

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Куболок - лучшая колода Чернокнижника. Гайд по архетипу.

20.01.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Куболок

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Чернокнижник после изменений баланса карт ослаб, несмотря на то, что ни одна его карта не была изменена. У класса много интересных и непохожих друг на друга архетипов, но не все они показывают хорошие результаты.

Ранее вы могли прочитать гайд по [Меха-К'Тун](#) Чернокнижнику — самому популярному представителю класса. Сегодня речь пойдет о колоде с самым высоким процентом побед — о Куболоке.

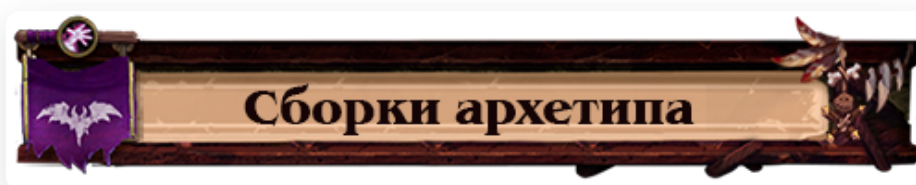
Это старая и уже классическая колода не так давно отпраздновала год своего существования. Сейчас Куболок не так силен, как год назад, но это конкурентоспособная колода, которая радуется отсутствию в мете эффектов немоты и ремувалов оружия.

Куболок в мете Растахановых игрищ — достойный выбор для самых опытных и вдумчивых игроков. Последние мета-отчеты от [Vicious Syndicate](#) называют Куболока тир-2 колодой и лучшим представителем своего класса. Архетип не терпит даже минорных ошибок, требует идеального исполнения, знания метовых колод и механик самого Куболока.

Обо всем этом вы прочтете в сегодняшнем гайде. В нем, как и всегда, будут рассмотрены сильнейшие сборки архетипа и вопросы декбилдинга, вы узнаете все о муллигане, стратегии игры и распространенных матч-апах нынешней меты.

### Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. Способы победы Куболока
10. - *Сдерживание ранней агрессии оппонента*
11. - *Давление на средних и поздних этапах существования*
12. - *Наносящие большой урон комбинации*
13. Ключевые механики карт
14. Правильный порядок действий
15. Важные советы
16. Карты со случайным эффектом
17. Матч-апы
18. Заключение



Куболок — старый и давно отточенный архетип, который уже давно не получает новых мощных инструментов. В результате сборки 2019 года мало чем отличаются от версий, которые вы могли видеть еще в самом начале Года Ворона.

Почти все версии Куболока отличаются между собой буквально несколькими картами.



Классический Куболок














# Куболок РИ (Стандартная сборка)





Классическая и надежная версия Куболока с максимальным комбо потенциалом. Здесь есть Принц Талдарам, Волхвица Умбра и два Безликих манипулятора.


### Куболок от Pizza

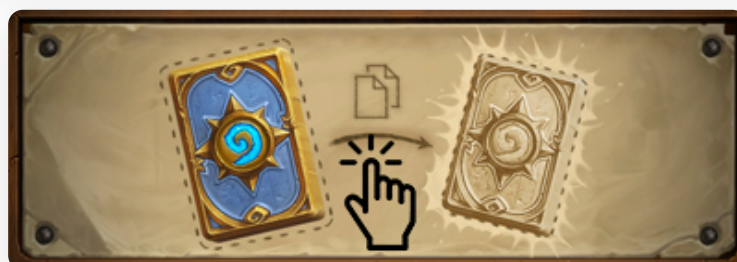
**Куболок от Pizza**

 <p>Боевой клещ: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>Усачий паук: Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p>	 <p>Бронированный жук: Предсмертный крик: вы получаете +3 к броне.</p> <p>Зверь</p> <p>Бескиль рожа: В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p>	 <p>Осквернение: Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторится.</p> <p>Принц Талдарам: Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (1), превращается в 2/3 копии выбранного существа.</p>	 <p>Волхвица Умбра: После того, как вы призываете существо, сбрасывает его Предсмертный крик.</p>	
 <p>Верховная ирида: Провокация. Позволение жизни. Когда вы сбрасываете эту карту, вы кладете в руку 2 ее копии.</p> <p>Адепт огня: Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p>	 <p>Оборот, жемчужный жук: Позволение жизни. Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Включает раунд от смерти, если вы умираете.)</p> <p>Безликий манипулятор: Боевой клещ: становится копией выбранного существа.</p>	 <p>Череп Ман'ари: В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p>Зналпакс: Магический. Божественный щит. Провокация. Позволение жизни. Наносит. Механизм.</p>	 <p>Страж ужаса: Рыбак. Боевой клещ: вы сбрасываете две случайные карты.</p>	
 <p>Плотоядный дуб: Боевой клещ: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p>	 <p>Одержимый тачкен: Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p>	 <p>Поселите льбе-цаны: Провокация. Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с Провокацией.</p> <p>Демон</p>	 <p>Кровавицы Еулали: Боевой клещ: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p>	 <p>Горный вельмонт: Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>Элементаль</p>





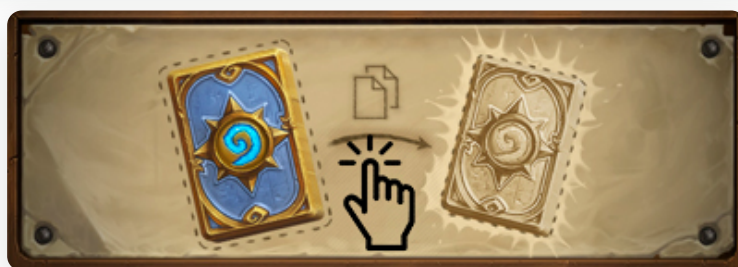




Версия из топ-8 легенды обращает больше внимание на оборону: появляются Бронированный жук и Верховная жрица Джеклик. Исключены один Безликий манипулятор и Лорд Годфри.

Куболок от HurryUPstone

# Куболок от HurryUPstone



В сборке из топ-89 легенды нет Принца Талдарамы, но появляются пара Защитников холмов — гибкие медленные инструменты. Так Куболок чуть хуже реализует комбинации, но становится вариативнее.

## Вопросы декбилдинга

Основа колоды — карты, используемые всеми или почти всеми сборками архетипа. Куболок — старый архетип, практически не изменившийся с момента своего создания, и еще в Кобольдах и катакомбах игроки нашли оптимальное сочетание карт, так что экспериментировать особо и не с чем.

### Куболок - основа колоды (25/30)

<p><b>1</b></p> <p><b>Темный пакт</b></p> <p>Уничтожает ваше выбранное существо. Восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Куболок: бдительный свирь</b></p> <p>Боевой клоч: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Вестник рока</b></p> <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Осквернение</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них умирает, эффект повторяется.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Оберег: малый аметист</b></p> <p>Положение жизни: Наносит 3 ед. урона выбранному существу. (Получайте урон от своих карт для улучшения.)</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Адское пламя</b></p> <p>Наносит 3 ед. урона ВСЕМ персонажам.</p> <p><b>x2</b></p>
<p><b>5</b></p> <p><b>Плотоядный куб</b></p> <p>Боевой клоч: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Безликий манипулятор</b></p> <p>Боевой клоч: становится копией выбранного существа.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Зиплиакс</b></p> <p>Магизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск. Механизм.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Страх ужаса</b></p> <p>Рывок. Боевой клоч: вы сбрасываете две случайных карты.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Череп Ман'ари</b></p> <p>В начале вашего хода призывает демона из вашей руки.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Одержимый пакет</b></p> <p>Предсмертный крик: вы вербуете демона.</p> <p><b>x2</b></p>
<p><b>9</b></p> <p><b>Повелитель Бездны</b></p> <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает трех демонов 1/3 с «Провокацией».</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Кроуновница Гул'лан</b></p> <p>Боевой клоч: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p><b>x2</b></p>	<p><b>12</b></p> <p><b>Гордый великан</b></p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p><b>x2</b></p>			

Представленные в основе 25 карт оказались лучшим выбором для архетипа в условиях любой меты, и вам осталось заполнить только 5 слотов.

Чаще всего основа дополняется Принцем Талдарамом, Волхвицей Умброй, Лордом Годфри и вторыми копиями Безликого манипулятора и Вестника рока, но вместо них можно взять и другие опции, о которых речь пойдет ниже.

## Опциональные и технические карты

Популярные технические карты Куболока



**Кислотный слизнюк** — если встречаете много противников с оружием, возьмите одну копию этой карты. Если в сборке нет **Принца Талдарам**, можно использовать **Прожорливую слизь**.

**Бронированный жук** — дополнительный второй дроп, который улучшит выживаемость Чернокнижника в темповых и некоторых медленных матч-апах. Можно размножить с помощью **Плотоядного куба** и других способов копировать существ на столе.

**Принц Талдарам** — оптимальный третий дроп из доступных, помогает рано бороться за стол в агро матч-апах или лучше реализовывать комбинации в медленных. Отличный ответ на **Яйцо дьявозавра**, **Клирика Североземья**, **Малигоса**, **Пророка Велена**, угрозы с божественным щитом и другие существа.

**Защитник холмов** — второй по силе третий дроп после **Принца Талдарам**. Выбирайте, если легендарного существа 3/3 в коллекции нет.

**Разрушитель чар** или **Железноклюв** — в первую очередь полезны против Охотника на хрипах. Если в сборке нет **Принца Талдарам**, выбирайте **Железноклюва**, поскольку эффект немоты вам необходим.

**Грибовар** — дополнительный источник исцеления, сильный потому, что вы можете восстановить здоровье не только герою, но и ключевым крупным угрозам на средней стадии игры.

**Верховная жрица Джеклик** — едва ли будет синергировать с механикой сброса карт, но хороша и сама по себе в качестве защитного инструмента. В отличие от **Грибовара**, не очень гибкая и поможет только в обороне.

**Волхвица Умбра** — улучшит комбо потенциал колоды и сыграет роль "софт таунта", то есть существа, от которого оппонент почти всегда захочет тут же избавиться.

**Эктомантия** — экстравагантная и фановая опция, которая почти ни в чем не лучше **Безликого манипулятора**, но все же может прийтись вам по душе, если вы хотите проворачивать эффектные комбинации со Стражами ужаса или создавать непроходимые стены из **Повелителей Бездны**.

**Лорд Годфри** — используется почти всеми Куболоками, хотя есть версия и без него. Возьмите **Лорда Годфри**, если в коллекции есть эта карта.



Куболок — дорогая колода с целым рядом легендарных и эпических карт. Не все из них можно заменить, оставив архетип жизнеспособным, но и такие опции есть.

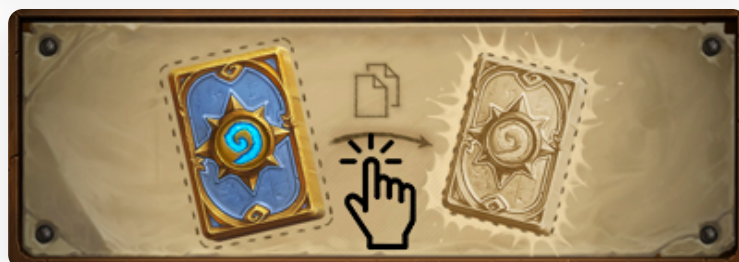
Вы **не можете собрать** Куболока без **Череп Ман'ари**, **Плотоядных кубов**, **Повелителей Бездны**, **Безликого манипулятора**, **Кровопийцы Гул'дана** и **Горных великанов**. Если даже какой-то одной из перечисленных карт в коллекции нет, от Куболока стоит отказаться.

Зато вы **можете обойтись без** **Вестника рока**, **Принца Талдарама**, **Волхвицы Умбры**, **Зиллиакса** и **Лорда Годфри**. Пусть в результате ваш Куболок станет слабее, он все еще останется Куболоком и сможет показывать достойные результаты.

Трудно найти прямые альтернативы перечисленным выше картам. Проще всего заменить **Принца Талдарама** и **Волхвицу Умбру** — вместо них используйте второго **Безликого манипулятора** и **Защитника Холмов**. **Лорда Годфри** можно заменить на **Круговерть Пустоты** или вовсе на дополнительное существо за 3-4 маны. Вместо **Вестника рока** можно взять **Бронированного жука** или **Кислотного слизняка**. Вместо **Зиллиакса** возьмите **Грибовара** или **Сгнившую яблоню**.



# Максимально бюджетный Куболок



Полностью укомплектованный Куболок обойдется в приличную сумму чародейной пыли. Пусть его и можно отнести к тир-2 колодам, в ладдере есть большое количество более дешевых, простых и эффективных архетипов, которые вы можете создать вместо Куболока. Тратить на него запасы чародейной пыли не всегда правильно еще и потому, что уже этой весной большая часть карт Куболока уйдет в Вольный режим.

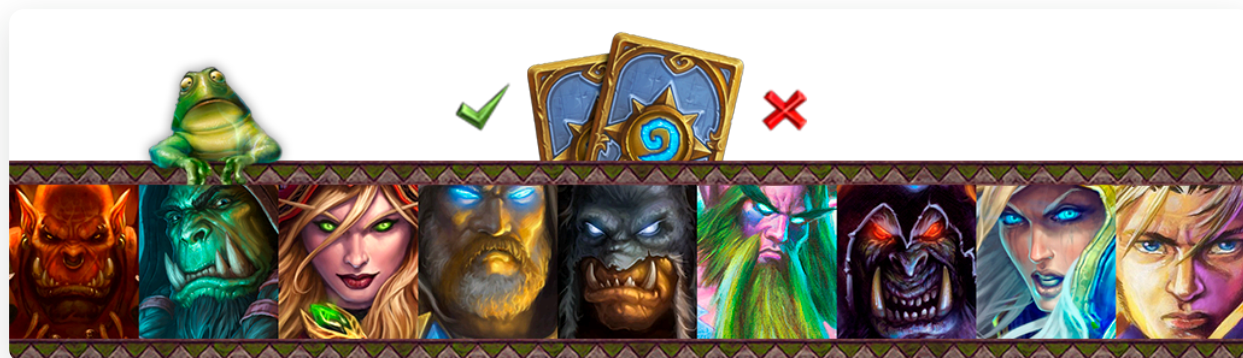
Если вы не хотите тратить на Куболока очень многое, но все еще желаете испытать колоду, попробуйте максимально бюджетную версию.



На муллигане Куболок ищет разные карты в зависимости от типа матч-апа, хотя есть пара необходимых всегда карт — **Кобольд-библиотекарь** и **Череп Ман'ари**. Их вы можете оставлять всегда.

- - Если ожидаете агро поединок, задумайтесь о *Вестнике рока*, дешевых АоЕ зачистках и *Обереге: малый аметист*.
- - В контроль противостояниях главный приоритет — *Горный великан*. С ним вы можете оставить *Безликого манипулятора* или *Плотоядный куб*.
- - Если у вас есть *Череп Ман'ари*, в руке можно оставить *Повелителя Бездны* или *Стража ужаса* в агро и контроль матч-апах соответственно.

Далее вы узнаете, какие карты искать в стартовую руку при встрече с конкретными классами.



**Воин:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Горный великан. С хорошей рукой — Кровопийца Гул'дан, Плотоядный куб.

**Паладин:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока, Осквернение. С Черепом Ман'ари — Повелитель Бездны.

**Охотник:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Зиллиакс, Вестник рока, Оберег: малый аметист, Одержимый лакей. С Черепом Ман'ари — Повелитель Бездны.

**Друид:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Горный великан, Одержимый лакей.

**Разбойник:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Оберег: малый аметист, Вестник рока, Осквернение. С Черепом Ман'ари — Повелитель Бездны.

**Шаман:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Осквернение, Вестник рока, Оберег: малый аметист, Лорд Годфри. С Черепом Ман'ари — Повелитель Бездны.

**Маг:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Вестник рока, Горный великан, Одержимый лакей. С Черепом Ман'ари — Повелитель Бездны.

**Жрец:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Горный великан. С Черепом Ман'ари — Страж ужаса. С хорошей рукой — Безликий манипулятор.

**Чернокнижник:** Череп Ман'ари, Кобольд-библиотекарь, Горный великан, Вестник рока. С Черепом Ман'ари — Страж ужаса. С хорошей рукой — Безликий манипулятор.



### Способы победы Куболока

Играть Куболоком достаточно сложно вне зависимости от выбранной вами сборки. Нужно понимать сильные и слабые стороны вашей колоды, ее возможности и пределы. Помимо этого, важно считаться и с оппонентом, знать его планы на игру и важные взаимодействия между вами. О возможностях самого Куболока вы узнаете из этого раздела, а в «Матч-апах» речь пойдет об особенностях противостояний с конкретными популярными в нынешней мете архетипами.

Сперва нужно определить несколько способов победы, доступных Куболоку.



Самый простой способ победы, актуальный в первую очередь в агрессивных матч-апах, в которых оппонент будет стараться быстро продавить вас существами, взрывным уроном из руки или оружием. В таких противостояниях Куболоку есть, чем защищаться. Во-первых, в его распоряжении есть сильнейшие AoE ремувалы: **Осквернение**, **Адское пламя** и **Лорд Годфри**. Во-вторых, масса способов самоисцеления: **Темный пакт**, **Оберег: малый аметист**, **Зиллиакс** и другие. В-третьих, мощнейший провокатор **Повелитель Бездны**, которого можно поставить на стол уже к 6 ходу.

Этого вполне достаточно, чтобы стабильно обороняться от агро колод, играющих от стола, как Зоолок или Нечетный Паладин. Против них эффективны массовые зачистки и провокаторы. Хуже ситуация в противостоянии с Нечетным Разбойником, который оказывается быстрее Куболока, да и на **Повелителя Бездны** вполне способен ответить.

Главная слабость Куболока обусловлена тем, что Череп Ман'ари и **Одержимый лакей** не со 100% вероятностью помогут достать **Повелителя Бездны** на стол, помешать этому может **Страж ужаса**. Этот демон, конечно, тоже силен, но порой к 5-6 ходам Гул'дану необходима именно труднопроходимая провокация, а не 5/7 с рывком.

Помните о том, что сначала нужно постараться зачистить стол или закрываться большим провокатором, а только потом исцелять себя, в противном случае исцеление будет не столь эффективным.

Если вы нуждаетесь в большом количестве исцеления, используйте связку **Плотоядный куб** + **Темный пакт** на **Зиллиакса**. Также **Зиллиакса** можно копировать **Принцем Талдарамом** и **Безликим манипулятором** — все связки с ним помогают бороться за стол и восстанавливать значительное количество здоровья.

В мете не так много эффектов немоты, что играет на руку Куболоку. Большинство темповых колод Растахановых игрищ берут **Потрошителей Бездны** или вовсе обходятся без способов быстро пройти **Потрошителя Бездны**. Знайте обо всех способах противника быстро пройти ваши угрозы и будьте к ним готовы. Если вы все-таки получили немоту, помните, что это существо можно "съесть" **Плотоядным кубом**. Когда предсмертный хрип этого пятого дропа сработает, вы заполучите два «свежих» существа с провокацией или другим полезным эффектом.

Грамотно используйте комбо карты: **Плотоядный куб**, **Волхвица Умбра**, **Безликий манипулятор**, **Принц Талдарам** и других. В быстрых поединках вы можете играть их в темп, хотя лучше всего обзавестись дополнительными провокациями с помощью этих инструментов.

Куболоку важно понимать, сколько урона способен нанести его оппонент в будущем, игнорирует ли этот урон провокаторов, каков шанс найти те или иные опции, учитывая уже разыгранные карты и их количество в руке. Старайтесь не доводить здоровье до критической отметки, если вы не так сильно отстаете и прогнозы на данный поединок благоприятные.

И только если ваша ситуация и без того плоха, рискуйте и надейтесь, что идеальных комбинаций (**Лирой Дженкинс** + **Хладнокровие** и другие) взрывного урона или ремувала

нет в руке оппонента. Не всегда вы можете себе позволить обыгрывать все карты и исходы.



1.

### Давление на средних и поздних этапах существования

Куболок очень хорош в наступлении, но давление можно начинать с 4-5 ходов, не раньше.

Но когда именно важно действовать агрессивно? В первую очередь в матч-апах, в которых трудно победить, играя от защиты: Нечетный Воин, Квест Воин, Меха-К'Тун архетипы, Биг Спелл Маг, Жрец на воскрешении, Контроль Жрец, ОТК Паладин, Холи Паладин и другие. Также к агрессии вы переходите во многих мидрейндж и даже агро поединках, если вам удастся рано перехватить инициативу.

Агрессивные действия с вашей стороны – рискованное и сложное предприятие, потому что играть вы в таком стиле будете преимущественно против контроль колод с массой ремувалов и других защитных механик. Важно все их знать и обыгрывать по возможности. Лучше всего, если вы будете давить на слабые стороны оппонента, выставляя нужные угрозы вовремя.

Первая угроза для наступления – **Горный великан**, на которого любой противник вынужден будет тут же ответить тем или иным образом. Если он этого не сделает, вы можете наказать его, скопировав 8/8 существо **Безликим манипулятором**, а с таким столом на пятый ход совладеет далеко не каждый. Получить двух **Горных великанов** можно и с помощью **Плотоядного куба**, но вам понадобится **Темный пакт**, дабы тут же разбить эту угрозу, иначе высок шанс, что на нее будет наложена немота или другой ультимативный ремувал, который предотвратит предсмертный хрип 4/6 существа.

Еще одна ключевая угроза на вашей половине стола – **Страж ужаса**, которого можно призвать на стол без негативного боевого клича. Это существо особенно полезно копировать и множить **Плотоядным кубом**, потому что у него есть рывок, то есть атаку оно совершит моментально. Кроме того, чем больше Стражей ужаса умрет на вашей половине стола, тем разрушительнее станет рыцарь смерти.

Скопировать Стражей ужаса можно и **Принцем Талдарамом**. Да, новый демон будет обладать скромными характеристиками 3/3, но вот ваш рыцарь смерти или **Плотоядный куб** воскресят уже полноценного Стража ужаса.

Все другие угрозы в колоде Куболока не столь нужны и хороши, если вы играете первым номером: **Повелитель Бездны** разве что может защитить других существ от разменов, но его беда в том, что он даст **Демонов Бездны**, а их смерть ослабит Кровопийцу Гул'дана.

Задача во многих матч-апах – делать так, чтобы Стражи ужаса были именно уничтожены, а не превращены или возвращены в колоду. Такие карты, как **Сглаз**, **Превращение** и **Ментальный крик** страшны для демонов, старайтесь или выманить эти ремувалы ранее, или уничтожить ваших же Стражей ужаса (**Плотоядным кубом** или разменами), или делать сразу несколько демонов с рывком, на которых оппонент ответить не сможет.

**Кровопийцу Гул'дана** нужно постараться разыграть тогда, когда умрет максимальное количество Стражей ужаса и минимальное других демонов.

Впрочем, часто все будет идти не по вашему плану, и это не значит, что вы не в состоянии закончить партию. Порой продавить оппонента можно и **Повелителями Бездны**, а еще силой героя рыцаря смерти – она невероятно мощна.



1.

#### *Наносящие большой урон комбинации*

У Куболока таких предостаточно, причем многие вообще не требуют какого-то присутствия на столе в начале хода. Этот способ победы часто дополняет предыдущий, но не заменяет его, ведь 30 и более урона с пустого стола Куболок нанести не в состоянии. Его предел – 25, хотя есть возможность нанести и 35 урона, но крайне редко.

Первая комбинация завязана на карте **Волхвица Умбра**. **Череп Ман'ари** в начале хода призывает из руки Стража ужаса, он атакует, а затем «съедается» картой **Плотоядный куб**. Если до этого на стол была выставлена **Волхвица Умбра**, предсмертный хрип **Плотоядного куба** сработает сразу же, и появятся два Стража ужаса, каждый из которых нанесет еще по 5 единиц урона. Остается только уничтожить уже выставленный **Плотоядный куб** **Темным пактом**, дабы призвать еще двух Стражей ужаса и нанести еще 10 единиц урона. Розыгрыш всех этих карт (**Волхвица Умбра**, **Плотоядный куб** и **Темный пакт**) потребует 10 кристаллов маны и места на столе: минимум 5 свободных слотов из семи возможных.

Чтобы нанести 35 единиц урона с пустого стола, нужно воскресить семь Стражей ужаса **Кровопийцей Гул'даном**. Такой мощный ход помогут подготовить такие карты, как **Плотоядный куб**, **Безликий манипулятор** и **Принц Талдарам**. Если вы хотите сделать что-то подобное, все Стражи ужаса должны именно умереть, а не превратиться или исчезнуть со стола другим образом. Более того, не должны умирать другие демоны (**Повелитель Бездны**, **Демон Бездны**), что зачастую трудно реализуемо, но всё же возможно.

Важно отметить, что все эти комбинации на 25 и 35 единиц урона часто утопия. Они, конечно, реализуемы, но чаще всего выигрывать вы будете, не используя их полностью или вовсе. И это важно: Куболок – не ОТК колода, вы не должны сидеть с полной рукой

карт и ждать. Вместо этого Куболок позволяет использовать многие части комбинации по отдельности, и эффект их будет достаточно хорошим, дабы вы смогли одержать победу. А одержать победу куда важнее, чем красиво сыграть, призвав семь Стражей ужаса за ход.

Достаточно трудно описать все связки карт и комбинации, доступные Куболоку. **Плотоядный куб** и **Принц Талдарам** могут делать очень многое.

Помните и то, что порой вы вообще можете разыгрывать части вашей комбинации на другие цели. Более того, чаще всего вы и будете это делать. **Плотоядный куб** можно использовать на **Горных великанов** или **Повелителей Бездны**, как и **Волхвицу Умбру** отдавать в темп.



### Ключевые механики карт

Теперь, когда планы на игру определены, время поговорить о **сложных механиках карт**. Знать их нужно, чтобы правильно осуществлять комбинации.

#### **Плотоядный куб, Кровопийца Гул'дан**

Эту пару объединяет одно: все они призывают существ или своим боевым кличем, или предсмертным хрипом. Но вот что нужно отметить: все они призуют не копию существа, которое было уничтожено ранее, а его первоначальную версию. Так, если **Плотоядный куб** «съел» **Повелителя Бездны**, на которого ранее была наложена немота, после смерти **Плотоядного куба** появятся не два **Повелителя Бездны** с немотой, но совершенно новые **Повелители Бездны** всегда с характеристиками 3/9, с провокацией и со своим предсмертным хрипом. Аналогично и **Кровопийца Гул'дан** воскрешает первоначальные версии умерших существ.

#### **Принц Талдарам, Безликий манипулятор**

Только эта пара существ создает не изначальную версию существа, а точную его копию. Если вы превратите **Принца Талдарам** в 3/3 копию **Плотоядного куба**, который «съел» **Стражей ужаса**, из нового 3/3 **Плотоядного куба** тоже появятся два новеньких **Стража ужаса**. Не забывайте, что **Безликий манипулятор** и **Принц Талдарам** могут выбрать целью и вражеские угрозы. Порой они сильнее ваших.

## Осквернение и Лорд Годфри

Мощнейший инструмент в агрессивных противостояниях, полезный, однако, практически в любом. Об **Осквернении** нужно знать то, что между его «волнами» происходят все эффекты. Например, предсмертные хрипы, эффекты, активируемые при получении урона, и так далее. Поскольку у самого Куболока предостаточно существ с предсмертным хрипом, которые порой призывают на стол и других существ, высчитывать «лесенку» для **Осквернения** (так, чтобы заклинание повторилось максимальное количество раз и уничтожило весь стол, даже очень внушительный) может быть трудно.

Порой отведенной минуты с небольшим для этого вовсе не будет хватать, так что нужна определенная практика, дабы выискивать «лесенку» быстро. Еще труднее рассчитывать ее, если на вашей половине стола есть источники урона от заклинаний: пока они живы, **Осквернение** будет наносить больше урона, а после их смерти – снова стандартное количество. Часто вам придется подгонять «лесенку» своими силами, что сделать можно несколькими способами. Во-первых, это уже упомянутые источники урона от заклинаний.

Во-вторых, другие ваши заклинания, которыми можно наносить урон и союзным, и вражеским существам, а порой и всем разом. В-третьих, ваши существа: очень помогает начать «лесенку» **Кобольд-библиотекарь**, а продолжить ее далее – **Одержимый лакей**, порой для этого их можно даже придержать в руке. В-четвертых, размены ваших существ с существами противника тоже играют важную роль, и их считать, пожалуй, сложнее всего, потому что урон при ударе получают оба.

**Лорд Годфри** обладает схожей с **Осквернением** механикой, но куда более мощной. Обыгрывать боевой клич и подгонять угрозы под нужные значения для **Лорда Годфри** гораздо проще. Если у вас будет на столе увеличение урона от заклинаний, это никак не повлияет на эффект **Лорда Годфри** — не путайте боевой клич существа с **Осквернением**.



## Порядок действий

Немаловажный фактор при игре за Куболока – **правильный порядок действий**. В этом вопросе ошибаются все, даже опытные игроки. Это, однако, не оправдание, чтобы


допускать ошибки самостоятельно. Большую их часть можно избежать, если играть внимательно и знать несколько простых правил.

- Сначала нужно использовать эффекты добора (сила героя, **Кобольд-библиотекарь**), а уже потом другие действия. Если, конечно, у вас остаются лишние 2-1 кристалла маны после совершения всех необходимых действий. Это важно для того, чтобы увидеть все возможные опции в ваш ход, новая карта в руке может изменить планы.
- Правильно распоряжайтесь синергиями с Оберегом: малый аметист. Лучше не только в начале наносить урон по вашему герою, а потом разыгрывать ее, но и максимизировать шансы улучшить данную карту, если она еще в колоде. При использовании **Кобольда-библиотекаря** вы улучшаете **Оберег: малый аметист**, даже если берете его в руку в результате выставления первого дропа. Постарайтесь также сначала использовать **Жизнеотвод**, а только потом **Кобольда-библиотекаря**.
- Постарайтесь сначала уничтожить **Одержимого лакея**, а только потом добирать карты, дабы не «топдекнуть» демона из колоды. Важно помнить о том, что Череп Ман'ари вытащит демона из руки еще до того, как вы возьмете карту в начале хода. Значит, при надетом легендарном оружии и с демоном в руке вы можете заканчивать ход с 10 картами в руке.
- Если вы все-таки сбрасываете карты с помощью Стража ужаса, задумайтесь о том, нужно ли сбросить их до того, как вы доберете новые, или после. Сбрасывать карты до добора нужно тогда, когда рука слаба и ситуативна, а среднестатистический «топдек» куда лучше уже имеющихся ресурсов. В обратном случае, то есть, если в руке есть что-то важное, например, **Кровопийца Гул'дан**, лучше сначала взять дополнительные карты, дабы уменьшить вероятность сброса ключевого инструмента.










### Важные советы



И, наконец, можно выделить еще несколько кратких, но **важных советов, которые помогут вам освоить Куболока:**

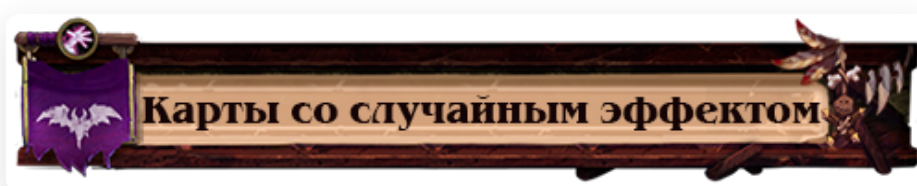
-  У Чернокнижника часто очень много карт в руке, и в этом его сила, но также есть и опасность сжечь какие-то ресурсы из-за невнимательности. Поэтому важно всегда проверять, сколько карт в конце хода у вас осталось. Не

забывайте о том, что Череп Ман'ари вытащит из руки демона в начале хода еще до того, как в нее придет новая карта.

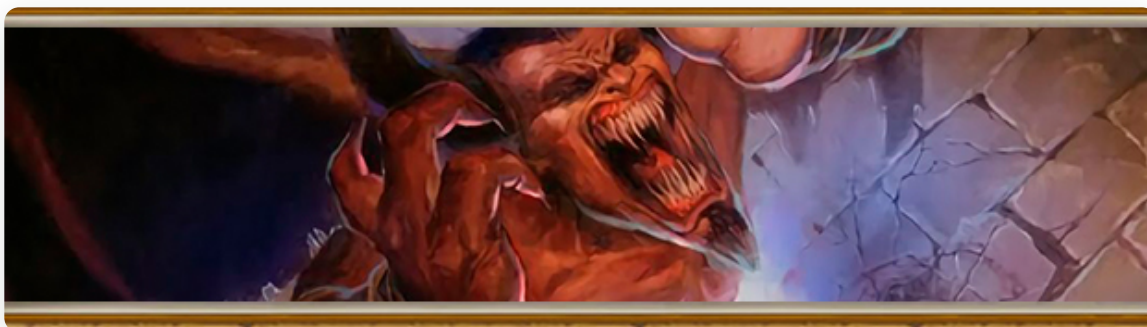
-  В начале партии постарайтесь использовать силу героя как можно чаще, разыгрывая другие карты вместе с ней, а не вместо нее. Не бойтесь получить урон в начале партии, у вас очень много защитных механик, но важно их найти, постоянно применяя **Жизнеотвод**. Например, на второй ход лучше играть **Жизнеотвод**, а не **Кобольда-библиотекаря**. Его можно придержать до 3 хода или отдать на первый, если это необходимо. Конечно, актуально подобное в первую очередь для медленных матч-апов.
-  **Волхвица Умбра** очень часто выступает не как часть комбинации, но как самостоятельная угроза. Если есть хоть какой-то шанс, что этот четвертый дроп переживет ход оппонента, ставьте ее в темп без угрызений совести. Так вы сможете выиграть или получить огромное преимущество, если ответа противник в своей руке не найдет. А если он у него и есть – вы попросту разменяетесь 1 к 1, что тоже не так страшно, по крайней мере, какого-то ремувала у оппонента уже не будет, он потеряет ману и темп, устраняя угрозу.
-  **Плотоядный куб** не всегда должен выбирать целью только Стражей ужаса или других невероятно мощных существ. Порой «съесть» можно что-то поменьше в зависимости от ситуации. Более того, если альтернативного хода у вас нет, **Плотоядный куб** можно порой ставить даже в темп, то есть, не активировав его боевой клич вовсе.
-  Выше уже упоминалось, что **Повелитель Бездны** не столь хорош, если вы наступаете, так как оставшиеся после него **Демоны Бездны** ослабят боевой клич Кровопийцы Гул'дана. Дабы этого не допустить, можно использовать эффект немоты на своего **Повелителя Бездны**, если провокаторы вам не нужны.
-  Часто перед розыгрышем **Горного великана** вы можете использовать силу героя, поскольку дополнительная карта уменьшит его стоимость на 1 кристалл маны. Следите только за тем, чтобы у вас в руке было место для новой карты, а также за тем, чтобы вам хватило кристаллов маны и на другие действия.
-  Вы не всегда должны призывать Стража ужаса на стол с помощью **Череп Ман'ари** или **Одержимого лакея**, порой играть демона можно и нужно из руки. Обычно делается это в трудных ситуациях, ведь терять две карты дополнительно — не лучшая перспектива, но часто эта жертва оправдана. Конечно же, такие действия совершаются порой в тяжелых ситуациях, когда вы понимаете, что не выиграете иначе и ждать более не можете. Порой вы даже должны надеяться, что **Страж ужаса** не сбросит ключевые инструменты, как **Плотоядный куб** или **Кровопийца Гул'дан**. И наоборот, если в вашей руке много бесполезных и слабых в данном матч-апе карт (например, AoE эффекты против контроль колод), вы можете позволить себе играть Стража ужаса из руки даже в неплохих игровых ситуациях.
-  **Вестник рока** – важная карта во многих противостояниях, но применять ее нужно правильно. Лучший способ – сначала зачистить стол, а потом поставить этот второй дроп. Также можно ставить его на второй ход против агро колод, у которых не будет возможности нанести 7 единиц урона. Но у этой карты есть и другие способы применения, а еще некоторые подводные камни, например, **Вестник**

рока может помочь оппоненту уничтожить своих существ с мощным предсмертным хрипом (Яйцо дьявозавра, Плотоядный куб).

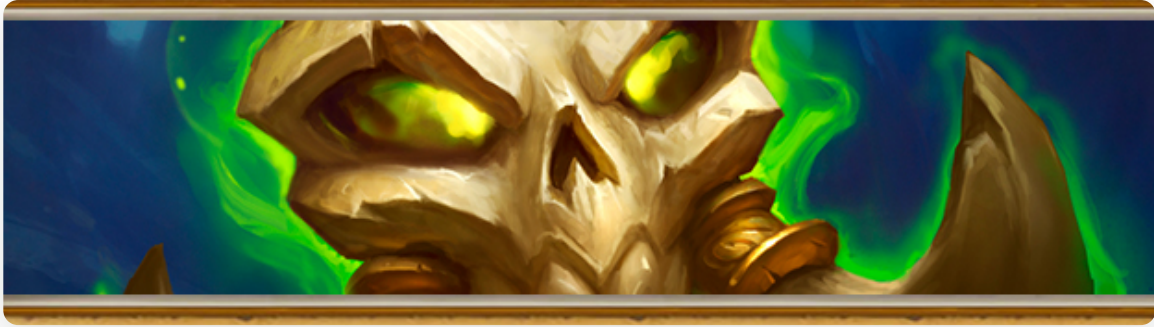
-  Интересна синергия Черепа Ман'ари и Вестника рока. Если в начале вашего хода должны случиться два события (уничтожение стола вторым дропом и призыв демона из руки оружием), то их порядок будет зависеть от того, какую карту вы разыграли раньше: Вестника рока или Череп Ман'ари. Если сначала поставить Вестника рока, то и уничтожит стол он первым, а после будет призван демон из руки. Если же сначала было разыграно оружие (в этот ход или ранее), то и демон появится раньше и будет уничтожен Вестником рока.
-  Верховная жрица Джеклик обычно будет использоваться самостоятельно без какой-либо синергии, но ее можно придержать в руке, если вы собираетесь поставить Стража ужаса в темп. Если повезет сбросить Верховную жрицу Джеклик, вы получите две ее копии.



У Куболока мало карт со случайными эффектами. Более того, все они достаточно предсказуемы и вообще случайными назвать их можно с натяжкой.



**Страж ужаса** – эффект случайности этой карты – сброс двух карт из руки – часто вообще не будет случаться, если в ваших руках есть легендарное оружие или Одержимый лакей призвал из колоды именно этого демона. Обычно Куболок и планирует выставить Стража ужаса на стол именно так, а не разыгрывать его из руки. Иногда последнее, однако, не реализуемо, а 5 единиц урона и приличное существо на столе нужны незамедлительно. В таких ситуациях даже не особо важно, что именно вы сбросите из руки, но вам важно решить: добирать карту силой героя или Кобольдом-библиотекарем до или после этого. Всё зависит от того, что есть сейчас в вашей руке и что осталось в колоде. Порой среднестатистический «топдек» лучше тех карт, что оказались в вашей руке. В этом случае сначала разыгрывайте Стража ужаса, а потом применяйте Жизнеотвод.



**Череп Ман'ари** – эффект случайности будет работать лишь при наличии в руке двух и более разных демонов. Обычно эти разные демоны: **Повелитель Бездны** и **Страж ужаса**, а от того, что именно выплзет из руки, порой зависит исход партии: иногда жизненно необходим рывок, иногда – провокация. Повлиять как-то на выбор Черепа Ман'ари вы почти не можете, разве что за ход до этого можно разыграть «ненужного» демона. Беда в том, что если это **Страж ужаса**, он может сбросить из руки **Повелителя Бездны**, хотя риск может быть оправдан.

Эффект легендарного оружия срабатывает в начале вашего хода и еще до того, как вы возьмете карту из колоды. Поэтому Череп Ман'ари не может вытащить “топдекнутого” демона, а только тех, что находились там в конце вашего прошлого хода.

С другой стороны, если вы надели Череп Ман'ари и у вас в руке есть какой-либо демон, в конце вашего хода вы можете оставлять в руке 10 карт. В начале вашего следующего хода “топдек” не будет уничтожен.



**Одержимый лакей** – аналогичная ситуация и с этим существом, вот только всё становится еще более непредсказуемым, так как демоны достаются из колоды. Впрочем, их в колоде всё еще мало, выбор будет между **Стражем ужаса** и **Повелителем Бездны**.

В некоторых агрессивных поединках от случайного эффекта **Одержимого лакея** будет зависеть исход партии: появится **Повелитель Бездны** – вы выиграли, **Страж ужаса** – проиграли. В этом и проявляется некоторая нестабильность Куболока.



**Кровопийца Гул'дан** – у рыцаря смерти в описании ничего не сказано про случайность, но она будет достаточно часто ощущаться. Дело в том, что на вашей половине стола порой умирает много демонов: **Повелитель Бездны** и три копии карты существ **Демон Бездны** после него. А если вы проворачивали комбинации с картами **Плотоядный куб**, **Принц Талдарам**, **Безликий манипулятор** и так далее, количество демонов может быть огромным.

Но ваш стол не бесконечен, на нем может появиться максимум 7 демонов. Самые плохие варианты – **Демоны Бездны**, которых зачастую, к сожалению, не избежать. Готовьтесь к тому, что вы не получите всех погибших сильных демонов (**Страж ужаса**, **Повелитель Бездны**) – их «разбавят» в каком-то количестве мелкие и слабые провокаторы 1/3.



**Нечетный Воин** — благоприятный оппонент, у которого нет эффектов превращения для противодействия **Стражам ужаса**, но есть масса точечных и массовых зачисток, которые нужно правильно обыграть.

Если столкнулись с классическим **Нечетным Воином** без драконов и задачи, вы не должны подставиться под **Ментального техника** и **Железноклюва**: не допускайте, чтобы с **Плотоядными кубами** со **Стражами ужаса** внутри что-то случилось.

Также обыгрывайте **Суперколлайдер**: не ставьте рядом две крупные угрозы, если есть такая возможность.

В матч-апе с **Нечетным Воином** не нужно слишком жадничать с **Кровопийцей Гул'даном**, поскольку если вы воскресите несколько (или даже 7) **Стражей ужаса**, **Воина** с огромным запасом брони можно и не убить. Куда важнее сила героя рыцаря смерти, из-за которой его нужно сыграть как можно раньше.

**Нечетный Квест Воин** опаснее, так как сможет быстро продавить вас мощнейшей силой героя. Играйте темпово и давите, вынуждайте **Воина** каждый ход искать ответы

на ваши угрозы, а не ставить провокации и выполнять задачу.

Точно так же обыгрывайте [Суперколлайдер](#) правильным позиционированием.



**Нечетный Паладин** — хороший матч-ап. Противник почти полностью играет от стола и крайне уязвим к [Осквернению](#), [Адскому пламени](#) и [Лорду Годфри](#), однако эти АоЕ способности нужно отдавать с умом и беречь, ведь Паладин может нападать в течение долгого времени. Утер способен обыгрывать ваши АоЕ способности с помощью своих баффов, а также выставить опасного [Вождя Северного Волка](#) — его АоЕ способностями взять сложно.

Старайтесь бороться за стол не только АоЕ способностями, но и существами.

[Повелитель Бездны](#), конечно, хорош, но на него Паладин сможет, пусть и не очень просто, но ответить с помощью [Потрошителя Бездны](#) или просто крупных угроз. Постарайтесь в свободный ход поставить какое-то существо без провокации, чтобы совершить несколько разменов.

**Четный Паладин** труднее, поскольку в его арсенале больше крупных угроз, и далеко не все они боятся [Адского пламени](#) и [Осквернения](#). Хорошо то, что у Паладина нет перебора колоды и его можно переиграть по ресурсам в руке.

Помните, что Паладин может справиться с любым вашим столом с помощью комбинаций с [Равенством](#), а также нанести много урона по герою противника рывками, оружием и заклинаниями. Восстанавливайте здоровье вовремя.

[Безликим манипулятором](#) и [Принцем Талдарамом](#) можно скопировать какие-либо угрозы Паладинов, например, существ с баффом [Вал'анира](#). [Принцем Талдарамом](#) можно скопировать даже [Праведную защитницу](#) Нечетного Паладина в начале партии — 3/3 существо с божественным щитом и провокацией выиграет много времени.

**ОТК Паладин** и **Холи Паладин** переиграют вас на поздних этапах, поэтому ваша задача — продавить их раньше, чем они найдут свои комбинации. Играйте темпово и агрессивно, вынуждайте противника каждый ход отвечать на крупные угрозы.

Помните про АоЕ способности Паладинов: связки с [Равенством](#), [Хранителя Солнца Тарима](#) и [Уменьшающий луч](#). Не опасайтесь эффектов немоты и других ультимативных ремувалов: [Плотоядные кубы](#) в безопасности, так что "ешьте" крупные угрозы, чтобы обыграть АоЕ.

И ОТК Паладин, и Холи Паладин — выгодные матч-апы, но Холи Паладин труднее, так как может продавить вас неполной комбинацией и просто оружием.

Помните, что у обоих Паладинов есть [Тайм-аут!](#), не ставьте много угроз в ход, когда Паладин неуязвим, если на столе уже есть многое.



**Секрет Охотник** и **Спелл Охотник** не так опасны, поскольку у Куболока есть отличный ответ на **Оберег: малый изумруд** — **Адское пламя**. В этих матч-апах вы играете от защиты, и особенно ценен запас здоровья героя, ведь у Охотников есть масса взрывного урона из руки, существ с рывком и оружия.

Если в руке нет **Адского пламени**, но вы боитесь **Оберег: малый изумруд**, оставьте существ для выстраивания "лесенки".

Не бейте по Охотнику с активными секретами, пока стол не захвачен полностью. Вы можете подловить Охотника на **Взрывной ловушке**, разыграв **Одержимого лакея**.

**Мидрейндж Охотник** опаснее, поскольку играет темпово и не берет в колоду слабые в этом матч-апе секреты. Старайтесь чистить стол противника каждый ход и сдерживать его натиск вовремя, не оставляя на столе зверей и других опасных существ.

**Охотник на хрипах** может доставить много проблем, однако у вас есть несколько способов бороться с этим архетипом. Ответить рано на **Яйцо дьявозавра** трудно без эффекта немоты в колоде, однако с ним поможет справиться **Горный великан** — старайтесь поставить его как можно раньше, пока Охотник не нашел **Метку охотника** и **Бомбу-паука**.

Важную роль в матч-апе играют **Принц Талдарам** и **Безликий манипулятор**, с помощью которых можно копировать **Плотоядный куб** и **Яйцо дьявозавра** Охотника. Так вы сможете навязать борьбу за стол при поддержке массовых и точечных зачисток, а также демонов.

Аккуратнее с **Вестником рока**, Охотник на хрипах может воспользоваться им, чтобы убить свои опасные угрозы с предсмертными хрипами.



В матч-апе с **Меха-К'Тун Друидом** и **Хаккар Друидов** важно играть темпово и ставить как можно больше крупных угроз, на которых противнику придется тратить **Близость к природе** и улучшенные **Обереги: малая яшма**.

Старайтесь всегда отвечать на **Яростного пироманта** и **Гоблина-аукциониста**, не обыгрывайте **Ползучую чуму**.



**Нечетный Разбойник** — самое трудное агрессивное противостояние, в котором нужно сделать очень многое уже к середине партии: убрать со стола **Бандюгу** и другие ранние угрозы, а также закрыться тяжелыми провокациями. Оппонент легко сможет ответить на них **Кровожадным злолистом** или **Потрошителем Бездны**, но это все равно его задержит.

Замедляйте игру всеми возможными способами, будьте готовы к тому, что **Вестников рока** уничтожит **Потрошитель Бездны**. Не бойтесь играть **Жизнеотвод**, если на него осталась мана, поскольку в этом матч-апе вам нужно очень много ресурсов для борьбы за стол и выживание.

Старайтесь найти **Зиллиакса** и скомбинировать его с какими-либо копирующими картами.



**Четный Шаман** постарается продавить вас как можно раньше. Берегите ответ на **Тотем языка пламени** и не разбрасывайтесь AoE зачистками попусту. Опасны Морские великаны и тяжелые угрозы за 6-8 маны, на которые у вас не всегда будет очевидный ответ. Переживете этот критический момент и, вероятно, одержите победу в партии. Помните, что Четный Шаман может нанести 10 урона без стола на 10 ходу с помощью **Ал'акира** и баффов атаки.



**Биг Спелл Маг** — хороший матч-ап, несмотря на огромное количество массовых и точечных ремувалов. Самый неприятный из них — **Превращение**: заклинание отвечает на Стражей ужаса и **Плотоядных кубов**, поэтому его нужно обыграть.

Если партия затянулась, вы можете выиграть Мага просто силой героя **Кровопийцы Гул'дана**, не разыгрывая существ вовсе, чтобы не давать Магу **Элементалей воды**.

**Нечетный Агро Маг и Темпо Маги** опасны из-за большого количества взрывного урона. Старайтесь закрепиться на столе раньше и повернуть комбинации с **Зиллиаксом**, чтобы восстановить много здоровья.



**Жрец на воскрешении**, как и многие другие архетипы класса, опасен **Ментальным криком**. Заклинание не только зачистит стол, но и не даст умереть Стражам ужаса, так что ослабнет **Кровопийца Гул'дан**. С другой стороны, если Жрец замешает демонов в колоду, вы сможете достать их оттуда **Одержимыми лакеями**.

Играйте темпово и быстро, поскольку на поздних этапах Жрец выиграет вас через ОТК комбинацию или просто перехватит инициативу крупными угрозами.

Помните, что Жрец может раньше использовать свои ключевые способности с помощью Монеток с **Золоченых горгулий**.

Обыгрывайте **Всеобщую истерию** на пятый ход, не выставляя двух **Горных великанов**.

**Контроль Жрец** также опасен **Ментальным криком**, но **Всеобщую истерию** использует редко, что хорошо для Куболока. Старайтесь держать здоровье на 17 единицах и выше. Берегите улучшенный **Оберег: малый аметист** + какой-то источник 1 урона, чтобы ответить на **Алекстразу**.

Вы можете играть не так темпово и агрессивно, если уверены, что **Контроль Жрец** не сможет убить вас за один ход комбинацией. Однако Андуин способен раскопать больше копий **Взрыва разума** с помощью **Темных видений** и нанести 19 и 22 урона за ход.



**Меха-К'Тун Чернокнижник** — очень хорошее противостояние, в котором вы будете пользоваться отсутствием ремувалов для крупных угроз. Не ставьте существ в "лесенку" для **Осквернения** и **Лорда Годфри** и не затягивайте партию слишком долго.

**Четный Чернокнижник** — сложный матч-ап, в котором вас могут переиграть по темпу. Важно не дать оппоненту первым поставить **Горного великана**: с Монеткой он может сделать это на 3 ход, а без — на 4. Перед ключевым ходом противника поставьте **Вестника рока** даже на пустой стол.

Не забывайте, что у Четного Чернокнижника есть два **Разрушителя чар**, так что он сможет остановить **Плотоядных кубов** и **Повелителей Бездны**.

В зеркальном матч-апе важно так же не дать противнику первым поставить **Горного великана**. Помогает **Вестник рока** перед четвертым ходом оппонента. Преимущество будет за Куболоком, который начал игру без Монетки и нашел **Горного великана**. Помните, что вы можете копировать **Безликим манипулятором** и **Принцем Талдараром** вражеские угрозы: **Плотоядного куба**, **Стража ужаса** и других. Противник может делать то же самое.

**Контроль Чернокожик** — простой матч-ап, однако у этого оппонента больше защитных инструментов и ремувалов. Старайтесь не ставить на стол **Повелителей Бездны** и давите Стражами ужаса.

**Зоолок** — хороший матч-ап, так как у противника нет очевидного ответа на **Повелителя Бездны**. Старайтесь зачистить стол перед 5 ходом оппонента, чтобы не дать ему разыграть **Грибоманта**.



У Куболока всегда будут преданные фанаты. Архетип привлекает сложным и многогранным геймплеем, немногие смогут добиться хороших результатов, играя Куболоком. Успеете поиграть Куболоком в Стандартном режиме, пока большая часть карт архетипа не ушла в Вольный.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.