

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Фейс Хант с Зефрисом и без — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

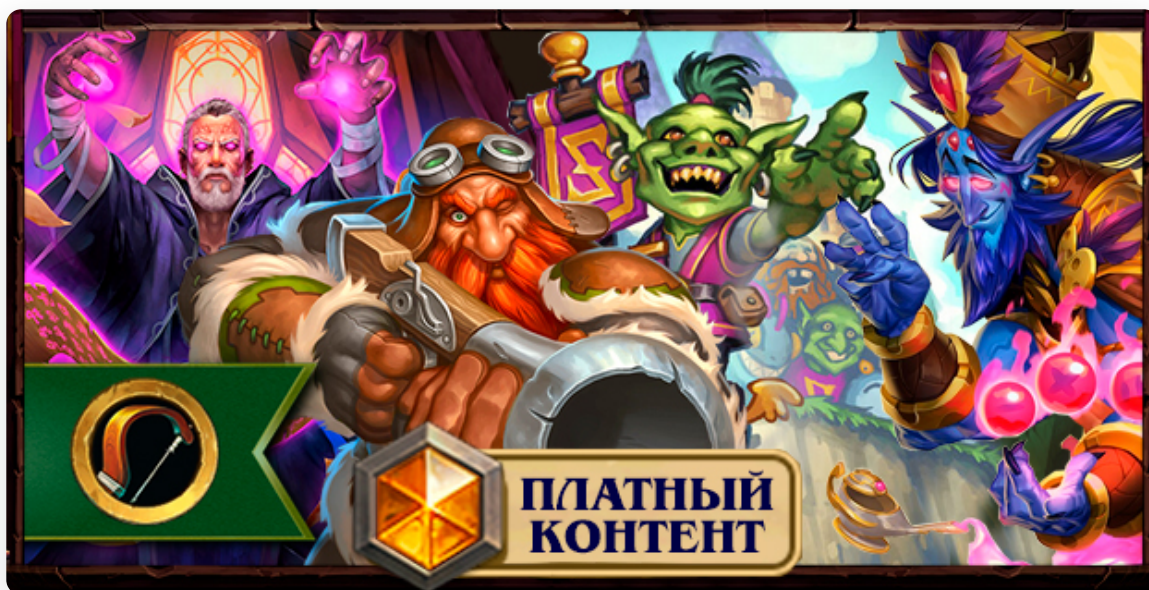
13.10.2020

Гайды

Некроситет

Фейс Хант — тир-1 колода Некроситета

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Фейс Хант и Фейс Зефрис Хант в мете Некроситета. Архетип уже не новый, но стабильный и проверенный. После многочисленных патчей с нерфами позиции Рексара в ладдере менялись, но он всегда оставался важной частью меты. Сейчас ни Фейс, ни Зефрис Охотники не могут похвастаться первыми строчками по популярности, зато у них отличный винрейт.

Охотник может похвастаться многими преимуществами. Главное — хорошие матч-апы. У колоды отличный процент побед в текущей мете, несмотря на наличие контрколод в топе ладдера.

Другие преимущества Фейс Ханта — цена колоды и скорость игры. Собрать колоду с дубликатами карт может каждый. В ней есть дорогие опции, но они не обязательны для включения в сборку. Партии за Фейс Ханта быстрые и динамичные.




Зефрис Фейс Хант — открытие меты последней недели, обладает еще большим потенциалом, чем классическая версия колоды. Сборки с Зефрисом тоже играют в сверхагрессивном стиле, но дополняются «хайлендер» картами: **Зефрисом Великим** и Укротителем ящеров Бранном. Колода выглядит так многообещающе, что **последний мета-отчет от Vicious Synducate** назвал **Зефрис Охотника разрушителем меты недели**.

Считается, что агро колоды (и Фейс Хант в частности) созданы для глупых игроков, которые не хотят думать. Едва ли это справедливо: пусть геймплей героя статьи агрессивный, это не значит, что он всегда простой. Опытные игроки покажут результаты намного лучше, чем новички. Фейс Охотник не терпит ошибок, и малейшая оплошность часто приведет к поражению. Едва ли Фейс Ханта можно назвать самой сложной колодой меты, но точно и не самой простой.

Гайд расскажет все о Фейс Ханте и Фейс Зефрис Охотнике в мете Некроситета. Вы найдете топовые колоды и рекомендации по сбору собственной. Речь пойдет об основах и тонкостях игры колодой, муллигане и популярных матч-апах.

Те, кто не любит агрессивный стиль игры, найдут специальный раздел, посвященный способам борьбы с Фейс Хантом. В нем вы найдете контрколоды и советы по геймплею против героя статьи.

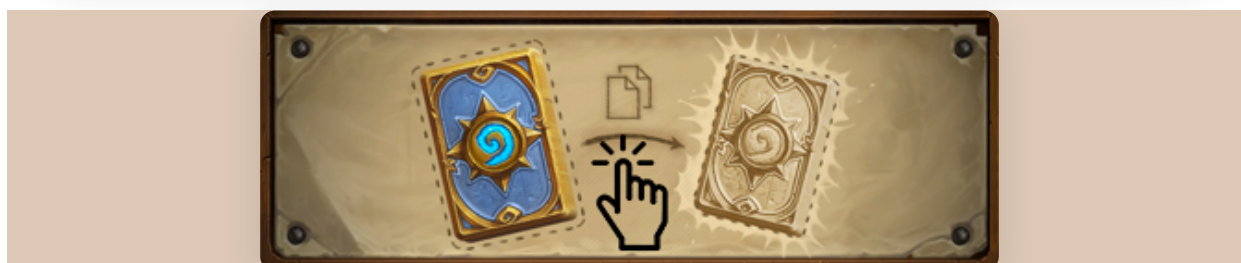
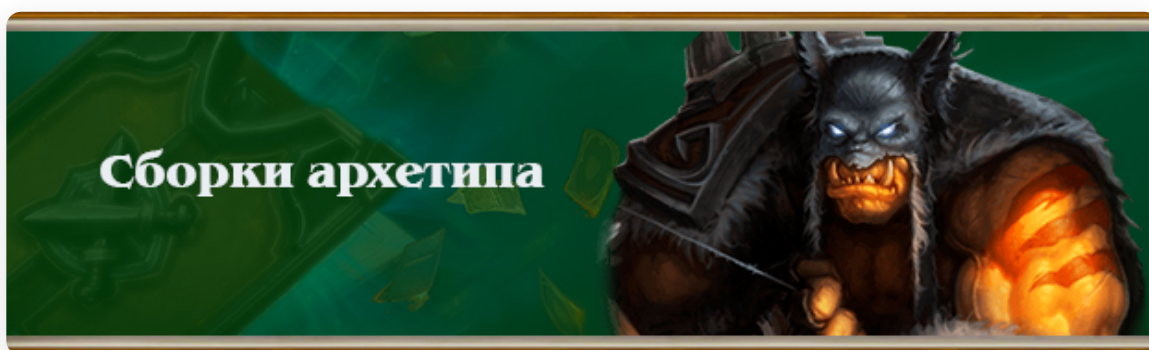
Гайд обновлен 13 октября с учетом актуальной меты Некроситета. Далее полный список изменений:

-  Добавлен раздел «Особенности геймплея Зефрис Фейс Ханта»
-  В другие разделы гайда добавлена информация о сборках Зефрис Фейс Ханта
-  Обновлены все разделы гайда с учетом меты октябрьского сезона

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
 - - *Фейс Хант*
 - - *Зефрис Фейс Хант*
- Вопросы декбилдинга
 - - *Основа колоды*
 - - *Опциональные и технические карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетные версии*
- Муллиган
 - *Общие правила муллигана*
 - *Муллиган против каждого класса*
- Стратегия игры
- *Суть архетипа*

- *Когда нужны размены*
 - - Быстрые поединки
 - - Медленные поединки
 - - Тонкости геймплея
- Особенности геймплея Зефрис Фейс Ханта
- *Основные отличия*
- *Игра Зефрисом Великим*
- *Полезные советы*
- Матч-апы
- Как играть против Фейс Ханта
 - - Контрколоды
 - - Советы по геймплею
- Заключение









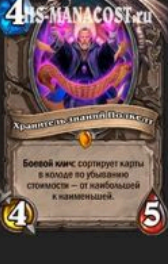
Классический Фейс Хант

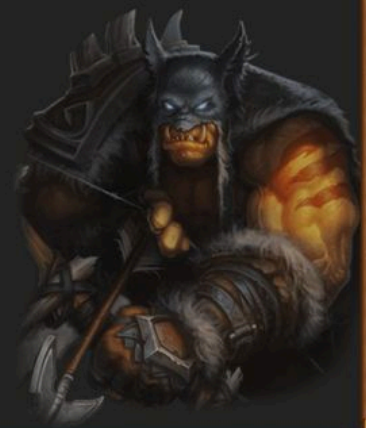
Главное отличие классических Фейс Хантов — набор секретов. Игроки выбирают их в зависимости от локальной меты и вкусов. В ходу три секрета: **Взрывная ловушка**, **Морозная ловушка** и **Тактика стаи**. **Плита-ловушка** стала менее популярной после нерфа Друида, а **Взрывную ловушку** берут редко, потому что в мете мало агро колод кроме самого Охотника.

Обычно в сборки берут 2-3 копии секретов. Вы можете свободно менять их между колодами.

Другие карты в сборках Фейс Ханта меняются реже, хотя все еще есть несколько гибких вариантов.

Полкейт Фейс Охотник














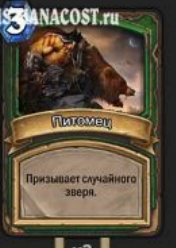



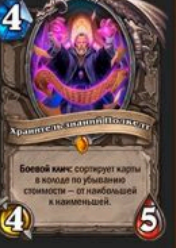
 <p>Аворф-спайсер Ваша сила героя может выбирать целью существ.</p> <p>1 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Резонанс: получает +2 к атаке.</p> <p>1 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>1 мана / 1 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>1 мана / 1 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает случайного демона-питомца.</p> <p>x2</p>	 <p>Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы кладете в руку детеныша.</p> <p>x2</p>
 <p>Секрет: когда существо противника атакует, выкладывает его в руку вышедшая. Его стоимость увеличивается на 2 маны.</p> <p>2 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы используете силу героя, вы применяете секрет из колоды.</p> <p>2 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Слитка: 2 хода. Когда пробуждается, атакует случайному противнику.</p> <p>5 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда ваше существо атакует, призывает его копию 3/3.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете зверя. Он получает +2/+2.</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке их не будет 3.</p> <p>1 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>3 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда открывается ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы используете силу героя, наносит 5 ед. урона случайному противнику.</p> <p>4 мана / 5 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: копирует карты в колоде по убыванию стоимости — от наибольшей к наименьшей.</p> <p>4 мана / 5 здоровья</p> <p>x2</p>		




В сборке появляются два секрета, которые улучшают матч-апы с Охотниками на демонов и Паладинами: Морозная ловушка и Тактика стаи. Такой выбор кажется оптимальным для текущей меты.


Фейс Хант с Токсичным подкреплением

Фейс Хант с Токсичным подкреплением

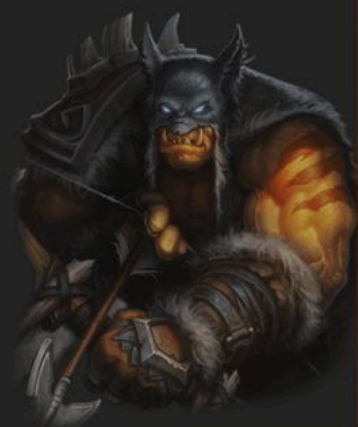
 <p>Боевой магогин 1 мана, 2 здоровья</p>	 <p>Токсичное подкрепление 1 мана, 1 здоровье Любая заклинательница использует силу героя три раза. Награда: призывает трех демонов 1/1.</p>	 <p>Прелесть спящих детей 1 мана, 1 здоровье Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы колдуете в руку детеныша.</p>	 <p>Демон-питомец 1 мана, 1 здоровье Призывает случайного демона-питомца.</p>	 <p>Дворф-спайпер 1 мана, 1 здоровье Ваша сила героя может выбирать целью существа.</p>	 <p>Безстрашный иллитимид 1 мана, 1 здоровье Резонанс: получает +2 к атаке.</p>
 <p>Экскурсовод 1 мана, 1 здоровье Боевой клич: ваша следующая сила героя стоит (0).</p>	 <p>Зайцелоп 1 мана, 1 здоровье Боевой клич: призывает копию этого существа.</p>	 <p>Морозная ловушка 2 мана, 2 здоровья Секрет: когда существо противника атакует, вызывает его в руку владельца. Его стоимость увеличивается на (2) маны.</p>	 <p>Тактика стаи 2 мана, 2 здоровья Секрет: когда ваше существо атакует, призывает его копию 3/1.</p>	 <p>Фазовый хищник 2 мана, 2 здоровья После того как вы используете силу героя, вы применяете секрет из колоды.</p>	 <p>Охотничья уловка 2 мана, 2 здоровья Вы берете зверя. Он получает +2/+2.</p>
 <p>Заполнитель гонимого 2 мана, 2 здоровья В конце вашего хода вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке их не будет 3.</p>	 <p>Питомец 3 мана, 3 здоровья Призывает случайного зверя.</p>	 <p>Дух Орлиного рога 3 мана, 3 здоровья Каждый раз, когда открывается ваш Секрет, это оружие получает +1 к прочности.</p>	 <p>Команда «Взять!» 3 мана, 3 здоровья Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p>	 <p>Драконья Погибель 4 мана, 4 здоровья После того как вы используете силу героя, наносит 5 ед. урона случайному противнику.</p>	 <p>Арантея-шапироколдун 4 мана, 4 здоровья Боевой клич сортирует карты в колоде по убыванию стоимости — от наибольшей к наименьшей.</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



5060





- x1 Морозная ловушка, x1 Тактика стаи, Пленный сквернозуб
- Токсичное подкрепление, Питомец, Боевой маг огня

Схожая сборка, но с меньшим копией секретов и без **Пленного сквернозуба**: этот демон достаточно часто пропадает из сборок ради других опций.

Тут появляется одна копия **Токсичного подкрепления**, а также пара **Питомцев** и **Боевой маг огня**. Кардинально колоду они не меняют, но слегка смещают акценты.

Зефрис Фейс Хант

Зефрис Фейс Ханты также похожи друг на друга и отличаются преимущественно набором секретов, а реже другими опциями. Кажется, оптимальный или близкий к оптимальному набор карт найден и уже не поменяется без встряски меты.

Фейс Зефрис Охотник от VS

Фейс Зефрис Охотник

kolodahearstone.ru



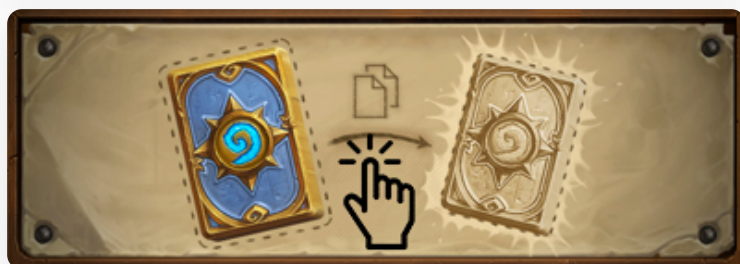
Сборка Фейс Зефрис Ханта от Vicious Syndicate не самая популярная, но сильная и интересная. Ее особенность — наличие двух карт для призыва мелких существ. Сами по себе они не так сильны, зато синергируют с **Зефрисом Великим**: можно раскопать **Дикий рев** или **Жажду крови**.

Фейс Зефрис Охотник от WuLing

Зефрис Охотник от WuLing

MANACOST
kolodhearthstone.ru

10680



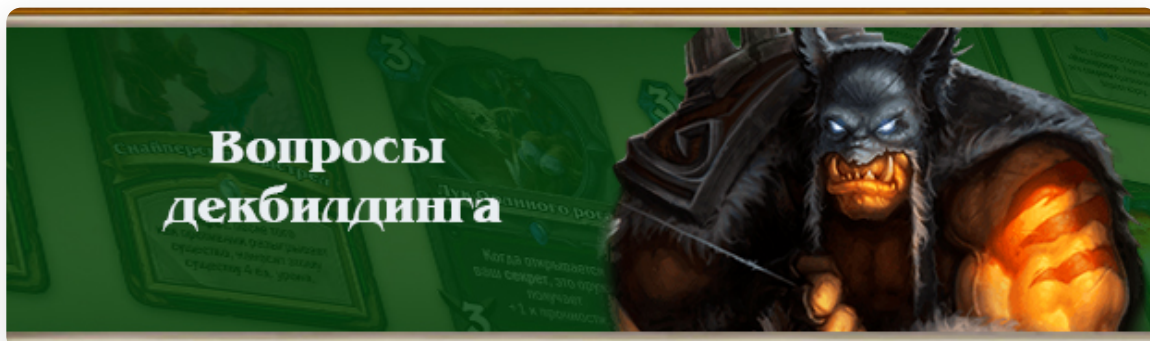
- **Змеиная ловушка, Спустить собак**

- Молот бури, Тактика стаи

Сборка от WuLing отказывается от способов «заспама» стола мелкими угрозами в пользу более стабильных и самостоятельных опций. Тут появляется Молот бури — просто источник 6 урона, а также темповая Тактика стаи.

-

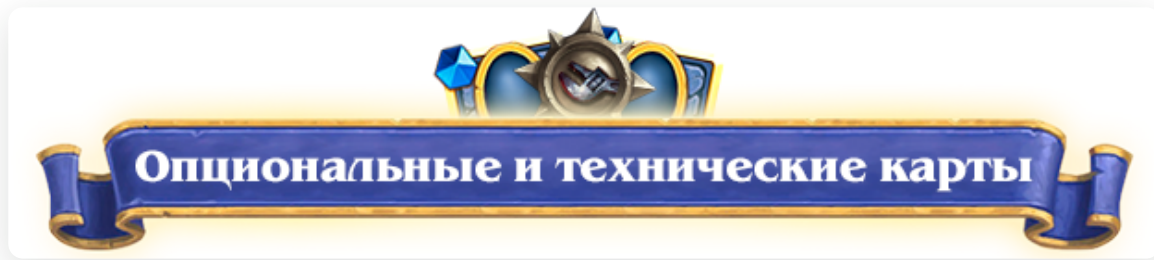
[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В основе колоды Фейс Ханта 23 карты.

Самое важное, чего тут не хватает — секретов. Они должны быть обязательно для синергии с Фазовым хищником. Обычно берут 2-4 копии секретов, а сами секреты вы найдете чуть ниже.

Далее о том, чем Фейс Ханты дополняют основу колоды.



Взрывная ловушка — секрет, полезный при встрече с Разбойниками и другими Фейс Хантами. Проблема в том, что Паладин и Охотник могут обыграть **Взрывную ловушку** с помощью баффов, а Воинам и Охотникам на демонов она ничего не делает.

Морозная ловушка — улучшит матч-апы с Паладинами, ДХ и другими медленными оппонентами. Станет важным фактором и в темповых противостояниях, но секрет может быть медленным, если играть его из руки. Берут во все сборки без исключения.

Плита-ловушка — улучшит те же медленные матч-апы, а в особенности поединки с Друидом, Паладином и Магом. Но хуже показывает себя в темповых противостояниях. Обычно берут редко из-за нерфов **Зверей-защитников**.

Тактика стаи — дает темп, но редко делает что-то очень сильное и самостоятельно побеждает в партии, как то могут сделать другие секреты. Но все равно встречается часто в актуальной мете.

Выслеживание — не самое быстрое, но универсальное заклинание. Гибкость **Выслеживания** позволит Фейс Ханту адаптироваться под любые ситуации: он быстрее найдет взрывной урон, защитный или наступательный инструмент.

Токсичное подкрепление — улучшает преимущественно медленные матч-апы, хотя станет важным фактором и в быстрых. Проблема в том, что против других агро колод Фейс Хант не так часто прожимает силу героя.

Чародейский выстрел — дополнительный источник взрывного урона, которым можно заменить недостающую карту в колоде.

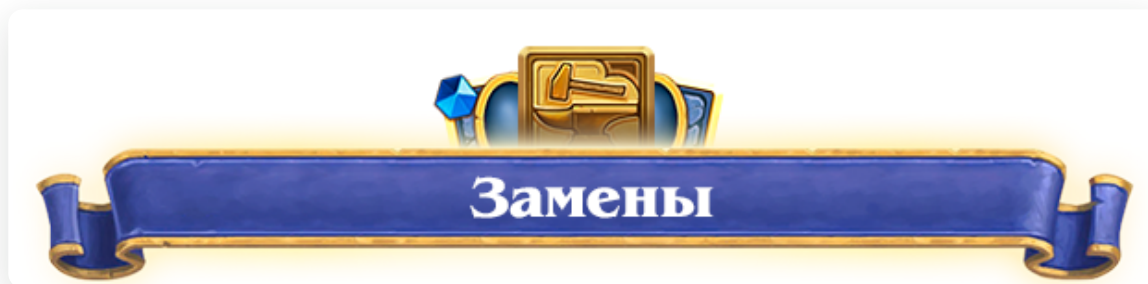
Пленный сквернозуб — улучшает в первую очередь медленные поединки, хотя может стать важным фактором и в быстрых. Особенно полезен против Друида и Жреца.

Неофитка культа — стала очень редко встречаться в сборках Фейс Хантов после нерфов Друида. Но помогает в матч-апах с Магами.

Питомец — тяжелая карта, которую убирают из большинства сборок. Можно взять вместо других карт, которые улучшают медленные поединки.

Хранитель знаний Полкелт — еще одна медленная опция, которая поможет «топдекнуть» лучшие карты взрывного урона из колоды: **Драконью Погибель**, Команду «Взять!» и **Лук Орлиного рога**.






Менее популярные опциональные карты: Боевой маг огня, Быстрая стрельба, Лепрогном, Меткий Полумесяц, Кобольд-боец песков, Бывалый охотник Крин, Зиксор сверххищник, Набор охотника, Спустить собак, Альфа-гиена, Выстрел хламом и другие.

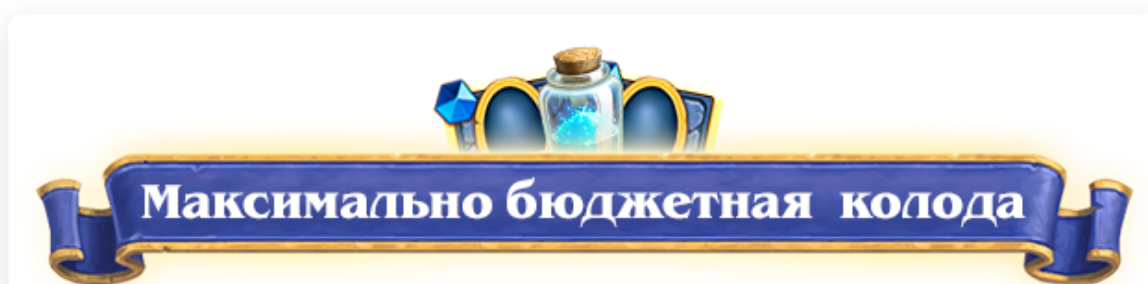


Замены

Фейс Хант — дешевая колода. Хотя в ней есть одна легендарка, которую вы найдете во всех топовых сборках. Сложнее с Зефрис Фейс Хантом, у которого дорогих карт намного больше.

Далее о том, как заменить дорогостоящие карты в колоде.

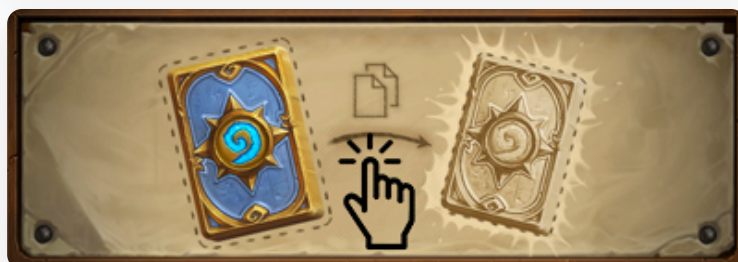
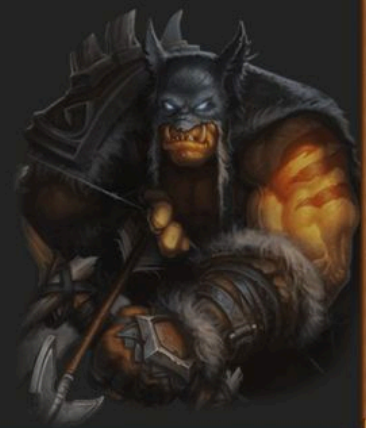
-  *Драконья Погибель* — сильное существо, которое наносит много взрывного урона и ставит противника в трудное положение. Фейс Хант может обойтись без *Драконьей Погибели*, хотя он и станет слабее. Заменяйте на *Токсичное подкрепление*. Если не хватает пыли и на эпическую карту, берите *Питомца*.
-  *Токсичное подкрепление* — необязательная эпическая карта, но ее нужно заменить правильно. Берите другие карты, которые улучшат медленные матчапы. Например, *Питомца* или нужный набор секретов.
-  *Хранитель знаний Полкелт* — необязательная легендарка, без которой Фейс Хант легко обходится. Не берите его, если в сборке нет *Драконьей Погибели*.
-  *Зефрис Великий*, *Укротитель ящеров Бранн* — если нет этих легендарок, откажитесь от *Зефрис Охотника* в пользу классических сборок Фейс Ханта.
-  *Меткий Полумесяц*, *Бывалый охотник Крин*, *Молот бури*, *Змеиная ловушка* — легко заменяемые карты для Зефрис Ханта. Берите вместо них *Спустить собак*, *Чародейский выстрел*, дополнительные секреты, *Пустынное копьё* и другие опции.



Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Фейс Хант

Максимально бюджетный Фейс Хант



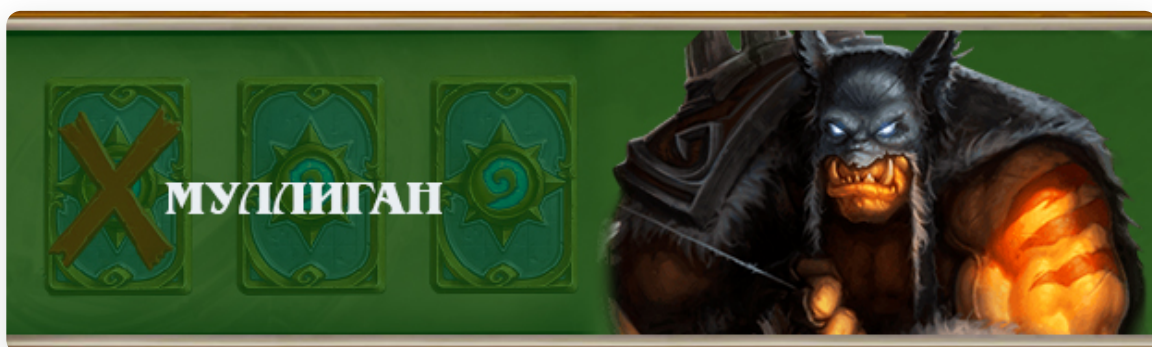
Максимально бюджетная версия Фейс Ханта почти не отличается от оптимальных. С ее помощью можно взять Легендарный ранг, хотя сделать это будет чуть сложнее.

Подумайте о наборе секретов. Возможно, лучше взять [Плиту-ловушку](#) вместо одной копии [Взрывной ловушки](#), особенно если вы часто встречаете медленных оппонентов.

В первую очередь добавьте в сборку [Токсичное подкрепление](#). После крафтите [Драконью Погибель](#), если хотите оптимальную версию.

Сделать **максимально бюджетного Фейс Зефрис Охотника** не получится, потому что для него обязательны хотя бы две легендарки: [Зефрис Великий](#) и [Укротитель ящеров Бранн](#). Если их нет, обратитесь к обычному Фейс Ханту.

[к оглавлению](#)



Стадия выбора карт — один из самых сложных, если не самый сложный этап геймплея Фейс Ханта. В колоде много хороших, но ситуативных карт. Многие из них работают только в синергии с другими или против конкретных классов.

На муллигане нужно найти хорошие ходы на 1 и 2 маны, которые могут быть совершенно разными в зависимости от комбинаций предложенных карт.

- [Общие правила муллигана](#)



- Для начала речь пойдет об общих правилах муллигана Фейс Ханта:



Бесстрашный посвященный — лучший первый ход Охотника в большинстве ситуаций. Оставляйте всегда. Вторую копию можно оставить, если есть Монетка.



Охотничья уловка — отличная карта во всех матч-апах. Оставляйте всегда. Вторая копия нужна только против медленных оппонентов при наличии Монетки.



Фазовый хищник — хорошая карта в большинстве матч-апов, хотя ее сила зависит от набора секретов. Если у вас две [Взрывные ловушки](#), [Фазовый хищник](#) намного лучше в агро матч-апах, но слаб против Друида, Паладина и других

медленных оппонентов. Оставляйте **Фазового хищника** на муллигане, если он достанет полезные секреты в матч-апе.



Экскурсовод нужен в руке всегда с **Фазовым хищником** или **Токсичным подкреплением**. Можно оставлять с хорошей рукой и в других ситуациях.



Прелестное нашествие нужно оставлять всегда с **Бесстрашным посвященным** в руке. Также заклинание полезно в агро матч-апах, если вы начинаете с **Монеткой**. Его можно оставить без **Монетки** с первым дропом в руке, если также есть другая карта за 1 маны, которую вы сыграете с **Прелестным нашествием** на второй ход.



Зайцелоп — хороший первый дроп, но неоптимальная карта в большинстве ситуаций. Обычно оставляют только против агрессивных **Разбойников** и **Охотников на демонов**.



Демон-питомец — ситуативный первый дроп. Всегда оставляют с **Бесстрашным посвященным**, а также в медленных матч-апах в качестве самостоятельного первого дрота. Полезен и при встрече с **Разбойником** или **Шаманом**.



Дворф-снайпер — хорошая карта в темповых матч-апах, если вы ожидаете ранние дропы от оппонента. Он же полезен против **Жреца**, чтобы быстро убирать со стола темповую **Сетеккскую ворожею**.



Запойная читательница нужна только в самых медленных поединках, если **Охотник** начинает без **Монетки** и оставляет в руке карты за 1-2 маны.



Токсичное подкрепление полезно преимущественно в медленных поединках, хотя не во всех. Например, оно не так эффективно при встрече с **Друидом** или **Жрецом**, которых лучше давить со стола в начале партии.



Пленный сквернозуб хорош при встрече с **Разбойником**, **Магом**, **Жрецом** и **Чернокнижником**. Оставляйте его, если есть хороший первый ход или с **Монеткой**.



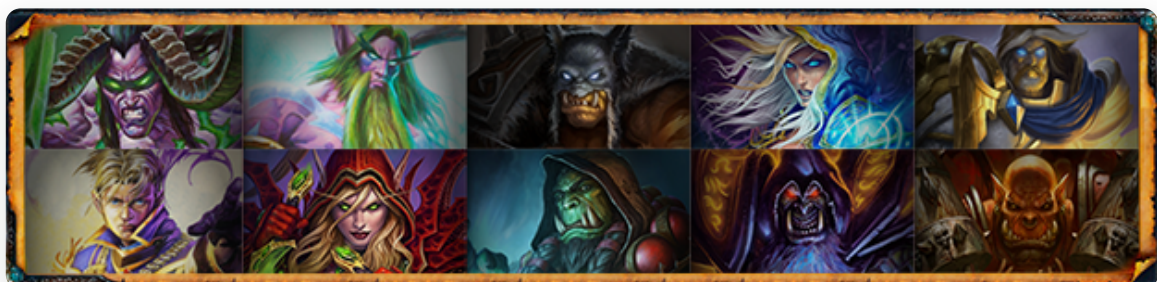
Редко на муллигане можно оставлять **самые тяжелые карты**: **Хранителя знаний**, **Полкелта**, **Драконью Погибель**.



Если вы играете **Зефрис Фейс Хантом**, муллиган **не будет значительно отличаться** от классической версии: у вас появится чуть больше первых и вторых дропов на выбор, но предпочтение чаще всего нужно отдавать только самым сильным картам со старта — агрессивно ищите их.



Всегда оставляйте в руке **Зефриса Великого**.



Охотник на демонов: Дворф-снайпер, Экскурсовод, Токсичное подкрепление, Бесстрашный посвященный, Зайцелоп, Фазовый хищник, Охотничья уловка. С Монеткой или хорошей рукой — Прелестное нашествие.

Воин: Экскурсовод, Токсичное подкрепление, Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Фазовый хищник, Охотничья уловка. С хорошей рукой — Запойная читательница.

Паладин: Дворф-снайпер, Экскурсовод, Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Фазовый хищник, Охотничья уловка. С хорошей рукой — Прелестное нашествие.

Охотник: Дворф-снайпер, Экскурсовод, Зайцелоп, Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Прелестное нашествие.

Друид: Экскурсовод, Бесстрашный посвященный, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Демон-питодец. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Хранитель знаний Полкелт.

Разбойник: Дворф-снайпер, Экскурсовод, Бесстрашный посвященный, Зайцелоп, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Демон-питодец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой или Монеткой — Прелестное нашествие.

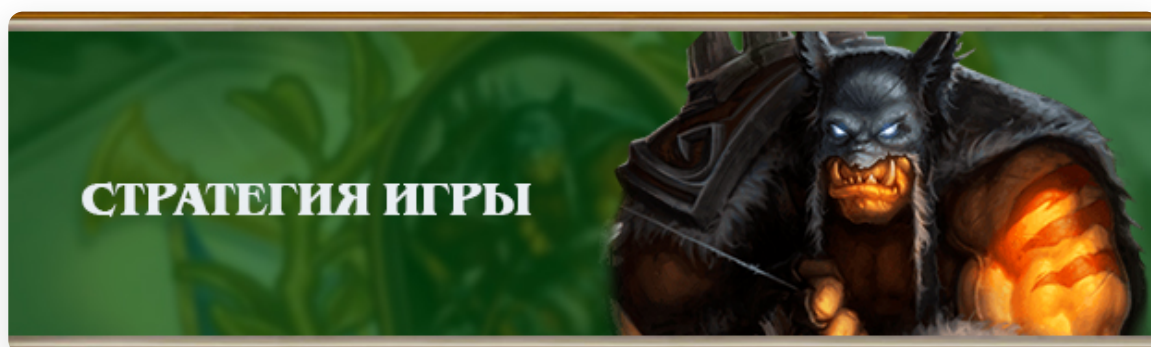
Шаман: Экскурсовод, Токсичное подкрепление, Бесстрашный посвященный, Фазовый хищник, Демон-питодец. С хорошей рукой или Монеткой — Прелестное нашествие.

Маг: Дворф-снайпер, Экскурсовод, Токсичное подкрепление, Бесстрашный посвященный, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Пленный сквернозуб. С Монеткой или хорошей рукой — Прелестное нашествие.

Жрец: Дворф-снайпер, Экскурсовод, Бесстрашный посвященный, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Запойная читательница, Хранитель знаний Полкелт, Драконья Погибель.

Чернокнижник: Дворф-снайпер, Экскурсовод, Токсичное подкрепление, Бесстрашный посвященный, Фазовый хищник, Охотничья уловка, Демон-питодец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой или Монеткой — Прелестное нашествие.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Фейс Хант — сверхагрессивная колода, которая рассчитывает задавить противника ранними существами, оружием, заклинаниями взрывного урона и силой героя. Всего этого в колоде достаточно для нанесения 30 и более урона в течение начала и середины игры.

Охотник всегда тяготел к агро стилю из-за своей силы героя. Она составляет важный элемент геймплея и позволяет Рексару на максимум реализовать свой потенциал. В отличие от многих других классов и колод, которые только дополняют свой геймплей силой героя, Фейс Хант скорее дополняет силу героя другими наносящими урон картами. Это особенно актуально в случае, когда карт в руке становится мало, так что каждую из них нужно играть в комбинации с силой героя, а не вместе с другой картой.

Ключевая синергия в колоде — секреты и **Фазовый хищник**. Это одна из самых сильных карт в колоде, которая хорошо работает с силой героя, вынуждает оппонента тут же ответить на себя и активирует секрет. В зависимости от состава сборки секреты могут быть разными. Но они всегда помогают Охотнику замедлить противника и нарушить его планы. Обычно у Фейс Ханта получается обходиться без разменов и сконцентрироваться на герое противника, потому что ему помогают секреты.

С выходом Некроситета все агрессивные колоды получили **Запойную читательницу**. Карта особенно сильна в медленных поединках, хотя будет актуальна почти всегда. Обычно у агро колод мало способов восполнить руку, в чем и была их главная слабость. Ресурсы Фейс Ханта все равно быстро кончаются, но теперь с этим стало проще.

Если вы посмотрите на большинство сборок Фейс Ханта, то увидите, что в них много медленных карт, которые не наносят урон сразу же. Это преимущественно первые дропы, секреты, **Фазовый хищник** и т.д. Они полезные преимущественно в начале игры, пока Рексар активно давит со стола. Но и в мидгейме, когда Охотник концентрируется на взрывном уроне, а от стола отказывается, эти существа будут полезны, потому что противник чаще всего всё равно вынужден размениваться с ними, чтобы не получить лишний урон.

Обычно про агро колоды говорят, что они очень простые и созданы для глупых игроков. Это несправедливое утверждение. Большинство матч-апов Фейс Ханта близкие, и

каждая единица урона на счету. В такой ситуации любая даже незначительная ошибка на муллигане или по ходу партии со стороны Охотника часто приводит к поражению. И порой такой ошибкой может стать отказ от разменов. Подробнее об этом далее.

[к оглавлению](#)



Когда нужны размены

Размены с существами — то, чего Фейс Хант старается избегать. Так он не наносит урон по герою противника, и отдаляет себя от победы. Но делать размены порой всё же приходится.

Обычно Фейс Хант избегает разменов полностью, потому что у него есть секреты. Они защищают ключевых существ Рексара, а иногда и героя от атак противника. **Плита-ловушка** и **Морозная ловушка** особенно полезны в медленных матч-апах, они борются с провокациями и ключевыми крупными угрозами. **Взрывная ловушка** помогает против мелких существ противника. Но она не защитит ваших существ, так что оппонент должен совершить все размены до того, как активирует секрет.

Другой хороший способ разменов — сила героя под **Дворфом-снайпером**. Вы потеряете 2 единицы урона по противнику, но сможете убрать его ключевую раннюю угрозу.

В остальных случаях Фейс Хант вынужден размениваться существами, зарядами оружия или наносящими урон заклинаниями.

Когда стоит размениваться:



В начале партии в агро матч-апах, если возможны выгодные размены




Противник рано поставил провокацию, и у вас хватит ресурсов для давления со стола после размена




Противник нанесет летальный урон быстрее Охотника, если последний не уберет что-то со стола противника




Есть возможность защитить очень сильную угрозу (Драконья Погибель, Фазовый хищник, Запойная читательница) ценой слабых существ или силы героя


 Противник рано поставил очень сильное существо, и на него нельзя ответить секретом. Эти угрозы зависят от матч-апа. Если с ними не разменяться рано, оппонент часто сможет быстрее Охотника закончить партию или восстановить много здоровья. Примеры таких существ: Ученица чародея, Сетеккская ворожея, Мастер брони, Авантюрист, Созерцательница тьмы.

 Охотник может позволить себе размены с опаснейшими угрозами в очень хорошей ситуации, если у него много ресурсов. Обычно это возможно с Запойной читательницей.

Когда не стоит размениваться:

 Даже если противник поставил свою топовую угрозу (см. выше), с ней можно не размениваться, когда вы уверены, что сможете убить противника быстрее или это единственный способ победы

 Наступил мидгейм, и в руке заканчиваются ресурсы

 Ситуация трудная, и нужно рассчитывать на то, что оппонент не сможет реализовать свои топовые угрозы

 В большинстве других ситуаций

[к оглавлению](#)



Быстрые поединки

К быстрым поединкам относятся матч-апы с другими **Фейс Хантами**, **Агро Охотниками** на демонов, **Агро Разбойниками**, **Зоолоками**, **Тотем Шаманами** и **другими сверхагрессивными оппонентами**.

Их принципиальное отличие — акцент на борьбе за стол на начальных этапах партии. Вы не можете позволить себе бить только по герою противника, если оппонент совершит выгодные размены с вашими ранними дропами. В этой ситуации он без проблем закончит партию быстрее, чем это сделаете вы.

Сосредоточьтесь на борьбе за стол на начальных этапах партии. В этом особенно полезны **Дворф-снайпер** и **Прелестное нашествие**. Обе карты позволят совершать

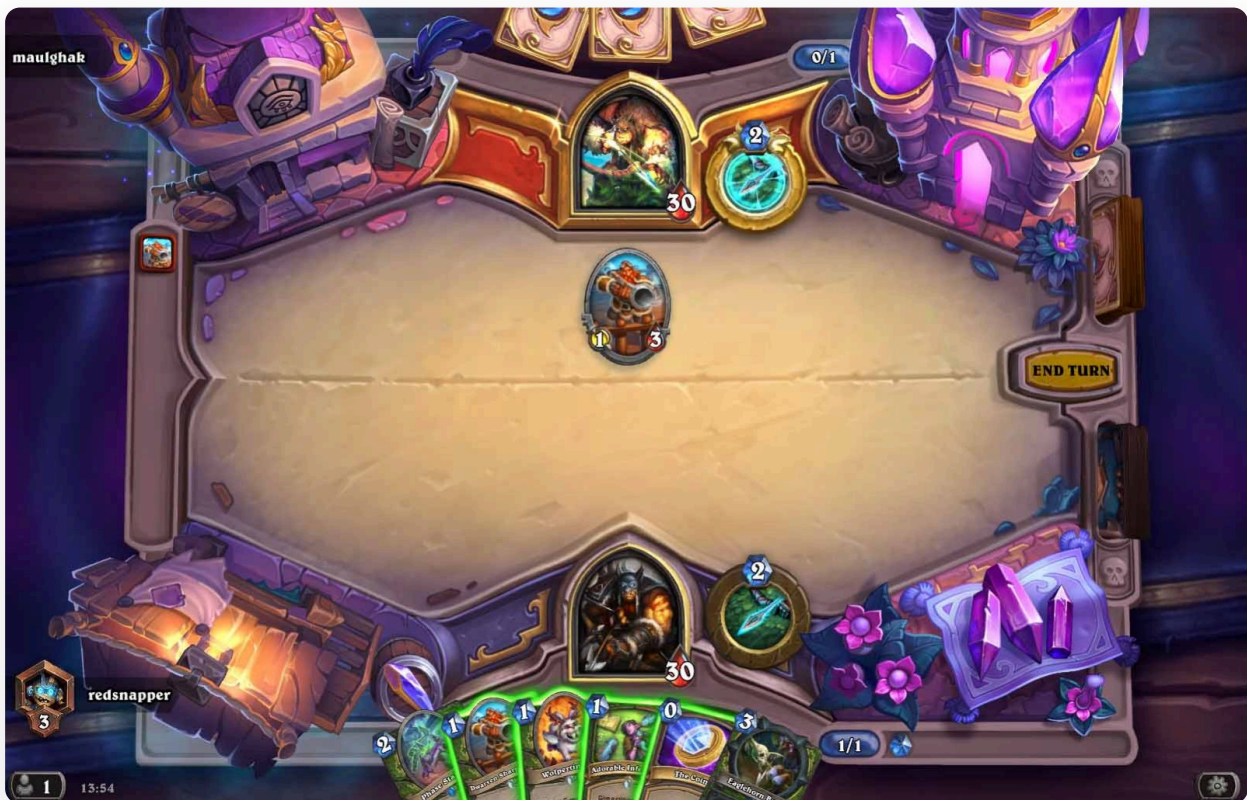
выгодные размены: так вы оставите оппонента без ресурсов и сможете перейти в наступление.

Другая сильная карта в быстрых поединках — **Фазовый хищник**. Его можно ставить в темп в случае, если стол противника пуст, и он не сможет забрать зверя до того, как вы используете силу героя. Другая ситуация: в руке нет хода на 2-3 маны лучше.

В какой-то момент один из агро противников должен перейти к агрессии и отказаться от борьбы за стол. Это может произойти по разным причинам: или борьба за стол выиграна, или вы уверены, что скоро вас переиграют по ресурсам (противник сыграл добор или совершил больше выгодных разменов).

Изначально в быстрых поединках серьезное преимущество получит та агро колода, которая начала партию без Монетки. За ней будет инициатива и возможность диктовать размены.

Если вы начали с Монеткой, часто ее нужно играть уже на первый ход, чтобы сыграть две карты за 1 маны, **Фазового хищника** или комбинацию первый дроп + **Прелестное нашествие**. Такие ходы помогут перехватить инициативу.



Правильный ход — розыгрыш **Дворфа-снайпера** и **Прелестного нашествия** через Монетку. Так противник не сможет разменяться с 2/4 угрозой.

[к оглавлению](#)



Медленные поединки

- К медленным поединкам относятся матч-апы не только с [контроль колодами](#), но и с [мидрейндж оппонентами](#) вроде [Чистого Паладина](#).

В этих матч-апах Фейс Хант почти всегда начнет с позиции силы и сможет оставить право разменов оппоненту. Часто это будут размены 1 к 1, но даже если они выгодны для оппонента, в этом нет ничего страшного. Вы замедлите противника с помощью секретов.

Агрессия особенно необходима в случае, если в руке мало ресурсов. Обычно это происходит, если вы начинаете без Монетки и в руку не зашла [Запойная читательница](#). В этом случае все источники урона на счету, и их нужно реализовать как можно эффективнее.

Эффективная реализация урона для Фейс Ханта — розыгрыш силы героя каждый ход. Это актуальный подход, если в руке больше источников взрывного урона, а не ранних существ, которые могут нанести достаточно урона со стола.

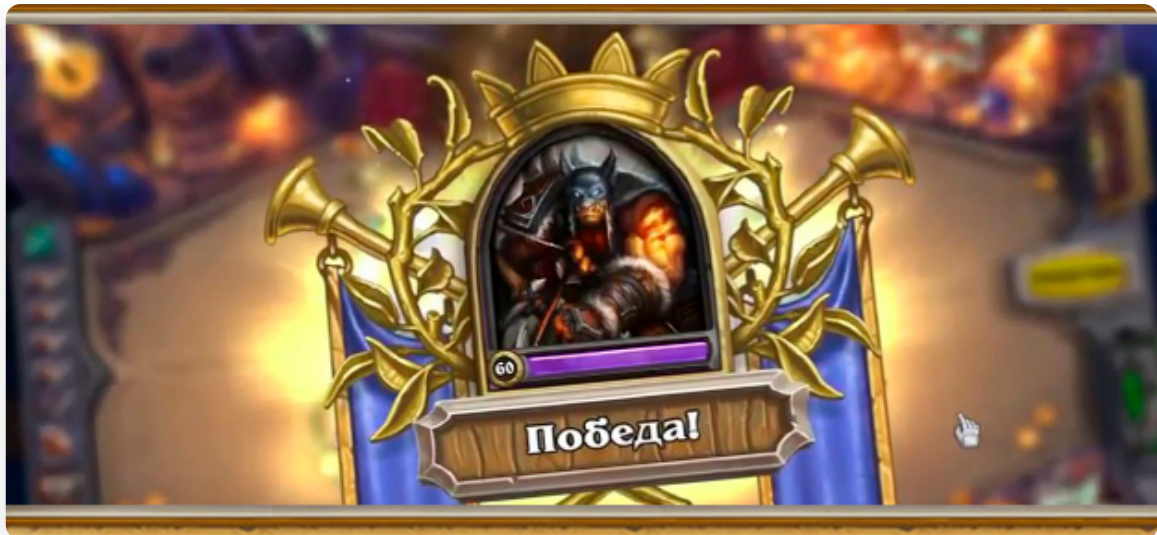
Но играть силу героя каждый ход — достаточно жадная стратегия. Вы нанесете больше урона, но только в долгосрочной перспективе. А время всегда играет на руку оппонента: ему будут доступны всё более сильные ходы, будет больше шансов «топдека» исцеления и других защитных карт.

Поймать правильный баланс между реализацией карт в руке и силы героя — главная задача Фейс Ханта в медленных матч-апах. И сделать это не всегда просто.







Другой важный фактор в медленных матч-апах — наличие исцеления и крупных провокаторов в колоде оппонента. Важно знать, какие защитные опции есть у противника, и когда он сможет их реализовать. Старайтесь помешать ему: сделать это можно секретами или оказывая серьезное давление со стола.

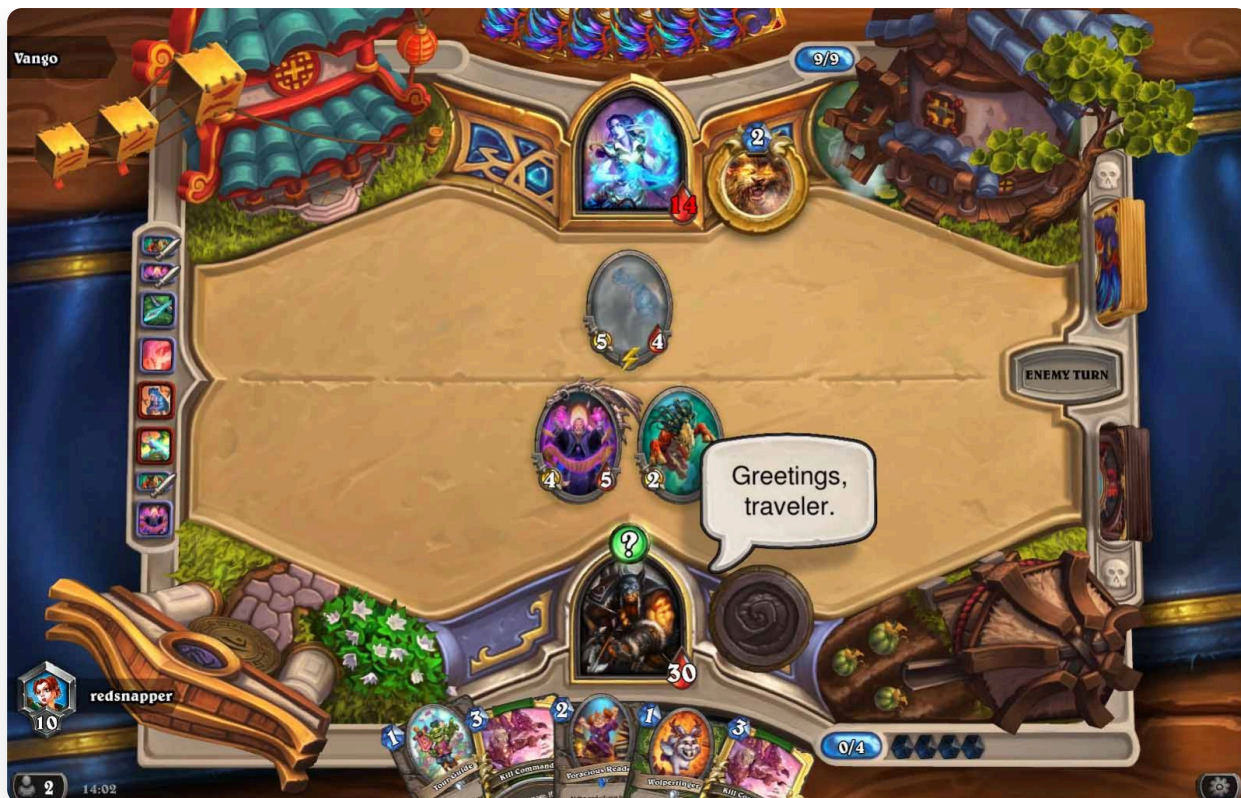
-

[к оглавлению](#)



• Тонкости геймплея

-  Экскурсовод — одна из самых сильных карт в колоде, если вы скомбинируете бесплатную силу героя с **Фазовым хищником** или **Драконьей Погибелью**. Если в руке нет этих существ или **Охотничьей уловки**, ищите их **Выслеживанием**, **Хранителем знаний** **Полкелтом** или **Запойной читательницей**. Только если ничего из этого нет, бесплатную силу героя стоит играть просто так. Удешевление **Экскурсовода** держится в течение всей партии.
-  1/1 зверь в руке с **Прелестного нашествия** — редко оптимальный способ потратить 1 маны. Часто его стоит держать в руке для активации Команды «Взять!».
-  **Демон-питомец** призвет одного из трех случайных демонов. Чтобы правильно отыграть от этой карты, используйте ее в начале хода до того, как совершите другие действия: атаки существами, розыгрыш других карт.
-  Обычно Охотник атакует **Луком Орлиного рога** сразу же, чтобы нанести как можно больше урона и обыграть **Кислотного слизняка**. Но один заряд оружия можно придержать, если активен секрет и вы не боитесь ремувалов оружия. Ошибкой станет слишком долгое неиспользование последнего заряда оружия: если вы «топдекнете» новый **Лук Орлиного рога**, то не успеете реализовать его.
-  Не бойтесь играть в темп **Фазового хищника** или **Драконью Погибель**, если не можете тут же сыграть силу героя и нет хода лучше. Лучше, чтобы на столе противника не было способа легко забрать эти угрозы.
-  Секреты — отличный способ запутать и обмануть противника. Рассчитывайте на ошибку противника, разыгрывая их. Вы можете блефовать: подстраивать стол под один секрет, тогда как на деле активирован другой. Прибегайте к помощи эмоций, чтобы запутать оппонента.



Не важно, какой секрет вы сыграли, всегда можно запутать противника, используя эмоцию «Здравствуй» в такой ситуации. Пусть Друид думает, что вы разыграли Морозную ловушку или Плиту-ловушку. Возможно, он ошибется: сыграет Ожившую метлу или не атакует вовсе.

Играйте не только картами в руке, но и потенциальными «топдеками». Добор карты в начале хода часто станет единственным пополнением ресурсов и дополнительным источником урона для завершения партии. Планируйте летальный урон не только с картами в руке и силой героя, но и оптимальными «топдеками». Рассчитывайте на хороший заход карт.

Хранитель знаний Полкелт выстроит колоду в специфичном порядке. После его розыгрыша вы сначала возьмете Драконью Погибель, а потом Команду «Взять!» или Лук Орлиного рога. Поскольку вы точно будете знать свои «топдеки», играйте от них и грамотно планируйте свои ходы. Важно реализовать силу героя под Драконью Погибель (лучше под баффом Экскурсовода или через Монетку на 5 маны), а также активировать Команду «Взять!» каким-либо зверем.

Не спешите с розыгрышем Токсичного подкрепления в начале партии и быстрым его выполнением. Чаще всего со старта лучше сконцентрироваться на уроне со стола, а Лепрогномы и сила героя нанесут урон по противнику и в мидгейме, когда вы потеряете контроль над столом.

Следите за составом колоды, чтобы правильно сыграть Фазового хищника, Охотничью уловку и Выслеживание. Еще до их розыгрыша вы должны предположить, какой результат получится. К тому же отслеживание колоды поможет Охотинку играть от «топдеков».

Особенности геймплея Фейс Зефрис Ханта



Основные отличия

Зефрис Охотник в Некроситете — родственная Фейс Ханту колода. Когда-то сборки Зефрис Охотника были тяжелыми и играли скорее в мидрейндж стиле. Сейчас же они почти так же агрессивны, как и Фейс Хант, и берут только одну карту дороже 4 маны — [Укротителя ящеров Бранна](#).

Сначала о **преимуществах** Зефрис Ханта над Фейс Хантом. Они очевидны — это только **Зефрис Великий** и **Укротитель ящеров Бранн**. Карты невероятно сильны сами по себе, а в особенности с агрессивным стилем игры Рексара. Чаще всего их используют для нанесения дополнительного урона, хотя Зефриса можно отдать раньше для борьбы за стол.

Главная проблема Зефрис Охотника — найти две ключевые карты. С ними он куда сильнее Фейс Ханта, но если они не приходят вовремя, то никакой пользы от отказа от вторых копий не будет. Классическая ситуация: высокие риски, но и высокая награда.

Поскольку Зефрис Охотник играет по одной копии каждой карты, оставшиеся слоты нужно занять чем-то другим. Примерно 9-10 карт в колоде уникальны для Зефрис Ханта и никогда не встречаются в сборках Фейс Охотника. Все они не такие сильные и часто ситуативные, но не безнадёжные.

Пожалуй, самые примечательные опции — [Меткий Полумесяц](#) и [Бывалый охотник Крин](#). Обе карты помогают Охотнику вернуться в игру в темповых поединках, где размены совершаются куда чаще. Но они работают только в случае, если на столе Рексара что-то есть, а такое бывает не всегда.

Обычно Зефрис Охотник **результативнее в медленных поединках**: в них у него больше времени для поиска и розыгрыша сильнейших тяжелых карт, блистает [Хранитель знаний Полкелт](#) и [Укротитель ящеров Бранн](#). Зато **сложнее в агрессивных матч-апах**, а в особенности в поединке с самим Фейс Хантом. Кроме того чуть хуже становится поединок со Жрецами: в них действовать нужно очень агрессивно, а Зефрис Охотник не всегда на это способен из-за ситуативных карт вроде [Меткого Полумесяца](#).

В остальном Зефрис Охотник **во многом напоминает Фейс Ханта**: тот же агрессивный стиль игры, те же существа, те же синергии секретов, зверей и силы героя.

Игра Зефрисом Великим

[Зефрис Великий](#) — самая сильная карта в колоде Охотника, которая может сделать многое. Правильно играть ее непросто: для этого нужно знать, как он работает, что вы

можете получить и как это получить. Подробно об особенностях механики карты и общей информации читайте ниже в скрытом тексте.

Общая информация о Зеффрисе и механика

Зеффрис Великий — не такая простая карта, как кажется на первый взгляд. Чаще всего не он будет подстраиваться под вас, а вы под него. Нужно дать ему как можно больше информации о ситуации на столе, чтобы он дал действительно идеальную карту.

Предлагая карты, Зеффрис учитывает множество факторов: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, оставшиеся в колоде карты, класс противника. Помните, что он не знает карты, которые есть у вас в руке и колоде. Он не понимает, есть ли в вашей руке 6 **Огненных шаров** или 6 Монеток.

Также он не различает разные предсмертные хрипы и не видит особые эффекты. Например, **Боевые клинки Аззинота** для него то же самое, что и **Клинок убийцы**. А **Герон Кровожад** с несколькими "съеденными" существами ничем не отличается от **Архигриба Мссьи'фна** или **Защитника Хартута**.

Зеффриса Великого чаще всего нужно играть тогда, когда вы хотите получить что-то конкретное: AoE ремувал, летальный урон, точечный ремувал, немоту, **Темное безумие** и так далее. Зеффрис учитывает оставшуюся ману, поэтому если вы хотите получить именно **Огненный шар** или **Превращение** — оставляйте после Зеффриса 4 маны. Если же вы хотите получить идеальную опцию для следующего хода, то лучше не оставлять свободной маны после розыгрыша Зеффриса.

Зеффриса Великого можно ставить в темп на 2 ходу, если в руке слишком тяжелые карты. Он предложит вам **Буйный рост**, **Питомца** и **Светика**. Если на столе есть вражеское существо — вы увидите **Удар в спину**, а если союзное — **Слово силы: Щит**.

Если стол пуст к 8-10 маны или на нем мало угроз, Зеффрис часто предложит Тириона Фордринга. Это хорошая угроза в медленных матч-апах, если вам нужно оказать больше давления на оппонента.

Недооцененная опция — Эдвин ван Клиф. Разыграйте несколько дешевых карт, а на 5 маны используйте **Зеффриса Великого**. С высокой вероятностью он даст Эдвина ван Клифа, который выйдет с большими характеристиками.

Охотник чаще всего играет Зеффриса **в двух ампулах**: для нанесения взрывного урона и для зачистки стола. Далее об этих сценариях.

Нанесение урона. Зеффрис всегда даст взрывной урон для завершения партии, тут все должно быть просто. Но поскольку вы играете Охотником, и **Зеффрис Великий** об этом знает, он будет часто предлагать взрывной урон даже в случае, если он не наносит летальный урон. Искусственный интеллект понимает, что у вас есть агрессивная сила героя, которая добьет оппонента через несколько ходов. Это особенно актуально, если вы столкнулись с классами с минимумом исцеления: с Магом или Разбойником. Иначе Зеффрис будет вести себя, если вы боретесь с Воином или Жрецом: против них вы чаще увидите не взрывной урон, а тяжелых существ вроде Тириона Фордринга или Эдвина ван Клифа.

Получить взрывной урон без «летала» на столе можно в случае, если у оппонента мало здоровья. Увеличьте шансы на нахождение нужных карт — нанесите урон всеми

другими источниками, а Зефриса играйте после. Он может дать взрывной урон как на этот ход, так и на следующий.

Среди взрывного урона есть не только наносящие прямой урон заклинания и оружие, но и баффы существ на столе. Могут быть интересны **Неистовство ветра**, **Дикий рев** и реже другие опции.

Лучшие источники взрывного урона за свою ману, которые может дать **Зефрис Великий**:



Лучшие источники для завершения игры, если на столе есть существа, которые могут атаковать:



Если «летала» нет, часто Зефрис предложит не взрывной урон, а **способ борьбы за стол или тяжелую, но медленную угрозу для давления**. Другой вариант — **техническая карта** против оружия, секрета или специфичного существа противника.

Тут для Охотника есть интересные варианты. Например, **Немота** или **Массовое рассеивание** станут единственным способом пройти провокаторов и нанести больше

урона существами и оружием. Могут быть полезны **Кольцо льда** (выиграет время для завершения партии), **Эдвин ван Клиф** (если вы сыграли много карт до Зеффриса и есть 3 маны), **Осветительная ракета** (если активны вражеские секреты) и другие опции.

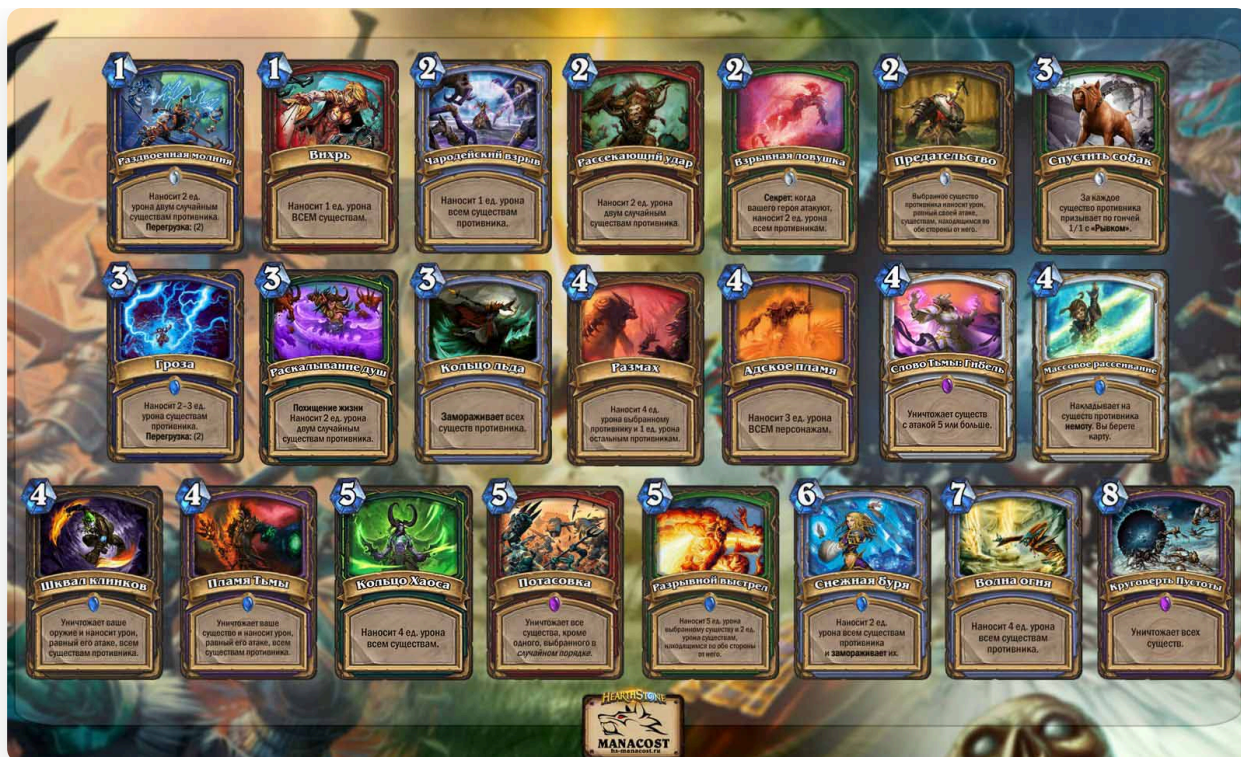
Если вы играете Зеффриса и не находите взрывной урон, выбирайте такую опцию, которая поможет нанести больше урона другими источниками: со стола, оружием и еще не разыгранными в руке картами.

Точечные ремувалы и технические карты с **Зеффриса Великого**:





Обратите внимание на специфичные карты, которые предложит **Зеффрис Великий** в конкретных ситуациях. Среди них много ремувалов, немоты и других полезных карт.


АоЕ зачистки, которые предлагает **Зеффрис Великий**:





Полезные советы


- 

Не жадничайте с **Зефрисом Великим**, особенно если играете в темповых матчах. Карта даст много преимуществ, даже если вы раскопаете **Удар в спину** и убьете существо противника с 2 здоровья. Если нет других ходов лучше, играйте Зефриса, но подумайте, что вы хотите получить с него.
- 


И **Зефрис Великий**, и **Укротитель ящеров Бранн** сработают только в случае, если в колоде нет вторых копий карт. Их там нет изначально, но ситуацию могут испорить **Бомб Воин с Гайкалибуром** и другие более редкие эффекты.
- 

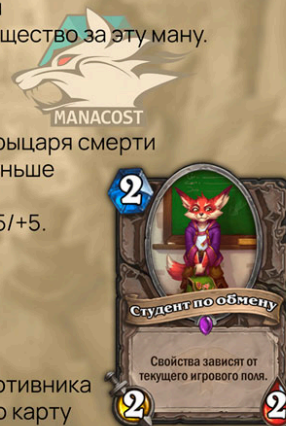
Не бойтесь играть **Продавца щитов** не для баффа своих целей, а как источник 1 урона по существу противника. Это особенно актуально в темповых матчах.
- 

Меткий Полумесяц заставит атаковать всех существ на вашей половине стола, несмотря на то, атаковали ли они до этого, могут ли они это делать в принципе и т.д. После этого существа смогут атаковать классическим способом, если они не делали этого ранее, и все правила атаки соблюдены.
- 

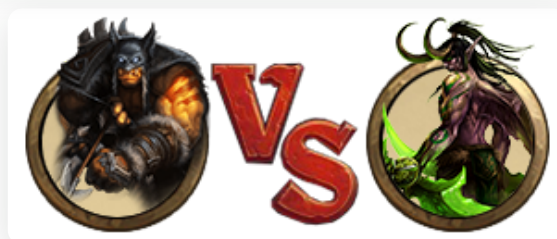
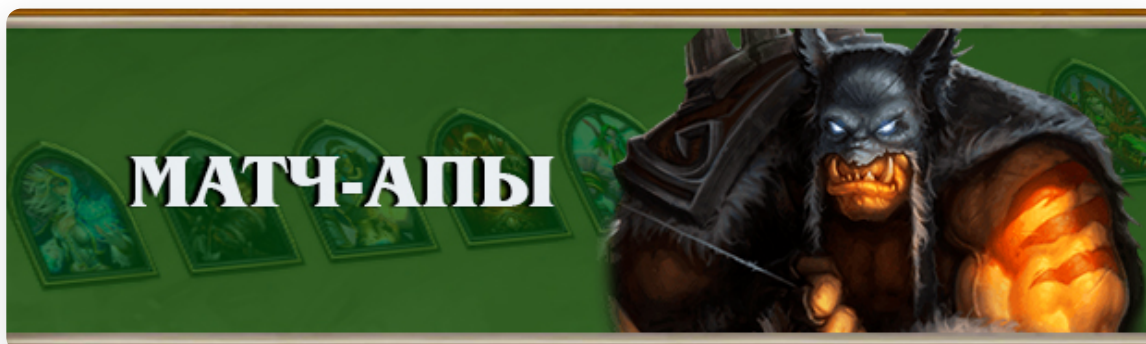
Бывалый охотник Крин станет отличным способом борьбы с похищением жизни. Если неуязвимый персонаж атакует в существо с похищением жизни, вражеский герой не восстановит здоровье.
- 

Студент по обмену дает разные эффекты в зависимости от игрового поля. Далее все доступные эффекты:

Игровая доска	Эффект
 <p>Орда Тернистая долина Штурмград Пандария Наксерамас Гоблины и Гномы Черная гора Большой Турнир Лига исследователей №1 Лига исследователей №2 Древние Боги Каражан Прибамбасск Унгоро Рыцари ледяного трона Кобольды Ведьмин лес Бумный день Растахановы игрища Возмездие теней Ульдун №1 Ульдун №2 Натиск драконов Запределье Некроситет</p>	<p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона Маскировка, Яд. Божественный щит. Боевой клич: ваше существо получает +1/+2 Предсмертный хрип: вы кладете в руку случайное существо с предсмертным хрипом Боевой клич и Предсмертный хрип: вы кладете в руку запасную часть В конце вашего хода уменьшает стоимость случайной карты в руке на (2). Воодушевление: вы берете карту. Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие Боевой клич: вы раскапываете новую базовую силу героя Боевой клич: расходует всю вашу ману, вы призываете существо за эту ману. Боевой клич: вы кладете в руку случайный портал Боевой клич: случайное существо в руке получает +2/+2 Боевой клич: адаптируется Предсмертный хрип: вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти Боевой клич: вербует существо, которое стоит (2) или меньше Эхо, Натиск Провокация. Боевой клич: если у вас 10 маны, получает +5/+5. Натиск, Сверхурон: вы берете карту. Боевой клич: вы кладете прихвостня в руку. Перерождение Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту кары Боевой клич: вы раскапываете дракона В спячке 2 хода. Наносит 3 урона двум случайным сущ противника Боевой клич: вы кладете в руку случайную двухклассовую карту</p>



[К оглавлению](#)



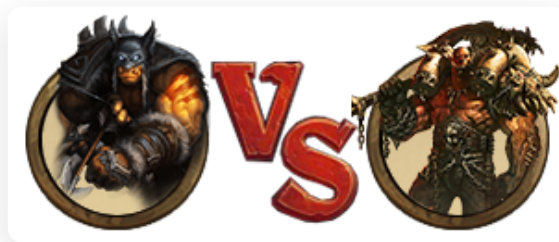
- **Шансы на победу:** низкие.
- **Есть ли исцеление:** есть у Соул ДХ, но нет у Агро ДХ.
- **Стоит ли размениваться:** только против Агро ДХ.
- **Лучше не оставлять на столе:** Алтруис Изгой, Запойная читательница.

Контроль Охотник на демонов с фрагментами души — трудный матч-ап. У оппонента много исцеления, зачисток и способов быстро закончить партию в мидгейме. Вы не можете обыграть лучшие карты и комбинации ДХ, так что надеждой станет их незаход в руку противника.

Рискуйте и не играйте от лучших карт оппонента, а также его «топдеков» фрагментов души. Действуйте как можно агрессивнее и старайтесь не размениваться с угрозами противника.

Из хороших новостей — у Иллидана нет провокаций, так что вы всегда сможете добить его рывками и оружием, а не только силой героя и заклинаниями.

Агро Охотник на демонов — намного проще. Этот поединок можно назвать равным. Боритесь за стол в начале партии, совершайте выгодные размены и вынуждайте оппонента играть от защиты. К 4-5 маны переходите в наступление, потому что колода Охотника на демонов тяжелее, чем ваша, так что он часто переиграет вас по выгоде в мидгейме.

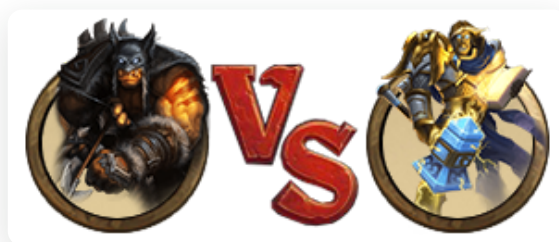


- **Шансы на победу:** высокие.
- **Есть ли исцеление:** много способов накопления брони.
- **Стоит ли размениваться:** нет.
- **Лучше не оставлять на столе:** Мастер брони.

Бомб Воин — играет много защитных инструментов, но все они слишком медленные. Играйте агрессивно с первых ходов, на максимум реализуйте каждую карту, которая наносит урон, и силу героя. В самые первые ходы вполне реально закрепиться на столе несколькими мелкими угрозами, которые нанесут Воину значительный урон. В мидгейме рассчитывать придется уже только на взрывной урон, а со стола Воин будет все убирать.

Единственная опасная угроза, с которой стоит размениваться — это **Мастер брони**. Лучше убивать его за один удар. Всех других существ часто можно оставлять на столе противника, даже если это **Рисковый шкипер**.

Если играете сборкой с Зефрисом, старайтесь сыграть его как можно быстрее, пока оппонент не замешал в колоду две копии Бомб. С **Укротителем ящеров Бранном** сложнее, потому что к этому времени в вашей колоде часто будет две Бомбы. Поможет в борьбе с ними **Выслеживание**.



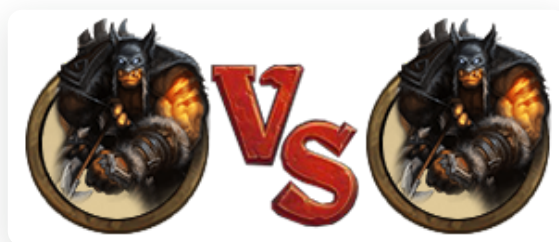
- **Шансы на победу:** ниже среднего.
- **Есть ли исцеление:** да.

- **Стоит ли размениваться:** нет.
- **Лучше не оставлять на столе:** Настоятельница Алура с неактивированным резонансом.

Чистый Паладин чуть чаще побеждает Фейс Ханта, хотя матч-ап не безнадежный. В начале партии на максимум реализовывайте урон со стола: существ, оружие, угрозы с рывком. Они будут актуальны до тех пор, пока Утер не закроется провокацией (**Манускрипт надежды**, **Прилежный ученик**). После этого противника нужно будет добить силой героя и взрывным уроном от заклинаний.

Многое сделают секреты: **Морозная ловушка** и **Плита-ловушка**. Иногда вы захотите разменяться с мелкой угрозой, чтобы противнику было сложнее обыграть секреты. Но размениваться стоит только минорными источниками урона. Не бойтесь блефовать: разменивайтесь с мелкими угрозами противника, если активна **Взрывная ловушка**. Пусть Паладин думает, что это другой секрет.

Манускрипт Паладин — похожий матч-ап, от противника стоит ждать больше ремувалов и добора, но меньше точечных баффов и отсутствие **Серебряного клинка**. Ловите на Морозную ловушку любых существ с предсмертным хрипом, пугайте ею Паладина, если на его половине только одно существо. Но помните, что Манускрипт Паладин может обыграть Морозную ловушку с помощью **Ожившей метлы**.



- **Шансы на победу:** равные.
- **Есть ли исцеление:** нет.
- **Стоит ли размениваться:** да, в начале партии.
- **Лучше не оставлять на столе:** Фазовый хищник, Дворф-снайпер, Запойная читательница.

Зеркальный матч-ап двух **Фейс Хантов** вращается вокруг ресурсов и темпа. Боритесь за стол со старта игры. Многие сделают **Дворф-снайпер**, **Прелестное нашествие** и ранние секреты. Особенно полезна **Взрывная ловушка**, активировав которую Охотник сможет перейти в наступление. Это же можно сделать, если противник добрал больше карт и точно переиграет вас по ресурсам. Обычно это Охотник с Монеткой, так что игроку без Монетки нужно играть агрессивнее.

Будьте готовы ответить на рано выставленного **Фазового хищника**. Если этот зверь переживает ход противника, часто он приносит победу в партии.

Чаще всего Монетку нужно сыграть на первый ход, чтобы выставить первый дроп и бафнуть его **Прелестным нашествием**. Так вы защитите вашу угрозу от размена 1 к 1 и получите преимущество в темпе. Вовремя сыгранный бафф **Прелестного нашествия** часто предрешит исход зеркального матч-апа.



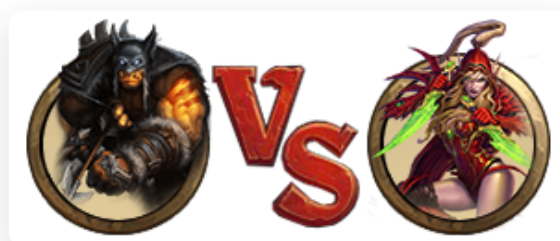
- **Шансы на победу:** средние.
- **Есть ли исцеление:** да.
- **Стоит ли размениваться:** нет.
- **Лучше не оставлять на столе:** Сумеречный бегун.

Бист Друид — простой в исполнении матч-ап, в котором многое зависит не от того, что сделает Охотник, а от того, как быстро оппонент сыграет **Зверей-защитников** и закроется провокациями.

В начале партии давите на оппонента по максимуму со стола. Ставьте как можно больше характеристик, не бойтесь играть в темп **Фазового хищника**, Друиду сложно ответить на него.

Будет здорово, если к розыгрышу **Зверей-защитников** вы активируете секреты: Морозную ловушку и **Плиту-ловушку**. Они нарушат планы противника и сделают его жизнь сложнее.

Друид может стабилизировать ситуацию с помощью баффа провокации, **Переполнения** и **Силы кристаллов**. Иногда придется попросту рассчитывать, что оппонент не нашел лучшие карты.



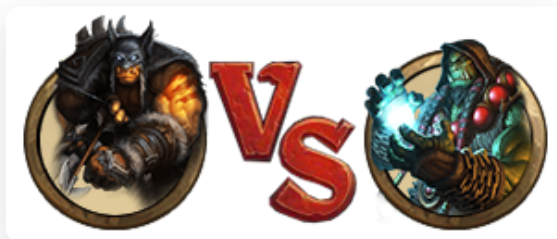
- **Шансы на победу:** высокие.
- **Есть ли исцеление:** нет.
- **Стоит ли размениваться:** да, в начале партии.
- **Лучше не оставлять на столе:** существ в маскировке.

Секрет Разбойник — равный матч-ап, в котором многое сделают **Плита-ловушка** и **Морозная ловушка**. На них нужно поймать **Авантюриста** или **Эдвина ван Клифа**. Это самые опасные угрозы на столе оппонента с большими характеристиками. Без больших статок, но с опасным эффектом — **Темный ювелир Ханар**. Его можно игнорировать в лейтгейме, если вы добиваете противника только взрывным уроном и силой героя. Секреты не так полезны против этого.

Не позволяйте Валире получить много выгоды со **Списывания** и **Грязных приемов**. Оба секрета можно обыграть, например, делая упор на силу героя, существ или не самые сильные карты.

Агро Разбойник — выгодный агрессивный поединок, в котором вы должны активно бороться за стол со старта. С существами в маскировке вы размениваться не сможете, но сможете баффать своим угрозам дополнительное здоровье с **Прелестного нашествия**, чтобы Разбойнику было сложнее размениваться. Часто Охотник выступает агрессором со старта, хотя он все равно может убирать с половины противника угрозы своими 1/1 существами, секретами, силой героя под **Дворфом-снайпером**.

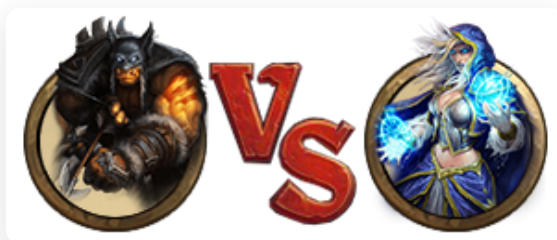
Отлично покажет себя **Взрывная ловушка**. Секрет разменяется с большинством ранних дропов Разбойника и защитит вас от контрагрессии после того, как Валира захватит стол. Если **Взрывная ловушка** в руке, не спешите играть ее со старта. Пригодятся и другие секреты, особенно если оппонент играет крупные угрозы.



- **Шансы на победу:** высокие.
- **Есть ли исцеление:** никто не знает.
- **Стоит ли размениваться:** нет.
- **Лучше не оставлять на столе:** тотемы против Тотем Шамана.

Сложно сказать, какого Шамана вы встретите. Поединки с ним не должны быть трудными, если вы будете придерживаться классического агрессивного стиля игры.

Проблемы могут возникнуть с **Тотем Шаманом**, если вы не найдете вовремя Морозную ловушку и **Плиту-ловушку**. В этом матч-апе часто стоит размениваться со старта, особенно если цели противника с 0 атаки и не дадут сдачи вашим дропам.



- **Шансы на победу:** средние или выше средних.
- **Есть ли исцеление:** сгенерированная Ледяная преграда.
- **Стоит ли размениваться:** только с самыми опасными существами.
- **Лучше не оставлять на столе:** Ученица чародея, реже угрозы с уроном от заклинаний.

Темпо Маг — специфичный матч-ап. По статистике он выгодный, но в умелых руках Маг вполне может дать сдачи. Ключевая карта Мага — **Ученица чародея**. Он рано поставит ее на стол и постарается защитить всеми способами. Ваша задача — убрать ее со стола любой ценой.

Будет полезна заранее активированная **Плита-ловушка**, хотя далеко не всегда получится сыграть секрет до **Ученицы чародея**. Она может выйти и на 2-3 маны.

Самый надежный способ убрать **Ученицу чародея** — **Дворф-снайпер**. Постарайтесь не играть этот первый дроп на 1-2 маны, если есть другие ходы.

Маг получит серьезное преимущество, если сыграет **Зеркальные копии**. Ответить на них можно **Взрывной ловушкой**: в этом случае просто ждите, пока Маг атакует по вашему герою, но не играйте существ с рывком и не бейте оружием в провокации.



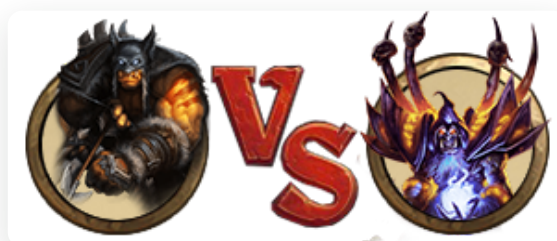
- **Шансы на победу:** равные.
- **Есть ли исцеление:** да.
- **Стоит ли размениваться:** нет.
- **Лучше не оставлять на столе:** Сетеккская ворожея, существа с похищением жизни.

Галакронд Жрец и **Зефрис Жрец** — медленные противники, которые могут переиграть Рексара несколькими ключевыми картами.

Первая — **Сетеккская ворожея**. Если вы оставите на столе это существо, ожидайте, что Жрец найдет много исцеления и баффов. Лучше размениваться с этой угрозой в большинстве ситуаций.

Вторая важная карта — **Прославление**. Угроза с похищением жизни часто поставит шах и мат Охотнику. Размениваться со всеми угрозами Жреца вы не сможете, но надеждой станут **Морозная ловушка** и **Плита-ловушка**. Если их нет, в хорошей ситуации можно обыграть **Прославление**, совершая выгодные размены с мелкими угрозами противника. Обычно это актуально только в случае, если в руке есть **Запойная читательница**, и вы не боитесь просесть по ресурсам.

Третья важная карта в матч-апе — **Кабалист-послушник**. Не всегда так страшен его резонанс, как высокие характеристики и провокация. Часто с этим существом придется размениваться, если Жрец играет его рано. Чуть позднее Охотник сможет отказаться от давления со стола.



- **Шансы на победу:** выше среднего.
- **Есть ли исцеление:** нет.

- **Стоит ли размениваться:** чаще всего нет.
- **Лучше не оставлять на столе:** Созерцательница тьмы.

Зоолок — кажется очень простым матч-апом, потому что противник наносит много урона сам себе. Но на деле матч-ап не самый простой, хотя все еще положительный. Проблема в том, что Зоолок легко генерирует очень много угроз на столе, а с ними и быстро заканчивает партию за два хода. Охотник не всегда успеет вовремя добить противника.

Размены редко спасут Охотника в этом матч-апе. Секреты замедлят оппонента, но все другие ресурсы лучше направить в героя противника. Важно убрать со стола только выставленную в темп [Созерцательницу тьмы](#).



[к оглавлению](#)





Фейс Хант — одна из самых популярных колод ладдера. Не все любят Охотника и агрессивный стиль игры. Кто-то, наоборот, хочет бороться с самым популярным участником ладдера, тем более когда это такая быстрая колода. Этот раздел поможет в борьбе против Фейс Ханта.

Контрколоды

Чистый Манускрипт Паладин

  Чистый Паладин — самый простой и очевидный выбор для борьбы с Фейс Хантом. Это популярная метовая колода, которая неплохо борется с другими участниками ладдера, а не только с героем статьи. У Утера много исцеления и провокаций — главных противников Фейс Ханта.

Манускрипт Паладин с Метателем перьев

  Еще лучше играет с Фейс Хантом, но требователем к хорошему исполнению игрока. Не так прост, как Чистый Паладин, но потенциал у него выше — особенно в Алмазе и Легенде.

• Секрет Миракл Разбойник



Колода запросто борется за стол на начальных этапах и может быстро занять его крупными угрозами: Эдвином ван Клифом или **Авантюристом**. А они быстро закончат партию против беззащитного Фейс Ханта.

Другие способы победы в матч-апе — генерация защитных секретов или крупная провокация с помощью Титанического прихвостня.

Охотник на Демонов на фрагментах душ



Лучшая контрколода Фейс Ханта в мете и звезда актуальной меты Некроситета. У Контроль Охотника на демонов много исцеления, а также способов ранней борьбы за стол и быстрого завершения партии в мидгейме. Комбинация этих факторов делает матч-ап практически безнадежным для Рексара.

Агро Воин Некроситета



Старая и непопулярная колода станет отличным выбором, если вы не боитесь сложного геймплея и нацелены на победу агро оппонентов. Расправляется с Фейс Хантами практически без шансов для последних. Тех же успехов можно добиться и в других агрессивных поединках. Но будет очень тяжело против колод потяжелее, например, Паладина.

•

[к оглавлению](#)

• **Советы по геймплею**



Фейс Хант агрессивно начинает партию и наносит приличное количество урона ранними дропами. Сможете убрать их со стола — получите серьезное преимущество в поединке. Не жадничайте с существами и ремувалами, играйте в темп как можно больше характеристик и старайтесь убрать как можно больше характеристик оппонента каждый ход.



Традиционные способы борьбы с агро колодами — исцеление и провокации. Эти эффекты полезны только в случае, если у оппонента мало угроз на столе. Нет смысла восстанавливать здоровье, если Охотник тут же нанесет тот же урон существам на столе. Сначала боритесь за стол, перехватывайте инициативу, а потом закрывайтесь провокациями и исцелением.



Самое сложное в геймплее против Охотника — игра вокруг секретов. Процент побед Фейс Ханта на низких рангах намного выше, потому что там часто

допускают ошибки, играя вокруг [Взрывной ловушки](#), [Морозной ловушки](#), [Плиты-ловушки](#) и [Тактики стаи](#).



Это четыре самых популярных секрета, которые вы можете ожидать при встрече с Фейс Хантом. Собирайте информацию о том, какие это могут быть секреты, до их активации. Например, если Охотник второй раз играет силу героя под [Фазовым хищником](#), но не активируется второй секрет, значит активна, скорее всего, [Морозная ловушка](#) и [Тактика стаи](#). Только их берут по две копии в сборку.



Правильно играть вокруг секретов сложно. Мелкие угрозы с рывком и натиском помогают обыграть Морозную ловушку, но они есть не у всех колод. Сложнее играть вокруг [Взрывной ловушки](#) и [Плиты-ловушки](#), хотя это и возможно.



Важно, что вы далеко не всегда должны играть вокруг лучшего секрета Фейс Ханта, который доставит вам максимум неприятностей. Как раз наоборот, чаще всего вы должны рассчитывать на то, что оппонент сыграл плохой секрет, который мало помогает ему в этой ситуации. **Нужно играть не вокруг лучшего секрета, а несмотря на него.** Это особенно важно в тяжелых ситуациях, которые часто возникают в матч-апе с Фейс Хантом. Если вы никак не выигрываете у оппонента, который вовремя нашел Морозную ловушку, закройте глаза и надейтесь, что это не она. То же и с другими идеальными в конкретных ситуациях секретами.

[к оглавлению](#)



Фейс Хант — важная колода в мете Некроситета. Пусть среди лидеров достаточно контрколод, он все еще показывает отличный винрейт и не планирует покидать ладдер.

Единственный, кто может остановить Фейс Ханта в будущем — это его конкурент внутри класса Зефрис Охотник. Архетипы похожи, но последний появился в ладдере недавно и только набирает популярность. Возможно, будущее меты Некроситета за агрессивной сборкой без дубликатов карт.

Спасибо за внимание!