

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Фейс Хант - топ колода меты. Большой гайд по архетипу

22.07.2021

Гайды

Закаленные степями

Фейс Хант - топ колода меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Фейс Охотник или Фейс Хант. Архетип стоит у самых истоков Hearthstone и присутствует почти в любой мете игры. При этом Охотник меняется от дополнения к дополнению по составу карт. Неизменны лишь сверхагрессивный стиль игры, акцент на силу героя и нанесение взрывного урона всеми доступными способами.





Новая версия Фейс Ханта появилась в Стандарте с выходом Закаленных Степями. Новое дополнение, ротация и появление Основного набора карт в этом способствовали. С тех пор Фейс Хант чувствует себя уверенно: почти всегда это самая популярная и результативная агрессивная колода в мете. Ситуация только улучшилась **с патчем 20.8.2** и нерфами Жреца — сегодня героя статьи можно назвать даже **самой сильной и результативной колодой меты**.

Игроки любят Фейс Ханта по многим причинам. Пусть он уже не такой бюджетный, как ранее, достоинствами остаются быстрые партии и не такой уж замысловатый геймплей.

Действительно Фейс Охотником играть проще, чем многими другими архетипами, хотя и с героем статьи не все обращаются оптимально.

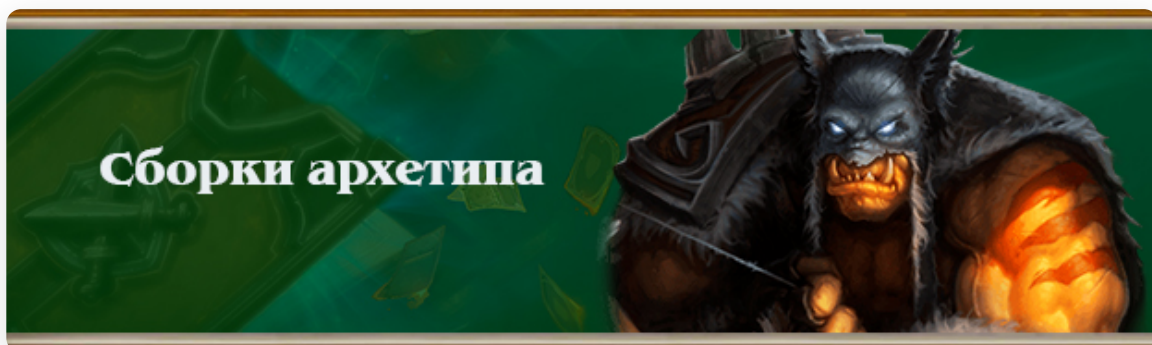
Гайд расскажет, какую сборку Фейс Ханта выбрать, как адаптировать ее под свои коллекцию, предпочтения и локальную мету. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апах меты меты.

Гайд обновлен 22 июля с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Изменены сборки архетипа и описания к ним*
 -  *Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Выбор карт в стартовую руку" и "Стратегия игры"*
 -  *Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.*

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
 - - *Основа колоды*
 - - *Опциональные и технические карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетные версии*
- Выбор карт в стартовую руку
- *Общие правила муллигана*
- *Муллиган против каждого класса*
- Стратегия игры
- *Суть архетипа*
- *Когда нужны размены*
 - - *Быстрые поединки*
- Матч-апы



Фейс Хант — уже устоявшийся архетип со стабильными и похожими друг на друга сборками. Все они отличаются лишь несколькими картами, которые оказывают не так

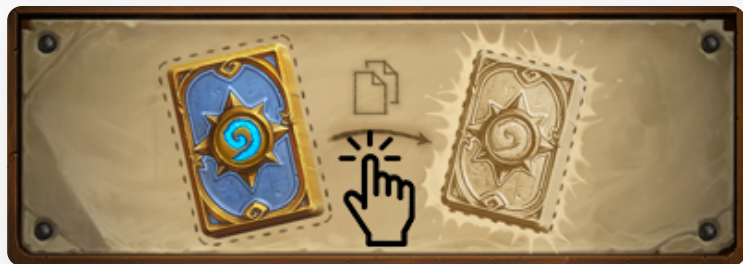
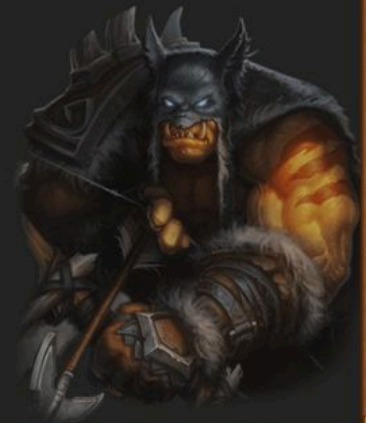
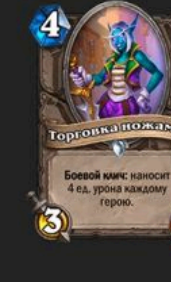
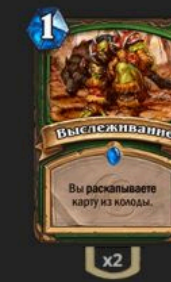
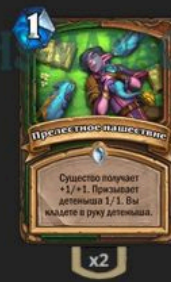
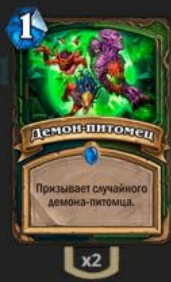
много влияния на результаты.

Хотя есть и необычные версии, которые вы тоже найдете в этом разделе.



Классический Фейс Хант

Классический Фейс Хант

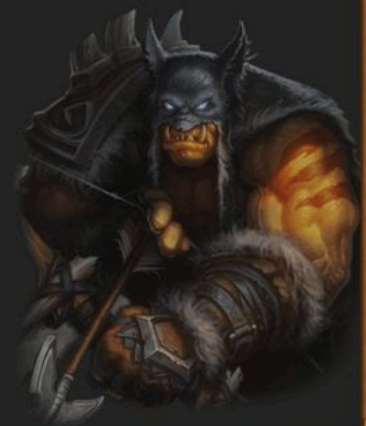


Проверенная уже несколькими сезонами классика. Это самая популярная сборка архетипа, которая подойдет для тех, кто не хочет ничего придумывать и видит только одну цель — лицо противника.

Торговку ножами часто меняют на [Меткий Полумесяц](#) и другие опциональные карты.

Фейс Хант от Vicious Syndicate

Фейс Охотник с Извивающимся ужасом



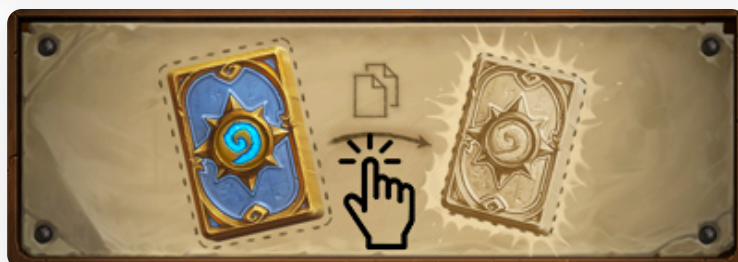
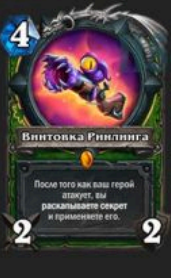
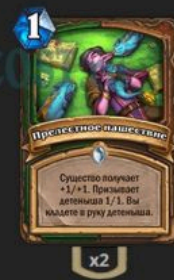
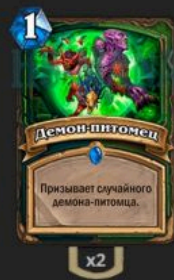
- Торговка ножами, Чародейский выстрел
- Извивающийся ужас, Меткий Полумесяц

Особенность этой сборки — **Извивающийся ужас**. Карта помогает лучше бороться за стол и наращивать уже полученное раннее преимущество.

Еще одна карта, которая есть не у всех Фейс Хантов, — **Меткий Полумесяц**. Он нужен в первую очередь для мощных комбинаций с **Неистовым люторогом**, хотя может выступать и просто как источник 4 урона в течение 4 ходов. И только иногда оружие помогает и в разменах.

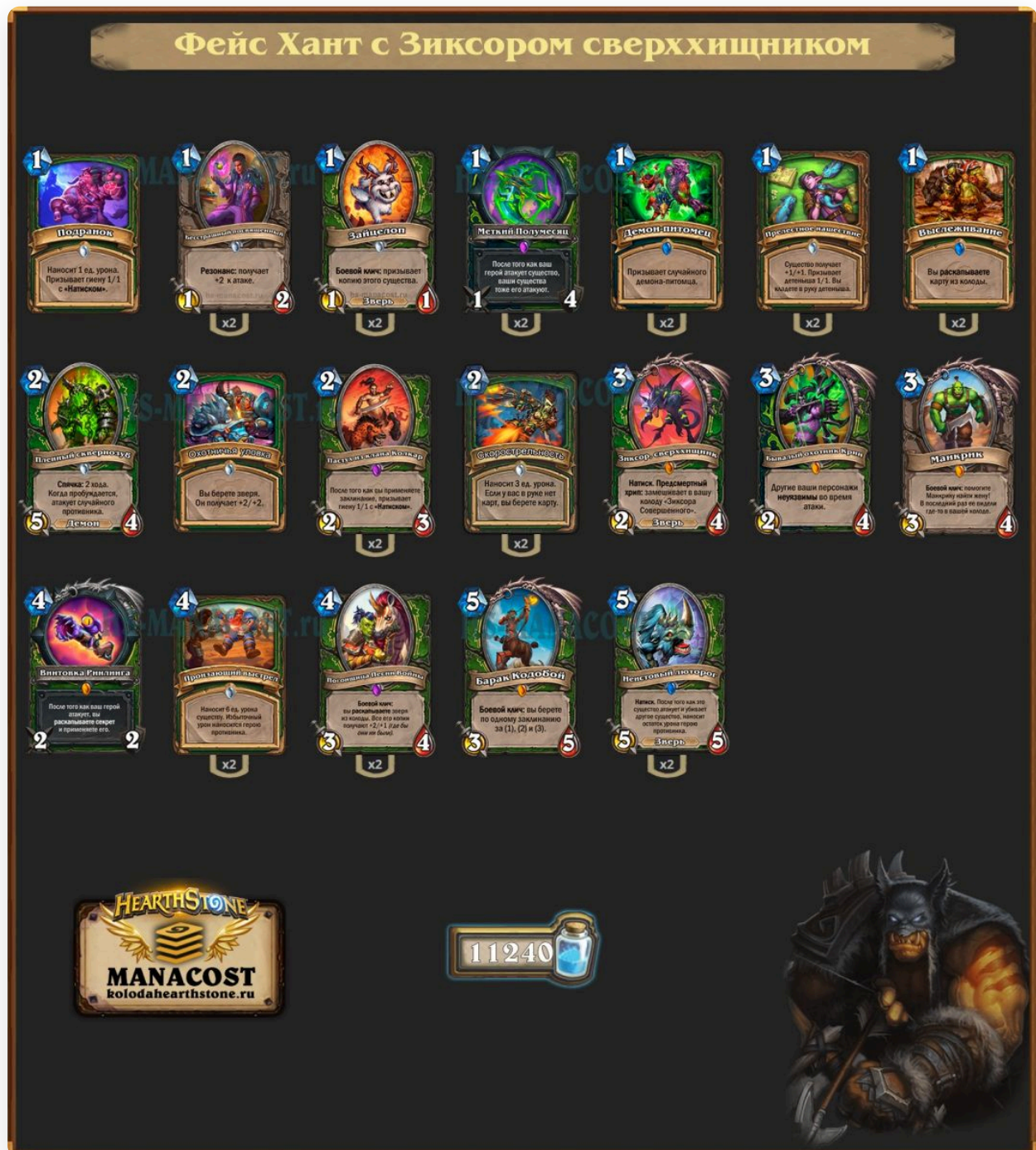
Фейс Хант с **Бывалым охотником Крином**

Фейс Хант с Бывалым охотником Крином



- Чародейский выстрел, Торговка ножами
- Меткий Полумесяц, Бывалый охотник Крин
- Вторая копия Меткого полумесяца и Бывалый охотник Крин помогут в первую очередь в агрессивных матч-апах. С ними Охотник сможет лучше контролировать стол и давить не только взрывным уроном, но и характеристиками. Сложнее станут медленные поединки, в которых размены не нужны или нужны по минимуму.

Фейс Хант с Зиксором сверххищником





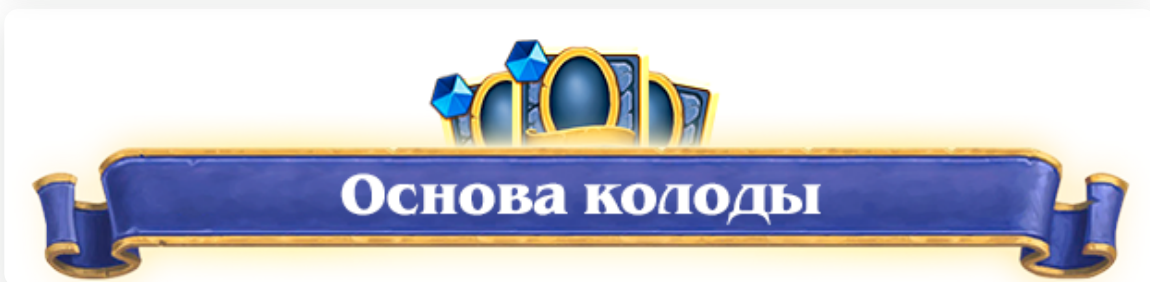
- [Чародейский выстрел](#), [Торговка ножами](#), x1 [Подранок](#), x1 [Пленный сквернозуб](#)
- [Меткий Полумесяц](#), [Охотничья уловка](#), [Зиксор сверххищник](#), [Бывалый охотник Крин](#)

Самая тяжелая версия Фейс Ханта с дополнительным зверем — [Зиксором сверххищником](#). Его совершенную копию можно достать из колоды не только с помощью [Погонщины Песни Войны](#), но и с помощью [Охотничьей уловки](#). Заклинание работает по тому же принципу, но достает случайного зверя, а не раскапывает его.

Из сборки пришлось убрать некоторые вторые копии агрессивных карт, чтобы уместить нового зверя, а также [Бывалого охотника Крина](#) и два [Метких Полумесяца](#) — они помогут затянуть игру до выхода тяжелых зверей.

•

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке. Поскольку Фейс Хант существует уже несколько месяцев, его колоды устоялись и мало чем отличаются друг от друга. К тому же в Стандарте просто не так много агрессивных карт — выбор небольшой. А еще Фейс Хант не хочет брать много зверей, чтобы не испортить комбинацию с [Погонщицей Песни Войны](#).

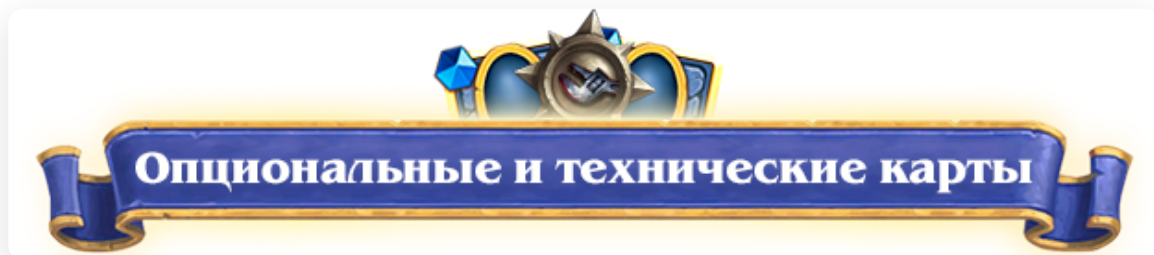
Основа колода - Фейс Охотник (27/30)

Стоимость основы колоды - 7280 пыли



Все представленные 27 карт есть почти во всех сборках Фейс Ханты. В редких случаях игроки от чего-то отказываются. Легендарки можно убрать по бюджетным соображениям. Иногда не включают **Пленного сквернозуба** или вторые копии каких-то ранних дропов — и то, и другое будет ошибкой в большинстве ситуаций.

Вакантные 3 слота Фейс Ханты заполняют картами из списка ниже. Мы обсудим их далее.



Популярные технические карты



Меткий Полумесяц — оружие берут в первую очередь из-за комбинаций с **Неистовым люторогом**. Благодаря **Меткому Полумесяцу** ключевой зверь может атаковать дважды за ход — так он и зачистит стол, а что еще важнее — нанесет больше урона по герою противника. Чаще берут только один **Меткий Полумесяц**, хотя в сборках с **Бывалым охотником Крином** две копии оружия.

Чародейский выстрел — простой и надежный источник урона, который к тому же сделает чуть лучше **Пастуха из клана Колкар**. Этим заклинанием обычно заполняют сборку до 30 карт.

Извивающийся ужас — помогает лучше играть со стола в начале партии. Карта теряет свою эффективность в мидгейме или в случае, если на половине Охотника нет существ.

Неофитка культа — в актуальной мете берут редко, потому что куда менее популярными стали **Спелл Маги** и **Токен Друиды**. Но если вы по какой-то причине очень часто встречаете этих оппонентов, вспомните об этой карте.

Охотничья уловка + **Зиксор сверххищник** — обычно эти карты берут вместе, потому что они хорошо работают друг с другом. Так вы сделаете **Фейс Ханта** тяжелее, что полезно против сложных контроль матч-апов, но помешает в темповых противостояниях. В текущей мете **Фейс Ханту** не нужно утяжеление.

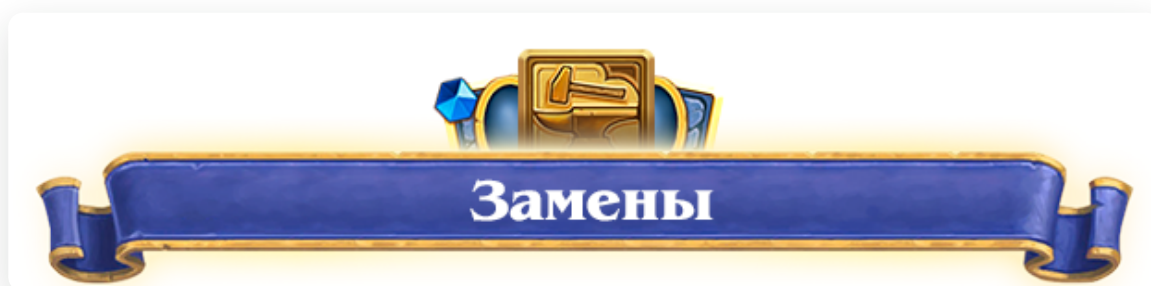
Топорик головореза — дополнительный источник урона в течение нескольких ходов, который становится лучше со зверем на столе. Пусть в сборке только 2-3 зверя, их призывают многие карты — **Прелестное нашествие**, **Пастух из клана Колкар** и другие.

Бывалый охотник Крин — делает Фейс Ханта сильнее в борьбе за стол, что важно в первую очередь в темповых матч-апах. С этой легендаркой в сборку также берут две копии **Меткого Полумесяца**.

Торговка ножами — редко выступает как четвертый дроп, чаще с помощью этой карты заканчивают партию или хотя бы сводят ее к ничей. Существо достаточно дорогое, поэтому берут его не часто. Хотя это простая и эффективная карта, как и **Чародейский выстрел**.







Менее популярные опциональные карты: Змеецвет, Безразмерная сумка, На изготовку, Труповедение, Экскурсовод, Изготовительница жезлов, Лидер парада, Приручение зверя, Разборчивый заводчик, Вьючный кодо, Выстрел хламом, Син'дорайловчий, Ужасное бешенство, Талисман кафедры, Алекстраза Хранительница Жизни.

[к оглавлению](#)



В отличие от многих старых версий Фейс Ханта, в Закаленных Степях этот архетип не такой уж и бюджетный. Вам понадобятся некоторые эпик и легендарки — от некоторых из них сложно отказаться.

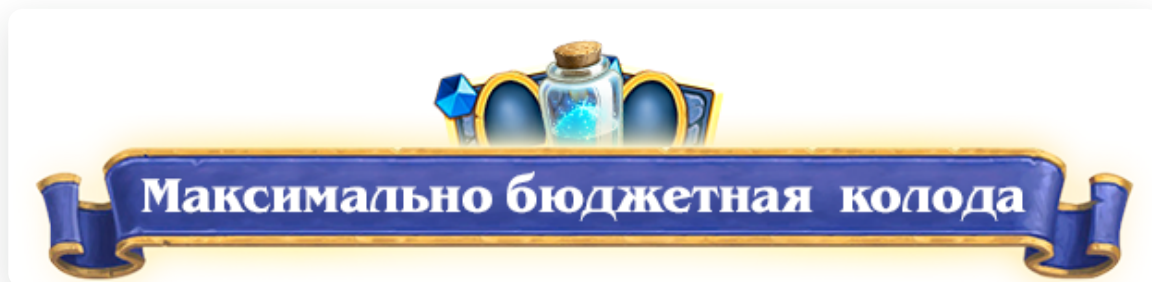
Далее о том, как можно заменить дорогие карты.

-  **Меткий Полумесяц** — не обязательный эпик, от которого можно легко отказаться. Не обязательно брать другое оружие: подойдут карты вроде Чародейского выстрела или другие из списка опциональных.
-  **Пастух из клана Колкар** — важная карта в первую очередь для темповых матч-апов. Без нее сложнее станут зеркальные поединки и многие другие. Прямых замен нет, да и лучше все-таки скрафтить этот второй дроп. Но временно можно поиграть и без него, хотя альтернативу найти будет тяжело.
-  **Манкрик** — есть в коллекции всех игроков бесплатно, поэтому заменять нет смысла.
-  **Бывалый охотник Крин** — не обязательная легендарка, от которой можно легко отказаться в пользу других опций. Выбирайте любую карту из списка опциональных — не обязательно за 3 маны.
-  **Винтовка Ридлинга** — сильное оружие, но не обязательное. Заменяйте другой хорошей опциональной картой, но не обязательно оружием или чем-то за 4 маны.
-  **Погонщица Песни Войны** — самая важная дорогая карта, вокруг нее выстроена колода, а точнее ее основная синергия — звери. Постарайтесь скрафтить две

копии *Погонщицы Песни Войны*, если хотите играть Фейс Хантом. Заменить ее можно *Охотничьей уловкой*.

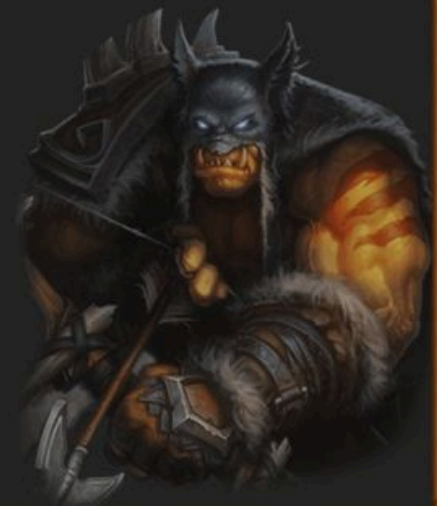
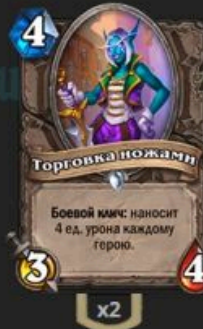
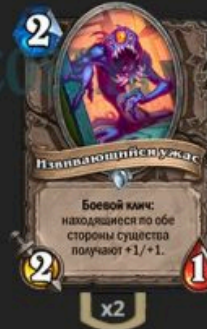
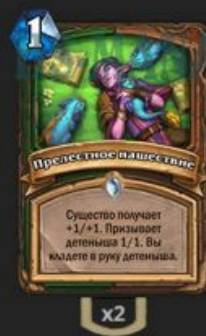


Барак Кодобой — лучшая легендарка для крафта, если вы хотите играть Фейс Хантом. Но он может обойтись и без *Барака Кодобоя*. Заменить можно на *Выстрел хламом*, *Вьючного кодо* или любую карту из списка опциональных. Если нет *Барака Кодобоя*, лучше отказаться от *Манкрика*.



Максимально бюджетная сборка

Максимально бюджетный Фейс Хант

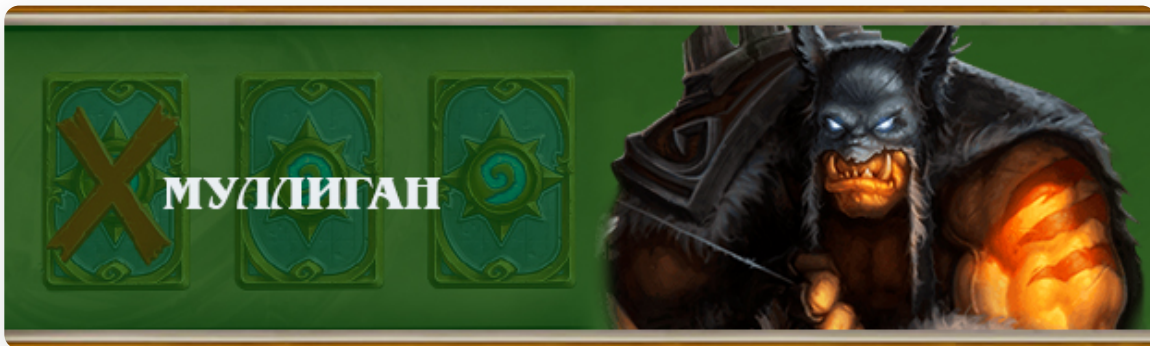




Бюджетная колода без эпиков и легендарок. Она слабее оптимальных сборок, но все еще конкурентоспособна. При желании ею можно взять Легенду.

В первую очередь крафтите две копии **Погонщицы Песни Войны**. Пока их нет, заменой станут **Охотничьи уловки**. В остальном сборка похожа на топовые, разве что появляется пара **Топориков головореза**. Не бойтесь играть оружие без боевого клича, если на столе нет зверей.

[к оглавлению](#)



- **Общие правила муллигана**

Муллиган Фейс Ханта не такой простой, как может показаться на первый взгляд. Охотник в первую очередь ищет хорошую кривую маны для старта: сначала хороший ход на 1 маны, если есть — хороший ход на 2 маны, а далее по тому же принципу ходы на 3 и 4 маны. Думайте о том, какие действия вы будете предпринимать, учитывая способности противника.

Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку.



Всегда оставляйте **Бесстрашного посвященного**. Это лучший первый дроп для Фейс Ханта. Вторая копия нужна только с **Монеткой** или с **сильным заклинанием за 1 маны**.




Демон-питомец тоже станет неплохим первым дропом, хотя его можно оставить и в комбинации с **Бесстрашным посвященным** или **Пастухом из клана Колкар**. Вторая копия нужна в редких ситуациях.





Пленный сквернозуб особенно хорош в медленных матч-апах. Его стоит скидывать только в темповых поединках, если у вас еще нет хорошего первого хода. Вторую копию **Пленного сквернозуба** оставляйте только с **Монеткой**, чтобы сыграть их на 1 и 2 маны.


Зайцелоп — далеко не такой универсальный и сильный первый ход. Его нужно оставлять только в темповых матч-апах, а в медленных лучше поискать первые дропы


 лучше. Вторую копию сбрасывайте.


 **Пастух из клана Колкар** — топовая угроза в темповых матч-апах, если вы начали с Монеткой. Его можно оставлять и без Монетки в других поединках, если есть хороший первый ход. Скидывать карту стоит только в самых медленных поединках, где не ожидается борьбы за стол со старта. Вторая копия не нужна в большинстве ситуаций.

 **Манкрик** — сильный третий дроп. Оставляйте в случае, если в руке уже есть хорошие ходы на первый и второй ход. Только в самых медленных матч-апах Манкрика можно оставить самостоятельно.

 **Погонщица Песни Войны** — оставляйте только с хорошей рукой и в медленных матч-апах. Под хорошей рукой в случае Фейс Ханта подразумеваются хорошие ходы на 1-2 маны. Вторую копию оставлять не нужно.

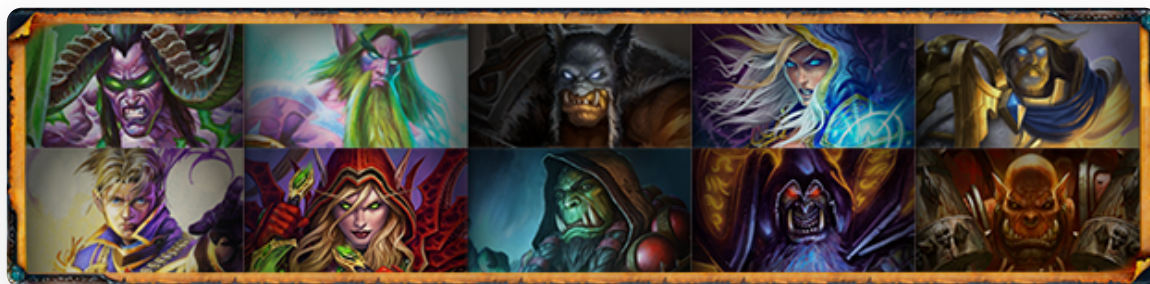
 **Прелестное нашествие** — сильное заклинание, которое сгладит раннюю кривую маны, может выступить и как карта за 1, и за 2 маны. Просто так Прелестное нашествие не оставляют, только в синергии с **Бесстрашным посвященным** или **Пастухом из клана Колкар**. В редких случаях Прелестное нашествие можно оставить вместе с другими первыми дропами. Вторая копия чаще всего не нужна.

 В медленных матч-апах и с хорошими 1-2-3 ходами в руке можно оставить **Винтовку Ринлинга**

 В медленных матч-апах, с Монеткой, хорошим первым ходом и **Манкриком** в руке можно оставить **Барака Кодобоя**

 В темповых матч-апах с Монеткой и **Пастухом из клана Колкар** можно оставить **Подранок**

 **Другие карты** в стартовой руке не нужны.



Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Бесстрашный посвященный, Демон-питомец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Погонщица Песни Войны, Манкрик. С очень хорошей рукой — Винтовка Ринлинга.

Воин: Бесстрашный посвященный, Демон-питомец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Погонщица Песни Войны, Манкрик. С Монеткой — Пастух из клана Колкар.

Паладин: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Манкрик, Винтовка Ринлинга.

Охотник: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Зайцелоп, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Подранок, Манкрик. Без Монетки — Пленный сквернозуб.

Друид: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Зайцелоп. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Пастух из клана Колкар.

Разбойник: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Манкрик.

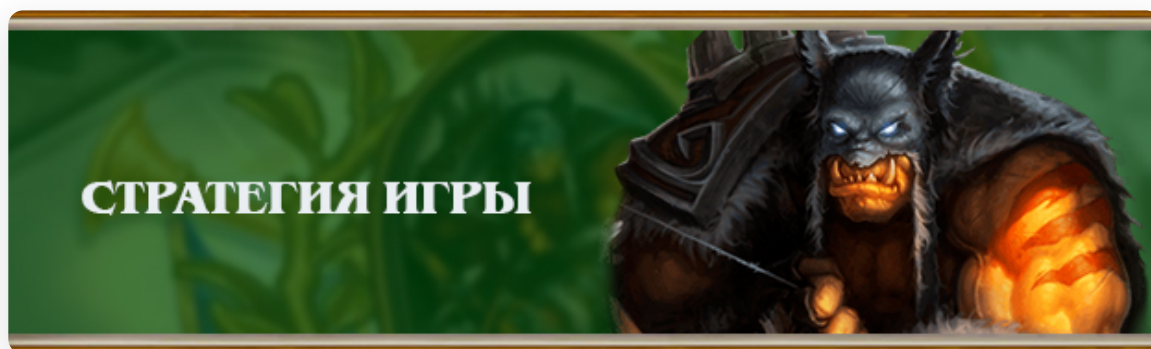
Шаман: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Зайцелоп, Манкрик. С хорошей рукой — Прелестное нашествие. С Монеткой — Пастух из клана Колкар.

Маг: Бесстрашный посвященный, Пленный сквернозуб, Зайцелоп, Манкрик, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Погонщица Песни Войны, Прелестное нашествие.

Жрец: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб, Манкрик, Пастух из клана Колкар. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Винтовка Ринлинга, Погонщица Песни Войны.

Чернокнижник: Бесстрашный посвященный, Демон-питодец, Пленный сквернозуб. С хорошей рукой — Манкрик, Погонщица Песни Войны, Барак Кодобой, Прелестное нашествие.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Как и во все времена, Фейс Хант — сверхагрессивная колода, которая рассчитывает как можно быстрее продавить противника разными способами. В этом помогают ранние темповые существа на столе, наносящие урон заклинания, оружие, а также эффективная сила героя.

Ранние угрозы помогают Охотнику захватить стол со старта. **Бесстрашный посвященный**, **Пленный сквернозуб** и другие угрозы не обязательно нанесут много урона, но и одного удара от этих существ порой достаточно. Пока противник отвлекается на зачистку стола, Фейс Хант уже переключается на давление заклинаниями и силой героя, а доминация на игровом поле отходит на второй план.

Хотя Охотник все же может неплохо побороться за стол со старта. В этом помогают **Пастух из клана Колкар**, **Неистовый люторог** и некоторые другие карты — их не всегда просто убрать со стола.

Со взрывным уроном особых проблем возникнуть не должно. Его Охотник старается играть уже в мидгейме, то есть после 5-6 маны. На этих этапах противники часто захватывают стол, но еще не успевают восстановить достаточное количество здоровья. Взрывного урона у Фейс Ханта стало меньше, но **Подранок**, **Скорострельность**, **Пронзающий выстрел** и сила героя все еще делают свою работу.

Главная фишка Фейс Ханта в последнем дополнении — комбинации со зверями и **Погонщицей Песни Войны**. Из-за этого четвертого дропа в сборку берут минимум зверей: 2-3 существа — **Зайцелопа**, **Неистового люторога** и реже **Зиксора сверххищника**. В большинстве ситуаций **Погонщица Песни Войны** нужна для раскопки **Неистового люторога**. Он силен даже с 5/5 характеристиками, а с 7/6 делает безумные вещи. Этот зверь — и источник взрывного урона, и угроза, от которой нужно избавиться противнику во что бы то ни стало, и существо с натиском, которое разменивается с чем-то на половине оппонента.



Еще одна важная карта в колоде Фейс Ханта в последнем дополнении — **Барак Кодобой**. Он обеспечивает перебор колоды, которого никогда не было у архетипа. Сила **Барака Кодобоя** в синергии с **Манкриком**. Если вы сначала сыграете **Манкрика**, он замешает в колоду заклинание за 3 маны — его гарантированно доберет **Барак Кодобой**, то есть противник получит 3 урона, вы — 3/7 существо на столе и еще одну дополнительную карту в руку. Такие комбинации актуальны в первую очередь в медленных матч-апах.

[к оглавлению](#)



Агро и Контроль поединки

Фейс Хант ведет себя по-разному в зависимости от типа противостояния. Агро и контроль архетипы — расплывчатое понятие в текущей мете. Есть совсем медленные колоды вроде Контроль Воина или Контроль Жреца — с ними всё просто. Но медленными матч-апами для Фейс Ханта станут и ДХ на хрипах, и Спелл Маг, и Раш Воин, а порой и Элем Шаман. К быстрым поединкам можно отнести других Фейс Хантов и Токен Друида.

Медленные противостояния проходят под диктовку Фейс Ханта на начальных этапах. В этих поединках вы почти всегда по максимуму спамите стол и стараетесь нанести как можно больше урона существами — без него будет сложно в мидгейме.

В ранние ходы сосредоточьтесь на генерации характеристик на столе. Играйте первые дропы, бафайте их, как только они могут атаковать. Многие сделает **Пленный сквернозуб**, хотя начального темпа он не дает. В отличие от старых версий Фейс Ханта, нынешние в значительной степени полагаются на стартовых существ — тратить ход с 2 маны на силу героя будет плохим решением, если есть хоть какие-то способы генерации существ.

Чаще всего последний ход, в который Охотник делает акцент на стол, — 5 маны и выход **Неистового люторога**. Зверь почти всегда должен быть в руке к этому времени благодаря синергии с **Погонщицей Песни Войны**. Давление со стола можно и растянуть, если есть две копии **Неистового люторога** или противник ничего не ставит на свою половину, обыгрывая вашего зверя. Если так, не спешите с **Неистовым люторогом**, а играйте других существ или используйте взрывной урон.

Размены в медленных поединках нужны очень редко. Если Охотник их и совершает, то с помощью **Неистового люторога**, **Меткого Полумесяца** или 1/1 зверей с натиском, которые не могут бить по герою противника. И то в последнем случае размены нужны не всегда — только против самых опасных существ оппонента, которые дадут ему исцеление, броню или позволят быстро победить. Другая неплохая карта для разменов — **Пронзающий выстрел**.

Существами и заклинаниями старайтесь бить по герою противника — это правильно почти во всех ситуациях. Все-таки вы играете сверхагрессивной колодой.

Сила Фейс Ханта не в том, что его стратегия на игру непобедима, а в том, что она очень быстрая и темповая. Оппоненты с идеальным заходом и достаточным количеством времени легко переигрывают Охотника. Ваша задача — не дать ему время, подловить на незаходе карт и недостатке маны. В идеале Фейс Хант должен делать ходы противника неудобными, но для этого нужен игровой опыт: знание меты, оптимальных ходов оппонента и способов сделать их не такими оптимальными. Обычно этот аспект и отличает опытного Фейс Ханта от неопытного. Хотя разница и не будет столь значительной, как в случае с другими архетипами.

Быстрые противостояния совсем другие. В них крайне важен ранний контроль стола: Фейс Ханту выгодно размениваться с существами противника, особенно если это размены выгодные — ваше существо не умирает при убийстве вражеского.

Ключевая карта в быстрых поединках — **Пастух из клана Колкар**. Он особенно силен с Монеткой, что хотя бы отчасти компенсирует слабость этой позиции. Агрессивная колода, которая ходит первой, получит огромный перевес в поединке. Порой мощный ход с **Пастухом из клана Колкар**, Монеткой и несколькими заклинаниями — единственный способ вернуться в игру и перехватить инициативу.

Другая пара важных в быстрых поединках карт — **Прелестное нашествие** и **Извивающийся ужас**. Если у Охотника получается рано реализовать эти карты, а в идеале и выгодно разменяться, он получает весомое преимущество.




Не так хороши лучшие в медленных матч-апах карт: [Пленный сквернозуб](#), [Барак Кодобой](#) и [Неистовый люторог](#). Они часто слишком медленные для агрессивных матч-апов и далеко не всегда помогают вернуться по темпу. Но если вы уже впереди, эти существа закрепят преимущество на столе.

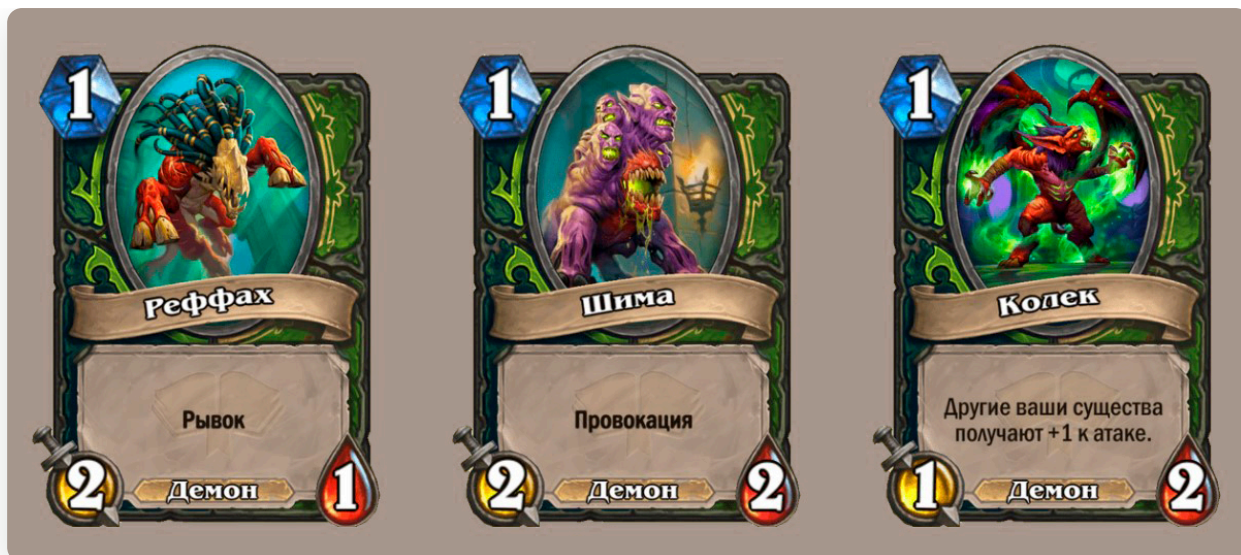
Постоянные размены — тоже не выход в любом медленном поединке. Обычно к 4-5 маны тот, кто лидирует в контроле стола, переходит в наступление, а право разменов оставляет за оппонентом. Вам уже должно хватить взрывного урона для завершения партии. Если вы позади, к 4-5 маны можно постараться вернуть инициативу в свои руки и начать контрнаступление в надежде на удачный заход.

[к оглавлению](#)



Тонкости геймплея

-  **Погонщица Песни Войны баффает не только раскопанное существо**
Все копии раскопанного существа получают бафф +2/+1 — и в колоде, и в руке, и на столе. В редких ситуациях [Погонщицу Песни Войны](#) получается сыграть в качестве баффа угрозы, которая уже может атаковать.
-  **Зайцелоп всегда лучше, чем другие 1/1 звери**
Если вы планируете какой-либо размен и выбираете для этого одного из нескольких 1/1 зверей, всегда разменивайтесь не [Зайцелопом](#). Он сильнее потому, что его может баффнуть [Погонщица Песни Войны](#).
-  **Призывайте Демона-питомца до других действий**
Случайный эффект с призывом демона может изменить ваши планы на ход. Вы можете найти летальный урон с [Колеком](#) или [Реффахом](#), а [Шима](#) иногда помогает не размениваться с угрозами противника.



-  **Прелестное нашествие** — одна из лучших карт со старта

Прелестное нашествие делает многое, если сыграть заклинание на 1-3 маны. Это хороший темповый бафф, который сглаживает кривую маны и обеспечивает Охотника гибкостью.

В конце партии 1/1 Детеныш станет топовой целью для Пронзающего выстрела.

-  Думайте о том, что сделает Винтовка Ринлинга

Это оружие особенно полезно, если вы ведете по темпу или боретесь с противником на равных. Но раскапываемые секреты не всегда универсальны.



Лучшей раскопкой в большинстве ситуаций станет Морозная ловушка. Она дает много темпа и замедляет противника. Многие сделает Взрывная ловушка, особенно в матчапах без исцеления.

Тактика стаи и Змеиная ловушка — не самые плохие раскопки, но и не лучшие. В большинстве ситуаций Тактика стаи лучше, хотя при наличии Демона-питомца или Извивающегося ужаса в руке приоритеты могут измениться.

Открыть клетки — самый нестабильный секрет, который раскапывают в редких ситуациях. Его далеко не всегда получается реализовать вовремя, а промедление даже в один ход может стоить Охотнику победы.

-  **Обманывайте противника с помощью секретов**

Вынуждайте противника играть вокруг секретов и ошибаться. Если сложилась ситуация, в которой есть идеальный секрет для раскопки (чаще всего **Морозная ловушка** и **Взрывная ловушка**), делайте вид, что нашли его, если на самом деле нужный секрет не пришел. Для этого выбирайте раскопку быстро, после действуйте так, как будто бы сыгран оптимальный секрет. Можно даже показать какую-то эмоцию, например, приветствие — все средства хороши.

Можно играть и наоборот: если идеальный секрет пришел, долго думайте над раскопкой и каким-либо образом подайте вид, что желанное заклинание не зашло.

-  **Следите за составом колоды перед розыгрышем **Барак Кодобой****

Колода вряд ли останется без заклинаний за 1 маны, но спеллов за 2 и тем более 3 маны у Фейс Ханта мало — только **Скорострельность** и Жена **Манкрика**.

Если **Скорострельности** уже в руке, а **Манкрика** вы не играли в этой партии, **Барак Кодобой** станет слабой картой.



-  **Правильно используйте **Меткий Полумесяц****

Главная причина играть это оружие — синергии с **Неистовым люторогом**. Реализовать их получается не всегда, потому что нужны не только две эти карты, но и специфичный расклад существ на половине стола оппонента. Но если все сходится, **Неистовый люторог** наносит очень много урона сразу же после выхода — часто этого хватает для победы в партии.

Вне синергий с **Неистовым люторогом** **Меткий Полумесяц** выступает или как способ выгодных разменов, или как минорный источник урона по герою противника.

-  **Правильно играйте силу героя**

Сила героя — важный источник урона в любом поединке. Ее нужно играть тем чаще, чем меньше карт осталось в вашей руке. При этом понять, что ресурсов мало, нужно заблаговременно, чтобы равномерно распределить их вместе с силой героя в течение нескольких ходов.

Только если карт в руке много (особенно карт, которые точно нанесут урон по противнику), силу героя можно играть реже. Хотя после 7+ маны она используется постоянно. А если рука плохая, то и раньше.

-  **Играйте не только картами в руке, но и тем, что придет с топдеков**

Выстраивайте геймплей не только вокруг имеющихся карт, но и потенциальных. Многие карты Фейс Ханта выполняют одни и те же функции, так что вы можете планировать летальный урон в течение нескольких ходов, учитывая заход дополнительного взрывного урона.

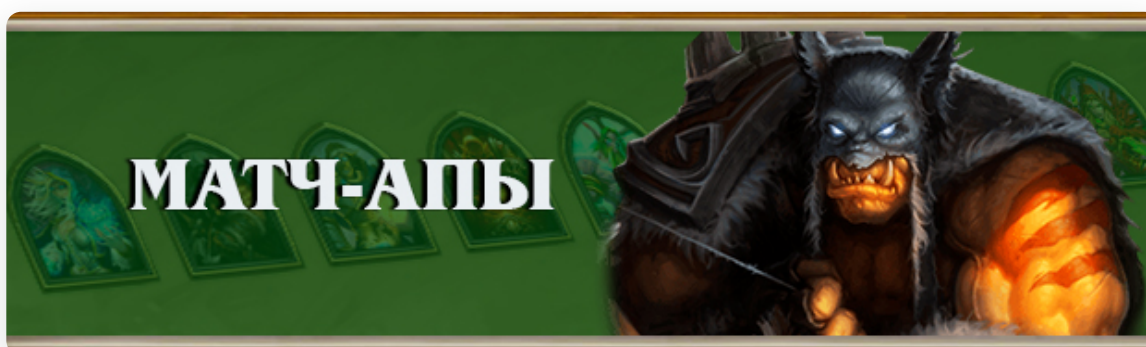
Этот совет становится тем актуальнее, чем сложнее ситуация Фейс Ханта по игре.

-  **Не играйте от идеального захода карт противника**

Почти все колоды в мете могут как-либо ответить на сверхагрессию Фейс Ханта. Кто-то с помощью исцеления или брони, другие — с помощью быстрой контратаки. Обыгрывать и то, и другое не нужно. Задача Охотника — подловить противника нехватке идеальных карт и не дать ему правильно использовать имеющиеся в руке ресурсы.

Полезно знать, на что способны противники — по крайней мере самые часто встречающиеся в актуальной мете. Об этом речь пойдет в следующем разделе.

[к оглавлению](#)





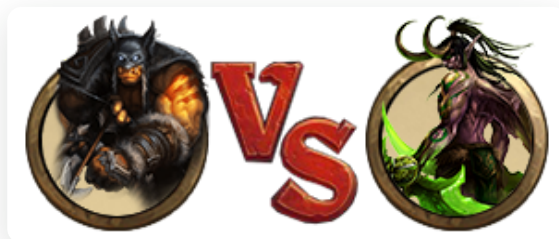
ЭЛЕМ ШАМАН

Равное противостояние с небольшим перевесом в пользу Шамана. Проблемой станут две карты — **Пустынный вихрь** и **Земляной заgrabник**. Они зачищают значительную часть вашего стола, после чего наступать будет возможно только **Неистовым люторогом** и источниками взрывного урона.

Пустынный вихрь обыграть сложно, но можно предсказать его появление, если ходом ранее Шаман играет элементаря. Чуть проще с **Земляным заgrabником**: он наносит 1 урона, так что всех уязвимых существ можно разменять или баффнуть каким-либо способом.

Не бойтесь подставить **Неистового люторога** под **Кувшиночного скрытня**. Лучше сыграть свой пятый дроп и атаковать до того, как свой пятый дроп сыграет оппонент — с ним **Неистовым люторог** уже не разменяется или разменяется невыгодно.

Не увлекайтесь разменами в этом поединке: убирайте со стола только провокации, а всеми доступными источниками урона бейте по герою противника. Исцеления у Шамана нет, так что продавить его вполне реально.



ДХ НА ХРИПАХ

Фейс Хант давит противника сначала столом, а потом взрывным уроном. Разменивайтесь только с провокациями в начале игры, а под конец партии лучше и вовсе не убивать **Сектанта Мертвой Головы**, чтобы не активировать его предсмертный хрип.

Не бейте **Неистовым люторогом** по Телану Фордрингу, если у того есть божественный щит. В этом случае зверь не нанесет урона по герою противника.

Исцеления у ДХ на хрипах минимум — о **Сектанте Мертвой Головы** уже шла речь выше. Больше ДХ получит разве что с помощью **Иллидариведения** и раскопки **Пронзающего взгляда**, но отыгрывать от такой вероятности не стоит.

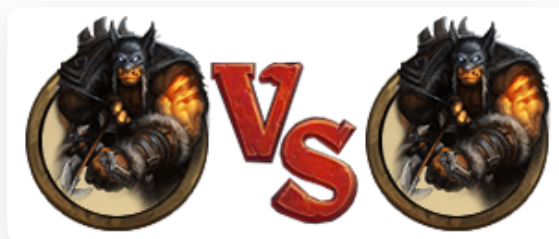


КОНТРОЛЬ ЖРЕЦ

Матч-ап во многом зависит от сборки Жреца — чем тот медленнее, тем лучше для вас. У оппонента точно будет исцеление, так что не спешите и постарайтесь играть жаднее обычного. Нужно на максимум реализовать **Неистовых люторогов**, а также нанести много урона другими источниками.

Истерию обыгрывать во многих ситуациях не стоит. Если стол уже уязвим для заклинания, просто играйте взрывной урон, а не генерируйте дополнительные угрозы. То же делайте перед 4 маны оппонента, если на столе есть одно хорошее существо или несколько, которых **Истерия** не зачистит наверняка.

Жрец победит, если найдет и реализует **Прославление**. Обыгрывать заклинание сложно. С мелкими угрозами в мидгейме можно разменяться с помощью **Неистового люторога** или **Пронзающего выстрела**, но другие источники урона лучше отправлять в лицо противника в надежде, что **Прославление** ему не зашло. Заклинание не всегда появляется в сборках Жреца после нерфов, что упрощает ситуацию. Но теперь Жрецы могут использовать другие исцеляющие эффекты: **Молитву отчаяния**, **Всепожирающую чуму** и т.д.



ФЕЙС ОХОТНИК

В зеркальном матч-апе важны первые 3-4 хода. В это время сосредоточьтесь на выгодных разменах и контроле стола. Преимущество будет у Охотника, который ходит первым. Охотник с Монеткой рассчитывает вернуться в игру с помощью **Пастуха** из Клана Колкар. А если его нет, Монетку нужно тратить в первый ход для того, чтобы выставить максимум характеристик на стол.

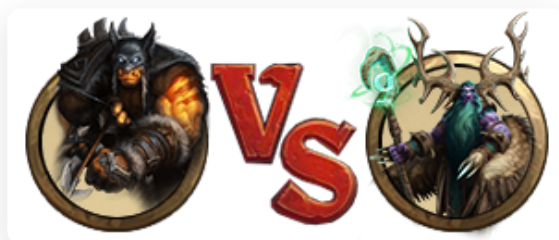
Если вы ведете к 3-4 ходам, переходите в наступление. Если отстаете, рассчитывайте вернуться в игру **Пастухом** из клана Колкар или **Неистовым люторогом**. Играйте максимально темпово и не жадничайте.



- ### РАШ ВОИН

Напряженный поединок, в котором будет сложно зацепиться за стол. Сосредоточьтесь на максимальной агрессии со старта. Игнорируйте все угрозы Воина за исключением **Рокары**. Оставляйте право разменов Воину и рассчитывайте на то, что ему не зайдут идеальные ответы — с хорошей рукой тот быстро зачистит стол и перейдет в контрнаступление.

Играйте существ в мидгейме, чтобы замедлить Воина. Пусть они уже вряд ли нанесут урон, по крайней мере они могут замедлить оппонента — тот вынужден со всем размениваться. В это же самое время готовьте летальный урон с помощью взрывного урона и силы героя. Помните, что у Воина есть его сила героя, которая замедлит ваше финальное наступление.

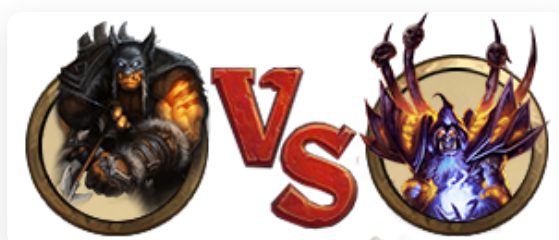


- ### КЛОУН и МИДРЕЙНДЖ ДРУИДЫ

Все актуальные колоды Друида медлительны и уязвимы для сверхагрессивного стиля игры Фейс Ханта. Однако затягивать партию нельзя. В мид и лейтгейме Друид сможет вернуться в игру с помощью провокаций и **Щита Кенария**. Оппонент часто сможет сыграть эти карты раньше из-за **Искроцвета**, **Озарения** и разгона по мане.

Задача Охотника — давить рано. У Друида мало ответов на ранние угрозы, пользуйтесь этим. Часто с **Погонщицы Песни Войны** выгоднее раскопать **Зайцелопов** и тут же сыграть их в надежде задавить противника рано. Это особенно выгодно, если другие **Зайцелопы** уже есть на столе. **Неистовый люторог** тоже может сделать многое, но скорее своими высокими характеристиками, с которыми Друиду сложно справиться.

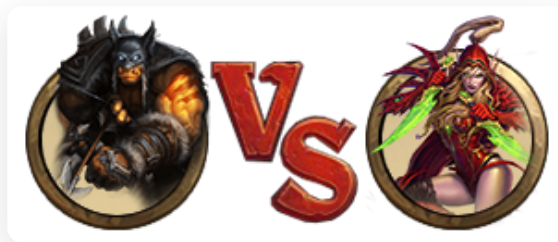
Не разменивайтесь с угрозами противника, даже если под массовыми бафами они угрожают вам летальным уроном. Рассчитывайте на то, что оппоненту не зайдут финишеры.



• **КОНТРОЛЬ ЧЕРНОКНИЖНИК**

Самый простой матч-ап для Фейс Ханта в мете. Играйте в классическом стиле, извлекайте выгоду из тяжелых карт вроде **Неистового люторога** и **Барака Кодобоя**. Разменяться можно разве что с **Тамсин Роум**, но лучше с помощью натиска или **Пронзающего выстрела**.

Истерию обыграть полезно, но это далеко не ключевой аспект геймплея. Ремувалов у Контроль Чернокнижника много и все из них вы точно не сможете учесть. Вынуждайте оппонента отвечать на ваш стол, и пусть он на это использует всю доступную ману.



• **МИРАКЛ РАЗБОЙНИК**

Выгодный поединок, хотя во многом зависящий от мастерства Разбойника и его захода карт. У него нет исцеления, так что победить он сможет, только рано перехватив инициативу на столе. Поделаться с этим вы не всегда что-то сможете, так просто играйте в классическом стиле и надейтесь на лучшее. С **Эффективным осьмиботом** размениваться стоит только **Неистовым люторогом**. Если этого ответа нет, оставьте механизм в покое и дайте Разбойнику проворачивать свои комбинации. Точно со стола нужно убрать **Связного** — он слишком опасен, чтобы оставлять его в живых.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!