

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновленный) Спелл Охотник Растахановых игрищ. Гайд по архетипу.

02.02.2019

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Спелл Охотник Растахановых игрищ

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ









Герой сегодняшней статьи — Спелл Охотник. Архетипу уже год, и уже 5 февраля он существенно ослабнет. Разработчики понерфят [Оберег: малый изумруд](#) и [Метку охотника](#). Спелл Охотник все еще сможет взять их в колоду и едва ли откажется от [Оберега: малый изумруд](#) и [секретов](#), а [Метка охотника](#) легко может быть заменена.



Начало февральского сезона — последняя пора, когда вы можете поиграть оригинальным Спелл Охотником до нерфов и почувствовать его мощь. Своей сути колода не потеряет после 5 февраля, но едва ли сохранит звание одного из сильнейших архетипов Растахановых игрищ.

В гайде вы найдете лучшие сборки до нерфов, обсуждение вопросов декбилдинга, муллигана, стратегии и популярных матч-апов.


Это обновленная версия гайда по Спелл Охотнику, актуальная для начала февральского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:







-  *Переработано вступление*
 -  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним, убраны неактуальные*
 -  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": добавлены опциональные карты, дополнена информация о заменах*
 -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
 -  *Добавлены небольшие изменения и исправления ошибок в разделах "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, убраны старые*

Разделы гайда:

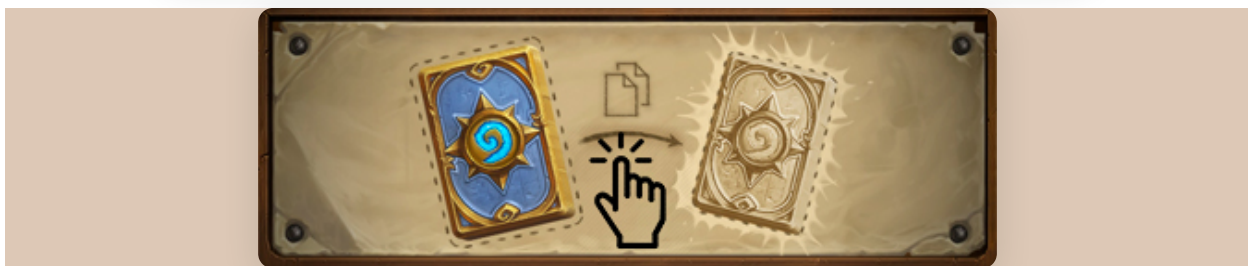
-  *Сборки архетипа*
 -  *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*



- *Опциональные и технические карты*
 - *- Замены и Максимально бюджетная колода*
-  *Муллиган*
 - *Основы геймплея*
 - *- Как работает архетип*

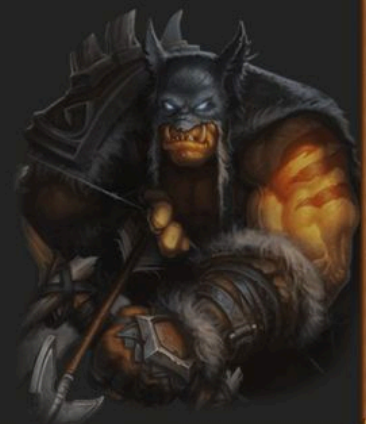
-  - Игра от обороны
-  - Игра от наступления
-  - Ловчий смерти Рексар и Зул'джин
-  Стратегия игры
 - 11 советов, о которых должен знать каждый
-  Матч-апы
-  Заключение

Сборки архетипа



Спелл Охотник (Стандартная сборка)

Самый популярный Спелл Охотник











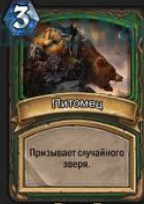











В традиционной колоде нет **Лука Орлиного рога**, сегодня эта карта перешла в разряд опциональных. Вместо него используется **Стрела с наживкой**. Это заклинание полезно тем, что способно бить по герою противника и неплохо синергирует с Зул'джином.

Это оптимальная сборка архетипа. Вы можете убрать одну **Взрывную ловушку** и взять вторую Морозную ловушку, если не встречаете в ладдере слишком много Нечетных Паладинов.


Спелл Охотник от ElRoyJenkins


Спелл Охотник (ElRoyJenkins)

 1 Неувязимость во время атаки. 1 3 x2	 1 Здоровье выбранного существа становится равно 1. x2	 1 Поставьте три копии карты в колоду. Возьмите одну карту в сброску ослепшие. x2	 2 Секрет: когда ваш герой атакует, наносит 2 ед. урона всем персонажам противника. x2	 2 Секрет: когда противник атакует ваше существо, вы призываете кобру 2/3 с «Ядовитая». x2	 2 Секрет: если того или иного противника разбиты три карты за ход, превращает крысу 6/6. x2	 2 Секрет: когда существо противника атакует, накладывает его в руку владельца. Его стоимость увеличивается на 1 мана. x2
 2 Секрет: когда противник атакует вашего героя, превращает существо за ОД, которое атаковало вашего героя. x2	 3 Уничтожает случайное существо противника. x2	 3 Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зелье на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона. x2	 3 Призывает случайного зелья. x2	 3 За каждое существо противника призывает по точкам 1/1 со способностью «Рывок». x2	 3 Каждый раз, когда противник атакует, Секрет: это оружие получает +1 к прочности. x2	 4 Наносит выбранному существу 3 ед. урона. Призывает вожака 3/3. x2
 5 Призывает двух воинов 3/3. (Разыгрывает Секрет для улучшения.) x2	 6 Боевой маг: наносит 2 ед. урона всем существам противника. 5	 6 Призывает палача. Если в вашей колоде нет существ, призывает 2 палача. x2	 7 Боевой маг: если в вашей колоде нет существ, затопляет вашу руку заклинаниями противника. 4 2	 10 Боевой маг: если противник атакует вашего героя, используйте эту карту, чтобы выбрать существо противника. 5		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



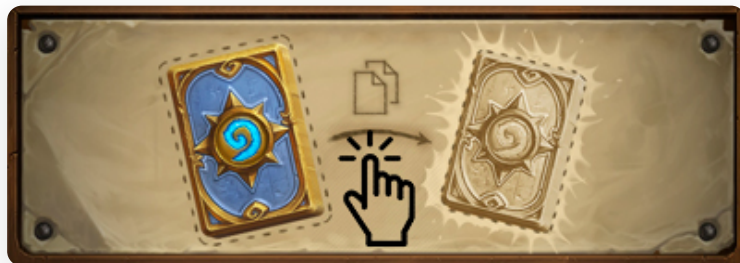




Эта колода использует нестандартные секреты: [Ядовитая ловушка](#) и [Ловушка для крыс](#) призваны улучшить контроль матч-апы. Правда, в агрессивных поединках они будут не так полезны, особенно [Ловушка для крыс](#). Но в любом случае, эти секреты будут неожиданностью для оппонентов и помогут блефовать.

Другая необычная опция — [Спустить собак](#), поможет возвращаться в игру в агро матч-апах.

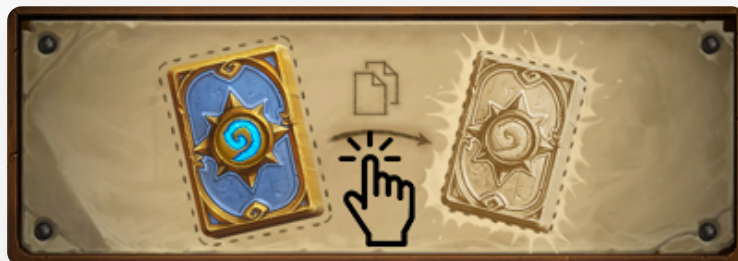
Спелл Охотник с [Осветительной ракетой](#)



Гибрид и Спелл Охотники все еще популярны в ладдере, сборка нацелена на эти матч-апы. Вы можете добавить и вторую копию [Осветительной ракеты](#).

Спелл Охотник от Maneti

Спелл Охотник от Maneti



Версия из топ-3 Легенды также берет **Осветительную ракету**. В ней только одна **Метка охотника**, которая скоро будет понерфлена, зато вместо нее используется **Снайперский выстрел** — еще один способ удивить оппонента.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды — это карты, которые используются во всех или почти всех сборках архетипа. У Спелл Охотника основа всегда была обширна, так как он играет лишь классовыми картами.



Растахановы игрища дополнили основу новым героем: Зул'джин сразу же проявил себя в Спелл Охотнике, и благодаря ему интерес к колоде снова возрос в начале дополнения и не остывает до сих пор.

Лук Орлиного рога перешел в разряд опциональных карт, хотя по-прежнему встречается во многих сборках. Сегодня вы можете добавить на его место какое-либо заклинание.

Еще две популярные опции — **Стрела с наживкой** и **Смертельный выстрел**. Оба заклинания неплохо комбинируются с Зул'джином.

Подробнее об **опциональных и технических картах** Спелл Охотника читайте далее.

Чародейский выстрел — используется не только как урон “по лицу”, но и как способ размениваться с существами: **Хаффер** у Охотника, **Огненный бес** у Зоолока, **Лидер рейда** у Паладина и другие. Комбинируется с **Меткой охотника**.

Осветительная ракета — эта карта повысит процент побед в зеркальных матч-апах и против Гибрид Охотников. Также ей можно найти применение в поединках с Агро Нечетным Магом.

Месть природы — весьма необычная опция, которая удивит соперника. Пригодится для синергии с заклинанием **Спустить собак**, также может сочетаться с **Ко мне!**, **Питомцами**, **Зомбозверями** и **Волками 3/3**.

Ловушка для крыс — не столь эффективна в быстрых матч-апах, так как угрозу 6/6 легко проигнорировать, зато проявит себя в медленных. Может сыграть и на эффекте неожиданности, заставив противника обыгрывать другие секреты.

Ядовитая ловушка — пригодится против колод с тяжелыми существами, например, против Нечетного Мага.

Спустить собак — сегодня карту уже не используют все сборки, как это было раньше. Добавьте **Спустить собак**, если часто встречаете агро оппонентов (Нечетный Паладин, Зоолок). Карта бывает хороша и в медленных противостояниях в качестве взрывного урона.

Лук Орлиного рога — часто встречается в сборках, но может быть заменен. Синергирует с секретами, но не предназначен только для этого: часто лук представляет собой просто оружие 3/2 за 2. В быстрых матч-апах помогает размениваться с существами, в медленных служит дополнительным источником урона по герою противника.

Смертельный выстрел — стал намного популярнее в Растахановых игрищах. Помогает бороться с Нечетным Магом и силен в комбинации с Зул'джином.

Залп — силен в основном в зеркальных матч-апах, помогает убивать Волков 3/3. Против агрессии заклинание довольно медленное, а против контроля ему вообще может не найтись применения.

Удар крыльями — тоже хорош в зеркальном поединке. Уничтожает всех питомцев, помогает размениваться с Волками 3/3.

Стрела с наживкой — напоминает **Обходной удар**, но также наносит урон герою противника. В ряде случаев поможет добивать оппонента, с переменным успехом взаимодействует с Зул'джином.

Сокрушающие стены — пригодится против соперников с большими существами — Нечетного Мага, Биг Спелл Мага, Жреца на воскрешении, Четного Чернокнижника, зомбозверей Охотника.



Замены



У Спелл Охотника не так много дорогих карт — [Ловчий смерти Рексар](#), [Ко мне!](#) и [Зул'джин](#).

Крафтить какие-то опции исключительно для Спелл Охотника сейчас — не самая удачная идея, так как скоро архетип понерфят. Более того, многие карты уже этой весной уйдут в Вольный режим.

После ротации 2019 года в **Вольный режим попадут**: [Ловчий смерти Рексар](#), [Ко мне!](#), [Свечкострел](#), [Обходной удар](#), [Блуждающий монстр](#), [Оберег: малый изумруд](#) и [Рок'делар](#).

[Зул'джин](#) — единственная достаточно надежная инвестиция: он уйдет в Вольный режим только весной 2020 года и, наверняка, за это время попадет в лучшие колоды Охотника.

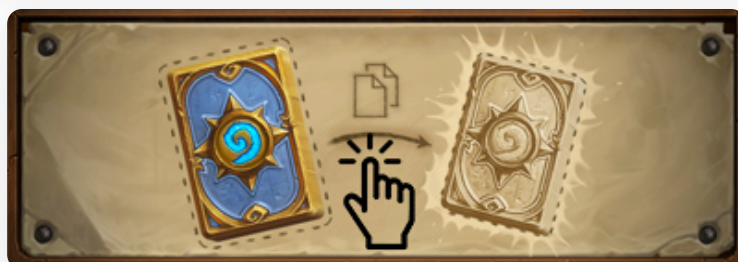
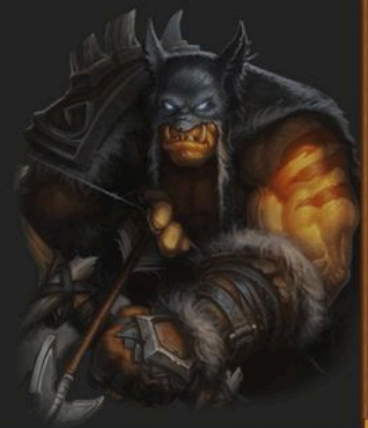


Максимально бюджетная версия



Максимально бюджетный Спелл Охотник

Спелл Охотник без Рок'делара



Эта колода вполне жизнеспособна: Зул'джин и Рок'делар не так важны в агро матчах, а в медленных вы можете положиться на [Ловчего смерти Рексара](#). Сборка стоит всего 3520 пыли и ею можно успешно поиграть в начале февральского сезона.

Не создавайте карты для Спелл Охотника сейчас даже для бюджетной версии, так как архетип станет слабее уже 5 февраля.



Спелл Охотник на стадии муллигана, как и раньше, ищет немного карт. В редких случаях ему нужны карты героев, [Выслеживание](#) и секреты. Главная цель Охотника в любом поединке — [Оберег: малый изумруд](#), который нужно оставлять всегда и в любых количествах, а порой и агрессивно муллиганить в его поисках.

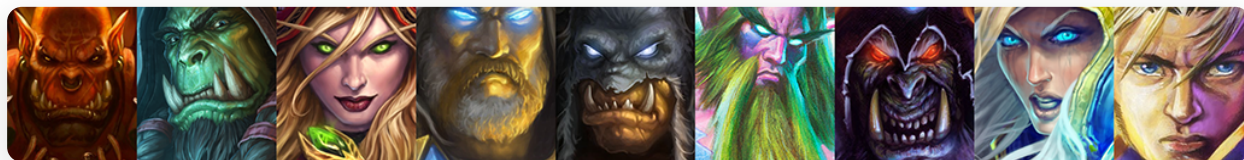
Уже с [Оберегом: малый изумруд](#) вы можете задуматься о подходящих секретах в зависимости от встречи с тем или иным классом. Оставлять секреты без [Оберега: малый изумруд](#) нужно в редких случаях, когда их эффект очень силен в матч-апе.

[Выслеживание](#) и [Секретный план](#) — гибкие карты, но далеко не всегда необходимые. Запомните классы, против которых эти карты нужны, а против которых их можно сбросить в поисках инструментов получше.

[Осветительную ракету](#) против Охотника оставляйте всегда.

[Свечкострел](#) и [Обходной удар](#) обычно необходимы, если вы ожидаете агро.

Далее вы найдете карты, которые нужно оставлять при встрече с конкретным классом.



Воин: [Оберег: малый изумруд](#), [Ловчий смерти Рексар](#) — агрессивный муллиган в поисках этих карт. Если уже есть — [Питомец](#), [Секретный план](#), [Ко мне!](#), [Рок'делар](#).

Паладин: [Оберег: малый изумруд](#), [Свечкострел](#), [Блуждающий монстр](#), [Взрывная ловушка](#), [Секретный план](#).

Охотник: [Оберег: малый изумруд](#), [Осветительная ракета](#), [Блуждающий монстр](#), [Свечкострел](#). Если есть [Оберег: малый изумруд](#) — [Морозная ловушка](#), [Взрывная ловушка](#).

Друид: [Оберег: малый изумруд](#), [Питомец](#), [Секретный план](#), [Выслеживание](#). Если есть [Оберег: малый изумруд](#) — [Морозная ловушка](#). С хорошей рукой — [Ко мне!](#), [Зул'джин](#), [Рок'делар](#).

Разбойник: [Оберег: малый изумруд](#), [Свечкострел](#), [Секретный план](#), [Блуждающий монстр](#). С [Монеткой](#) или [Свечкострелом](#) — [Обходной удар](#). Если есть [Оберег: малый изумруд](#) — [Взрывная ловушка](#), [Блуждающий монстр](#).

Шаман: Оберег: малый изумруд, Обходной удар, Свечкострел, Выслеживание, Взрывная ловушка, Блуждающий монстр.

Маг: Оберег: малый изумруд, Зул'джин, Обходной удар, Секретный план. Если есть Оберег: малый изумруд — Морозная ловушка, Блуждающий монстр.

Жрец: Оберег: малый изумруд, Питомец, Секретный план. С хорошей рукой или Монеткой — Ловчий смерти Рексар. Если есть Оберег: малый изумруд — Блуждающий монстр.

Чернокнижник: Оберег: малый изумруд, Свечкострел, Питомец. Если есть Оберег: малый изумруд — Морозная ловушка. С хорошей рукой — Обходной удар.



Как работает архетип

Спелл Охотник — мидрейндж колода, примечательная отсутствием существ, что совсем не мешает ей играть от стола. Существа, призываемые заклинаниями — основной ресурс архетипа, с помощью которого он и выигрывает.

Но колода не спамит угрозами непрерывно, как Нечетный Паладин или Зоолок. Существ у Охотника мало, однако он способен их защищать, возможно, лучше любого другого архетипа в игре. Вы не позволяете противнику размениваться с вашими угрозами благодаря оружию, секретам и заклинаниям, которые можно играть не только для нанесения урона по герою противника, но и для зачистки стола. В это время базовая сила героя и существа на столе атакуют героя противника, доводя его до низкого показателя здоровья.

Спелл Охотник силен из-за массы "берн" урона, то есть взрывного урона из руки. Даже если на столе немного существ, Рексар способен нанести массу урона оружием, призванными Хаффером и Леокком, Командой "Взять!" и другими картами.

Важные особенности колоды — карты-герои [Зул'джин](#) и [Ловчий смерти Рексар](#), существенно меняющие геймплей Спелл Охотника. Карты разные и подробнее о них речь пойдет далее. Сейчас же стоит сказать, что каждая из них существенным образом меняет ход партии не только в момент розыгрыша, но и просто при попадании в руку.



Игра от обороны

Обычно мидрейндж колоды уступают **агрессии**, но в случае со Спелл Охотником все не так однозначно: в его арсенале есть целый ряд защитных инструментов и способов вернуться в игру и перехватить инициативу.

В первую очередь помогают секреты: [Блуждающий монстр](#) и [Морозная ловушка](#) нужны для ответа на единичные крупные и средние угрозы, а [Взрывная ловушка](#) помогает справиться с несколькими мелкими существами.

Помогают совершать размены и другие карты: [Свечкострел](#), [Метка охотника](#), [Смертельный выстрел](#), [Обходной удар](#) и так далее. На средних и поздних этапах в бой вступают карты-герои с особенно мощными эффектами.

И все же главное противодействие агро колодам — [Оберег: малый изумруд](#), на который очень сложно ответить без AoE способностей. Часто улучшенный один или два раза [Оберег: малый изумруд](#) станет серьезной проблемой для темповой колоды: ей придется или невыгодно размениваться, или игнорировать 3/3 угрозы. В этом случае вы сможете диктовать размены и совершать их на своих условиях.

У Спелл Охотника масса защитных инструментов, но очень мало исцеления: в этом помогают только карты-герои и сила героя [Ловчего смерти Рексара](#), которая может найти [Зомбозверя](#) с похищением жизни.



Игра от наступления

В любом медленном противостоянии (и даже в некоторых мидрейндж) Спелл Охотник действует с позиции силы: старается продавить противника существами, силой героя и взрывным уроном из руки.

Такая стратегия делает неэффективной Блуждающего монстра и Взрывную ловушку, но другие карты раскрывают себя отлично: Охотнику комфортно играть первым номером.

Старайтесь защищать ваших существ секретами, оружием и источниками взрывного урона. Помните про AoE способности противника и старайтесь обыгрывать их, не разыгрывая слишком много угроз или разыгрывая крупных существ.

Также важно планировать действия наперед, играть от "топдеков" и "сетипить" летальный урон, то есть планировать способ победить противника в течение нескольких ходов.

В медленных поединках больше влияния оказывают карты-герои, поскольку у вас будет время найти и разыграть их. Важно понимать, как работают и влияют на игровой процесс эти карты.



Ловчий смерти Рексар и Зул'джин

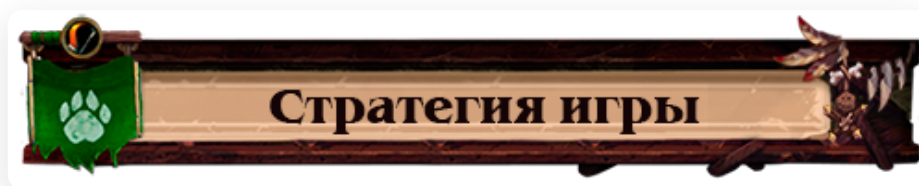
Ловчий смерти Рексар и Зул'джин мало чем похожи друг на друга: первый обеспечивает выгодой в долгосрочной перспективе, второй — темпом и мощнейшим эффектом при розыгрыше.

В идеале вы хотите сначала разыграть **Зул'джина**, а после **Ловчего смерти Рексара**, чтобы остаться с куда более мощным Звероделом. Но последовательность розыгрыша не так важна, чтобы ждать и терпеть, не играя эти мощнейшие карты при первой же возможности.

Ситуация с **Зул'джином** простая: вы почти всегда хотите разыграть его при первой же возможности, это лучший десятый ход. Его сила героя во всем лучше базовой Охотника, поэтому вы ничего не потеряете, заменив ее.

С **Ловчим смерти Рексаром** все не так однозначно: новая сила героя лишит вас постоянного источника 2 единиц урона, что очень важно, если вы действуете агрессивно и планируете рано задавить противника. Конечно, Зомбозвери оказывают намного больше давления в долгосрочной перспективе, однако они достаточно медлительны и не темповы, особенно если разыграть **Ловчего смерти Рексара** на 6-8 кристаллах маны.

В следующем разделе вы узнаете о механике карт-героев и многих других важных элементах геймплея Спелл Охотника.



В этом разделе вы найдете 11 советов и рекомендаций, которые помогут освоить все тонкости игры Спелл Охотником.

Принципы 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.

Первая группа зверей в Растахановых игрищах

1 группа зверей в Растахановых игрищах



Обратите внимание, что среди этих зверей нет **Гризли из Ведьминого 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.

Растахановы игрища добавили в первую группу четырех зверей: **Прыголаг**, **Халаззи**, **лоарысь**, **Беспомощный детеныш** и **Курица Гурубаша**.

Вторая группа зверей в Растахановых игрищах

Во второй группе не появилось новых зверей после выхода последнего дополнения.

Особого внимания заслуживают звери с ядом, маскировкой, похищением жизни, рывком и натиском, которых вы можете раскопать. Также сильны во многих ситуациях **Детеныш ящера**, **Тундровый люторог**, **Пещерная гидра**, **Взрывной нетопырь** и **Злобный ползун**.

Принципы работы Зул'джина

Как и **Дрыжеглот**, **Зул'джин** разыгрывает заклинания в случайном порядке, а не в том, в котором вы их применили. **Оберег**: **малый изумруд** будет использован той же ступени раскачки, как было у вас.

Если **Зул'джин** использует заклинание на случайную цель, он может выбрать только "легальную", то есть ту, которую могли бы выбрать вы при розыгрыше. Например, целью **Смертельного выстрела** могут стать только вражеские существа. А Команда "Взять!" может нанести урон любому персонажу на поле, включая героев.

найти одно из них в каждом случае составляет примерно 10%. Это означает, что если вы разыграете Рок'делар с 9 картами в руке, одно из этих заклинаний выпадет с этим шансом. Разыгрывая лук из пустой руки, вы намного повысите вероятность нахождения полезной карты (как и бесполезной). Не забывайте, что копий одного заклинания может выпасть сколько угодно, в теории — все 10 карт могут быть одинаковыми, хотя это маловероятно. Так что получить несколько копий Команды "Взять!" вполне реально.

Есть карты, косвенно помогающие нанести урон: [Спустить собак](#), [Взрывная ловушка](#), [Питомец](#), [Ко мне!](#). Они не так надежны, потому что многое зависит от рандома, внешних обстоятельств, случая или действий противника.

Для добивания врага пригодятся и баффы: [Звериный гнев](#), [Гоблинский прикол](#), [Диномантия](#), [Ужасное бешенство](#). Многие из них вы не захотите получить с Рок'делара в разгаре игры, но, если для летала не хватает нескольких единиц урона, баффы будут полезны. Вероятность получить бафф — 10%.

Получается, что вероятность найти карту, которая прямо или косвенно способна нанести урон оппоненту, — 32%, и это в каждом отдельном случае. Учитывая то, что Рок'делар часто разыгрывается на пустую руку, шанс получить одно из таких заклинаний значительно повышается. Поэтому если вам не хватает взрывного урона, не отчаивайтесь — Рок'делар исправит ситуацию.

Но самый популярный вид заклинаний, получаемых с Рок'делара — это секреты. Сейчас в игре 8 секретов Охотника. Шанс получить один — 21%.

Кого призовет Блуждающий монстр

[Блуждающий монстр](#) призовет на вашу половину стола одно из 144 существ за 3 маны. Некоторые из них особенно хороши, например, [Владыка склепа](#), [Безрассудный тролль](#), [Защитник драккари](#), [Разъяренный берсерк](#), [Болотная драконица](#), [Камнекожий василиск](#), [Король Мукла](#), [Смоляной страж](#), [Раненый рубака](#), [Яйцо дьявозавра](#). Большинство из них переживет атаку раннего вражеского существа, а некоторые сильны своим предсмертным хрипом. К самым нежелательным относятся [Воющая тварь](#) и [Исполинский бритволист](#), хотя выгоду можно получить и от них из-за высокого показателя атаки. В тяжелых ситуациях вы можете рассчитывать на спасение благодаря какому-нибудь сильному третьему дропу, в хороших условиях обыгрывайте даже слабых существ.

Чаще всего случайный третий дроп — просто 3/3 существо без каких-либо применимых особых эффектов.

Как играть Выслеживание

[Выслеживание](#) — мощное и важное заклинание, один из немногих источников перебора колоды и поиска ключевых карт. Сила [Выслеживания](#) не только в том, что вы можете выбрать лучшую из трех карт в конкретной ситуации, но в том, что вы убираете из колоды две другие менее сильные карты. Так в будущем "топдеки" станут лучше.

Постарайтесь не играть [Выслеживание](#), если вы не знаете, с каким архетипом противника столкнулись, если в этом нет необходимости. Также не жадничайте с этим заклинанием: не всегда нужно выбирать [Ловчего смерти Рексара](#) или [Зул'джина](#), порой более темповые и сиюминутные опции окажутся полезнее.

Не забывайте, что **Выслеживание** делает колоду намного меньше. Вы можете быстро прийти к усталости, особенно когда **Зул'джин** повторит **Выслеживание**. Это нежелательно в самых медленных матч-апах, в которых у вас есть шанс победить противника на усталости, если вы доберете меньше карт.

Когда бить оружием

Обычно в колоде **Спелл Охотника** много копий оружия: **Свечкострел**, **Лук Орлиного рога** и **Рок'делар**. Если в руке их много, не бойтесь не только размениваться с существами противника оружием, но и атаковать по герою противника.

Впрочем, если на столе есть хорошая цель для атаки оружием, делать это нужно практически всегда. Исключение — в руках **Лук Орлиного рога** с последним зарядом и разыгранные секреты. Но не жалеите последний заряд, если в руке есть другие копии оружия.

Также не всегда правильно атаковать по герою **Свечкострелом**: оружие можно оставить для выгодных разменов и синергии с **Меткой охотника**.

Что искать с Секретного плана

Секретный план раскопает три из восьми секретов. Шанс найти конкретный — почти 40%.



Обычно вы стараетесь раскопать секреты, которых нет в вашей колоде, хотя если какие-то особенно полезны в конкретном матч-апе (**Взрывная ловушка** против Нечетного Паладина или **Морозная ловушка** против медленных архетипов), не бойтесь раскопать их.

Обратите внимание на **Ловушку для крыс** в медленных матч-апах, а на **Снайперский выстрел**, если у противника есть ключевые существа с 4 и менее здоровья (**Культиватор мечтоцветов**, **Лидер рейда**). Во многих ситуациях пригодятся **Ядовитая ловушка** и **Змеиная ловушка**, но для этого на столе должны быть какие-то угрозы.

Гораздо сложнее реализовать **Перенаправление**: не выбирайте этот секрет, если ситуация не критичная и вы не хотите подловить противника на ошибке.

Правильно используйте секреты

Помните о том, как работают секреты в зависимости от последовательности их розыгрыша. Если вы разыграете Морозную ловушку и **Взрывную ловушку** (именно в этом порядке), атакующее существо врага сначала вернется в руку, а затем сработает второй секрет. Даже если у существа будет 1-2 здоровья, оно не умрет. Если же секреты были разыграны в обратном порядке, сначала сработает **Взрывная ловушка**. При этом атакующее существо с 1-2 здоровья умрет, и **Морозная ловушка** не сработает вовсе.

Если вы собираетесь играть и **Блуждающего монстра**, и **Взрывную ловушку**, подумайте, что вы хотите активировать раньше. Если все угрозы на столе погибнут от 2 АоЕ урона, сначала лучше разыграть **Взрывную ловушку**. Если на столе есть существа с 3 здоровья, вы можете разыграть **Блуждающего монстра** сначала и надеяться, что секрет призовет угрозу с уроном от заклинаний.

Блефуйте

Пусть в колоде обычно только три секрета, у Охотника есть масса способов блефовать с их помощью из-за **Секретного плана**. Обычно блеф нужен при встрече с более опытными противниками, которые обыгрывают секреты.

Не выставляйте секреты бездумно и при первой же возможности, даже если у вас есть свободные кристаллы маны. В контроль матч-апах крайне слабы **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка**, но вы можете приберечь их в руке до выхода, например, **Горного великана** противника, тогда оппонент подумает, что вы разыграли Морозную ловушку, и вряд ли разменится с вашим существом.

То же можно делать и против агро колод, угрожая им **Взрывной ловушкой**, когда в действительности активен другой секрет.

Как играть от "топдеков"

Еще один важный момент в геймплее Спелл Охотника — игра от "топдеков". Это означает, что вы не всегда ориентируетесь только на те карты в руке, а думаете наперед о том, что придет в следующие несколько ходов и как эти карты повлияют на игровую ситуацию. Спелл Охотник обладает достаточно большим количеством карт, которые прямо или косвенно наносят урон оппоненту. **Команда «Взять! »**, **Чародейский выстрел**, **Спустить собак**, **Взрывная ловушка**, **Питомец**, **Свечкострел**, **Лук Орлиного рога**, **Рок'делар** и **Ко мне!** — все они могут так или иначе оказать серьезное влияние на игру и даже нанести летальный урон. Аналогично с ремувалами и АоЕ инструментами. Играя от "топдеков", вы полагаетесь на то, что какие-то из этих карт придут в руку в ближайшее время, особенно если ситуация тяжелая и единственная надежда остается только на «топдек».

Такой стиль игры актуален не только в случае, когда положение безвыходно. Иногда вы будете задумываться о том, как уничтожить противника, если на следующий ход придет та или иная карта и играть, исходя из этого. Можно даже продумать сценарий на несколько ходов вперед. Если вы точно знаете, что у вас в колоде остались карты прямого урона и вы с высокой вероятностью получите их в течение следующих ходов, то

планировать «летал» можно заранее. При этом нужно учитывать возможности противника – может ли он исцелиться, может ли закрыться провокатором и с какой вероятностью это произойдет.

Играйте карты в правильном порядке

Обычно правильный порядок действий важен, когда вы добываете карты (**Выслеживание**) или генерируете их каким-либо образом (**Секретный план**, **Зомбодел**, **Рок'делар**). Старайтесь совершать эти действия раньше других, чтобы получить больше информации о ваших руке и возможностях.

Также постарайтесь раньше играть **Ко мне!** и **Питомца**, чтобы знать, какой из трех зверей будет в вашем распоряжении.



В матч-апе с **Нечетным Воином** ключ к победе — **Ловчий смерти Рексар**. Не так важен здесь **Оберег: малый изумруд**, так что не стремитесь улучшать его максимально. Ищите мощных зомбозверей, постоянно давите на оппонента. Его ремувалы не бесконечны. Полезны звери с маскировкой, которых никак нельзя уничтожить, не используя массовую зачистку. Оставьте **Метку охотника** на тяжелые угрозы Воина, которые появятся на поздних этапах.

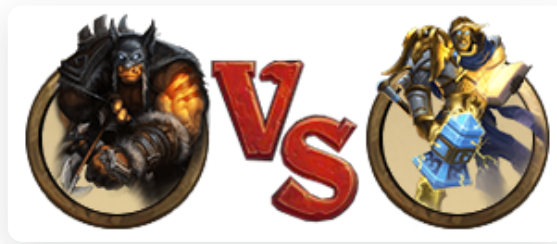
Как только **Ловчий смерти Рексар** найден, старайтесь не добирать карты и играть медленно: вы можете победить Воина и на стадии усталости, особенно если найдете **Детеныша ящера**. Другой отличный Зомбозверь — **Тундровый люторог** с эффектом маскировки.

Обыгрывайте **Суперколлайдер** — важнейший инструмент в распоряжении Нечетного Воина. Не выбирайте **Гидру Горьких Волн** из-за **Взрывчаткобота** и некоторых других карт.

В матч-апе с Воином лучше не играть **Выслеживание**, если вы не близки к леталу. Оно быстро опустошит колоду и не даст переиграть оппонента по выгоде.

Если попался **Нечетный Квест Воин**, до стадии усталости дело может и не дойти. Старайтесь быстро продать его, а после того, как он наденет **Сульфурас**, сбейте оставшуюся броню, чтобы он уже не реализовал **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева**. Старайтесь убить Воина как можно быстрее, чтобы он не сделал это раньше новой силой героя. По возможности спамьте стол, чтобы ему не так выгодно было использовать ее.

Старайтесь ставить угрозы каждый ход, чтобы Воин отвечал на них, а не ставил провокации. Берегите **Метку охотника** и другие ремувалы, которые откроют путь ваших существ к "лицу" оппонента.



Нечетный Паладин — тяжелый противник. Держитесь за стол, разменивайтесь со всем, уничтожайте потенциальные цели для **Грибоманта** к 5 ходу, истощайте его руку. Как и всегда, силен **Оберег: малый изумруд**, который может переломить ход партии, если оппонент проигнорирует его.

Ловчий смерти Рексар полезен не столько силой героя, сколько боевым кличем. АоЕ зачистки — крайне важны в этом матч-апе. Если часто стали встречать Паладинов, добавьте вторую копию **Взрывной ловушки** и задумайтесь о **Спустить собак**.

Холи и ОТК Паладины будут защищаться до последнего, но с ними нельзя затягивать партию. Действуйте агрессивно, но и не забывайте обыгрывать АоЕ зачистки (комбо с **Равенством**). Как только первый ремувал будет отдан, можете действовать смелее.

Важно убить Паладина до выхода Утера Черного Клинка, иначе он очень быстро исцелится, у вас может не хватить оставшихся ресурсов и взрывного урона.

Если перевоплотились в **Ловчего смерти Рексара**, ищите зверей с большими характеристиками и маскировкой или рывком.

Если потеряли стол, не отчаивайтесь и положитесь на взрывной урон. Существ Утера можно игнорировать. Сетапьте летал в течение нескольких ходов. Если хотите победить таким образом, **Ловчего смерти Рексара** лучше не разыгрывать, чтобы не лишаться базовой силы героя.

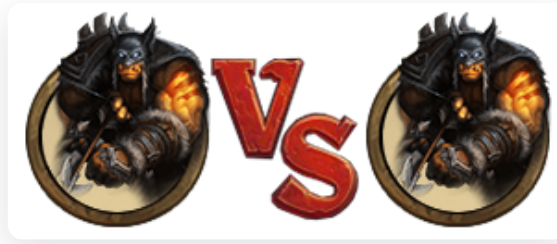
У Холи Паладина нет **Гребнистого скакуна**, но защитный бафф есть у классического ОТК Паладина — определите, с кем столкнулись.

С **Четным Паладином** нужно помнить о баффах. У вас нет немоты, так что условного **Гребнистого скакуна** будет тяжело устранить. Не оставляйте существ на половине Утера, если ожидаете опасный бафф, но и не зацикливайтесь на разменах: все-таки вы должны действовать агрессивно. Например, можно позволить Паладину сыграть **Печать королей** на Паладина-рекрута, если у вас есть **Оберег: малый изумруд** и вы не боитесь комбо **Равенство + Освящение**.

Устраняйте **Похитительницу трупов** любыми способами — ей нельзя давать ни **Печать королей**, ни любой другой бафф, особенно если она получила неистовство ветра и похищение жизни. Пригодится в матч-апе **Смертельный выстрел**.

Не забывайте, что у Четного Паладина, как и ОТК, есть набор классических АоЕ, от которых трудно защитить существ. Кстати, и в том, и в другом матч-апе лучше

выманить их ДО розыгрыша **Зул'джина**. Утер наверняка захочет приберечь одну зачистку для финальной волны зверей.



В **зеркальном поединке** важно раньше найти ключевые карты: **Оберег: малый изумруд** и **Ко мне!**. Если вы носите в колоде технические карты для этого матч-апа, это значительно повысит шансы на победу. **Осветительная ракета** может резко поменять игровую ситуацию.

Помните о правилах обыгрывания секретов: не проверяйте их до тех пор, пока не закрепите на столе. Оставляя секреты неактивированными, вы также мешаете противнику разыграть вторые их копии, которые в таком случае лежат мертвым грузом в руке.

В поединке с **Охотником на хрипах** нужно действовать агрессивно и не дать ему раскрутить **Яйца дьявозавра** и другие опасные хрипы. Убивайте **Яйцо дьявозавра** сразу же, если можете. Ловите в Морозную ловушку **Плотоядные кубы**, тяжелых зверей, даже **Дьявозавр 5/5** будет хорошей целью.

Когда превратитесь в **Ловчего смерти Рексара**, ищите немоту и существ с ядом.

Убивайте **Псаря Шоу** любыми способами, иначе быстро останетесь без стола.

С **Гибрид Охотником** обыгрывайте секреты таким же образом, как и в зеркальном матч- апе, и играйте как с любой агрессивной колодой. Защищайтесь и пытайтесь перевернуть игровую ситуацию в свою пользу.

Гибрид Охотник быстрее вас и способов добора в его распоряжении больше, так что не планируйте затянуть партию, если в руке нет **Зул'джина**, **Рок'делара** и других мощных инструментов.

Отметьте, что часто **Зул'джина** выгоднее играть ПОСЛЕ того, как это сделает противник. Особенно это эффективно, если у вас в колоде есть **Осветительная ракета**. Так вы избавитесь от секретов, которые "повесит" новый герой соперника, плюс есть шанс зачистить его стол.

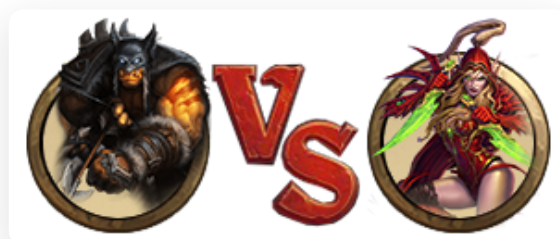
Матч-ап с классическим **Мидрейндж Охотником** определяется секретами и **Оберегом: малый изумруд**. С хорошим заходом вы будете играть первым номером и диктовать условия, особенно если противник не найдет идеальную кривую маны (1-2-3 дропы). В противном случае защищайтесь секретами и старайтесь перехватить преимущество **Оберегом: малый изумруд**.

Не играйте Морозную ловушку, если подозреваете, что в руке есть **Прыголап** или зверь 1/1, полученный его боевым кличем.



Хаккар или Меха-К'Тун Друиды — с трудом ответят на **Оберег: малый изумруд**, старайтесь выманить **Яростного пироманта** до этого момента, чтобы Волки 3/3 смогли атаковать по герою противника.

Едва ли Друид будет атаковать существами по герою или вашим существам: в его распоряжении только **Яростный пиромант** и **Гоблин-аукционист**, для которых вы можете приберечь **Метку охотника** или **Обходной удар**. Традиционные секреты не столь полезны, зато раскроет себя **Ловушка для крыс**.



Против **Нечетного Разбойника** важно вовремя найти защитные опции (**Свечкострел**, **Блуждающий монстр**, **Взрывная ловушка**), как и в любом агро матч-апе. **Свечкострел + Обходной удар** — Прекрасный ответ на **Бандюгу**. Не жаль отдать на него **Смертельный выстрел** или **Метку охотника**.

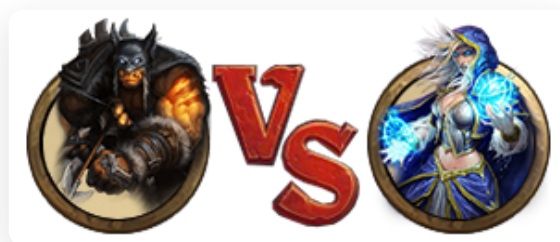
Обыгрывайте **Грибоманта**: не оставляйте удобных целей к пятому ходу Разбойника. Держитесь за стол и не жалейте заклинания для разменов. Потратить условную Команду "Взять!" на существо противника будет лучше, чем разменяться 1 к 1 вашей угрозой.

У Разбойника нет эффектов исцеления, поэтому если вы близки к леталу, можете переходить к взрывному урону, игнорируя существ оппонента. Но не забывайте, что Валира может сделать то же самое, поэтому проверьте запас своего здоровья и посчитайте, сколько у Разбойника осталось карт, которые могут нанести или помочь нанести урон (**Хладнокровие**, **Лирой Дженкинс**, **Грибомант**).

Темпо Разбойник относится к выгодным противникам. Часто ему будет не хватать темпа и ответов на все ваши угрозы. Но даже если Разбойник не сможет сохранить свой стол, не расслабляйтесь: у него в запасе есть заклинания взрывного урона, а также комбо **Лирой Дженкинс + два Хладнокровия** или **Шаг сквозь тень**. Поэтому внимательно следите за своим здоровьем и за тем, какие из этих карт уже вышли у Разбойника. Прямой урон еще наносят **Агент ШРУ**, базовое оружие Валиры. Сюда же можно отнести бафф **Грибоманта**.



Четный Шаман — в этом матч-апе **Оберег: малый изумруд** важен как никогда. У Шамана нет AoE зачисток, кроме **Ведьмы Хагаты**, которую еще нужно найти и дожить до нее. Отбивайтесь от существ Тралла секретами с первых ходов матча. Аккуратней с **Морозной ловушкой** — у Шамана есть существа с сильным боевым кличем, и он будет даже не против вернуть их в руку. Думайте, когда лучше применить секрет, чтобы не сыграть в пользу оппонента.



В матч-апе с **Нечетным Магом** — постарайтесь рано задавить оппонента, пока он более всего уязвим, наносите как можно больше урона вражескому герою. Вероятно, ваши Волки и питомцы умрут от **Ярости дракона** или **Волны огня**, но не бойтесь идти в наступление.

Ловчий смерти Рексар — одна из ключевых карт. Пользуйтесь тем, что у Мага мало точечных ремувалов — по сути, одна лишь **Кукла вуду**. Выбирайте зверей с большими характеристиками, чтобы вынудить противника обороняться.

Внимательно следите за разменами, не подставляйте Магу существ с 1 здоровья, когда он сменит облик. **Элементали воды** — это замена точечным ремувалам, именно с их помощью Джайна захочет замедлять ваших зомбозверей.

Сегодня популярны агрессивные сборки Нечетного Мага с секретами, Ночным клинком и **Лироем Дженкинсом**. Такой вариант будет легче, ведь вам не страшны **Взрывающиеся руны**, да и руку такого Мага истощить намного легче. **Антимагию** можно проверить **Выслеживанием**, **Секретным планом** или слабым секретом.

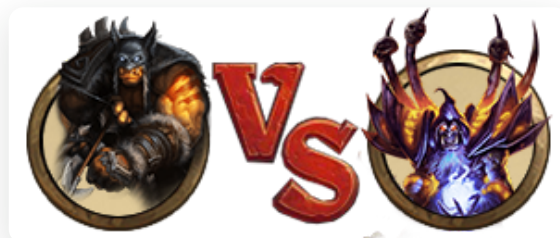
Биг Спелл Маг будет тяжелее, так как к зачисткам Нечетного Мага прибавляются дополнительные AoE с четной стоимостью и точечные ремувалы. С другой стороны, его реально продавить очень быстро, так как на первых ходах Биг Спелл Маг действует очень пассивно. Но если вы не хотите рисковать, лучше выбрать стратегию с **Ловчим смерти Рексаром**: так вы сможете переиграть Мага по выгоде. Выбирайте, как и всегда, существ с большими характеристиками и маскировкой. Если дело близится к усталости, ищите похищение жизни.



В матч-апе с **Жрецом на воскрешении** затягивать нельзя. Играйте агрессивно, давите существами, но помните про **Ментальный крик** и **Всеобщую истерию**. Если есть возможность оставить существо на столе, не убивая его — лучше сделать так, чтобы Жрец не воскресил его **Вечным служением**. Конечно, **Малигоса** или Пророка Велена лучше не оставлять на столе. Если Андуин закроется тяжелыми провокаторами, переходите к агрессии заклинаниями и силой героя. Матч-ап тяжелый, поэтому придется рисковать. Играя слишком осторожно, вы вряд ли победите.

Хороший игрок **Контроль Жрецом** — еще один враг Спелл Охотника. **Оберег: малый изумруд** почти всегда будет нейтрализован либо **Вестником заката**, либо **Ментальным криком**. Можно положиться на **Ловчего смерти Рексара**, рыцарь смерти снова выручит своей силой героя. В этом матч-апе важно не опускаться по количеству здоровья, поэтому ищите зверей с похищением жизни. Ваш порог — 16, но Жрец может нанести и больше при удачном стечении обстоятельств.

В матч-апе с любым Жрецом старайтесь разыграть **Ко мне!** и **Рок'делар** до того, как Андуин сыграет **Ментальный крик**. После этого в вашей колоде окажутся существа, так что **Ко мне!** и **Рок'делар** станут существенно слабее.



Зоолок играет быстро, и начинает выставлять крупных существ уже с первых ходов. Противник нелегкий, готовьтесь обороняться. Старайтесь не опускать здоровье Гул'дана ниже 30 на 1-4 ходах, чтобы не вышел **Веселый вурдалак**. Здоровье его существ тоже не снижайте без надобности из-за **Гриба-чародела**. Не забывайте про 5 ход и **Грибоманта**: старайтесь не оставлять для него подходящих целей. Разменивайтесь с любой целью, не торопитесь бить "по лицу".

С **Четным Чернокнижником** у вас примерно равные шансы. Вы можете рассчитывать на медлительность оппонента, который долгое время будет играть пассивно. Первая серьезная угроза – **Горный великан**, и хорошо иметь на такой случай **Смертельный выстрел**, если он есть в колоде, **Метку охотника** или Морозную ловушку. Опасаться следует АоЕ инструментов, Четные Чернокнижники всегда берут **Адское пламя** и **Осквернение**. Ключ к победе – в быстрых действиях, причем иногда можно рискнуть. Отличные карты против Четного Чернокнижника – **Метка Охотника** (лучше всего в сочетании со **Свечкострелом**), **Морозная ловушка** и даже **Сокрушающие стены** – заклинание добавляется как раз с целью улучшить данный матч-ап.

Примерно так же действуйте и против **Контроль Чернокнижника**. Этот оппонент еще медленнее и не играет **Горных великанов** и других крупных существ. В Морозную ловушку постарайтесь поймать **Повелителя Бездны** либо уничтожить его Смертельным выстрелом.

Если вам попался **Куболок**, ловите в Морозную ловушку **Плотоядного куба** или Стража ужаса. Этот матч-ап будет немного сложнее, и применение **Морозной ловушки** в нужный момент здорово повысит ваши шансы на победу.



Спелл Охотник — дешевая и достаточно простая колода, которая радовала фанатов Охотника в течение последнего года. Уже скоро архетип существенно ослабнет и, возможно, вовсе исчезнет из меты. Но до тех пор у вас есть отличная возможность в последний раз сыграть Спелл Охотником и подняться вверх по ранговой лестнице в начале сезона.

Спасибо за прочтение гайда и удачи!