

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мидрейндж Охотник — лидер меты. Гайд по архетипу.

17.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Мидрейндж Охотник Растахановых игрищ

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Сегодня речь пойдет о Мидрейндж Охотнике — безоговорочном лидере меты Растахановых игрищ после нерфов. Это самый популярный архетип на всех ранговых промежутках: на 1 ранге им играют более 13% игроков, в легенде более 17% — таких показателей нет ни у одной другой колоды.

Поклонники архетипа рады и проценту побед колоды: он стабильно держится в тир-2, несмотря на огромную популярность. Многие игроки берут Мидрейндж Охотника на турниры, с его помощью добиваются высших строчек легенды уже более месяца.







Еще одно преимущество колоды – ее стоимость. Она прекрасно подойдет новичкам и тем, кто не хочет тратить много пыли перед ротацией. Вы можете удешевить Мидрейндж Охотника вплоть до 1000 чародейной пыли и все еще играть конкурентноспособной и мощной колодой.

В гайде вы найдете актуальные сборки Мидрейндж Охотника и ряд опциональных карт, научитесь выбирать карты в стартовую руку, узнаете о тонкостях стратегии и специфике популярных матч-апов в мете мартовского сезона. Приятного чтения.

Это обновленный гайд по Мидрейндж Охотнику, актуальный для мартовского сезона. Далее полный список изменений:

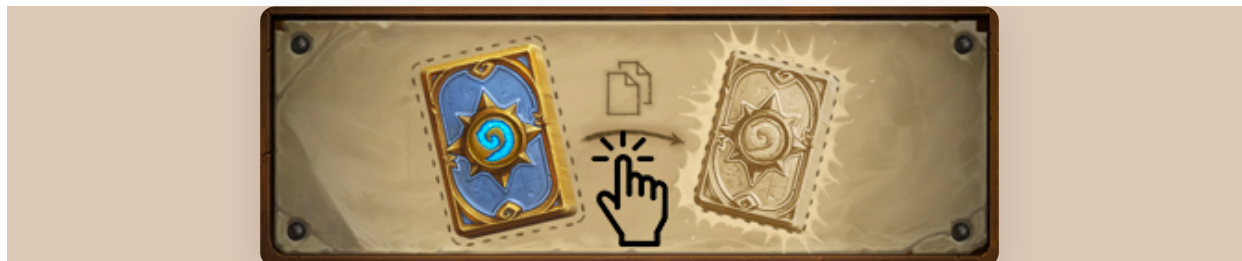
-  *Переработаны вступление и заключение*
  -  *Обновлены сборки архетипа и их описания*
    -  *Обновлен раздел "Вопросы декбилдинга": убраны неактуальные опциональные карты, добавлены новые*
      -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
        -  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
          -  *Обновлено описание актуальных матч-апов меты*

### Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
- *Опциональные и технические карты*
  - *- Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  *Муллиган*
  -  *Стратегия игры*
    - *- Краткая характеристика архетипа*
    - *- Как играть против агро?*
    - *- Как играть против контроля?*
    - *- Победа с помощью Ловчего смерти Рексара*
    - *- Зомбозвери*
    - *- Полезные советы*
-  *Матч-апы*
  -  *Заключение*

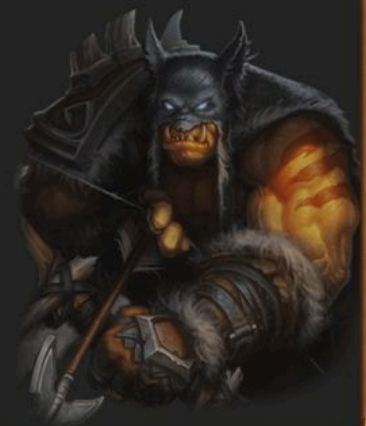
## Сборки архетипа

Сборки Мидрейндж Охотника идеально отточены и незначительно отличаются между собой. Далее три самых эффективных версии архетипа.



Мидрейндж Охотник от Ike

# Мидрейндж Охотник от Ике



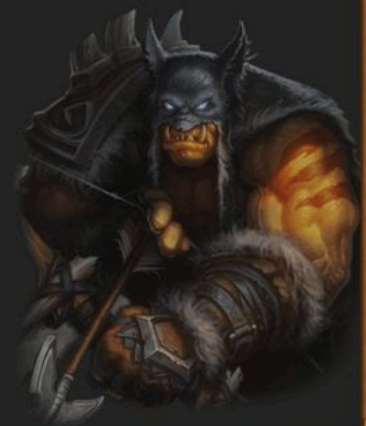
Так выглядит общепризнанная версия архетипа: одна копия **Ужасного бешенства** и **Высокогрива саванны**, два **Тундровых люторога**. В качестве ремувала взята одна **Метка охотника**.

Необычная и непривычная опция — **Топорик головореза**, взятая вместо второго **Свечкострела**.

---

Мидрейндж Охотник от Vicious Syndicate

# Мидрейндж Охотник (Стандартная сборка)



 x1 Тундровый люторог, Топорик головореза, Ужасное бешенство



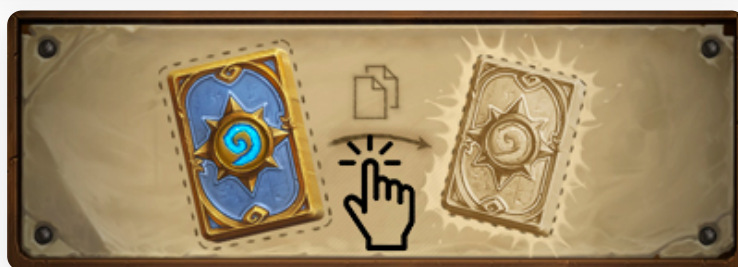
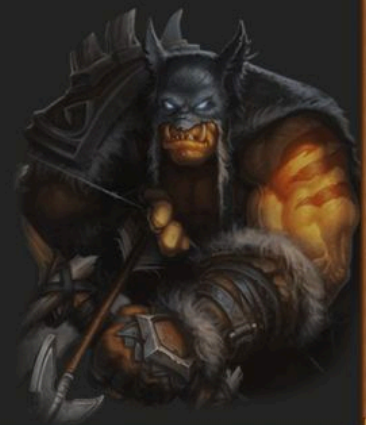
x1 Высокогрив саванны, x1 Свечкострел, x1 Метка охотника

Версия от меты VS заточена на матч-апы с другими Охотниками и Жрецами. В результате из сборки пропадает Ужасное бешенство, крайне слабое в зеркальном матч-апе, зато появляется две Метки охотника. Пара Высокогривов саванны полезна и против Охотников, и против Жрецов.

---

Мидрейндж Охотник от msi

# Мидрейндж Охотник от msi



Свечкострел, x1 Спустить собак



Мечь природы, x1 Ужасное бешенство

Самая популярная необычная опция для Охотника — Мечь природы.

Заклинание помогает совершать безумные комбинации и выгодно размениваться, оставляя при этом полный стол угроз.

[наверх](#)



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



Основа Мидрейндж Охотника чаще всего дополняется вторыми копиями представленных карт, оружием (Свечкострел и/или Топорик головореза), Высокогровом саванны и другими опциями. Также почти всегда в сборках есть Жуткий крот, но есть версии и без него, пусть и не столь эффективные.

Опциональных карт у Мидрейндж Охотника много, подробнее о них вы узнаете далее.



**Месть природы** - полезна в зеркальных и медленных матч-апах, позволяет проворачивать головокружительные комбинации на средних и поздних этапах партии. Заклинание может оказаться бесполезным, если вы отстаете по темпу, что особенно актуально в агро матч-апах.

**Топорик головореза** - силен против агро колод, разменивается с большинством ранних угроз, защищая ваших существ. В медленных поединках пригодится как дополнительный урон по герою противника. Стал чуть популярнее из-за нерфа **Метки охотника** и, как следствие, **Свечкострела**.

**Медвекула** - отличное существо для медленных матч-апов, так как мало кто сможет сразу же устранить ее. Недостаток **Медвекулы** — ее нельзя усилить **Ужасным бешенством**.

**Удар крыльями** - ситуативная карта, которой сложно найти применение в контроль поединках и в агро, если вы значительно отстаете или ведете. Но при равных условиях в темповых матч-апах **Удар крыльями** хорошо раскрывает себя, помогая выиграть в темпе.

**Высокогрив саванны** - используется в большинстве сборок, помогает на средних и поздних стадиях игры, полезен в медленных матч-апах. Сильное и "липкое" существо. В агро поединках будет не так силен, потому что не оказывает прямого влияния на игру, когда выходит на стол, то есть его легко проигнорировать. Зато полезен в зеркальном матч-апе.

**Молодой дракондор** - необычная комбо опция, которую Охотник хочет комбинировать с **Тундровым люторогом** и всевозможными баффами (**Искрящий острозуб**, **Ужасное бешенство**). Выбирайте для фановых сборок.

**Вожак лютых волков** - дешевая и простая опция, подойдет для бюджетного Мидрейндж Охотника (но и не только). Но не забывайте, что правильно играть этого зверя непросто: нужно постоянно помнить о позиционировании существ, чтобы нанести как можно больше урона вражеским существам. Ставьте **Вожака лютых волков** между слабыми существами, чтобы они умерли при размене и бафф перешел к следующим.

**Жизнесос** - порой встречается в сборках Охотника в одном экземпляре. Поможет и наносить дополнительный урон через провокаций, и восстанавливать здоровье.

**Моджомастер Зихи** - экстравагантная опция для комбо матч-апов. Не нужно создавать ее, если у вас ее нет, это скорее экспериментальная карта для Мидрейндж Охотника. Поможет в самых разных ситуациях, например, предотвратит **Ментальный крик** перед 7 ходом Жреца или отсрочит ОТК многих популярных архетипов.



[наверх](#)



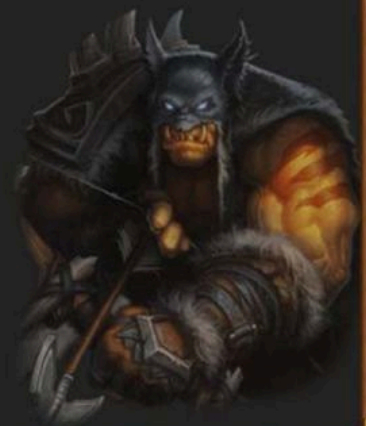
Как доказал Kripriagan, бюджетную версию собрать довольно просто. Оказывается, Мидрейндж Охотник способен играть не только без эпических и легендарных карт, но и даже без редких.

В основе колоды все-таки есть одна легендарная карта, это [Ловчий смерти Рексар](#). Да, бюджетный Охотник способен играть без рыцаря смерти, но добавить его не будет лишним. Если он у вас есть, не пренебрегайте им. Это ключевая карта почти во всех медленных противостояниях.

Еще одна важная и очень сильная карта — [Зов хозяина](#). Если в коллекции нет этого эпика и вы не хотите его создавать, возьмите в сборку [Псаря](#).

Далее карты, которых лишится Охотник после ротации Стандартного режима.

# Мидрейндж Охотник (Стандартная сборка)

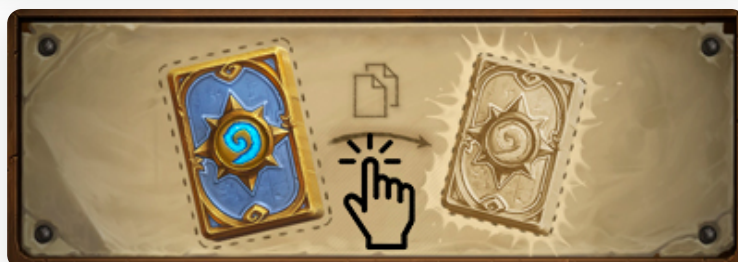
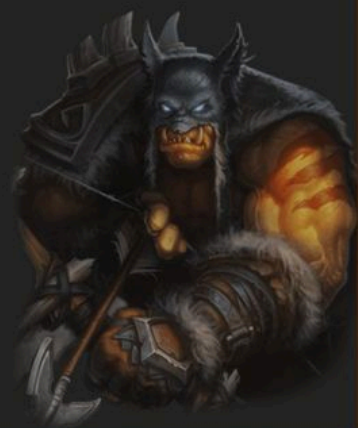


**Максимально  
бюджетная версия**



F2P Мидрейндж Охотник от KripP

# Мидрейндж Охотник от Kripp



Рекордсмен среди самых дешевых колод. Прекрасно отражает суть архетипа и при грамотном подходе способен показывать высокий процент побед.

### Максимально бюджетный Мидрейндж Охотник

## Максимально бюджетный Мидрейндж Охотник


**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

1640









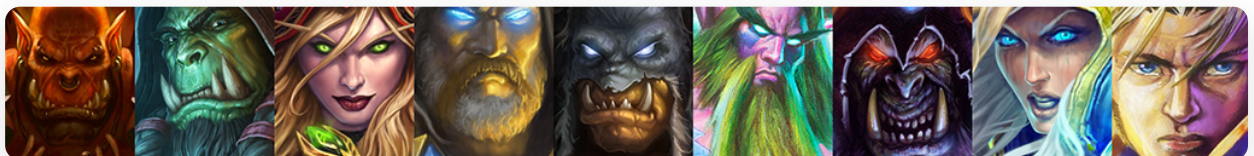
Если в коллекции есть **Зов хозяина**, соберите такую версию Мидрейндж Охотника, которая почти не отличается от оптимальных. Добавьте в сборку **Ловчего смерти Рексара**, если этот рыцарь смерти есть в коллекции.

[наверх](#)



Муллиган Мидрейндж Охотника довольно прост, но в то же время очень важен. Цель номер один – найти идеальную кривую маны, то есть 1-2-3 дропы. Это актуально против любого класса. Далее несколько общих советов:

-  Вы всегда оставляете **Искрящего острозуба** и **Жуткого крота**. Это лучшие первые и второй дроп соответственно
  -  **Искрящегося острозуба** можно оставлять и с вторым дропом-зверем, если есть **Монетка**
-  В медленных матч-апах оставляйте **Зов хозяина**. А в самых тяжелых — **Ловчего смерти Рексара**.
  -  Оставляйте **Питомца** и другие третьи дропы только с хорошей рукой, то есть уже найдя первый и второй
    -  Не стоит оставлять два первых или вторых дропа в руке, если они не исключительно хороши против класса. Два вторых дропа оставляйте только с **Монеткой**.
-  **Гиену-падальщицу** можно оставить, если вы уже нашли хорошие карты для старта и ходите с **Монеткой**. На первых ходах сильна в связке с **Прыголапом**.



**Воин:** Ловчий смерти Рексар, Зов хозяина, Искрящий острозуб, Жуткий крот. С хорошей рукой — Гиена-падальщица, Питомец.

**Паладин:** Жуткий крот, Свечкострел, Спустить собак, Зов хозяина. С хорошей рукой — Гиена-падальщица, Искрящий острозуб, Прыголап.

**Охотник:** Жуткий крот, Искрящий острозуб, Прыголап, Обходной удар, Гиена-падальщица. С хорошей рукой — Зов хозяина, Высокогрив саванны.

**Друид:** Жуткий крот, Искрящий острозуб, Зов хозяина, Питомец, Гиена-падальщица. С хорошей рукой — Ужасное бешенство, Тундровый люторог.

**Разбойник:** Жуткий крот, Искрящий острозуб, Зов хозяина, Свечкострел. С хорошей рукой — Питомец, Прыголап.

**Шаман:** Жуткий крот, Искрящий острозуб, Гиена-падальщица.

**Маг:** Жуткий крот, Искрящий острозуб, Зов хозяина. С хорошей рукой — Обходной удар, Прыголап.

**Жрец:** Жуткий крот, Искрящий острозуб, Зов хозяина, Прыголап, Гиена-падальщица, Питомец. С хорошей рукой — Ужасное бешенство, Прыголап, Лесной волк.

**Чернокнижник:** Жуткий крот, Искрящий острозуб, Прыголап. С хорошей рукой — Гиена-падальщица, Питомец, Свечкострел.

[наверх](#)



### Краткая характеристика архетипа

Мидрейндж Охотник – это архетип, который полагается на стол и взаимодействие существ на нем. Действует он довольно быстро, но агрессия – не единственный способ победы, и это важно понимать. Многие заблуждаются, считая Мидрейндж Охотника однобоким и простым. Ключ к победе – не просто “кидать существ 1-2-3” (хотя это всегда неплохо), у колоды масса нюансов и тонкостей.

Охотник может играть как быстро, так и медленно, выступать в роли агрессора и уходить в оборону и извлечение выгоды. Все зависит от конкретного матч-апа, от наличия у противника ремувалов, от конкретных ситуаций и так далее. Некоторые

партии вы будете завершать играючи, закидывая противника уроном из руки и со стола, а в других придется размышлять над каждым ходом.

Как и любая мидрейндж колода, Охотник уязвим к агрессии. У архетипа несколько способов вернуться в игру, если стол потерян: **Спустить собак**, **Обходной удар**, **Ловчий смерти Рексар** и мощные комбинации с **Прыголапом**, **Гиеной-падальщицей** и **Тундровым люторогом**.

В медленных противостояниях Мидрейндж Охотник чувствует себя комфортно, хотя приходится задумываться о других моментах: AoE зачистки, точечные ремувалы, исцеление и провокации противника. Подробнее о специфике быстрых и медленных матч-апов читайте далее.

[наверх](#)



### Как играть против агро?






В любом агрессивном поединке Рексар хочет занять лидирующую позицию на столе. Здесь как никогда важна хорошая кривая маны. Желательно ходить первым и иметь первый ход – так вы сразу же захватите преимущество.

Каждый из оппонентов будет стремиться завладеть столом и истощить ресурсы врага. Делать это нужно с помощью разменов (существами и оружием), секретов, других заклинаний. Старайтесь не размениваться существами, если можно ударить оружием или отдать заклинание. Не жалейте Команду “Взять!” на вражеских существ, если это спасет ваше от размена 1 к 1.

Здоровье обоих героев отходит на второй план: вы жертвуете своим, а о здоровье противника забываете вовсе на начальных этапах. Не атакуйте оружием по герою противника никогда, если не планируете летальный урон. Старайтесь не тратить его и на совсем мелких существ. Разумеется, все это актуально до тех пор, пока не пора будет переходить к контратаке.

Но когда же наступает этот переломный момент? Когда пора переходить от разменов и контроля стола к наступлению? Такой момент всегда довольно сложно подгадать. Иногда вы просто будете чувствовать, что уже пора, а когда-то придется учесть все возможные варианты развития событий.

Есть несколько советов, как определить этот момент. Начинайте контратаку в следующих случаях:

-  Вы прочно закрепились на столе, и существа противника не представляют большой угрозы.
-  Вы истощили руку оппонента.
-  Вы закрыли важные угрозы провокацией.
-  Вы находитесь в трудной ситуации и хотите добить противника быстрее, чем он вас.
-  У вас в руке есть хорошие карты для планирования летального урона (Команда “Взять!”, [Тундровый люторог](#), [Ужасное бешенство](#)), а у оппонента вряд ли есть исцеление, АоЕ или провокации.

Чем дольше вы играете с агрессивной колодой, тем лучше. На поздней стадии Мидрейндж Охотник сильнее любой из них: у него есть [Зов хозяина](#) и [Ловчий смерти Рексар](#), поэтому если вам удастся отбиться от ранних угроз и вовлечь оппонента в позднюю игру, победа будет за вами. Там уже вступят в бой крупные угрозы вроде [Тундрового люторога](#), [Высокогрива саванны](#) и Зомбозверей. Но к этому моменту вы уже должны получить преимущество, в противном случае крупные угрозы могут быть просто проигнорированы. Важно правильно выбирать зомбозверей, но об этом речь пойдет чуть позднее.

На поздних этапах важно следить за своим здоровьем и учитывать все возможности оппонента добить вас. Даже если вы истощили его руку, он может положиться на “топдеки” и найти условного [Лироя Дженкинса](#). Если вы уверены в своих силах и ситуация складывается в вашу пользу, лучше не рисковать и обезопасить себя: закрывайтесь провокаторами, ищите похищение жизни с зомбозверей, чтобы наверняка победить в партии. Балансируя на низком здоровье против агрессивной колоды, вы всегда рискуете глупо проиграть.

[наверх](#)



**Как играть против контроля?**

Играя с любой медленной колодой, вы можете придерживаться двух похожих сценариев. Первый – это агрессия. Как уже говорилось, Мидрейндж Охотник может действовать действительно быстро, полагаясь как на стол, так и на взрывной урон (сила героя, оружие, Команда “Взять!”, усиление зверей и так далее). Выбирая такой отчаянный и быстрый путь, вы должны учитывать несколько факторов. Очень важно, есть ли у противника исцеление и как его много. Например, у Четного Чернокнижника обязательно будет **Оберег: малый аметист** и **Грибовар**, и вы должны понимать, что если слепо бросите все силы на урон “по лицу”, то можете потерять все ресурсы из-за исцеления и AoE ремувала. Не выбирайте такой план на игру против оппонентов, у которых много и массовых зачисток, и лечения.

Если вы оценили риски и все-таки решили действовать очень быстро, не заботьтесь о существах, не пытайтесь защищать их, а все заклинания и оружие оставьте для вражеского героя. Как можно чаще используйте **Верный выстрел**: иногда это будет даже важнее, чем розыгрыш какой-либо карты. Это и называется агрессивной игрой: больше всего внимания вы уделяете вражескому герою и игнорируете все остальное. К атаке из руки вы можете переходить, если противник закрылся тяжелым провокатором, и на стол уже полагаться не приходится.

Играя таким образом, вы можете планировать летальный урон заранее, даже если в вашей руке еще нет нужных карт. Но здесь тоже нужно действовать обдуманно: если ситуация благоприятная, то рисковать не нужно, не отдавайте сразу все заклинания и оружие, если все равно не добьете противника. Лучше дождаться, пока в руку придет достаточно урона для стопроцентного убийства. И наоборот: если ситуация начала выходить из-под контроля, стоит пойти на риск и играть от “топдеков”. Если велика вероятность достать что-то нужное, то планируйте летал на 2-3 хода вперед, при этом не обыгрывайте исцеляющие эффекты и провокаторов. Иногда только такой подход приведет вас к победе.

Второй подход чуть менее агрессивен. Положитесь на стол и его защиту, пытайтесь победить именно существами, а не взрывным уроном. Это актуально против того же Четного Чернокнижника с массой зачисток и исцеления и, например, против Нечетного Воина, сила героя которого просто не даст вам “закидать” его взрывным уроном.

Принципиальная разница в том, что оружие и заклинания вы будете тратить не для прямой атаки по герою, а для защиты стола. Если в агрессивной стратегии вы просто забываете о своих существах, то здесь вы пытаетесь защищать их всеми способами. Существа могут атаковать многократно (в отличие от заклинаний), и урон от них намного опаснее для таких соперников, чем пара Команд “Взять!”. Причем гораздо важнее не мелкие ранние угрозы, которые все равно погибнут от первой зачистки, а более крупные существа. В разных матч-апах ключевые существа будут разными. Жрецу, например, не так просто избавиться от **Миши**, а Друиду – от **Медвекулы**. Их и старайтесь защищать. Усиливайте баффами, адаптируйте, закрывайте провокациями.

При таком подходе ключевой картой станет **Зов хозяина**, с помощью которого можно переиграть медленные колоды по выгоде. Вы сможете ставить на стол очень много волн опасных угроз, а зачисток у противника на все не хватит, и когда **Гиена-падальщица**, **Тундровый люторог** или другой опасный зверь останутся без ответа, вы одержите победу в течение нескольких ходов.

Для такого подхода крайне важно знание защитных механик оппонента: AoE, исцеления, провокаций и так далее. Обыгрывайте их и не подставляйте слишком много угроз под них.

В медленных матч-апах вы также будете полагаться на [Ловчего смерти Рексара](#). Подробнее о нем читайте далее.

[наверх](#)



### Победа с помощью Ловчего смерти Рексара

Разыгрывая [Ловчего смерти Рексара](#), вы сразу же меняете стиль игры. Если до этого Мидрейндж Охотник всегда действует относительно агрессивно, то рыцарь смерти полностью меняет геймплей. Превращаясь в [Ловчего смерти Рексара](#), вы должны четко осознавать, зачем вы это делаете, что могут дать вам зомбозвери и как вы планируете действовать, чтобы победить.

Для начала следует напомнить о принципах работы [Ловчего смерти Рексара](#). Сначала вы раскапываете зверя, у которого есть какое-либо умение помимо ключевого слова. 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). Помните, что игра не может предложить вам существ за 6 кристаллов маны и выше, так как суммарная стоимость зомбозверя не должна превышать 10 кристаллов.

### 1 группа

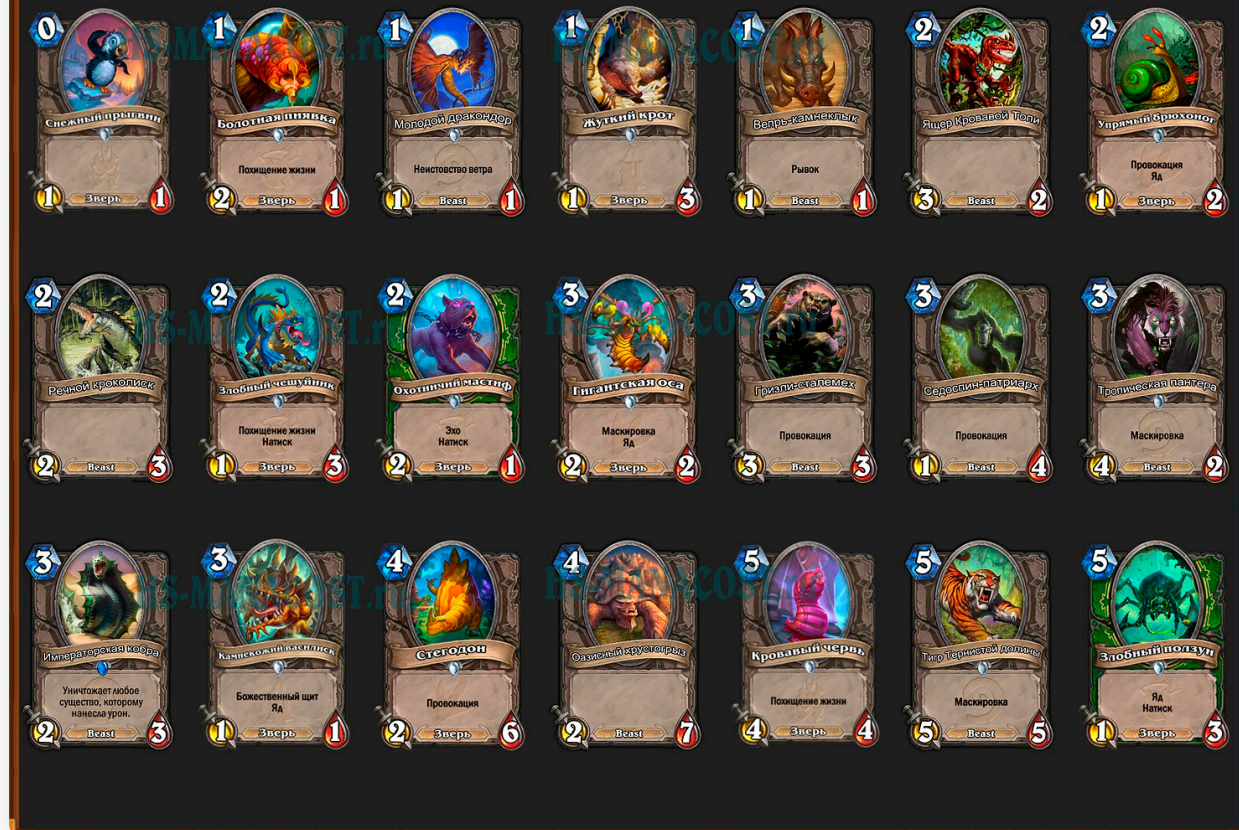
## 1 группа зверей в Растахановых игращах



Обратите внимание, что среди этих зверей нет Гризли из Ведыминого леса. Вы никогда не получите этого зверя на раскопке. Очевидно, это обусловлено его высоким здоровьем: в сочетании с некоторыми картами он стал бы слишком силен.

## 2 группа

## 2 группа зверей в Растахановых играх



Когда играете в облике рыцаря смерти, важно правильно создавать Зомбозверей. Часто именно опрометчивый выбор зверей приводит неопытных игроков к поражению. Например, матч-ап с Нечетным Воином в подавляющем большинстве случаев должен быть в пользу Охотника, если тот перевоплотился в рыцаря смерти. Но если неправильно выбирать зверей, грамотный Воин сможет одолеть Рексара.

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.








[наверх](#)













## Зомбозвери

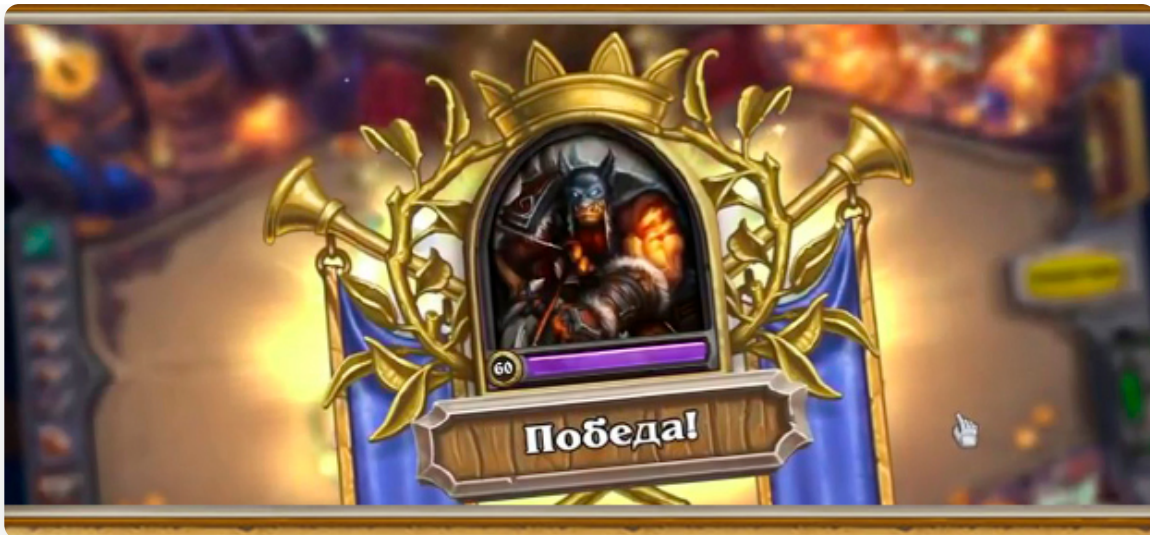
**Создавая Зомбозверя, учитывайте оставшиеся у противника ремувалы.**

Подумайте, какую цель вы преследуете: может, вы хотите выманить этот ремувал или, напротив, избежать его. Если сыграли рыцаря смерти рано, выбирайте максимально дешевых зверей, пусть у них и будут не столь мощные эффекты. Не жадничайте и старайтесь играть темпово.









-  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 АоЕ 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. Особенно силен **Злобный чешуйник**, который в комбинации с почти любым зверем станет крайне сильным.

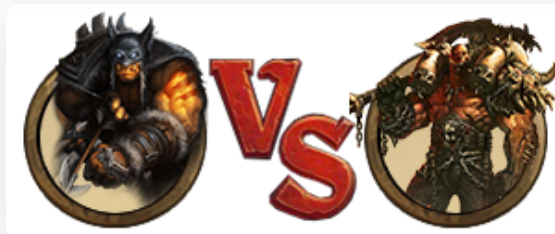
-  Если вы приближаетесь к "фатигу", полезен [Детеныш ящера](#), который замешает в колоду дополнительную карту.
  -  [Охотничий мастиф](#) хорошо сочетается с дешевыми зверями из первой группы: [Детенышем ящера](#), [Лесным волком](#), [Искрящим острозубом](#) и другими.
-  В агрессивных матч-апах особенно 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.

[наверх](#)



### Полезные советы

-  Подумайте дважды, прежде чем перевоплотаться в **Ловчего смерти Рексара**. Вы потеряете агрессивную силу героя, и это не всегда нужно. Если вы близки к летальному урону и действуете агрессивно, не играйте рыцаря смерти. Лишние 2 урона по герою противника могут решить исход поединка.
-  Не выставляйте **Гиену-падальщицу** в темп, если нет срочной необходимости. Существо прекрасно взаимодействует с **Тундровым люторогом**, **Прыголапом**, заклинанием **Спустить собак**, но это не всегда хороший самостоятельный второй ход, особенно если у противника есть стол.
-  С другой стороны, можно выставить ее в темп, если вы хотите выманить какой-то важный ремувал оппонента. **Гиену-падальщицу** точно никто не захочет оставлять в живых.
-  Старайтесь играть **Ужасное бешенство** до **Выслеживания** и **Зова хозяина**, чтобы с большей вероятностью получить крупных зверей
-  **Ужасное бешенство** в агро матч-апах лучше давать на дешевых существах: **Прыголапа**, **Жуткого крота**, **Искрящего острозуба**, **Гончую** с заклинания **Спусти собак**, **Питомцев**. Это же можно делать и в медленных поединках, но в них также вакантными целями могут стать и **Тундровый люторог**, и **Высокогрив саванны**, и тяжелый **Зомбозверь**. Если на столе есть угроза с рывком или натиском, отдавайте приоритет им.
-  Не спешите играть **Прыголапа** и полученного после его розыгрыша зверя. Они полезны на любой стадии не как 1/1 угроза, но как способ баффнуть **Гиену-падальщицу** или в синергии с **Искрящим острозубом** (особенно сильны адаптации "яд" и "+4 к атаке")
-  Следите за оставшейся колодой, чтобы предсказывать эффект **Зова хозяина**, **Выслеживания** и просто рассчитать шансы на хороший "топдек". В этом отлично помогает программа Deck Tracker.
-  Важно следить за тем, какие карты противник оставил на муллигане, как долго их держит и, исходя из этого, читать его руку. Анализ руки оппонента позволяет совершать меньше ошибок.



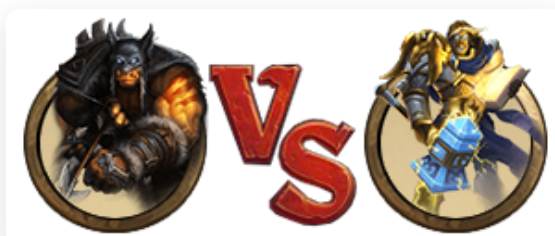
**Нечетный Воин и Нечетный Квест Воин.** В этом матч-апе многое будет зависеть именно от уровня игры Охотника. Ключевая карта – [Ловчий смерти Рексар](#). Партия, вероятнее всего, затянется до усталости, хотя противник может понадеяться на Сульфурас и новую силу героя, если играет сборкой с квестом.

В любом случае положитесь на Зомбозверей. Оказывайте постоянное давление, ищите существ с маскировкой и тяжелыми характеристиками, чтобы Воин потратил серьезную зачистку или не смог ничего предпринять. Ищите [Детеныша ящера](#), чтобы замешать в колоду больше карт.

Полезно в матч-апе [Ужасное бешенство](#): оно отсрочит усталость и создаст еще больше потенциальных угроз. Ищите для [Ужасного бешенства](#) тяжелые угрозы с рывком: [Тундрового люторога](#), [Хаффера](#), а также с другими полезными в матч-апе характеристиками.

Если в сборке есть [Выслеживание](#), не играйте его без необходимости. По крайней мере, не делайте этого дважды. Одно [Выслеживание](#) можно сыграть, если вы хотите быстрее найти [Ловчего смерти Рексара](#) или Воин уже успел обогнать вас по перебору колоды.

Не делайте Зомбозверя с [Гидрой Горьких Волн](#) из-за [Взрывчаткобота](#), [Дракона-поджигателя](#), [Суперколлайдера](#).



**Нечетный Паладин.** Худший противник Охотника. Цель номер один – найти хорошую кривую маны и диктовать условия игры с первого хода. Всегда разменивайтесь со столом противника, даже если нужно всего лишь убить существо 1/1, а вам хочется пойти “в лицо”. В этом матч-апе по началу нужно забыть про героя оппонента и сосредоточиться только на столе. [Жуткий крот](#) – прекрасный первый ход, существо потенциально может разменять трех Паладинов-рекрутов. Если есть выбор на первом ходу между [Жутким кротом](#) и другим первым дропом, всегда ставьте его.

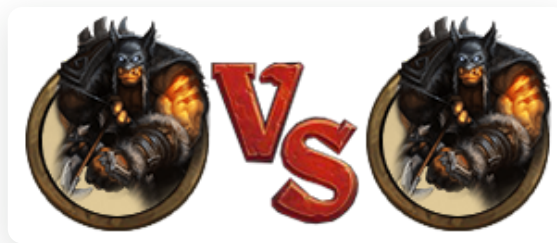
Не жалеете заклинания для обороны существ, старайтесь размениваться только выгодно.

Перед 5 ходом уничтожьте максимум угроз, а желательно все, чтобы противник не реализовал [Грибоманта](#) и [Вождя Северного Волка](#).

**Четный Паладин.** Противник опасен бафами, зачистками и тяжелыми провокациями. Избавляйтесь любыми способами от [Похитительницы трупов](#), старайтесь не оставлять ни одной цели для мощного баффа. Даже один Паладин-рекрут может быть опасен. С другой стороны, зацикливаться на контроле стола не нужно. Например, если вы ожидаете [Печать королей](#) и у противника есть Паладин-рекрут, но вы уже начали действовать агрессивно – можно не беспокоиться об этом баффе, пусть даже Паладин и применит его. Если это не провокация, можно игнорировать ее.

Паладина также реально оставить без карт в руке, пользуйтесь тем, что у него нет добора. Исцеления у него немного, поэтому можно даже положиться на взрывной урон, если Утеру удастся поставить тяжелую провокацию. Очень важно играть первым номером и мешать оппоненту спокойно выставлять угрозы и безнаказанно баффать их.

Опасайтесь [Гребнистого скакуна](#), чистите стол от целей для баффа.



**Зеркальный матч-ап.** Здесь все решает хорошая кривая маны, размены и борьба за стол. Пригодится оружие для разменов с существами Рексара. Старайтесь играть первым номером, переворачивайте ход партии в свою пользу, внимательно следите за тем, как размениваетесь: важно делать это выгодно и неудобно для соперника. Слепую агрессию здесь применять нельзя, сосредоточьтесь только на столе. Считайте, что играете с агро колодой и действуйте от этого.

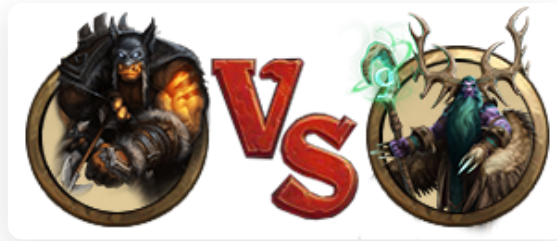
Как только какой-либо Охотник получит серьезное темповое преимущество при поддержке взрывного урона из руки, он сможет перейти в наступление. Делая это, убедитесь в том, что оппонент не сможет убить вас в свой ход.

Старайтесь предотвращать типовые ходы оппонента. Делайте так, чтобы он не захотел играть [Обходной удар](#) на четвертый ход, а на пятый — Выставлять тундрового люторога. А если он это и сделает, вы не должны серьезно пострадать от этих действий.

[Высокогрив саванны](#) — особенно полезная карта в матч-апе, так как от нее очень сложно избавиться, а если этого не сделать, Охотник сможет перейти в наступление, не опасаясь, что он потеряет стол.

**Охотник на предсмертных хрипах.** Медленный архетип, так что вы легко сможете играть первым номером. Постарайтесь сразу же ответить на [Псаря Шоу](#) и [Гризли из Ведьминого леса](#) взрывным уроном и существами под бафами. Берегите для них [Метку охотника](#).

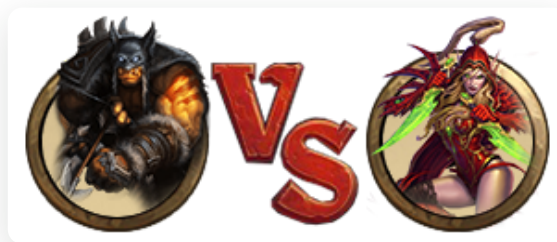
В матч-апе полезны баффы и угрозы с 4+ здоровья, на которые Охотник не сможет легко ответить без стола.



**Хаккар и Меха-К'Тун Друиды.** Пользуйтесь медлительностью оппонента и сделайте ставку на существ с 5+ здоровья. Не спамьте стол массой мелких угроз, чтобы не подставиться под **Яростного пироманта**. Куда сильнее несколько средних существ.

Оба Друида могут потратить только одну **Близость к природе**, так что точечных ремувалов для крупных угроз у них не так много.

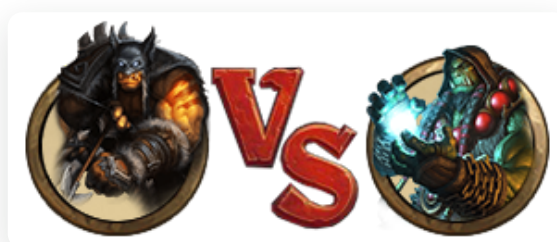
**Малигос и Вихлелых Друиды** могут потратить две **Близости к природе**, а еще задержать вас **Ползучей чумой**. Не ставьте много мелких угроз перед 6 ходом оппонента и далее. Делайте ставку на крупных и средних существ, старайтесь играть от стола и в меньшей степени полагаться на взрывной урон и базовую силу героя.



**Темпо Разбойник.** В этом матч-апе обоим противникам нужно найти хороший старт. Но даже в противном случае вы часто окажетесь сильнее. Разбойник полагается только на стол, поэтому потеряв инициативу, ему тяжело ее вернуть. В начале игры вас могут замедлить тот же **Удар в спину** и **Агент ШРУ**, но этого Валире вряд ли хватит. Сами разменивайтесь оружием и заклинаниями, благо, у вас они есть в достатке.

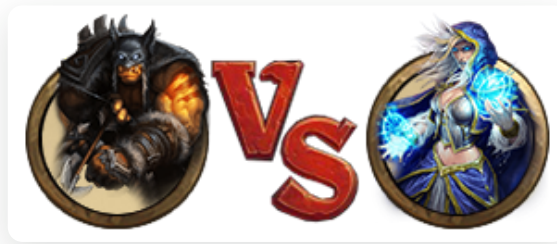
**Малигос Разбойник.** Опасен **Исчезновением**, которое вы должны ожидать к 6 ходу. Не бойтесь связки **Подготовка + Исчезновение**, ее достаточно сложно найти в начале партии. Чтобы обыграть **Исчезновение**, поставьте на стол угрозы с рывком, которые вы не будете против разыграть снова.

В матч-апе важно действовать быстро и вынуждать Валиру защищаться, искать ответы на угрозы каждый ход.



**Элем Шаман** играет медленно и почти никогда не сможет поспеть за темпом Рексара. Старайтесь выгодно размениваться с ранними элементами Шамана, чтобы обыграть

Силу земли. К четвертому ходу ожидайте **Сглаз**, аккуратнее играйте **Ужасное бешенство**. Только к 8 маны Шаман сможет дать AoE эффекты, наносящие 3 урона — обыграть их достаточно просто.



**Биг Спелл Маг.** Этого противника вполне реально продавить очень быстро. С хорошим стартом и последующим продолжением вы можете победить Мага до 9 хода, когда у него может выйти **Ледяной лич Джайна**. Но будьте аккуратны: **Магический бронник** в связке с большим заклинанием может нарушить ваши планы, оставив без стола и карт в руке.

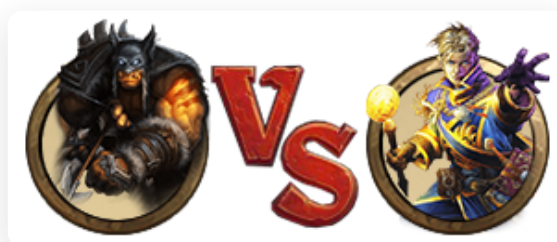
Если вы не уверены, сможете ли завершить все быстро, лучше не бросать на это все силы. У вас всегда есть надежда на **Ловчего смерти Рексара** и его Зомбозверей. С ними вы можете даже переиграть Мага по выгоде. Выбирайте существ с большими характеристиками и желательной маскировкой, с ними Магу бороться труднее всего (единственный надежный способ – две **Ярости дракона** или замедление Снежной бурей). В любом случае, на все угрозы у него ответа не хватит.

**Нечетный Маг.** Опаснее Биг Спелл Мага из-за улучшенной силы героя. Его тоже можно продавить рано, но нельзя забывать о темповых существах, которые будут мешать вам. Выманивайте AoE зачистки (**Ярость дракона**, **Волна огня**) на несколько незначительных угроз, чтобы затем восстановить стол.

Если встретили **Нечетного Агро Мага** с секретами, готовьтесь к напряженному и трудному противостоянию. Важно правильно обыграть секреты: сейчас архетипы могут взять не только **Антимагию** и **Взрывающиеся руны**, но и другие секреты, которыми постараются удивить вас. И все же в первую очередь ожидайте пару классических секретов.

**Антимагию** обыгрывайте Монеткой или **Выслеживанием**. На проверку **Взрывающихся рун** можно отдать **Прыголапа** или другое мелкое существо, пусть это и будет неприятно. С помощью мелкой угрозы вы обыграете также и Отраженную сущность.

Старайтесь перейти в контрнаступление и вынудить Нечетного Агро Мага защищаться. Не бойтесь AoE и ставьте как много больше угроз на стол, чтобы снизить эффективность **Вихря углей**, **Чародейских стрел** и **Рагнароса**.



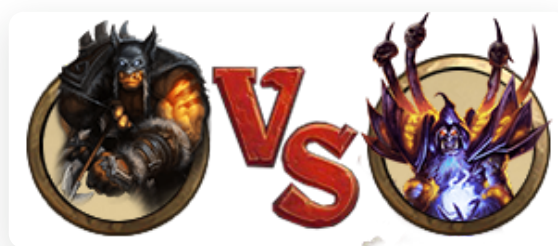
**Жрец на воскрешении.** Давите существами, старайтесь закончить партию быстро. Пользуйтесь тем, что старт Жреца очень пассивен, он может не сделать ничего до 5-7 хода (**Всеобщая истерия**, **Ментальный крик**). Игнорируйте **Золоченую горгулью**, а **Сияющего элементаля** можно убрать, если с ним Жрец сможет отдать ключевое AoE раньше. Даже **Малигоса** и Пророка Велена можно игнорировать, если нет адаптации яда или другого легкого способа избавиться от этих существ.

Если Жрец закроется провокаторами, переходите к атаке взрывным уроном. Полагаться на **Ловчего смерти Рексара** в этом поединке можно, но это будет очень тяжелая партия. Жрец будет постоянно генерировать угрозы, а вам придется искать на это ответ. Плюс всегда есть риск умереть от шального **Взрыва разума**. Поэтому в данном матч-апе лучше действовать максимально агрессивно.

**Жрец на провокацияз.** Похож на предыдущего оппонента, но сильнее в обороне. В матч-апе незаменимы **Метки охотника** и угрозы с ядом, которых нужно приберечь для **Артибра Мош'Огг**, **Гризли из Ведьминого леса** или **Короля-лича**. Также с ними можно размениваться и столом, если есть **Месть природы**.

Помните про те же AoE способности: **Всеобщая истерия** и **Ментальный крик**.

**Контроль Жрец.** Это равный и напряженный матч-ап. Не забывайте об AoE эффектах, старайтесь не подставлять угрозы с 3 здоровья под **Вестника заката**, держите здоровье выше 16. Помните, что Жрец может украсть любую угрозу комбинацией **Сумеречный послушник** + **Темная жрица** к 9 ходу, не удивляйтесь, если так он украдет сильного Зомбозверя — будьте готовы ответить на него. У Контроль Жреца не так много исцеления (**Божественный гимн** или **Священный огонь**, сила героя, **Алекстраза**), зачастую его не достаточно, чтобы кардинально изменить ход поединка. Поэтому можно действовать быстро и опять же пользоваться пассивностью оппонента на ранних стадиях. Не подставляйте большие угрозы перед 8 ходом из-за **Темного жнеца Андуина**. Также не всегда стоит ставить **Тундрового люторога** просто так на пятый ход, ведь его может украсть **Темная жрица**.



**Зоолок.** Здесь важно найти хорошую кривую маны, как и в любом агрессивном матч-апе. Не жалейте заклинаний и здоровья для разменов и защиты существ. **Топорик головореза** здорово поможет против Огненного беса и Стражницы Света. Как и всегда, не опускайте здоровье Чернокнижника, чтобы тот не мог полечиться и выставить **Веселого вурдалака**. Пусть сам ищет способы сделать это. Опять же, держите в голове мысль про 5 ход и **Грибоманта**.

**Четный Чернокнижник.** Противник будет сам опускать себе здоровье, и это часто будет помогать вам. Если у вас в руке много взрывного урона, а у Чернокнижника мало здоровья, можно попытаться счастья и задавить его очень быстро. Но все же не забывайте о зачистках и исцелении, которых у него в избытке. Подумайте, сможете ли вы убить

противника, если он применит улучшенный **Оберег: малый аметист**, на сколько он мог его улучшить, и каков шанс, что он есть в его руке.

Пользуйтесь пассивностью оппонента на первых ходах, занимайте стол, старайтесь увеличить здоровье существ перед 4 ходом, чтобы обыграть **Адское пламя**.

Игнорируйте **Горного великана**, если на него нет очевидного ответа, а ваши угрозы не умрут от одного АоЕ.

Если чувствуете, что шансы задавить его не очень высоки (мало взрывного урона, мало опасных угроз на столе), не опускайте здоровье Чернокнижника ниже 18. Раннего **Крюконосца-разорителя 7/7** вам точно не хочется видеть.

**Меха-К'Тун Чернокнижник**. Затягивать противостояние не стоит, так как Гул'дан не даст для этого много времени. Действуйте агрессивно и берегите взрывной урон, чтобы добить оппонента. Обыгрывайте **Осквернение** со 2 хода, а с 7 — **Лорда Годфри**. Других АоЕ у оппонента не будет.

Если партия затянулась и Чернокнижник взял почти все карты, опустите его здоровье до 4 единиц и ниже взрывным уроном, тогда он не сможет разыграть свою комбинацию.

[наверх](#)



Мидрейндж Охотник – отличный выбор в мете после нерфов и лучший архетип ладдера в целом вплоть до следующего дополнения. Нравится вам этот архетип или нет, с ним нужно считаться и знать его сильные и слабые стороны, если вы хотите играть с хорошим процентом побед.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.