

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Квест Охотник — разрушитель меты недели. Гайд по тир-1 архетипу

06.02.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Квест Охотник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Квест Охотник в мете Натиска драконов февральского сезона. Архетип существует еще со времен Спасителей Ульдума, но он никогда не становился самым популярным ни в мете, ни внутри класса.

Для этого есть свои причины. Квест Охотником непросто играть из-за специфичного геймплея: многое завязано на обновленной силе героя, спаме стола и самое главное — возможностях противника. Квест Охотник часто вынужден играть от способностей противника, а это всегда сложнее, чем полагаться на свой геймплей.

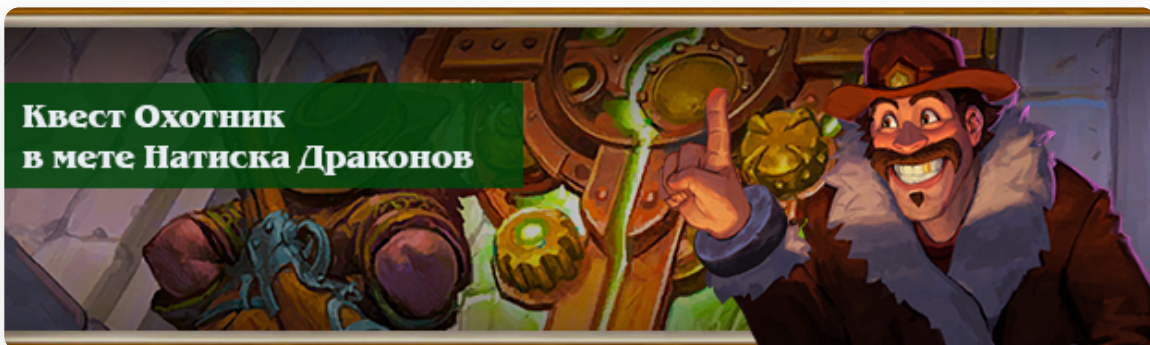
Еще одна причина, по которой Квест Охотник часто остается без внимания, — стоимость колоды. Чтобы собрать топовые сборки, необходимо много специфичных легендарных карт, которые не используют другие колоды.

Хорошие новости в том, что обе проблемы решаемы. Научиться играть Квест Охотником не так сложно, хотя это и займет какое-то время, а мастерски владеть архетипом непросто. Пусть топовые колоды стоят много, их можно легко сделать дешевле, не потеряв в конкурентоспособности.

Гайд расскажет об основах и тонкостях геймплея Квест Охотником. Вы найдете топовые сборки и научитесь собирать собственные с учетом вашей коллекции карт. Речь пойдет о позиции Квест Охотника в текущей мете, принципах муллигана, стратегии игры и популярных матч-апах меты.

### **Разделы гайда:**

- Квест Охотник в мете Натиска Драконов
  1. Сборки архетипа
  2. Вопросы декбилдинга
  3. - *Основа колоды*
  4. - *Оptionальные и технические карты*
  5. - *Замены*
  6. - *Удешевленная версия колоды (8720 пыли) и Бюджетная версия колоды (3320 пыли)*
  7. Муллиган
  8. Стратегия игры
  9. *Способы победы и особенности архетипа*
  10. - *Начало игры (1-3 ходы)*
  11. - *Середина игры (4-7 ходы)*
  12. - *Конец игры (после 8 хода)*
  13. - *Как играть ключевые карты*
  14. - *Полезные советы*
- 15. Матч-апы
- 16. Заключение



Квест Охотник начал свой путь в мете Натиска драконов неудачно: в декабре он, как и все другие метовые колоды, страдал от Галакронд Шамана. Даже после нерфов лидера ладдера у класса были другие интересы: бурно развивались Фейс Хант, Зефрис Секрет

Охотник и Зефрис Дракон Охотник. Все они были намного популярнее и результативнее героя статьи.

Ситуация изменилась после выхода первого квартала Пробуждения Галакронда: Друид на [Увеличении](#) захватил мету, а точнее поделил ее вместе с Галакронд Разбойником.

Охотник стал закономерным ответом на господство Друида и Разбойника. С обоими неплохо справляются и Фейс Хант, и Зефрис Охотник, но лучше всех — Квест Охотник. Пусть его называли [разрушителем меты](#), внимания Квест Охотнику все еще уделяли мало из-за стоимости сборок и сложности геймплея.

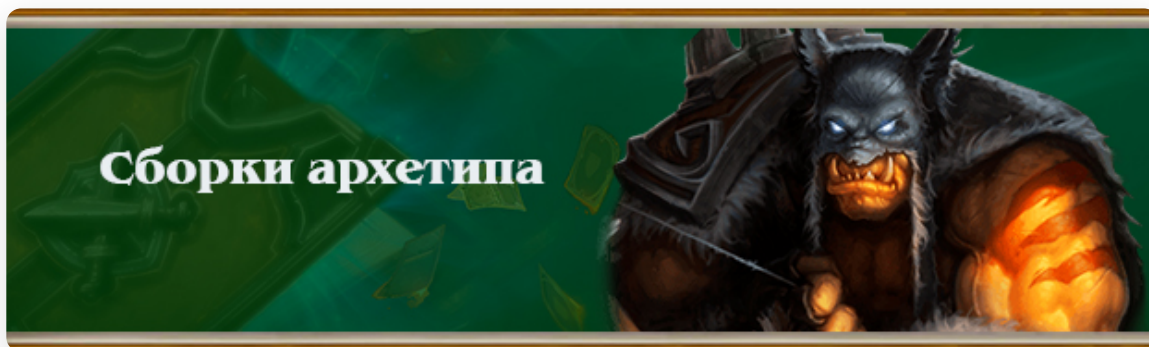
Ситуация улучшилась с третьим кварталом Пробуждения Галакронда, который открыл Квест Охотнику новую мощную карту — [Небесного генерала Крагга](#). Легендарка хороша для любой колоды с задачей, но для Охотника в особенности: он любит спамить стол, а также призывать угрозы с натиском из-за [С дороги!](#).

В последние дни популярность Квест Охотника растет, как и его винрейт. Он попал в список тир-1 архетипов меты, но пока что не обогнал по популярности конкурентов внутри класса и многие другие популярные архетипы, хотя предпосылки для этого есть.

Радуют матч-апы Квест Охотника. Он на равных играет с Друидами на [Увеличении](#), зато без проблем побеждает Разбойников, Токен Друида, Чернокнижников и Мех Паладина — с последним проблемы у всех представителей класса кроме Квест Охотника.

Из лидеров меты плохих матч-апов у Квест Охотника только два. Первый — со Жрецом на воскрешении. Этот поединок пусть и неудачный, но все же близок к равному. Шансы на победу у Охотника есть и приличные. Второй неудачный матч-ап действительно трудный — это Фейс Хант. В нем герой статьи побеждает крайне редко: только если оппоненту серьезно не повезет с картами, а Квест Охотнику наоборот.

Квест Охотником намного чаще играют в Легенде и на предлегендарных рангах, а ниже 6 ранга его сложно встретить, что является упущением игроков. Пусть там чуть больше Фейс Хантов, герой статьи все еще чувствует себя отлично.



Квест Охотник — устоявшийся и выверенный архетип, внутри которого не так много возможностей декбилдинга. Оптимальная сборка открыта и отлично показывает себя в ладдере.

Если другие вариации и есть, то это или неоптимальные версии, или бюджетные вариации, что актуально для многих игроков.

Единственная важная карта, которую могут брать не всегда, — [Морской великан](#).



Квест Охотник от Zeddy

### Квест Охотник от Zeddy

<b>1</b> <b>Вальс оловянных шаров</b> Задача: призовите 20 существ. Награда: «Рык разгневанного». x2	<b>1</b> <b>Выслеживание</b> Посмотрите три последние карты вашей колоды. Вложите одну карту и сбросьте остальные. x2	<b>1</b> <b>Пригодан</b> Натиск. Боевой мисс: если вы кладете в руку рыска 1/1 с «Натиском». 1 Зверь 1 x2	<b>1</b> <b>Сидорова</b> Любимая записка: призовите трех существ с «Натиском». Награда: призывает рыска 4/4 с «Натиском». x2	<b>2</b> <b>Скаловой кабан</b> Натиск. Предсмертный крик: призывает мурыка 1/1. 2 Зверь 1 x2	<b>2</b> <b>Археолог по заданию</b> Боевой мисс: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту. x2	<b>2</b> <b>Линия призыва монстров</b> Боевой мисс: если у вас под контролем есть задача, вы кладете в руку «Монету». 3 x2
<b>3</b> <b>КЛКВКЛК</b> Магический Элд. Предсмертный крик: призывает два 1/1 мимов. 2 Механизм 3	<b>3</b> <b>Случайное событие</b> За каждую существа противника призывает по гобгину 1/1 со способностью «Живой». x2	<b>3</b> <b>Пустынное копыте</b> После того как ваш герой атакует, призывает слона 1/1 с «Натиском». 1 3 x2	<b>3</b> <b>Стрелы атаки и защиты</b> Натиск. Боевой мисс: вы берете из колоды существо с «Натиском». 4 Зверь 1 x2	<b>4</b> <b>Небесный свет и ярость</b> Провокация. Боевой мисс: если вы разыграли задачу в этом матче, призывает огонь 4/2 с «Натиском». 2 Пират 3	<b>5</b> <b>Летучий джунгли</b> Рыск. Боевой мисс: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1. 6 2	<b>5</b> <b>Эпипсик</b> Магический щит. Провокация. Последнее живое. Натиск. 3 Механизм 2
<b>5</b> <b>Атаман полярный</b> Боевой мисс: заполняет руку рысками 1/1 с «Натиском». 3 Зверь 2	<b>5</b> <b>Натиск и оловянные шары</b> Натиск. Боевой мисс: превращает ваше существо в вилкого этого. 4 4 x2	<b>6</b> <b>Веранус</b> Боевой мисс: здоровые существа противника становятся равно 1. 7 Дракон 6	<b>6</b> <b>Саранга</b> Призывает семь коня саранчи 1/1 с «Натиском». x2	<b>7</b> <b>Взрывом сердечника</b> Боевой мисс: призывает четыре гобгинские бомбы 0/2. 5 5		

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

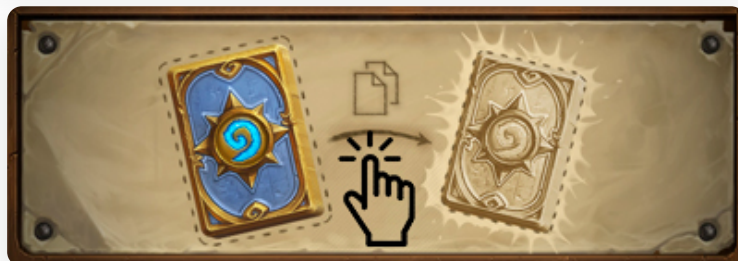
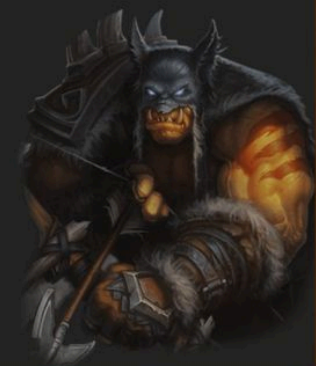
12520



Сборку из топ-69 Легенды можно считать классической, хотя она в большей степени рассчитана на высокие ранги, где больше Разбойников и меньше Друидов. Если последних вы встречаете чаще, обратитесь к колоде ниже.

Квест Охотник с [Морскими великанами](#)

## Квест Охотник с Морскими великанами






















- Выслеживание, Халаззи лоа-рысь
- Морской великан, Костяной дух


Морские великаны значительно улучшают матч-ап с любыми Друидами: Квест, Токен и с Увеличением. У класса нет простого способа убрать со стола 8/8 угрозу, а при этом и

мелких существ Охотника. **Морской великан** неплохо покажет себя и в других поединках, особенно агрессивных.


### Квест Охотник от Risai


**Квест Охотник от Risai**

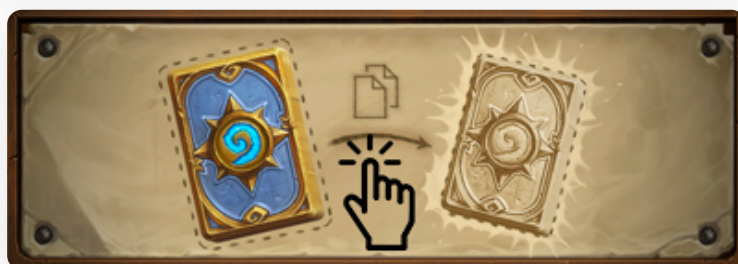
 Вздувание сорвиголовы Задача: призвать 20 существ. Награда: Рыцарь рыцарей. x2	 Выслеживание Посмотрите три игровые карты в колоде. Выберите одну карту и сбросьте остальные. x2	 Пригодан Натиск. Боевой клещ вы кладете в руку рыцаря 1/1 с «Натиском». Зверь	 Сторожи Личная задача: призвать три существа с «Натиском». Выигрыш: призывает грифона 4/4 с «Натиском». x2	 Сычовой кабан Натиск. Предсмертный крик призывает муравья 1/1. Зверь	 Археолог на задании Боевой клещ: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту. x2	 Кляк-Кляк Магнетизм. Зло. Предсмертный крик призывает два 1/1 микробота. Механизм
 Слушать собак За какое существо противник призывает по тегу 1/1 со способностью «Рывок». x2	 Пустынное копыце После того как ваш герой атакует, призывает сторону 1/1 с «Натиском». x2	 Средствительный грифон Натиск. Боевой клещ вы берете из колоды существо с «Натиском». Зверь	 Неизвестный корсар-пират Провокация. Боевой клещ если вы разыграли задачу в этом матче, призывает лугуйца 4/2 с «Натиском». Пират	 Костяной дух Провокация. Перерождение. x2	 Ларей Джинни Рыцарь. Боевой клещ призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1. x2	 Эпидемия Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционы жизни. Натиск. Механизм
 Халазан, ледяной рыцарь Боевой клещ заполняет руку рыцаря 1/1 с «Натиском». Зверь	 Натиск. Боевой клещ превращает ваше существо в кошку этого. x2	 Вербанус Боевой клещ: забирает существа противника становится равно 1. Дракон	 Саранча Призывает семь копий саранчи 1/1 с «Натиском». x2	 Взрывомат с ртутью Боевой клещ призывает четыре гоблинские бомбы 0/2. x2		



MANACOST  
kolodahearthstone.ru







- Лицензированный герой
- Костяной дух

Сборка из топ-10 Легенды отличается от версии Zeddy только парой **Костяных духов**. Эта четверка помогает играть от обороны и защищаться. Обращайтесь к этой колоде, если часто встречаете быстрых противников.

### Квест Охотник с Главой культа

Квест Охотник с Главой культа

<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">1</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Высшее живое</b></p> <p>После того три игровые карты в вашей колоде. Выложите одну карту и сбросьте остальные.</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">1</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Власть сорвиголов</b></p> <p>Задача: призовите 20 существ. Награда: «Рык размазанный».</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">1</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Приголан</b></p> <p>Натиск. Боевой клич: вы кладете в руку рыцаря 1/1 с «Натиском».</p> <p>Зверь</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">1</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Сторожи</b></p> <p>Личная задача: призовите трех существ с «Натиском». Награда: выкладает стеной 4/4 с «Натиском».</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">2</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Сказочный кабан</b></p> <p>Натиск. Предсмертный крик: призывает муравья 1/1.</p> <p>Зверь</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">2</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Археологическая задача</b></p> <p>Боевой клич: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту.</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">2</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Личная задача: призовите трех существ с «Натиском». Награда: выкладает стеной 4/4 с «Натиском».</b></p> </div> </div>
<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">3</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Клинки и тали</b></p> <p>Магнетизм. Эго. Предсмертный крик: призывает два 1/1 мексикота.</p> <p>Механизм</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">3</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Спугнуть собак</b></p> <p>За каждое существо правильно призывает по левей 1/2 со способностью «Рывок».</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">3</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Пустынное копыце</b></p> <p>После того как ваш герой атакует, призывает стеной 1/1 с «Натиском».</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">3</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Стремительный шифон</b></p> <p>Натиск. Боевой клич: вы берете из колоды существо с «Натиском».</p> <p>Зверь</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">4</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Палец сульфы</b></p> <p>Когда другое ваше существо умирает, вы берете карту.</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">4</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Костяной дух</b></p> <p>Провокация. Перерождение.</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">4</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Поблизости краба</b></p> <p>Провокация. Боевой клич: если вы разыграли задачу в этой игре, выкладает карту 4/2 с «Натиском».</p> <p>Пират</p> </div> </div>
<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">5</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Древний дракончик</b></p> <p>Рывок. Боевой клич: призывает из стороны вашего противника дух дракончика 1/1.</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">5</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Эпидемия</b></p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционная жемчужина. Натиск.</p> <p>Механизм</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">5</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Халазип, по-рысь</b></p> <p>Боевой клич: запоминает руку рыцаря 1/1 с «Натиском».</p> <p>Зверь</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">5</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Натиск и Боевой клич: призывает ваше существо в колоду этого.</b></p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">6</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Веранус</b></p> <p>Боевой клич: здоровые существа противника становятся равно 1.</p> <p>Дракон</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">6</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Саранча</b></p> <p>Призывает семь копий саранчи 1/1 с «Натиском».</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="background-color: #8B4513; color: white; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">7</div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Взрывчатка с Пьером</b></p> <p>Боевой клич: призывает четыре гоблинские бомбы 0/2.</p> </div> </div>

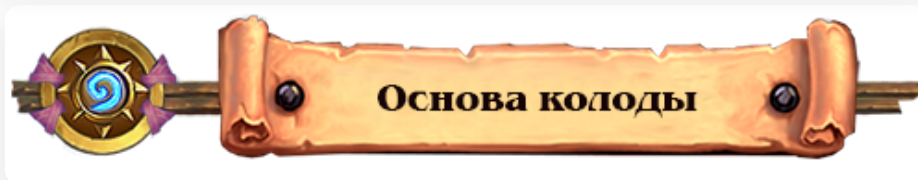
12500



- x1 Безликая осквернительница, x1 Выслеживание
- Глава культа, Костяной дух

Глава культа сделает сборку чуть медленнее и жаднее, чаще всего эта угроза пригодится в медленных матч-апах, хотя может помочь в любом, если Рексар ведет. Проблема карты в том, что она ничего не делает, если вы отстаёте в темпе.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У Квест Охотника в основе много карт, поскольку архетип уже не новый и выверенный.

## Основа колоды - Квест Охотник (26/30)



Здесь представлены квесты и ключевые синергии с ними: угрозы с натиском и лучшие способы заспама стола среди классовых и нейтральных карт.

Некоторые карты можно исключить из основы, если их нет в коллекции. Колода станет слабее, но своей сути не потеряет. Подробнее об этом далее в подразделе "Замены".

Далее вы найдете список карт, которыми чаще всего дополняют основу колоды.



## Популярные технические карты



**Выслеживание** — обеспечивает Охотника гибкостью, что важно против любого противника и на любой стадии игры, особенно учитывая небольшое количество добора в колоде. Есть в большинстве версий Квест Охотника, но иногда **Выслеживание** заменяют на другие карты.

**Халаззи лоя рысь** — помогает выполнить основной квест, побочный квест, активировать **Безликую осквернительницу**, генерирует больше ресурсов. Полезная и сильная карта: обязательно добавьте ее, если есть в коллекции.

**Взрывомастер Искряк** — лучшая опция для середины и конца игры: выполняет квест, наносит много урона, вынуждает противника чистить стол от неприятных **Гоблинских бомб**, иначе Охотник баффнет их обновленной силой героя. Сильнейшая карта в колоде, которую обязательно нужно взять, если она есть в вашей коллекции.

**Микроконтроллер** — бюджетная замена дорогостоящих опций: неплохая карта для архетипа, но в топовых сборках для нее чаще всего не хватает места.

**Глава культа** — ультимативный способ добора, который хорошо сочетается со **Спустить собак**, Саранчой и другими мелкими угрозами с натиском. Помогает преимущественно в медленных матч-апах, а в быстрых может лежать мертвым грузом в руке.

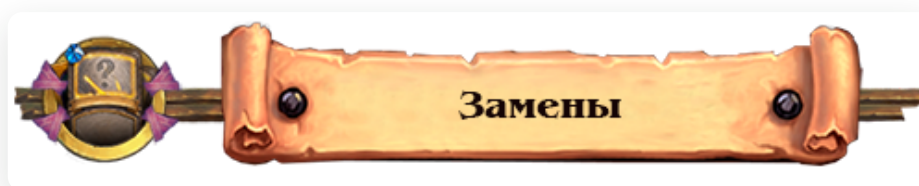
**Костяной дух** — антиагро опция, важная против Фейс Хантов, Разбойников и некоторых других оппонентов. **Костяной дух** слаб в медленных матч-апах, но это все еще неплохая липкая угроза, которая выполняет основной квест.

**Репликатор** — в отличие от других колод, Квест Охотник чаще всего предпочитает играть **Репликатора** самостоятельно без эффекта магнетизма, хотя **Репликатора** можно намагнитить на **Зиллиакса**, чтобы восстановить больше здоровья. Чаще всего **Репликатор** не влазит в топовые сборки, зато им легко заменить какие-то карты, которых нет в вашей коллекции.

**Шу'ма** — популярна в ранних сборках Натиска драконов, но со временем игроки поняли, что **Взрывомастер Искряк** лучше, а брать две легендарки — слишком тяжело.

**Морской великан** — берите в сборку, если часто встречаете Друидов. **Морской великан** отлично показывает себя в матч-апе с этим классом, но послужит и в других, особенно агрессивных.

[к оглавлению](#)












Топовые сборки Квест Охотника требуют большой коллекции карт и специфичных легендарок, которые есть не у всех. Большинство из них не обязательны для крафта, так что поиграть Квест Охотником может каждый: удешевленной или бюджетной версией, которые вы найдете ниже.

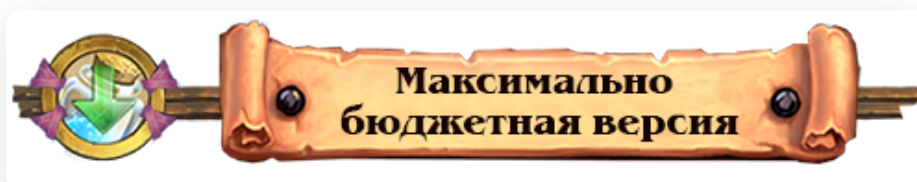
Но для начала нужно отметить, что в апреле случится ротация Стандартного режима. В результате Стандарт покинут карты дополнений **Ведьмин лес**, **Проект Бумного дня** и **Растахановы игрища**.

Квест Охотник играет следующие карты этих дополнений: **Прыголап**, **КЛНК-КЛ4К**, **Зиллиакс**, **Халаззи лоа-рысь** и **Взрывомастер Искряк**. Если этих карт нет в коллекции, **не крафтите их**. Разве что вы планируете после играть в Вольном режиме.

Далее о том, какие легендарки есть в топовых сборках Квест Охотника и как их можно заменить.

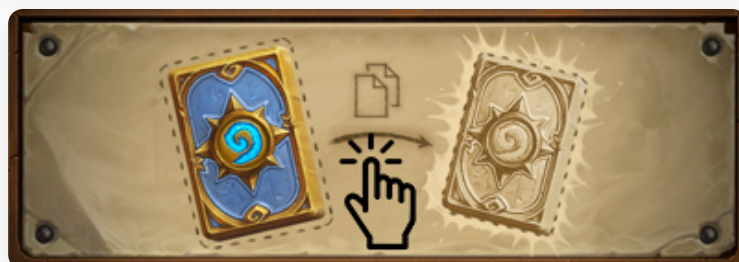
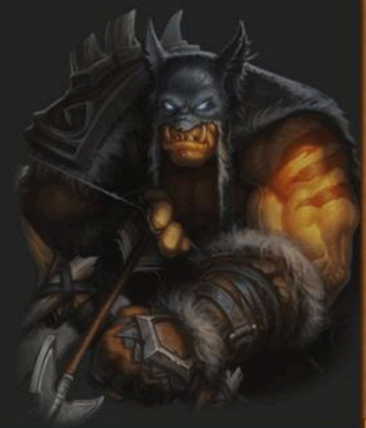
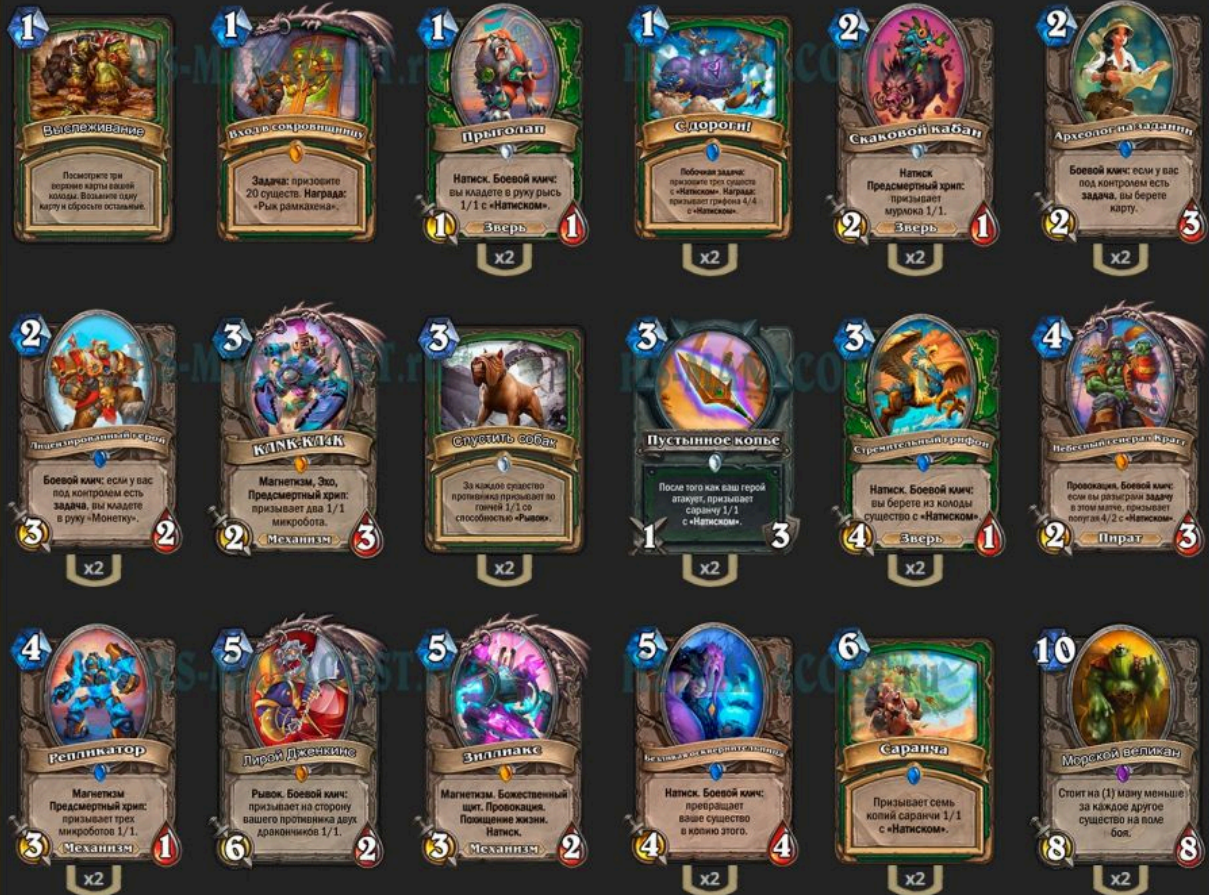
-  **Вход в сокровищницу** — обязательная карта для Квест Охотника, без которой архетип не будет работать. Уйдет из Стандарта только в 2021 году, так что можно крафтить.
-  **КЛНК-КЛ4К** — не обязательный механизм, который можно заменить **Репликатором**, если его нет в коллекции. Уйдет из Стандарта этой весной, так что крафтить не рекомендуется.
-  **Небесный генерал Крагг** — не обязательная, но мощная карта с широким функционалом. Если вы не купили третий квартал Пробуждения Галакронда, возьмите вместо этой легендарки **Морского великана**, **Репликатора** или **Микроконтроллера**. Уйдет из Стандарта только в 2021 году, так что Пробуждение Галакронда можно покупать.
-  **Лирой Дженкинс** — не обязательная, но важная карта из-за комбинации со **Спустить собак** и силой героя. Не стоит брать вместо него другие угрозы с рывком, лучше обратитесь к хорошим картам с другим функционалом: **Выслеживание**, **Морской великан**, **Костяной дух** и т.д. Никогда не уйдет из Стандарта, так что можно спокойно крафтить.
-  **Зиллиакс** — не обязательная карта, но единственный источник исцеления и дополнительная угроза с натиском для синергии со **Стремительным грифоном** и **С дороги!**. Если нет в коллекции, возьмите две копии **Костяного духа**. Уйдет из Стандарта этой весной, так что крафтить не рекомендуется.

-  **Халаззи лoa-рысь** – не обязательная карта, которую даже не берут в некоторые топовые сборки. Можно заменить **Морским великаном**, **Выслеживанием** или **Главой культа**. Уйдет из Стандарта этой весной, так что крафтить не рекомендуется.
-  **Веранус** – не обязательная, но сильная карта и единственный ультимативный ремувал в колоде. **Верануса** играют и другие архетипы Охотника, так что скрафтить его – хорошая идея, если вам нравится этот класс. Если нет в коллекции, возьмите вместо него хорошие карты с другим функционалом: **Морского великана**, **Выслеживание**, **Главу культа** и т.д. Уйдет из Стандарта только в 2021 году, так что можно крафтить.
-  **Взрывомастер Искряк** – не обязательная, но сильная карта. Можно заменить **Шу'мой**, если этой легендарки нет в коллекции. Если нет ни той, ни другой карты, возьмите **Морских великанов** или **Главу культа**. Уйдет из Стандарта этой весной, так что крафтить не рекомендуется.
-  **Морской великан** – не обязательная, но сильная карта, которую можно взять в сборку вместо недостающих легендарок или **Выслеживания**. Никогда не уйдет из Стандарта, так что можно спокойно крафтить.



**Удешевленный Квест Охотник**

# Удешевленный Квест Охотник



В этой версии Квест Охотника много легендарных карт, но большинство из них должны быть в вашей коллекции: [Зиллиакс](#), [Лирой Дженкинс](#), [КЛНК-КЛ4К](#), новый [Небесный генерал Крагг](#) и [Морские великаны](#) — все это распространенные метовые карты, которыми играют и другие классы и колоды. Единственное исключение — [Вход в сокровищницу](#). Эта легендарка нужна исключительно для Квест Охотника, но без нее архетип не собрать.

Такой Квест Охотник не намного слабее топовых версий. С ним можно взять Легенду.

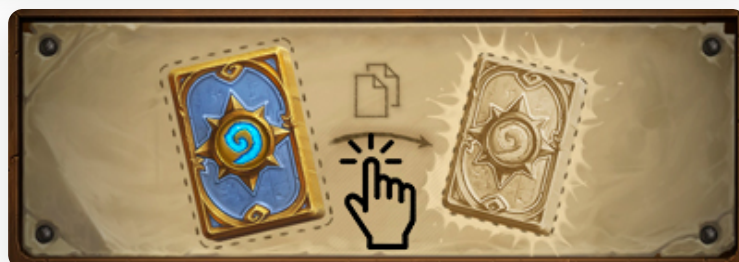
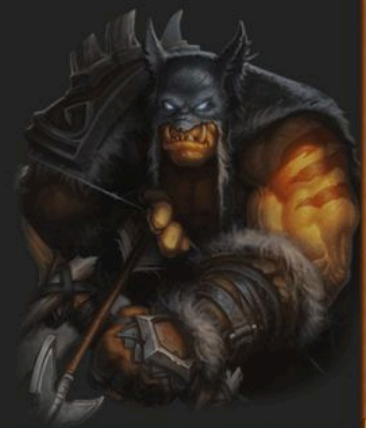
В первую очередь дополните колоду [Веранусом](#) — он не уйдет в Вольный этой весной и используется другими архетипами класса.

Если всех представленных здесь легендарок нет в коллекции, обратитесь к следующей сборке.

---

### **Бюджетный Квест Охотник**

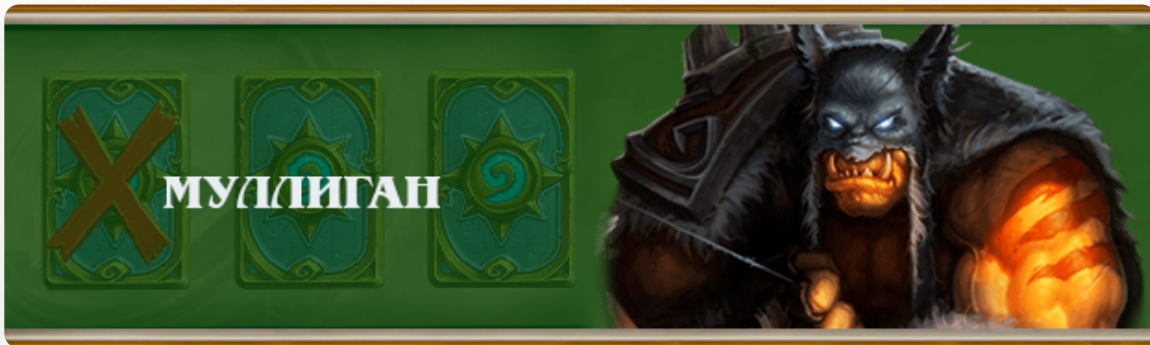
# Бюджетный Квест Охотник










Колода для игроков с минимальной коллекцией за 3520 чародейной пыли. Здесь только одна необходимая легендарка, а все остальные карты — редкие, обычные или базовые.

Такая сборка поможет вам познакомиться с архетипом, узнать о его основных механиках и решить, стоит ли вкладывать в него золото и пыль в будущем. Обратите внимание на легендарки, которые уйдут в Вольный уже в этом апреле: не крафтите их сейчас. Вместо них создавайте карты классического набора и дополнений Года Дракона, а также вкладывайте золото в Пробуждение Галакронда.

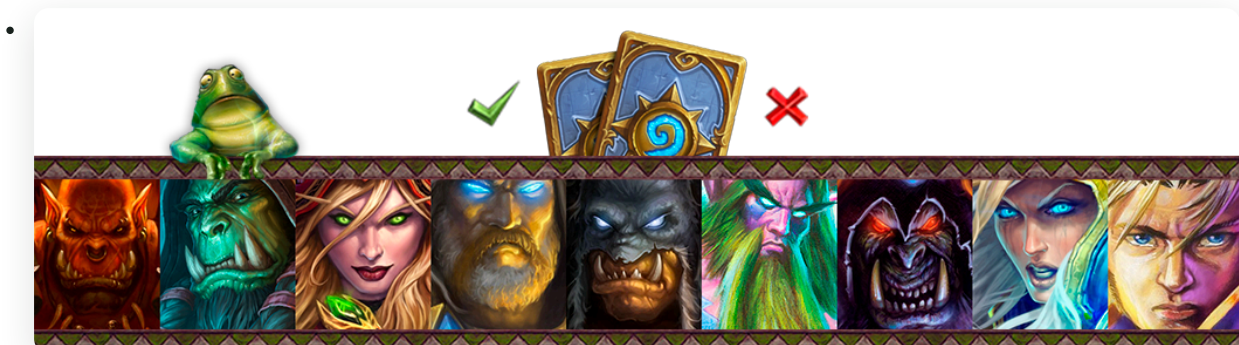
[к оглавлению](#)



Муллиган Квест Охотника не так сложен в большинстве ситуаций, но в нем есть свои тонкости и особенности, которые стоит разобрать в этом разделе.

-  Всегда оставляйте **Вход в сокровищницу**
-  Всегда оставляйте **Археолога на задании**, **Скакового кабана** и **Лицензированного героя** в любых количествах
  -  Всегда оставляйте **Пустынное копьё**. Вторая копия нужна только с Монеткой.
    -  Если есть Монетка или существо за 2 маны, оставляйте **Небесного генерала Крагга**
    -  Если есть Монетка или существо за 2 маны, оставляйте **Стремительного грифона**
    -  Если есть Монетка или существо за 2 маны, оставляйте **КЛНК-КЛ4Ка**
    -  Если есть Монетка или **Пустынное копьё**, оставляйте **С дороги!**

Далее о том, что Квест Охотник ищет при встрече с конкретными классами.



**Воин:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, Скаковой кабан, Стремительный грифон. С Монеткой или Пустынным копьём — С дороги!. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг.

**Паладин:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, КЛНК-КЛ4К. С Монеткой или Пустынным копьём — С дороги!. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг.

**Охотник:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, Скаковой кабан, Стремительный грифон, С дороги!, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг.

**Друид:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, Стремительный грифон, С дороги!. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг, КЛНК-КЛ4К.

**Разбойник:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, Стремительный грифон. С Монеткой или Пустынным копьём — С дороги!. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг, КЛНК-КЛ4К, Безликая осквернительница.

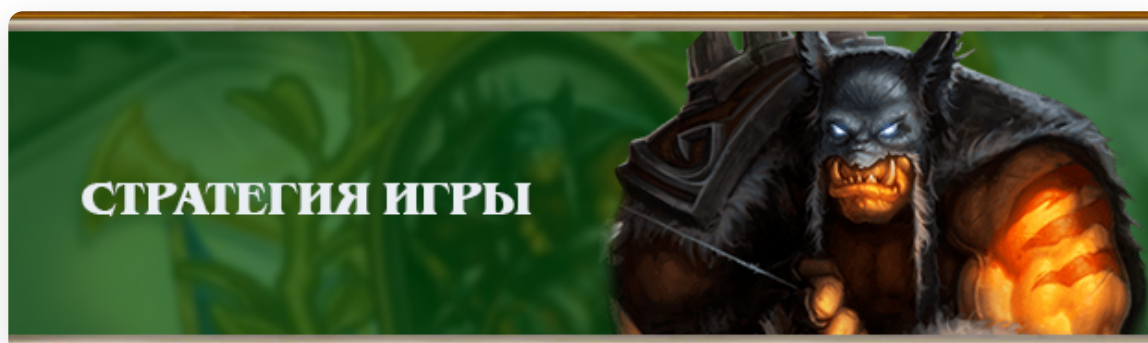
**Шаман:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, Стремительный грифон, С дороги!, Прыголап, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг.

**Маг:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг, С дороги!, Взрывомастер Искряк.

**Жрец:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё, Скаковой кабан, С дороги!, Скаковой кабан. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг, Веранус, Безликая осквернительница.

**Чернокнижник:** Вход в сокровищницу, Археолог на задании, Лицензированный герой, Пустынное копьё. С хорошей рукой — Небесный генерал Крагг, Спустить собак.

[к оглавлению](#)





### Способы победы и особенности архетипа

Квест Охотник — специфичная в своем геймплее колода, которая старается выиграть за счет своей новой силы героя — она дает +2 урона союзным существам на столе.

Сама по себе новая сила героя ничего не делает, зато крайне сильна в сочетании с полным столом существ, [Спустить собак](#), [Саранчи](#) и угроз с натиском. Большинство карт в колоде рассчитаны на «заспам» стола или извлечение преимущества за счет этого.

Задача Охотника — одна из самых сложных для исполнения. Если в руку пришли [Саранча](#), [Спустить собак](#) или [Взрывомастер Искряк](#), Охотник может выполнить ее к 7-8 ходам. Но часто ее получается выполнить позже. Геймплей до выполнения задачи напряженный — в это время важно не потерять контроль над столом, а в идеале и наступать. Неприятно то, что в колоде мало ремувалов, так что ответить на ранние крупные угрозы вроде Эдвина ван Клифа сложно. Со всем нужно бороться честным способом, то есть уроном существ.

После выполнения квеста Охотник достигает пика своей силы и может планировать завершение партии. В любых матч-апе и ситуации это происходит от стола и пробаффанных существ: вы ставите как можно больше угроз, выгодно размениваетесь ими и рассчитываете на то, что оппонент не зачистит игровое поле. Агро колоды сделать этого не могут вовсе, а у медленных противников не должно хватить AoE на все угрозы.

Проще всего закончить партию с комбинацией [Спустить собак](#) + сила героя, которая может нанести 21 единицу урона с пустого стола, если вражеская половина поля заполнена. Но выиграть можно и без [Спустить собак](#): если заклинание не зашло или вы потратили его ранее для борьбы за стол.

Особенность Квест Охотника — отсутствие значительных источников добора или генерации ресурсов. В этом помогают [Глава культа](#) и [Халаззи лоа-рысь](#), но они есть не во всех сборках и не во всех ситуациях. Эти карты не всегда заходят в руку, так что Охотнику нужно бережно распоряжаться имеющимися ресурсами, а также думать о возможных «топдеках».

**С дороги!** существенно упростил жизнь Квест Охотника в Натиске драконов. Побочная задача помогает активировать **Археолога на задании** и **Лицензированного героя** даже после того, как вы выполните основной квест. Также **С дороги!** помогает рано бороться за стол и занимать его в лейтгейме.

[к оглавлению](#)



### Начало игры (1-3 ходы)

В первый ход Охотник играет квест в любом случае. Нет ни одной причины разыгрывать другие карты на начальном этапе.

Идеальный второй ход — **Археолог на задании**, которого Рексар достаточно агрессивно ищет на муллигане. Полезны и другие вторые дропы или **Прыголап**, особенно если стол пустой, или они размениваются 1 к 1 с существами противника.

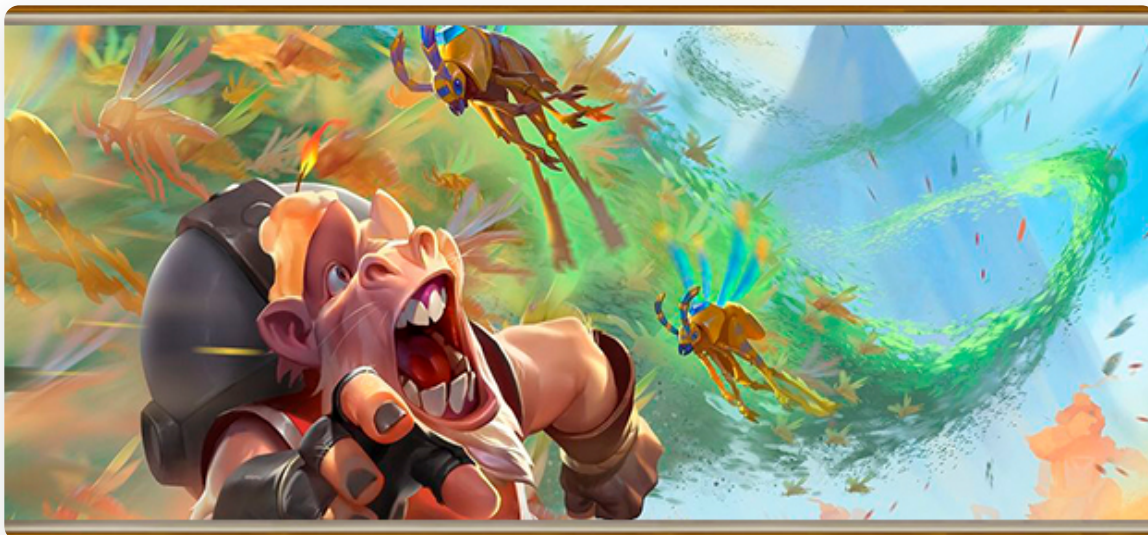
Старайтесь играть максимально темпово со старта в любом матч-апе: ставьте больше характеристик на стол, делайте так, чтобы оппонент не мог выгодно размениваться.

Если есть **С дороги!**, играйте побочную задачу до того, как призовете любые угрозы с натиском. В темповых матч-апах выполняйте **С дороги!** как можно быстрее, а в медленных с ней можно подождать, если на столе уже много угроз и вы ожидаете AoE зачистку.

Планируйте ходы наперед и старайтесь тратить максимум маны каждый ход для заспама стола и прогресса основного квеста. Монетки помогут выровнять кривую маны и раньше разыграть мощные карты. Желательно оставить их для ключевых 5, 6 и 7 дропов, хотя можно сыграть и раньше, если необходимо бороться за стол.

В любых поединках полезно **Пустынное копьё**, но не спешите быстро расходовать заряды оружия: в мете мало ремувалов, а в вашей колоде только пара **Пустынных копий**. Берегите заряды оружия, если в руке нет второй копии, не нужно быстрее выполнить **С дороги!** или бороться за стол. Заряды оружия полезны на средних и поздних этапах из-за комбинаций с **Веранусом** и **Безликой осквернительницы**.

Старайтесь не играть рано **Спустить собак**, разве что нет никаких других действий и зачистка стола необходима.



### Середина игры (4-7 ходы)

На средних этапах основные приоритеты Квест Охотника не меняются: он все еще борется за стол, играет как можно больше существ для выполнения квеста. Но теперь доступны действительно мощные ходы: [Саранча](#), [Халаззи лоа-рысь](#), [Морские великаны](#), [Веранус](#), [Взрывомастер Искряк](#) и другие.

Серьезное темповое преимущество можно получить уже на 5 мане, если на столе есть какая-то угроза. [Безликая осквернительница](#) дает очень много темпа, особенно если активна побочная задача [С дороги!](#). Даже если на столе ничего нет, вы можете сгенерировать токен с помощью [Приголапа](#) или [Пустынного копья](#).

Используйте [Монетки](#), чтобы быстрее разыграть [Саранчу](#) и другие мощные угрозы, но думайте о том, что сделаете на следующий ход. Если в руке только одна [Саранча](#) и нет другого хорошего шестого хода, тратить [Монетку](#) для розыгрыша [Саранчи](#) на 5 ход нужно далеко не всегда.

Разыграв [Лироя Дженкинса](#), вы выполните основной квест только на 1 пункт из 20, несмотря на то, что в тексте [Входа в сокровищницу](#) не сказано, что призывать существ нужно только на союзную сторону. Лучше всего оставить [Лироя Дженкинса](#) для завершения партии, но можно отдать его раньше, если нет другого способа убрать со стола опасную угрозу противника или сделать хоть что-то.

К 6-8 ходам Охотник может разыграть уже достаточно угроз, чтобы выполнить квест. Особенно если в руку зашли [Саранча](#), [Спустить собак](#) или [Взрывомастер Искряк](#), а лучше несколько этих карт.

Учитывайте, что выполнение квеста не значит автоматическую победу в партии, поэтому отдавать все ресурсы в руке для этого не нужно. Старайтесь сохранить какие-либо способы «заспама» стола для последних этапов, особенно полезным становится [Спустить собак](#).



### Конец игры (после 8 хода)

После выполнения квеста колода достигает пика своей силы и должна планировать «летал». Не страшно, если вы завершите задачу не к 8 ходу, а чуть позднее, лишь бы в руке остались ресурсы для наступления, и вы не потеряли стол.

Самый простой способ победы с новой силой героя — [Спустить собак](#), если на столе оппонента есть какие-либо существа. Даже если стол противника пуст, вы можете сыграть связку [Лирой Дженкинс](#) + [Спустить собак](#) + сила героя — она даст вам 14 урона.

Но и без [Спустить собак](#) Квест Охотник с новой силой героя силен. Он может бороться за стол с помощью существ с натиском, а закрепившимися угрозами под баффом силы героя бить по герою. Противник должен убирать со стола любую даже самую мелкую угрозу — пользуйтесь этим. Если вы разыграли [Саранчу](#) и можете баффнуть ее силой героя, не нужно разменивать всех 3/1 существ в одну крупную угрозу противника: так вы останетесь с пустым столом и не перехватите инициативу. Оставьте [Саранчу](#) на столе и заставьте противника размениваться с каждым 3/1 существом. Если у него не получится, на следующий ход вы сыграете силу героя еще раз и, возможно, сможете закончить партию.

Если играете против контроль противников, спамьте стол размеренно и выманивайте все АоЕ эффекты. Полезны липкие существа: [Скаковой кабан](#), [КЛНК-КЛ4К](#), [Костяной дух](#) — все это хорошие угрозы на поздних этапах партии, хотя часто их ставят раньше, чтобы быстрее закончить [Вход в сокровищницу](#).

Всегда считайте, сколько урона вы можете нанести по герою противнику. Играя Квест Охотником, легко проглядеть летальный урон. Сосредоточьтесь на том, как вы победите в этой партии, а не на том, как бы не проиграть. Это значит, что Квест Охотник обязан действовать агрессивно в лейтгейме, "сетупить летал" и думать о победе, а не отбиваться от волн противника в надежде, что у него кончатся ресурсы. Чаще всего ресурсы быстрее иссякнут у Рексара.

[к оглавлению](#)



## Как играть ключевые карты

- **Механизмы**

Чаще всего Охотник не хочет намагничивать механизмы друг на друга, поскольку в этом случае они не засчитаются за призванное существо для квеста. Даже после выполнения квеста Рексар часто хочет поставить больше мелких угроз на стол, а не одну крупную. Поэтому **КЛНК-КЛ4Ка** чаще всего не намагничивают на себя самого и другие механизмы.

И все же иногда намагнитить **Зиллиакса** на другой механизм можно, если это поможет совершить выгодный размен, защититься от атак противника и самое важное — восстановить критически важное здоровье в конкретной ситуации.

Если играете **Зиллиакса** после выполнения квеста, полезно баффать его атаку с помощью силы героя.

- **Выслеживание**

Перед розыгрышем следите за оставшимися в колоде картами. Чаще всего Квест Охотника интересуют **Саранча**, **Взрывомастер Искряк**, **Спустить собак** и другие мощные способы заспама стола. Но в некоторых ситуациях пригодятся и более темповые и дешевые угрозы. Учитывайте две карты, не выбранные с **Выслеживания**: вы сбросите их из колоды.

**Выслеживание** удобнее играть из-за Монеток с **Лицензированного героя**: вы меньше потеряете в темпе, если получите 1 ману на розыгрыш **Выслеживания**.

- **С дороги!**

Призвать трех существ с натиском просто, но помните про **Зиллиакса**: если вы намагнитите его на другой механизм, призыв существа не засчитается.

Не играйте **Саранчу** с активной побочной задачей: если вы заполните стол 1/1 Саранчой, 4/4 зверь с натиском не поместится и награда за побочную задачу пропадет.

- **Веранус**

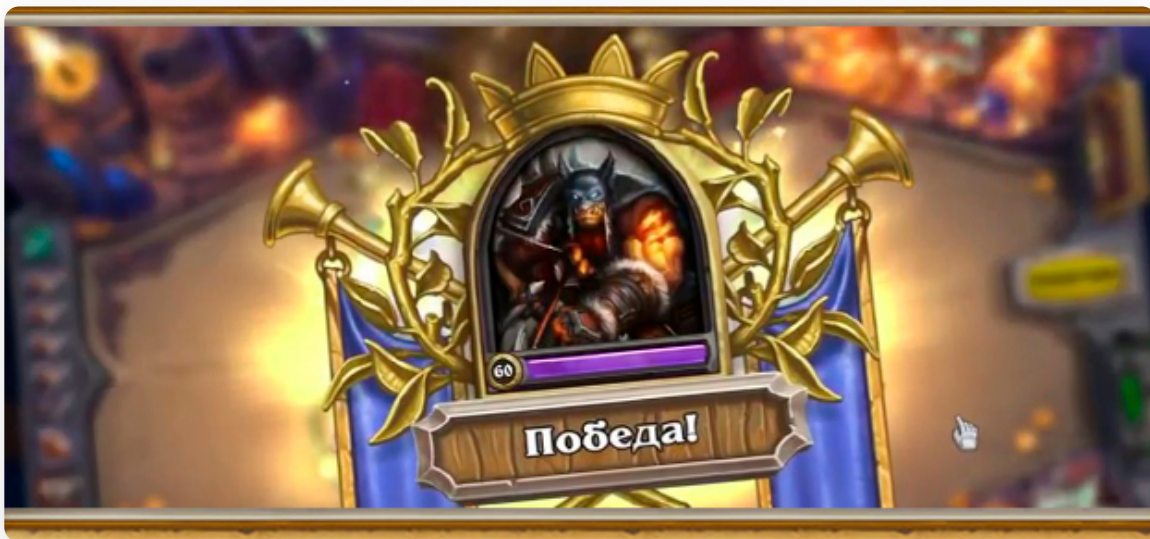
Одна из самых сильных карт в колоде в мид- и лейтгейме. Единственный ультимативный ремувал, доступный Квест Охотнику.

Если в руке есть **Веранус**, постарайтесь сохранить заряды **Пустынного копьё** или несколько 1/1 зверей с натиском, чтобы совершить выгодные размены.





В каждом матч-апе есть свои цели для **Верануса**, но чаще всего жадничать с этим драконом не нужно: даже если вы уберете одну крупную провокацию, стоит играть легендарного дракона.



**Веранус** хорошо сочетается со **Спустить собак**, но лучше всего не тратить существ с рывком для зачистки стола, а вместо этого обратиться к мелким угрозам с натиском, которые не могут бить по герою противника.

[к оглавлению](#)

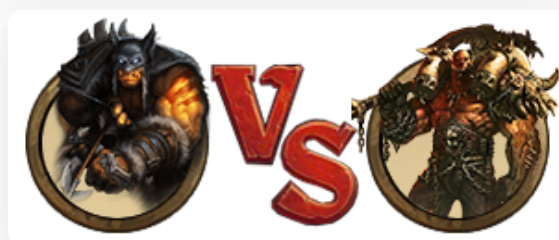
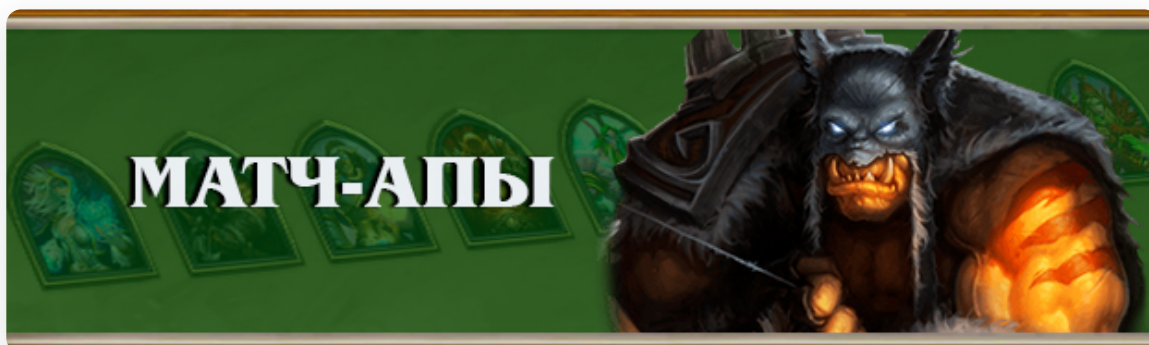


### Общие полезные советы

-  Следите за оставшимися в колоде картами, особенно перед розыгрышем **Стремительного грифона**. Вы должны точно знать, какие угрозы с натиском он может достать из колоды. Их много, но в некоторых ситуациях они могут закончиться: **Прыголап**, **Скаковой кабан**, второй **Стремительный грифон**, **Зиллиакс** и **Безликая осквернительница**.
-  Квест Охотник старается не играть базовую силу героя. Чаще всего прожимать ее нужно только в случаях, когда некуда потратить 2 маны.
  -  Внимательно следите за сменой силы героя. Часто нужно нажать базовую силу героя до того, как вы призовете последних существ и выполните задачу.
-  Старайтесь разыграть **Археолога на задании** и **Лицензированного героя** до того, как вы выполните основной квест. После их боевые кличи можно активировать с помощью **С дороги!**, но эти карты не всегда будут в игре одновременно. **Небесный генерал Крагг** активирует свой боевой клич в любом случае, даже если все квесты уже выполнены.

-  Внимательно следите за порядком действий, особенно в ходы с **Морским великаном**, выполнением **С дороги!** и **Главой культа**. Играя Квест Охотником, вы столкнетесь с большим количеством неочевидных ситуаций, которые потребуют от вас вдумчивости и внимательности к порядку действий.
-  Знайте, чем играет противник. Особенно важно, какие АоЕ способности есть в его колоде, и сколько они стоят. Эти знания помогут вам грамотно играть вокруг АоЕ: не ставить на стол слишком многое или защищаться от АоЕ липкими существами, а также угрозами с большим запасом здоровья.

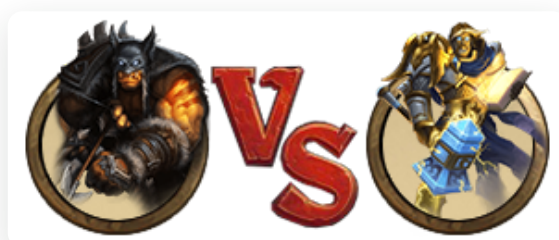
[к оглавлению](#)



**Галакронд Воин** — выгодный матч-ап, хотя и достаточно близкий к равному. В этом поединке важно рано бороться за стол и не позволять Воину нанести много урона его существами. Угрозы с натиском в этом лучшие помощники.

Воин любит бить по вашему герою с помощью силы героя **Галакронда Несокрушимого**. Чтобы этого избежать, ставьте провокаторы. Желательно разыгрывать их уже после того, как вы захватите контроль над столом, чтобы Воин разменивался с "таунтами" своим "лицом".

Помните, что у противника есть несколько минорных АоЕ способностей, так что полный стол 1/1 угроз может быть уязвим. Постарайтесь выманить **Пробудись!** раньше на несколько мелких угроз.

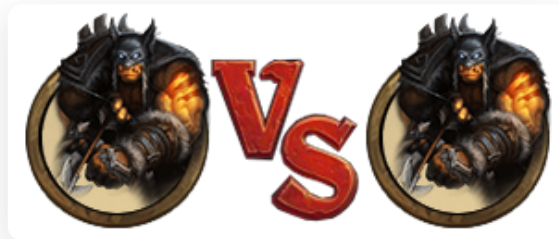


**Мех Паладин** — выгодный матч-ап, если вы сможете играть темпово со старта. Используйте все ранние способы борьбы за стол, чтобы не дать Паладину закрепиться

на нем своими механизмами. Если он не сможет магнитить одну угрозу на другую, победить Утера будет достаточно просто.

Пользуйтесь отсутствием AoE зачисток: если вы захватите стол, Паладин уже едва ли вернет его, разве что у вас закончатся карты в руке. Если у Паладина получилось намагнитить что-то крупное, ситуацию спасет [Веранус](#).

После выполнения квеста партия должна быстро закончиться в пользу Охотника.



**Фейс Хант** — самый сложный матч-ап в мете, в котором у Квест Охотника практически нет шансов. Раз так, идите на риски с первых же ходов: рассчитывайте на идеальный заход карт вам и ужасный заход противнику. Вы должны захватить стол и начать давление задолго до выполнения квеста: рассчитывайте на свои угрозы с натиском: часто вы сможете выгодно разменяться ими с существами Фейс Ханта.

Несмотря на все старания, в этом матч-апе можно проиграть в любом случае, что бы вы ни делали. Если это произойдет, не расстраивайтесь и примите как факт: Квест Охотник почти никогда не способен победить Фейс Ханта.

**Зефрис Охотник** — становится сильнее и популярнее в последние дни. Поединок с ним напряженный, но с небольшим перевесом в вашу сторону. У оппонента мало AoE способностей, но много точечных ремувалов: делайте ставку на заспам стола мелкими угрозами, а не на единичных крупных существ.

Если ситуация хорошая, думайте о том, как обыграть [Зефриса Великого](#): опаснее всего [Потасовка](#), [Вихрь](#), [Круговерть Пустоты](#), [Волна огня](#). Если же поединок равный или вы отстаете, не обыгрывайте эту карту и рассчитывайте, что Охотник не найдет ее.

У Зефрис Охотника много тяжелых опасных угроз с рывками и натиском. Постарайтесь приберечь для поздних этапов провокаторы, которые бы защитили ваши основные угрозы.

**Зеркальный матч-ап** — в этом поединке многое зависит от захода: важно быстрее противника выполнить квест, в чем помогают [Саранча](#), [Спустить собак](#) и тяжелые дропы. Кто найдет их больше, тот и получит серьезное преимущество.

Постарайтесь приберечь [Спустить собак](#) для завершения партии: противник любит спамить стол мелкими угрозами так же, как и вы. Не забывайте, что и у оппонента может быть [Спустить собак](#): не ставьте на стол слишком много угроз, если в этом нет необходимости.

Серьезное преимущество получают сборки с [Морским великаном](#): поставить эту угрозу в зеркальном матч-апе очень просто, а у Квест Охотника почти нет ремувалов для этой цели.



**Друид с Увеличением** — несмотря на отсутствие ультимативных ремувалов, матч-ап хороший, хотя все-таки ближе к равному. Ключевая карта в поединке — **Веранус**, с ее помощью вы сможете ответить на одну или несколько крупных угроз оппонента.

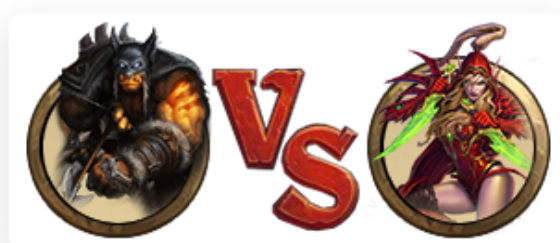
Со всеми другими существами Друида придется бороться с помощью существ: пользуйтесь нехваткой AoE способностей Малфуриона: у него есть только пара **Размахов**, но найти их сложно из-за небольшого количества добора в колоде.

Существа с неуязвимостью к магии для Квест Охотника не проблема, потому что точечных заклинаний в колоде нет. Играйте от защиты, пока не выполните квест, после этого партию можно будет закончить без особых проблем.

**Токен Друид** — легкий матч-ап. Токен Друид любит спамить стол мелкими существами, а после баффать их. Боритесь со столом Малфуриона, пока его угрозы не выросли: с этим отлично справляются угрозы с натиском. Также вы без особых проблем сможете поставить **Морских великанов**, но их часто нужно будет использовать для обороны, пока вы не закончите квест. После этого завершение партии через **Спустить собак** будет простым. Если не зашли угрозы с рывком, пробаффанные существа с натиском помогут контролировать стол, хотя этим увлекаться не стоит.

**Квест Друид** — самый трудный матч-ап среди Друидов, но все еще достаточно равный. В начале игры вы сможете хозяйничать на столе: спамьте стол максимумом угроз и выманивайте AoE способности из руки Друида. У него есть не только **Размах**, но и **Звездопад** — с двумя эффектами он почти наверняка зачистит весь стол Квест Охотника.

В лейтгейме проблемы могут возникнуть из-за крупных угроз Друида: вы не сможете продавить его взрывным уроном из-за исцеления, так что нужно играть медленнее от стола. Чтобы преодолеть провокаторов и крупные угрозы Друида, сберегите **Верануса** для поздних этапов партии.

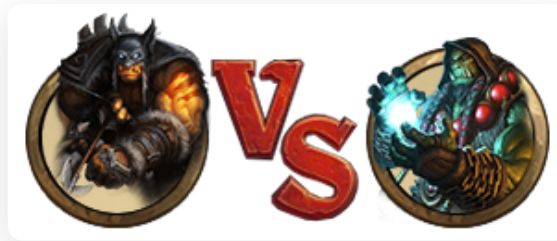


**Галакронд Разбойник** — сильнейшая колода в игре, но достаточно уязвимая для Квест Охотника. В этом матч-апе важно не просесть по темпу рано, пока карты Разбойника намного сильнее ваших. Задерживайте Разбойника угрозами с натиском, вынуждайте его бороться с многочисленными мелкими угрозами, что сложно для архетипа.

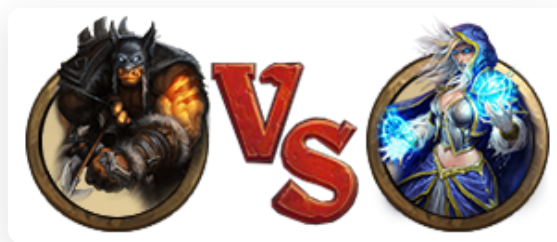
В лейтгейме Валира может зачистить стол с помощью [Кронкса Драконье Копыто](#) и Флик Заточки — в последнем случае, если на столе будут одинаковые существа от [Саранчи](#) или [Спустить собак](#). Если эти ремувалы Разбойника вышли, старайтесь сразу же убрать их со стола, чтобы обыграть "топдек" [Шага сквозь тень](#).

Чаще всего Квест Охотник не сможет безоговорочно захватить стол даже после выполнения задачи. Рассчитывайте на победу с помощью [Спустить собак](#) + силы героя, а желательно добавить сюда и [Лироя Дженкинса](#).

**Зефрис Разбойник** — похожий матч-ап, главное отличие которого: [Зефрис Великий](#). Обыгрывайте или не обыгрывайте эту карту по тому же принципу, что и в случае с Зефрис Охотником. Если все плохо, рассчитывайте, что легендарка не зашла в руку противника. Если все хорошо, ключевые AoE способности можно обыграть.



**Галакронд Шаман** — забыт и разбит, так что едва ли составит конкуренцию Квест Охотнику. Готовьте [Верануса](#) для ответа на [Стаю дракона](#) или 8/8 угрозы с [Галакронда Буревестника](#). Все другие карты не должны представлять серьезную угрозу в этом матч-апе: Шаман предсказуем и играет от стола.



**Рено Маг** — не такой простой матч-ап, как могло бы показаться. Маг начинает медленно, так что в начале игры вы сможете без проблем спамить стол и вынуждать Джайну тратить какие-то карты для защиты. В идеале несколько раз сыграть базовую силу героя, если это не идет в ущерб прогрессу квеста.

В середине и конце игры Рено Маг будет досаждать многочисленными AoE способностями. Обыграть их все сложно, так что рассчитывайте на комбинацию [Лирой Дженкинс](#) + [Спустить собак](#) + сила героя для победы. Но помните про [Огненный оберег](#): даже если заклинания нет в колоде, Маг может раскопать его с помощью [Волшебной взломщицы](#).

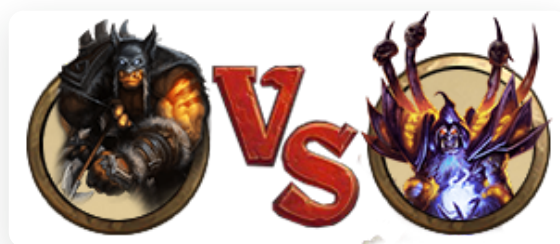
Берегите [Верануса](#), чтобы ответить на несколько крупных угроз Мага: в лейтгейме они вполне ожидаемы.



**Жрец на воскрешении** — невыгодный матч-ап, хотя и не столь далекий от равного. У противника слишком много провокаторов и исцеления, через которые сложно пробиться. Ключом к победе станет все тот же **Веранус** — важно разыграть его вовремя, чтобы совершить мощный темповый переворот и после быстро закончить партию, пока Жрец чистит стол.

Если оппонент сыграл свою задачу, воздержитесь от атак по нему мелкими угрозами, особенно если их немного на столе. Бейте по нему крупными существами или уже после выполнения своего квеста, когда вы перейдете в полноценный режим наступления.

Постарайтесь обыграть **Всеобщую истерию** на 5-6 ходах: это можно сделать с помощью **Морского великана** или нескольких специфичных угроз. Берегите **Спустить собак** для завершения партии, как и **Лироя Дженкинса**. Не стоит играть его раньше, чтобы испортить кладбище существ Жреца: **Лирой Дженкинс** намного эффективнее в качестве финишера.



**Хэндлок** — хороший матч-ап, который станет еще лучше, если противник играет Галакронд сборкой. Все его мелкие токены помогут реализовать **Спустить собак** после завершения квеста. Старайтесь не играть это заклинание до того, как появится обновленная сила героя.

У Хэндлоков много AoE эффектов, так что закрепиться на столе будет сложно на любом этапе партии, особенно в середине и в конце. Постарайтесь нанести больше мелкого урона в начале игры, пока Чернокнижник играет ищет ключевые карты и ставит на стол немного угроз.

**Зоолок** — матч-ап напоминает Токен Друида, но даже проще. Неприятности могут доставить только **Морские великаны** оппонента, на которые можно ответить **Веранусом** или своим **Морским великаном**, которого нужно постараться поставить раньше.

Если бороться за стол не получается, старайтесь успеть закончить квест и реализовать **Спустить собак** — комбинация летальна для Зоолока в большинстве ситуаций.

[к оглавлению](#)

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ



Квест Охотник — недооцененная колода меты Натиска драконов с отличными результатами в популярных матч-апах. Если вы не боитесь сложного и вдумчивого геймплея, попробуйте этот архетип в деле. Даже если в коллекции не хватает каких-то карт, вашей единственной существенной тратой станет [Вход в сокровищницу](#).

Охотник отлично чувствует себя в последние недели, у класса много разных по цене и стилю игры колод. Квест Охотник — самый сложный и интересный архетип Рексара. Здорово, что класс может не только "бить по лицу" силой герой, но и отказываться от нее вовсе в пользу других интересных комбинаций и стратегий.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!