

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Куб Охотник (Охотник на хрипах). Гайд по архетипу.

10.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы играща

Охотник на предсмертных хрипах или Куб Охотник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой сегодняшней статьи — Охотник на предсмертных хрипах или Куб Охотник. Архетип не так популярен, как Мидрейндж Охотник, но все равно силен и опасен. Сейчас это единственная тир-1 колода Рексара по проценту побед.








Главное преимущество Охотника на хрипах — медленные матч-апы. Колода без проблем расправляется с большинством контроль и мидрейндж архетипов ладдера. Герой статьи также не боится Жрецов и Мидрейндж Охотников, да и в поединках с агро колодами способен выходить победителем, если действовать правильно.

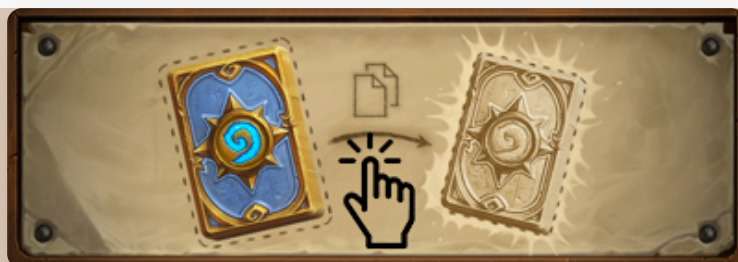
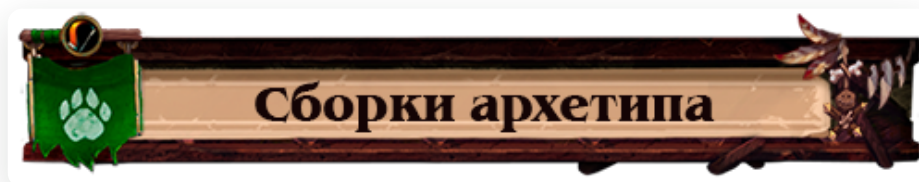
Из гайда вы узнаете, какую колоду Охотника на хрипах выбрать и как собрать собственную. Будут разобраны вопросы муллигана, стратегии и популярных матч-апов ладдера в мартовском сезоне и многое другое.

*Это обновленная версия гайда, актуальная для середины мартовского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:*

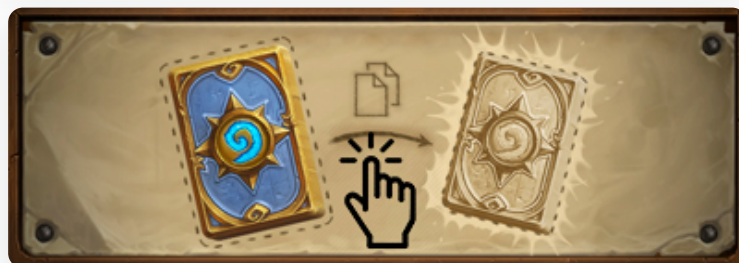
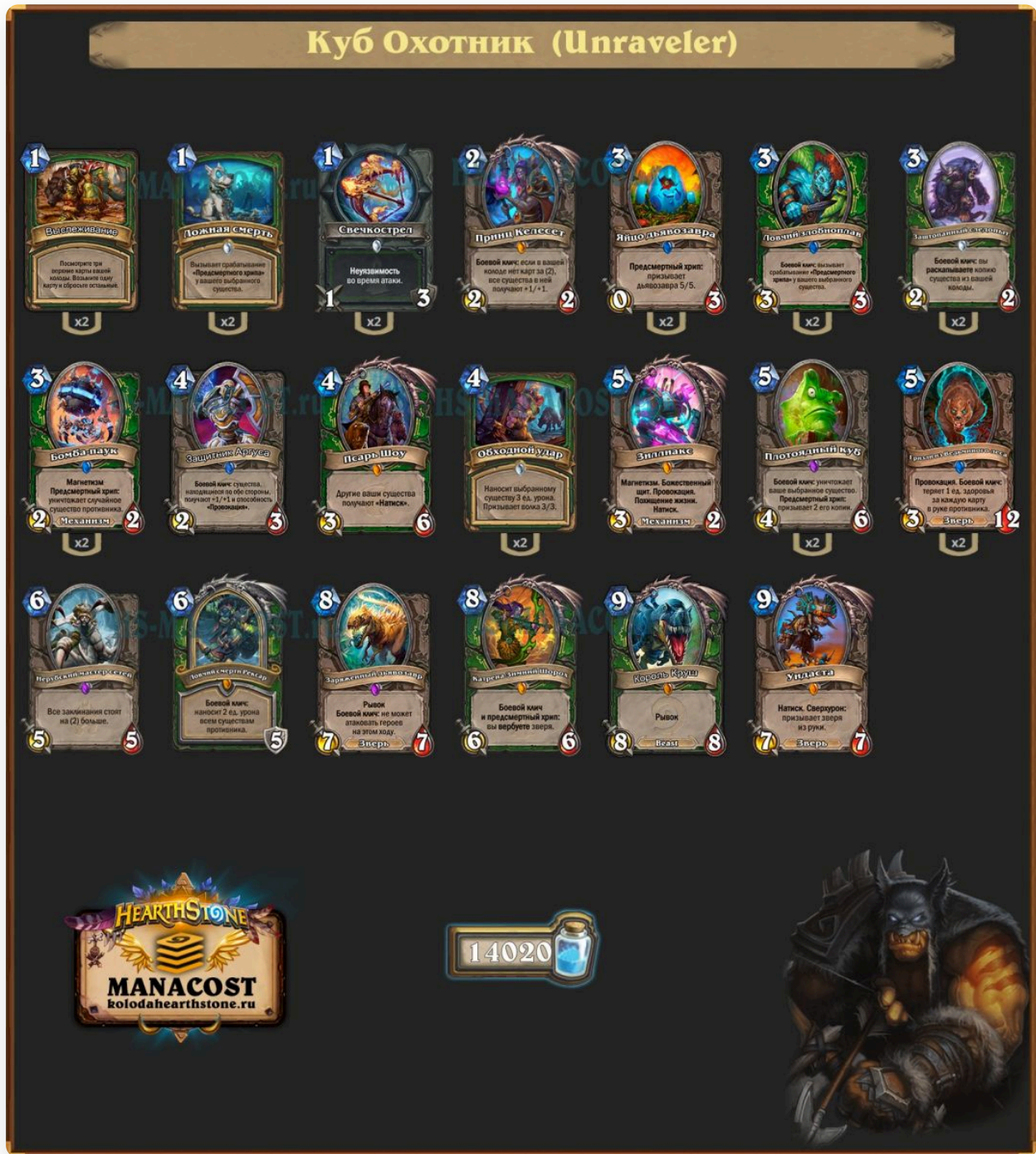
-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Убран раздел "Охотник на хрипах после нерфов"*
-  *Добавлены новые сборки и описания к ним, убраны неактуальные*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты*

### Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
  - *- Замены и Максимально бюджетная колода*
-  *Муллиган*
-  *Основы геймплея*
  - *- Суть архетипа*
  - *- Как играть против агро*
  - *- Как играть против контроля и мидрейндж*
  - *- Изменение геймплея с рыцарем смерти*
-  *Стратегия игры*
  - *- 9 советов, о которых должен знать каждый*
-  *Матч-апы*
-  *Заключение*



## Классический Охотник на хрипах



Классическая версия архетипа, нацеленная в первую очередь на медленные матч-апы. **Заштопанный следопыт** — повсеместно используемая опция. **Защитник Аргуса** помогает бороться с агро колодами и совершать неожиданные размены в зеркальных матч-апах.

Нерубский мастер сетей нужен в первую очередь для матч-апа со Жрецом, оппонент не сможет сыграть Ментальный крик на 7 ход.

Охотник на хрипах со Смертельным выстрелом

### Куб Охотник (со Смертельным выстрелом)


**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearstone.ru

13600



Нерубский мастер сетей, Защитник Аргуса

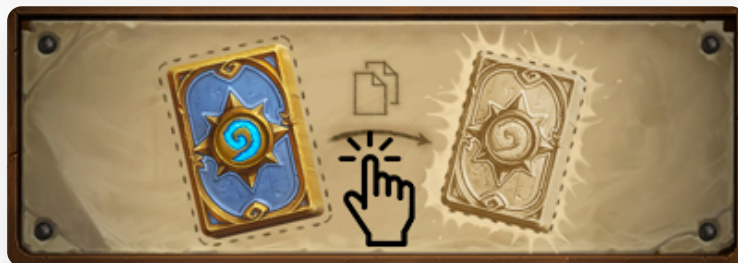
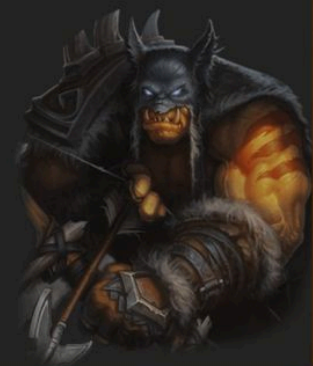


Смертельный выстрел

Эта версия также создана для борьбы со Жрецами, но другими инструментами. Смертельный выстрел — отличный ответ на крупные угрозы Жреца на провокации и Жреца на воскрешении. Также ремувал поможет и в других медленных матч-апах, да и в быстрых редко будет лежать мертвым грузом.

Куб Охотник от TypicalTyrant

## Куб Охотник от TypicalTyrant



 Нерубский мастер сетей, Защитник Аргуса, x1 Заштопанный следопыт, Ундаста, Заряженный дьявозавр

 Смоляной страж, Прожорливая слизь, Разрушитель чар, Ворген-разведчик

Необычная опция в этой сборке — Ворген-разведчик. По словам автора колоды, этот первый дроп нужен преимущественно для поединков с Мидрейндж Охотниками.

2/1 угроза в маскировке не умрет от Прыголапов и Смечкострела, но сможет разменяться с Гиеной-падальщицей, Хаффером или Искрящим острозубом.

к выбору разделов

## Вопросы декбилдинга

Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.



Основа представляет собой набор предсмертных хрипов, их активаторов, а также несколько карт ремувалов, оружия и других вспомогательных инструментов.

Набор обязательных карт чаще всего дополняют вторыми копиями Выслеживания, Заштопанного следопыта и Обходного удара. Порой вместо Заштопанного следопыта используют Смоляного стража, чуть реже появляется Прожорливая слизь или другие "тройки".

Могут появиться и тяжелые звери для синергии с Катненой Зимний Шорох, а также Разрушитель чар, Защитник Аргуса, Нерубский мастер сетей и другие опции.

Подробнее об этих и других **опциональных картах** читайте далее.

[к выбору разделов](#)



**Питомец** — это сильный третий ход для Куб Охотника. **Питомец** незаслуженно обделен вниманием и скрывает большой потенциал, особенно силен в мидрейндж и контроль матч-апах.

**Смертельный выстрел** — хорошая опция против Жрецов на воскрешении и провокации, Четных Чернокнижников и некоторых других медленных архетипов. Слаб в матч-апе с Паладинами и Охотниками.

**Смоляной страж** — анти-агро опция, хорошая в поединке с любой темповой колодой Охотника, Нечетными Паладином, Нечетным Разбойником и другими. **Смоляной страж** слаб в медленных поединках.

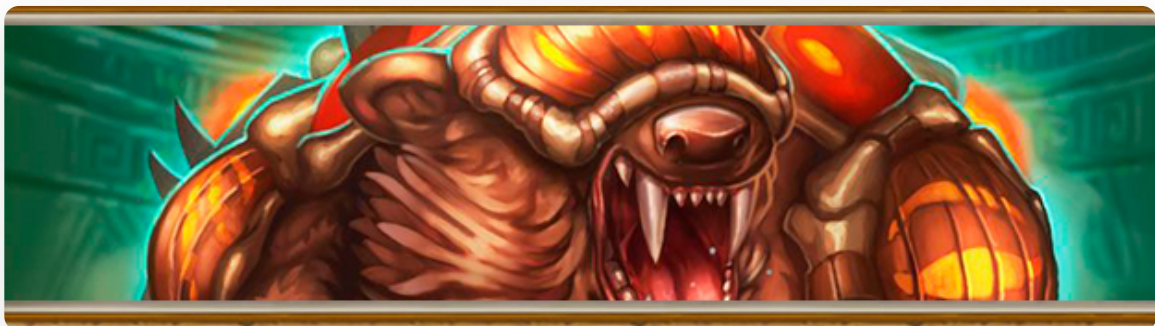
**Мшистое чудище** — по-прежнему неплохая опция, которая может активировать хрип Яйца дьявозавра и избавляться от мелких угроз Нечетных Паладинов и других.

**Ворген-разведчик** — улучшит матч-апы с Мидрейндж Охотниками, не так полезен в других противостояниях.

**Разрушитель чар** — поможет проигнорировать провокацию или убрать бафф. Универсальная и гибкая техническая карта.

**Защитник Аргуса** — помогает размениваться или обороняться, но важно, чтобы на столе Охотника были существа, иначе **Защитник Аргуса** станет ужасной картой.

**Нерубский мастер сетей** — улучшает в первую очередь матч-апы со Жрецами, но хорош и против других медленных противников. Слаб при встрече с агро.



**Аманийский медведь** — внушительный зверь с натиском, к тому же провокатор. Подойдет для бюджетных сборок Охотника на хрипах, если у вас нет какого-то дорогого зверя, также часто используется и полноценными версиями для темповых ходов на поздних этапах.

**Заряженный дьявозавр** — добавляется для улучшения медленных матч-апов. Делает колоду более агрессивной, отлично синергирует с **Плотоядным кубом**. Некоторые самые медленные поединки вы будете завершать с помощью комбинаций на большое количество урона как раз через таких существ, как **Король Круш** или **Заряженный дьявозавр**.

**Ундаста** — синергирует с **Катреной Зимний Шорох** и другими мощными зверями колоды. Благодаря ей вы можете совершать действительно мощные ходы. Теперь **Король Круш**, рано пришедший в руку, уже не будет такой проблемой: вы сможете бесплатно призвать его с помощью **Ундасты**. То же и с другими зверями. При этом, если динозавр останется в живых, вы можете повторить этот трюк еще несколько раз, хотя такое случается редко.

[к выбору разделов](#)



Архетип дорогой, но многие карты поддаются **замене**. Карты, которые нельзя заменить - **Плотоядный куб**, **Ловчий смерти Рексар** и **Катрена Зимний Шорох**. Это ключевые звенья колоды.

**Псарь Шоу** хоть и стал обязательной частью почти любой сборки, все же не так важен, как приведенные выше карты. Вы станете еще слабее против агро колод, но, играя бюджетной версией, всегда приходится чем-то жертвовать. Конечно, если у вас есть **Псарь Шоу**, его нужно добавить. То же и с **Зиллиаксом**.

Если у вас нет **Принца Келесета**, можете обратиться к сборке с **Яйцом скарабея**.

Вместо **Заряженного дьявозавра** и прочих дорогих зверей возьмите **Аманийского медведя** или **Высокогрива саванны**.

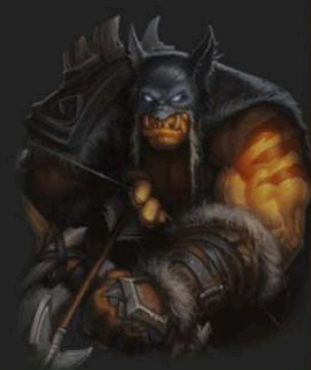
Не забывайте, что почти все карты Куб Охотника уйдут в Вольный режим уже в этом апреле. Не крафтите карты, отмеченные серым, если не планируете играть в Вольном.

**Куб Охотник после ротации Стандартного режима**

# Куб Охотник (Unraveler)



14020



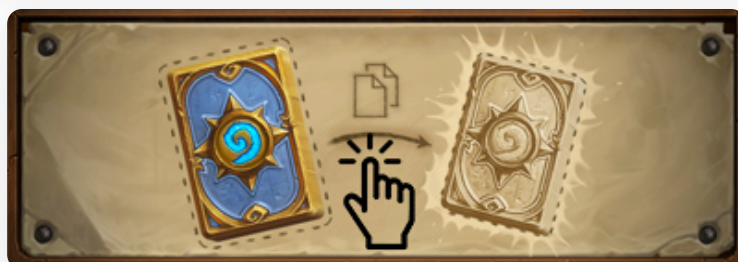
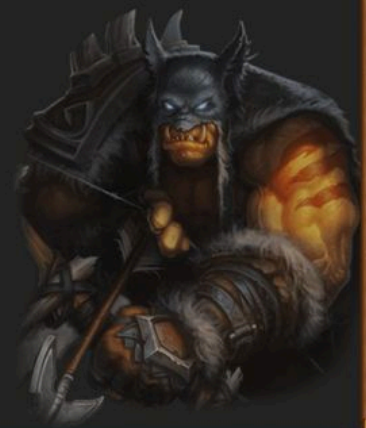
**Максимально бюджетная версия**



Бюджетный Охотник на хрипах

# Максимально бюджетный Куб Охотник

<p>Посмотрите три последние карты в вашей колоде. Возьмите одну карту и сбросьте остальные.</p> <p>x2</p>	<p>Вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p>Неуязвимость во время атаки.</p> <p>x2</p>	<p>Здоровье выбранного существа становится равно 1.</p> <p>x2</p>	<p>Предсмертный крик: призывает трех скарабеев 1/1.</p> <p>x2</p>	<p>Призывает случайного зверя.</p> <p>x2</p>
<p>Предсмертный крик: призывает дьявозавра 5/5.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: вы раскалываете колесо существ из своей колоды.</p> <p>x2</p>	<p>Магнетизм. Предсмертный крик: уничтожает случайное существо противника.</p> <p>x2</p>	<p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает вожака 3/3.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>
<p>Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>x2</p>	<p>Предсмертный крик: призывает на поле боя двух гномов 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<p>Напис. Провокация.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой клич и предсмертный крик: вы вербуете зверя.</p> <p>x2</p>	



В колоде нет дорогих зверей, они заменены Аманийскими медведями. Если у вас есть Король Круш, Заряженный дьявозавр или Ундаста, обязательно добавьте их. Яйцо скарабея - дополнительный хрип, который сделает колоду чуть агрессивнее.

[к выбору разделов](#)

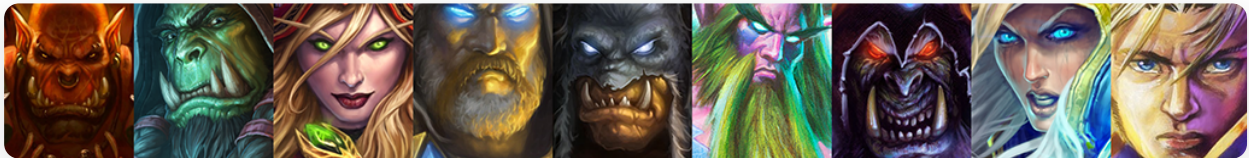


Две карты, которые вы оставляете всегда - Принц Келесет и Яйцо дьявозавра. В большинстве случаев остается и Выслеживание, но это на усмотрение игрока. Некоторые считают, что лучше найти нужные карты на самом муллигане, чем с помощью Выслеживания.

Если в руке уже есть Яйцо дьявозавра, всегда нужно оставлять Ложную смерть и Ловчего злобноплава в любых количествах.

В быстрых поединках пригодятся Свечкострел и Псарь Шоу. В медленных - Ловчий смерти Рексар, Заштопанный следопыт и Катрена Зимний Шорох.

Если класс противника предполагает несколько разных архетипов (Чернокнижник), старайтесь искать те карты, которые хороши против всех.



**Воин:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Ловчий смерти Рексар, Катрена Зимний Шорох. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав.

**Паладин:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Свечкострел. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав.

**Охотник:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Свечкострел, Обходной удар. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав.

**Друид:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Заштопанный следопыт, Выслеживание, Катрена Зимний Шорох. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав. С хорошей рукой — Ловчий смерти Рексар, Плотоядный куб.

**Разбойник:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Свечкострел, Обходной удар, Выслеживание, Прожорливая слизь. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав. С Монеткой или хорошей рукой — Зиллиакс, Гризли из Ведьминого леса.

**Шаман:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Псарь Шоу. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав.

**Маг:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Катрена Зимний Шорох, Свечкострел, Обходной удар. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав.

**Жрец:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Ловчий смерти Рексар, Катрена Зимний Шорох, Заштопанный следопыт. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав.

**Чернокнижник:** Принц Келесет, Яйцо дьявозавра, Выслеживание, Катрена Зимний Шорох. Если есть Яйцо дьявозавра — Ложная смерть и Ловчий злобноплав.

к выбору разделов



### Суть архетипа

Охотник на предсмертных хрипах — далеко не самый простой и последовательный архетип в Hearthstone. Для начала нужно разобраться в основах геймплея.

Ключевые синергии завязаны на предсмертных хрипах. Основные предсмертные хрипы колоды: Яйцо дьявозавра, Бомба-паук, Катрена Зимний Шорох, Плотоядный куб, иногда Высокогрив саванны. Охотник стремится “раскрутить” этих существ, то есть вызвать срабатывание предсмертных хрипов несколько раз. В этом ему помогают Ложная смерть и Ловчий злобноплав. Так он заполняет стол множеством угроз и побеждает с их помощью. Охотник на предсмертных хрипах – мидрейндж архетип, и играет от взаимодействия существ на столе, поэтому у него не так много заклинаний. Такой стиль игры опасен для медленных и мидрейндж противников, но уступает быстрым.

Важно понимать, что нельзя придерживаться одного плана на игру каждый раз. Не рассчитывайте применять Ложную смерть только на Яйцо дьявозавра. То же и с Ловчим злобноплавом. Иногда активаторов предсмертных хрипов полезно применить на Катрену Зимний Шорох или Плотоядного куба. Плотоядный куб, в свою очередь, не обязан “съесть” только Яйцо дьявозавра и вообще – существ с предсмертным хрипом. В каких-то матч-апах получится реализовать его на Короля Круша, а где-то — на Зиллиакса, Гризли из Ведьминого леса или Псаря Шоу.

Чтобы ориентироваться в колоде и понимать, какой вариант лучше, нужно знать о том, что есть у противника для ответа. Вам интересны ремувалы и эффекты немоты, которые вы хотите последовательно выманить из руки оппонента и задавить его после.

Ключевыми картами также станут [Ловчий смерти Рексар](#) и защитные опции, помогающие вернуться в игру при отставании. О них речь пойдет далее.

[к выбору разделов](#)



### Как играть против агро

Выживание — важнейший элемент геймплея. Выживать вы планируете при встрече с **любой агрессивной колодой**. Охотник медленнее многих агро колод, поэтому ему нужно вернуться в игру на средних или поздних стадиях игры, не потеряв много здоровья.

Что делать, если инициатива упущена? Способов “камбека” у вас несколько. Например, “раскрутить” предсмертный хрип существа - чаще всего это [Яйцо дьявозавра](#). Агрессор может проигнорировать его и направить весь урон “в лицо”. Воспользуйтесь этим и захватите стол с помощью активаторов предсмертного хрипа.

Важнейшие анти-агро карты: [Псарь Шоу](#), [Гризли из Ведьминоного леса](#), [Зиллиакс](#), [Смоляной страж](#), [Свечкострел](#) и некоторые другие.

В колоде есть несколько других уникальных защитных опций. [Ловчий смерти Рексар](#) — яркий тому пример, больше об этой карте вы узнаете ниже. [Псарь Шоу](#) не выглядит как защитный инструмент, но на деле это опасная угроза для любой агро колоды. Если противник не сможет убить это 3/6 существо, вы легко захватите стол в течение нескольких ходов. Полезно “кубить” [Псаря Шоу](#). Если вам удастся получить сразу двух псарей на столе, вы почти наверняка победите.

На поздних этапах доступны [Катрена Зимний Шорох](#) и [Ундаста](#). С их помощью вы рассчитываете получить [Гризли из Ведьминоного леса](#) с 12 единицами здоровья, если играете от защиты. Но обычно к 8-9 ходам вы уже в состоянии перехватить инициативу и начать диктовать свои условия в партии.

Не бойтесь играть [Гризли из Ведьминоного леса](#) из руки — это опасная угроза, на которую противник не захочет накладывать немоту. Также [Гризли из Ведьминоного леса](#) опасен,

потому что его можно "съесть" [Плотоядным кубом](#).

Также мощнейший защитный ход — "съесть" [Зиллиакса](#) или [Аманийского медведя](#) [Плотоядным кубом](#) и активировать его предсмертный хрип.

[к выбору разделов](#)



### Как играть против контроля и мидрейндж

Намного лучше свой потенциал колода раскрывает в **контроль и мидрейндж поединках**. В них Охотник на хрипах может играть первым номером.

Ваша задача — разыгрывать опасные угрозы каждый ход, вынуждая оппонента искать ответ на каждую. Начинайте с [Яйца дьявозавра](#), это сильный третий ход. Разыгрывайте его, даже не имея под рукой [Ложной смерти](#) или [Ловчего злобноплава](#). Вы действуете агрессивно, поэтому сидеть и ждать лучшего момента - не самая здравая идея.

К средним и поздним этапам игры будет доступно больше полезных опций: [Катрена](#) [Зимний Шорох](#) с тяжелыми зверями и даже [Псарь Шоу](#). Со многими из них комбинируются те же [Ложная смерть](#), [Ловчий злобноплав](#) и [Плотоядный куб](#). Не жадничайте ради красивых комбинаций: не пытайтесь заставить стол шестью [Королями Крушами](#). Будет достаточно и одного. Куда важнее темп, постоянное присутствие на столе и давление, так что копить карты в руке для одной комбинации не стоит.

Играя первым номером, вы столкнетесь с проблемой обилия AoE эффектов у оппонента. Преимущество Охотника в предсмертных хрипах: часто противнику будет невыгодно давать зачистку, так как на столе появятся другие угрозы.

Куда опаснее эффекты немоты, превращения, возвращения в руку, замешивания в колоду и так далее. О них всех вы должны знать заранее и ожидать. Обыгрывать или нет — другой вопрос: если ситуация тяжелая и вы чувствуете, что проигрываете, обыгрывать ремувалы противника не стоит.

[к выбору разделов](#)



### Изменение геймплея с рыцарем смерти

**Ловчий смерти Рексар** – это отдельный способ победы. Его боевой клич и 5 единиц брони пригодятся в быстрых матч-апах, но отдельного внимания заслуживает новая сила героя. Перед розыгрышем **Ловчего смерти Рексара** подумайте, стоит ли отказываться от базовой силы героя. Если вы близки к победе, но вам не хватает урона для летала, разумней будет не разыгрывать рыцаря смерти. **Верный выстрел** – дополнительный урон по герою оппонента, иногда 2 единицы урона окажут решающее значение. Но в иных случаях нет причин отказываться от Зверодела.

**Ловчий смерти Рексар** силен и в медленных, и в быстрых матч-апах: Зомбозвери помогают возвращаться в игру, размениваться с угрозами противника, наступать и обороняться.

В коллекции масса угроз с натиском, ядом, похищением жизни и другими особыми свойствами, ценными в определенных ситуациях.

Читайте больше о **Ловчем смерти Рексаре** в следующем разделе.

[к выбору разделов](#)



В этом разделе вы найдете 9 советов, рекомендаций и особенностей механик, о которых должен знать каждый игрок Охотником на предсмертных хрипах.

### Каких Зомбозверей может раскопать Ловчий смерти Рексар и как

Сначала вы раскапываете зверя, у которого есть какое-либо умение помимо ключевого слова. **Бронированный жук** — существо с умением, поскольку описание карты содержит не только ключевое слово «предсмертный хрип», но и конкретное описание эффекта. Вторым раскапывается существо либо без текста, либо только с ключевым словом, например, **Жуткий крот** (нет текста), **Седоспин-патриарх** (только провокация), **Злобный чешуйник** (похищение жизни, натиск).



## 2 группа зверей в Растахановых играх





Во второй группе не появились новые звери после выхода последнего дополнения.















### Примечательные звери и мощные комбинации для Зверодела

Когда играете в облике рыцаря смерти, важно правильно создавать Зомбозверей. Не нужно выбирать зверей машинально, видя какой-то сильный эффект или рывок: подумайте дважды, что вам нужно в конкретной ситуации против конкретного оппонента. Нет точных инструкций по созданию Зомбозверей, но можно выделить несколько общих правил.

#### Создавая Зомбозверя, учитывайте оставшиеся у противника ремувалы.

Подумайте, какую цель вы преследуете: может, вы хотите выманить этот ремувал или, напротив, избежать его.

-  Это очевидное правило, но не всегда о нем вспоминают: считайте суммарные характеристики и умения существа, а также финальную его стоимость. Подумайте, хотите ли вы выставить Зомбозверя в этот ход или есть время придержать его, и не ошибайтесь с подсчетами затрат.
-  Иногда характеристики важнее умений. Если вам необходимо действовать агрессивно и желательно в скором времени завершить матч, выбирайте существ с большой атакой и здоровьем. Не выбирайте машинально условного Псартаса из-за предсмертного хрипа: его характеристики слабы, а карта рыцаря смерти не всегда пригодится.

-  Почти всегда полезны существа с маскировкой: их трудно “достать”, и часто противники будут отдавать мощные AoE зачистки (может, сразу несколько), чтобы нейтрализовать одного зверя.
-  Всегда сильна комбинация **Тундровый люторог** + существо с маскировкой, причем атаковать им не нужно, чтобы не выводить из скрытности. Если противник не найдет способа устранить зверя, каждый ваш Зомбозверь получит рывок.
-  **Маскировка** + **яд** или **натиск** + **яд** – опаснейшие комбо, способные устранить почти любую угрозу противника и не дать легко выставить следующие.
-  **Король Мукла** помогает заполнять руку противника слабыми картами. С его помощью вы можете сжечь один "топдек" противнику.
  -  Когда дело приближается к усталости, ищите зверей с похищением жизни.
    -  Также, если вы приближаетесь к "фатигу", полезен **Детеныш ящера**, который замешает в колоду дополнительную карту.
    -  **Охотничий мастиф** хорошо сочетается с дешевыми зверями из первой группы: **Детенышем ящера**, **Лесным волком**, **Искрящим острозубом** и другими.
-  В агрессивных матч-апах особенно полезны существа с натиском и похищением жизни, их ищите в первую очередь. Крупные угрозы с хрипами или другими не влияющими на ход игры эффектами не особенно помогут вам в агро поединке. Старайтесь выбирать существ, которые могут сразу же изменить ситуацию на столе в вашу пользу.
-  Сильнейшая комбинация **Взрывной нетопырь** + **Злобный ползун**. При определенных обстоятельствах вы можете моментально зачистить весь вражеский стол.
-  **Взрывной нетопырь** также хорошо сочетается с существами с натиском и похищением жизни. Стол вы зачистите не всегда, но восстановите очень много здоровья.
-  **Пещерная гидра** – еще один зверь, полезный почти всегда, вне зависимости от матч-апа. Силен в сочетании с ядом и натиском (лучшая пара – **Злобный ползун**). Если скрестить с похищением жизни, будет лечить в тройном объеме от нанесенного урона.
-  Если хотите обыграть условное **Превращение** или **Вытягивание души**, или любое другое заклинание, устраняющее одну цель, поможет невосприимчивость к магии (**Мерцающий скакун**, **Медвекула**). Но учитывайте ремувалы вроде **Куклы вуду**, **Суперколлайдера** или эффекты немоты.
-  Если на столе уже есть зверь, способный атаковать, выбирайте **Искрящего острозуба**.
  -  Выбрав **Коварного птенца** первой раскопкой, второй ищите существо с рывком. Также рывки хорошо синергируют с **Гидрой Горьких Волн**.

- **Гидра Горьких Волн** сама по себе может сыграть с вами злую шутку. Но если скомбинировать ее похищением жизни, вы нейтрализуете ее негативный эффект.



### Не раскапывайте Заштопанным следопытом Принца Келесета

Нет смысла делать это, так как эффект **Принца Келесета** все равно не сработает. Помешает вторая копия **Принца Келесета**, оставшаяся в колоде.

Также боевой клич этого существа может не сработать, если в колоде каким-либо другим образом оказалась карта за 2 маны (был использован **Ментальный крик** и так далее).

### Когда и как играть **Выслеживание**. Что искать?

Когда собираетесь играть **Выслеживание**, задумайтесь о порядке действий. Всегда играйте **Выслеживание** в первую очередь, полученная карта может изменить ваши планы на ход.

Необязательно выбирать только сильные легендарные карты или рыцаря смерти: действуйте в зависимости от противника и ситуации. Чаще всего вам пригодятся дополнительные копии **Яйца дьявозавра** (особенно если вы играете **Выслеживание** в начале партии), активаторы хрипов и другие ситуативные инструменты.

Не забывайте, что карты, которые вы не выберете **Выслеживанием**, покинут колоду. Угадать, какие именно карты будут предложены, практически невозможно, но чем ближе вы подбираетесь к концу колоды, тем проще вам сделать прогноз. Помните, что, если вы планируете играть с оппонентом до усталости, от розыгрыша **Выслеживания** лучше отказаться вовсе. Это актуально, например, против **Нечетного Воина**.

### Берегите **Свечкострел**

Не расходуйте **Свечкострел** просто так: приберегите заряды оружия для важных игровых моментов.

С другой стороны, долго не тратьте **Свечкострел** опасно: противник наверняка потратит на него ремувал оружия, зная, что другого у вас нет. Поэтому не стоит разыгрывать его просто так, тем более, если вы ожидаете условную **Прожорливую слизь**.



### Как играть Бомбу-паука

**Бомба-паук** - очень разносторонняя карта, которая сильна во многих связках. Многие забывают, но у нее есть магнетизм, а это значит, что она синергирует с **Зиллиаксом**. Так вы можете исцелиться сразу на 5 единиц. Но в этом случае будет тяжело реализовать ее хрип: божественный щит защитит механизм от смерти.

Всегда приятно сыграть **Бомбу-паука** под **Псарем Шоу**, так вы моментально устраните почти любую вражескую угрозу.

Не забывайте и о привычных активаторах хрипов: **Ложная смерть**, **Ловчий злобноплав**, **Плотоядный куб**. Вы не всегда захотите отдавать их на **Бомбу-паука**, потому что может не хватить активаторов для раскрутки других существ, но если в руке есть еще один активатор или сильный следующий ход (например, **Катрена Зимний Шорох**), то смело “крутите” **Бомбу-паука**.

В редких случаях можно применить **Обходной удар**.

Иногда можно ставить **Бомбу-паука** в темп, если вы уверены, что у противника нет немоты и других опасных ремувалов. Так вы заблокируете ему ход. Подумайте о том, когда именно вы хотите выставить **Бомбу-паука**, какие самые сильные ходы есть у оппонента.

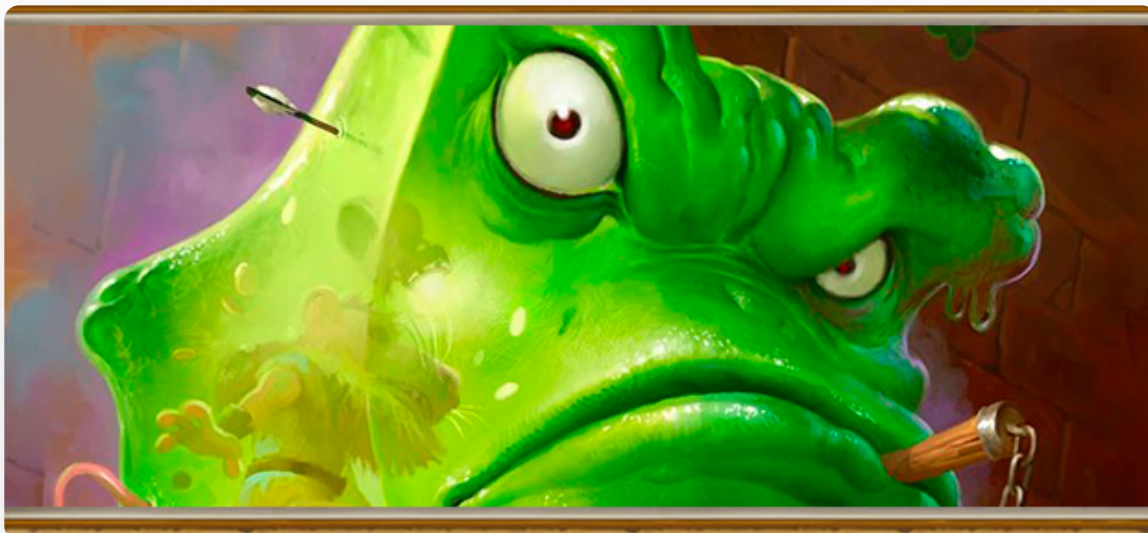
### Как играть Яйцо дьявозавра

Обычно Охотники играют **Яйцо дьявозавра** на 2-3 ход, однако делать это нужно не всегда. Если в руке есть **Ловчий злобноплав**, сыграть **Яйцо дьявозавра** через **Монетку** — правильный ход практически всегда. То же самое и если в руке две **Ложные смерти** или еще одно **Яйцо дьявозавра**.

Не играйте **Яйцо дьявозавра** через **Монетку**, если в руке нет никакого активатора ее хрипа или это только **Ложная смерть**. Вы всегда можете сыграть **Яйцо дьявозавра** + **Монетка** + **Ложная смерть** на третий ход, обезопасив 0/3 угрозу.

Даже агрессивные противники часто ломают 0/3 угрозу сразу же, как только она выставлена, поэтому играть ее в темп — определенный риск. На него часто стоит идти, но не во всех ситуациях.

На поздних этапах [Яйцо дьявозавра](#) помогает обыгрывать AoE эффекты противника.



### Как играть [Плотоядный куб](#)

Не "ешьте" [Яйца дьявозавра](#) [Плотоядным кубом](#) просто так без необходимости. Это не лучший ход, так как у вас может просто не хватить активаторов для всех [Яиц дьявозавра](#).

[Плотоядный куб](#) помогает обыгрывать AoE эффекты соперников: чтобы полностью зачистить стол, им придется отдать две мощные зачистки, и далеко не каждый сможет это сделать.

Лучшие цели - [Король Круш](#) и [Заряженный дьявозавр](#), как правило, такие комбинации используются для добивания. Можно применять на [Катрену Зимний Шорох](#), если в колоде осталось много зверей. Можно и без зверей, все-таки существо б/б - не худшая цель.

В агро матч-апах можно "есть" [Псаря Шоу](#): с двумя копиями этого существа справится не каждый быстрый оппонент, зато вы сможете перевернуть ситуацию в свою пользу.

Если ситуация неблагоприятна, применяйте [Плотоядный куб](#) на что угодно или даже в темп, лишь бы это помогло не отстать от оппонента.

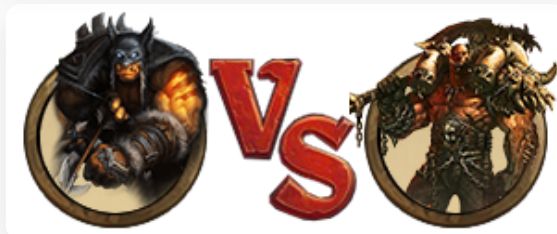
### Следите за оставшейся колодой

Особенно важно в нескольких ситуациях: перед розыгрышем [Выслеживания](#) и [Катрены Зимний Шорох](#). Зная, что осталось в колоде, вы сможете предугадать случайные исходы при розыгрыше этих карт.

[Катрена Зимний Шорох](#) может призвать только провокатора или только угрозу с рывком, а может и то, и другое с каким-то шансом. Также легендарное существо может не призвать ничего вовсе, о чем важно знать заранее.

О [Выслеживании](#) речь шла ранее, но перед его использованием также нужно знать, что осталось в колоде. А после [Выслеживание](#) — какие карты заклинание сбросило.

Отслеживать карты в колоде помогают специальные программы: [DeckTracker](#) и [Track-o-bot](#).



**Нечетный Воин** – выгодный для Охотника матч-ап по ряду причин. Во-первых, вы играете неприятным для любой медленной колоды мидрейндж стилем. Во-вторых, предсмертные хрипы защищают ваш стол от AoE атак Воина, делая их максимально невыгодными для оппонента.

Еще одно преимущество Охотника – **Ловчий смерти Рексар**. Воин не сможет каждый раз находить ответ на крупную угрозу, тем более, нечетная колода лишена **Казни**.

Помните, что у Нечетного Воина без драконов и квеста наверняка есть **Железноклюв**.

Очень важно правильно раскапывать Зомбозверей. Как только видите **Детеныша ящера** – незамедлительно выбирайте. Воин может переиграть вас по выгоде благодаря **Детенышу дикорога**. Чем больше вы сможете замешать дополнительных карт в свою колоду, тем лучше. Поэтому **Детеныш ящера** – зверь №1 в матч-апе с Воином.

Полезная комбинация – **Тундровый люторог** + маскировка. Воину трудно поразить такую цель, не отдав мощный AoE ремувал вроде Потасовки. Также не выбирайте **Гидру Горьких Волн** из-за **Взрывчаткобота**, **Дракона-поджигателя** и некоторых других карт.

В матч-апе с Воином лучше не играть **Выслеживание**, если вы не близки к леталу и вовремя нашли рыцаря смерти. Заклинание быстро опустошит колоду, что может наказать вас на стадии усталости.

**Нечетный Квест Воин** и **Квест Воин** – опаснее, потому что у них есть проактивный источник победы. Эти матч-апы вы не можете затягивать, поэтому старайтесь действовать агрессивно и ловить противника на отсутствии ультимативных ремувалов и эффектов немоты. Не бойтесь "есть" **Плотоядным кубом** крупные угрозы, ставить **Яйца дьявозавра**, чтобы обыгрывать AoE и так далее. Действуйте темпово и нагло, вынуждайте Воина каждый ход искать ответ на крупные угрозы, а не ставить провокации и делать задачу.

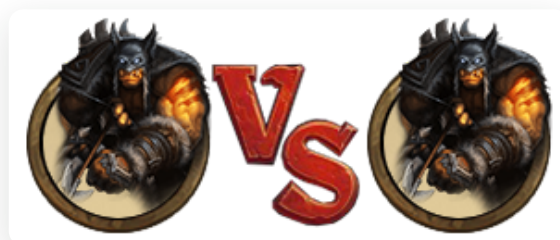
Берегите **Бомбу-паука** для крупных провокаций.



**Нечетный Паладин** - тяжелый матч-ап, особенно на ранних этапах. Задача — навязать противнику борьбу за стол любой ценой, не давать ему уверенно закрепиться на столе к пятому ходу. Помогают мощные провокации и **Ловчий смерти Рексар** за счет своего AoE и позднее — силы героя. Старайтесь играть максимально темпово, ищите **Свечкострел**, **Псаря Шоу** и **Гризли из Ведьминого леса** — важнейшие опции в матч-апе.

**Четный Паладин** - напряженный матч-ап, противник играет ряд опасных баффов (**Печать королей**, **Гребнистый скакун** и т.д.). **Похитительница трупов** — одна из самых опасных угроз Четного Паладина, так что постарайтесь сразу же нейтрализовать ее каким-либо образом. Даже самый незначительный бафф делает **Похитительницу трупов** намного сильнее, если у нее есть неистовство ветра. Не стесняйтесь ставить **Бомбу-паука** в темп вместе с **Ложной смертью** или без, пусть и будет шанс, что уничтожено будет что-то мелкое.

Четный Паладин все еще может играть одну копию **Равенства**, но не обыгрывайте ее, если не увидели ранее **Яростного пироманта**.



Как и у Паладина, у **Охотника на хрипах** нет удобного и простого способа нейтрализовать угрозы с предсмертным хрипом — кто раньше поставит их и “раскрутит”, тот и победит. **Бомба-паук** может сыграть злую шутку: уничтожить **Яйцо дьявозавтра** или **Плотоядный куб** оппонента. Старайтесь не ставить эту угрозу на стол просто так, а сразу же реализовывайте тем или иным способом.

Не играйте слишком агрессивно, порой правильно выгодно разменяться. Старайтесь первыми “раскрутить” **Яйцо дьявозавра** и призвать 5/5 угрозу, которой после можно будет выгодно разменяться. Часто важно убрать вражеское **Яйцо дьявозавра** самостоятельно.

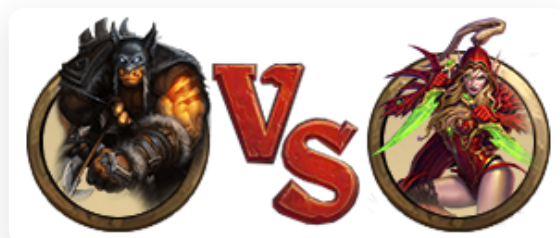
**Мидрейндж Охотник** доставит неприятности из-за ранних темповых угроз, с которыми нужно постараться совладать до баффов. Делайте ставку на провокации: с ними Охотнику справиться трудно. Играйте от обороны и старайтесь закрепиться на столе, разменивайтесь даже с мелкими угрозами Рексара. Особенно опасны **Гиена-падальщица** и **Тундровый люторог** — ответить на них без стола трудно, но все-таки возможно комбинациями карт.



Медленные архетипы Друида (**Малигос Друид**, **Вихлелых Друид**, **Хаккар Друид**, **Меха-К'Тун Друид**) для Охотника — хорошие соперники. Малфуриону сложно избавиться от тяжелых угроз с 5+ здоровья, старайтесь давить ими.

Надежда Миракл Друидов — затянуть партию с помощью комбинаций с **Яростным пиромантом**, старайтесь ставить такой стол, который у Друида не получится зачистить с помощью AoE на 5 урона и более (**Яростный пиромант** + **Дубовая кожа**).

Классические Друиды могут замедлить Охотника с помощью **Ползучей чумы**. В распоряжении Рексара не так много мелких угроз, которыми можно было бы заспамить стол, так что подставиться под **Ползучую чуму** трудно. Старайтесь делать так, чтобы ваши угрозы расправились с 1/5 провокаторами за один ход.

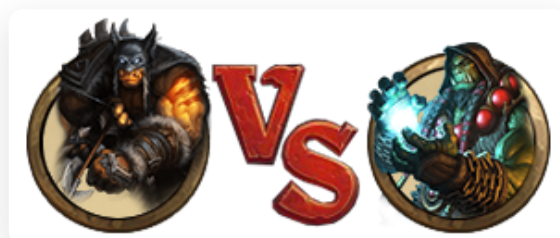


**Нечетный Разбойник**, как и любая агрессивная колода, чаще будет обыгрывать вас, чем вы его. Но противостояние не такое безнадежное: рассчитывайте рано перехватить инициативу с помощью **Яиц дьявозавра** и закрыться провокаторами (**Зиллиакс**, **Гризли из Ведьминого леса** и другие).

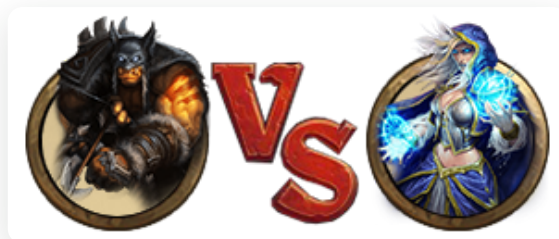
На 3-4 ход важно ответить на **Бандюгу**. Ответом может стать **Свечкострел** + **Обходной удар** или **Бомба-паук** в связке с **Ложной смертью**.

Готовьтесь к **Кровожадному злолисту** на средних этапах игры, из-за него вы потеряете много темпа.

**Малигос Разбойник** неприятен из-за **Ошеломления** и **Исчезновения**, старайтесь не подставлять единственный **Плотоядный куб** под эти эффекты, лучше играть это существо в связке с **Ложной смертью**. Давите методично, старайтесь после AoE зачистки сразу же ставить на стол опаснейшие угрозы: лучше всего рывки. Не бойтесь связки **Подготовка** + **Исчезновение**, найти ее трудно.



**Элем Шаман** — играет **Сглаз**, но из-за отсутствия добора в колоде не часто найдет более одной копии этого ремувала. Увидев первый **Сглаз**, играйте нагло и не переживайте за **Плотоядных кубов**. В целом матч-ап выгодный, так как в распоряжении Охотника много темповых инструментов, а Элем Шаман играет "честно", то есть не делает ничего несбалансированного. Его действия предсказуемы и легко обыгрываются.



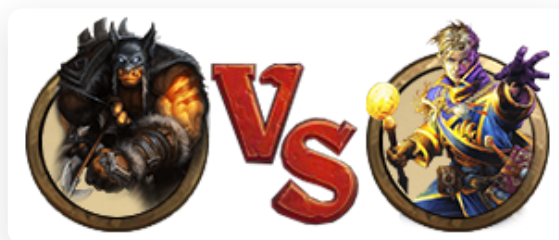
**Нечетный Агро Маг** благоприятное противостояние, так как архетип только поможет вам реализовать предсмертные хрипы. Подставляйте под **Взрывающиеся руны Яйцо дьявозавра** и **Плотоядного куба**, но помните, что оппонент играет и другие секреты: **Антимагия** и **Отраженная сущность** — самые популярные. Захватывайте стол, не позволяйте Магу закрепиться на нем и реализовать баффы. Если получили много урона, рассчитывайте на связки с **Зиллиаксом** или **Ловчего смерти Рексара**. Если нет ни того, ни другого, просто действуйте агрессивно и старайтесь убить Мага быстрее, чем он убьет вас. Противник слаб в защите, так что сделать это не так сложно.

Матч-ап с **Нечетным Контроль Магом** благоприятен: у него не так много точечных ремувалов, причем нет самого важного - **Превращения**, и это большой недостаток колоды. Не действуйте слишком медленно и не затягивайте партию, старайтесь вынуждать Мага защищаться каждый ход. Особенно важно создать давление на 9-10 ход, чтобы помешать Магу использовать **Ледяного лича Джайну**.

Приготовьте ответ на **Рагнароса** (**Бомба-паук** или угрозы на столе).

Если противнику удалось затянуть вас в позднюю игру, положитесь на **Ловчего смерти Рексара**. Крупные существа, которые выходят каждый ход, опасны для Нечетного Мага.

**Биг Спелл Маг** использует целый ряд точечных (**Превращение**, **Кукла вуду**) и AoE ремувалов (**Ярость дракона**, **Снежная буря**, **Барон Геддон**, **Волна огня**, **Метеорит**) — Охотнику нужно знать о них и обыгрывать. Матч-ап все равно благоприятный, поскольку ремувалов Магу едва ли хватит. Действуйте так же, как и в поединке с Нечетным Магом, но старайтесь не подставлять хрипы, не активируя их, чтобы обыграть **Превращение**.



Любой Жрец опасен **Ментальным криком**, поэтому всегда помните о 7-ом ходе. Не подставляйте серьезные угрозы, придержите их лучше в руке. Вы можете спровоцировать Жреца отдать **Ментальный крик** на 1-2 крупных существ, если это не будет критично.

Помимо **Ментального крика**, у Жрецов есть **Всеобщая истерия**, о которой тоже следует помнить. Пусть это AoE и не лишит существ предсмертного хрипа, но все-таки может нарушить ваши планы.

**Нерубский мастер сетей** — отличный ответ на любые AoE эффекты Жреца. Если сможете "съесть" его **Плотоядным кубом** и тут же призвать две копии, то матч-ап, скорее всего, будет выигран.

В матч-апе со **Жрецом на воскрешении** важно действовать быстро. Если Андуин затянет партию, вы вряд ли победите без **Нерубских мастеров сетей**. **Бомбу-паука** берегите для больших существ, не отдавайте их раньше времени. Если есть возможность проигнорировать существо или дать ему немоту, лучше сделайте это вместо того, чтобы убивать. Не позволяйте Жрецу реализовать воскрешающие эффекты так долго, как только сможете.

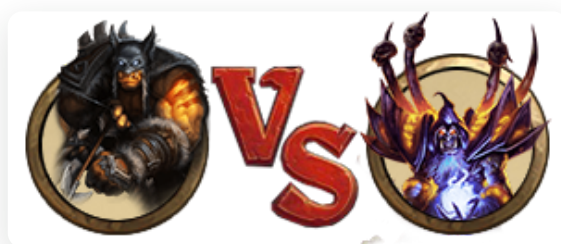
Помните, что **Ментальный крик** может быть разыгран раньше из-за Монеток с **Золоченой горгульи**.

**Жрец на провокации** опасен комбинацией, особенно связкой с Темным безумием. Аккуратнее с выставлением **Гризли из Ведьминого леса** или **Псаря Шоу** на поздних этапах партии.

Если не можете убить крупную провокацию, по крайней мере нанесите ей серьезный урон, чтобы не умереть от комбинации. Помните, что у Жреца есть **Массовое рассеивание**.

**Контроль Жрец** опасен в первую очередь из-за все того же **Ментального крика**. Все другие AoE способности противника легко обыгрываются. Помните про **Темного жнеца Андуина**, способного ответить на **Катрену Зимний Шорох** и крупных зверей.

Если разыграли **Ловчего смерти Рексара**, ищите зверей с натиском и похищением жизни, чтобы обыграть комбинацию на 16 урона от Контроль Жреца. Не опускайтесь до критической отметки по здоровью, готовьте ответ на **Алекстразу** (ремувал + исцеление).



В матч-апе с **Зоолоком** необходимо совершить темповый переворот с помощью **Яиц дьявозавра** и способов их "раскрутить". Пригодится и **Бомба-паук**, если вы играете с Монеткой. Смело ставьте ее на втором ходу в темп. Остается только рассчитывать, что к этому моменту Зоолок не нанесет слишком много урона и не закрепится на столе основательно.

**Ловчий смерти Рексар** едва ли эффективен в противостоянии с Зоолоком, по крайней мере, своим боевым кличем: у угроз Чернокнижника часто больше 2 единиц здоровья.

Медленные архетипы класса (**Четный Чернокнижник**, **Контроль Чернокнижник**, **Меха-К'Тун Чернокнижник**) — выгодные противники. Все AoE способности Гул'дана не справляются с предсмертными хрипами (в редких случаях получается у **Осквернения** и **Лорда Годфри**) Охотника, в результате вы сможете выставлять на стол значительное количество угроз.

Затягивать противостояния нельзя, особенно поединки с Контроль Чернокнижником: на поздних этапах **Повелители Бездны** создадут труднопроходимую стену. С 3/9 существами нужно справляться своими силами, впрочем, и с 1/3 демонами - тоже, если у вас нет **Мшистого чудища**.

[к выбору разделов](#)



Охотник на хрипах уже не так популярен и остается в тени Мидрейндж Охотника, но это все еще отличная колода для ладдера с высоким процентом побед и хорошими шансами практически во всех матч-апах.

Одно из преимуществ Охотника на хрипах — мало кто ожидает его и помнит, как правильно играть против этого архетипа. Так вы можете побеждать даже в тяжелых поединках и безвыходных ситуациях. Что уж говорить о выгодных поединках, которых у героя статьи все еще в достатке.

Спасибо за прочтение гайда, и до скорых встреч!