

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Большой гайд по Заклинаниям таверны: тир-лист, механики и реализация спеллов

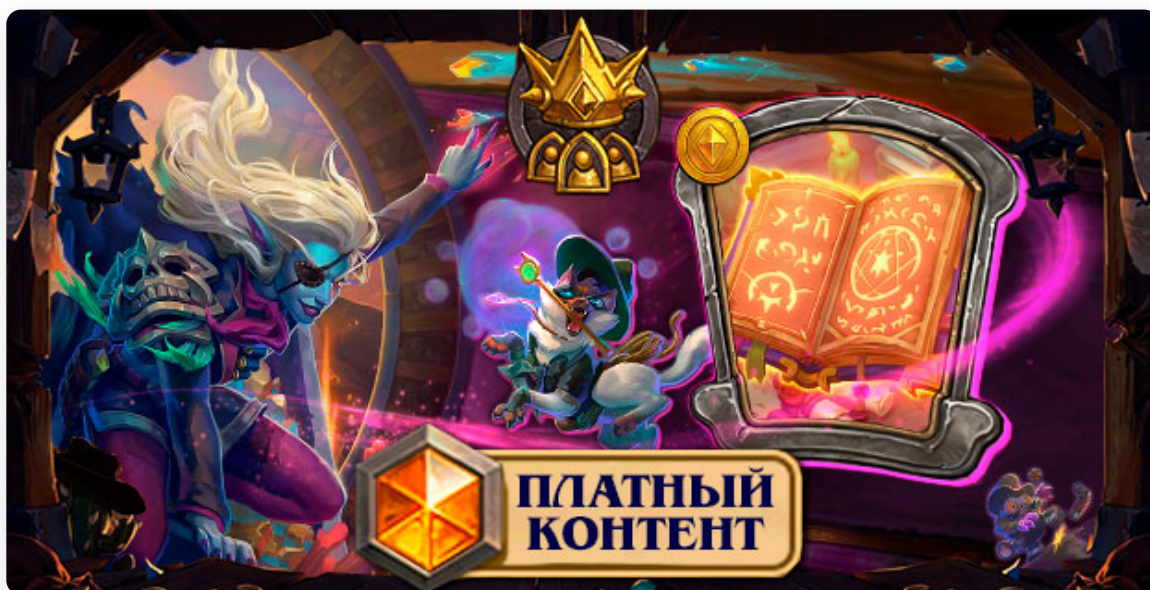
11.02.2025

Поля сражений

Поля сражений

Большой гайд по новым и старым Заклинаниям таверны: тир-лист, механики и реализация

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Заклинания таверны — механика Полей сражений, которая осталась в мете даже после смены сезонов, чего никогда не было раньше. Спеллы понравились и игрокам, и разработчикам — и стали неотъемлемой частью HS Battlegrounds.

В любом лобби будет один и тот же набор Заклинаний таверны — всего их 55 от 1 до 7 тиров, но в соло режиме встречаются лишь 52. С каждым обновлением таверны игроки увидят 1 случайное Заклинание своего уровня или ниже. Все заклинания стоят от 1 до 5 золотых, но экономически это не совсем то же самое, что и покупка существ.



Заклинания таверны сильные и важные, но не имбалансные. Их нужно покупать, но не всегда и не все. Есть как сильные, так и слабые Заклинания таверны. Но основная их

часть все же ситуативная, то есть зависит от композиции и захода.

В большом гайде по Заклинаниям таверны разбираем, как работает эта механика Полей сражений. Мы оценим каждый spell по уровню силы, отметим ключевые синергии, подводные камни некоторых Заклинаний таверны. Вы найдете и тир-лист Заклинаний таверны относительно других спеллов своего уровня.

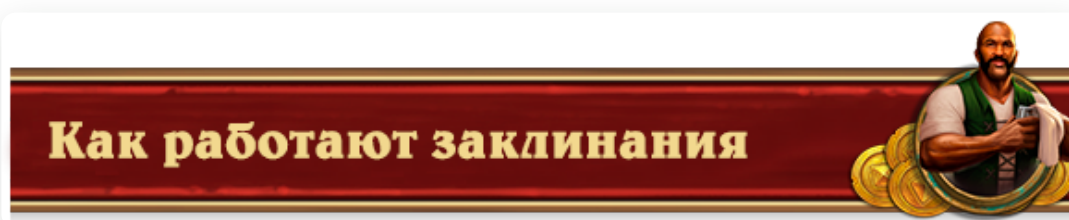


Обновили статью в мае 2025 года. Список изменений:

-  Изменили тир-лист Заклинаний
-  Добавили новые Заклинания таверны, удалили старые.

#### Разделы гайда:

- - Как работают Заклинания таверны
- - Тир-лист Заклинаний
- - Как играть Заклинания
- - Заклинания 1 уровня
- - Заклинания 2 уровня
- - Заклинания 3 уровня
- - Заклинания 4 уровня
- - Заклинания 5 уровня
- - Заклинания 6 уровня



В этом разделе мы отметим важные особенности механики Заклинаний таверны. Так же вы найдете примечательные Заклинания таверны и самые важные советы по геймплею в новом сезоне.



**Куда выгоднее генерировать Заклинания таверны, чем покупать их.** В любом лобби будет несколько способов сгенерировать случайные Заклинания таверны — и это ваш основной способ играть этой механикой. Форсировать такие столы не стоит, не всегда генераторы Заклинаний остаются на столе до самого конца

партии. Но в мидгейме они хороши, особенно если вы уже на 5-6 тирах



. Там есть шанс создать спеллы за 4-7 золотых, которые дадут очень много выгоды, при этом вам тратить на них огромные суммы золота не нужно.

Лучшим генератором станет Звезда родео, которого можно брать практически всегда, особенно если вы уже на тир-6. С его помощью проще всего найти дорогие Заклинания таверны, которые невыгодно покупать из таверны, но очень выгодно раскапывать с этого боевого клича. Имбой Звезда родео станет, если на столе есть [Бранн Бронзобород](#).



**Не увлекайтесь покупкой средних или слабых заклинаний таверны.**

Далеко не все Заклинание таверны сильные и подходят для большинства ситуаций. Найти границу, когда спелл хорош, а когда лучше потратить золото на существ и обновления таверны, — достаточно сложно. Тут всё приходит с опытом и пониманием игры в целом. Но посыл простой: куда проще ошибиться, покупая слишком много Заклинаний таверны, чем покупая их слишком мало. Стоит пропускать только совсем имбу, заход которой вызывает реакцию "эта карта всё меняет". А если вы не уверены в том, хорошо ли это Заклинание таверны, часто лучше его пропустить. Особенно опасны дорогие Заклинания за 3-7 монет на 4-6 тирах, среди которых много слишком ситуативных или попросту слабых опций. Их эффект сильный, но тратить на него почти все золото — плохой выбор.



Важно понимать **экономическую разницу** между существами и Заклинаниями таверны. Даже если и существо, и заклинание стоят по 3 золотые, это еще не значит, что они равны экономически. Существо вы всегда можете продать, вернув как минимум 1, а порой и 2 золотые с покупки. С Заклинаниями таверны так не работает, если их эффекты не дают золото или существ. Значит, покупка дорогостоящих Заклинаний таверны — куда более серьезный удар по экономике, и этого нужно избегать, разве что Заклинание таверны дает очень сильный эффект.



Есть и наоборот **экономически очень выгодные Заклинания таверны**, на которые вы потратите 1 золотой. Важно, что они находятся на 1-2 тирах, когда экономика особенно важна. Заклинание таверны за 2 золотые дает существо, а это существо позднее можно продать, так что в сумме вы потратите только 1 монету. Плюс ко всему эти Заклинание таверны за 1-2 монеты выравнивают стартовую кривую и помогают успешнее провести первые ходы, что важно для любого героя.



**Лучшая стартовая кривая меты — классическая.** Она подразумевает улучшение таверны в ходы с 4 и 7 монетами. Теперь куда проще реализовать критический ход с 5 монетами, потратив 2 золотые на Заклинание таверны, которое дает существо. В крайнем случае можно взять и другие Заклинание таверны, которые дадут хоть какой-то бонус в этот ход или на следующий.



Метаобразующее Заклинание таверны — Склад доспехов.



Сила Заклинания в том, что оно позволяет эффективнее играть с лимитом в 15 урона за ход до попадания в топ-4 лобби. В идеальной ситуации вы играете Склад доспехов на 11-14 здоровья, чтобы выйти из зоны в 15 урона. Но при этом можно брать этот недорогой спелл и в других обстоятельствах, особенно если у вас выше запас здоровья. Не будет особой разницы разве что в ситуациях, когда у вас уже 1-5 здоровья, так что даже с 5 брони вы, вероятно, получите летальный урон. Склад доспехов — одна из причин, почему в мете так важно брать 5 уровень таверны, а не сидеть на тир-4.

## Тир-лист заклинаний



Мы оцениваем Заклинания таверны внутри тиров, в которых они находятся. Но при этом топовые Заклинания 1 тира могут не соотноситься по уровню силы с топовыми Заклинаниями 2 тира и выше.

### Заклинания 1 уровня

В начале партии ваш главный приоритет — экономика, поэтому лучшими Заклинаниями таверны будут те, что дают эту самую экономику. Это чаще всего способы получить существо, потратив на это только 2 золотые. Эта пара пригодится в ход с 5 монетами, а порой ее можно реализовать и в первые два хода, используя силу героя или экономически выгодных существ.

#### Топовые заклинания таверны 1 тира

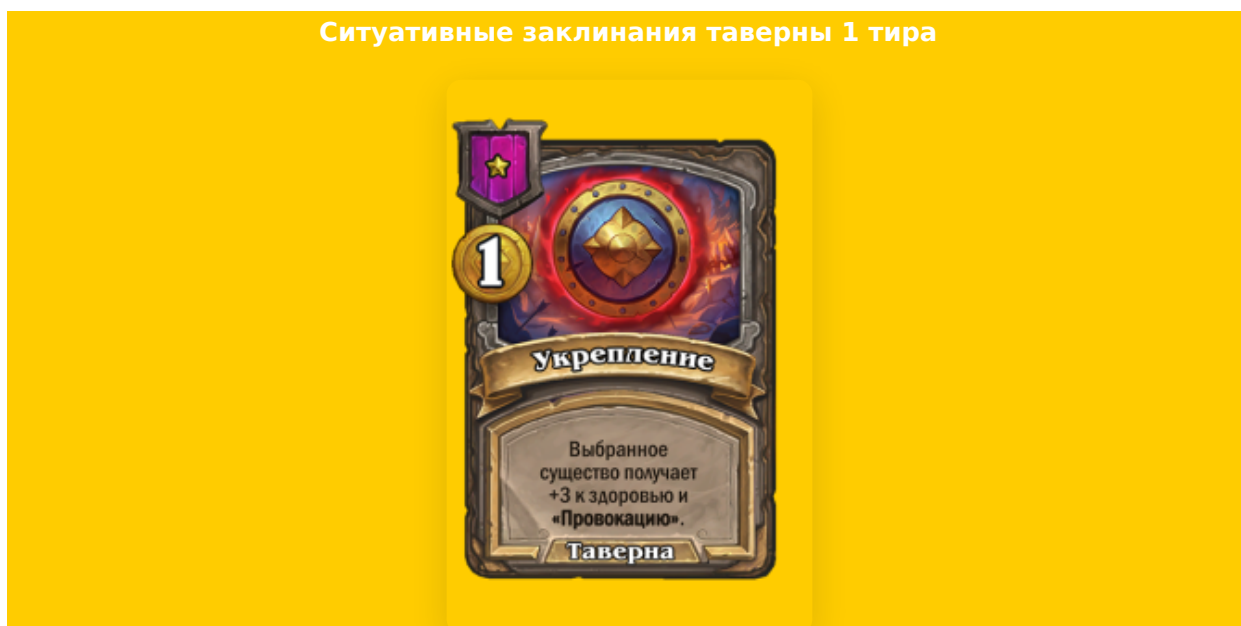




Отметим два всегда важных Заклинания таверны. **Монетка таверны** — хорошая покупка в любой ситуации. Ее нужно покупать всегда и, если золото тут же нужно, можно тут же использовать ее.

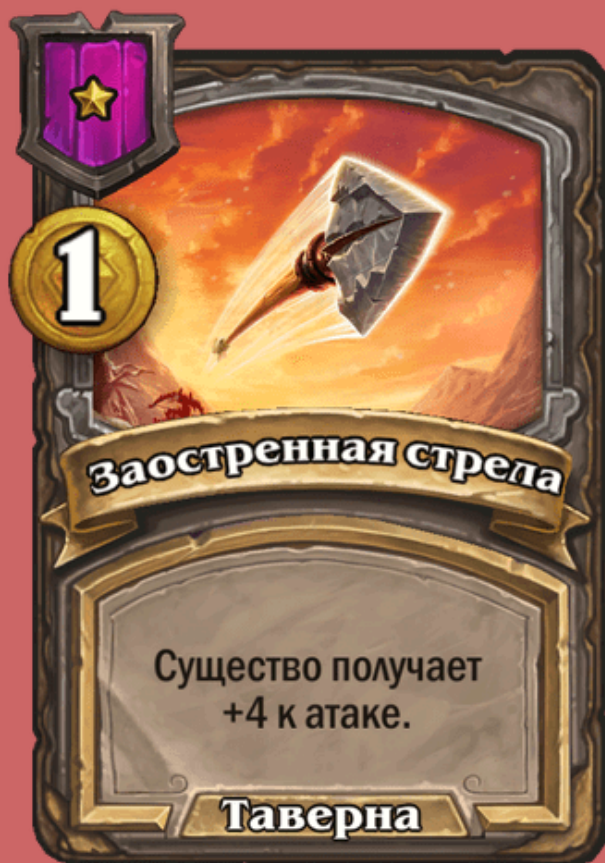
**Укрепление** — всегда актуальный бафф провокации, который можно брать и в лейтгейме, если нужен таунт. В начале партии Заклинание брать не стоит.

#### Ситуативные заклинания таверны 1 тира



Не так интересны все баффы характеристик. Их все еще можно брать, если иначе эффективно золото не потратить. Но куда выгоднее искать способы заполнить стол дополнительными юнитами, а не баффать уже купленных существ. Берите баффы, только если в ход на это остается золото, которое иначе некуда выгодно потратить.

#### Слабые заклинания таверны 1 тира





### Заклинания 2 уровня

**Обдуманная инвестиция** — хороший выбор во многих ситуациях и в начале партии, если хватает золота, и в мидгейме, если планируете взять 5-6 тир, и в лейтгейме, если уверены, что переживете следующий бой. Редко покупка этого спелла станет грубой ошибкой.

### Топовые заклинания таверны 2 тира



**Выбор шеф-повара** станет еще одним способом выровнять неудобный ход с 5 монетами, потратив только 2 золотые на существо.

**Нефтяной фонтан** — в начале партии чаще всего выгоднее брать существо и заполнять стол 7 юнитами. Только герои с очень сильным стартом и хорошей экономикой могут взять этот spell, если уверены, что победят в следующем бою в любом случае.

**Торопливые раскопки** в большинстве ситуаций станут плохим выбором. Их точно берут с Дирижером душ на столе или в ход с 5 монетами, чтобы выровнять экономику и купить двух существ. Есть и другие случаи, например когда у вас уже так много здоровья, так что 3 урона ничего не поменяют. В большинстве других ситуаций Торопливые раскопки — плохой выбор.

**Ложная тревога** — ситуативное Заклинание, которой порой может изменить игру, а порой станет тратой 1 золотого.

### Ситуативные заклинания таверны 2 тира





Слабых Заклинаний таверны на 2 тире нет.

### Заклинания 3 уровня

**Хитрые карманы** — уникальное Заклинание, которое позволяет снять провокацию, что важно для многих существ и стратегий. В лейтгейме полезно убирать таунты с самых крупных ваших юнитов, чтобы они не стали целями токсичности или Лироя. Если вам нужен таунт, Хитрые карманы тоже помогут.

### Топовые заклинания таверны 3 тира



**Самоуверенность** берут только в случаях, если остается 1 золотой, на который не получается купить существо или использовать силу героя — это актуально как в начале партии, так и в лейтгейме. И, конечно, если у вас достаточно сильный стол — в противном случае берите спелл, но оставляйте его в руке до лучших времен.

**Планарный телескоп** не так хорош, потому что стоит слишком много золота. Берите его только в ситуациях, если у вас есть две пары нужных существ одного типа, из которых вы хотите собрать триплет.

### Ситуативные заклинания таверны 3 тира





Эти Заклинания мы не рекомендуем покупать в большинстве ситуаций, если есть другие способы потратить золото. И только если их нет, эти спеллы можно брать. Конечно, они станут куда лучше в композициях на баффы статов Заклинаниям таверны: да и в этом случае они не всегда покупаются.

**Слабые заклинания таверны 3 тира**





**Временная бодрость**

**Начало боя: ваши  
существа получают  
+2/+1.**

**Таверна**









#### Заклинания 4 уровня

На 4 уровне больше всего Заклинаний таверны — и они относительно равны по силе, хотя есть примечательные варианты.

**Благословение жуков** — очень сильное Заклинание таверны, которое подойдет и столам зверей, и всем другим композициям в лейтгейме. Оно поможет играть вокруг токсичности, Лироя и просто снимать божественные щиты.

#### Топовые заклинания таверны 4 тира



**Защитные обряды** — хороший бафф, но используют его обычно только на существ с массовой атакой или божественным щитом.

**Врожденный дар** — очень дорогой spell, который обычно не берут, разве что есть какая-то скидка, на столе 6-7 существ одного типа или вы уже раскатали баффы Заклинаний таверны.

**Конфискация самоцветов** — как правило топовый spell только для столов свинообразов.

**Сюрприз Злобной Чешуи** могут брать любые композиции, если они уже взяли тир-6. Раньше брать spell не рекомендуем даже столам наг.

**Поиск запчастей** — отличное Заклинание таверны для столов механизмов, которое часто берут. Но другие композиции редко пользуются Поиском запчастей. Другие стратегии обычно берут Поиск запчастей для баффа Крылатой химеры, которая станет в том числе механизмом на любом столе.

Ситуативные заклинания таверны 4 тира



**Сюрприз Злобной Чешуи**

Вы получаете  
3 случайных  
чародейских заклинания.

**Таверна**



## Врожденный дар

Выберите существо.  
Все существа того же типа  
получают +3/+3.

**Таверна**







**Пропавший чайный сервиз** дает неплохие статы, но не дает существа, как **Оживший кувшин**, так что экономически брать Заклинание не выгодно. Тем более столы с разными типами существ встречаются не так часто на 4 уровне таверны.

**Контракт мародера** слаб в большинстве случаев. Берут, только если в таверне уже есть хороший пират, которого вы хотите купить. А бывает такое редко.

**Обжора-жиза** ужасна. Не берите никогда. То же с Равновесием стихий: даже элемы через баффы таверны не берут этот спелл. И Смена прилива тоже там же по уровню силы.

Слабые заклинания таверны 4 тира





## Обжора-жижа

В конце вашего  
хода ваши драконы  
получат +4 к атаке.  
Время действия – 3 хода.

**Таверна**



Пропавший чайный сервиз

Одно ваше существо  
каждого типа  
получает +3/+3.

**Таверна**

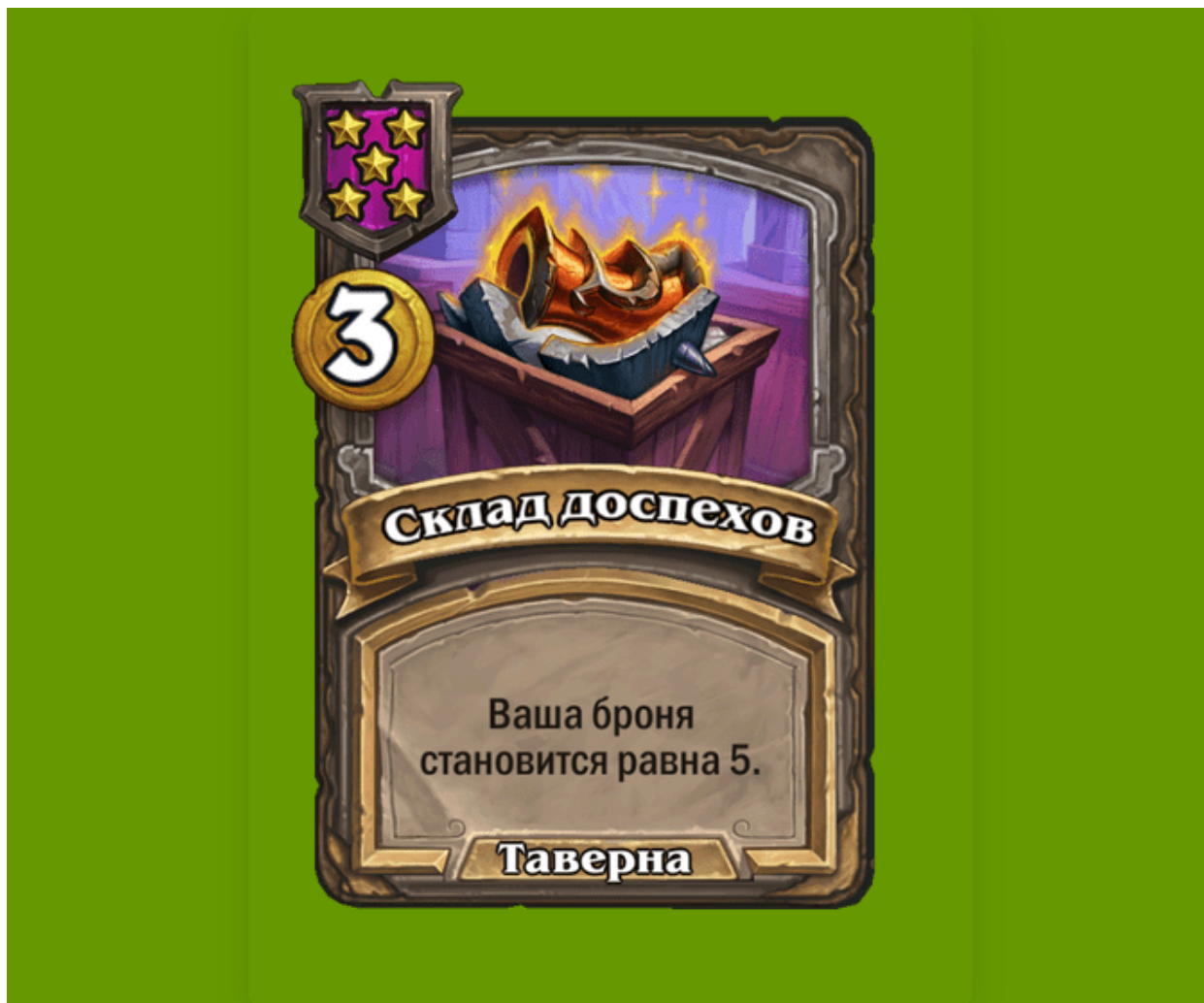




#### Заклинания 5 уровня

**Склад доспехов** — Заклинание, которое может оказать огромное влияние на вашу партию. Порой оно станет разницей между победой и поражением в бою, вылетом из лобби и взятием топ-4. У спелла огромный потенциал, но это не автопик: думайте, спасет ли вас 5 брони в бою, учитывая лимит в 15 урона.

#### Топовые заклинания таверны 5 тира



**Перехват инициативы** никогда не станет автопиком, обычно его берут только перед финальными или сложными боями, а также в очень хороших ситуациях.

Заклинания таверны, которые генерируют конкретных существ, — далеко не самые предсказуемые. В любом лобби будет слишком много боевых кличей или предсмертных хрипов, которые вам не подойдут. **Охотника за головами** есть смысл покупать только на столах с Бранном. А **Труп в розыске**, если есть две пары обычных хрипов на столе и хочется собрать из них триплет.

**Оскверненные пирожные** — хороший спелл, если вы активировали хоть какие-то баффы таверны, а на столе может быть не только демон, но и Крылатая химера.

**Разделка туши** нужна стратегии нежити не всегда, но порой это сильное Заклинание, если взять существо с полезным предсмертным хрипом.

**Гордость заведения** берут, если есть 1-2 очень сильных Спелла, которые сделают вам куда сильнее, а также для композиций, построенных вокруг покупки или розыгрыша Заклинаний таверны.

**Поддержание Пожирателя** можно использовать как на существ в таверне, так и на своих. Это хороший источник дополнительных характеристик и способ переместить гору статос со слабого юнита на что-то с ценными свойствами.

Ситуативные заклинания таверны 5 тира





## Разделка туши

Уничтожает ваше существо-нежить. Ваша нежить получает бонус к атаке, равный уровню этого существа, до конца матча.

**Таверна**



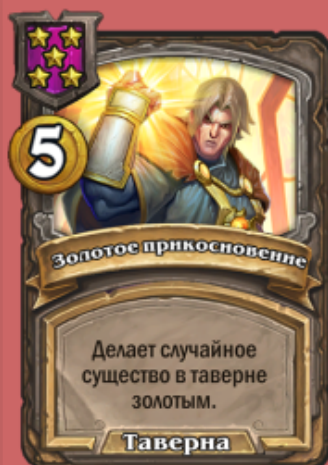






Эти Заклинания слишком дорогие для своих эффектов, в большинстве ситуаций не стоит тратиться на них. **Чайный сервиз** слишком дорог, без большой скидки покупать его не нужно. **Сокровище леса** приятно получить при генерации, но само по себе и без баффов оно слабое. **Золотое прикосновение** стоит слишком много золота.

**Слабые заклинания таверны 5 тира**





### Заклинания 6 уровня

Заклинания 6 уровня достаточно специфичны и подойдут далеко не для всех столов и ситуаций. **Потерянный посох Хамуула** хорош, если вы играете чистой стратегией одного типа: тут выгодно потратить лишний золотой в сравнении с обычным обновлением таверны.

**Очи Матери Земли** — спелл, который точно не станет автопиком из-за огромной стоимости. Берут только для баффа очень сильных существ 2-4 тиров, которые относительно часто встречаются в нынешней мете.

### Топовые заклинания таверны 6 тира



**Очи Матери Земли** станут или имбой, или ничего не сделают. Зависит от композиции и ситуации.



Как правило **Азеритовое усиление** никогда не покупают, разве что нужно обыграть Проходчика туннелей (актуально для нежити, пиратов и зверей).

**Идеальное зрение** подойдет для баффа существа, которое вы только возьмете и оно останется на столе до конца партии. Это неплохое Заклинание в некоторых ситуациях, но чаще всего все же слабое.

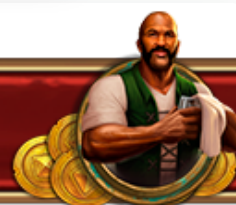
**Непроторенная тропа** слишком дорогое и рандомное Заклинание таверны. Не покупайте.

### Слабые заклинания таверны 6 тира





## Как играть заклинания



В этом разделе мы разберем каждое из Заклинаний таверны — обсудим в первую очередь не их силу (про это читайте в прошлом разделе), а их механику, потенциальные синергии и антисинергии.

### Заклинания 1 уровня

#### Укрепление



Заклинание без каких-либо фишек и подводных камней. Просто способ дать существу провокацию, что может быть полезно в мид и лейтгейме. Важно, что баффать можно не только существ на вашей половине стола, но и в таверне — и после держать их в руке с баффом провокации. Такой трюк полезен для композиций зверей и мурлоков.

### Вербовка новобранца



Обычно берут только в ходы с 3-5 монетами как способ получить существо за 2 монеты, а не за 3. Изучите список доступных тир-1 юнитов, чтобы точно оценить силу Заклинания. Но в большинстве случаев спелл выгоден — только следите за тем, чтобы ваши действия хорошо умещались в стартовую кривую. В мид и лейтгейме чаще всего нет смысла брать это Заклинание таверны.

### Зачарованное лассо



Куда более предсказуемый способ получить существо. В теории заклинание можно брать даже в мид и лейтгейме, если в таверне много хороших существ. Но чаще всего спелл полезен только в ходы с 3-5 монетами для выравнивания стартовой кривой. Вы сможете украсть только существ из таверны, но не Заклинания.

#### Монетка таверны



Если видите это Заклинание таверны и у вас есть 1 золотой, берите его. После можно тут же сыграть Монетку таверны, ничего не получив и не потеряв.

Монетку таверны можно купить на любом этапе партии и оставить в руке на пару ходов. Такое действие помогает сохранить неиспользованное золото, например если не хватает на покупку существа или использование силы героя. Это случается как в начале партии из-за неудачной стартовой кривой, так и в конце, если вы замораживаете существо в конце хода. Ничего имбалансного Монетка таверны не делает, но Заклинание таверны может быть полезно во многих ситуациях, для любого героя и любой композиции. С Монеткой-таверны работают некоторые наги, что тоже может быть полезно.

## Лови яблочко



Заклинание баффнет текущих существ в таверне, после чего их будет выгоднее покупать. Лови яблочко используют в мидгейме, то есть в ходы с 7-9 монетами, когда заходят хорошие существа и к концу хода остается 1 свободный золотой. Этот золотой можно потратить на Лови яблочко и получить больше характеристик. Такое можно провернуть и в начале партии — обычно с заходом Привереды и других синергий пожирания существ. Сыграть спелл, конечно же, нужно до того, как выкупите демона.

## Заостренная стрела



Как правило специально это Заклинание не берут, но все же могут быть случаи, в которых ничего другого купить не выйдет.

#### Банан в меню



Слабое заклинание, которое берут только потому, что больше некуда потратить золото. Порой такой случается в начале партии, порой в мид, а иногда и в лейтгейме.

### Ложная тревога



Берите в случаях, когда на столе противника точно есть что-то полезное для вас. Другой вариант — просто брать и играть спелл, потому что он стоит всего лишь 1 золотой (второй золотой вы компенсируете, продав полученного юнита Бобу). Так делают, если есть какая-то синергия с розыгрышем / продажей существ (например, это сила героя Галливикса).

### Выбор шеф-повара



Главная функция Заклинания — выравнять неудобный ход с 5 монетами на 2 уровне таверны. В такой ситуации целью спелла может быть любой юнит, отдавайте предпочтения существам, которые уже есть на вашей половине стола, потому что есть шанс на пары или триплеты.

В мид и лейтгейме есть смысл брать только в случае, если вы играете элементами или некоторыми демонами. Им не важно, каких именно существ своего типа брать, а тут есть возможность получить существо всего лишь за 1 золотой.

### Торопливые раскопки



Это Заклинание очень редко стоит покупать: только если 1 золотой кардинально изменит ваш ход и другого способа получить его нет. Но даже в такой ситуации жертва 3 здоровья — очень серьезная. Дважды подумайте, стоит ли это делать.

Без особых опасений можно брать этот спелл, если вы остались на 4-8 здоровья в лейтгейме. А если хитов чуть больше, уже лучше рассчитывать на бонус +5 к броне с Заклинания 5 таверны — и вот вы уже можете спастись от летала.

Всегда берите это Заклинание, если на столе есть Дирижер душ.

### Обдуманная инвестиция



Хорошее Заклинание для раннего взятия 5-6 уровней таверны. Если уверены, что берете высокий тир на следующий ход, можно брать всегда. В начале партии берут, если остается 1 золотая, которую некуда потратить. А в лейтгейме можно брать всегда, если уверены, что останетесь в лобби после следующего боя.

### Нефтяной фонтан



Заклинание берут редко, потому что в начале партии важно заполнить стол 7 юнитами и не проседать по темпу. Только если у вас всё ну очень хорошо и в таверне нет хорошего юнита, можно взять это Заклинание в ходы с 5-6 монетами. Это же можно делать, если вы каким-то образом можете купить Нефтяной фонтан дешевле 3 золотых.

### Заклинания 3 уровня

#### Морская похлебка



Не тратьте золото, если вместо этого можно купить существо. И только если у вас уже 1-2 монеты, берите этот спелл за неимением лучшего. Может работать не только на столах мурлоков.

**Блестящее кольцо**



Простое и слабое Заклинание, которое нет смысла брать в большинстве ситуаций, разве что на покупку существа уже нет золота.

### Управление временем



Очень мало причин потратить на это Заклинание таверны 4 монеты. Пожалуй, единственная — игра вокруг Проходчика туннелей в случае, если у ваших юнитов нет 3-6 здоровья и выше. В других ситуациях не тратьте золото на такой Спелл.

Если вы его сгенерировали, но обычно полезнее взять +2/+2 бонус, разве что вы не играете с выбывшим или очень слабым игроком.

#### Мощь эволюции



Плохое Заклинание, которое не стоит своей 1 золотой монеты в большинстве ситуаций. Интересно сыграть разве что на Заколдованный гриб или иначе сильно разбаффанное существо в таверне. Но не факт, что вы получите что-то сильнее с тира выше. Не рекомендуем покупать этот Спелл. Играют им лишь в случаях, когда спелл случайно сгенерирован или нет лучше способа потратить 1 золотую монету в конце хода.

### **Самоуверенность**



Что понятно даже из названия, это Заклинание для тех, кто уверен в себе. Тут важно оценить силу противника: что он делает в этот ход, берет уровень таверны раньше или покупает существ, как влияет на его боеспособность сила героя, какие результаты прошедших двух боев и т.д. К тому же думайте и о том, насколько сильны для текущего хода вы, учитывая те же факторы.

Если вы покупаете Заклинание просто потому, что нет других действий за ход, то помните, что его можно оставить в руке на будущее, например для встречи с уже выбывшим игроком или для хода, в который вы получите серьезное усиление.

### **Хитрые карманы**



Простой способ дать или отнять провокацию у существа. И та, и другая опция могут быть полезны в мид и лейтгейме.

### Временная бодрость



Никогда не рекомендуем покупать это Заклинание, даже тир-2 Свет фонаря лучше этой карты. Берут, только если больше некуда потратить золото.

## Посох изобилия



Массовый бафф существ в таверне полезен в первую очередь столам демонов с синергиями пожирания, но особой погоды +1+1 баффы не сделают. Только в таких ситуациях Посох изобилия стоит покупать, а во всех других ситуациях он того не стоит.

## Планарный телескоп



Главная проблема этого Заклинания — его цена. 4 монеты — очень много, а эффект раскопки не такой уж предсказуемый, потому что в пуле много существ конкретного типа, многие будут низких тиров и бесполезны для вашей композиции. Нет такой ситуации, в которой мы бы порекомендовали всегда брать Планарный телескоп. Наверняка такие случаи могут возникнуть, но и в них покупка спелла — всегда риск, который может не окупиться.

#### Заклинания 4 уровня

#### Врожденный дар



Хорошее заклинание для чистых композиций из существ одного типа. Важно, что Врожденный дар даст бонусные характеристики и текущим существам в таверне Боба, чем можно воспользоваться перед сбором триплета. Цель заклинания тоже получит бафф +3/+3. Можно выбрать целью Крылатую химеру на столе или в таверне, чтобы все юниты с любым типом получили бафф.

Врожденный дар даст хороший бафф чистым стратегиям в мидгейме, так что трата 4 золотых будет того стоить. Но в лейтгейме бонусные характеристики могут быть уже не так важны и ощутимы, так что от Заклинания можно отказаться. К тому же есть композиции, для которых бонусные статьи не так важны: столы ядов, звери, нежить — они могут обойтись без баффа Врожденного дара. Хотя это отличная возможность обыграть [Проходчика тоннелей](#) и другие массовые источники небольшого количества урона.

---

### Контракт мародера



Берите Спелл, только если в таверне уже есть сильный пират, которого вы хотите взять. Так вы сэкономите 1 золотую. Во всех других случаях Заклинание слабое и брать его не нужно.

### Конфискация самоцветов



Почти всегда топовый спелл для покупки на столах свинообразов. Пригодится и другим композициям, если нужен бафф 2/2 статов для игры вокруг каких-то союзных или вражеских эффектов.

**Сюрприз Злобной Чешуи**



Чаще всего берут столы наг с Лордом-тренером Скользкое Копье. Можно брать любым другим композициям, если вы уже взяли 6 уровень таверны. На 1-5 тирах не так много полезных чародейств.

#### Поиск запчастей



Полезно сгенерировать это Заклинание в принципе любому столу, а для композиций механимов или с Крылатой химерой часто станет если не автопиком, то по крайней мере картой, которую часто не ошибка взять.

**Обжора-жиза**



Бафф очень медленный и не стоит того, чтобы брать его в большинстве ситуаций, даже если есть Торговка дракончиками. Но спелл приятно раскопать или случайно сгенерировать, если вы играете столом драконов.

### Защитные обряды



Внушительный бафф характеристик в мидгейме, особенно если целью станет существо с массовой атакой или божественным щитом. Бафф провокации обычно только мешает юнитам с большими статами, но вы в будущем сможете убрать его с помощью тир-3 Заклинания таверны.

Не берите этот спелл, если нет топовой цели для баффа — тогда цена его слишком высока. Не так хорошо это Заклинание и в лейтгейме, где 6/6 статы уже куда меньше решают.

### **Пропавший чайный сервиз**



Бафф характеристик для гибрид стратегий, но достаточно затратный по экономике. Мало того, что столы с разными типами существ не так популярны, так этот бафф еще и сам по себе не спасает вас — потенциал у него низкий, нет синергии с Бранном Бронзобородом или другим эффектом. Рекомендуем брать только с Налой на столе, а во всех остальных случаях спелл можно пропускать.

### Благословение жуков



Имба для столов зверей через жуков, но не только в этом случае Спелл стоит брать. В мид и лейтгейме Жуки даже с 2/2 стататами и таунтом — хороший способ впитать атаки токсичности, Лироя и снять божественные щиты. Поэтому любая композиция может взять этот Спелл и извлечь из него много выгоды. Тем более он стоит только 1 золотую.

Не стоит играть это Заклинание, только если вы очень боитесь массовых атак (в самом правом слоте стоит очень сильный юнит, смерть которого сделает вашу композицию беспомощной — как правило это только Ривендер).

### Равновесие стихий



Не тратьте золото на это заклинание таверны, даже если играете через раскачку стататов элементалей. Бафф +3+3 не дает так уж много, тем более вы далеко не всегда получите эти бонусные характеристики в этот же ход. Лучше тратьте золото на улучшение таверны, покупку существ или даже обновление таверны.

### Смена прилива



+6/+6 статьи для наги — все еще слабый эффект для Заклинания таверны за 2 монеты. И что уж говорить про юнитов других типов. Есть один ход в игре, когда есть смысл взять Смену прилива и баффнуть Оскверненного мирмидона. Но и такой ход очень быстро становится слабым.

#### Заклинания 5 уровня

#### Труп в розыске



У большинства типов существ по 1 юниту с предсмертным хрипом. Исключением станут звери, нежить и пираты, у которых хрипов больше. Еще есть нейтральные хрипы, а также Пустынная мерзость всех типов на тир-6.

Если играете зверями, пиратами или нежитью и ищете конкретные хрип, можно задуматься о покупке этого Заклинания таверны. Но есть проблема — чаще всего столы зверей и нежити ищут не юнитов с предсмертным хрипом, а что-то другое, например Тита Ривендера. Его этот спелл не поможет найти, так что постоянно брать его не нужно. Не ошибка вовсе игнорировать этот спелл и никогда не брать его.

**Охотник за головами**



Боевых кличей в игре много — как от 1 тира, так и до 6. Помимо этого вы можете найти боевой клич любого типа существ, не обязательно того, которым вы играете. Поэтому спелл достаточно рискованный и ненадежный, брать его рекомендуем разве что с Бранном или его эффектом на столе. Во всех остальных случаях спелл можно пропускать.

### **Оскверненные пирожные**



Как правило очевидно, нужно ли брать это Заклинание таверны или нет. Обращайте внимание только в случае, если вы уже пробаффали таверну синергиями демонов или элемов — и на столе есть демон (или элем-демон). Если вы баффали только элемов в таверне, ищите Потерянный посох Хамуула.

### Разделка туши



Важно, что Заклинание уничтожает существо, то есть активирует его предсмертные хрипы и эффекты перерождения. В первую очередь spell используют для этого. Хотя и бонус к атаке тоже может быть полезен, особенно в мидгейме.

**Склад доспехов**



Метаобразующее заклинание, которое может спасти вас от смерти и сделать огромную разницу в финальном результате. В идеале спелл используют на 11-15 здоровья, чтобы выйти из лимита в 15 урона. Можно играть заклинание и раньше, и позже: лишь бы у вас не было больше 5 брони. Не так полезен спелл на низких запасах здоровья, хотя уже даже с 2-3 хитами есть шанс выжить даже в лейтгейме, если сыграть Склад доспехов.

Заклинание стоит уже 3 золотые, поэтому покупать его в любой ситуации не стоит. Оно все еще важно, чтобы обыграть лимит в 15 урона, например если у вас 14 здоровья или 29. Можно брать спелл и с условными 20 здоровья в надежде пережить два поражения. Но увлекаться этим не стоит: порой важнее потратить золото на усиление стола, чтобы не проиграть в бою вовсе.

Склад доспехов существенно замедляет игру в лейтгейме, если все участники лобби будут покупать это Заклинание. Поэтому партии стали длиннее, а быстро растущие по статам жадные композиции выглядят выгоднее столов с ядами или ограниченным ростом.

### **Перехват инициативы**



Заклинание не такое предсказуемое, подойдет не против всех оппонентов и даже против хорошего стола может ничего не сделать, потому что не повезет с целью. Поэтому не стоит брать Перехват инициативы всегда и везде. Это спелл для финальных или очень сложных боев, нужный для того, чтобы получить несколько лишних процентов к шансу на победу. Его берут, когда золото уже особо не на что тратить, потому что топ композиция собрана и в таверне осталось мало копий нужных существ.

Если берете Перехват инициативы, задумайтесь и о [Прходчике тоннелей](#), который поможет тут же убрать со стола ослабленную угрозу.

### Золотое прикосновение



Покупать Золотое прикосновение — худшая идея из всех возможных в 99% случаев. Вы потратите 8 золота, чтобы сделать случайного юнита золотым и купить его, в результате часто единственным бонусом станет раскопка существа 6 уровня таверны — что не стоит траты всех золотых за ход. Конечно, есть шанс сделать золотым топового юнита в таверне Боба, но шанс мал — на такое чудо можно особо не рассчитывать. Никогда не покупайте Золотое прикосновение, но спелл хорош, если заходит со случайной генерации.

## Поддержание пожирателя



Дорогое Заклинание, покупка которого потратит значительную часть золота в ваш ход. Есть смысл брать, если на столе есть очень большой юнит, но без полезных свойств — и вы хотите передать эти статы другим существам с массовыми атаками или божественным щитом. Другой способ использования — съесть юнита в таверне с большими статами. Особенно любят делать это демоны и элемы, которые активно баффают юнитов в таверне. Все стратегии могут найти большой Заколдованный гриб.

## Гордость заведения



Есть смысл брать в двух случаях. Первый — вы играете столом с синергиями Заклинаний таверны, тогда этот спелл станет имбой и принесет очень много выгоды. Второй случай — вы ищете конкретное Заклинание, которое принесет вам огромную пользу, например бонус к броне, смену силы героя или бафф божественного щита.

### Чайный сервис



Безумно дорогое Заклинание таверны. И высок риск, что вы потратите 3 монеты, ничего не получив, даже если ищете Бранна, Ривендера, Драккари или другого топового юнита, чаще всего Чайный сервис того не стоит. Разве что вам подойдет любой из этой тройки, да и в этом случае стоит много раз подумать. Зато это хорошая генерация.

**Сокровище леса**



Дает слишком мало статов само по себе, чтобы задумываться о покупке. разве что нужно обыграть [Прходчика тоннелей](#) или баффнуть AoE атаку в мидгейме.

**Заклинания 6 уровня**

**Очи Матери Земли**



Это заклинание часто станет отличной генерацией, но покупать его за 4 золотых нужно, только если на столе есть ключевые тир-3 или тир-4 юниты для вашей композиции, которых нужно сделать золотыми. Во всех других случаях тратить золото на спелл невыгодно.

Как правило хорошие цели для Очей Матери Земли — Импульсивный пройдоха, Страшный ара, [Анубарак](#), Басожабр, Любительница марокасов, Охотник на собирателей, Рилак-металлист и некоторые другие юниты.

### **Непроторенная тропа**



Случайные карты — очень слабый эффект, особенно когда Спелл стоит 4 монеты. Никогда не берите его, Заклинание нужно только генерировать (и то это не лучшая раскопка во многих ситуациях). Если все же есть в руке, экономически выгоднее сгенерировать двух тир-5 юнитов, хотя тут всё зависит от того, что именно вы ищете.

#### **Азеритовое усиление**



Дорогое и не такое выгодное Заклинание таверны, которое берут только при наличии синергий со спеллами или для того, чтобы обыграть **Проходчика тоннелей** оппонента. Во всех остальных случаях лучше потратить золото на существ и обновление таверны.

### Идеальное зрение



Ситуативное заклинание, которое чаще всего будет полезно только в первые пару ходов после того, как вы взяли тир-6. Можно баффнуть уязвимого для снайпа юнита (Тит Ривендер) или дать статы только что сыгранной массовой атаке. Можно играть на обычную копию существа перед сбором триплета, чтобы получить дополнительные характеристики поверх ваших баффов. Всегда хорошие цели — механизмы с магнетизмом.

Будут случаи, когда на столе попросту не окажется целей для этого Заклинания. Такие ситуации легко отличить, а значит легко и отказаться от заклинания.

### Потерянный посох Хамуула



Сильное Заклинание таверны для чистых композиций, они могут брать этот спелл практически во всех ситуациях, он часто даст хоть что-то полезное. Гибридные столы могут поискать что-то конкретное, но шансов найти это будет куда меньше. Но сложно представить ситуацию, чтобы это Заклинание совсем не принесло какой-либо пользы, пусть это только шанс на заход полезного юнита. Все же часто шансы будут выше, чем у двух обычных обновлений таверны. Поэтому не ошибка брать спелл в любой ситуации.

---

Мы будем обновлять эту статью с учетом нерфов и баффов Заклинаний таверны, изменений их механик и появления новых спеллов.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!