

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Как играть гибридными стратегиями с Бранном и без. Все о Полях сражений. Часть 3

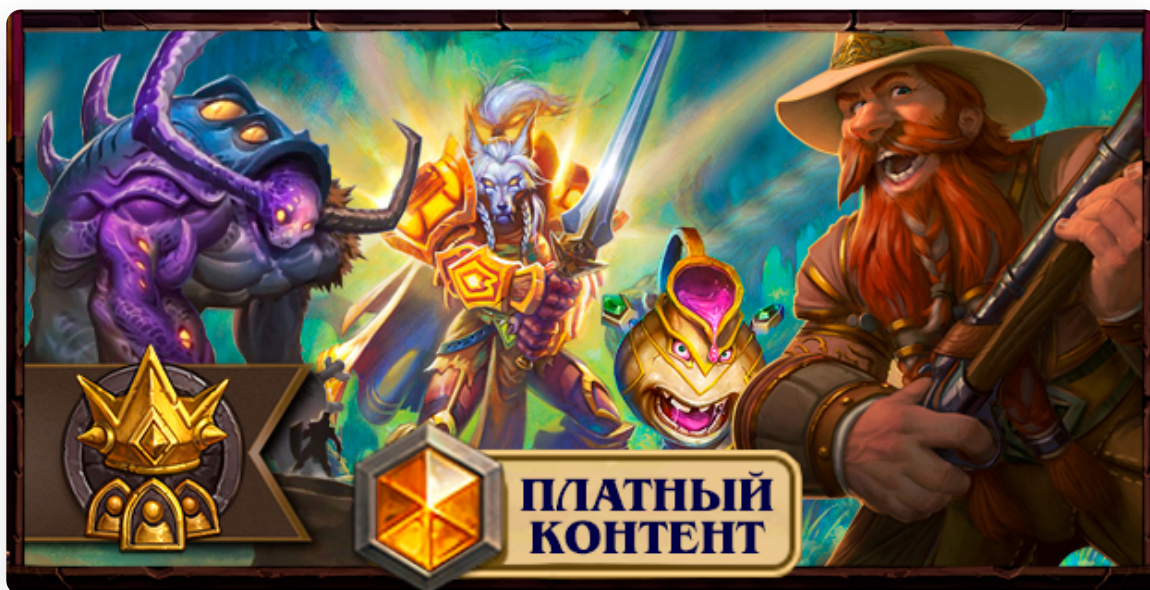
17.08.2021

Поля сражений

Поля сражений

(Обновлено) Как играть гибридными стратегиями с Бранном и без. Все о Полях сражений. Часть 3

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Эта подробная статья о Полях сражений посвящена гибридной стратегии или стратегии зверинца. Слово «зверинец» — дословный перевод с английского «menagerie», и так называют стратегию в англоязычном сообществе.





Суть стратегии в комбинации существ нескольких типов или рас, которые редко синергируют друг с другом напрямую. Например, на столы берут трех сильных существ: дракона, зверя и механизм, а после баффают их всеми возможными способами. Усиливают такую стратегию [Бранн Бронзобород](#), [Рыцарь Клыков Света](#) или [Аггем Терновое Проклятие](#), хотя она может обойтись и без них.

Гибридная стратегия — самая гибкая на Полях сражений и ограничена только фантазией игрока. Есть масса способов собрать гибридный стол, а после и развивать его. Хорошие композиции зверинца без проблем занимают топ-1 лобби, а не самые удачные претендуют только на топ-4.

У большинства композиций в игре есть возможность стать гибридной стратегией. И часто это нужно делать с помощью Адаптозавров — самых сильных существ в игре.

Гайд расскажет, как правильно играть стратегией зверинца в актуальной мете Полей сражений. Вы найдете подробный разбор ключевых и вспомогательных карт, примеры разнообразных гибридных столов с высших строчек MMR, советы по геймплею и много другой полезной информации.

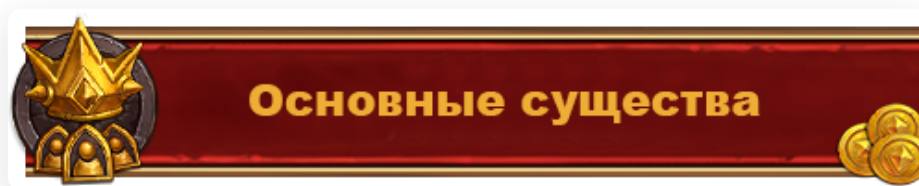
Статья обновлена 17 августа с учетом актуальной меты Полей сражений. Далее полный список изменений:

-  *Обновлены вступление и заключение*
 -  *Дополнены все разделы гайда с учетом актуальной меты Полей сражений*
 -  *Убраны неактуальные игровые моменты, добавлены новые*
 -  *Добавлена информация про гибридные столы со свинообразами.*

Это 3 часть больших гайдов по Полям сражений. Читайте другие части:

- [Часть 1: основы геймплея Полей сражений](#)
- [Часть 2: особенности меты и тир лист героев](#)
- [Часть 3: как играть гибридными стратегиями](#)
- [Часть 4: как играть мурлок стратегией](#)
- [Часть 5: как играть предсмертными хрипами](#)
- [Часть 6: как играть демонами](#)
- [Часть 7: как играть механизмами](#)
- [Часть 8: как играть зверями](#)
- [Часть 9: как играть драконами](#)
- [Часть 10: как играть божественными щитами](#)
- [Часть 11: как играть пиратами](#)
- [Часть 12: гайды по всем героям](#)
- [Часть 13: как играть элементариями](#)
- [Часть 14: как играть провокациями](#)
- [Часть 15: как играть свинообразами](#)
- **Разделы гайда:**
 - [Основные существа](#)
 - [- Что активирует стратегию](#)
 - [- Бафферы](#)

- - *Вспомогательные карты*
- *Лучшие существа разных рас*
- - *Адаптозавр*
- - *Механизмы*
- - *Элементали*
- - *Свинообразы*
- - *Драконы*
- - *Звери*
- - *Мурлоки*
- - *Пираты*
- - *Демоны*
- *Типы гибридов столов*
- - *Столы с Бранном Бронзобородом*
- - *Столы с Рыцарем Клыков Света*
- - *Столы со свинообразами*
- - *Столы без усилителей баффов*
- *Общее правило лейтгейма*
- *Советы по геймплею*
 - - *Когда играть стратегией*
 - - *Улучшение таверны и триплеты*
 - - *Позиционирование*
 - - *Заполнение стола*
- *Особенности геймплея за разных героев*
- *Заключение*



В отличие от других стратегий на столе-зверинце можно встретить любых существ в режиме. Эта гибкая и вариативная стратегия, но все-таки у нее есть несколько самых важных карт, о которых речь пойдет далее.



• Что активирует стратегию

- Чтобы играть через стратегию зверинца, часто (но не всегда) необходим заход ключевого существа. Это или **Бранн Бронзобород**, или **Рыцарь Клыков Света**. В большинстве ситуаций Бранн лучше. Реже играть зверинцем можно через **Мажордома Экзекутуса** или вовсе без активаторов стратегии.

Бранн Бронзобород — сделает всех бафферов в два раза эффективнее, но помимо этого усилит и многие другие карты, например, **Адаптозавра** или **Аннигиляра-воеводу**. Вместе с Бранном можно выстроить не только гибридные столы, но и другие композиции, например, мурлоков.

Золотая копия Бранна намного сильнее обычной, хотя собрать ее сложно. Покупайте вторую копию Бранна, если партия продлится еще хотя бы несколько ходов и вы в хорошей позиции. Если боитесь вылететь, игнорируйте вторую копию и ищите способы моментально усилиться.

- Намного проще собрать золотого Бранна Бронзоборода с помощью **Безликого посетителя**. Покупайте эту тир-5 угрозу и ждите, пока в таверне появится вторая копия Бранна Бронзоборода. С ней вы сможете собрать триплет. Также вы сможете использовать **Безликого посетителя**, чтобы собрать другие триплеты ради раскопки **Адаптозавра**.
- **Рыцарь Клыков Света** — слабее Бранна Бронзоборода в большинстве ситуаций, но все равно хороший способ собрать стол зверинца. Обычно баффает стол медленнее Бранна, да и сложнее реализовать **Крепкого мародера** и **Адаптозавров**. Зато **Рыцарь Клыков Света** делает всё сам, а вы сможете сосредоточиться не на покупке бафферов, а на поиске триплетов, улучшении уровня таверны и других задачах.

Золотая копия намного сильнее обычной, вокруг нее можно выстроить отличный стол. Триплет **Рыцаря Клыков Света** проще найти, потому что другие игроки редко покупают эту тир-5 угрозу в отличие от **Бранна Бронзоборода**.

- **Аггем Терновое Проклятие** — вместе с **Капитаном Тупой Клык** станут самой сильной основой для гибридной стратегии с существами нескольких рас. Но и собрать такую композицию сложнее, потому что нужны два специфичных существа 5 и 6 уровней таверны.



Бафферы

В коллекции много бафферов, то есть вспомогательных существ с боевым кличем, который усилит основную угрозу на столе.

Самые сильные бафферы работают сразу на несколько существ, хотя часто хороши и точечные баффы, например, от Ржавого голема, особенно если его цель под божественным щитом или с другим полезным свойством.

Все бафферы намного лучше работают, если на столе есть **Бранн Бронзобород**, хотя их стоит покупать и столам с Рыцарем Клыков Света, и столам с Аггемом Терновое Проклятие, чтобы быстрее раскатать ключевые угрозы.

Примечателен **Крепкий мародер**. У этого баффера самый большой потенциал, потому что он может усилить сразу 6 существ на столе, если у каждой будет провокация. Часто ради **Крепкого мародера** стоит раздавать баффы провокации с **Защитника Аргуса** всем боевым угрозам на игровом поле.

Собрать золотые копии бафферов сложно, и в большинстве ситуаций делать это не нужно. Покупайте баффера, играйте его и тут же продавайте, чтобы найти другого. Но если триплет из баффера все же собирается, постарайтесь сначала сыграть две обычные копии, а уже потом собрать золотую копию. Так вы извлечете больше характеристик.



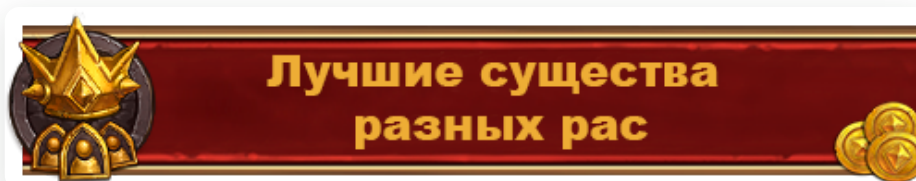
Вспомогательные карты

В игре много вспомогательных существ, которые могут усилить гибридные стратегии в бою. Примечательны способы баффнуть угрозам божественный щит: **Надина Красная** и **Самоотверженная героиня**. Другая опция — сбить божественные щиты вражеским существам с помощью **Нестабильного вурдалака**.

Обращайте внимание на вспомогательные карты: их можно менять перед каждым боем, они сильны даже с базовыми характеристиками и часто решат исход партии в вашу пользу.

Отличная комбинация на любой стадии игры — золотая **Самоотверженная героиня** и **Барон Ривендер**. С их помощью вы баффните всем вашим угрозам с большими характеристиками божественный щит, так что они будут лучше размениваться в бою.

Другая сильная комбинация с Бароном Ривендером — **Жуткий адмирал Элиза** + **Шалопайка**.



Выше речь шла о том, какие существа делают стратегию зверинца возможной. Но не менее важны и цели, которые вы будете баффать — существа разных рас.

На столах зверинца должно быть хотя бы 2-3 угрозы разных типов. Так вы лучше реализуете Оживший кувшин, Рыцаря Клыков Света и сможете покупать больше точечных бафферов.

Можно брать на стол любых существ разных рас, но лучшие — с большими характеристиками, божественными щитами или другими полезными свойствами, например, ядом или AoE атакой.

Далее вы найдете лучших существ для гибридных столов разных всех доступных в режиме рас.



- **Адаптозавр**

Самое сильное существо в игре для любой стратегии и желанная цель для баффов на столах-зверинцах. Поскольку у вас и так будет несколько угроз разных типов и часто [Бранн Бронзобород](#), Адаптозавр сразу может получить два ключевых баффа: божественный щит и яд.

Адаптозавр быстро наберет большие характеристики, потому что будет впитывать все разыгранные баффы. Он же активирует [Палеомурлока-разведчика](#), если на столе нет других мурлоков.

Нельзя собирать золотую копию Адаптозавра: две обычные копии намного сильнее, чем одна золотая. Вы едва ли найдете больше копий Адаптозавров после того, как соберете золотого, потому что в общем пуле их всего лишь 7 штук. Тем более в Адаптозавре заинтересованы все другие участники лобби.

Собирать золотого Адаптозавра можно, если у вас есть какой-то способ сгенерировать дополнительные копии этого существа, то есть не брать из их общего пула. Это позволяют сделать: Безликий посетитель, Дорнозму, сила героя [Тесс Седогрив](#), сила героя Рафаама и т.д.



Всего в пуле 7 адаптаций. Адаптозавр не может повторно баффнуть себе яд, божественный щит, неистовство ветра и провокацию, но все другие адаптации складываются друг с другом.

Во время розыгрыша Адаптозавр выбирает случайные адаптации, и даже если он адаптируется максимальное количество раз, не факт, что он получит яд и божественный щит, хотя вероятность и высокая.

Адаптозавр не считает свой тип существ, когда применяет боевой клич. Это значит, что если на столе есть только звери, разыгранный Адаптозавр адаптируется только один раз.



• **Механизмы**

Самое важное в механизмах — у них есть божественный щит благодаря [Раздраждуну](#). Вы можете держать один любой механизм на столе и баффать его до высоких характеристик.

Самый сильный самостоятельный механизм — [Врагорез-4000](#). Его тоже можно усилить [Раздраждунем](#).

Гибридные столы часто берут Блобота, но под него нужен еще один механизм с предсмертным хрипом на призыв другого механизма. Опять же, этим механизмом может быть что-угодно с намагниченным [Репликатором](#).

Связка Блокбот + любой механизм с предсмертным хрипом и божественным щитом станет отличным подспорьем для чистой стратегии механизмов или гибридных композиций. Механизмы станут хорошими целями для баффов и будут многое делать в боях из-за божественных щитов.

Механизмы часто появляются на столах-зверинцах еще и из-за Железзубого прыгуна. Он хорошо работает с Бранном Бронзобородом и баффает сразу несколько целей.



Элементали

Топовая цель для баффов среди элемов — Трескучий циклон. В большинстве ситуаций других существ этой расы на столы-зверинцы не берут, потому что у них нет божественных щитов или других очень сильных особенностей

В редких случаях целью для баффа может стать Добрый джинн — обычно в случае, если на столе есть Рагнароша или [Мажордом Экзекутус](#).

У элемов есть слабый баффер Чародейский помощник, которого часто не берут даже в случае, если на столе есть [Бранн Бронзобород](#).

На столе-зверинце с Мажордомом Экзекутусом не обязательно должны быть элементали для баффа.



Свинообразы

Свинообразы могут как помочь в раскачке характеристик, так и предоставить самостоятельно сильные цели для баффов.

В раскачке характеристик помогают Аггем Терновое Проклятие, Капитан Тупой Клык, Чарлга и Землетряс — карты намного сильнее в комбинации, но на столе может быть только 2-3 свинообраза, а остальные существа — других рас.

Лучшие цели для баффов среди свинообразов — обладатели божественных щитов. Этим похвалятся Крутоклык и Дыбогрив-рыцарь.



• Драконы

Лучший самостоятельный дракон для баффа — Бронзовый страж. Вы без опасений можете покупать даже две копии этого дракона и раскачивать их — настолько Бронзовый страж силен. Часто ему бафуют провокацию.

Бритвосмерт Неукротимый — ситуативный дракон на столах-зверинцах. Он будет заметно расти только в случае, если у вас есть еще хотя бы 1-2 других дракона, что возможно, но не так вероятно.

В пуле существ нет массового баффера-дракона, так что усилить нескольких одновременно вы не сможете.



- **Звери**

Чаще всего единственный зверь, которого держат на столах-зверинцах — **Пещерная гидра**. Это сильное существо с AoE атакой, которое крайне выгодно бафать.

Но если **Пещерная гидра** не зашла, можно обратиться и к другим неплохим зверям: Бешеному завролиску, Гибельному змею, Страшному аре, Мексне или **Высокогориву саванны**. Они не так сильны, но обладают неплохими характеристиками и полезными эффектами.

Обычно на столах-зверинцах не держат больше одного зверя, потому что на них нет массовых баффов. Это особенно актуально, если у вас есть **Пещерная гидра**. Нужно сделать так, чтобы Оживший кувшин всегда баффал ее, а не другого зверя.



- **Мурлоки**

Не так важно, какого мурлока вы возьмете на стол. Важны только его характеристики и бафф яда с **Палеомурлока-разведчика**.

Один мурлок полезен для гибридных столов с Бранном Бронзобородом, потому что вы активируете **Палеомурлока-разведчика**. Под двойным боевым кличем этот мурлок окупает сам себя, так что его можно брать всегда. А с раскопок вы найдете дополнительные характеристики, а иногда и триплеты.



• **Пираты**

Пираты редко появляются на столах-зверинцах, потому что у них мало бафферов, слабые характеристики и нет полезных эффектов, которые могли бы помочь в бою или на стадии вербовки.

Исключение — Стяжатель. Если на столе есть хотя бы 1-2 золотых существа, Стяжатель станет отличным дополнением гибридного стола.

Полезно держать на столе связку из двух пиратов: Жуткий адмирал Элиза + Шалопайка. Их можно дополнить Бароном Ривендером и Кадгаром, а можно обойтись и только парой пиратов.



• **Демоны**

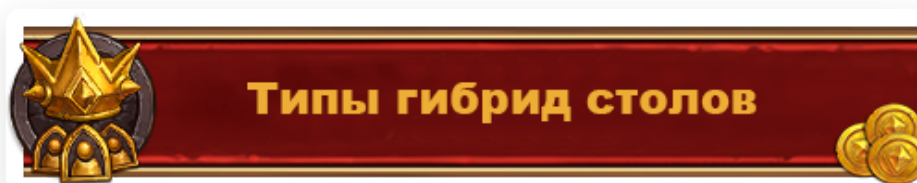
Большинство демонов интересны для гибридных столов только из-за своих изначально высоких характеристик.

Чаще всего берут Аннигиляра-воеводу: он отлично сочетается с Бранном Бронзобородом, изначально получит большой запас здоровья, и вам останется только дать ему атаку.

Если у вас большой запас здоровья, лучшим демоном станет Мамаша бесов. Но получить ее рано трудно, так что часто обращаются к Повелителю Бездны или Мал'Ганису.

Стратегия зверинца может обойтись без демонов, и их стоит брать только в случае, если они изначально сделают многое за счет своих характеристик.

Чаще всего гибридные столы "съедают" своего демона с помощью Пожирателя душ. Особый эффект демона не так важен, как просто характеристики. А Пожиратель душ — бесплатный бафф +3/+3.



Можно выделить черыте типа гибридных столов, которые вы сможете собрать в лобби. Далее о них с примерами.

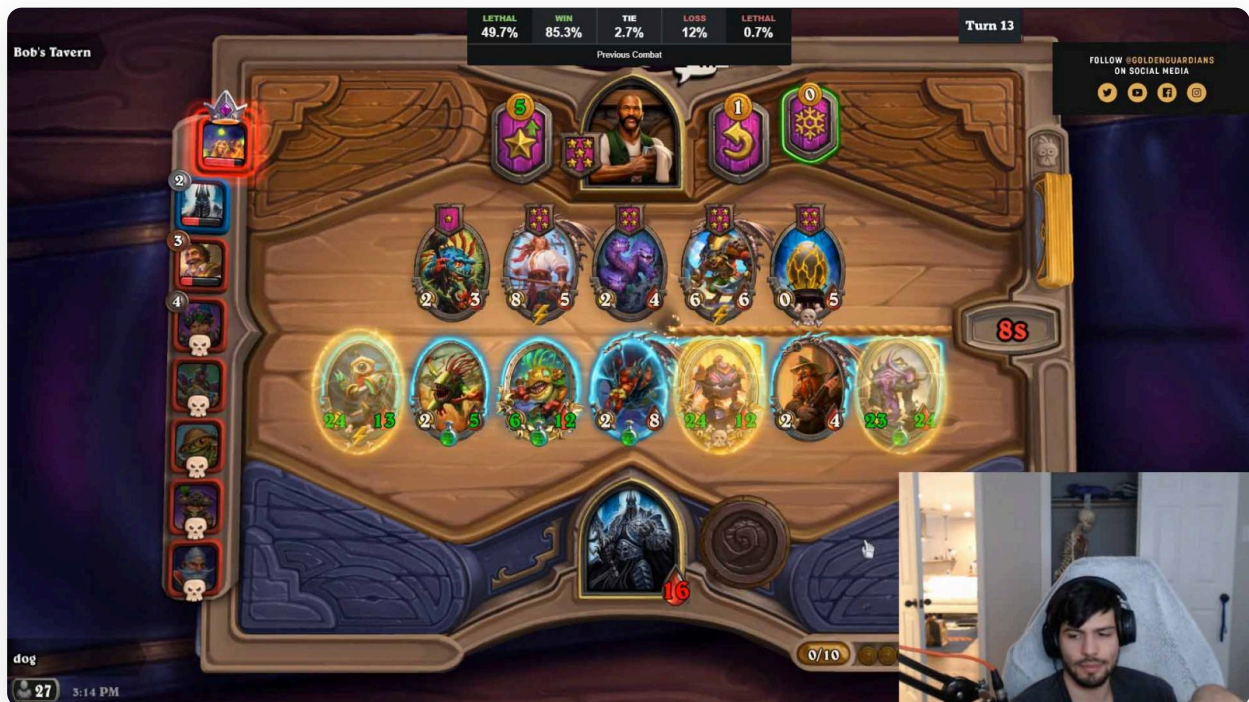


- ◦ **Столы с Бранном Бронзобородом**

Самые популярные виды гибридных столов или столов зверинца выстроены вокруг Бранна Бронзоборода и 3-5 существ разных рас. Седьмой слот на столе почти всегда подвижный и меняется каждый ход: туда ставят бафферов, а потом сразу же продают ради других.

Сила такой композиции зависит от того, какие цели для баффов вы смогли найти и как много дополнительных характеристик и полезных свойств дали им.

В идеале на таком столе должно быть два Адаптозавра, существа с божественными щитами, AoE атаками и другими топовыми свойствами, например, ядом.



Пример стола с Бранном Бронзобородом в лейтгейме. Тут есть связка Блокобот + Бумный бот под баффом Репликатора для обновления щита Блокобота, а также

Адаптозавр под всеми баффами.

Остальные слоты на столе занимают самостоятельно сильные угрозы с ядом, которые размениваются 1-к-1 с угрозами любой величины.

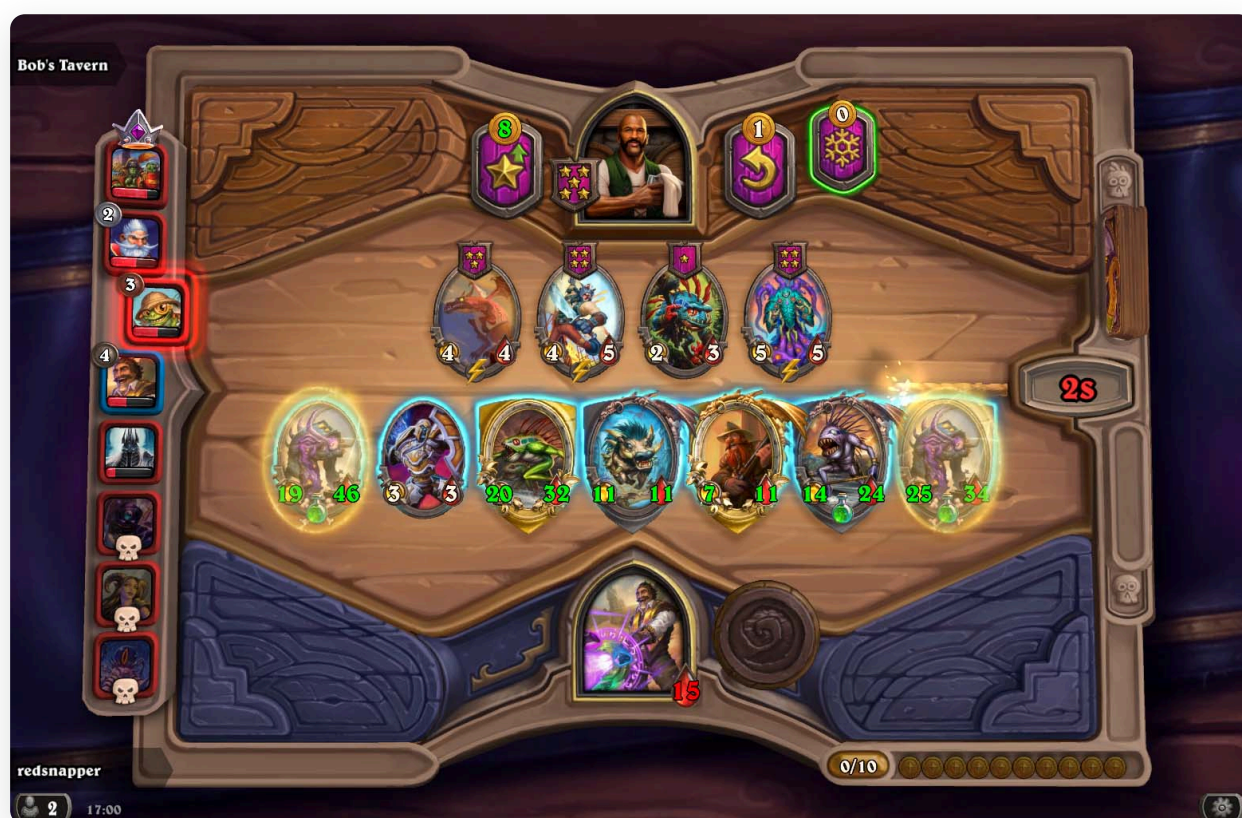
Бранн позволил раскачать до больших характеристик ключевых существ с божественным щитом, а также найти баффы яда для мурлоков.

Подвид стратегии с Бранном Бронзобородом — **массовые провокации**. Такие столы делают ставку на многочисленные баффы **Крепкого мародера**, поэтому стараются баффнуть провокацию всем боевым угрозам на столе, в том числе и Бранну Бронзобороду, которого тоже можно раскачать до больших характеристик.

Обращайтесь к такому подходу, если на столе уже есть Длань империи, Киражский предвестник или Герой И'Шараджа — ключевые синергии провокаций, которые могут поддержать гибрид композиции.

Недостатком такой стратегии станет то, что вам будет сложнее защитить ключевые угрозы от «снайпа». Вы обязаны ставить в максимально левые слоты AoE атаки и других существ, которые намного сильнее, когда атакуют.

Другие проблема такой стратегии — сложнее обыграть AoE атаки противника, а еще многое зависит от захода **Крепкого мародера**.



Стол с достаточно посредственными угрозами, если не считать пары Адаптозавров со всеми необходимыми баффами. В будущем **Крепкий мародер** поможет раскачать все угрозы до больших характеристик, а в качестве седьмого боевого слота можно использовать Киражского предвестника.



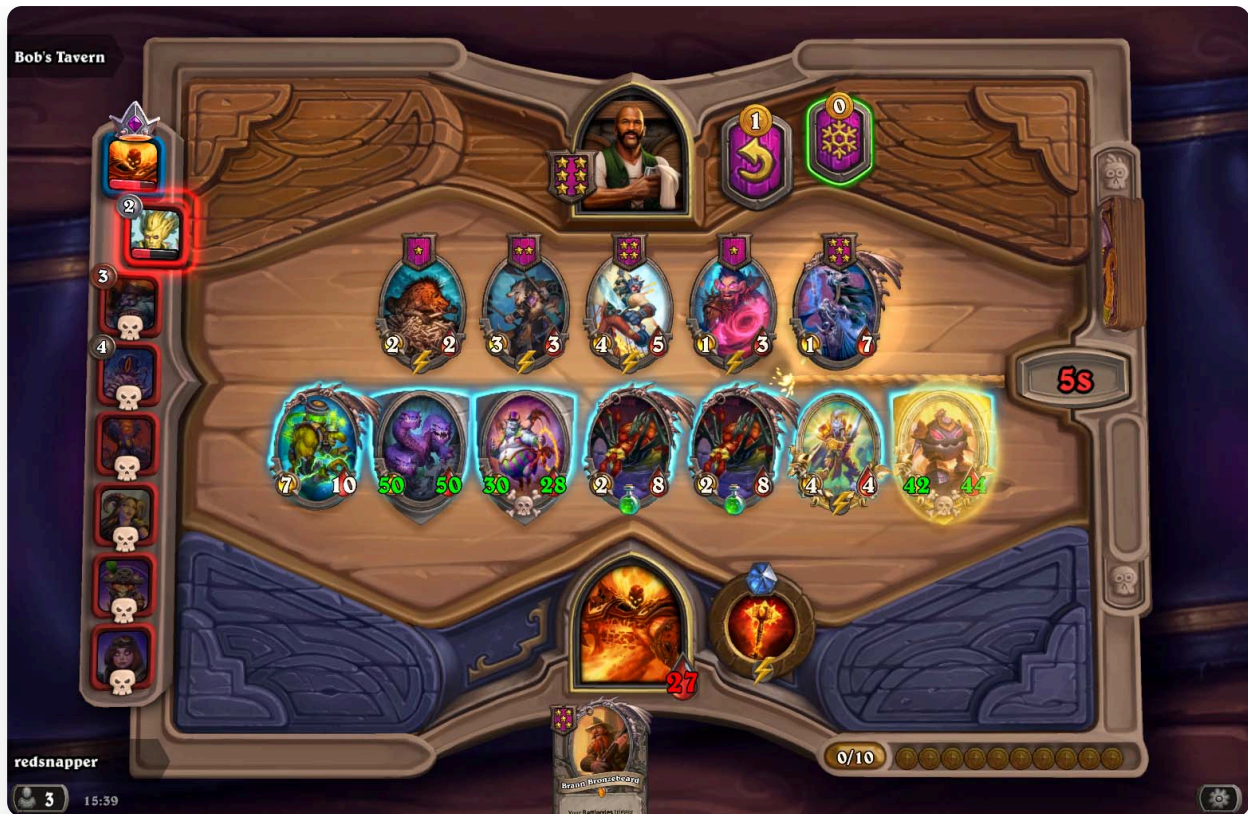
- ◦ **Столы с Рыцарем Клыков Света**

Одна обычная копия Рыцаря Клыков Света чаще всего не так сильна, как [Бранн Бронзобород](#), зато вы извлечете много пользы от двух копий или триплета. Но по крайней мере Рыцарь Клыков Света стабилен и надежен: с ним проще взять 5-6 уровни таверны, искать триплеты как боевых угроз, так и самого Рыцаря.

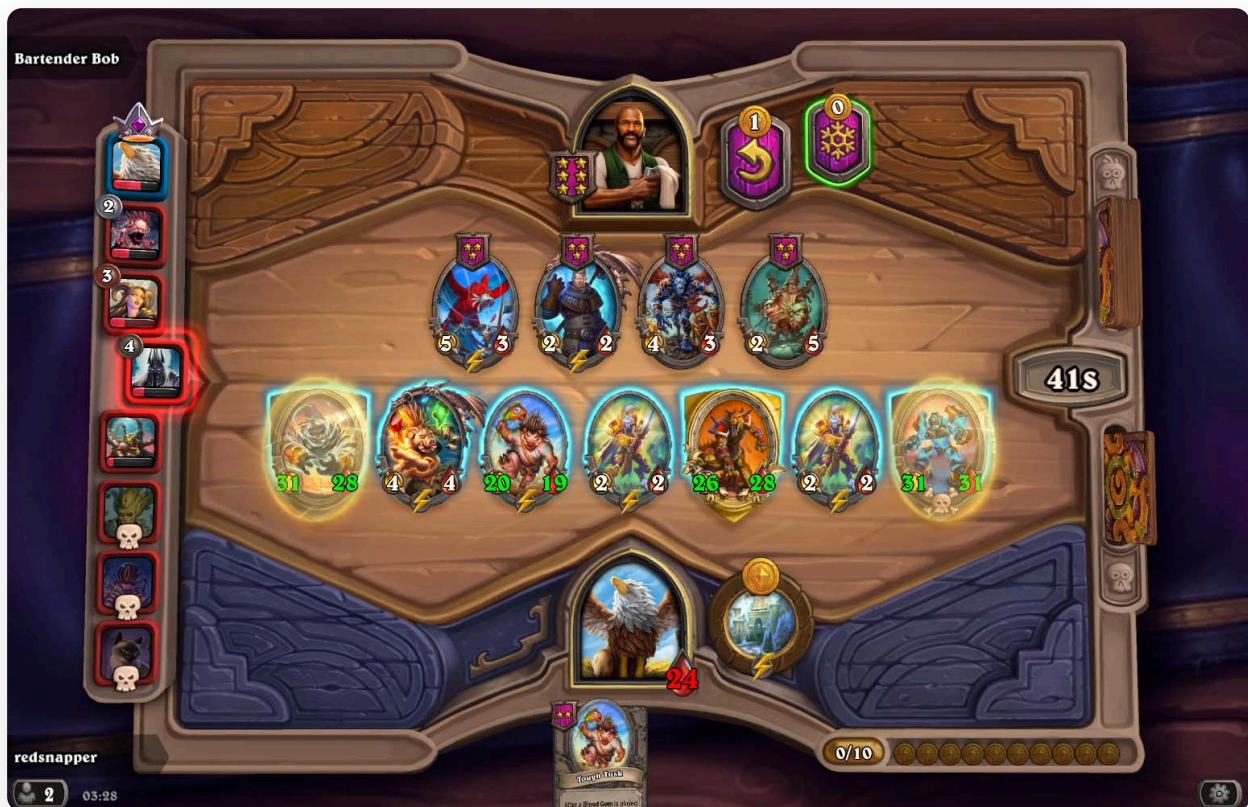
Недостатками Рыцаря Клыков Света станут: сложность реализации Адаптозавров, недостаточная выгода при заходе Дорнозму и Бури в таверне, необходимость в хороших целях для баффа, а также в быстром заходе дополнительных копий Рыцаря Клыков Света.

В лейтгейме часто стоит искать Бранна Бронзоборода и менять им Рыцаря Клыков Света, особенно если вы не собрали золотую копию. Так вы быстрее разбаффаете стол, а также лучше реализуете Адаптозавра. Но лучше ставить Бранна не сразу, а уже после того, как вы найдете несколько мощных боевых кличей — на это может потребоваться несколько ходов.

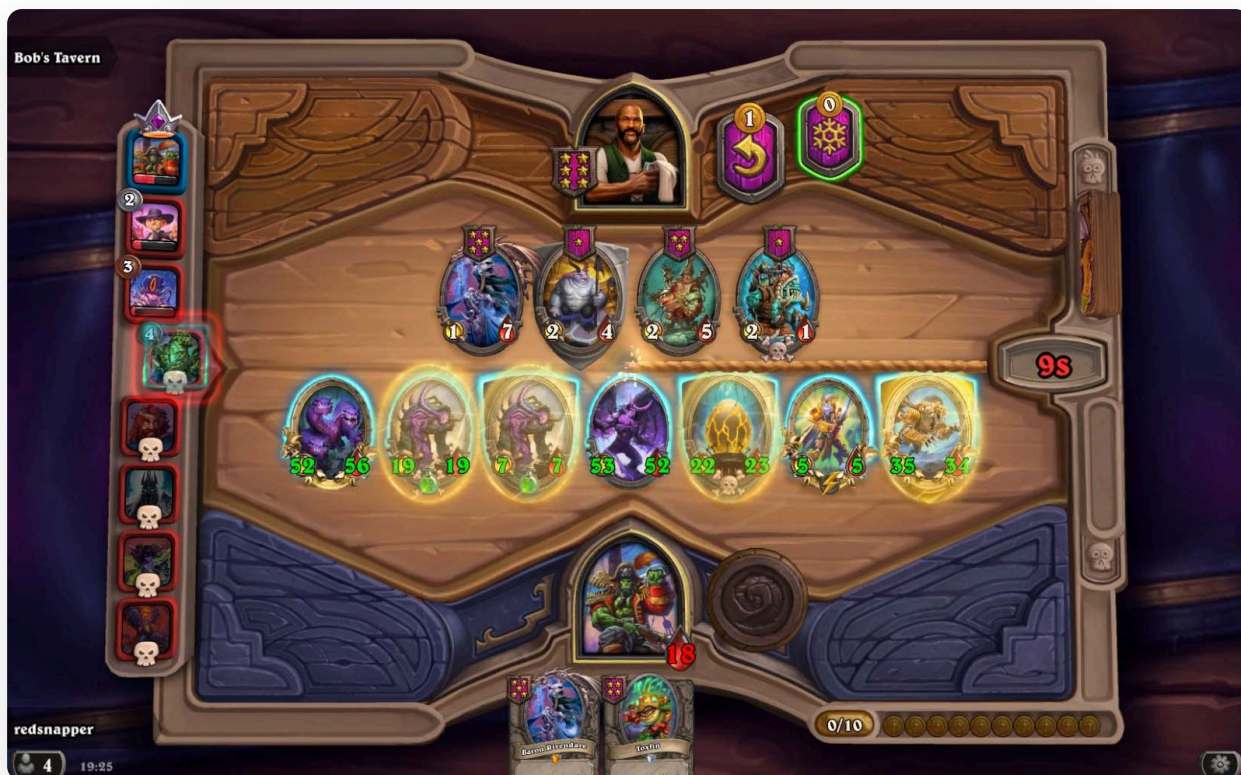
Столы с Рыцарем Клыков Света часто все еще держат один подвижный слот для баффера, хотя его можно на время занять вторым Рыцарем Клыков Света и искать триплет.



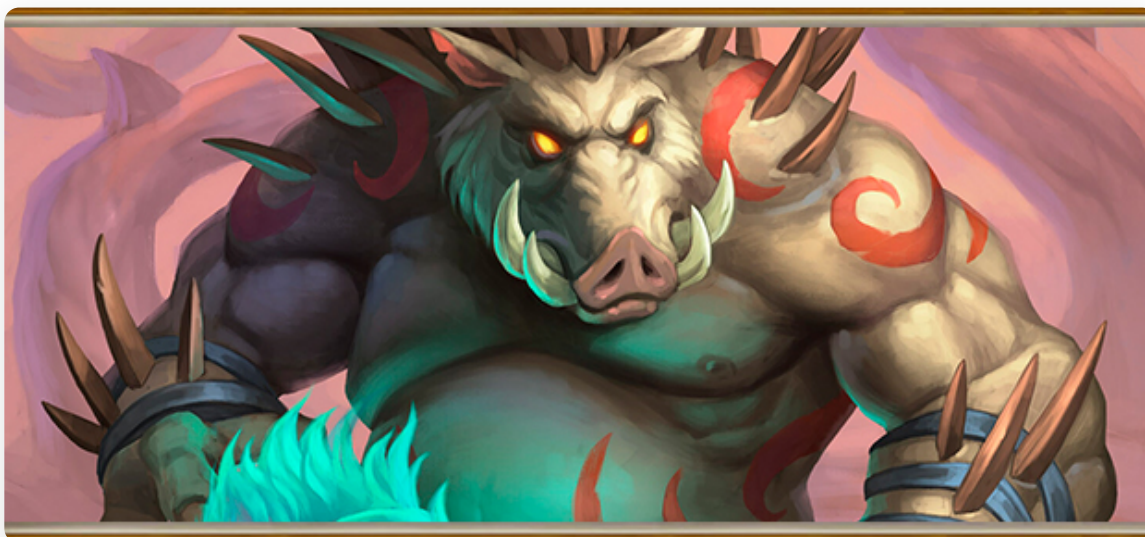
Рыцарь Клыков Света не так полезен перед финальным поединком – в идеале заменить его на следующий ход, если партия не закончится. В руке есть Бранн на случай, если зайдут Адаптозавры.



Классический стол с Рыцарями Клыков Света и существами разных рас. Пока что это не самая сильная композиция, но потенциал у нее есть.



Пример топового стола с Рыцарем Клыков Света в лейтгейме.



Столы со свинобразами

Гибридные композиции со свинобразами собрать сложнее всего, потому что нужны сразу 3 условия:

- 1. Заход Капитана Тупой Клык
- 2. Заход Аггема Терновое Проклятие или Землетряса
- 3. Хорошие цели для баффов разных рас

Если все условия соблюдены и выполнены достаточно рано, ваша гибридная композиция претендует на топ-1 лобби. Стол быстро набирает характеристики, а геймплей становится достаточно простым и приятным.

Оставляйте один подвижный слот для бафферов и дополнительных источников Кровавых самоцветов. За ход нужно тратить не 10 золотых, а больше, продавая только что купленных существ с боевыми кличами. Так вы и получите больше Кровавых самоцветов с Капитана Тупой Клык, и баффните дополнительные характеристики другими способами.

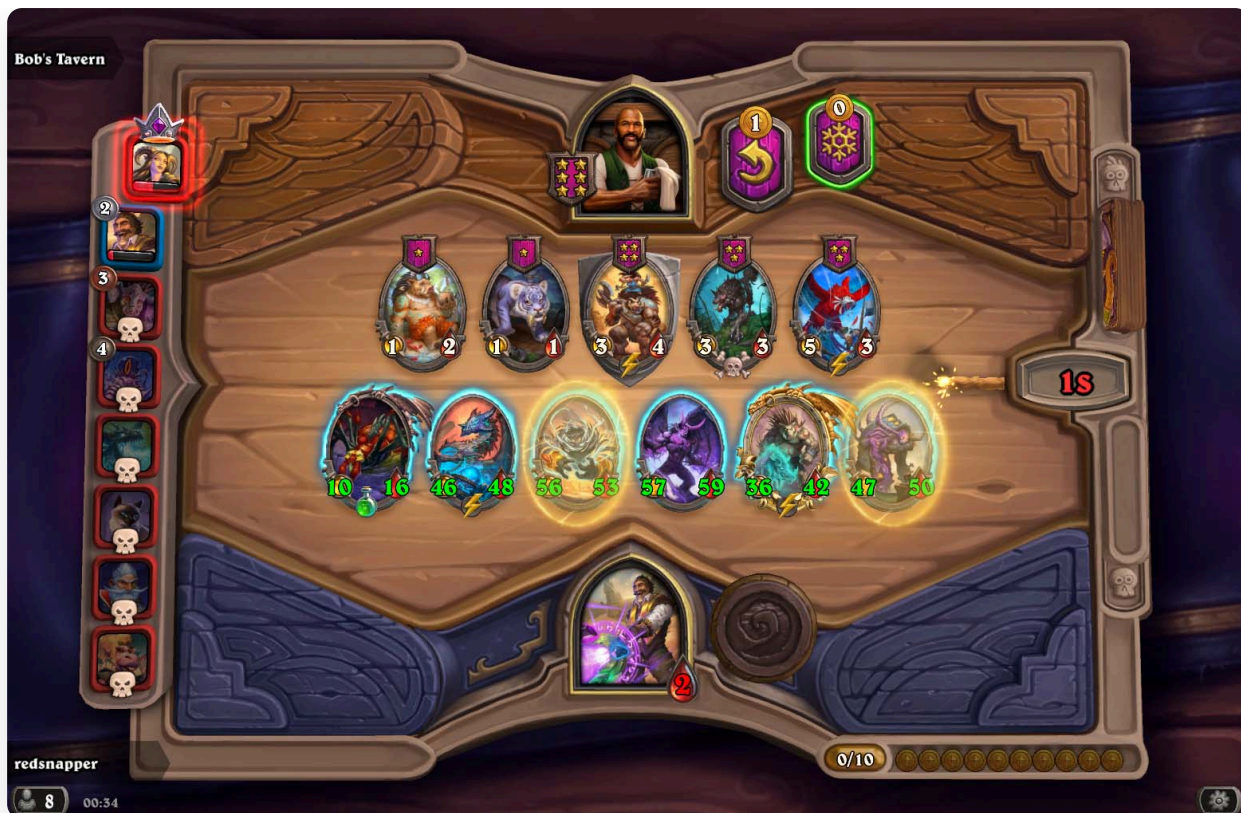
Обычно вторые копии Аггема Терновое Проклятие и Землетряса не покупают — разве что ситуация очень хорошая. Триплеты из этих угроз проще собрать с помощью Безликого посетителя.

Используйте Некролита, чтобы передавать баффы Кровавых самоцветов с Аггема и Землетряса топовым боевым угрозам с божественным щитом и AoE атакой.

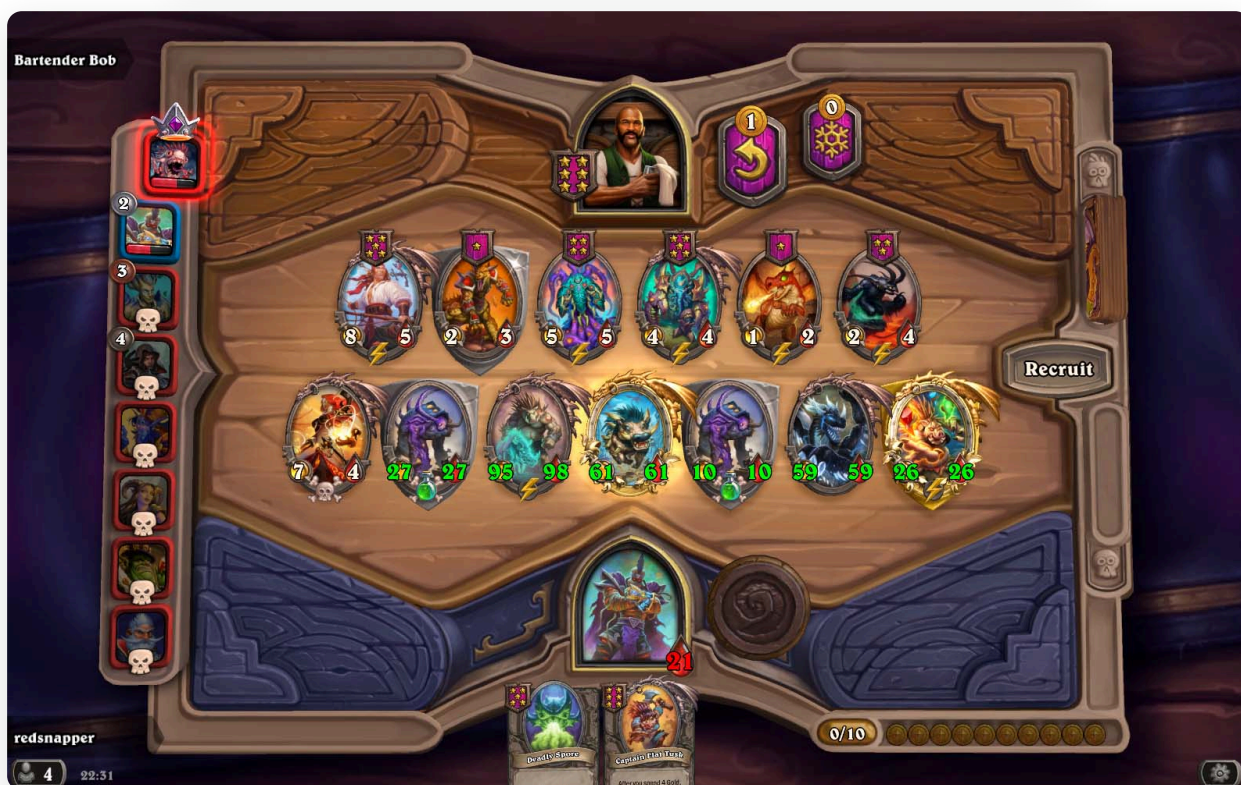
Топовый зверь для гибрид столов со свинообразами — Агамагган Великий Вепрь.



На столе всего лишь три расы, но и с ними комбинации свинообразов работают достаточно хорошо.



В редких ситуациях получается собрать композицию с Аггемом Терновое Проклятие без Капитана Тупой Клык. Рено удалось только потому, что он сыграл силу героя на эту тир-5 угрозу, а потом нашел достаточно генераторов Кровавых самоцветов.



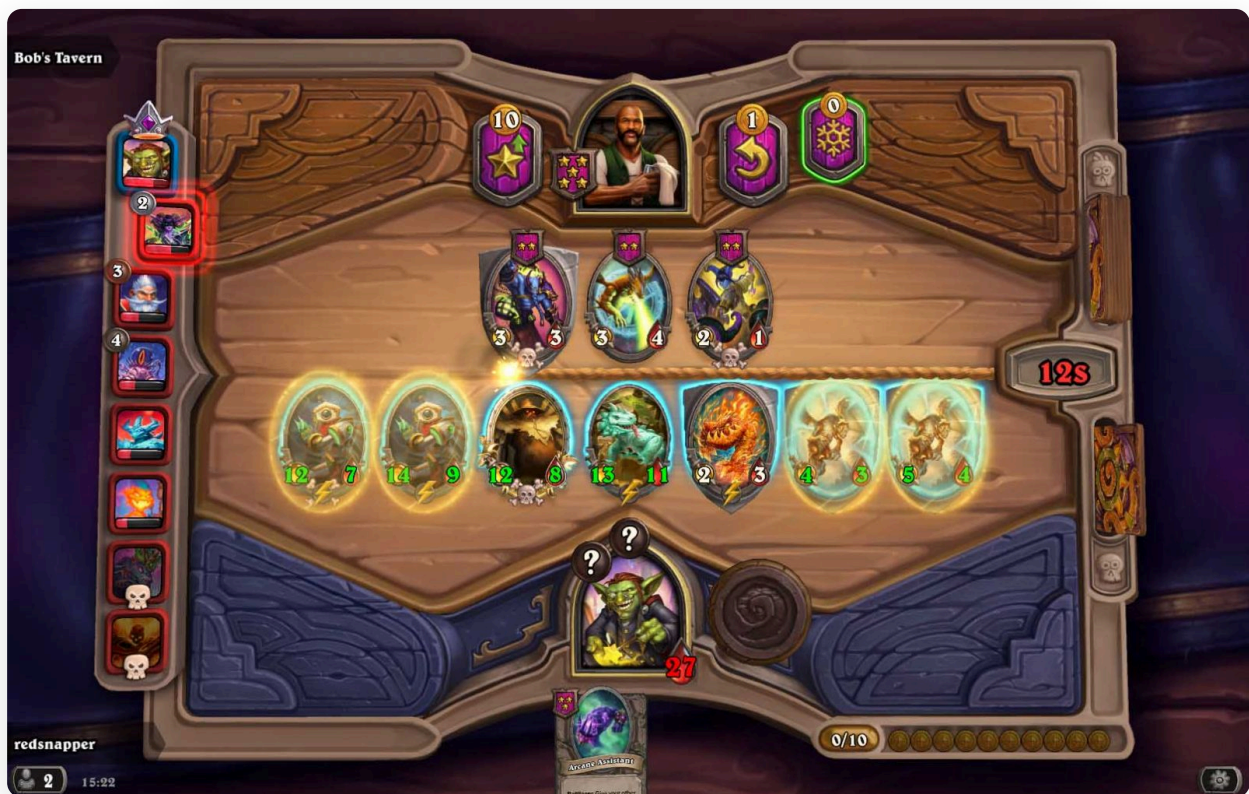
Главный источник баффов на таком столе – Чарлга в комбинации с Агамагганом Великим вепрем, но и Аггем Терновое Проклятие дает неплохие характеристики.

- ◦ **Столы без усилителей баффов**

Вы можете собирать столы зверинца и без Бранна Бронзоборода, Рыцаря Клыков Света или свинообразов. Обычно такие композиции намного слабее, но могут побороться за топ-4 лобби просто из-за высокого темпа.

Как правило, такой стиль игры подразумевает четвертый уровень таверны: выше вы не можете подняться, потому что вынуждены тратить все золото на баффы и усиление стола здесь и сейчас.

Такая тактика выигрывает время до лейтгейма, и вы рассчитываете на выживание до тех пор, пока более сильные игроки не выбьют других участников лобби.



Стол с существами разных рас и синергиями механизмов без усиливающих существ.



Без Бранна Бронзоборода и Рыцаря Клыков Света можно собрать и вполне достойный стол в лейтгейме, который возьмет топ-1 лобби. Но для этого нужны растущие самостоятельно существа: в данном случае Бритвосмерт Неукротимый и Оголодавший дракон, а также незаменимая пара Адаптозавров.



Общее правило лейтгейма таково: **любая стратегия стремится стать зверинцем в конце игры**. От стола зверинца всем нужны три части: пара **Адаптозавров** под всеми бафами и **Надина Красная** или золотая **Самоотверженная героиня**.

Не важно, играете ли вы драконами, элементарями, мурлоками, механизмами, пиратами, зверями, свинобразами или другими стратегиями, все они хотят заполучить пару Адаптозавров с ядом и божественным щитом.

Какие-то столы могут совершить такой переход проще и быстрее, а другим сделать это будет сложнее. Подспорьем станет **Бранн Бронзобород**: он упростит поиск нужных адаптаций с Адаптозавра, а также поможет раскопать **Ядовитого Плавника** с **Палеомурлока-разведчика**, если адаптация яда не зашла.

Чем заполнить оставшиеся 4 слота: зависит от стратегии, которой вы играли ранее. Там могут быть самые сильные угрозы прошлой композиции, а также другие вспомогательные угрозы вроде Самоотверженной героини.



Стол с драконами, который под конец игры нашел две копии Адаптозавров.

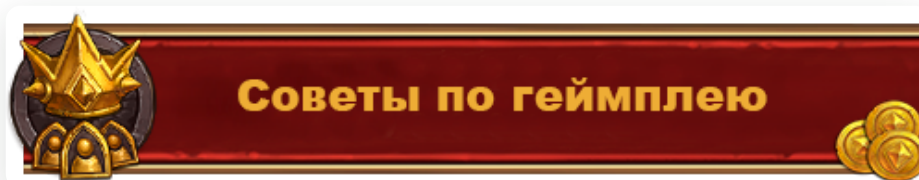


Пример боевого стола с небольшими характеристиками, но ключевыми бафами яда и божественными щитами.



Сложнее всего выйти в топовый стол с Адаптозаврами из стратегии зверей: у них мало места на столе, и часто адаптация на призыв 1/1 растений Адаптозавра портит синергии со Страшным арой. Но все же такие ситуации возможны.

Такой стол не нашел баффы божественных щитов для Адаптозавра, тут нет провокации, Надины Красной и седьмой боевой угрозы, но композиция все еще достаточно сильна.



- **Когда играть стратегией**

Как понятно из прошлого раздела, стратегией можно начать играть даже в самом конце игры с заходом пары Адаптозавров. Но часто делать это стоит и раньше, пока Адаптозавры не пришли.

Очевидный и простой показатель того, что нужно обратиться к стратегии зверинца — ранний заход Бранна Бронзоборода или Рыцаря Клыков Света.

Все проще в случае с Бранном: его можно брать совсем без топовых существ разных рас, и искать их уже после раскопки Бранна. Вы сможете быстро разогнать их до достойных характеристик. Бранн помогает не только гибридным стратегиям, но и чистым композициям механизмов, мурлоков и реже другим.

С Рыцарем Клыков Света чуть сложнее, потому что эта угроза работает только с существами разных рас — для выбора этой тир-5 угрозы нужно какой-то подспорье.

Вы не всегда сможете искать идеальные цели для баффов: учитесь обходиться средними или слабыми, если ситуация тяжелая или не заходят идеальные угрозы.

- **Улучшение таверны и триплеты**

Как и большинство героев, старайтесь брать четвертый уровень таверны к 9 монетам, а если получится, и раньше. После этого полезно искать триплеты, а с них искать Бранна Бронзоборода или Рыцаря Клыков Света — существ, которые позволят играть стратегией зверинца.

Вы особенно заинтересованы в раскопке тир-5 существ, если на столе есть неплохие угрозы разных рас, например, Бронзовый страж и механизм. Если же на столе только одна раса или только слабые существа разных рас, часто под триплет нужно улучшать таверну до тир-6.

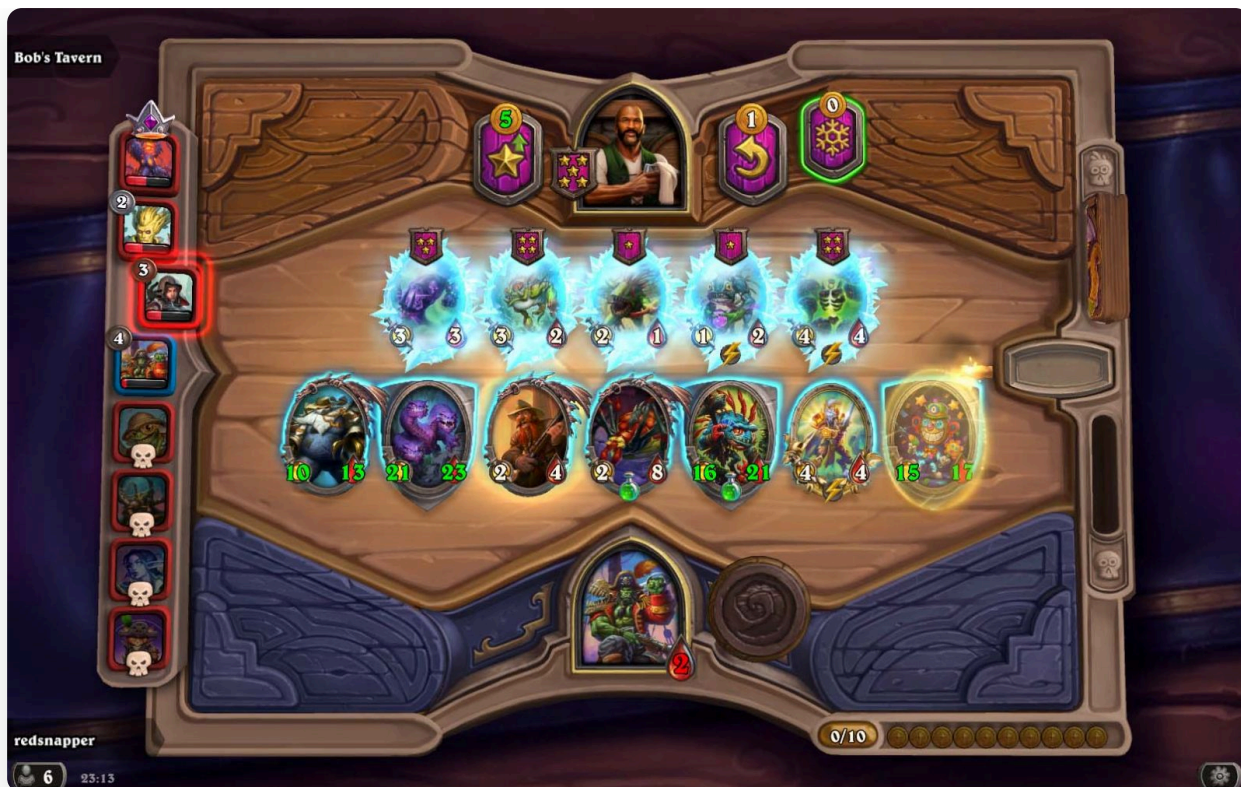
Если вы нашли Бранна Бронзоборода, можно дольше остаться на четвертом уровне таверны, особенно если ситуация тяжелая. Хотя порой взять тир-5 стоит в надежде на заход Аннигилятора-воеводы и [Крепкого мародера](#).

Обязательно берите тир-5 под триплет, чтобы найти Адаптозавра или другие сильные тир-6 угрозы. Если Бранн уже есть, вас не так сильно интересуют раскопки пятого уровня таверны.

Другое дело с Рыцарем Клыков Света. Вы также можете дольше остаться на тир-4, но и не улучшать таверну под триплет, чтобы найти вторую и третью копии Рыцаря Клыков Света раскопки. Делать это нужно только в случае, если ситуация тяжелая. Если все хорошо, берите тир-5 раньше и ищите копии Рыцаря Клыков Света с обновлений таверны.

Вы можете брать тир-5 в случае, если заблокировали все слоты на столе боевыми угрозами или Рыцарем Клыков Света. Если продавать ничего не хочется, берите 5 и 6 уровни таверны.

Брать тир-6 можно в случае, если у вас все хорошо. Это полезно делать и в случае, если на столе есть [Бранн Бронзобород](#), а в таверне вы видите Буру в таверне или [Палеомурлока-разведчика](#) — они могут дать Адаптозавра, если вы будете 6 уровня таверны.



На следующий ход нужно взять 6 уровень таверны, а только после сыграть Палеомурлока-разведчика в поисках Адаптозавров.

• **Позиционирование**

На гибридных столах могут быть любые существа в игре, так что описать позиционирование полностью до мельчайших деталей не получится. Об общих правилах расстановки существ напомнить все-таки стоит.

Что учитывать:

- - Стадию игры — чем глубже игра уходит в лейтгейм, тем больше у противников появится провокаций с божественными щитами и большими характеристиками.
- - Баны рас — без зверей в лобби не стоит играть вокруг AoE атак, а без механизмов у противников будет меньше возможностей баффнуть божественный щит.
- - Самый популярный тип существ противника подскажет, какой стратегией играет оппонент. Эта информация влияет не только на расстановку, но и на технические карты.
- - Прошлый стол оппонента — запоминайте, что было у противника раньше, чтобы правильно обыграть его композицию в будущем.

Чтобы обыграть AoE атаки, **ставьте провокацию в самый правый слот, а рядом с ней что-то мелкое**. Старайтесь поставить между всеми боевыми угрозами с провокацией что-то небольшое: Бранна Бронзоборода, Рыцаря Клыков Света, баффера.

Чтобы сбить божественный щит с провокации противника, **поставьте в максимально левый слот мелкую угрозу**.

Учитывайте не только стол противника, но и собственный. Левее ставьте существ, которые становятся сильнее при атаке (Пещерная гидра, Рунный страж, Страшный ара)

или должны быстрее умереть (Надина Красная, [Порождение Н'Зота](#)). А правее существ, которые должны продержаться на столе как можно больше (Киражский предвестник, [Барон Ривендер](#)).

Ставьте левее существ с максимальным количеством атаки или с ядом, чтобы они как можно быстрее убрали со стола крупную провокацию противника или другую большую угрозу. Если опасаетесь божественный щит, поставьте что-то мелкое слева от существа с большой атакой.

- **Заполнение стола**

На столах-зверинцах часто стоит максимум 5 боевых угроз. Еще два слота занимают [Бранн Бронзобород](#) и баффер. Их можно использовать для того, чтобы играть вокруг АоЕ атак противника или чтобы сбивать божественные щиты с крупных провокаций оппонента.

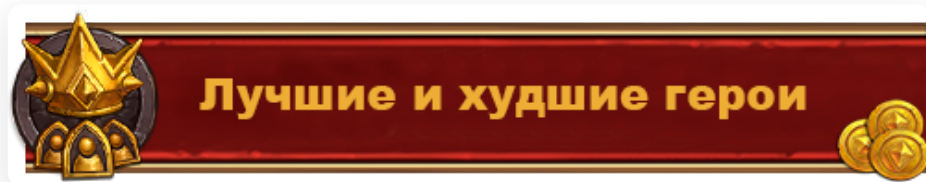
Если вы **встречаетесь с сильным оппонентом** и боитесь вылететь из лобби, постарайтесь не заканчивать ход с баффером на столе. Он может быть полезен, но все же приносит немного в бою. На его место лучше **купить существо, которое принесет больше пользы в бою** даже с базовыми характеристиками. Такие существа: [Мексна](#), [Смертоносная спора](#), [Самоотверженная героиня](#), [Аннигиляр-воевода](#), [Пещерная гидра](#), [Барон Ривендер](#) и многие другие.

Перед финальным боем вы можете продать и [Бранна Бронзоборода](#), и [Рыцаря Клыков Света](#), чтобы поставить на их место боевые угрозы.

♦ **СОВЕТ:** если у вас еще много золота и вы рассчитываете купить еще 1-2 баффера за ход, продайте сильного баффера до обновления таверны. Так вы вернете его в общий пул и с большей вероятностью найдете снова.

Вопрос: стоит ли покупать Ожившую чашку?

Ответ: сложный вопрос, ответ на который зависит от стадии игры. Она неплоха до того, как вы возьмете четвертый уровень таверны, если есть 2-3 существа разных рас. Ее можно рассматривать и позднее, если на столе есть [Бранн Бронзобород](#), а также 3 хороших существа разных типов. Ожившая чашка точно не станет автоматической покупкой в любых ситуациях на столах-зверинцах, как Оживший кувшин. Обычно ее не стоит пропускать, если у вас осталось еще достаточно золота на поиск бафферов получше. Но если золота уже мало, можно обойтись и Ожившей чашкой.



Любой герой в режиме может играть гибридной стратегией: для этого нужны только подходящие существа, а не какие-то специфичные силы героя.

Но все же есть несколько персонажей, которые могут делать это лучше или хуже из-за своих особенностей.



Вол'джин, Мутанус Пожиратель — способны передавать характеристики от одних существ другим, так что в мид и лейтгейме часто выходят в стратегию зверинца, оставляя на столе топовые угрозы с божественным щитом и/или AoE атакой. Это можно делать даже без Бранна, Рыцаря или свинообразов.

Джандис Барова — с помощью своей силы героя может крутить сильнейших бафферов: Оживший кувшин, **Крепкого мародера**, а также боевые угрозы вроде Аннигилятора-воеводы или Адаптозавра. Поэтому она любит Бранна Бронзоборода и ищет его в большинстве ситуаций. Под Бранном **Джандис Барова** способна сделать многое — это лучшее существо для героя.

Рено Джексон — любит делать золотые копии Бранна Бронзоборода, Рыцаря Клыков Света или Аггема Терновое Проклятие, а с ними играть стратегией зверинца очень просто и приятно. Если эти тир-5 угрозы заходят рано, Рено становится главным претендентом на топ-1 лобби.

Страж леса Ому — намного быстрее других берет 5 и 6 уровни таверны, а значит рано получает доступ к Бранну Бронзобороду, Адаптозавру и другим топовым существам.

Эдвин ван Клиф, Раканишу, Рагнарос — любят играть через бафферов из-за своих сил героя. Часто обращаются к стратегии зверинца даже без Бранна Бронзоборода и Рыцаря Клыков Света.

Миллхаус Манашторм — неплохо играет стратегией зверинца через Бранна Бронзоборода или свинообразами. Легко скупает всех бафферов из таверны, но не любит обновлять ее. Поэтому держите на столе больше существ разных рас: особенно полезны мурлоки.



Стратегия зверинца не ограничена какими-то синергиями и существами. Столы с ней самые разнообразные и непохожие друг на друга из партии в партию. Это здорово, но, с другой стороны, создает трудности: собрать правильный стол не всегда просто, как и оптимизировать его усиление, улучшение таверны, позиционирование и другие факторы.

В умелых руках композиции с разными типами существ способны на многое. Ими приятно и весело играть.

До скорых встреч!