

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Обновленный (11.2) Спелл Охотник. Гайд по колодам Ведьмин Лес.

23.06.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Спелл Охотник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)










Спелл Охотник показывает прекрасные результаты в последние несколько недель, выдерживая конкуренцию со многими популярными архетипами меты. Как показывает практика, этой колодой можно достичь серьезных высот, а ее стоимость – это дополнительный приятный бонус, так как колода довольно дешева.

Не всегда статистика радует высокими цифрами, что может оттолкнуть тех, кто хотел бы поиграть на Спелл Охотнике, но сомневается в выборе. На самом деле, статистика часто бывает обманчива – архетип не такой простой, как может показаться, поэтому для стабильного, успешного продвижения по ладдеру необходимо вникнуть в ее суть, освоить все ее тонкости и нюансы. Но для тех, кому это удастся, Спелл Охотник откроет новые горизонты, подарит великолепные эмоции и новые впечатления.

На данный момент Спелл Охотник - это популярный архетип, встречающийся на всех промежутках рейтинговой лестницы. В последнее время он уступает в популярности Катрена Охотнику во внутриклассовом противостоянии, но тем не менее, не сдает позиций и вполне способен постоять за себя в самых разных матч-апах.

Во всем этом и поможет разобраться данный гайд: вы узнаете о самых благоприятных и тяжелых матч-апах Спелл Охотника, статья осветит для вас вопросы декбилдинга, поможет разобраться в самых тонких моментах стратегии и научит выбирать карты в стартовую руку.

*Вы уже могли читать гайд по колоде Спелл Охотника в мете Ведьминоного леса. Это обновленная версия руководства, актуальная для патча 11.2 и июньского рейтингового сезона. Полный список обновлений представлен ниже:*

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Добавлен раздел "Спелл Охотник в патче 11.2"*
-  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним. Убраны неактуальные старые*
-  *Изменена основа колоды и описание к ней*
-  *Добавлены новые опциональные карты, встречающиеся в нынешних сборках архетипа*
-  *Изменены карты, нужные для стартовой руки против каждого класса*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов нынешней меты*
-  *Добавлен новый раздел "Как играть против Спелл Охотника?"*
-  *Минорные исправления в тексте и правка опечаток*

*Разделы гайда:*

- *· Спелл Охотник в патче 11.2*
- *· Сборки архетипа*
- *· Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные и технические карты*
  - *- Замены и бюджетная версия*
- *· Муллиган*
- *· Стратегия игры*
  1. *- Первый способ победы*
  2. *- Второй способ победы*
  3. *- О Ловчем смерти Рексаре*
  4. *- О Рок'деларе*

5. - *Игра от «топдеков»*
  6. - *Важные советы*
- *Матч-апы*
  - *Как играть против Спелл Охотника?*
  - *Заключение*

## Спелл Охотник в патче 11.2

Спелл Охотник показывает неплохие результаты в нынешней мете, хоть и уступает немного Катрена Охотнику по популярности. Его нельзя назвать разрушителем меты или невероятно сильной колодой, способной сметать всех на своем пути, но ему это и не нужно - Спелл Охотник спокойно держится на плаву, не вырываясь далеко вперед, но и не откатываясь на задворки ладдера.

Преимущество Спелл Охотника в том, что самые благоприятные для него противники встречаются довольно часто. Он замечательно справляется со всеми архетипами Разбойника, особенно с Миракл Разбойником. Последний сейчас популярен в силу того, что мета сильно замедлилась, наблюдается преобладание контроль колод над агрессивными. Это дало толчок появлению Миракл Разбойников в ладдере, что для Спелл Охотника - прекрасная новость.

Архетип успешно проявляет себя и против агро колод, хотя с ними могут периодически возникать трудности. Все же Спелл Охотник способен им противостоять, сдерживать их раннюю агрессию и в конечном счете побеждать.

На самом деле, у героя статьи не так много тяжелых матч-апов, которых практически невозможно одолеть. Нет такого героя, при встрече с которым Рексар мог бы сразу сдаваться и не терять время. Тяжелые соперники, конечно, есть, например, Таунт Друид и Квест Воин, но даже с ними можно побороться. Последний, например, очень боится рыцаря смерти Охотника - [Ловчий смерти Рексар](#) блестяще справляется с Гаррошем на поздней стадии игры. В конце концов, ни одну колоду нельзя назвать идеальной, и никто не может побеждать абсолютно всех. А недостатки Спелл Охотника не так уж и критичны.

С популярным Четным Чернокнижником герой статьи справляется с переменным успехом. Нельзя сказать, что это самая желанная встреча, на которую можно рассчитывать, однако и особенных опасений он не внушает. У этих архетипов примерно равные шансы на победу. Опять же, ключевую роль играет умение подстраиваться под противника, адаптироваться к сложным игровым ситуациям и знать, какие преимущества есть у вас и у него.

В общем и целом, можно сказать, что Спелл Охотник показывает стабильную, размеренную игру, имея много благоприятных и равных матч-апов в нынешней мете. Многое зависит от игрока и владения колодой, именно это зачастую определяет исход сложных поединков. Если вы научитесь играть Спелл Охотником, то многие архетипы, казавшиеся тяжелейшими, уже не будут представлять такой большой проблемы.

## Сборки архетипа

Очевидно, что сборки Охотника на заклинаниях не могут отличаться каким-то невероятным разнообразием просто по той причине, что вся колода состоит исключительно из классовых карт. Отличия можно наблюдать в наборе секретов, а также некоторых опциях, которые добавляются в зависимости от того, против каких оппонентов нацелен бороться игрок в первую очередь.

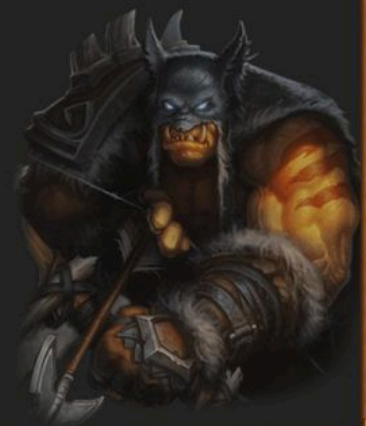
Не произошло кардинальных изменений и за последние недели, но некоторые интересные сборки все же есть.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

### **Спелл Охотник (Стандартная сборка)**

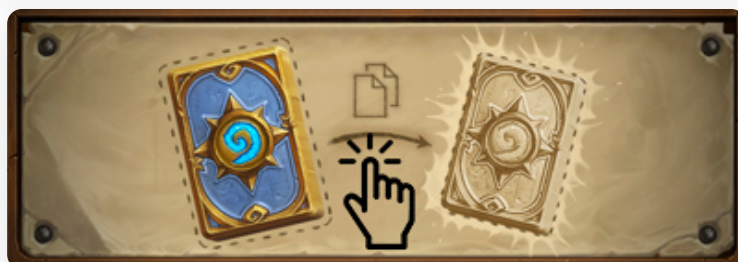
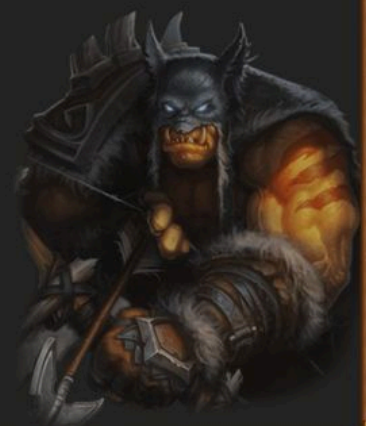
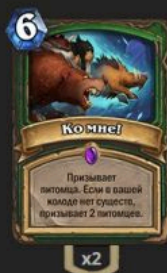
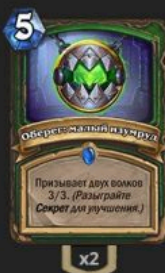
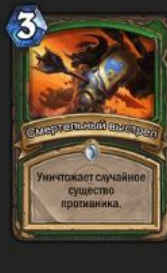
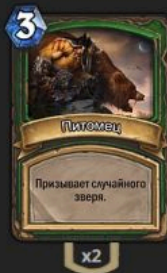
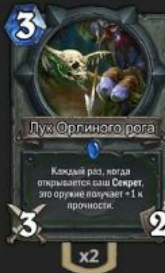
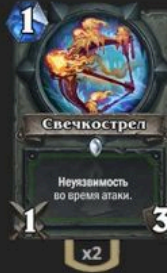
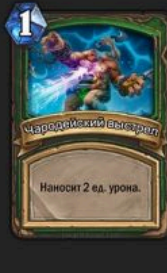
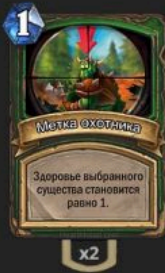
# Спелл Охотник (Стандартная сборка)



Это тот самый Спелл Охотник, которого вы будете встречать чаще всего. В последнее время игроки стали добавлять две копии Чародейского выстрела для увеличения взрывного урона. Это связано с подъемом популярности Четного Чернокнижника, против которого все же будет не лишним запастись дополнительными опциональными инструментами. Две **Морозные ловушки** также помогают улучшить данный матч-ап, да и против тяжелых Таунт Друидов и Квест Воинов этот секрет хорош.

### **Спелл Охотник от Nafben**

# Спелл Охотник от Nafben

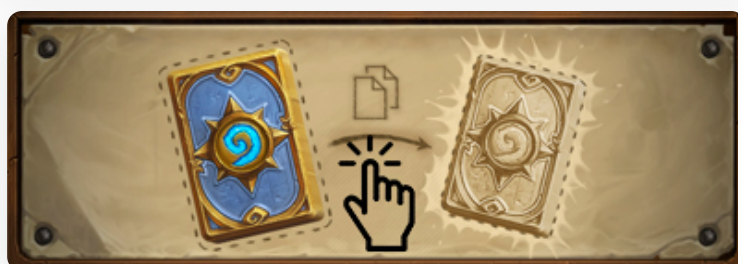
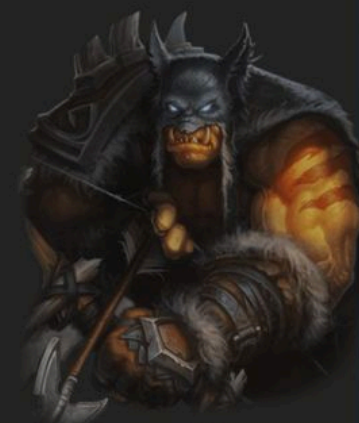
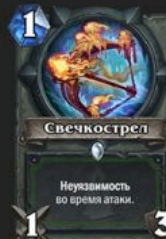


Одна копия Чародейского выстрела здесь заменена Смертельным выстрелом. Данный ремувал также нацелен на борьбу с такими серьезными соперниками, как Таунт Друид, Квест Воин, Четный Чернокнижник. Их колоды изобилуют тяжелейшими существами, которых не так просто обойти, поэтому **Смертельный выстрел** может стать быстрым и относительно дешевым способом моментально устранить неприятную угрозу. Очевидный недостаток карты - в ее случайном эффекте, поэтому если на столе оппонента будет больше одного существа, вам придется идти на риск.

---

**Спелл Охотник от pokrovac**

# Спелл Охотник от роковас

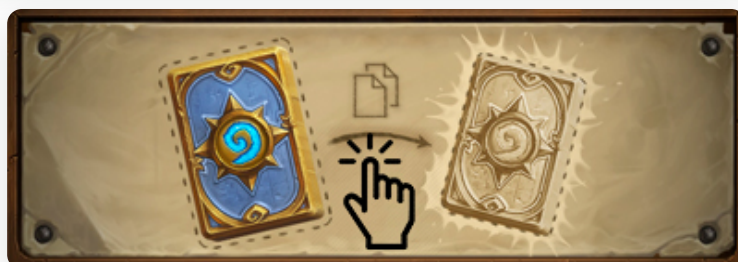
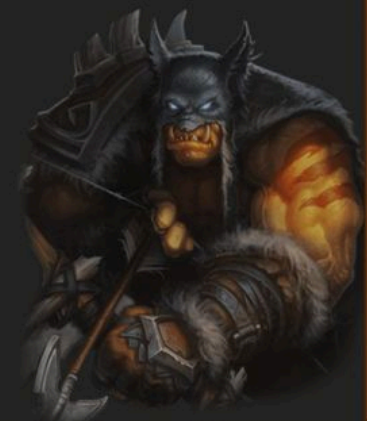
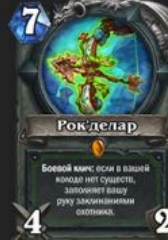
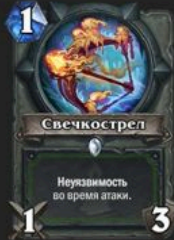


**Удар крыльями** - довольно редкая сейчас опция, добавляется для противостояния мидрейндж колодам. Подойдет против Нечетного Разбойника, в арсенале которого есть несколько довольно тяжелых и неприятных угроз вроде **Бандюги**. В зеркальном матче также может оказать содействие, помогая избавляться от вражеских питомцев и Волков 3/3.

---

**Спелл Охотник от J4CKIECHAN**

# Спелл Охотник от J4SKIECHAN



Такая сборка явным образом нацелена на противостояние медленным колодам и самым тяжелым оппонентам Рексара. Мало того, что она включает в себя две копии Смертельного выстрела, здесь еще есть и **Сокрушающие стены**. Две копии Чародейского выстрела увеличивают количество взрывного урона. В пользу этих необычных опций из колоды были исключены одна копия Метки Охотника и **Морозной ловушки**.

## Вопросы декбилдинга

**Основа колоды** – это те карты, которые используются всеми или почти всеми сборками архетипа. Охотник на заклинаниях относится к тем колодам, которые ставят рекорды по количеству основных карт. Это и не удивительно – архетип состоит из одних заклинаний, то есть только из классовых карт, плюс далеко не каждое заклинание может быть с легкостью заменено.

Содержимое		
1	Выслеживание	2
1	Метка охотника	2
1	Свечкострел	2
1	Чародейский выстрел	2
2	Блуждающий монстр	2
2	Взрывная ловушка	2
2	Морозная ловушка	2
3	Команда «Взять!»	2
3	Лук Орлиного рога	2
3	Питомец	2
3	Спустить собак	2
4	Обходной удар	2
5	Оберег: малый изумруд	2
6	Ко мне!	2
6	Ловчий смерти Рексар	2

блока

Конечно, в основу напрашивается **Рок'делар**, легендарный лук используется практически всеми игроками, но иногда он все же может быть заменен. Некоторые игроки считают его слишком медленным и бесполезным в агрессивных матч-апах, да и в медленных не всегда удастся его реализовать. Часто Спелл Охотник рассчитывает победить с помощью **Ловчего смерти Рексара**, если речь идет о затяжных матчах, а **Рок'делар** становится уже второстепенным инструментом.

Как уже говорилось, сейчас часто добавляется вторая копия Чародейского выстрела, **Морозная ловушка** в стандартной сборке также представлена в двух экземплярах. Но эти карты относятся к разряду тех, что первыми попадают под раздачу, когда речь идет

о каких-либо заменах. Именно их заменяют в первую очередь, поэтому основа включает в себя только по одной копии каждой из них.

**Опциональных и технических карт** для Охотника на заклинаниях тоже немного, очень трудно добавить что-то оригинальное и специфичное в такую колоду. Но какие-то варианты все-таки есть. Ниже представлен список самых популярных опций для Спелл Охотника.

**Чародейский выстрел (вторая копия)** — дополнительный источник прямого урона из руки, аналог вашей силе героя, только за 1 кристалл маны. Однако может использоваться не только как инструмент для атаки «в лицо», целью могут быть и ранние существа с 2 единицами здоровья (**Ученица чародея** у Темпо Мага, **Хаффер** у Спелл Охотника).

**Болезненный укус** — против медленных колод может не проявить себя вовсе, зато в быстрых матч-апах окажется полезным. У Охотника не так много серьезных AoE ремувалов, только **Взрывная ловушка**, **Спустить собак** и боевой клич **Ловчего смерти Рексара**, но ведь секрет можно обыграть, **Спустить собак** не всегда получается реализовать максимально выгодно, а рыцарь смерти слишком дорог. Тут-то и выходит вперед **Болезненный укус** — для сдерживания ранней агрессии это маленькое AoE вполне подойдет. Особенно полезен в матч-апе с Нечетными Паладином, Разбойником и Охотником, а также с Токен Друидом.

**Ловушка для крыс** — секрет работает на эффекте неожиданности. Поможет запутать соперника, заставляя его обыгрывать другие ловушки и оставаться в недоумении. Возможно, она даже не активируется на протяжении всего матча, зато вынудит оппонента опасаться всех секретов подряд. В агро матч-апах существо б/б все же может появиться на столе, если противник разыграет несколько мелких угроз за один ход, однако зачастую Крыса будет просто проигнорирована агрессором.

**Ядовитая ловушка** — хороша против контроль колод, которые имеют в своем арсенале внушительных, опасных существ, для которых существо с ядом станет неприятной неожиданностью (**Четный Чернокнижник**, **Контроль Жрец**, **Биг Спелл Маг**).

**Смертельный выстрел** — в последнее время все чаще встречающаяся опция, которая опять же подойдет тем, кто часто встречает на своем пути медленных оппонентов. Хороший способ моментально уничтожить крупную угрозу вроде **Горного великана**, Сумеречного дракона и более поздних существ. Также неплохо показывает себя в матч-апе с Нечетным Разбойником, помогая убивать **Бандюгу**.

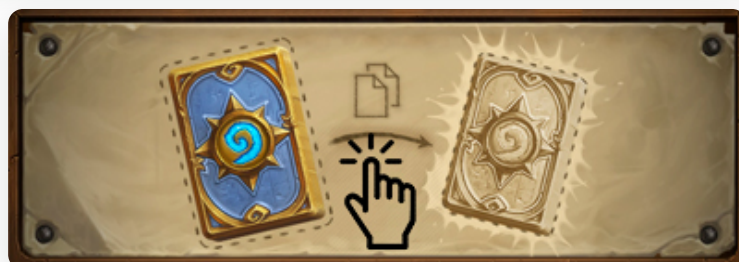
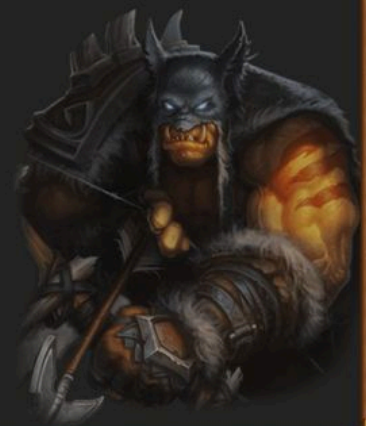
**Удар крыльями** — замечательный инструмент против многих колод, особенно тех, кто играет от наращивания темпа. Обычно добавляется только одна копия этого заклинания, так как Охотнику бывает тяжело удешевить **Удар крыльями** из-за того, что нет возможности разменяться, ведь далеко не всегда ваш стол будет полон существ.

**Сокрушающие стены** — редкое заклинание для Спелл Охотника, однако оно уже не кажется таким необычным, когда речь идет о противостоянии с Четным Чернокнижником или Таунт Друидом. Стабильный рост популярности этих архетипов заставляет Охотника искать новые способы борьбы с ними, и **Сокрушающие стены** — один из них. В агрессивных матч-апах часто будет лежать мертвым грузом, поэтому одной копии будет вполне достаточно.

Что касается **замен**, практически все карты, заложенные в основу героя статьи, являются необходимыми. Причем среди них не так уж много дорогих. Если вас нельзя назвать счастливым обладателем огромного количества чародейной пыли, вам подойдет бюджетная сборка, представленная ниже. Она отказывается от легендарного оружия **Рок'делар** в пользу других более дешевых инструментов для борьбы с медленными соперниками.

### **Максимально бюджетный Спелл Охотник**

# Максимально бюджетный Спелл Охотник





Чаще всего на стадии выбора карт вы будете искать только одно свое заклинание – **Оберег: малый изумруд**. Этот инструмент нужен вам практически в каждом матч-апе, разница только в том, насколько сильна потребность в нем. Против медленных классов вы можете позволить себе муллиганить очень агрессивно в поисках Оберега: малый изумруд, против агрессивных же сосредоточиться на поиске ранних защитных механизмов, а заклинание за 5 кристаллов маны оставлять с Монеткой или хорошей рукой.

**Воин:** Оберег: малый изумруд, Ловчий смерти Рексар, Питомец. Если есть Оберег: малый изумруд – Морозная ловушка. Если есть Монетка и хорошая рука – Ко мне!

**Паладин:** Свечкострел, Взрывная ловушка, Блуждающий монстр, Оберег: малый изумруд. Если есть Монетка или хорошая рука — Ловчий смерти Рексар.

**Охотник:** Оберег: малый изумруд, Выслеживание. Если есть Оберег: малый изумруд - Блуждающий монстр или Морозная ловушка.

**Друид:** Оберег: малый изумруд. Если уже есть – Выслеживание, Морозная ловушка, Блуждающий монстр, Питомец, Ко мне!

**Разбойник:** Оберег: малый изумруд, Блуждающий монстр, Выслеживание, Свечкострел. Если есть Свечкострел и хорошая рука – Обходной удар. Если есть Монетка и Оберег: малый изумруд – Питомец.

**Шаман:** Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Блуждающий монстр. Если есть Монетка — Ловчий смерти Рексар.

**Маг:** Оберег: малый изумруд, Блуждающий монстр, Выслеживание, Питомец

**Жрец:** Оберег: малый изумруд, Ловчий смерти Рексар, Выслеживание, Питомец, Лук Орлиного рога. Если есть Оберег: малый изумруд – Морозная ловушка или Блуждающий монстр. Если есть Монетка и хорошая рука – Ко мне!

**Чернокнижник:** Оберег: малый изумруд, Выслеживание, Питомец. Если есть Оберег: малый изумруд – Морозная ловушка или Блуждающий монстр. Если есть Монетка и хорошая рука - Метка Охотника.



Самое интересное всегда начинается в самой игре. Охотника на заклинаниях нельзя назвать агрессивным или наоборот очень медленным архетипом. Он способен выбирать

стиль игры, исходя из матч-апа: с одними оппонентами он может играть довольно быстро, с другими же приходится строить планы на долгосрочную игру.

Итак, **первый способ победы** Спелл Охотника – относительно быстрая и агрессивная игра, которую он может начать на среднем этапе матча. Такой стиль зачастую выбирается против медленных оппонентов. Особенность Охотника на заклинаниях в том, что он не имеет возможности начинать давление с первых же ходов. У него нет заклинаний, которые могли бы призвать существ на 1-2 ходах, поэтому в начале игры он может играть очень пассивно. Первая угроза, которая может появиться на вашем столе, не считая существа с **Блуждающего монстра** – это **Питомец**. Однако кульминационный момент у любого Спелл Охотника – это розыгрыш Оберега: малый изумруд, ваш ключевой инструмент в колоде. Не менее важно и заклинание **Ко мне!**, ведь призыв сразу двух существ с особыми эффектами вроде рывка или провокации практически никогда не разочарует вас, а противника заставит понервничать. Какую-то определенную комбинацию из двух питомцев можно получить в 33% случаев, а конкретного питомца – в 66% (например, часто вы будете рассчитывать на **Хаффера**, вне зависимости от того, каким будет второй питомец).

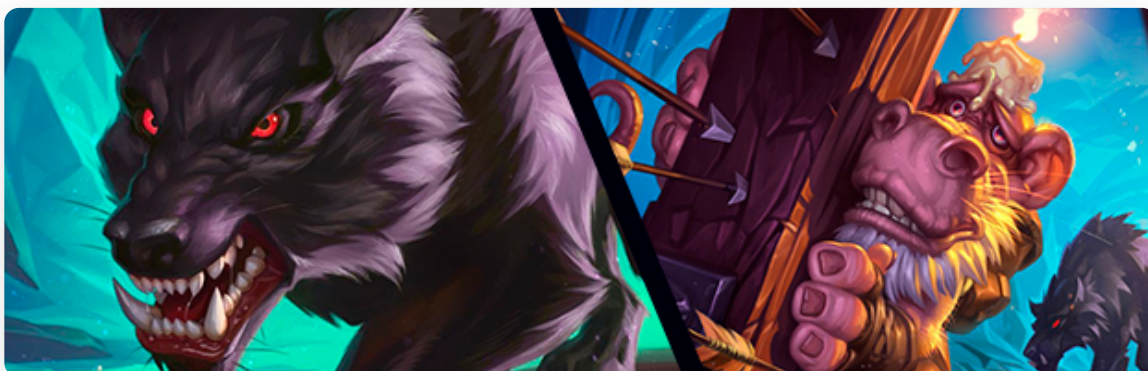
У Охотников часто играючи получается завершать партии, поскольку они способны наносить очень много урона не только существами, но и силой героя, оружием, рывками и **Командой «Взять!»**. Если вы давите и действуете агрессивно, важно максимизировать урон по герою противника всеми способами. Почаще используйте силу героя. Лучше, конечно, делать это каждый ход, даже если вместо этого можно разыграть еще одну карту. Карты в вашей руке никуда не денутся в будущем, а вот лишние 2 ед. урона вы уже не нанесете. **Лук Орлиного рога** используется или для контроля стола, или как дополнительный источник урона по оппоненту.

Важно знать, когда атаковать, а когда придержать 1 ед. прочности вашего оружия, дабы получить дополнительные при активации секретов. Сложно дать какие-то универсальные правила о том, когда бить, кого бить и почему – очень многое зависит от ситуации. Разыграны ли секреты, и как скоро вы ожидаете, что они будут активированы? Есть ли у вас другое оружие в руке? Может ли оппонент разрушить ваше оружие? Помогут ли вам дополнительные 3 ед. урона убить оппонента в течение следующих ходов? Задавайтесь этими вопросами всегда, решая атаковать или не атаковать оружием, решая кого именно атаковать.

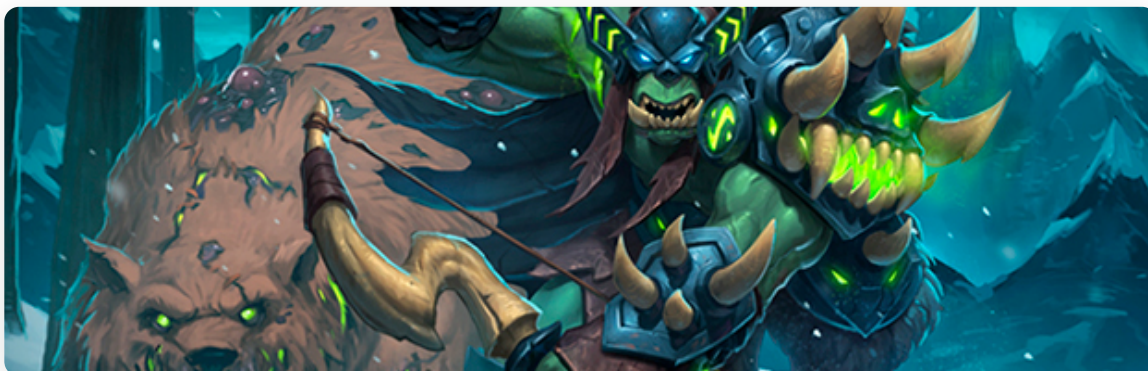


Это как раз тот классический случай, когда Spell Охотник может нанести гигантское количество урона за один ход. При этом вовсе не нужно беречь Лук Орлиного рога, в данном случае гораздо важнее оказать максимальное количество давления. Так, Gaara ударяет существами по герою противника, разыгрывает Команду «Взять!», использует силу героя и тратит последний заряд оружия, нанеся таким образом 18 единиц урона. Это наглядно показывает, как силен может быть Spell Охотник в нападении

В случае, если вы столкнулись с ранним давлением на вас, важно перевернуть игровую ситуацию и заручиться хорошим столом, при этом не потеряв слишком много здоровья. Не отстать по темпу и защититься от вражеских угроз Охотнику помогают секреты – как видите, они предназначены не только для активации Оберега: малый изумруд, но выполняют вполне самостоятельные функции. Блуждающий монстр, Морозная и Взрывная ловушки как раз сдерживают ранний напор оппонента, позволяя вам чувствовать себя уверенно до 3-5 ходов, когда уже можно призвать первых существ. Очень помогут в борьбе за контроль стола не только защитные секреты, но и Оберег: малый изумруд. Трех-четырёх существ 3/3 очень немногие агрессивные колоды будут убирать со стола, слишком много времени и сил на это уйдет. Вероятно, в этот момент все они переключатся на вашего героя, так у вас появится шанс убить противника раньше или же защититься секретами, немногочисленными провокациями или рыцарем смерти.



**Ловчий смерти Рексар** – не только защитная карта в агрессивных матч-апах, дающая броню и AoE эффект, но и главная причина существования **второго способа победить**: медленного давления со стола огромными угрозами. Разыгрывая вашего рыцаря смерти, вы автоматически отказываетесь от агрессивного давления через взрывной урон, отказываетесь от быстрого завершения игры. Партия действительно очень сильно замедлится, но это не значит, что вы навсегда поставите себя в оборонительную позицию. Просто давить вы теперь сможете лишь в какой-то перспективе и преимущественно крупными угрозами. Проблемы могут возникнуть, если оппонент легко сможет зачищать стол, или если вы не успеете получить достаточное преимущество от ваших Зомбозверей. Некоторые колоды способны победить вас и без стола.



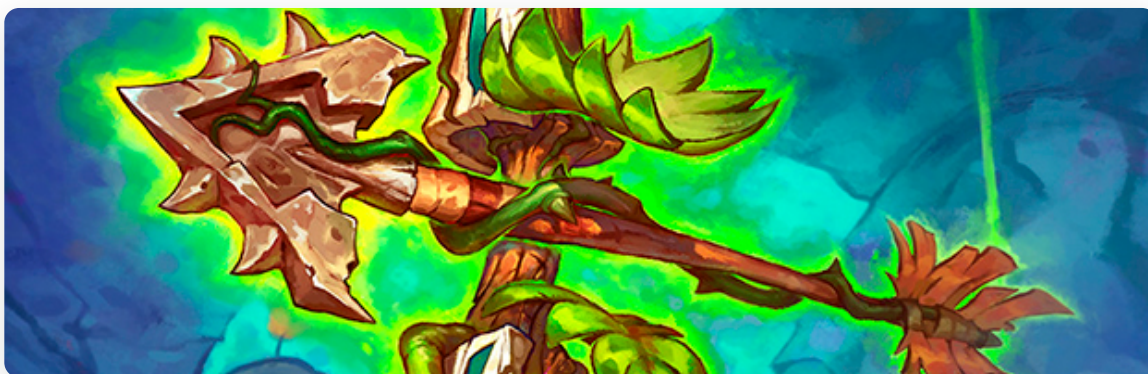
О **Ловчем смерти Рексаре** можно сказать многое. Особенный интерес представляет, конечно же, сила героя Зверодел. Сначала вы раскапываете зверя, у которого есть какое-либо умение, помимо ключевого слова. Например, **Бронированный жук** считается существом с умением, поскольку описание карты содержит не только ключевое слово «предсмертный хрип», но и конкретное описание эффекта. Вторым раскапывается существо либо без текста, либо с одним только ключевым словом, например, **Жуткий крот** (нет текста), **Седоспин-патриарх** (только провокация), **Вепрь-камнеклык** (только рывок). Помните, что игра не может предложить вам существ за 6 кристаллов маны и выше, так как суммарная стоимость зомбозверя не должна превышать 10 кристаллов.

С выходом дополнения Ведьмин лес и ротацией сезонов изменились вероятности получения зверей с определенными ключевыми словами. Ниже приведена таблица, где указаны шансы выпадения таких зверей (считаются только существа с ключевым словом, без других описаний). В процентах указан шанс получения зверя, в скобках – количество в игре зверей с таким ключевым словом.







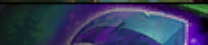
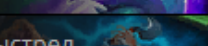

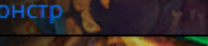


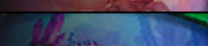
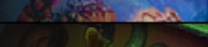












Ключевое слово	Вероятность выпадения (количество в игре)
Рывок	14,29% (1)
Божественный щит	14,29% (1)
Эхо	14,29% (1)
Похищение жизни	38,65% (3)
Яд	57,89% (5)
Натиск	38,65% (3)
Маскировка	38,65% (3)
Провокация	48,87% (4)
Неистовство ветра	14,29% (1)

Количество зверей, которые могут быть предложены вам на выбор первыми (с описанием эффекта на карте, помимо ключевого слова), равно 34. Вторых – 22. Не забывайте, что раскопать вы можете только существ своего класса либо нейтральных, статистика не учитывает зверей других классов.

С выходом Ведьминого леса изменилось количество и состав зверей, которых вы можете получить и скомбинировать. Отдельного внимания заслуживает тот факт, что теперь в игре много существ с натиском и похищением жизни, а это помогает Охотнику выбираться из самых тяжелых ситуаций. Также отлично сочетаются друг с другом существа с натиском и ядом. Не забывайте, что яд работает не только когда существо напрямую совершает атаку, а также в том случае, если его боевой клич или предсмертный хрип предполагают нанесение урона. Например, **Взрывной нетопырь** наносит 2 единицы урона всем существам противникам после своей смерти. Если скомбинировать его со **Злобным ползуном**, Зомбозверь получит яд, и, умерев, уничтожит весь вражеский стол, причем это можно совершить моментально, так как натиск у существа тоже будет. Так же и с похищением жизни – существу не обязательно атаковать самому, чтобы вылечить вас, главное нанести урон. Тот же **Взрывной нетопырь** в сочетании с **Болотной пиявкой** может неплохо исцелить вас своим предсмертным хрипом (эффект напоминает **Барона Геддона** в колоде Биг Спелл Мага). Хорошая комбинация — **Коварный птенец** + **Вепрь-камнеклык**. Еще один сильный зверь - **Тундровый люторог**, скомбинированный со зверем, обладающим эффектом маскировки. Большое существо с маскировкой и огромным запасом здоровья (у Тундрового люторога в его обычном виде уже 6 единиц) уничтожить будет непросто, даже Биг Спелл Магу, скорее всего, придется дать минимум 2 AoE атаки, чтобы от него избавиться, а единственный способ убить его наверняка - это только **Вулкан Шамана**. Но такие хорошие комбинации будут попадаться вам далеко не всегда, поэтому выбирайте зверей в зависимости от игровой ситуации и противника.



Еще одна карта, случайный эффект которой заслуживает отдельного внимания – легендарное оружие **Рок'делар**. На данный момент в игре существует 29 заклинаний Охотника, которые могут выпасть с легендарного лука, не считая легендарной задачи **Королева болот** — ее вы никак не можете получить.

1	Выслеживание	
1	Дикий гон	
1	Звериный гнев	
1	Ложная смерть	
1	Метка охотника	
1	Охота	
1	Чародейский выстрел	
2	Блуждающий монстр	
2	Болезненный укус	
2	Взрывная ловушка	
2	Диномантия	
2	Змеиная ловушка	
2	Ловушка для крыс	
2	Морозная ловушка	
3	Команда «Взять!»	
3	Питомец	
3	Смертельный выстрел	
3	Спустить собак	
4	Залп	
4	Обходной удар	
4	Удар крыльями	
4	Ужасное бешенство	
5	Оберег: малый изумруд	
5	Разрывной выстрел	
6	Ко мне!	
7	Сокрушающие стены	

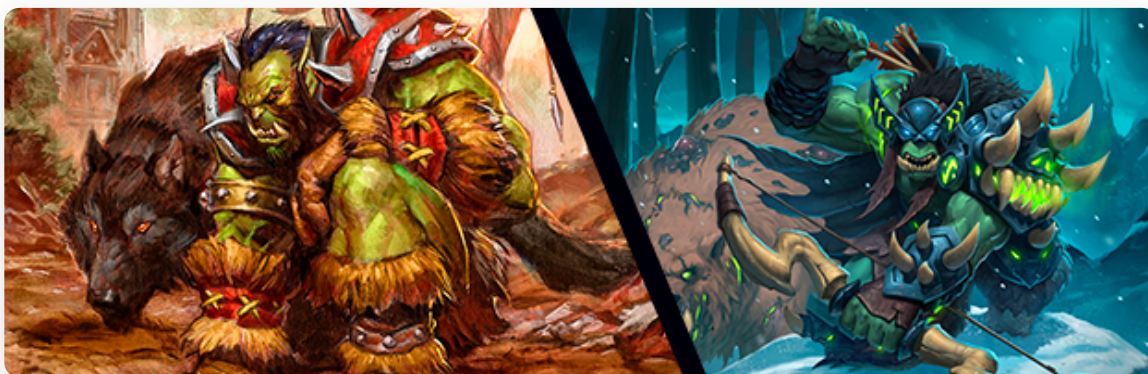
Часто вам будут нужны заклинания на прямой урон для добивания оппонента. Таких заклинаний всего три: **Охота**, **Чародейский выстрел** и **Команда «Взять!»**. Последнее получить особенно приятно. Соответственно, шанс получить одно из этих трех заклинаний приблизительно равен 10,3%. Имеется в виду шанс получения карты в каждом отдельном случае. Грубо говоря, если вы разыгрываете **Рок'делар**, оставляя в руке 9 карт, шанс получить **Чародейский выстрел**, **Охоту** или **Команду «Взять!»** будет равен 10.3%. Однако редко вам захочется поступать именно так. Как правило, в вашей руке будет мало карт в момент розыгрыша легендарного оружия, а это означает, что шансы на получение этих заклинаний значительно увеличиваются. Вам могут попасться все три эти заклинания или несколько одинаковых, например, две копии **Команды «Взять!»**, так что, чем меньше у вас в руке карт, тем выше вероятность найти нужный инструмент.

Не забывайте и о тех заклинаниях, которые косвенно помогут вам нанести урон оппоненту. Это **Спустить собак**, **Взрывная ловушка**, **Питомец** и **Ко мне!**. Они не всегда смогут оказать моментальное влияние на игру (Гончие, призванные заклинанием **Спустить собак**, могут наткнуться на препятствие в виде провокатора, а **Взрывная ловушка** вообще проявит себя только в ход противника), но при определенном стечении обстоятельств эти инструменты могут послужить вам в качестве дополнительного урона по вражескому герою.

К таким инструментам можно отнести и баффы – **Диномантия** и **Ужасное бешенство**, правда, редки те случаи, когда вы захотите разыгрывать эти карты. Впрочем, если вам необходимо найти летальный урон, они вполне подойдут.

Шанс найти одно из таких ситуативных заклинаний составляет 20,7%.

Таким образом, вероятность получения заклинания, которое может прямо или косвенно нанести урон оппоненту, составляет примерно 31%, причем учитывается только одна карта, тогда как **Рок'делар** может дать их до 10-ти. Это означает, что вероятность возрастает, правда, никто не отменял другие заклинания. Часто вам будут попадаться и бесполезные инструменты вроде **Дикого гона**, и повлиять на это вы никак не можете.



Отдельно следует поговорить о такой вещи, как **игра от «топдеков»**. Важно понимать, что у Охотника не так много способов получения дополнительных ресурсов. Инструменты на добор отсутствуют вовсе, к ним можно отнести разве что **Выслеживание**, но это своеобразный добор, который может иногда сыграть с вами злую шутку. С одной стороны, заклинание может избавить вас от ненужных «топдеков», если выбор был прост и очевиден. С другой – может поставить вас в очень затруднительное положение, если все предложенные карты хороши и выбор одного полезного инструмента означает бесповоротный отказ от другого. В этом случае нужно понимать, что именно необходимо вам в данном матч-апе и данной ситуации. Не обязательно всегда брать **Ловчего смерти Рексара** или **Рок'делар**, пусть они и покинут вашу колоду навсегда, гораздо важнее ориентироваться именно на текущее положение вещей.








Велик соблазн взять **Оберег: малый изумруд**, ведь очень не хочется сбрасывать его и оставаться лишь с одной копией в колоде, но в данном случае гораздо важнее играть по кривой маны и получить второй ход, а **Блуждающий монстр** – лучший вариант против Нечетного Охотника. Именно его Gaara и выбирает

Игра от «топдеков» означает то, что вы не всегда должны ориентироваться только на те карты, что есть у вас в руке, нужно думать наперед о том, что вы можете получить на следующий ход, и как эта карта повлияет на ситуацию в игре. Спелл Охотник обладает достаточно большим количеством карт, которые прямо или косвенно могут нанести урон оппоненту. Команда «Взять!», Чародейский выстрел, Спустить собак, Взрывная ловушка, Питомец, Свечкострел, Лук Орлиного рога, Рок'делар и Ко мне! — все эти карты могут так или иначе оказать серьезное влияние на игру и даже нанести летальный урон. Аналогично с ремувалами и AoE инструментами. Соответственно, вы можете предполагать, что именно придет вам в руку и рассчитывать на это, особенно если ситуация тяжелая и единственная надежда остается только на «топдек».




Впрочем, играть от «топдеков» нужно не только в том случае, когда положение безвыходно. Иногда можно задуматься 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 осталось много карт на прямой урон и вы с высокой вероятностью получите их в течение следующих ходов, то планировать «летал» можно заранее. Конечно, при этом нужно учитывать возможности противника – может ли он исцелиться, может ли закрыться провокатором и с какой вероятностью это произойдет. Если вы уверены, что вам ничего не угрожает, смело планируйте на несколько ходов вперед. Если же ваше положение шаткое, а противник может с каким-то шансом уберечься от летального урона, тогда просто идите на риск и надейтесь, что нужной опции у него нет и не появится в ближайшее время.



И, наконец, несколько **важных советов**, которые помогут вам освоить Спелл Охотника:

-  Старайтесь разыгрывать **Рок'делар** так, чтобы у вас осталась мана для розыгрыша хотя бы одного заклинания, иначе рука заполнится, и на следующем ходу сгорит одна карта. Впрочем, если в колоде не осталось важных инструментов, а вы хотите освободить руку от ненужных карт до **Рок'делара** – тогда можно и рискнуть.
-  Всегда старайтесь сначала использовать **Выслеживание**, а потом совершать другие действия, ведь у вас будет больше информации об имеющихся в руке инструментах.
-  Не забывайте, что **Выслеживание** сбрасывает те карты, которые вы не выбрали, так что после применения заклинания в колоде их больше не будет, поэтому подходите к выбору ответственно.
-  Некоторые ваши секреты могут сработать по-разному, в зависимости от того, в каком порядке они были разыграны. Если, к примеру, вы разыграете сначала **Морозную**, а потом **Взрывную ловушку**, то атакующее существо противника сначала вернется в руку (сработает **Морозная ловушка**) и не умрет, даже имея 2 единицы здоровья. И только после возвращения существа сработает **Взрывная ловушка**, нанеся всем остальным персонажам оппонента 2 единицы урона. Если же сначала разыграть **Взрывную**, а уже потом **Морозную ловушку**, то после атаки существом противника сначала нанесется урон по персонажам, а затем атакующее существо вернется в руку. И важный нюанс: если после активации **Взрывной ловушки** все существа получили смертельный урон, **Морозная ловушка** не сработает вовсе. А если рассматривать комбинации секретов **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка** или **Блуждающий монстр** и **Морозная ловушка**, то порядок их розыгрыша не окажет никакого влияния на игру. Сработают они вместе, причем существо с **Блуждающего монстра** всегда будет призвано на ваш стол, даже если атакующее существо противника будет убрано **Морозной ловушкой** или убито **Взрывной**.
-  **Блуждающий монстр** может призвать на вашу половину стола одно из 121 существ, существующих сейчас в Стандартном формате. Некоторые из них особенно хороши, например, **Владыка склепа**, **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 третьим дропам относятся **Воющая тварь** и **Исполинский бритволист**. В тяжелых ситуациях вы можете рассчитывать на спасение благодаря какому-нибудь

сильному третьему дропу, в хороших же условиях вы можете позволить себе обыгрывать даже самых неприятных существ.

-  Не пытайтесь всегда максимально улучшить **Оберег: малый изумруд**. Даже в своем первоначальном виде это уже серьезная угроза с суммарными характеристиками 6/6 за 5 кристаллов маны. Поэтому жадничать не всегда нужно.
-  Старайтесь играть по кривой маны особенно в первые ходы, хотя сделать это получается далеко не всегда, но попытаться стоит. Играть по кривой маны значит полное ее использование каждый ход.
-  Пользуйтесь преимуществом, которое дают вам секреты. Вы можете блефовать и стараться перехитрить своего оппонента. Это не значит, что каждый имеющийся секрет стоит использовать бездумно, наоборот, прикидывайте, что в первую очередь будет обыгрывать противник и почему, чего он ожидает, а чего - нет, как может поступить в тех и иных условиях.



**Квест Воин** доставит много проблем, он относится к одним из самых тяжелых матч-апов для вас. Играя против Квест Воина, старайтесь действовать быстро и давить оппонента столом. Необязательно ждать, пока **Оберег: малый изумруд** примет свою максимальную форму - даже два существа уже создадут весомую угрозу, вынуждая Гарроша отдать какой-либо ремувал. Самой неприятной картой для вас будет **Потасовка** - это еще одна причина, почему необязательно копить секреты для максимального Оберега: малый изумруд. Воин, вероятнее всего, будет беречь АоЕ именно для него. Ваша главная надежда - **Ловчий смерти Рексар** и его бесконечная генерация Зомбозверей. Даже у Квест Воина не найдется ответа на всех существ, которых вы можете создать, тем более, невозможно предугадать, что именно вы выбрали и чем на это ответить.



**Нечетный Паладин** очень агрессивен и может заставить вас понервничать. В этом поединке очень важны все ваши АоЕ ремувалы, от **Взрывной ловушки** до **Ловчего смерти Рексара**. Ваша цель - истощить запасы в руке противника. **Оберег: малый изумруд** может помочь и тут: скорее всего, Паладин проигнорирует угрозы 3/3 и сосредоточится на вашем герое, а после этого вы можете начать размены и контроль стола. Если вам удастся сдержать напор в самом начале игры, дальше будет уже не так страшно.

Нечетный Паладин относится к разряду противников, которых вы будете побеждать с переменным успехом, все-таки его агрессивные действия требуют слишком большого количества ресурсов и своевременного их применения с вашей стороны.



С **Катрена Охотником** нужно действовать быстро, иначе вас ждет поражение от **Заряженного дьявозавра**, **Короля Круша** или бесконечные Гризли Ведьминого леса на вражеском столе, через которых вы никогда не пробьетесь. Постарайтесь уничтожить противника раньше, чем он начнет разыгрывать свои комбинации - **Оберег: малый изумруд**, **Ко мне!** и другие инструменты для "заспама" должны в этом помочь. Полезна будет **Морозная ловушка** - ее лучше не разыгрывать просто так, а приберечь для опасной цели, у Катрена Охотника их немало. Всегда приятно поймать в нее **Журчащего слизнученыша**, **Заряженного дьявозавра**, **Короля Круша** или **Плотоядного куба**. Правда, противник часто будет использовать **Ложную смерть**, прежде чем атаковать существом, так что будьте аккуратны.

В **зеркальном матч-апе** особенно важно первым найти **Оберег: малый изумруд**. **Ко мне!** - тоже немаловажный инструмент, который было бы неплохо разыграть сразу же после заклинания за 5 кристаллов и заполнить стол внушительными угрозами. Грамотно обыгрывайте секреты: если у вас нет прочного стола, а вы опасаетесь **Блуждающего монстра** или **Взрывной ловушки**, лучше не атаковать героя противника вовсе, а приберечь существ для последующих разменов.



**Таунт Дрийд** - один из сложнейших оппонентов для вас. Его провокаторы будут сильно вас замедлять, а если Малфурион начнет проворачивать комбо с **Хадроноксом**, шансов у вас не останется. Это означает, что нужно не бояться идти на риск. Выставляйте все, что у вас есть и давите Дриuida существами, заставляя отдавать ресурсы. Прожимайте силу героя как можно чаще, чтобы наносить максимальный урон оппоненту. **Оберег: малый изумруд** особенно хорош, так как у Дриuida нет серьезных AoE зачисток, кроме **Размаха**. **Ко мне!** станет приятным дополнением к предыдущему заклинанию. Если удастся реализовать все это на 5-6 ходах и закрепиться на столе, то шансы на победу значительно возрастут. Можно не бояться **Ползучей чумы** и **Малфуриона Пагубного**, Дрииды на провокациях не играют эти карты.

**Токен Дрийд** - еще один неприятный противник, способный долго обороняться, а потом резко выставить полный стол **Огоньков**, разыграть **Душу леса**, **Силу дикой природы** и **Дикий рев**. Против таких комбинаций бороться тяжело, поэтому рассчитывайте на вашу удачу и по возможности играйте агрессивно. Будет здорово, если получится осуществить комбинацию **Леокк + Спустить собак**, когда у Дриuida будет много существ на столе, и отправить Гончих ему прямоком "в лицо", по возможности убрав провокаторов заклинаниями или оружием.



**Нечетный Разбойник** может быть очень агрессивным, но у вас есть способы бороться с этим. Как в противостоянии с любой агро колодой, вам пригодятся [Свечкострел](#), [Взрывная ловушка](#), [Блуждающий монстр](#). Неплохо проявит себя опция [Удар крыльями](#) – она сможет нейтрализовать [Бандюгу](#), главную угрозу оппонента. [Оберег: малый изумруд](#) поможет перевернуть ход матча и заставить противника размениваться, либо обеспечит возможность разменов для вас, если Разбойник решит проигнорировать Волков.

**Миракл Разбойник** – крайне выгодный матч-ап. Валира очень медлительна и начинает закрепляться на столе гораздо позднее вас, а с армией Волков на 5 ход она ничего не сможет сделать. Максимум, что может вас наказать – это [Ошеломление](#) на какого-нибудь питомца, но это можно пережить.



**Дрыжеглот Шаман** – один из самых популярных персонажей в игре. С этим противником нужно играть агрессивно и пользоваться его медлительностью. Желательно получить первое существо уже на 3 ходу ([Питомец](#)) и далее действовать по нарастающей, заполняя стол новыми и новыми угрозами. Однако не забывайте об АоЕ ремувалах ([Гроза](#), [Вулкан](#), [Ведьма Хагата](#)). [Вулкан](#), кстати, может уничтожить весь ваш стол из четырех Волков, так что будьте аккуратны. Желательно выманить массовые зачистки на что-то другое, правда, Шаман вряд ли легко поддастся на провокацию.

**Четный Шаман** может активно занимать стол, причем делать это на протяжении всей игры, постепенно наращивая темп. Важно замедлять противника секретами с первых же ходов и как можно раньше разыграть [Оберег: малый изумруд](#). Четному Шаману трудно справиться с таким столом без массовых зачисток (из АоЕ у него только [Ведьма Хагата](#), но это очень поздний ремувал), поэтому удачное применение [Оберега: малый изумруд](#) может моментально приблизить вас к победе.



**Темпо Маг** – один из самых желательных и благоприятных оппонентов. Как известно, ему очень тяжело справляться с архетипами, которые играют от стола, а вы можете относить себя к таким благодаря картам [Оберег: малый изумруд](#) и [Ко мне!](#) Особая прелесть Спелл Охотника в том, что ему совершенно не страшен секрет [Взрывающиеся руны](#), так что главное обыграть [Антимагию](#) и, собственно, все. Правда, медлить лучше не стоит, все-таки у Мага много взрывного урона, и, скорее всего, он направит его прямо на вашего героя, игнорируя стол. Постарайтесь не умереть глупой смертью и убить противника раньше.

С **Биг Спелл Магом** бороться куда труднее из-за обилия AoE ремувалов и других способов контроля стола. Часто вам придется рисковать, рассчитывая на то, что нужного ремувала у Мага просто нет. Можно попытаться уйти в самую позднюю игру и положиться на **Ловчего смерти Рексара**, генерируя бесконечные угрозы. Помните о том, что нельзя оставлять Магу существ с единицей здоровья из-за силы героя **Ледяного лича Джайны**. Кстати, на самых поздних этапах ваш рыцарь смерти оказывается сильнее, чем у Мага, так как его сила героя зависима от ситуации на столе, а ваша - нет.



**Контроль Жрец** и **Квест Жрец** - невероятно сложные противники. **Оберег: малый изумруд** попадет под **Вестника заката** или, что еще хуже, под **Ментальный крик**. То же самое может произойти и с питомцами. В матч-апе с Контроль Жрецом очень важно не опускаться по здоровью. Опять же, можно попробовать победить с помощью **Ловчего смерти Рексара** в самой поздней игре. Даже у Жреца могут закончиться ответы на всех ваших Зомбозверей. Полезно создавать существ с похищением жизни, чтобы иметь возможность восстанавливать здоровье. Помните о рубежах в 16, 20 и 22 урона - именно столько может нанести Контроль Жрец за один ход в облике **Темного жнеца Андуина**, имея в руке две, три и четыре копии **Взрыва разума** соответственно.

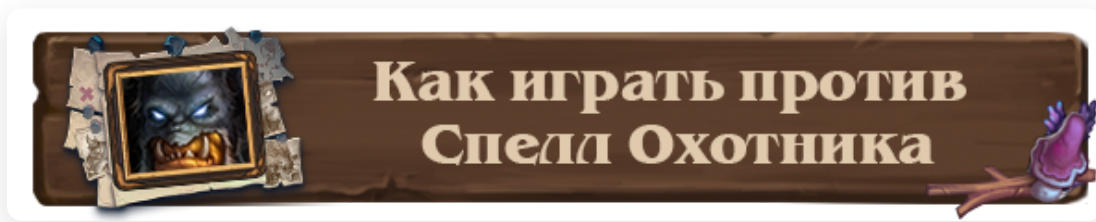
**Комбо Жрец** - противник уже попроще. Пока он разгоняется и ищет свои ключевые заклинания, вы уже закрепите на столе и будете активно атаковать ими по герою противника. Стандартный Комбо Жрец наверняка будет иметь **Вестника заката**, но других серьезных AoE атак у него нет. **Доисторический дракон** не так опасен, потому что не убивает весь ваш стол из Волков 3/3. Не забывайте, что можно нарваться на комбинацию **Сумеречный послушник** + **Темная жрица**, особенно когда будете разыгрывать Зомбозверей.



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

С **Куболоком** медлить нельзя - нужно изо всех сил стараться подавить его раньше, чем начнется веселье со Стражами ужаса, **Повелителями Бездны** и **Плотоядными кубами**. Матч-ап довольно тяжелый, поэтому вам часто придется идти на риск и не обыгрывать некоторые AoE атаки, предполагая, что их просто нет. Ключ к победе - в скорости. Опять

же, здорово проявят себя [Морозная ловушка](#), [Смертельный выстрел](#), [Метка Охотника](#). Стражей ужаса старайтесь убивать любой ценой.



Сейчас в мете несколько архетипов Охотника, самый популярный на данный момент - Катрена Охотник. Герой статьи занимает почетное второе место, и встреча с ним также не должна стать для вас неожиданностью. Еще один вариант - Мидрейндж Охотник, но их в мете пока еще мало, если сравнивать с двумя другими архетипами класса.

Когда вы встречаете Рексара, важно определить его архетип на первых порах матча. Спелл Охотника можно отличить по пассивному старту и секретам. Правда, последние еще не гарантируют вам, что перед вами именно герой статьи - иногда Катрена Охотники отказываются от [Принца Келесета](#) в пользу синергии с секретами, но это скорее исключение из правил. Если противник долго не разыгрывает существ, тогда можно сделать вывод о том, что перед вами именно Спелл Охотник. Другие архетипы к 3-4 ходу, скорее всего, уже что-нибудь выставят.

Технические карты против Спелл Охотника назвать достаточно проблематично. [Старший инспектор](#), конечно, сильный способ лишиться Спелл Охотника секретов, но вряд ли в сегодняшних реалиях кто-то захочет выделять ему место в своей колоде. К тому же, секреты - далеко не главная опасность. Гораздо серьезнее [Оберег: малый изумруд](#), поэтому против Спелл Охотника хорошо заходят сильные АоЕ зачистки. Самый неприятный для Рексара АоЕ ремувал - [Ментальный крик](#), так как это заклинание не только чистит стол, но и лишает Охотника возможности реализовать карты [Ко мне!](#) и [Рок'делар](#). Также невероятно сильны [Исчезновение](#), [Потасовка](#), [Вестник заката](#), [Вулкан](#).

Если вы часто встречаете на своем пути Спелл Охотников, вам подойдут такие архетипы, как [Таунт Друид](#), [Квест Воин](#), [Биг Спелл Маг](#). Все они обладают либо серьезными АоЕ зачистками, либо множеством замедляющих существ, мешающих Спелл Охотнику вести активную игру от стола.

Несколько общих советов, которые помогут вам улучшить матч-ап со Спелл Охотником:




Не стремитесь сразу же проверять секреты Охотника, особенно если у вас шаткое положение на столе. Лучше приберегите существ для разменов, а не отправляйте их на смерть от [Взрывной ловушки](#) или [Блуждающего монстра](#).





Если противник разыграл секрет и сразу же навел курсором на карту в руке, можете быть уверены - это [Оберег: малый изумруд](#).



Ваши АоЕ эффекты лучше приберечь для 5-6 ходов, когда будут разыграны [Оберег: малый изумруд](#) и [Ко мне!](#). Не поддавайтесь на провокации оппонента, не отдавайте их на мелкие угрозы, лучше дождитесь удобного момента, если время и здоровье вам позволяют это сделать.

 Все стандартные секреты Спелл Охотника можно проверить, ударившись существом ему "в лицо". Если после этого ничего не произошло, подумайте о том, какой секрет это может быть. Скорее всего, это либо Ядосвитая ловушка, либо [Ловушка для крыс](#).

 Старайтесь не давать дополнительную прочность [Луку Орлиного рога](#), то есть, опять же, не проверяйте секреты без надобности.

 Следите за расстановкой существ на игровом поле. Мало кто играет [Сокрушающие стены](#), но лучше все-таки перестраховаться, тем более, что это не сложно. Не ставьте самых крупных существ по краям.



Спелл Охотник – очень многогранная и интересная колода, которая очаровывает своей неординарностью. Архетип без существ, который при этом играет от стола – что может быть оригинальнее? Преимущество колоды и в том, что она относительно недорогая, а это обрадует всех новичков, которые горят желанием поиграть на хорошем, конкурентоспособном архетипе.

Сегодня Спелл Охотник – это стабильный архетип, от которого не приходится ожидать ни резких подъемов, ни неожиданных спадов. Выбрав его, вы обеспечите себе комфортное продвижение по ладдеру, справляясь по пути с самыми разными представителями меты. Освоив все тонкости игры этим архетипом и сыграв несколько десятков игр, вы по достоинству оцените все преимущества Спелл Охотника и его мощнейший потенциал.

Спасибо за прочтение гайда и удачной игры!

---