

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Фейс Хант — топ агро колода меты. Гайд по архетипу Натиска драконов

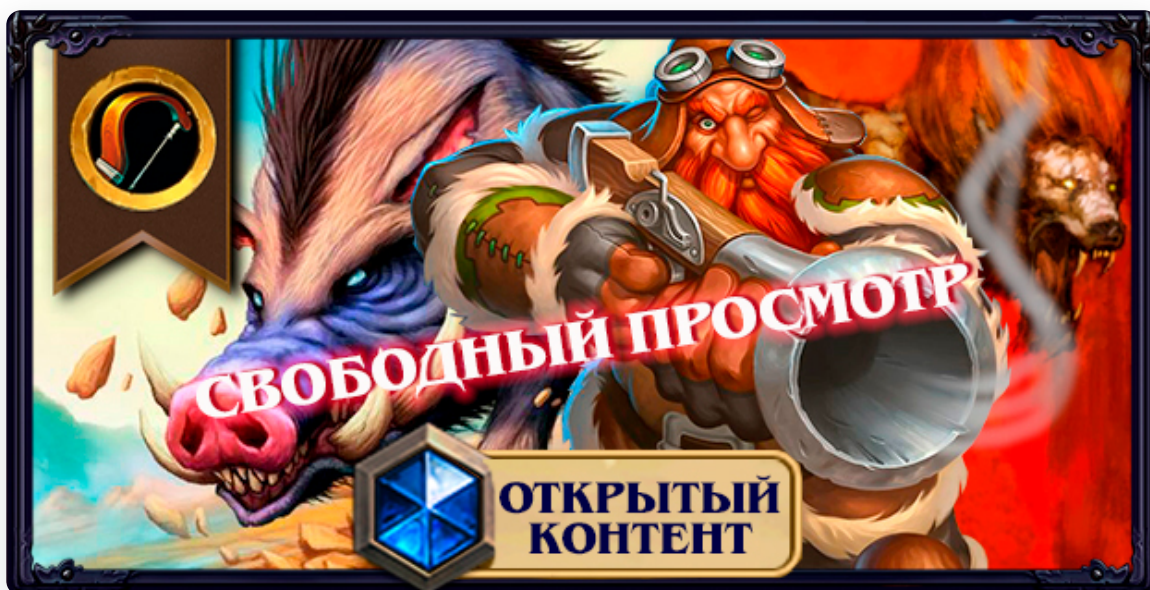
26.12.2019

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Фейс Хант — топ агро колода меты

ОТКРЫТЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Фейс Хант или Фейс Охотник в мете Натиска драконов конца декабря. Это противоречивая колода, которую или любят, или ненавидят.

Игроков привлекает в Фейс Ханте его цена (топовые сборки стоят около 2 тысяч пыли), быстрые партии, не самый сложный геймплей и выгодные матч-апы. Отталкивает, по сути, то же самое, но в других формулировках: колода слишком прямолинейная и не требовательная к скиллу игрока. Это не совсем справедливо: Фейс Хант, действительно, не самая сложная колода в игре, но со своими особенностями и спецификой, о которых знают не все.

Гайд расскажет о передовых сборках Фейс Ханта, актуальных для конца декабря, и научит собирать собственную версию. Как и всегда, вы найдете подробный разбор

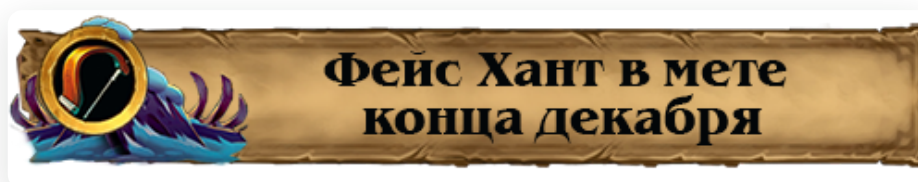
муллигана, стратегии игры и матч-апов меты.

Особое внимание стоит обратить на положение Фейс Ханта в мете конца декабря. Это все еще самая популярная колода в ладдере и одна из самых сильных, но не на всех рангах. В каких-то случаях Фейс Хант отлично подойдет для взятия высоких рангов, а в других - может вас замедлить. Подробнее об этом в первом разделе гайда.

### **Разделы гайда:**

- Фейс Хант в мете конца декабря

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. *Суть архетипа*
10. - *Начало игры (1-3 ходы)*
11. - *Середина игры (4-7 ходы)*
12. - *Конец игры (после 8 хода)*
13. - *Когда совершать размены*
14. - *Полезные советы*
15. Матч-апы
16. Заключение



Фейс Хант был безоговорочным лидером меты в первые дни после нерфов, что отмечалось в **первом мета-отчете нового патча**. В нем также речь шла о том, что мета начнет искать ответы на доминацию агро колод: сейчас это и происходит.

В ладдере стало существенно больше антиагро архетипов, которые нацелены на борьбу с Фейс Хантом. В результате за последние несколько дней снизились его винрейт и популярность.

Если раньше Фейс Хант был лучшей колодой для ладдера на любых рангах, сейчас ситуация изменилась. Он все еще хорош, но не на самых высоких позициях. В Легенде и на 1-3 рангах слишком популярны Галакронд Воины и Квест Жрецы, которые почти не оставляют шансов в матч-апе с Фейс Хантом.

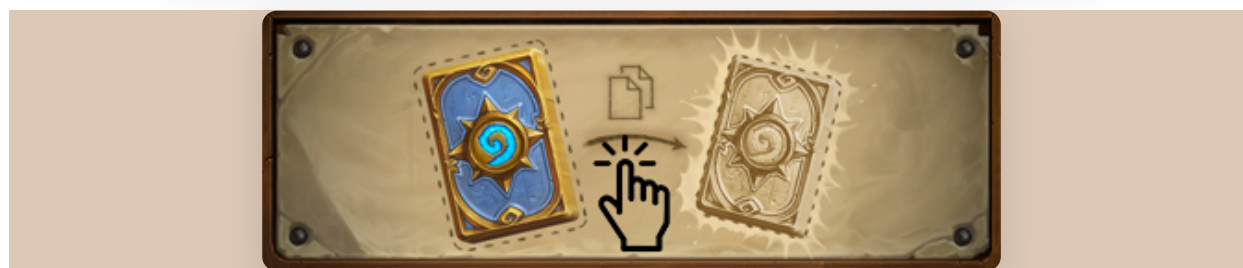
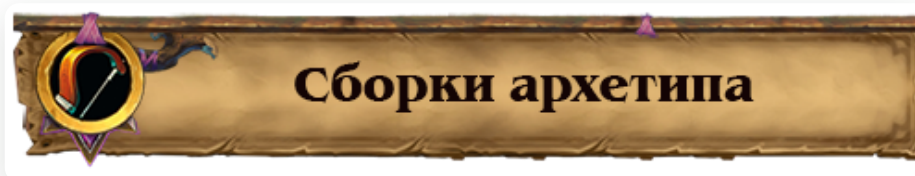
Зато на других герой статьи показывает себя значительно лучше. На 16-20 рангах Фейс Хант играет в среднем с 60% побед. На 11-15 — с 54% побед. На 6-10 — с 51% побед. А в Легенде винрейт Фейс Ханта падает до 46%.

Вы можете протестировать Фейс Ханта на любых рангах, в том числе и в Легенде. Вполне возможно попасть в такую локальную мету, в которой будут чаще встречаться выгодные матч-апы. Время от времени Фейс Хантом берут топ-100 Легенды, пусть и не так часто, как другими лидерами ладдера.

Стоит поговорить о матч-апах Фейс Ханта. Он отлично показывает себя в поединках с Разбойниками, Галакронд Шаманом, Магами, Чернокнижниками и другими Охотниками — список приличный.

Невыгодных поединков не так много, зато они значительно минусовые: Фейс Хант может рассчитывать только на серьезный незаход карт противнику. Трудные противники среди популярных колод: Галакронд Воин, Квест Жрец и Пират Воин. Также Фейс Ханту сложно бороться с несколькими менее популярными архетипами: Мех Паладином, Контроль Воином, Квест Друидом и Комбо Жрецом.

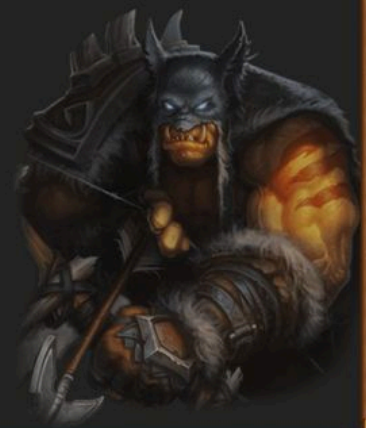
Сборки Фейс Ханта эволюционируют и меняются. Передовые версии экспериментируют с набором секретов: они помогают играть на эффекте неожиданности и ошибках противника. Также в колоде появляется больше ранних угроз, которые гарантировано нанесут урон предсмертным хрипом, а, возможно, совершат и несколько атак. Знакомьтесь подробнее с топовыми сборками Фейс Ханта далее.



Фейс Хант от Viper

# Фейс Хант от Viper

 <p><b>Ледянойном</b> Предсмертный крик: наносит 2 ед. урона герою противника.</p> <p>1   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Чародейский выстрел</b> Наносит 2 ед. урона.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ворган-разведчик</b> Маскировка</p> <p>1   2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Выслеживание</b> Посмотрите три разные карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Быстрая стрельба</b> Думет Наносит 1 ед. урона.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дворф-спайпер</b> Ваша сила героя может выбирать целью существ.</p> <p>1   3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Токсичное подкрепление</b> Поборная задача: используйте силу героя три раза. Награда: призывает трех мегатронов 1/1.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Морозная левушка</b> Секрет: когда существо противника атакует, коллапсирует оно в руку выдающей. Его стоимость увеличивается на 1 мана.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Плата-ловушка</b> Секрет: после того как противник применит заклинание, уничтожает случайное существо противника.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Взрывная левушка</b> Секрет: когда вашего героя атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кобальт-боснийская</b> Предсмертный крик: наносит 3 ед. урона герою противника.</p> <p>2   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Фазовый хищник</b> После того как вы используете силу героя, вы примените секрет из колоды.</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Команда сдвигать</b> Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Служить собак</b> За каждое существо противника призывает по гонимой 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дух Орлиного рога</b> Каждый раз, когда открывается ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3   2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Жизнесос</b> Белый камень наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>4   3</p> <p>x2</p>		



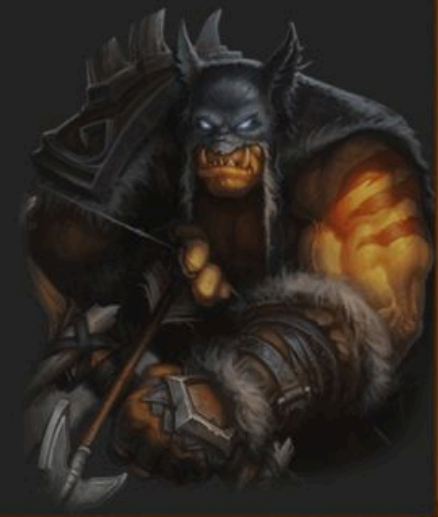
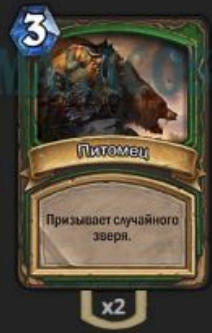
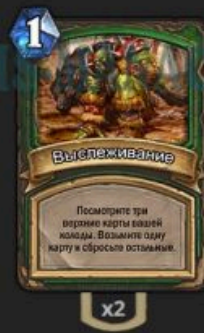
Viper отказывается от **Питомца**. По его словам, это заклинание стало слишком медленным и нестабильным: многие противники могут ответить на **Питомца** к 3 ходу. Вместо него Viper берет больше первых дропов: **Лепрогном**, **Ворген-разведчик** и **Кобольд-боец песков** почти наверняка нанесут урон по противнику.

Сборка примечательна из-за набора секретов: вместо одной **Морозной ловушки** здесь **Плита-ловушка**. Этот секрет выполняет схожую функцию, но удивляет противника и вынуждает его обыгрывать другие опции: **Змеиную ловушку**, **Взрывную ловушку** и **Перенаправление**.

---

Фейс Хант от WEhap

# Фейс Хант от WEHar



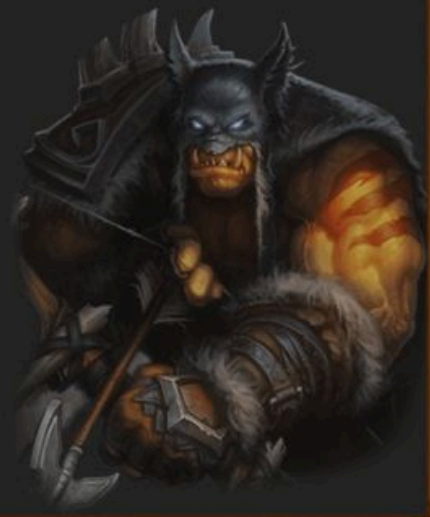
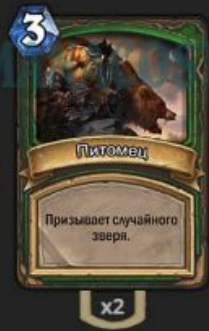
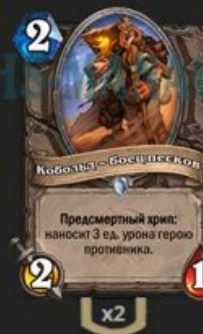
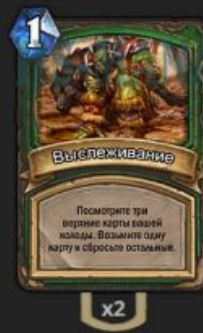


- - Ворген-разведчик, Кобольд-боец песков, Морозная ловушка, Плита-ловушка,
- + Лесной волк, Змеиняя ловушка, Питомец

Сборка из топ-5 Легенды от WEHar также обращается к необычному набору секретов: здесь есть Взрывная ловушка и Змеиняя ловушка. Из-за 1/1 Змей сильнее становится Лесной волк — в сборке две копии этого существа.

Фейс Хант от Coolkid2001H

# Фейс Хант от Coolkid2001H



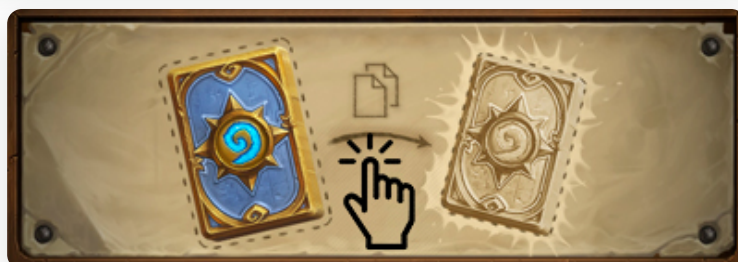
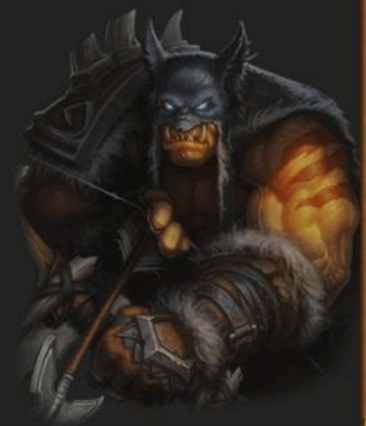


- - Ворген-разведчик, Морозная ловушка, Плита-ловушка, Дворф-снайпер
- + Питомец, Боевой маг огня, Лесной волк

Сборка из топ-32 Легенды максимально агрессивна: здесь нет карт, которые хоть как-то помогли бы в борьбе за стол. Coolkid2001H играет только один секрет — Взрывную ловушку, а вместо Дворфа-снайпера здесь Боевой маг огня — более темповый и агрессивный первый дроп.

Фейс Хант с Перенаправлением

# Классический Фейс Хант

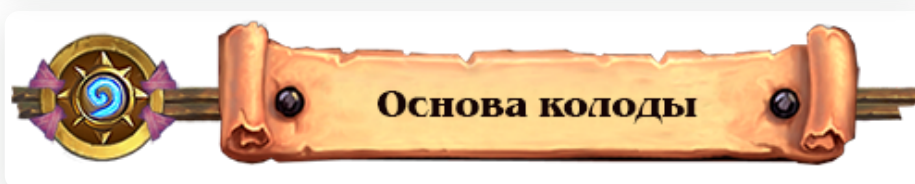
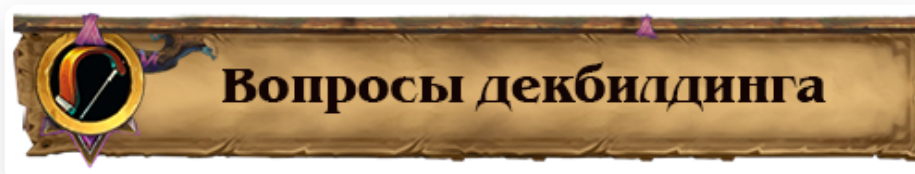


- - Лепрогном, Ворген-разведчик, Кобольд-боец песков, Плита-ловушка
- + Лесной волк, Перенаправление, x1 Морозная ловушка, Питомец, Лирой Дженкинс

Старая, но все еще популярная версия Фейс Ханта с большим количеством секретов, а также с Лироем Дженкинсом.

Такая сборка все еще неплохо работает, но, возможно, она не так оптимальна, как показанные выше колоды.

[к оглавлению](#)



В основе колоды Фейс Ханта 22 карты: топовые способы нанести урон и ключевые существа для начальных этапов.

## Основа колоды - Фейс Охотник (22/30)



Обратите внимание, что в основе нет **Питомца**, хотя заклинание встречается в большинстве сборок архетипа, но не в колоде от Viper — он считает, что **Питомец** слишком медленный.

Также в основе только один секрет в двух экземплярах — **Взрывная ловушка**. Вы можете добавить еще две копии секретов на ваш выбор. Также можете оставить только **Взрывную ловушку**, хотя это не самый популярный подход.

В основе есть **Дворф-снайпер**, хотя в редких случаях карту исключают из колоды ради других первых дропов.

Далее вы найдете инструменты, которыми чаще всего дополняют основу колоды.

## Опциональные и технические карты



**Боевой маг огня** — можно взять в сборку вместо **Лепрогнома** или **Дворфа-снайпера**. Помогает бороться за стол в начале, но становится слабее других первых дропов в середине и конце игры.

**Ворген-разведчик** — почти всегда нанесет 2 урона, если поставить его в 1-4 ходы, а после вынудит противника избавляться от 2/1 существа. Редкая, но хорошая агрессивная карта.

**Лепрогном** — есть в большинстве топовых сборок: хорош на любой стадии игры, если партия продлится до вашего следующего хода.

**Лесной волк** — синергирует со **Спустить собак**, но без них не так полезен. Чаще всего берут в сборку, где больше способов призвать зверей, например, с помощью **Змеиной ловушки**. На поздних этапах **Лесной волк** помогает активировать Команду «Взять!».

**Бешеный маг** — используется редко, так как слаб самостоятельно, но хорошо синергирует с **Чародейским выстрелом** и **Быстрой стрельбой**.

**Змеиная ловушка** — противник почти всегда будет размениваться с вашими угрозами, в особенности с **Фазовым хищником**, который достает из колоды этот секрет. **Змеиная ловушка** не так популярна в сборках Фейс Хантов, так что она может стать для противника неприятной неожиданностью.

**Морозная ловушка** — классическая опция для Фейс Хантов: замедляет противника, мешает ему размениваться и выигрывает время.

**Перенаправление** — еще один секрет, который путает планы противника. Особенно хорош, если на столе только одно существо — оно обязательно атакует героя

противника.

**Плита-ловушка** — редкий секрет, который можно взять вместо одной **Морозной ловушки**, чтобы обмануть противника и заставить его обыгрывать все секреты Охотника.

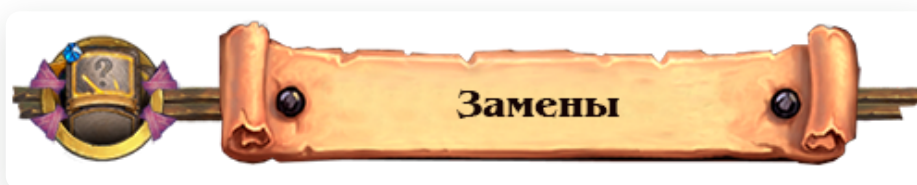
**Кобольд-боец песков** — стал популярен в последнюю неделю: это хороший второй дроп, который наносит значительное количество урона и вынуждает противника размениваться.

**Питомец** есть в большинстве сборок, но Viper не рекомендует брать эту карту, так как считает ее слишком медленной и непредсказуемой.

**Лирой Дженкинс** — парадоксально, но это достаточно медленная карта для Фейс Ханта: обычно к 5-7 ходам противник закрывается крупной провокацией, так что Охотник рассчитывает только на силу героя, заклинания и предсмертные хрипы.

**Менее популярные технические карты:** Бранящийся сержант, Бросок бомбы, Маг крови Талнос, Топорик головореза, Археолог на задании, Пустынное копьё, Снайперский выстрел, Железноклюв, Всадник на волке, Тропическая пантера, Безликая осквернительница и другие.

[к оглавлению](#)

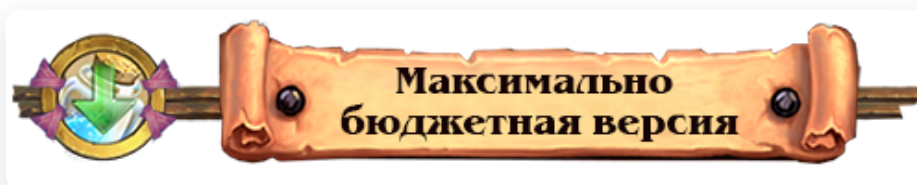


Фейс Хантер — самая дешевая топ колода в мете. В оптимальных сборках минимум дорогостоящих карт, но все же они есть. Далее вы узнаете, можно ли их заменить и как это сделать.

- **Токсичное подкрепление** — единственная эпическая карта, которую обязан скрафтить любой Фейс Хант в двух экземплярах. Это одна из самых сильных карт в колоде, вокруг которой она и строится.

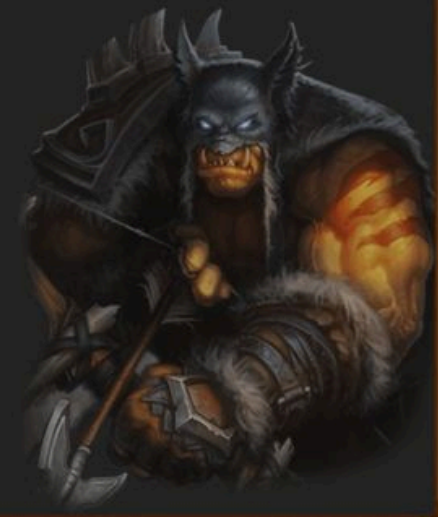
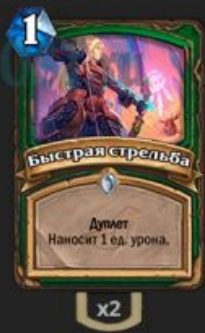
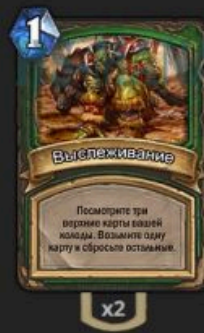
- **Змеиная ловушка** — вы можете легко обойтись без этого секрета. Возьмите вместо него **Морозную ловушку**, **Плиту-ловушку** или **Перенаправление**. Если убираете **Змеиную ловушку**, откажитесь и от **Лесных волков**.

- **Лирой Дженкинс** — без этой легендарки Фейс Хант может легко обойтись. Возьмите вместо нее **Кобольда-бойца песков**, **Лепрогнома** или **Воргена-разведчика**.



**Максимально бюджетный Фейс Хант**

# Фейс Хант от Coolkid2001H












Максимально бюджетная колода в этом гайде повторяет ту, которую вы могли увидеть в разделе "Сборки архетипа". Единственная дорогая карта здесь — **Токсичное подкрепление** — скрафтить ее нужно обязательно, если вы хотите играть Фейс Хантом.

Колоду не нужно дополнять другими дорогостоящими картами.

[к оглавлению](#)



Муллиган Фейс Ханта достаточно простой, но специфичный и не всегда одинаковый. Далее общие правила муллигана Фейс Ханта.

-  Всегда оставляйте в руке **Токсичное подкрепление**. Вторую копию скидывайте.
  -  Всегда оставляйте в руке **Фазового хищника**. Вторую копию можно оставить с хорошей рукой и Монеткой.
  -  Если ожидаете агро матч-ап и опасные ранние угрозы, оставляйте **Дворфа-снайпера**
  -  Если ожидаете контроль матч-ап, полезны **Лепрогном** и **Кобольд боец-песков**. Оставляйте их только с хорошей рукой или Монеткой.
  -  Думайте о хорошей кривой маны: если есть удобный первый ход, ищите третий. Им могут стать **Питомец** или **Лук Орлиного рога**. Эти карты не стоит оставлять, если вы не нашли хороший первый ход.
  -  **Ворген-разведчик** и **Боевой маг огня** — специфичные первые дропы, которые не так часто нужно оставлять на муллигане. Обратите на это внимание во второй части раздела.
  -  **Другие карты** никогда или почти никогда не нужно оставлять на муллигане
- Далее о том, что ищет Фейс Хант при встрече с конкретными классами.



**Воин:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Дворф-снайпер, Питомец, Ворген-разведчик, Кобольд-боец песков, Лук Орлиного рога, Питомец.

**Паладин:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Ворген-разведчик. С хорошей рукой — Питомец, Лук Орлиного рога, Лепрогном.

**Охотник:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Дворф-снайпер.

**Друид:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Питомец, Ворген-разведчик.

**Разбойник:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Кобольд-боец песков, Лук Орлиного рога, Лепрогном.

**Шаман:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Кобольд-боец песков, Лепрогном. С хорошей рукой — Лук Орлиного рога, Питомец.

**Маг:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник. С хорошей рукой — Питомец, Лук Орлиного рога.

**Жрец:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Лепрогном, Кобольд-боец песков, Дворф-снайпер, Боевой маг огня. С хорошей рукой — Питомец, Лук Орлиного рога.

**Чернокнижник:** Токсичное подкрепление, Фазовый хищник, Боевой маг огня, Дворф-снайпер. С хорошей рукой — Спустить собак, Питомец.

[к оглавлению](#)





## Суть архетипа

Фейс Хант — самая агрессивная колода в мете и, скорее всего, в истории игры. Архетип почти не обращает внимание на стол противника и даже на собственных существ. Самое важное — нанести как можно больше урона по герою противника в ограниченное количество времени.

Из-за этого возникают закономерные вопросы: **как нанести максимум урона** за отведенные ходы и **сколько времени** есть у Охотника для этого?

Отвечая на эти вопросы, вы решаете своего рода математическую задачу — как нанести 30 урона за 4-7 ходов. Обычно столько делятся партии Фейс Ханта в нынешней мете, хотя многое зависит от противника, с которым вы встретились.

**Сила героя** — главный помощник Фейс Ханта в поставленной задаче. Архетип в первую очередь полагается на нее, а карты играет к ней в дополнение, в отличие от других колод, которые, наоборот, используют силу героя как дополнение к картам в колоде. Обычно Фейс Хант использует силу героя уже на 2 ход, а после 4-5 ходов сила героя прожимается почти во всех случаях.

Сила героя особенно сильна, если Охотник активировал **Токсичное подкрепление** — лучшую карту в колоде. Побочная задача самостоятельно наносить значительный урон, мало какие колоды в мете могут достойно ответить на трех **Лепрогномов**.

Почти все карты в колоде Фейс Ханта созданы для того, чтобы наносить урон по герою противника. Но есть несколько исключений: в первую очередь это **секреты** и **Фазовый хищник**. Набор этих карт — единственный защитный инструмент Рексара, благодаря которому он выигрывает время и задерживает противника.

Фейс Хант раскрывает свой агрессивный потенциал в первую очередь при встрече с **медленными оппонентами**. Медленным противником для Фейс Ханта можно считать и многие темповые архетипы, которые не так агрессивны и быстры, как Охотник. Например, Разбойники, Маги, Друиды, Паладины, Шаманы.

Медленных противников в мете существенно больше, они часто выгодны для Рексара. Хотя есть значительное количество тяжелых оппонентов с большим количеством исцеления, которых Фейс Хант не успевает вовремя продавить.

В любом медленном противостоянии Охотник нацелен в первую очередь на героя противника, а в защите хватает только секретов, или оборона вовсе не нужна.

Есть несколько **агрессивных матч-апов**, в которых Фейс Хант обязан вести себя иначе. В первую очередь это зеркальный поединок, а также Пират Воин, Токен Друид и Зоолок. В этих поединках задача Фейс Ханта — не проиграть стол в самом начале партии. Поэтому необходимы выгодные размены и контроль стола, которые в других ситуациях не свойственны архетипу.

Подробнее о конкретных матч-апах меты читайте в следующем разделе "Матч-апы", а далее речь пойдет о том, как играет сама колода Фейс Ханта. Поскольку большинство партий длятся минимальное время, можно подробно изучить большинство вариантов ходов Фейс Ханта.

[к оглавлению](#)



### Начало игры (1-3 ходы)

На начальных этапах Фейс Хант старается нанести как можно больше урона с помощью существ: не только их особыми эффектами, но и атаками.

Лучший **первый ход** в большинстве поединков — **Токсичное подкрепление**.

Только если вы ожидаете темпового противника, предпочитайте побочной задаче **Дворфа-снайпера**.

Если **Токсичного подкрепления** нет, играйте любое существо за 1 маны в руке. Отдавайте приоритет **Воргену-разведчику** и **Боевому магу огня**.

Если существа за 1 маны нет или оно слабо (**Лесной волк**, **Лепрогном**), зато есть Монетка, можно сыграть **Фазового хищника** или **Кобольда-бойца песков**.

Если нет побочной задачи, существ и существа за 2 маны, используйте **Выслеживание** или любое заклинание для нанесения урона. С Монеткой вы можете сыграть силу героя на первый ход.

На **второй ход** Фейс Хантер чаще всего прожимает силу героя. Это позволяет сэкономить карты в руке и максимизировать исходящий урон. Всегда используйте силу

героя, если ранее разыграли **Токсичное подкрепление** или **Фазового хищника** через **Монетку**.

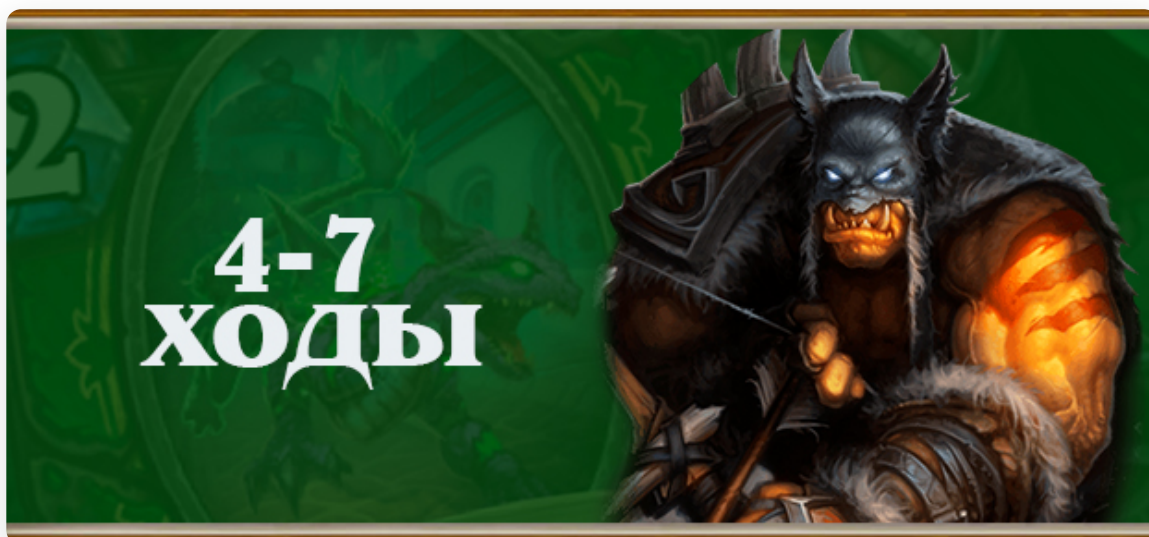
Если вы встретили темпового противника, вы можете разыграть какие-либо карты, если они защитят ваш первый дроп или совершат выгодный размен.

Вы можете разыграть два первых дропа, **Кобольда-бойца пусков** или **Фазового хищника**, если уверены, что они переживут ход противника и нанесут больше урона в долгосрочной перспективе, чем сила героя.

На **третий ход** Фейс Хант чаще всего играет **Лук Орлиного рога** (почти всегда в приоритете) или **Питомца**. Если их нет, используйте карту за 1 маны и силу героя, особенно, если ранее разыграли **Фазового хищника** или **Токсичное подкрепление**.

Старайтесь не играть Команду «Взять!» и **Спустить собак** — эти карты станут полезнее чуть позднее, когда вы сможете совместить их с силой героя. Пока что сосредоточьтесь на выставлении максимума существ и характеристик на стол.

[к оглавлению](#)



### Середина игры (4-7 ходы)

К этому времени Фейс Хант чаще всего теряет контроль над столом, если он у него и был ранее. Многие противники к 5-6 ходам способны закрыться тяжелым провокатором, который в идеале нужно проигнорировать. Вы должны добить противника заклинаниями, силой героя и особыми эффектами, которые не требуют прямого контакта с вражеским героем.

Лучший **четвертый ход** — **Фазовый хищник** + сила героя. Такой ход выигрывает много времени и даст темповое преимущество. Вы также можете сыграть комбинацию сила героя + полезный секрет или сила героя + **Кобольд-боец песков** или сила героя + две карты за 1 ману.

Не бойтесь тратить второй заряд **Лука Орлиного рога** к этому времени, если ожидаете от противника провокацию за 5 ман: **Зиллиакс**, **Щит Галакронда** и другие. Если оппонент не играет провокаций и активен секрет, вы можете приберечь один заряд **Лука Орлиного рога**, чтобы получить дополнительную выгоду.

На **пятый ход** лучше всего сыграть карту за 3 маны + силу героя. В это же время актуальным становится **Выслеживание** — оно поможет выровнять кривую маны и найти нужный ход, если в руке нет ничего полезного.

К этому времени могут быть полезны **Спустить собак** или Команда «Взять!». Последнее заклинание можно отдать в это время, если на столе и в руке скоро не будет других зверей. Также Команда «Взять!» может стать ответом на провокацию противника, если на столе еще остались угрозы, которые нанесут больше урона, чем заклинание.

На **шестой ход** лучше всего сыграть **Жизнесоса** + силу героя, хотя доступны и другие опции. Маны достаточно, чтобы вы могли реализовать комбинации нескольких карт или вовсе отдать оставшиеся в руке ресурсы для нанесения урона.

Аналогичная ситуация и на **седьмой ход**: играйте силу героя и оставшиеся карты из руки. Если противник еще не разыграл провокацию, реализуйте **Спустить собак**, **Питомца** и поставленных ранее существ.

К этому времени у противника должно остаться минимум здоровья, так что он за несколько ходов умрет от силы героя и возможных "топдеков" Охотника. В этом случае позаботьтесь о том, чтобы не умереть раньше противника. В этом помогают те же **Спустить собак**, секреты и другие карты, которые не могут атаковать по герою противника.

[к оглавлению](#)



### Конец игры (после 8 хода)

Если партия затягивается до 8-10 маны, что-то идет не так и шансы на победу таят. Скорее всего, карт в руке уже не останется, так что вы сможете рассчитывать только на силу героя и "топдеки".

Складывается тяжелая ситуация, так что рассчитывайте на то, что случайные эффекты сыграют вам на руку: придут нужные "топдеки", противник не найдет исцеления или способов убить вас.

Думайте о здоровье вашего героя и старайтесь оттянуть свое поражение с помощью секретов, **Спустить собак** и других карт, которые не могут атаковать по герою

противника.

Если у оппонента много здоровья, шансов на победу, скорее всего, нет. Не бойтесь сдаваться, даже если противник пока что не нашел способа убить вас. Ранний "консид" уберезет от тильта, вы сможете начать более успешную партию.

[к оглавлению](#)



### Как совершать размены

Фейс Хант не хочет совершать размены в принципе, но иногда сделать это обязан. Далее вы узнаете, в каких случаях нужно размениваться и с помощью чего.

Разменивайтесь, если:

- - На столе угроза с похищением жизни
- - На столе угроза, которая убивает вас на следующий ход
- - У противника провокация, а на вашей половине стола значительное количество атакующих существ
- - Вы хотите защитить *Фазового хищника* в 1-3 ходы
- - На столе противника крупное и мелкое существа. Вы хотите поймать крупное на *Морозную ловушку*, для чего нужно размениваться с мелким.
- - Вы играете в темповом поединке на начальных этапах партии и можете совершить *выгодные размены* (например, с помощью силы героя под *Дворфом-снайпером*)

Во всех остальных случаях размениваться бессмысленно и лучше оставить это противнику, пусть он разменяется выгодно для себя.

Важно не только то, что вы совершаете размены, но и то, каким способом вы это делаете. Лучше всего для разменов подходят секреты, хотя они медлительны и дают противнику возможность обыграть их.

Если секреты не помогают, размениваться можно с помощью существ, оружия, силой героя под *Дворфом-снайпером* и заклинаний.

Заклинаниями нужно размениваться только с угрозами с похищением жизни: так вы не позволите противнику восстановить больше здоровья. Для этих же целей подойдет и сила героя под [Дворфом-снайпером](#).

Во всех остальных случаях заклинания чаще всего стоит беречь для героя противника. Если оппонент закроется провокацией, вы сможете добить его только с помощью них и силы героя.

Если оппонент разыграл провокацию, ее можно убрать со стола с помощью оружия или мелких существ, а можно и заклинанием, если на столе значительное количество урона. Нет смысла тратить Команду «Взять!» на провокатора, если на столе лишь несколько [Лепрогномов](#), которые своей атакой не нанесут 5 урона в этот ход. Выгоднее отдать Команду «Взять!» в героя противника.

Вы можете отдавать заклинания на провокаторов, если это единственная угроза на столе противника и есть шанс, что ваши существа проживут несколько ходов и смогут атаковать несколько раз. Думайте о том, окупятся ли траты заклинаний не по герою противника в итоговом уроне по нему от других источников. Чаще всего нет, но такие ситуации возможны.

[к оглавлению](#)



### Общие полезные советы



*Пока противник не закрылся провокацией и не захватил стол, реализуйте существ на столе и оружие — в середине и конце игры они далеко не всегда смогут нанести урон вражескому герою. В начале делайте ставку на существ, а позднее — на заклинания.*




*Если вы не можете убить своих [Лепрогномов](#) или [Кобольда-бойца песков](#), используйте для этого [Быструю стрельбу](#). Поступайте так, только если предсмертные хрипы добьют противника в этот ход, иначе трата ресурсов не оправдана.*





*Секреты — опаснейший инструмент в распоряжении [Фейс Ханта](#), который защищает вас и вынуждает противников ошибаться. Прикладывайте все усилия, чтобы запутать противника, не бойтесь блефовать.*


Пример блефа: вы разыграли любой секрет кроме *Взрывной ловушки*, а на столе противника много существ с 2-3 здоровья. Разменяйтесь со столом так, чтобы у всех существ было 2 здоровья, а после нажмите эмоцию "Приветствую тебя".


Другой пример: вы разыграли любой секрет кроме *Морозной ловушки*, а на столе крупное и мелкое существа. Разменяйтесь с мелким: так противник будет обыгрывать Морозную ловушку.

 *Лук Орлиного рога* в колоде Фейс Ханта — в первую очередь источник 6 урона по "лицу" противника. Не бойтесь тратить оба заряда оружия при первой же возможности, особенно если в колоде оппонента есть провокаторы. Только если их нет или минимум, вы можете сберечь заряд *Лука Орлиного рога* до активации секрета.

 Следите за оставшимися в колоде картами. Это поможет вам правильно использовать *Выслеживание*, *Фазового хищника* и играть от "топдеков", то есть рассчитывать на лучшую карту в критической ситуации. Следить за своей и вражеской колодами можно с помощью программы *DeckTracker*.

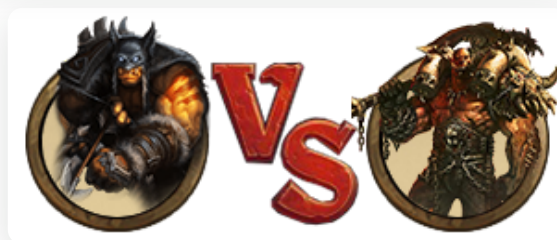
 Если в руке есть Команда «Взять!», позаботьтесь о способе ее активации: зверей в сборке не так много. Если вы разыграли единственного зверя в руке, используйте Команду «Взять!» раньше, но только в том случае, если успеваете прожать и силу героя. Если вы не используете силу героя, то не получите какого-либо преимущества от улучшенной Команды «Взять!»: потеряете 2 урона без силы героя, но получите с баффнутым заклинанием.

 Если опасаетесь *Зиллиакса* противника, но близки к победе, не оставляйте существ на вашей половине стола или разыграйте Морозную ловушку. Так оппонент не сможет атаковать *Зиллиаксом* и не восстановит себе здоровье.

 Если ситуация тяжелая, не бойтесь рисковать и рассчитывать на то, что противник не нашел идеальный ответ: исцеление, провокацию или летальный урон. Некоторые матч-апы изначально тяжелые, так что рисковать нужно с первого хода. Подробнее об этом читайте в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

## Матч-апы

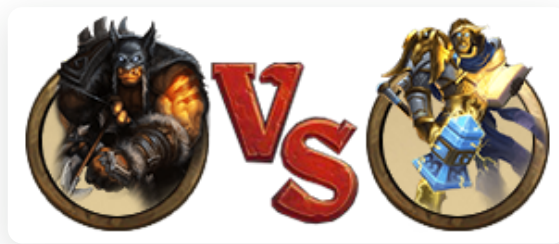


**Галакронд Воин** — один из самых трудных поединков в мете. У противника много способов накопить броню и рано бороться за стол. Вы едва ли сможете победить только

с помощью взрывного урона. Рассчитывайте на то, что ранние угрозы закрепятся на столе и нанесут дополнительный урон: особенно много надежд на [Питомца](#).

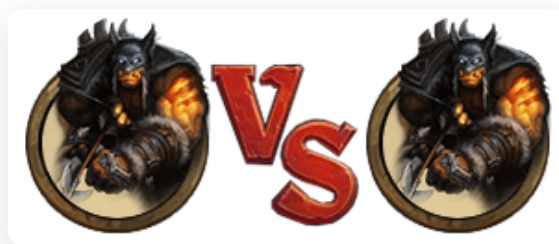
Не бойтесь рано сдаваться в поединке, если Воин нашел хороший старт. Единственный шанс на победу в этом матч-апе — заход самых плохих и медленных карт в руку противника.

**Пират Воин** — еще один трудный поединок, но далеко не такой безнадежный. Обратите особое внимание на 1-3 ходы, в которые вы должны бороться за стол: совершайте выгодные размены, убирайте пиратов противника и не давайте ему захватить игровое поле. К 3-4 ходам переходите в наступление и действуйте в классическом стиле Фейс Ханта: хороший старт и секреты выигрывают достаточное количество времени.



**Холи Паладин** — в колоде много исцеления, но все оно достаточно дорогое и медленное. Старайтесь захватить стол со старта и нанести больше урона существами: до 4-5 ходов Паладину сложно бороться за игровое поле. После рассчитывайте на взрывной урон из руки, хотя существа все еще доставят Утеру неприятности. Если Паладин разыграл [Кристалломанта Кангора](#), убирайте его со стола заклинаниями.

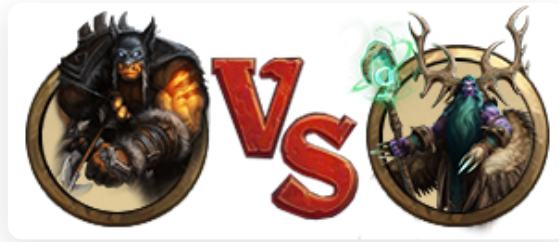
**Мех Паладин** — стал относительно популярен преимущественно из-за удачного матч-апа с Фейс Хантом. В колоде много провокаторов, так что наносите весь урон оружием, существами и рывками рано, пока есть такая возможность. Не пытайтесь убрать со стола провокации Мех Паладина: сосредоточьтесь на взрывном уроне, заклинаниях и силе героя.



В зеркальном матч-апе двух [Фейс Хантов](#) победит тот, кто увереннее проявит себя на старте. В среднем и вы, и противник должны убить друг друга примерно в одно и то же время. Разницу создадут атаки ранних существ: [Лепрогнома](#), [Дворфа-снайпера](#) и других. В 1-3 ходы старайтесь захватить стол, выгодно разменяться и не позволить противнику нанести вам урон существами. После действуйте по классическому плану: обороняйтесь секретами и наносите как можно больше взрывного урона. Старайтесь поймать на Морозную ловушку [Лепрогномов](#) или других существ с предсмертным хрипом.

**Зефрис Охотник** — простой оппонент, который может вернуться в игру только с помощью [Зиллиакса](#) или реже с [Зефрисом Великим](#). Обратите внимание на муллиган Охотника: если он оставил какую-то карту и не разыграл ее за первые 4 хода, скорее

всего, это **Зиллиакс**. Также **Зиллиакс** с высокой вероятностью будет в руке, если Рексар играл **Урсатрона** или **Стремительного грифона**. В идеале поймать **Зиллиакса** на Морозную ловушку, а если секрета нет, постарайтесь убрать со стола все механизмы — делайте это только в случае, если уверены, что **Зиллиакс** есть в руке противника.

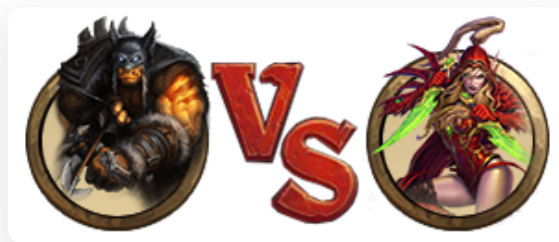


**Токен Друид** — равный матч-ап с небольшим перевесом в вашу пользу. Как и в случае с другими темповыми противниками, постарайтесь уделить больше внимания контролю стола на 1-3 ходы. Так вы не дадите Друиду реализовать массовые баффы и закрепиться на столе слишком рано. После начального этапа рассчитывайте, что убьете противника раньше, чем он вас.

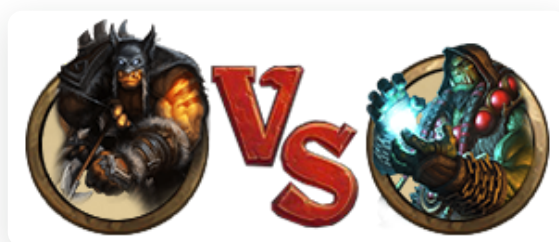
Не жалейте **Взрывную ловушку** рано: лучше сыграть ее для размена с 1-2 мелкими токенами, чем позднее не извлечь из нее никакой выгоды из-за массовых баффов здоровья.

**Квест Друид** — тяжелый противник, которого нужно победить до 6 хода. Ставьте максимум характеристик на стол в 1-4 ходы, пока Друид выполняет задачу и медлит. Вы можете даже игнорировать раннюю силу героя, если нет **Токсичного подкрепления** или **Фазового хищника**: существа на столе важнее, так как с ними Друид мало что сделает на начальных этапах.

Если партия затянулась до мидгейма, рассчитывайте на то, что Малфурион не нашел исцеления и способов накопления брони.



**Зефрис Разбойник** и **Разбойник на предсмертных хрипах** — легкие жертвы для Фейс Ханта, благодаря которым герой статьи и сохраняет звание самой популярной колоды ладдера. Валира почти не играет исцеления и провокаций. Как и Зефрис Охотник, Разбойник может неприятно удивить только **Зиллиаксом**, но Валире сложнее найти его, так что просто не обыгрывайте эту легендарку. Но разыграть Морозную ловушку (или другой секрет) перед 5 ходом противника все еще можно.

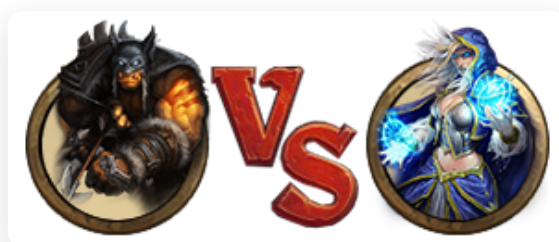


**Галакрод Шаман** — простой поединок, так как защитных инструментов у противника немного. Если Шаман воззвал дважды до 5 маны, рассчитывайте на **Стаю дракона**: вы уже никак не нанесете урон оружием и существами, так что делайте это по максимуму ранее.

Шаман получит +5 брони, если разыграет **Галакрод Буревестника**, и еще +5 здоровья, если после использует **Кронкса Драконье Копыто**. Все это дорогие и медленные карты: к этому времени вы должны успеть закончить партию.

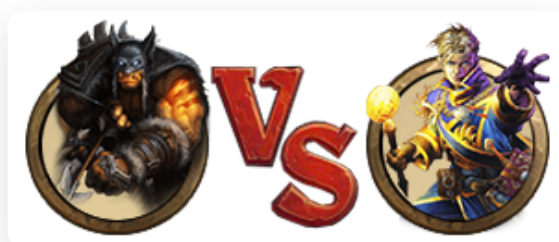
Некоторые сборки могут играть **Жизнесоса** и **Ведьино варево**. Первая карта — не такая серьезная проблема, а **Ведьино варево** может решить исход поединка не в вашу пользу.

Если призвали трех **Лепрогномов** с **Токсичного подкрепления** и планируете выставлять еще существ, подумайте о позиционировании, чтобы обыграть связку **Зентимо** + **Земной шок**. Поставьте между **Лепрогномами** существ без предсмертных хрипов.



**Рено Маг** и **Циклон Маг** — легкие соперники, которым сложно рано восстановить здоровье или защититься тяжелой провокацией. Как и всегда в случае с Зефрис архетипами, проблемой станет **Зиллиакс**, но у Мага нет других механизмов или способов добрать это существо из колоды, так что можно не обыгрывать эту легендарку.

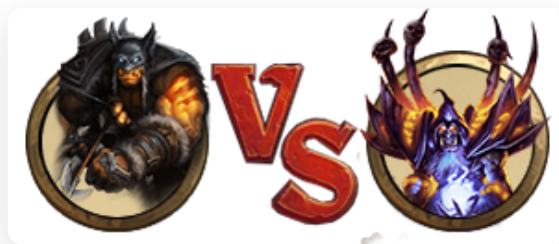
**Зефрис Великий** может дать Магу с низким запасом здоровья **Целебное касание**. Так Маг сможет дожить до **Алекстры**, которая также восстановит ему здоровье. Сделать с этим вы ничего не сможете, так что просто играйте максимально агрессивно и не давайте Магу времени для поиска и реализации его карт.



**Квест Жрец** — самый сложный матч-ап для Фейс Охотника в игре, в котором вы уступите практически всегда. Ваша надежда — раннее давление и незаход исцеления в руку Андуина. Рассчитывайте на удачный муллиган, заход **Хаффера** и т.д. Не расстраивайтесь, если проиграли, — справиться с Квест Жрецом за Фейс Ханта невероятно сложно.

**Комбо Жрец** — еще один тяжелый матч-ап, но уже не настолько безнадежный. Ключевая карта в поединке — **Морозная ловушка**. Старайтесь поймать на нее ключевую угрозу Жреца под баффами. Не бойтесь совершать размены с мелкими существами,

если активен секрет (пусть даже не [Морозная ловушка](#), пока оппонент об этом не знает).



**Галакронд Зоолок** — самый простой из всех темповых поединков. Несмотря на это, все еще постарайтесь бороться за стол в 1-3 ходы, чтобы обыграть идеальный заход карт Зоолока. Позднее полагайтесь на [Взрывную ловушку](#) — важно разыграть секрет вовремя, если партия затягивается дольше обычного. У Зоолока есть массовый бафф здоровья ([Жестокий обмен](#)), но часто на его столе будет много существ с 1 ед. здоровья, так что Чернокнижник не сможет вывести основную часть угроз из зоны поражения AoE. Но неприятности доставят [Морские великаны](#), так что не жадничайте с секретами.

**Хэндлок** — еще один простой поединок. У Хэндлоков есть провокации и исцеление, но провокации слишком медленные, а исцеления недостаточно. Играйте в классическом стиле: проблем возникнуть не должно. К 5-6 ходам не оставляйте на столе много угроз, чтобы Хэндлок не смог атаковать [Зиллиаксом](#) или убить своего [Защитника Хартута](#).

[к оглавлению](#)



Фейс Хант занимает любопытное положение в мете. Против него ополчились многие: некоторые архетипы и вовсе стали популярными, потому что хорошо играют с Фейс Хантом. Несмотря на это, герой статьи держится и борется за первенство: пока что это самый популярный архетип меты и лучший выбор для взятия 5-3 рангов.

Что случится с Фейс Хантом и метой в будущем — узнаем в следующем году.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!