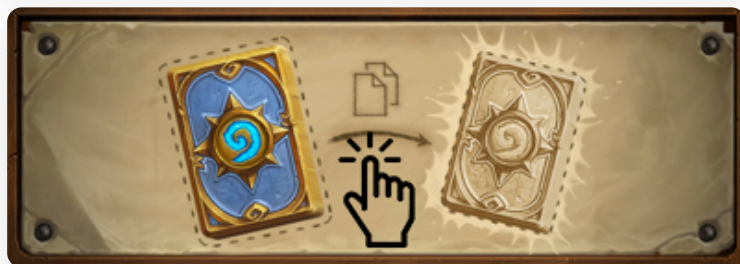


Четный Паладин

Четный Паладин (Orange???????)



7520



Естественно, ваш главный приоритет на муллигане — **К оружию!**, вы хотите заполнить это заклинание всегда и даже в двух экземплярах. Имеет смысл искать **К оружию!** чуть ли не агрессивно, особенно если вы ожидаете неблагоприятный для вас матч-ап.

Муллиган против Воина



Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника

Муллиган против Охотника



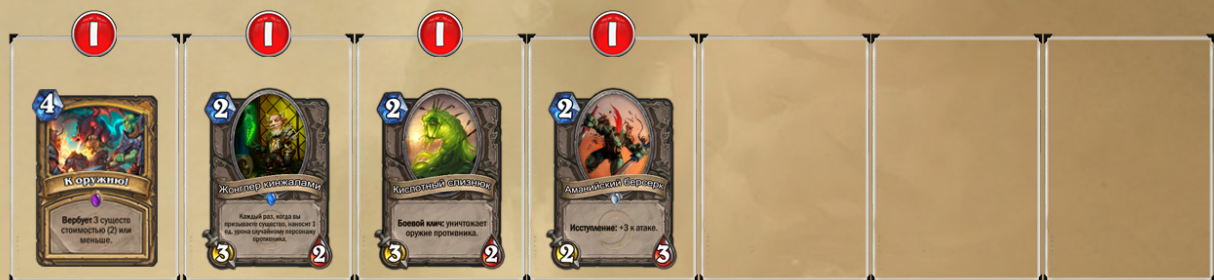
Муллиган против Друида

Муллиган против Друида



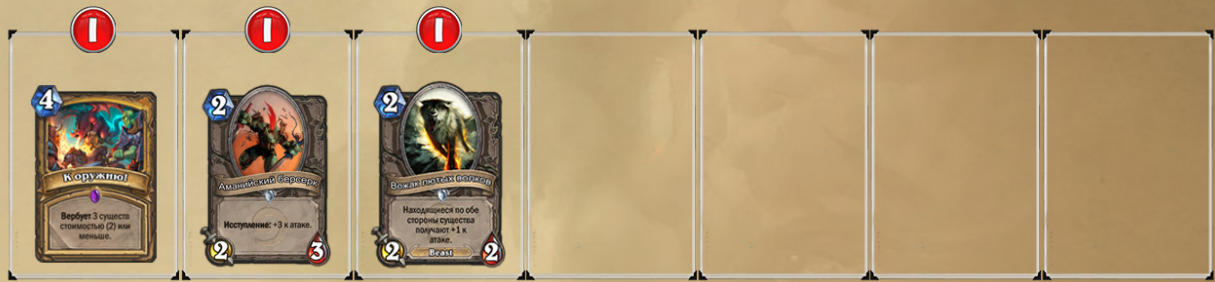
Муллиган против Разбойника

Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана

Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага

Муллиган против Мага



Муллиган против Жреца

Муллиган против Жреца



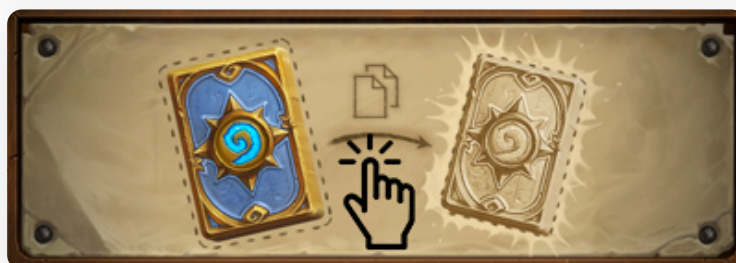
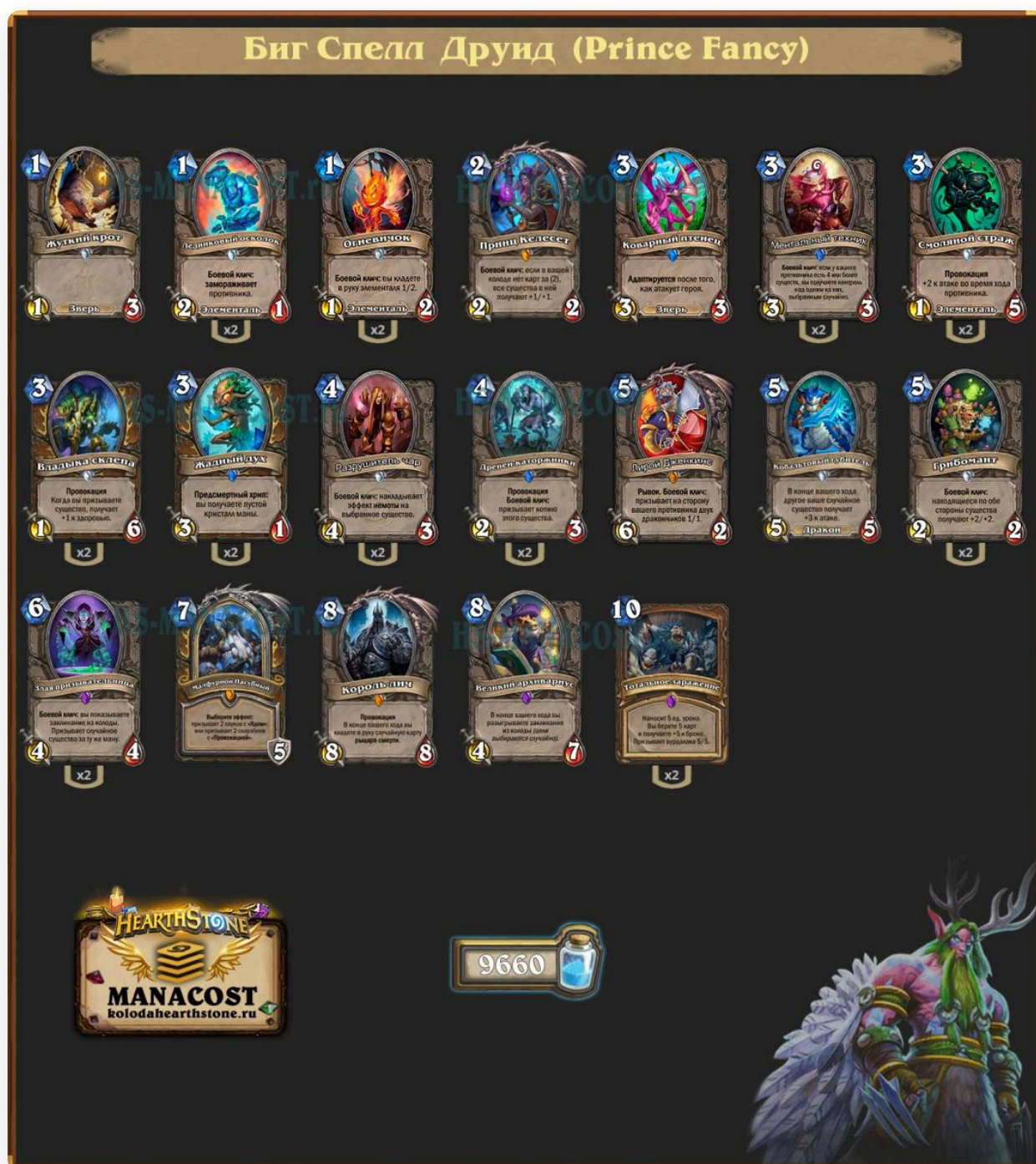
Муллиган против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника

I	I	S	I			
<p>Коружило! Взберет 3 существа стоимостью (2) или меньше.</p>	<p>Петье кереки Выбраное существо получает +4/+4 (+4 к атаке/+4 к здоровью).</p>	<p>Вал-анир Полноценный крик создает новое существо для получения +4/+2. Полноценное существо создает дополнительное крик Вал-анира.</p>	<p>Разрушитель чар Боевой маневр вызывает эффект маны на выбранное существо.</p>			



Биг Spell Друид



Выбирать карты для Биг Spell Друида достаточно просто, вам нужно только понять: ожидается ли медленное противостояние или быстрое. Небольшие нюансы все-таки есть почти в каждом матч-апе, обратите на это ваше внимание.

Муллиган против Воина

Муллиган против Воина



Муллиган против Паладина

Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника

Муллиган против Охотника



Муллиган против Друида

Муллиган против Друида



Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага

Муллиган против Мага



Муллиган против Жреца

Муллиган против Жреца



Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Чернокнижника

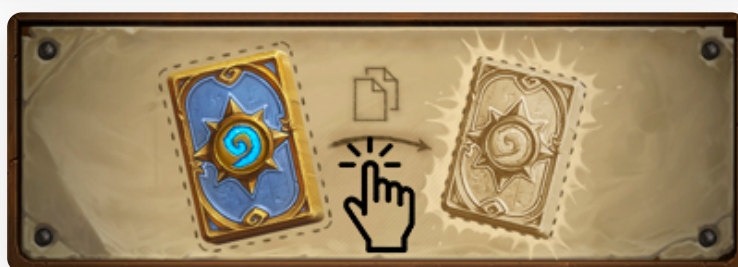




[наверх▲](#)

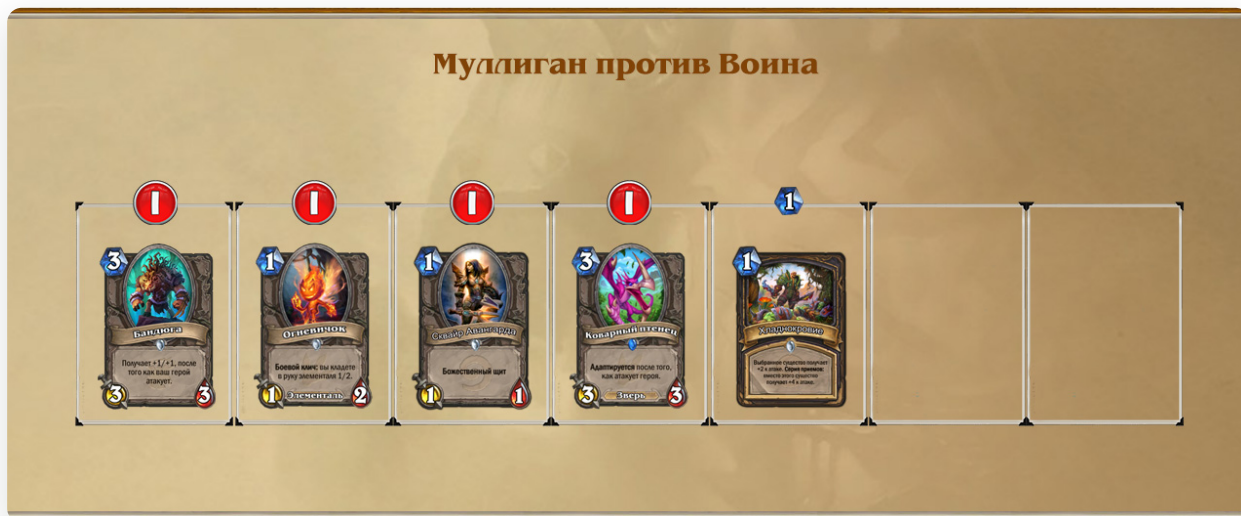
Нечетный Разбойник

Нечетный Разбойник (Glaser)



Если заветная карта Четного Паладина — **К оружию!**, то для Нечетного Разбойника это **Бандюга**. Вам просто жизненно необходимо найти этот третий дроп в любом матч-апе. Помните, что в вашей сборке очень много первых дропов, так что, если вы сбрасываете хотя бы 2 карты, шанс найти существо за 1 кристалл маны крайне высок.

Муллиган против Воина



Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника

Муллиган против Охотника



Муллиган против Друида



Муллиган против Разбойника

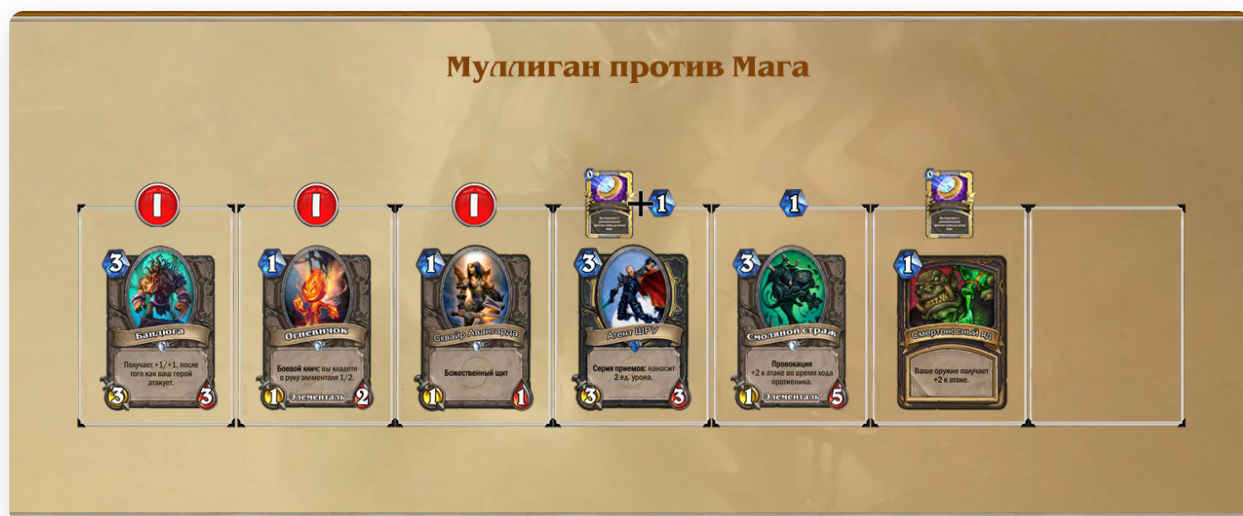


Муллиган против Шамана

Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага



Муллиган против Жреца



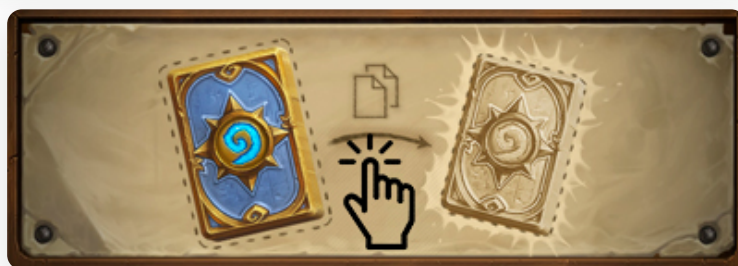
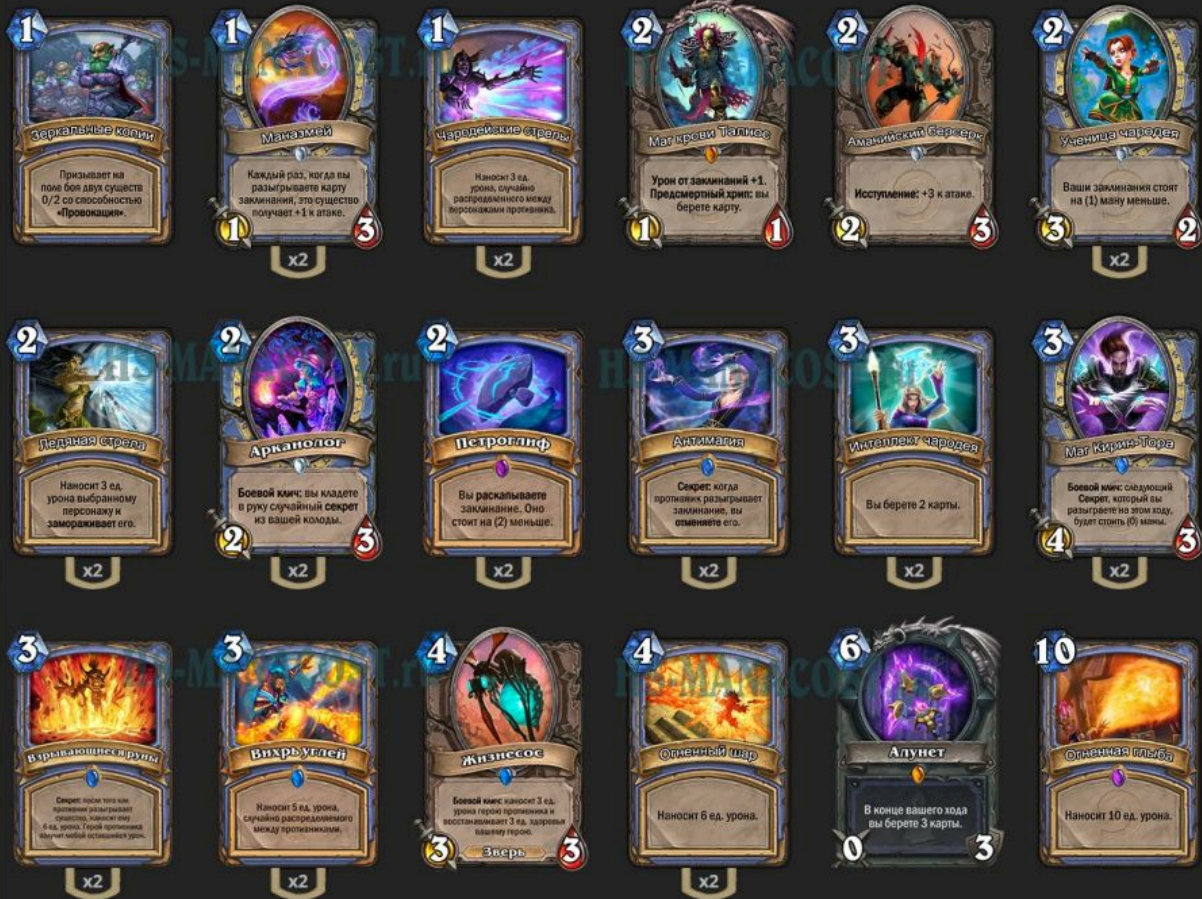
Муллиган против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника



Темпо Маг

Темпо Маг от Archvoid



В целом Темпо Маг часто оставляет одинаковые карты на стадии выбора карт, как **Маназей**, **Арканолог**, **Аманийский берсерк**, **Маг Кирин-Тора**, **Алунет** и другие, но все же при столкновении с конкретным классом есть свои особенности: порой нужен какой-то секрет, порой другое заклинание, а иногда не оставляются, казалось бы, очевидные "кипы" вроде **Алунета**.

Против Воина



Против Паладина



Против Охотника

Муллиган против Охотника



Против Друида

Муллиган против Друида



Против Разбойника

Муллиган против Разбойника



Против Шамана

Мудлиган против Шамана



Против Мага

Мудлиган против Мага



Против Жреца

Мудлиган против Жреца






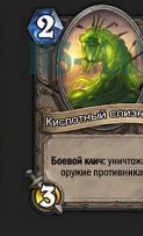
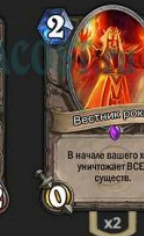





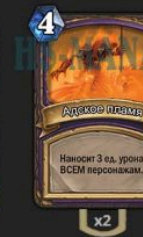

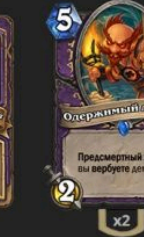




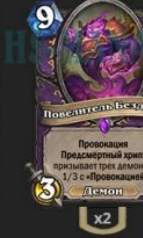

Против Чернокнижника


Мудлиган против Чернокнижника




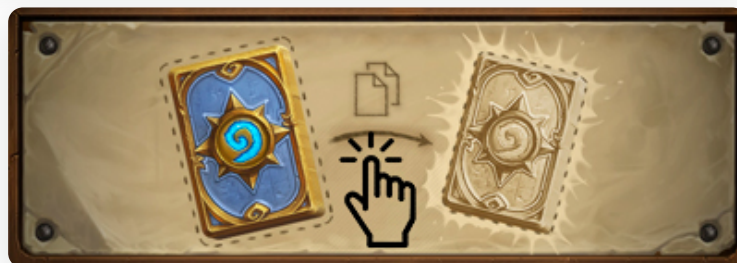

Контроль Чернокнижник

Контроль Чернокнижник от Raven

 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если оно убьет существо, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой маг: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 8 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой маг уничтожает оружие противника.</p> <p>3</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторится.</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: вы получаете +3 к броне. Зверь.</p> <p>2</p>
 <p>Боевой маг вызывает эффект немуты на выбранное существо.</p> <p>2</p>	 <p>Боевой маг выберет существо. Предсмертный крик уничтожает выбранное существо.</p> <p>1</p>	 <p>Провокация. Боевой маг: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> <p>1</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p>4</p>	 <p>Получившие жизнь. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получите долю от силы карт, как уроника.)</p> <p>4</p>	 <p>Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p> <p>2</p>	 <p>Уничтожает существо. Восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>6</p>
 <p>Провокация. Предсмертный крик: вы кладете в руку «Первую печать».</p> <p>3</p>	 <p>Боевой маг наносит 2 ед. урона всем своим существам. Если один из них погибает, эффект повторится.</p> <p>4</p>	 <p>Уничтожает всех существ.</p> <p>8</p>	 <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией». Демон.</p> <p>3</p>	 <p>Боевой маг: призывает после вашей смерти демона, погибавшего в этом матче.</p> <p>5</p>		

 **MANACOST**
kolodahearthstone.ru

 8380



Контроль Чернокнижник ищет разные карты против агрессивных и медленных классов, но все же очень часто те или иные опции смотрятся лучше или хуже уже с учетом особенностей ожидаемого архетипа. Все их важно понимать, а не искать стандартный

набор карт. Хотя, конечно, есть почти всегда желанные одинаковые опции как **Кобольд-библиотекарь** и **Одержимый лакей**.

Муллиган против Воина



Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника



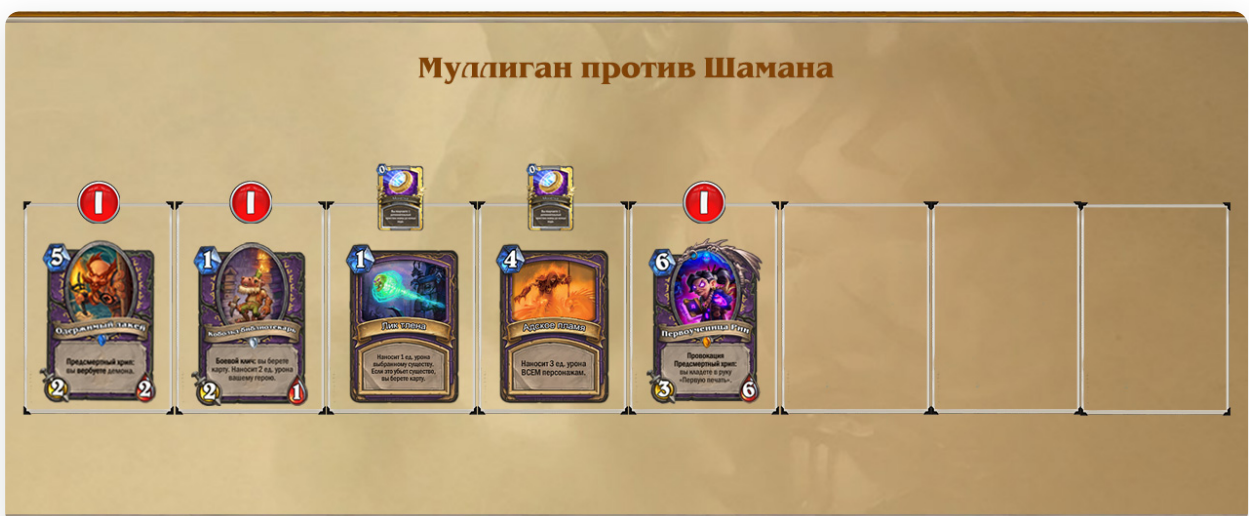
Муллиган против Друида



Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага

Муллиган против Мага



Муллиган против Жреца

Муллиган против Жреца



Муллиган против Чернокнижника

Муллиган против Чернокнижника























[наверх▲](#)

Квест Разбойник

Квест Разбойник от Matt


 <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Следующие заклинания, которые вы разыгрываете на этом ходу, стоят на (3) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Рыбок</p> <p>Beast 1/1</p> <p>x2</p>	 <p>Получает Рыбок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Pirate 2/1</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементал 1/2.</p> <p>Elemental 1/2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>Elemental 2/1</p> <p>x2</p>
 <p>Зачем разыграло 5 существ с одинаковыми названиями. Маркада: «Средоточие кристаллов».</p> <p>1</p>	 <p>Похитение жизни Натиск</p> <p>Beast 1/3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: возвращает ваше существо с поля боя в руку.</p> <p>3/2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>1/1</p> <p>x2</p>	 <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>2</p>	 <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку двух элементалей 1/2.</p> <p>Elemental 2/3</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: вы кладете в руку заклятую копию вашего выбранного существа.</p> <p>3/2</p>	 <p>После того как ваше существо погибает, вы кладете в руку его копию 1/1, которая стоит (1).</p> <p>3/2</p>	 <p>Вы берете карту и кладете в руку ее копию.</p> <p>3/2</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.</p> <p>4/3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	

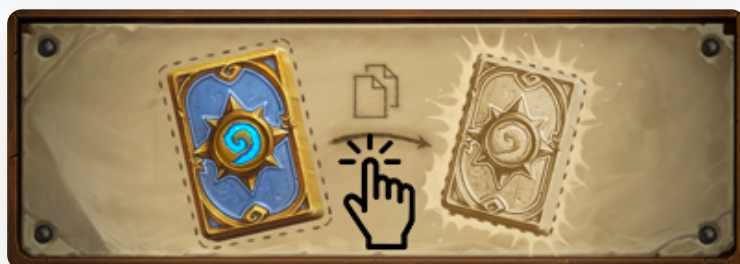


MANACOST
kolodahearthstone.ru

6560







Муллиган Квест Разбойника невероятно сложный, а еще сложнее отразить все нюансы и тонкости в девяти иллюстрациях. Больше об особенностях стадии выбора карт для этого архетипа вы можете узнать из отдельного [гайда по Квест Разбойнику](#).

Против Воина



Против Паладина



Против Охотника

Мудлиган против Охотника



Против Друида

Мудлиган против Друида



Против Разбойника

Мудлиган против Разбойника



Против Шамана

Мудлиган против Шамана



Против Мага

Мудлиган против Мага



Против Жреца

Мудлиган против Жреца



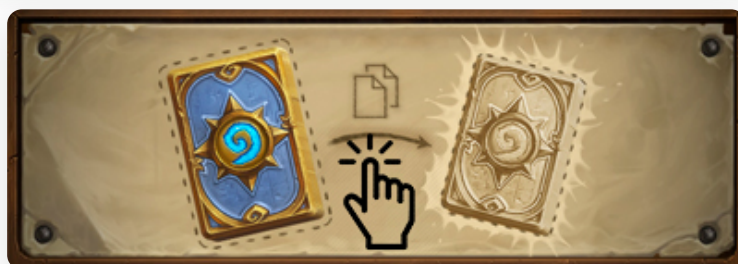
Против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника



Контроль Жрец

Контроль Жрец от Senfglas



Пусть в представленной выше сборке нет карты **Чешуйчатый червь**, все же большинство Контроль Жрецов ее добавляют, так что в иллюстрациях ниже вы найдете условия, при которых данный четвертый дроп вам понадобится в стартовой руке.

Против Воина



Против Паладина



Против Охотника

Мудлиган против Охотника



Против Друида

Мудлиган против Друида



Против Разбойника

Мудлиган против Разбойника



Против Шамана

Мудлиган против Шамана



Против Мага

Мудлиган против Мага



Против Жреца

Мудлиган против Жреца

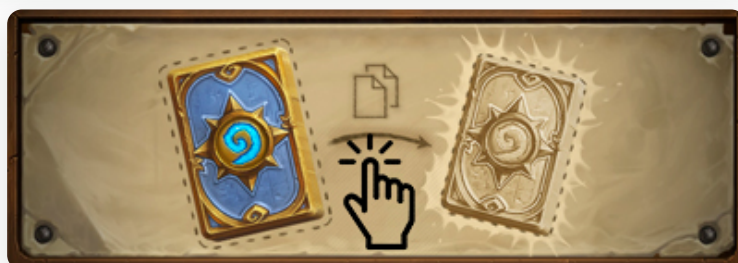
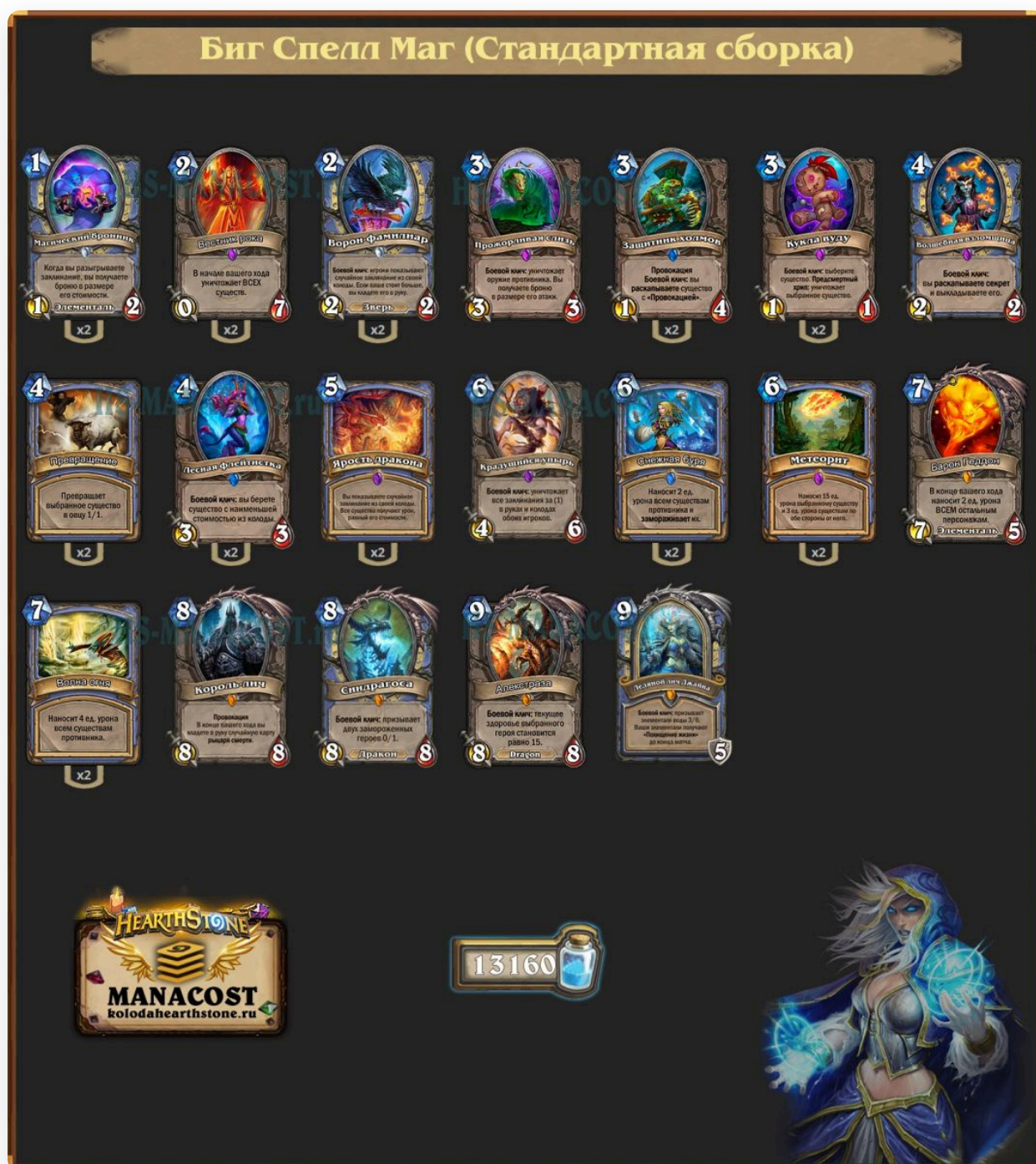


Против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника



Биг Spell Маг



В медленных матч-апах Биг Spell Маг всегда ищет карту **Ледяной лич Джайна**, порой это настолько важный инструмент, что все остальные опции следует сбрасывать, дабы с большей вероятностью отыскать рыцаря смерти. Хотя некоторые другие заклинания и существа тоже достаточно полезны.

Муллиган против Воина



Муллиган против Паладина



Муллиган против Охотника



Муллиган против Друида

Муллиган против Друида



Муллиган против Разбойника



Муллиган против Шамана



Муллиган против Мага

Мудлиган против Мага



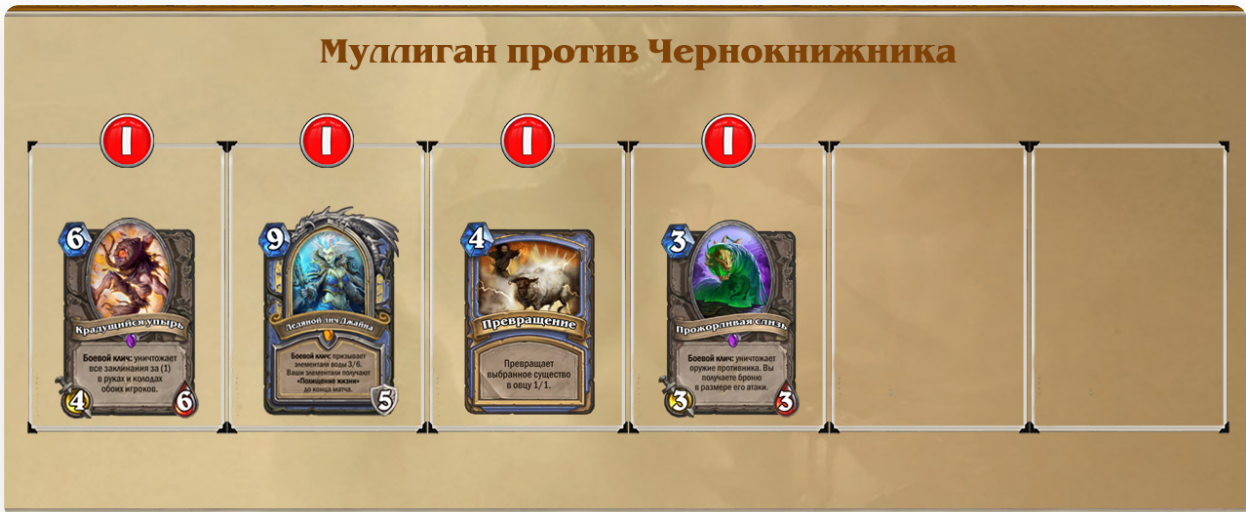
Мудлиган против Жреца

Мудлиган против Жреца



Мудлиган против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника





[наверх▲](#)

Заключение

Спасибо за ознакомление со вторым выпуском MullyHelper в Ведьмином лесу. Третий выпуск статьи, ожидающийся, как обычно, через две недели, покажет вам выбор карт для новых популярных колод нынешней меты. А какие архетипы вы бы особенно хотели увидеть в следующем MullyHelper?

До скорых встреч, и хороших карт на муллигане!