

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 13.2) Контроль Жрец. Гайд по архетипу.

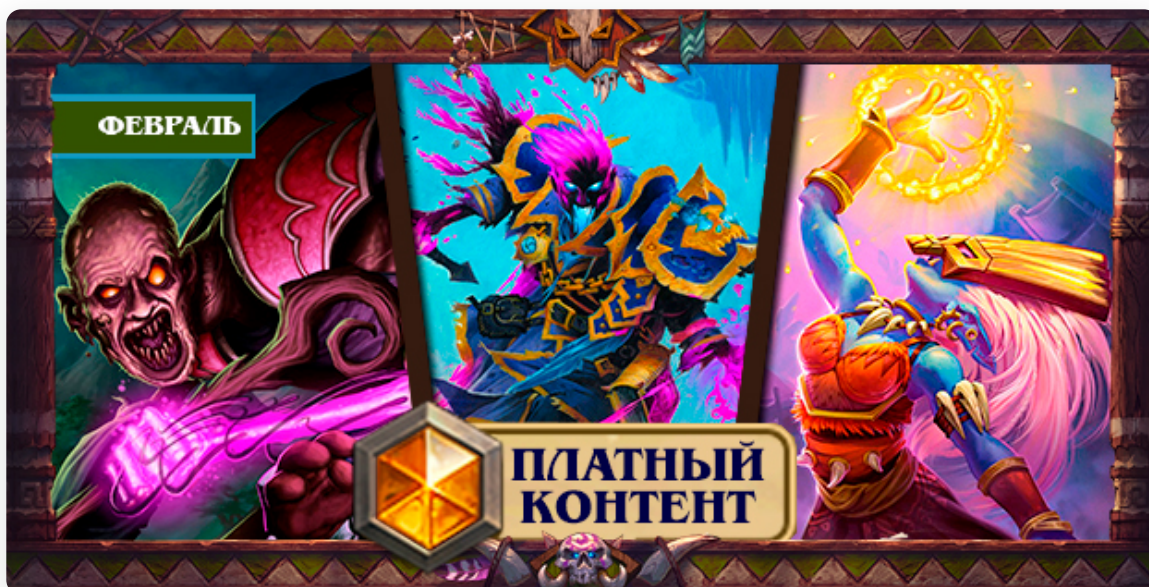
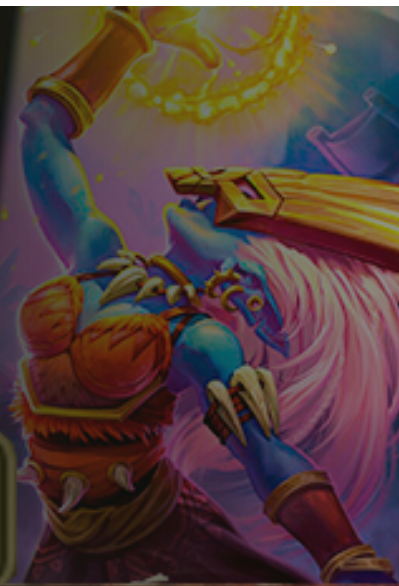
17.02.2019

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Контроль Жрец Растахановых игрищ

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Сегодня Андуин чувствует себя превосходно: это второй по популярности класс, едва уступающий Охотнику. В игре есть три мощных и непохожих друг на друга архетипа класса: Жрец на воскрешении, Жрец на провокации и Контроль Жрец. О последнем речь пойдет в сегодняшнем гайде.







Контроль Жрец не так популярен, как другие архетипы класса, однако у него все еще целый ряд последователей: сегодня им играют около 5% пользователей на всех рангах, с его помощью часто берут легендарный ранг и его высшие строки.

Примечательно, что у Контроль Жреца мало совсем уж невыгодных матч-апов. Главный его противник — Воин, но даже представителей этого класса побороть можно, если действовать правильно.

Контроль Жрец хорошо играет с агро колодами, не уступает Мидрейндж Охотнику и многим медленным архетипам.

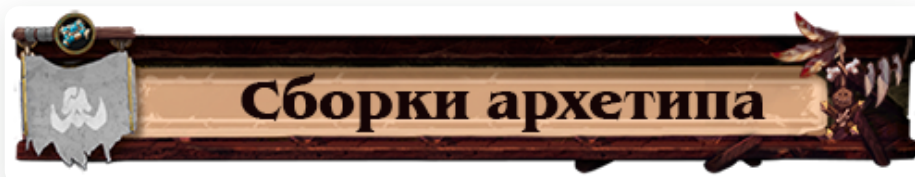
Из гайда вы узнаете, как правильно играть Контроль Жрецом — сложной медленной колодой с целым рядом тонкостей и особенностей. Вы найдете оптимальные сборки Контроль Жреца, узнаете о том, как их можно менять под локальную мету и вашу коллекцию. Также вы узнаете все о муллигане, общей стратегии игры и типовых матчапах меты Растахановых игрищ.

Это обновленная версия гайда, актуальная для второй половины февральского рейтингового сезона и меты после нерфов. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Обновлены сборки архетипа и их описания*
-  *Добавлены новые опциональные карты, изменены основа колоды и максимально бюджетная колода*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
-  *Дополнены разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Убраны неактуальные описания матчапов, добавлены новые*

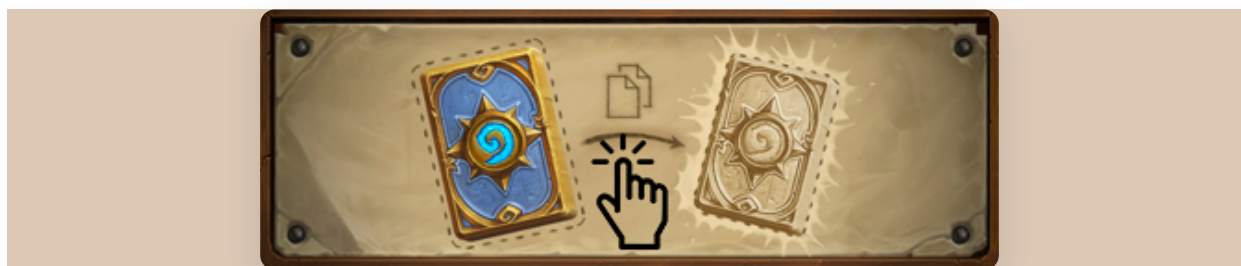
Разделы гайда:

Сборки архетипа
Вопросы декбилдинга
Основа колоды
Опциональные и технические карты
Замены
Максимально бюджетная версия
Муллиган
Основы геймплея
Суть архетипа
Сильные и слабые стороны Контроль Жреца
Основная комбинация
Альтернативные способы победы
Стратегия игры
10 советов, о которых должен знать каждый
Матч-апы
Заключение



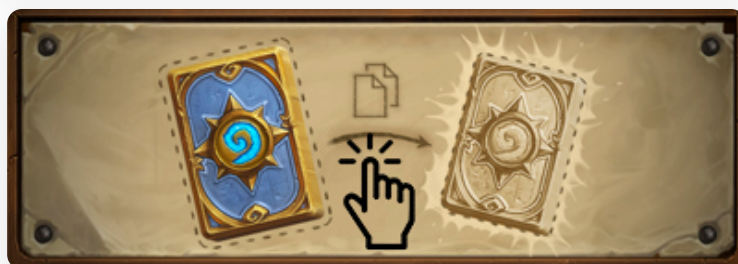
Жрецы могут выбрать между разными способами исцеления. Два классических — Божественный гимн и Священный огонь могут комбинироваться также с необычной опцией – Омега-медиком. Божественный гимн берут сборки с Яростным пиромантом, а без этого второго дропа Священный огонь выглядит сильнее.

Также не стабилизировался оптимальный набор драконов. [Доисторический дракон](#), [Подогреватель толпы](#) и [Чешуйчатый червь](#) — опциональные карты, нужные для определенных условий меты.



Контроль Жрец от Roaster












Контроль Жрец от Roaster



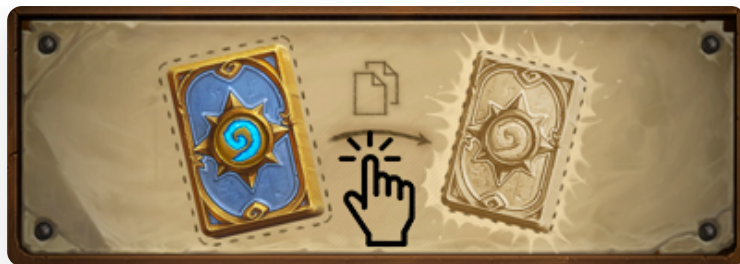
Сильнейшая версия архетипа по мнению мета-отчета от Vicious Syndicate. Такая сборка лучше справляется с Охотниками, но не так хороша в матч-апе с Нечетным Паладином. Примечательная опция — Служитель боли, который поможет быстрее найти нужные для победы карты.

Контроль Жрец от saioPtrick

Контроль Жрец от saioPtrick

 <p>Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона герою противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскалываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскалываете заклинание.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: если у вас 10 кристаллов маны, восстанавливает вашему герою 10 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: меняется атакой с выбранным существом, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: получает +1 к атаке и «Натиск», если у вас в руке есть дракон.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 5 ед. урона. Восстанавливает 5 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 7 ед. урона существу противника, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>x2</p>	 <p>Замешивает всех существ в колоду противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает всех существ с атакой 5 или больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>x2</p>

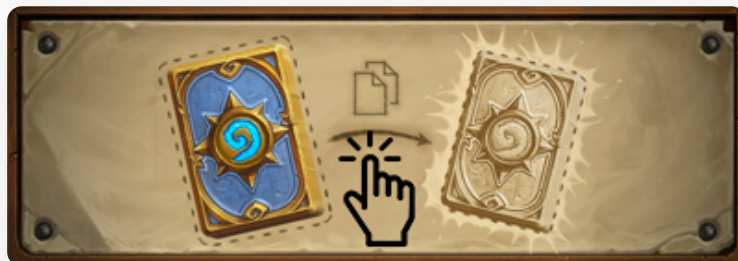
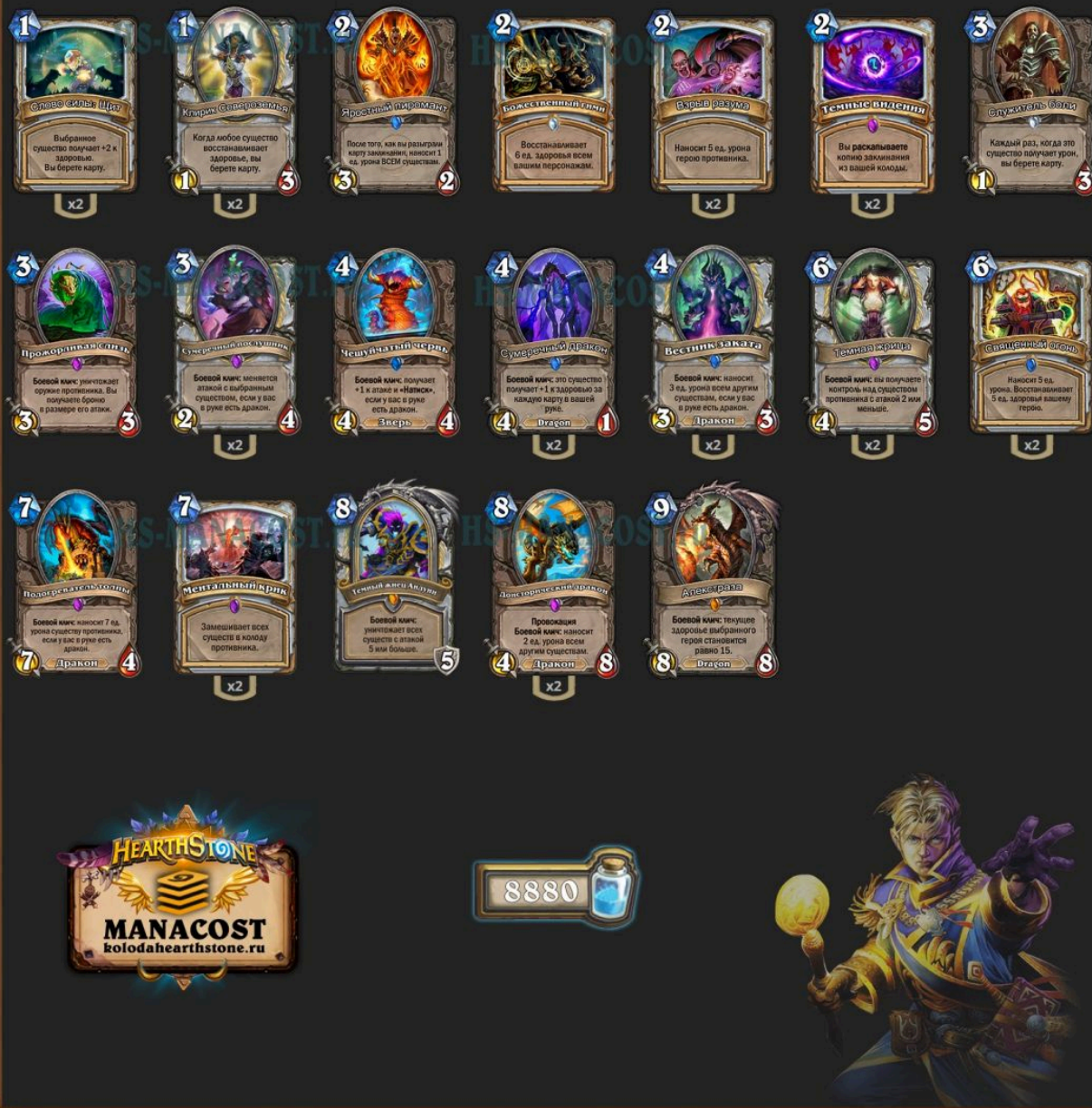
8340



Версия с **Омега-медиком** и одним **Доисторическим драконом** вместо **Служителя боли** и **Подогревателя толпы** соответственно из топ-163 легенды. Дополнительное исцеление помогает во многих затянувшихся матч-апах, особенно против других Жрецов и Охотников.

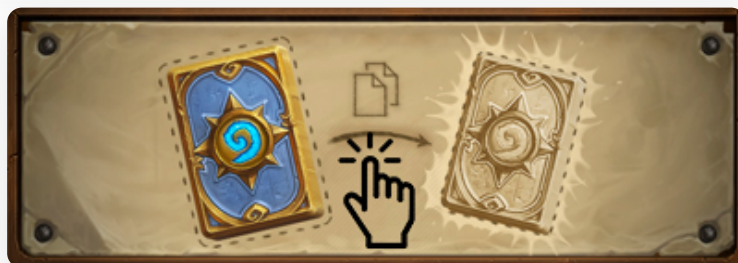
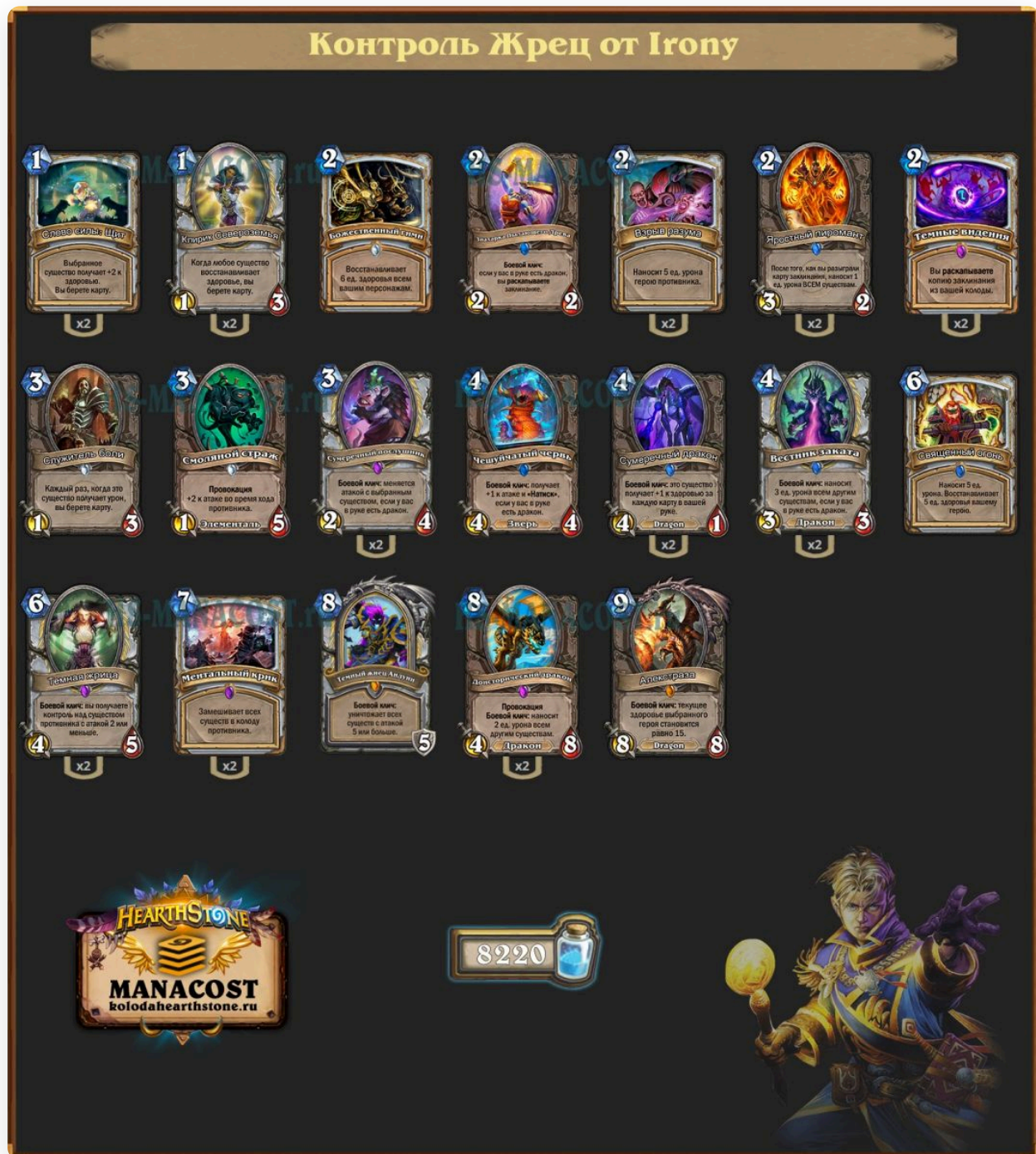
Контроль Жрец от Пере

Контроль Жрец от Рере



В этой сборке нет Знахарки Пылающего Древа, зато появляется связка Яростный пиромант + Божественный гимн, с помощью которой можно перебирать колоду и защищаться от агрессии. В колоде появится Прожорливая слизь для улучшения матчапов с противниками с оружием.

Контроль Жрец от Irony



Еще одна версия с Яростными пиромантами и Божественным гимном. Здесь также появляется больше дешевых защитных инструментов (Смоляной страж) и два Доисторических дракона вместо Подогревателя толпы. Такой Жрец лучше играет с агро колодами и перебирает колоду.

Вопросы декбилдинга

В основе колоды Контроль Жреца 24 карты, их используют все или почти все сборки архетипа.



Основа достаточно обширна и включает в себя все ключевые инструменты архетипа: лучших драконов, мощнейшие зачистки и комбинацию Сумеречный послушник + Темная жрица.

Единственное исключение в основе колоды — Знахарка Пылающего Древа, вместо которой можно взять связку Яростный пиромант + Божественный гимн. От остальных карт в основе избавляются редко.

Далее вы увидите 13 самых популярных опциональных карт, которыми можно дополнить основу колоды.



Опциональные и технические карты

Их можно поделить на несколько групп, а также выделить несколько экстравагантных технических карт.



Против агро колод

Яростный пиромант + Божественный гимн — обычно эти карты берут в связке: с их помощью можно перебирать колоду в комбинации с Клириком Североземья. Яростный пиромант очень полезен против Нечетного Паладина, но помогает и против многих других агро колод.

Смоляной страж — классическая антиагро опция, крайне слабая в медленных матч-апах и при серьезном отставании в быстрых, но полезная в колоде Контроль Жреца во многом благодаря дефициту провокаций.

Доисторический дракон — дополнительный дракон, которого можно взять вместо Подогревателя толпы. AoE на 2 урона за 8 маны полезно преимущественно против Нечетного Паладина. Если редко встречаете Утера, обратитесь к другим драконам.



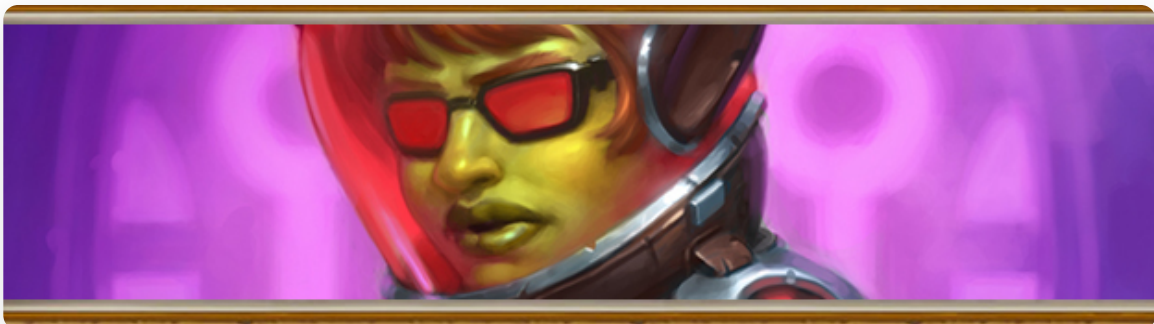
Против контроль колод

Служитель боли — перебор колоды важен не только в контроль матч-апах, но в них особенно: чем быстрее вы найдете все части комбинации, тем быстрее победите, не дав оппоненту шанса переиграть вас.

Подогреватель толпы — силен против Охотников и большинства мидрейндж колод, но не всегда силен в самых быстрых матч-апах, особенно в сравнении с **Доисторическим драконом**. **Подогреватель толпы** дает много темпа и помогает перевернуть игровую ситуацию.

Хамелеос — очень полезен в зеркальных матч-апах и просто в медленных поединках. **Хамелеос** позволит читать руку любого противника и обыгрывать конкретные карты.

Крадущийся упырь — помогает обыгрывать Воинов, уничтожает **Меха-К'Тун** и **Хаккар Друидов**, а также улучшает некоторые другие преимущественно медленные матч-апы. Уничтожит и **Слово силы: Щит Жреца**.



Прочие опции

Немота — гибкая опция, полезная при встрече с Охотником на хрипах и многими другими архетипами. Берите, если в колоде есть **Служитель боли**, то есть дополнительный способ перебрать колоду, иначе рискуете остаться с не очень эффективной рукой и "топдекать" карты с небольшим влиянием на игровую

ситуацию. **Немота** помогает бесплатно перезаряжать силу героя Темного жреца Андуина.

Прожорливая слизь/Харрисон Джонс — в мете не так много особенно влиятельного и значимого оружия, однако оно всегда есть у Воинов и Паладинов. Выбирайте между **Прожорливой слизью** и Харрисоном Джонсом, исходя из коллекции и личных предпочтений.

Омега-медик — необычная опция, полезная в зеркальных поединках и затянувшихся темповых матч-апах. Вы можете поэкспериментировать с одной копией **Омега-медика**, если вас не устраивает **Смоляной страж**.

[наверх](#)



Контроль Жрец — не самая дорогая медленная колода в игре, для которой нужны только две легендарные карты и несколько эпических. Проблема лишь в том, что почти все "легендарки" и "эпики" нельзя заменить. **Темный жнец Андуин** и **Алекстразы** — ключевые карты Контроль Жреца, без которых архетип потеряет всякий смысл.

То же можно сказать и про несколько эпических карт: **Ментальный крик** и **Темные видения** особенно важны. Также во всех колодах есть несколько мощных эпических драконов, **Сумеречный послушник** и **Темная жрица**.

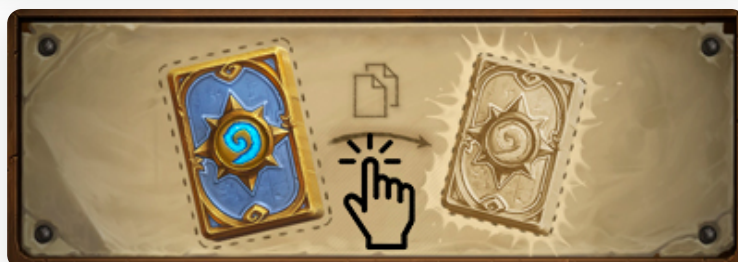
Не рекомендуется собирать Контроль Жреца, если у вас нет **Темных видений**, **Сумеречного послушника**, **Ментального крика**, **Темного жнеца Андуина** и **Алекстразы**, а также **Подогревателя толпы** или **Доисторического дракона** на выбор.

Другие эпические карты также сильны, но вы можете собрать тестовую версию без них.



Максимально бюджетный Контроль Жрец

Максимально бюджетный Контроль Жрец











В сборке максимально бюджетного Контроль Жреца не достает многих мощных эпических карт. В первую очередь создайте Сумеречного послушника и Темную жрицу. Позже добавьте Подогревателя толпы или Доисторического дракона.

наверх

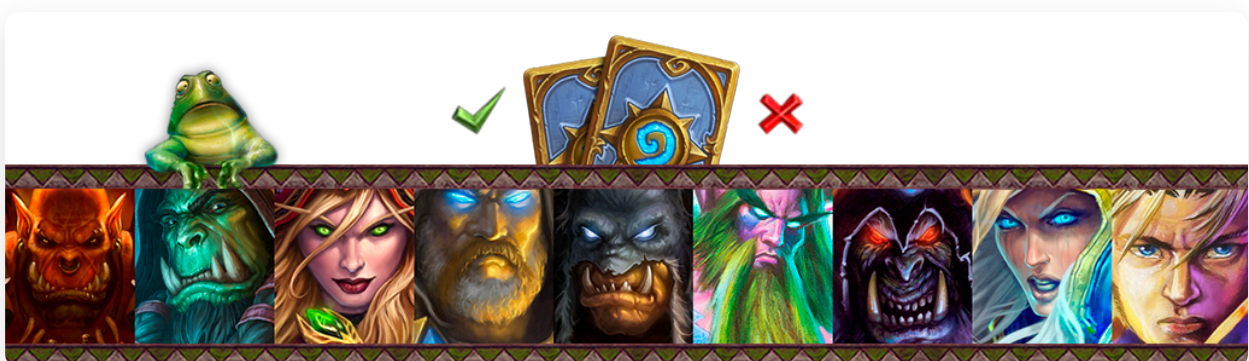


Стадия выбора карт в стартовую руку Контроль Жреца усложняется из-за нескольких факторов: синергии драконов и поиска разных инструментов в медленных и быстрых матч-апах. Из-за этого Андуин порой должен идти на компромиссы и оставлять в руке не всегда оптимальные и очевидные карты.

-  Клирик Североземья остается в руке всегда. Если есть Монетка — в двух экземплярах.
-  Знахарка Пылающего Древа нужна практически всегда, особенно если вы планируете оставить какого-либо дракона. Не берите Знахарку Пылающего Древа, если вы также оставляете и другие карты без тэга "дракон".
-  Вестник заката нужен в руке всегда, если вы подозреваете агрессивный матч-ап. Вместе с ним полезно оставить и другого дракона – Сумеречного дракона, а порой и что-то даже дороже.
-  Оставляйте Темного жнеца Андуина всегда с хорошей рукой, а также при встрече с Воином, Друидом, Шаманом, Жрецом и Чернокнижником
 -  Слово силы: Щит можно оставлять в любом поединке с Клириком Североземья в руке.
 -  Смоляной страж нужен всегда, если высока вероятность, что перед вами агро колода
 -  Сумеречный дракон хорош в любом медленном матч-апе, а также как активатор Вестника заката
 -  Реже оставлять стоит другие карты: Яростного пироманта, Ментальный крик, Чешуйчатого червя, Темные видения, Алекстразу, Служителя боли и так

далее.

В следующей части раздела вы узнаете, что Контроль Жрец ищет при встрече с конкретными классами.



Воин: Клирик Североземья, Темный жнец Андуин, Сумеречный дракон, Знахарка Пылающего Древа, Алекстраза.

Паладин: Клирик Североземья, Вестник заката, Смоляной страж, Яростный пиромант, Знахарка Пылающего Древа. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Служитель боли.

Охотник: Клирик Североземья, Вестник заката, Знахарка Пылающего Древа, Смоляной страж, Служитель боли. С хорошей рукой — Слово силы: Щит.

Друид: Темный жнец Андуин, Сумеречный дракон, Алекстраза, Знахарка Пылающего Древа, Клирик Североземья, Чешуйчатый червь. Если в колоде есть Крадущийся упырь — агрессивный муллиган в его поисках.

Разбойник: Клирик Североземья, Вестник заката, Чешуйчатый червь, Смоляной страж, Служитель боли, Знахарка Пылающего Древа.

Шаман: Клирик Североземья, Вестник заката, Сумеречный дракон, Смоляной страж, Служитель боли, Знахарка Пылающего Древа, Темный жнец Андуин.

Маг: Клирик Североземья, Сумеречный дракон, Знахарка Пылающего Древа, Слово силы: Щит, Служитель боли, Вестник заката, Чешуйчатый червь

Жрец: Клирик Североземья, Сумеречный дракон, Темный жнец Андуин, Алекстраза, Слово силы: Щит, Знахарка Пылающего Древа.

Чернокнижник: Клирик Североземья, Вестник заката, Служитель боли, Сумеречный послушник, Сумеречный дракон, Темный жнец Андуин, Знахарка Пылающего Древа.

[наверх](#)



Суть архетипа

Контроль Жрец, несмотря на свое название, нельзя назвать контроль колодой в классическом понимании этого слова. Традиционные контроль колоды планируют переиграть своего противника по выгоде, но Контроль Жрец делает это только в самых агрессивных матч-апах.

Главное отличие Контроль Жреца от классических контроль колод — проактивный способ победы. Контроль Жрец отличается от многих других нынешних медленных колод с комбинацией, как Меха-К'Тун архетипы или ОТК Паладин, поскольку выигрывает у противников, нанося им урон. Такая стратегия не столь эффективна против архетипов с большим количеством брони или исцеления, поэтому для Контроль Жреца нужны специфичные условия меты.

Комбинация Контроль Жреца не наносит 30 урона с пустого стола, поэтому нужны другие источники урона: Алекстраза, существа и сила героя Темного жнеца Андуина. Также важным становится достаточно сложное понятие "сетап летального урона", о котором вы узнаете далее. "Сетап летала" — самый сложный элемент геймплея Контроль Жреца, из-за которого немногие способны успешно играть этим архетипом. Также Контроль Жрец примечателен использованием синергии драконов и большим количеством мощных AoE способностей.

[наверх](#)





Сильные и слабые стороны Контроль Жреца









Сильные стороны Контроль Жреца

- Хорошие матч-апы с Охотниками, Нечетным Паладином и играющими от стола колодами
- Почти нет безысходных матч-апов, в которых практически невозможно победить
- Большое количество AoE, способных избавиться от любого стола
- Наличие проактивного способа победы, с помощью которого легко закончить партию
- Темные видения помогают стабильно находить ключевые ресурсы

-  Возможность перебирать колоду с помощью **Клирика Североземья** с комбинаций с исцелением
-  Возможность не уничтожать ключевые угрозы противника, а красть их или замешивать в колоду, что важно против Куболока, Контроль Чернокнижника, Четного Чернокнижника, Охотника на предсмертных хрипах, Жреца на воскрешении и некоторых других архетипов

Слабые стороны Контроль Жреца

-  Плохие матч-апы с противниками, которые могут накопить много брони или восстановить много здоровья
 -  Колоду сложно освоить
 -  Из-за **Ментального крика** нельзя играть до усталости
 -  Проактивный способ победы наносит ограниченный урон менее 30 единиц с пустого стола, его можно обыграть с помощью брони и исцеления
-  Способ перебора колоды ситуативен и применим далеко не во всех ситуациях. Часто для сильных комбинаций с добором нужно несколько специфичных карт
 -  Многие карты не работают сами по себе и сильны только в комбинации с другими (драконы, **Взрыв разума**)




[наверх](#)



Основная комбинация Контроль Жреца

Основная комбинация Контроль Жреца — несколько копий **Взрыва разума** при поддержке силы героя **Темного жнеца Андуйна**. Чаще всего вы сможете нанести 16 единиц урона с пустого стола: сила героя + **Взрыв разума** + сила героя + **Взрыв разума** + сила героя. Но если вы раскопаете дополнительные копии **Взрыва разума** с помощью **Темных видений** или **Знахарки Пылающего Древа**, урона может быть намного больше вплоть до 25 (5 **Взрывов разума**).

16 или 25 единиц урона будет недостаточно, если бездействовать на протяжении всей партии. Задача — снизить здоровье противника до нужного значения, что можно делать тремя способами, а лучше всего их комбинацией:

-  **Алекстраза** — боевой клич чаще всего используется на героя противника. Если в руке есть два **Взрыва разума** и **Темный жнец Андуин** уже разыгран, вы вынудите оппонента восстанавливать здоровье и уничтожать 8/8 дракона на столе, что не всегда просто сделать.
-  **Давление существами** — особенно важны против оппонентов, способных копить броню или восстанавливать здоровье, так что одной **Алекстры** не хватит для поддержки основной комбинации.
-  **Сила героя Темного жнеца Андуина** — наносит много урона в течение времени, если в руке есть карты за 0-6 маны. Также помогает чистить стол.



Пусть сама комбинация достаточно простая, главной преградой станет не поиск ее частей, а снижение здоровья противника до нужной отметки. Неопытные противники могут игнорировать угрозу комбинации на 16+ урона, но умелые игроки всегда будут стараться держать здоровье выше критической отметки.

[наверх](#)





Альтернативные способы победы

Контроль Жрец не зависим полностью от основной комбинации на 16+ урона, в его распоряжении есть целый ряд **альтернативных способов победы**, которыми в сумме он будет побеждать даже чаще.

-  **Неполная комбинация** — всего два **Взрыва разума** в руке без какой-либо поддержки наносят 10 урона, часто Контроль Жрецу хватает и этого. Не стремитесь всегда реализовать связку **Алекстры** + комбо на 16 урона, ведь источников урона у Андуина намного больше.
-  **Выживание** — в темповых матч-апах первоочередной задачей Контроль Жреца станет выживание, а не поиск комбо. Играйте максимально темпово и не бойтесь отдавать карты для борьбы за стол, даже если вы не всегда извлечете максимальную выгоду. Главная задача — не отдать стол и не умереть от источников взрывного урона, в чем помогают AoE, существа и исцеление. Старайтесь истощить ресурсы в руке противника, после чего захватить стол будет просто. Если играете с агро колодами, которые давят постоянно (Зоолок, Нечетный Паладин) и их ресурсы не иссякнут, рассчитывайте на темповые перевороты (**Вестник заката**,

Темная жрица, Подогреватель толпы) и затем быстро контратакуйте и снижайте здоровье героя противника до критической отметки, чтобы добить его Взрывом разума.

-  **Давление существами** — существа способны выиграть партии самостоятельно без какой-либо комбинации, особенно в агрессивных матчапах. В медленных существа, скорее, играют роль поддержки к остальным условиям победы.
-  **Порча способа победы противника** — возможна с помощью связки Сумеречный послушник + Темная жрица. В мете не так много колод, которые полностью зависят от смерти одного ключевого существа на столе. Но эта комбинация все же способна выиграть партию почти самостоятельно, если вы украдете очень мощное существо противника: Плотоядного куба, Малигоса или Пророка Велена Жреца, Стража ужаса Куболока и так далее. В этом случае Контроль Жрец выиграет очень много темпа и выгоды, так что противник уже не сможет оправиться.

[наверх](#)



В этом разделе вы найдете 10 советов, рекомендаций и особенностей, которые помогут вам разобраться в тонкостях геймплея Контроль Жреца и лучше освоить этот архетип.

Как играть Темные видения

Темные видения — одна из сильнейших карт в колоде Контроль Жреца: она обеспечивает его стабильностью и возможностью реализовывать более сильные комбинации.

В колоде Контроль Жреца мало заклинаний, она так собрана для того, чтобы **Темные видения** давали более стабильные и предсказуемые результаты. В сборке от Roaster их только 5: Слово силы: Щит, Взрыв разума, Темные видения, Священный огонь и Ментальный крик.

Если в колоде есть все 5 заклинаний (не важно сколько копий), шанс найти конкретное — 60%. Когда разных заклинаний будет 3 или меньше, шанс найти конкретное гарантирован.

Не имеет значения, сколько копий заклинания осталось в колоде, вы всегда раскопаете только одну.

Обычно Контроль Жрец с помощью **Темных видений** ищет только два заклинания: **Взрыв разума** или **Ментальный крик** — в зависимости от матчапа.

В медленных поединках чаще всего пригодятся дополнительные копии **Взрыва разума**. В темповых полезны AoE способности: **Ментальный крик** и **Всеобщая истерия**. Хотя и в том, и в другом случае есть исключения.

Хорошие заклинания: все заклинания, которые есть в сборке Контроль Жреца или его опциональных картах, а также точечные ремувалы, порой [Спиритизм](#), [Нечто из янтаря](#).

Ситуативные заклинания: все остальные.

Как "сетапить летал"

Один из самых сложных навыков, который нужен игрокам Контроль Жрецом, — умение "сетапить летал". Это значит планировать нанести летальный урон в течение нескольких ходов разными источниками.

Простой пример: в руке есть [Алекстраз](#) и два [Взрыва разума](#), а также ранее разыгран [Темный жнец Андуин](#). Вы можете "засетапить летал" в два хода: сначала разыграть [Алекстразу](#), а после повернуть комбинацию на 16 урона. Вы точно выиграете, если у противника не было брони и он не смог восстановить здоровье или убить вас в свой ход.

Часто вы должны "сетапить летал" с учетом силы героя [Темного жнеца Андуина](#) и урона со стола. Порой это нужно делать, игнорируя стол противника.

Когда вы "сетапите летал", учитывайте все защитные опции противника: исцеление, способы получения брони и другие оборонительные опции ([Тайм-аут!](#), [Валира Иссохшая](#)). Порой их нужно обыгрывать, но если ситуация тяжелая и вы чувствуете, что не сможете выиграть в долгосрочной перспективе, рассчитывайте, что в руке противника нет нужных карт.

Также порой нужно "сетапить летал" исходя не только из карт в руке и на столе, но и в колоде. Будущие "топдеки" могут дать вам дополнительные копии [Взрыва разума](#) или [Темных видений](#). Также любая недорогая карта перезаряжает силу героя [Темного жнеца Андуина](#).

О базовой силе героя Жреца

Базовая сила героя — гибкий инструмент, способный как помогать бороться за стол, так и защищать героя от урона противника.

Обычно Жрец использует базовую силу героя только тогда, когда у него остается 2 лишних маны. Исключение: вы ведете на столе и планируете обыграть какое-либо АоЕ. Также сила героя особенно сильна, если на столе есть [Клирик Североземья](#).

Если на столе есть какие-либо угрозы, часто полезнее лечить их, а не героя, поскольку они помогут контролировать стол и даже закончить партию в вашу пользу. Лечите героя, если противник играет сверхагрессивно и вы не переживаете, что он в принципе может захватить стол. Обычно это актуально уже на поздних этапах игры в агро матчах.

Если на столе есть [Клирик Североземья](#), вы можете восстановить здоровье и вражескому существу, чтобы взять карту. Также на них можно играть и [Слово силы: Щит](#).



Когда и как играть Темного жнеца Андуина

Темный жнец Андуин заменит базовую силу героя, лишив вас стабильного источника исцеления, что, однако, почти никогда не важно. Не бойтесь играть Темного жнеца Андуина даже в агро матч-апах, если противник действует агрессивно, поскольку вы получите 5 брони, то есть, грубо говоря, получите эффект базовой силы героя в течение 2,5 ходов.

Часто правильное решение — играть Темного жнеца Андуина при первой же возможности, хотя порой его стоит приберечь для ответа на одно или нескольких крупных существ. Это особенно актуально в матч-апах с Четным Шаманом, Четным Чернокнижником, Биг Спелл Магом, Охотником на предсмертных хрипах и некоторых других. Особенно берегите Темного жнеца Андуина, если в руке нет других ремувалов для крупных угроз.

Темный жнец Андуин также уничтожит и ваши угрозы с 5+ атаки, поэтому дважды подумайте, хотите ли вы разыгрывать его сейчас. На 10 ходу вы можете сыграть рыцаря смерти в комбинации с силой героя: старой или новой в зависимости от нужд.

С облике рыцаря смерти, старайтесь играть агрессивно и "сетапить летал" в течение нескольких ходов. Чистите стол только в крайних случаях, старайтесь использовать для этого массовые зачистки и боевые кличи существ, а все их атаки и силу героя отправлять "в лицо" противника.

Не забывайте начинать ход с силы героя, чтобы после перезарядить ее разыгранной картой.

Карты за 1 маны важны всегда

Слово силы: Щит и Клирик Североземья не теряют свою актуальность на поздних этапах из-за Темного жнеца Андуина, поскольку становятся простым и эффективным способом перезарядить силу героя. Карты за 1 маны особенно эффективны, поскольку с ними вы можете сыграть силу героя до трех раз за ход вместе с другими 2 и 3 дропами.

Как играть АоЕ

В колоде Контроль Жреца много АоЕ: Вестник заката, комбинации с Яростным пиромантом, Ментальный крик и Темный жнец Андуин. Только Ментальный крик

гарантирует полную зачистку стола, а все остальные AoE могут оставить что-то.

Ментальный крик лучше всего беречь для угроз с предсмертными хрипами или просто для внушительного стола, это самое сильное AoE в игре, особенно ценное для Жреца. Не играйте его попусту. В редких ситуациях **Ментальный крик** может сработать не так, как вы ожидаете: если в колоде противника 60 карт, больше в нее уже не влезет, и все лишние существа будут уничтожены, а не замешаны, то есть их предсмертные хрипы сработают.

Ментальный крик — не только зачистка стола, но и способ ослабить колоду противника. Вы можете испортить эффекты **Искристого угря**, **Принца Келесета**, **Катрены Зимний Шорох**, **Ко мне!**, **Рок'делара** и других карт, замешав в колоду что-то лишнее.

Также **Ментальный крик** силен потому, что ухудшает будущие "топдеки" противника, что особенно полезно в матч-апах с комбо и ОТК колодами, а особенно против **Меха-К'Тун** архетипов. Порой замешивать в колоду противника полезно и союзных существ, чтобы помешать ему вовремя найти ключевые части комбо и убить вас.



Как играть Темную жрицу и Сумеречного послушника

Связка **Сумеречный послушник** + **Темная жрица** позволяет украсть почти любое существо с половины противника (если атаку ему не баффает другое существо). Это особенно полезно в матч-апах с медленными Чернокнижниками, архетипами с **Плотоядным кубом** и просто крупными угрозами. Также украсть существо — отличный способ не позволить в будущем воскресить его (важно в матч-апах со Жрецом на воскрешении, Куболоком, Контроль Чернокнижником и редким Таунт Друзидов).

Пусть связка этих карт крайне сильна, часто нужно использовать их и самостоятельно. **Сумеречный послушник** — самостоятельный ответ на любую крупную угрозу. **Темная жрица** — способ совершить очень темповый ход, если у противника есть какое-то мощное существо с небольшим показателем атаки (**Лидер рейда**, **Праведная защитница**, **Сквайр Авангарда**, **Защитник холмов**, **Стражница Света**, **Кристалломант Кангор**, **Дренеикаторжники** и так далее).

Не держите Темную жрицу и Сумеречного послушника исключительно для связки друг с другом.

О синергии драконов

В колоде Контроль Жреца обычно только 7 драконов, а также 6 существ, которые от них зависят и теряют очень многое без активного боевого клича.

Вы почти всегда хотите разыграть [Знахарку Пылающего Древа](#), [Сумеречного послушника](#), [Вестника заката](#) и [Подогревателя толпы](#) с активным боевым кличем, поэтому в руке нужно держать какого-либо дракона. Лучше всего оставить там [Сумеречного дракона](#) или [Алекстразу](#), которая понадобится только на поздних стадиях игры.

Если в колоде осталось мало карт, берегите драконов, которые помогут активировать мощные боевые кличи других существ.

Следите за картами в колоде

Особенно важно в случае с Контроль Жрецом: многие его карты не самостоятельны и работают только в связке с другими. [Темные видения](#) не годны почти ни на что, кроме перезарядки силы героя рыцаря смерти, если в колоде не осталось заклинаний. Также многие карты слабы без дракона в руке.

Запоминайте оставшиеся в колоде карты или пользуйтесь вспомогательными программами ([DeckTracker](#), [Track-o-bot](#)), чтобы планировать ходы наперед, правильно играть от "топдеков" и точно знать, что раскопают [Темные видения](#).

[наверх](#)



Нечетный Воин — один из самых неблагоприятных для вас матч-апов. Основная сложность – бесконечно увеличивающаяся броня Гарроша. Из-за этого есть риск, что комбо со [Взрывом разума](#) может совсем не приблизить вас к победе, даже если будет разыграно три или четыре копии заклинания. А [Алекстразу](#) поможет лишь отчасти, ведь брони у Воина зачастую накапливается даже больше, чем здоровья. Сильных, темповых существ у вас немного, Контроль Жрец гораздо лучше справляется с обороной, нежели с давлением.

Самый реалистичный способ победы — играть очень медленно и переиграть Воина на стадии усталости. Никогда не играйте [Ментальные крики](#), а связку [Сумеречный послушник](#) + [Темная жрица](#) берегите для [Детеныша дикорога](#) или [Плотоядного куба](#) с этим существом внутри.

Ищите **Взрыв разума** или **Священный огонь с Темных видений**, лучше накопить как можно больше копий наносящих урон заклинаний. Как можно раньше разыгрывайте **Темного жнеца Андуина**, чтобы наносить дополнительный урон новой силой героя, если он уже есть в руке, берегите каждую карту, чтобы в будущем она послужила способом перезарядки силы героя.

Не играйте более 1 существа почти никогда. Одного **Сумеречного дракона** или даже **Вестника заката** вполне достаточно, вынуждайте Воина отвечать на все эти мелкие угрозы, не прибегая к **Суперколлайдеру** или АоЕ способностям.

Нечетный Квест Воин — откажется от Сульфураса, пока не убедится, что защищен от смертоносной комбинации достаточным количеством брони. Матч-ап труднее, поэтому рискуйте и действуйте агрессивно.

Помните про **Суперколлайдер**, старайтесь обыгрывать его, начиная с 5 хода противника. Также ставьте на стол несколько угроз с 6+ здоровья, чтобы **Взрывчаткобот** не уничтожил всех союзных существ.



Нечетный Паладин — простой матч-ап. Вы располагаете огромным количеством массовых зачисток, которых так боится Паладин. В начале игры это **Яростный пиромант**, чуть позже - **Вестник заката**, **Доисторический дракон** и **Ментальный крик**.

Паладину будет тяжело с вами справиться, даже несмотря на улучшенную силу героя. Победа будет за вами, когда вы истощите его руку и полностью перехватите инициативу на столе - в этом основная цель игры. Впрочем, не расслабляйтесь рано, при вашем плохом заходе у Нечетного Паладина есть все шансы на победу. Играйте вдумчиво, обязательно разменивайтесь и не оставляйте Паладину целей для баффов. Особенно опасен **Грибомант** на пятый ход, старайтесь перед 5 ходом Паладина зачистить стол, чтобы он не реализовал ни **Грибоманта**, ни **Вождя Северного Волка**.

Крайне сильна в матч-апе **Темная жрица**, способная украсть **Коридорного ужаса**, **Праведную защитницу**, **Сквайра Авангарда**, **Лидера рейда** и других существ. Так вы серьезно выиграете в темпе.

Четный Паладин не такой агрессивный и может сопротивляться даже на поздней стадии игры благодаря тяжелым существам.

Как обычно, по максимуму контролируйте стол, зачисток у вас много, хотя тратить их впустую и оставаться без карт в руке не стоит.

Помните о баффах, их у Четного Паладина намного больше, чем у Нечетного. Это и **Печать королей**, и **Гребнистый скакун**, и **Вал'анир** — приберегите для них **Ментальный крик**.

Не доводите себя до низких значений здоровья, будьте готовы отдать **Алекстразу** на вашего героя, если Четный Паладин планирует закончить партию заклинаниями и оружием.



Мидрейндж Охотник — напряженный, но равный матч-ап. Главная проблема в нем — опаснейшие угрозы на ранних и средних этапах, которые будут выходить еще до ваших AoE способностей. Старайтесь ответить на опасных зверей рано **Вестником заката** или мелкими существами. Если зверь уже получил бафф, отвечайте на него **Сумеречным послушником** и **Чешуйчатым червем**. Самое трудное в этом поединке — стабилизировать ситуацию на 3-6 ходах, после матч-ап не должен доставить серьезных проблем.

Если вы дотянете до 7-10 ходов и не проиграете стол, Охотник может решить продавить вас взрывным уроном, рывками и силой героя. Если исцеляющих способностей в руке нет, задумайтесь о контратаке и "сетапе летала" в течение нескольких ходов. При этом не забывайте лечить себя силой героя.

Обычно **Темного жнеца Андуина** и **Подогревателя толпы** нужно беречь для средних или крупных угроз Охотника, а не разыгрывать их просто в темп, особенно если противник сыграл **Ловчего смерти Рексара**.

Идеальная цель для Темной жрицы — **Тундровый люторог**, но украсть полезно и **Леокка**, а порой и существ поменьше.

Охотник на предсмертных хрипах — выгодное противостояние, в котором отлично работает **Ментальный крик**. Замешивайте в колоду противника **Плотоядных кубов**, **Яйца дьявозавра** и **Волков 3/3 с Обходного удара**. Аккуратнее с крупными зверями: их вернуть обратно на стол способна **Катрена Зимний Шорох**.

Берегите **Темного жнеца Андуина**: это отличный ответ на крупный стол, который не повредит **Яйца дьявозавра** и **Плотоядных кубов**.

Крайне сильна в матч-апе **Темная жрица**, способная украсть **Яйцо дьявозавра**, а в сочетании с **Сумеречным послушником** и **Плотоядного куба**, и другие крупные угрозы.

Любой Охотник способен доставить хлопоты **Ловчим смерти Рексаром**. Контроль Жрец вполне способен отвечать на крупные угрозы, главная проблема в Зомбозверях с похищением жизни, которые помешают вам осуществить летальную комбинацию. Берегите для этих зверей **Ментальный крик**, **Подогревателя толпы**, **Темного жнеца Андуина** или связку **Сумеречный послушник + Темная жрица**. Последнее сочетание карт особенно эффективно в качестве ответа на крупные угрозы.

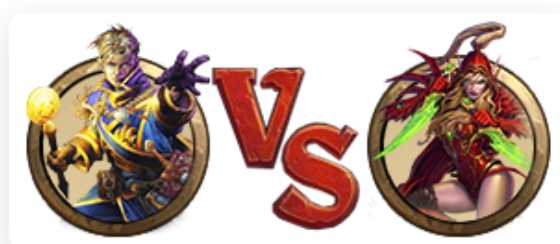


Меха-К'Тун Друид простой матч-ап, в котором крайне полезен **Ментальный крик**. Берегите это заклинание, чтобы сыграть его перед финальным ходом Друида с комбинацией. Перед этим поставьте на стол несколько существ любого размера, а непосредственно перед **Ментальным криком** поставьте еще один дроп за 1-3 маны. После у вас будет масса времени, чтобы закончить партию, но не потеряйте контроль над столом: Друид сможет наступать вашими же угрозами.

Хаккар Друид сложнее, но и встречается реже, особенно вне легендарного ранга. Вы долго не сможете понять, что играете именно с **Хаккар** Друидом, поэтому рассчитывайте, что перед вами **Меха-К'Тун** архетип. Если вы видите, что Друид не спешит играть все карты из руки кроме комбинации и не отдает второй **Оберег: малую яшму**, значит перед вами **Хаккар** Друид. Замешайте в его колоду как можно больше угроз, а также постарайтесь продавить до того, как тот осуществит свою комбинацию.

Если играете сборкой с **Крадущимся упырем**, матч-апы с обоими Друидами будут крайне простыми. Поставьте как можно скорее этот б дроп и агрессивно ищите его на муллигане, встретив Друида.

Малигос Друид — очень сложный матч-ап, в котором нужно надеяться только на крупные угрозы и давление со стола. У Друида много способов накопления брони и мощнейшая комбинация, способная нанести больше урона. Не теряйте стол, помните про **Ползучую чуму**, берегите связку **Сумеречный послушник** + **Темная жрица** для ответа на **Малигоса**.



Темпо и Миракл Разбойники — доставят неприятности угрозами с 4 единицами здоровья и атаки, с которыми не так просто бороться классическими AoE способностями. Помните про взрывной урон противника и **Кровожадного злолиста**. Старайтесь истощить ресурсы противника и после продавить.

Если партия затянулась, берегите **Темного жнеца Андуйна**: его боевым кличем чаще всего нужно забрать хотя бы одну угрозу противника.

Малигос Разбойник — в этом матч-апе важно действовать агрессивно. Не обыгрывайте связку **Подготовка** + **Исчезновение**, готовьтесь к AoE только к 6 ходу противника. И то обыгрывать его в тяжелых ситуациях не нужно. **Ментальный крик** в матч-апе почти бесполезен, так как у самого Разбойника очень мало существ, а своих замешивать не стоит — лучше использовать их для нанесения урона.



Медленные Шаманы — опасны [Вулканом](#) и [Сглазом](#), которые, впрочем, можно обыграть, разыграв несколько крупных угроз. Старайтесь атаковать от стола, а не рассчитывать только на взрывной урон, ведь у Шамана будут способности восстановить здоровье: [Калимос Первородный](#), [Целительный ливень](#), [Ведьма Хагата](#).



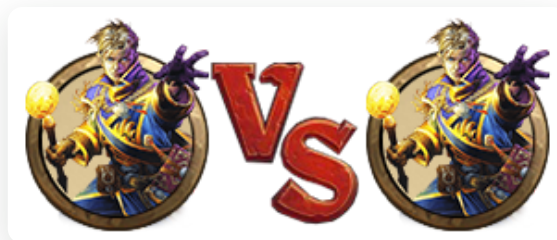
Биг Спелл Маг — напряженный матч-ап, в котором важно правильно распорядиться полученными картами. Справиться с Магом на поздних этапах будет сложно из-за [Ледяного лича Джайны](#) и постоянного исцеления элементами. Помогает [Ментальный крик](#), который поможет нейтрализовать источники исцеления и замедлить противника.

Играйте [Алекстразу](#), когда на половине противника нет существ с похищением жизни. Вынуждайте Мага и убирать 8/8 существо, и восстанавливать здоровье одновременно.

У **классического Нечетного Мага** есть все те же опасные источники постоянного исцеления, но меньше АоЕ и точечных ремувалов, чем вы должны пользоваться. Действуйте быстро и старайтесь не затягивать партию. Пользуйтесь предсказуемыми источниками АоЕ урона Мага и небольшим количеством исцеления до [Ледяного лича Джайны](#).

Нечетный Агро Маг доставит больше неприятностей из-за мощных секретов и темпового стиля игры. У противника много взрывного урона, поэтому важно или восстанавливать здоровье в достаточном количестве каждый ход, или убить противника быстрее, чем это сделает он. Постарайтесь ответить на [Рагнароса Темным жнецом Андуином](#), не всегда полезно замешивать в колоду две опаснейшие угрозы [Ментальным криком](#), хотя порой другого выхода не будет.

Чаще всего Маги берут [Антимагию](#) и [Взрывающиеся руны](#), которые можно обыграть Словом силы: [Щит](#), [Знахаркой Пылающего Древа](#) и дешевыми заклинаниями с нее.



В **зеркальном матч-апе** победит тот, кто сможет найти и реализовать больше взрывного урона. Здесь очень важны такие карты, как **Темный жнец Андуин**, **Алекстраз**, а также инструменты перебора колоды. Комбинация со **Взрывом разума** становится приоритетным способом победы. Старайтесь по возможности наносить урон и со стола, чтобы было легче сыграть комбо. С **Темных видений** ищите **Взрыв разума** или **Священный огонь**.

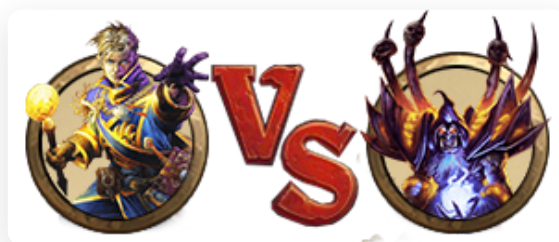
Преимущество будет за Жрецом, который сможет захватить стол рано и наступать до 7 хода и **Ментального крика**. Особенно опасен в матч-апе **Сумеречный дракон**, на которого у Жреца нет очевидного ответа.

Жрец на воскрешении — выгодный матч-ап благодаря **Ментальному крику** и связке **Сумеречный послушник** + **Темная жрица**. Задача — не дать мощным существам противника (**Малигос**, **Пророк Велен**, **Король-лич**) умереть на его половине стола, а после завершить партию самостоятельно: ждать в этом поединке слишком долго не стоит.

Жрец на воскрешении все еще может победить вас, как и любую колоду в мете, если ему повезет с **Клонодельней Зерека**, поделаться с этим вы особо ничего не можете. Как вариант — замешать в колоду противника несколько слабых своих существ, но делать подобное имеет смысл далеко не всегда.

Жрец на провокации — старайтесь не уничтожать крупные угрозы этого противника, а замешивать их в колоду **Ментальным криком**. Можно поискать дополнительные копии АоЕ с **Темных видений**. Арбитра Мош'Огг можно украсть Темной жрицей, но ход рискованный, так как противник сможет украсть 2/14 существо Темным безумием и все еще убить вас комбинацией даже без стола. Старайтесь ставить на стол несколько провокаций, если одну из них можно украсть Темным безумием.

У Жреца на провокации не так много исцеления, пользуйтесь этим и старайтесь быстро закончить партию взрывным уроном при незначительной поддержке существ.



Зоолок — благоприятный матч-ап, в котором все АоЕ способности эффективны и действенны. Также противник постоянно играет **Жизнеотвод**, поэтому закончить партию можно будет несколькими **Взрывами разума**, даже если Гул'дан продолжит наступать в течение долгого времени.

Матч-ап с **Куболоком** прост, поскольку у вас есть целый ряд ответов на его угрозы. Связка **Сумеречный послушник** + **Темная жрица** поможет украсть Стража ужаса или **Плотоядного куба** с чем-то крупным внутри. **Ментальный крик** не даст мощным демонам умереть, так что в будущем их не воскресит **Кровопийца Гул'дан**.

Основной способ победы в этом матч-апе – поиск комбинации с **Взрывом разума**. Внимательно следите за тем, какие исцеляющие эффекты выходили из колоды

оппонента, старайтесь подводить его здоровье к отметке ниже 20. Если Чернокнижник все время будет держать здоровье полным, вам поможет [Алекстраза](#). [Темными видениями](#) лучше раскапывать [Взрыв разума](#), если нет нужды в каких-то ситуативных заклинаниях.

Контроль Чернокнижник и **Меха-К'Тун Чернокнижник** — выгодные поединки, в которых важно не затягивать партию до поздних этапов, поскольку вы можете пострадать и от способов победы противника, и от силы героя его рыцаря смерти. Исцеления у этих противников много, как и зачисток, но все же в распоряжении Жреца часто хватает взрывного урона и других источников давления.

Как и против других [Меха-К'Тун](#) колод, берегите [Ментальный крик](#), чтобы перед самой комбинацией противника замешать в его колоду много лишних карт. Так вы выиграете время и поймаете нужный момент для финального наступления. Замешайте хотя бы двух существ в колоду противника, и у вас уже хватит времени для комбинации с [Алекстразой](#) и [Взрывом разума](#).

[наверх](#)



Контроль Жрец — уже не новый, но уникальный архетип. Достаточно простой по своей идее, но сложный, когда дело касается геймплея и конкретных поединков. У архетипа масса хороших матч-апов в ладдере и практически нет безысходных поединков, в которых невозможно победить. Значит, все зависит только от вас: выберите подходящую сборку, думайте о том, что вы делаете и почему, тогда Контроль Жрец заработает так, как надо.

Спасибо за внимание, удачи в Растахановых игрищах!