

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Комбо Жрец — разрушитель меты недели. Гайд по топ архетипу Спасителей Ульдума

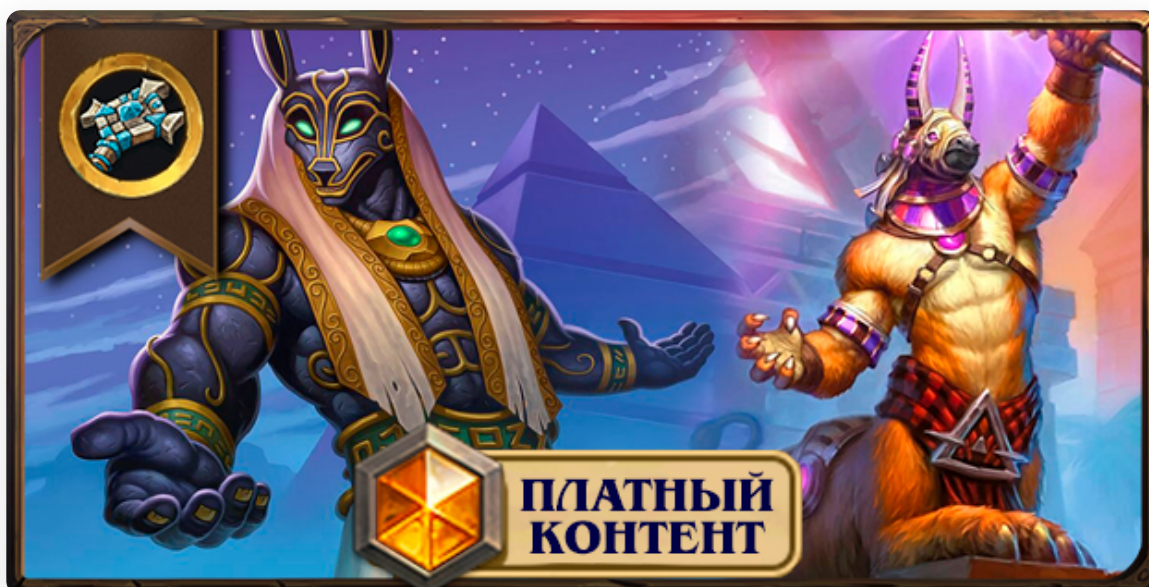
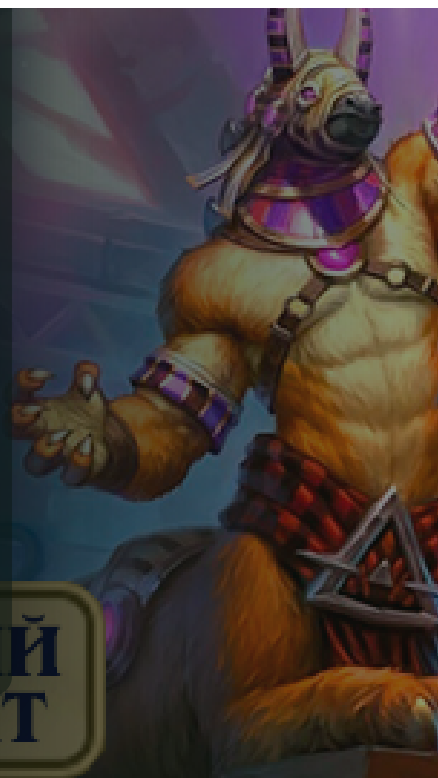
22.10.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Комбо Жрец

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Комбо Жрец. Архетип был силен со старта Спасителей Ульдума, после нерфов и теперь — в патче с вольными картами. Комбо Жрец не получил ни одной полезной вольной карты, но это не мешает ему сохранять звание одной из лучших, если не лучшей колоды в игре.

В последнем патче у Комбо Жреца появились серьезные конкуренты: Н'Зот Жрец внутри класса и вне Эволв Шаман и Темпо Разбойник — эта тройка не самых простых поединков для Комбо Жреца, но во всех них у героя статьи есть достойные шансы при хорошем исполнении. Большинство других популярных матч-апов не доставляют Комбо Жрецу






особых проблем. Особенно радует поединок с Квест Шаманом — самой популярной колодой ладдера.

Последний мета-отчет от [Vicious Syndicate](#) называет Комбо Жреца разрушителем меты недели и лучшей колодой для продвижения по ладдеру. Но у Комбо Жреца есть и другие достоинства. Партии длятся мало времени, часто противники сдаются уже на 3-4 ходы, если Жрец найдет хорошую кривую маны. Плюс ко всему топовые сборки Комбо Жреца дешевы: их могут собрать даже новички и те, кто никогда не играл Жрецом.

Комбо Жрец выглядит идеальной колодой для ладдера, но есть одна серьезная проблема — **это один из самых сложных архетипов меты**. Даже на высших позициях Легенды и турнирах игроки часто допускают ошибки в обращении с Комбо Жрецом, а архетип их не терпит — даже мелкие "мисплеи" часто приводят к поражению.

Гайд поможет вам лучше освоить Комбо Жреца: вы найдете топовые сборки в последнем патче и научитесь собирать собственную. Узнаете все о сложных муллигане и геймплее архетипа. Также будут подробно разобраны популярные матч-апы меты Спасителей Ульдума в патче с вольными картами.

Это обновленная версия гайда, актуальная для меты патча с вольными картами и октябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против всех классов*
-  *Обновлено и дополнено описание актуальных матч-апов меты*

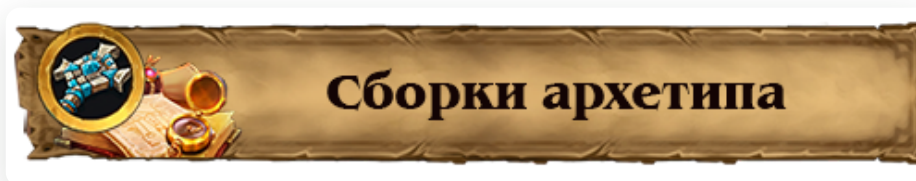
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основные карты
4. - Классические и необычные опции
5. - Замены карт
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8. Основы геймплея
9. Суть архетипа
10. - Начало игры (1-3 ходы)
11. - Середина игры (4-7 ходы)
12. - Поздние этапы игры (после 8го хода)
13. Стратегия игры

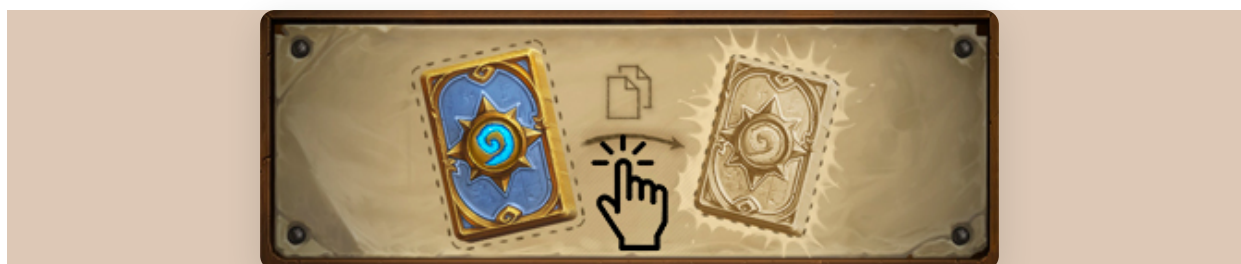
14. *- 11 советов, о которых должен знать каждый*

15. Матч-апы

16. Заключение



Сборки архетипа не особенно изменились с последним патчем: вольные карты слишком медленные для Комбо Жреца.



Комбо Жрец от Hunterace



















Бвонсамди Комбо Жрец




Классическая версия Комбо Жреца, проверенная временем и несколькими метами подряд. Два Внутренних огня и один Переворот — оптимальный набор финишеров, а Бвонсамди лоя смерти — отличный источник добора и самостоятельная угроза на поздних этапах.


Комбо Жрец от DUE_nest

Комбо Жрец от DUE_nest


 <p>Немота Накладывает на существо эффект немоты.</p>	 <p>Переворот Меняет местами атаку и здоровье выбранного существа.</p>	 <p>Круг исцеления Восстанавливает 4 ед. здоровья ВСЕМ существам.</p>	 <p>Стражница Света Каждый раз, когда персонаж восстанавливает здоровье, стражница Света получает +2 к атаке.</p>	 <p>Весплай спутница Боевой микс: ваше выбранное существо получает +2 к здоровью.</p>	 <p>Слово силы: Цит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту.</p>
 <p>Внутренний огонь Атака выбранного существа становится равна его здоровью.</p>	 <p>Клирик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p>	 <p>Раненый голливир Провокация. Боевой микс: наносит 3 ед. урона этому существу.</p>	 <p>Ритуалист из Фербелла Боевой микс: полностью восстанавливает здоровье существ по обе стороны от себя.</p>	 <p>Божественный дух Удваивает здоровье выбранного существа.</p>
 <p>Служитель Воли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p>	 <p>Парарук Выбранное существо получает +2/+2. Вы кладете в руку «Клирик урона», которые дает +2/+2.</p>	 <p>Раненый сувака Боевой микс: наносит 4 ед. урона самому себе.</p>	 <p>Верховный жрец Амет Когда вы призываете существо, его здоровье становится равно здоровью этого существа.</p>	 <p>Психопомп Боевой микс: призывает ваше случайное существо, погибшее в этом матче. Оно получает «Перерождение».</p>	 <p>Бвонсамди лоя смерти Боевой микс: вы берете из колоды существо за (1), пока рука не заполнится.</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



5340





x1 Немота

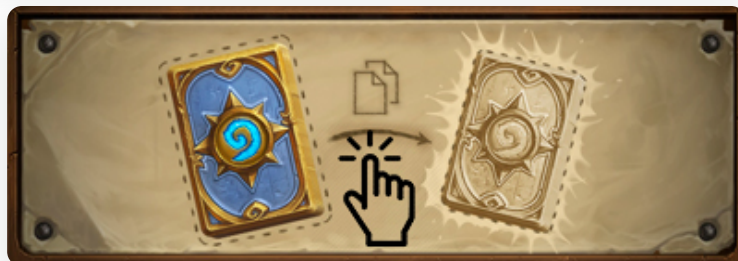



Пара рук


В сборке появляется **Пара рук** — мощный бафф, несмотря на нерфы в августе. Это заклинание поможет раньше "сноуболлить" преимущество и быстрее заканчивать партии. Бафф особенно хорош в медленных матч-апах.

Комбо Жрец от jwrobel

Комбо Жрец от jwrobel

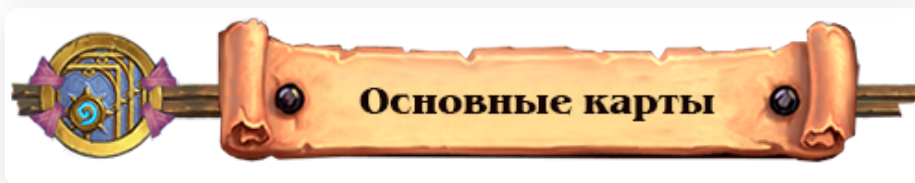
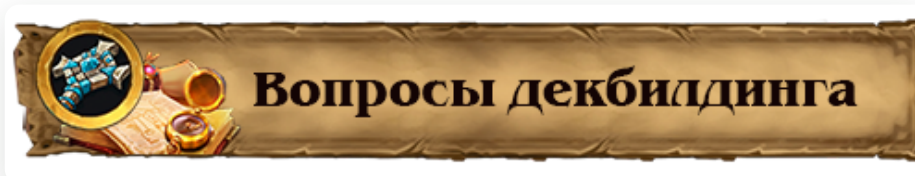


 Раненый рубака

 Рябь Света

Рябь света улучшит матч-апы с Эволв и Квест Шаманами, а также другими менее популярными токен колодами. Выбирайте это заклинание, если часто встречаете агрессивных противников и Шаманов.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — это карты, которые есть во всех или почти всех сборках архетипа. Основа Комбо Жреца не изменилась с последним патчем: в ней 29 карт.

Основа колоды Комбо Жреца 29/30



Чаще всего основу колоды дополняют второй копией **Немоты**, **Служителем боли** или **Парой рук**. Об этих и других опциональных картах читайте далее.



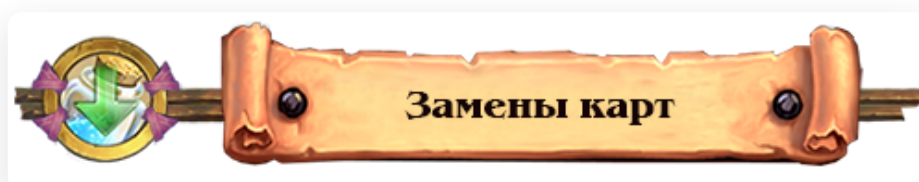
- **Запретные слова** — гибкий ремувал можно взять вместо **Немоты**. Он особенно хорош в зеркальных поединках, но пригодится практически в каждом матч-апе.

Немота / Массовое рассеивание — обычно в сборку берут две копии **Немоты**, но можно взять и **Массовое рассеивание**. Заклинания помогут игнорировать провокации и убирать другие особые эффекты вражеских существ.

Рябь Света — улучшит поединки с Эволв Шаманами, Квест Шаманами, Зоолоками, Разбойниками и другими темповыми колодами. Хорошо сочетается с **Яростным пиромантом** и **Клириком Североземья**. Выбирайте, если часто встречаете агро колоды.

- **Пара рук** — после нерфов заклинание стало опциональным. Пропало из многих сборках, но встречается в других в одном экземпляре. **Пара рук** все еще хороша, если у вас есть Монетка и существо на первый ход, но заклинание в целом стало существенно медленнее и тяжелее.
- **Регенерация** — темповый источник исцеления, который встречается в некоторых версиях Комбо Жреца в одной копии. Ситуативное заклинание, сильное в одних ситуациях, но слабое в других.

[к оглавлению](#)

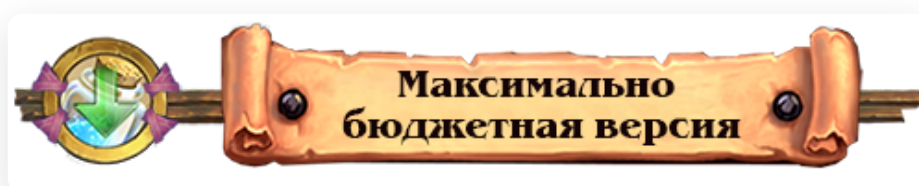


В традиционных сборках Комбо Жреца три дорогие карты — **Верховный жрец Амет**, **Психопомп** и **Бвонсамди лоя смерти**. Сложно представить представить архетип без Верховного жреца Амета и Психопомпа.

Обязательно создайте две копии **Психопомпа**, а после копите на **Верховного жреца Амета**. Комбо Жрец может функционировать без легендарки, но потеряет слишком многое и серьезно просядет по проценту побед.

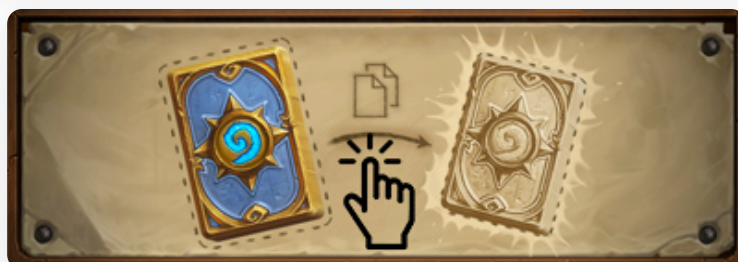
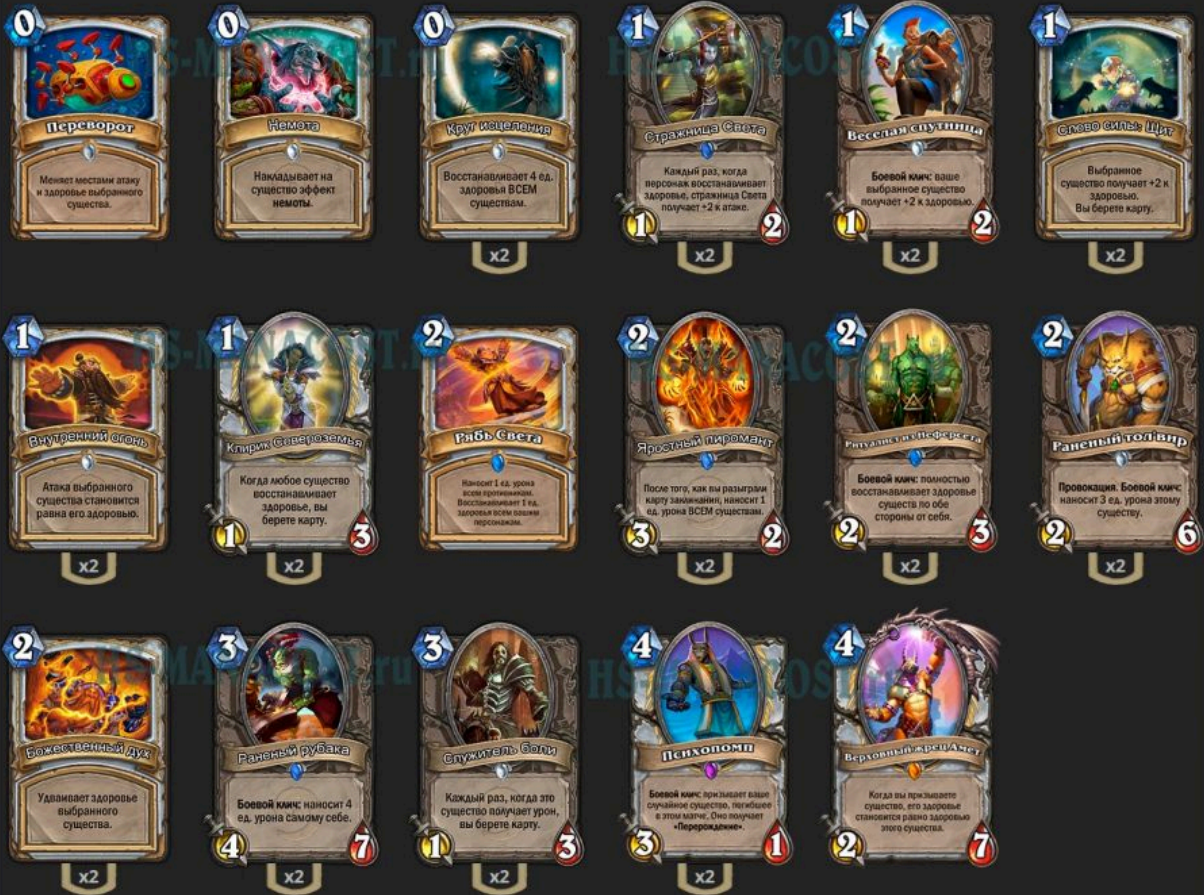
Архетип достаточно дешевый, но 4 тысячи чародейной пыли в него придется вложить в любом случае.

Бвонсамди лоя смерти — можно легко собрать Комбо Жреца без этой легендарки, но в этом случае в сборку обязательно нужно взять **Служителей боли**. Если у вас проблемы с пылью и скромная коллекция, вы легко обойдетесь без этого легендарного существа. Но если вы хотите оптимальную и максимально эффективную сборку, без **Бвонсамди лоя смерти** не обойтись.



Максимально бюджетный Комбо Жрец

Максимально бюджетный Комбо Жрец



Максимально бюджетную версию Комбо Жреца не получится сделать особо дешевле, чем традиционную. Здесь нет Бвонсамди лоа смерти, но Верховный жрец Амет и Психопомп обязательны.

[к оглавлению](#)



Муллиган Комбо Жреца может быть сложным и запутанным. Есть несколько лучших опций, но в некоторых ситуациях оставить можно практически любую карту из колоды. Для начала несколько общих правил муллигана:



Всегда оставляйте в стартовой руке **Клирика Североземья**. С Монеткой — две копии.



Верховный жрец Амет — слишком сильная карта, чтобы отказываться от нее в любом поединке. Оставляйте всегда.



Психопомп — также отличный кандидат для муллигана во многих ситуациях. Всегда оставляйте вместе с Раненым рубакой, Раненым тол'виром или Монеткой в руке. Не оставляйте две копии Психопомпа или Психопомпа вместе с другими тяжелыми картами.



Раненый тол'вир — оставляйте в руке всегда. С Монеткой — две копии.



Раненый рубака — хорош в сочетании с Психопомпом или Кругом исцеления, но оставлять со старта стоит только с хорошей кривой маны



Стражницу Света — оставляйте всегда против Жрецов, а также в других матчапах, если начинаете без Монетки или с хорошей стартовой рукой.



Ритуалист из Неферсета полезен в стартовой руке с очень хорошей рукой: Раненым тол'виром + Монеткой или Клириком Североземья.



Круг исцеления можно оставить вместе с Клириком Североземья



Баффы здоровья — **Божественный дух, Слово силы: Щит и Веселая спутница** — полезны вместе с Клириком Североземья или Стражницей Света, если вы уверены, что оппонент не играет ультимативных точечных ремувалов или немоты на начальных этапах игры



С очень хорошей рукой можно оставить **Внутренний огонь**



Оставляйте на муллигане карты так, чтобы выстроить хорошую кривую маны. Важно найти сначала первый ход, далее второй, третий и четвертый. Планировать третий ход, когда нет старта, часто не нужно.

Не увлекайтесь поиском слишком специфичных и дорогих комбинаций карт. Надежнее поискать лучшее открытие партии: **Клирика Североземья**.

Далее карты, которые особенно хороши на муллигане против конкретных классов.



Воин: Клирик Североземья, Психопомп, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Круг исцеления, Раненый рубака.

Паладин: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир. Без Монетки — Стражница Света. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Круг исцеления, Психопомп, Веселая спутница.

Охотник: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир, Психопомп. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Круг исцеления.

Друид: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир, Стражница Света, Психопомп. С хорошей рукой — Круг исцеления, Слово силы: Щит, Внутренний огонь, Божественный дух, Раненый рубака, Веселая спутница.

Разбойник: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир, Психопомп. С хорошей рукой — Круг исцеления, Слово силы: Щит.

Шаман: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир. Без Монетки — Стражница Света. С хорошей рукой — Круг исцеления, Слово силы: Щит, Психопомп.

Маг: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир, Стражница Света. С хорошей рукой — Психопомп, Слово силы: Щит, Веселая спутница, Раненый рубака, Круг исцеления, Внутренний огонь.

Жрец: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир, Стражница Света, Немота, Раненый рубака. С хорошей рукой — Слово силы: Щит, Веселая спутница, Круг исцеления, Внутренний огонь.

Чернокнижник: Клирик Североземья, Верховный жрец Амет, Раненый тол'вир, Психопомп. Без Монетки — Стражница Света. С хорошей рукой — Круг исцеления, Слово силы: Щит, Веселая спутница.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

- Комбо Жрец — темповый архетип с дешевой кривой маны. Самые дорогие карты в сборке стоят 4 маны, но едва ли архетип можно назвать агро колодой. Часто Жрец действительно побеждает уже на 3-4 ходы, если ему повезет с картами, но колода способна играть в затяжных партиях.

Если Комбо Жрец и агрессивен, он агрессивен по-особенному. В колоде нет оружия, взрывного урона или рывков. Все угрозы Жрец ставит на стол и ждет, что они переживут ход противника. Тогда в бой вступают баффы, эффекты исцеления и другие. Комбо Жрец не кажется нечестной и бездумной агрессивной колодой, потому что у противника всегда есть возможность ответить на любую карту Андуина. Другое дело, что Жрец слишком быстро наращивает преимущество и часто ловит оппонента на отсутствии ответов — особенно на ранних этапах партии.

Комбо Жрец играет только от стола. Если он его потеряет, у него не останется никаких шансов для победы. Даже если у оппонента будет 1 здоровья, Жрец никак не нанесет летал без угрозы на столе. Контроль игрового поля — все для архетипа. Вы не можете полагаться только на размены или только на слепую агрессию, потому что рискуете потерять стол, а значит и лишиться всяких надежд на победу.

Комбо Жрец назван так, потому что использует классическую комбинацию баффов здоровья и **Внутреннего огня** или **Переворота**. С ее помощью Жрец часто убивает оппонента, но ошибочно полагать, что это единственная роль комбинации. Часто **Внутренний огонь** и **Божественный дух** нужно играть в темп для борьбы за стол или даже ослабления угроз противника — особенно после нерфов **Пары рук**.

Другая особенность архетипа — наличие большого количества способов исцеления: сила героя, **Рябь Света**, **Круг исцеления**, **Ритуалист из Неферсета**. Все эти эффекты полезны в первую очередь тогда, когда Жрец ведет и играет первым номером: исцеление помогает совершать выгодные размены, баффать существ, добирать карты.

Жрец хорош в переборе колоды. Он часто делает это агрессивно, стараясь переиграть оппонента по количеству ресурсов в руке. Чтобы добрать действительно много карт, Жрец использует комбинации с **Клириком Североземья** и **Кругом**

исцеления. Также хороши связки [Служителя боли](#), баффов здоровья и [Яростного пироманта](#) или [Бвонсамди](#) лоа смерти.

Комбо Жрец играет только от стола, а без стола вернуться в игру сложно, но все же возможно. Главный способ перехвата инициативы — [Яростный пиромант](#) в сочетании с дешевыми заклинаниями и баффами. В первую очередь эти связки помогают в агрессивных поединках.

Если Жрец отстает в медленных поединках, часто его единственная надежда — поставить на стол крупную угрозу, баффнуть ее всем, что есть, и надеяться, что оппонент не сможет убрать это существо ремувалами или своими угрозами со стола.

Геймплей Комбо Жреца постоянно ставит вас перед массой возможностей и потенциально хороших ходов. Найти лучший из них — сложнейшая задача. Далее вы прочитаете о типовых действиях на начальных, средних и поздних этапах партии.

[к оглавлению](#)



Начало игры (1-3 ходы)

Лучшее начало для Жреца — поставить первый, а затем второй дроп по кривой маны или баффнуть первый дроп с помощью Слова силы: [Щит](#) и [Веселой спутницы](#), а иногда и [Внутреннего огня](#). В качестве первого дропа могут выступать [Клирик Североземья](#) и [Стражница Света](#), а с Монеткой — [Раненый тол'вир](#) в идеале, но подойдут и [Яростный пиромант](#), и [Ритуалист из Неферсета](#), если вы сможете баффнуть их на второй ход.

Если на первый ход вы можете выбирать между разными существами, отдавайте предпочтение тому, которое с большей вероятностью переживет ход противника. Если вы ходите первым, [Клирик Североземья](#) практически неуязвим в большинстве матч-апов, чуть слабее [Стражница Света](#). Если вы ходите вторыми, а противник поставил свой второй дроп, выбирайте такое существо, которое не умрет от атаки или по крайней мере разменяется 1 к 1.

На следующий ход вы сможете дать [Пару рук](#) через Монетку или аналог — [Слово силы: Щит / Веселая спутница + Внутренний огонь](#) — это также хороший ход. Можно обратиться даже к [Божественному духу](#), если этот бафф поможет существу не умереть. Держать его в живых и не подставлять под ключевые ходы крайне важно.

против медленных оппонентов: ранних ремувалов нет у Воина и Мага. Даже если какие-то ответы на крупную угрозу могут быть в колоде или руке оппонента, часто есть смысл не обыгрывать их, например, если ваша рука не способна ни на что другое, кроме как здесь и сейчас создать огромную разбафанную угрозу.

Если в руке есть **Психопомп**, можете попробовать сыграть медленнее: ставить только лучших существ для воскрешения (**Раненый тол'вир**, **Раненый рубака**), которые под **Психопомпом** дадут много темпа. Но это запасной план на случай, если не пришли хорошие 1-2 хода.



Лучший второй ход в этой ситуации — **Раненый тол'вир**. У **Контроль Воина** не будет возможности забрать 2/3 угрозу без **Мощного удара щитом** (хорошо, если он отдаст этот ремувал рано), а если он это и сделает, вы сможете сыграть **Монетку** + **Психопомпа**. Выгоду из силы героя и **Клирика Североземья** вы сможете извлечь позже в любом случае. Сейчас нужно играть максимально темпово.

[К оглавлению](#)



Середина игры (4-7 ходы)

К четвертому ходу Жрец может совершить безумно мощный ход с помощью **Психопомпа** или **Верховного жреца Амета**.

Психопомп особенно силен, если вы "засетапили" его ранее, разыгрывая только **Раненого рубаку** или **Раненого тол'вира**. Также можно просто надеяться, что **Психопомп** воскресит их.

Верховный жрец Амет — безумно сильная карта, которую сложно сыграть правильно. Часто ставить его на 4 ход в темп — хорошая идея. Например, если противник до этого отдал много ремувалов или стол пуст, или нет другого хорошего четвертого хода. Обычно **Верховный жрец Амет**, которого тут же не убивают, автоматически приносит победу. После вы сможете сыграть на него любые баффы и поставить любую угрозу.

Если все хорошо и вы ведете, к средним этапам игры уже можно думать о завершении партии: баффать здоровье угроз до нужных значений, чтобы в будущем дать им **Переворот** или **Внутренний огонь**. Также можно просто убить противника несколькими средними существами под баффами или с **Ранеными рубаками**.

На средних этапах вы должны будете решить, как скоро планируете закончить партию. Если доступны мощные ходы с **Клириком Североземья** и **Кругом исцеления** или есть **Бвонсамди лоя смерти**, вы можете планировать выходить в лейтгейм: ресурсов для давления хватит. Если рука уже иссыхает и пустеет, планируйте финальную атаку — пусть это и риск.

Если ситуация тяжелая, рассчитывайте на ходы с **Яростным пиромантом**, а если они недоступны: просто ставьте в темп любую крупную угрозу и давайте ей так много здоровья, как только сможете. Рискуйте и рассчитывайте, что оппонент не ответит на такую угрозу, даже если в руке может быть какой-то ремувал.

[к оглавлению](#)



Поздние этапы игры (после 8 хода)

Комбо Жрец может чувствовать себя комфортно на поздних этапах, если в руке много ресурсов. Планомерно давите на оппонента, обыгрывая ремувалы и не выставляя

слишком многое. Истощайте его руку, попытайтесь поймать врага на отсутствии ключевых карт.

Если вы перебирали колоду слишком агрессивно, к 8-10 ходам вы уже можете остаться без карт. Не бойтесь "овердрова" никогда: почти все карты в колоде выполняют схожую функцию, так что потерять несколько — не слишком серьезная проблема. Но не убейте себя уроном от усталости — с этим легко можно перестараться.

Если ресурсов в руке мало, уверенно переходите в финальное наступление: создавайте огромную угрозу или несколько в расчете, что у противника нет ключевого ремувала. К поздним этапам игры вы должны существенно истощить его руку и уже выманить достаточное количество ответов, а бояться "топдеков" не стоит почти во всех ситуациях.

Если играете вокруг АоЕ, в руке полезно сберечь [Верховного жреца Амета](#) вместе с несколькими другими существами. Они отлично восполнят стол после того, как оппонент отдаст [Потасовку](#), [Круговерть Пустоты](#) с [Зефриса Великого](#) или другой ультимативный ремувал. [Верховный жрец Амет](#) лучше всего сочетается с [Психопомпом](#) и [Стражницей Света](#).

Многие медленные колоды сильнее Комбо Жреца на поздних этапах игры, поэтому в какой-то момент рисковать и переходить к агрессии необходимо. Обычно такой момент наступает еще до поздних этапов, но он наверняка случится в лейтгейме.

К 10 ходу многие противники могут доставить массу проблем Комбо Жрецу. У Воинов появятся [Омега-уничтожители](#) и [Омега-конвейеры](#), у Охотника — [Зул'джин](#), у Мага — [Головоломка Йогг-Сарона](#) и [Калесгос](#), у Шамана — [Дрыжеглот](#) и достаточное количество маны для мощнейших комбинаций. Все это слишком сильные карты, с которыми вы едва ли совладаете. Чтобы не сталкиваться с ними, планируйте закончить партию на 8-9 ход или надейтесь, что все перечисленное выше не зашло в руку оппонента, но это не столь надежный план.

[к оглавлению](#)



Знать типовые ситуации полезно и нужно, но Hearthstone непредсказуем и сложен, так что расписать все не получится ни у кого. В этом разделе вы прочтаете общие правила и рекомендации о тонкостях геймплея Комбо Жреца. Они помогут принимать правильные решения в любых ситуациях вне зависимости от оппонента, хода и других условий.



Знайте, чем играет оппонент

Этот совет актуален для любой колоды в ладдере, но для Комбо Жреца в особенности. Темпо Разбойник, Квест Шаман или Контроль Маг часто могут позволить себе играть в свою игру, не особо обращая внимания на действия противника. У Комбо Жреца все совсем иначе: взаимодействие с разыгранными и потенциальными картами оппонента — всё для архетипа.

Выбирая Комбо Жреца, внимательно познакомьтесь с последними мета-отчетами: какие архетипы играют, какие технические карты и ремувалы есть в их сборках. В первую очередь вас интересуют эффекты немоты, массовые зачистки и ультимативные ремувалы вроде [Сглаза](#) или [Превращения](#). Также полезно знать, сколько урона оппонент может нанести с пустого стола или с помощью баффа своей угрозы.

Делайте неудобные для оппонента ходы

Знать всю информацию выше критически важно потому, что весь геймплей Комбо Жреца строится по правилу: совершайте ходы, на которые противник не сможет найти ответ. Если такие ходы невозможны, совершайте такой ход, на который оппонент ответит с минимальной вероятностью.

Это особенно важно Комбо Жрецу, потому что все 30 карт в колоде стоят 0-4 маны, так что вы сможете разыграть что угодно уже к 3-4 ходам, а что разыграть — решить сложно.

Не знаете, какой первый дроп поставить — подумайте о том, какой оппонент с меньшей вероятностью убьет. Не знаете, полечить существо, дать бафф или поставить новое — подумайте о том, что планирует сделать противник в свой ход, какие у него есть лучшие варианты. Обыгрывайте их, постарайтесь сделать так, чтобы лучший ход оппонента не наказал вас.

Примеры:

- - Лучший четвертый ход Контроль Воина — [Неприкаянная мумия](#). Она есть в руке оппонента почти наверняка, если он ранее играл [Городского глашатая](#). - Постарайтесь поставить такой стол, с которым [Неприкаянная мумия](#) не справится.

- - Лучший шестой ход Рено Мага — *Реликвиевед Рено*. Постарайтесь поставить на стол в сумме более 10 единиц здоровья.
- - Лучший четвертый ход Мага — *Превращение*. Постарайтесь поставить на стол два существа, чтобы меньше пострадать от этого ремувала.
- - Лучший пятый ход Квест Друида — *Оазисный волноплеск*, если противник выполнит задачу к этому времени. Постарайтесь поставить такой стол, который не умрет от 10 урона от двух целей или закройте провокатором. *Раненый тол'вир* с 6 здоровья отлично защитит ключевую угрозу от двух 5/5 существ.

Надежная игра и риски

Знать, что может сделать противник с идеальной рукой — важно. Но обыгрывать все карты в колоде оппонента неправильно: в его руке не будет 30 карт и почти наверняка не будет всех ответов на любые ваши действия, хотя порой бывает и такое.

Логика здесь простая: вы никогда не выиграете у Контроль Воина с идеальной рукой, вы никогда не переиграете Рено Охотника, который нашел *Зеффриса Великого*, Морозную ловушку, *Смертельный выстрел*, *Плиту-ловушку*, а позднее *Зул'джина* и *Укротителя ящеров Бранна*.

Важно найти баланс: обыгрывать нужно самые вероятные ходы противника, но не редкие и не идеальные. Часто несколько карт выполняют схожую функцию. Например, одно существо 20/20 Охотник может убрать со стола не одной картой в колоде, а несколькими — они перечислены выше. Если вы не видели ничего из этого и выставили одну крупную угрозу за партию, почти наверняка у Рексара будет хоть какой-то ответ на 20/20 угрозу, поэтому сразу же отдавать все баффы в первую же цель не стоит.

Разница между надежной и рискованной игрой — в игровой ситуации. Чем она лучше для вас, тем надежнее стоит играть. Например, отыграть комбинацию *Зеффрис Великий* + *Потасовка* на 7 ход, если на столе много угроз. Оставьте в руке какой-то способ восполнить стол после, чтобы сыграть надежно.

Чем ситуация хуже, тем чаще нужно рисковать. В самых тяжелых случаях Жрец ставит крупную угрозу на стол, баффает ее всем, что есть, и надеется, что оппонент не найдет ни одного ремувала и оставит существо на столе, тогда вы завершите партию.

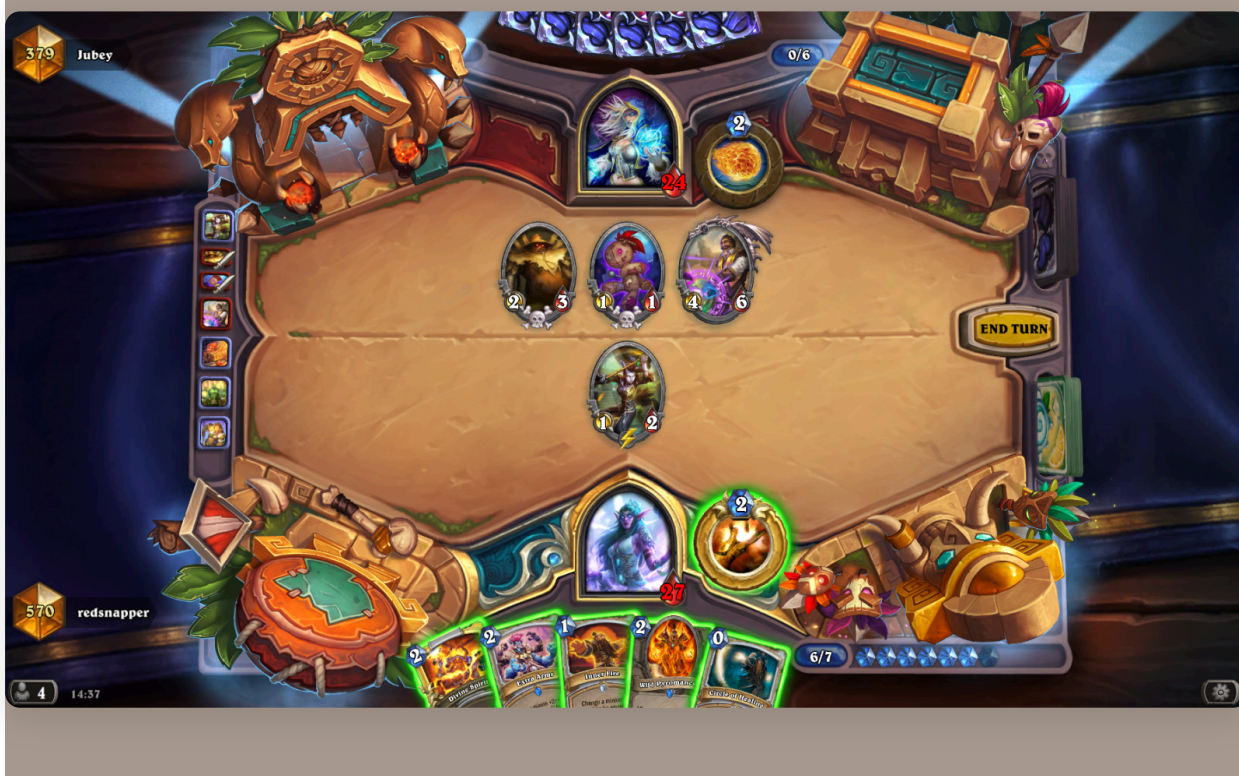
Граница между плохими и хорошими ситуациями, рискованной и надежной игрой размыта и индивидуальна для каждого пользователя. Важен игровой опыт: определять нужные моменты, когда правильно рисковать, а когда — играть надежно, могут только самые опытные игроки. В идеале этого не умеет делать никто, но стремиться должен каждый.



Матч-ап с Темпо Разбойником затянулся и явно пошел не по плану. Последняя атака — поставить **Служителя боли** и дать ему все возможные баффы в тот же ход в надежде, что Разбойник проигнорирует эту угрозу или будет вынужден разменяться с ней несколькими источниками атаки, дав вам новые карты. В руке или колоде есть второе **Ошеломление**, но отыгрывать от этого ремувала в столь трудной ситуации уже нет возможности.

Если Разбойник ничего не сделает с 3/14 угрозой, вы сможете закончить партию со вторым баффом **Пары рук** и "топдеком" **Внутреннего огня** — шанс на это 13,3%, что хорошо в столь трудной ситуации.

В итоге Orange решил не рисковать и разменялся со **Служителем боли**, посчитав, что левая карта в руке Жреца, которую он не играл уже много ходов, **Внутренний огонь** или **Переворот**.



Еще один похожий пример. Все очень плохо, поэтому баффнуть две копии [Пары рук](#) и [Божественный дух](#) — единственный способ сыграть на победу в этой ситуации. Если Маг найдет любой ответ на 5/12 существо, принимайте поражение.

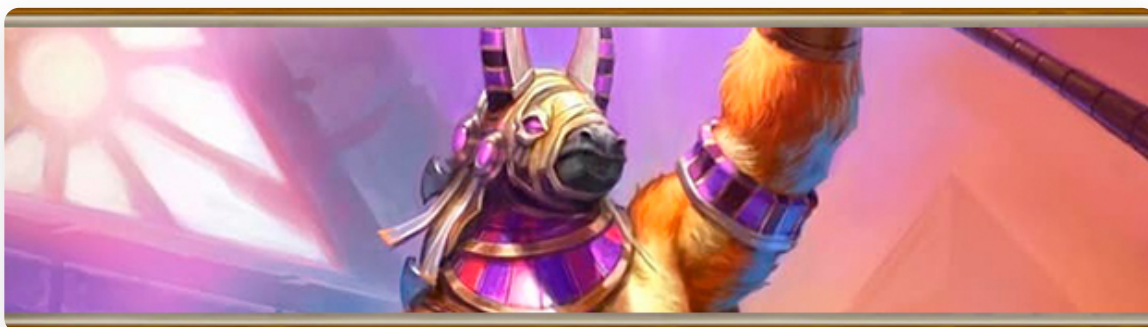
Читайте руку противника

Выбирая между риском и надежной игрой, вы должны полагаться не только на общую игровую ситуацию и знание карт оппонента, но и на чтение его руки. Какие карты там могут быть, а какие есть наверняка.

Поскольку Жрец играет первым номером почти всегда, он часто вынуждает оппонента как-то отвечать на стол. Думайте об идеальных ответах противника. Например, если на столе несколько крупных и опасных угроз, Воин наверняка захочет отдать [Потасовку](#). Если у него был идеальный момент для розыгрыша этой карты, но он ее не отдал, значит, в руке [Потасовки](#) нет и вокруг нее можно не играть. Да, Воин может ее "топдекнуть", но шанс не так велик, на этот риск можно пойти.

Чтение руки оппонента — еще один сложный элемент геймплея, которым хорошо владеют единицы. Но он критически важен для Комбо Жреца — архетипа, который взаимодействует с картами оппонента, как никто другой.

Хотите больше узнать о чтении руки, [читайте отдельный гайд](#).



Как играть Верховного жреца Амета

[Верховный жрец Амет](#) — одна из лучших, если не лучшая карта в колоде. Если вы поставили на стол это существо, почти всегда правильно отдавать все баффы здоровья на него же, даже если вы играете самый медленный матч-ап. Уже после баффов играйте доступных существ из руки. Никогда не жалко отдать [Круг исцеления](#) и другие лечащие эффекты, если они увеличат здоровье этого существа и всех выставленных далее.

Обратите внимание, что эффект [Верховного жреца Амета](#) срабатывает до боевого клича существа. Если вы поставите рядом с ними [Ритуалиста из Неферсета](#), этот второй дроп получит здоровье [Верховного жреца Амета](#) до того, как восстановит его здоровье. А если у [Верховного жреца Амета](#) 4 и менее здоровья, [Раненый рубака](#) и [Раненый тол'вир](#) убьют сами себя боевыми кличами.

В целом наносящие себе урон существа не так хорошо сочетаются с [Верховным жрецом Аметом](#). Лучшие синергии — [Психопомп](#) и [Стражница Света](#). Наверняка много карт смогут добрать [Служитель боли](#) и [Клирик Североземья](#) под мощными баффами здоровья.

Когда ставить **Верховного жреца Амета** — вопрос сложный. Комбинации на поздних этапах с ним безумны и сильны, но часто ждать их не надо, а **Верховного жреца Амета** можно разыграть в темп на 3-4 ходы. Позднее лучше комбинировать его с какими-то бафами и существами.

Ставьте **Верховного жреца Амета** в темп, если:

- - В руке нет другого приемлемого хода
- - Оппонент никак не может ответить на 2/7 существо
- - Мал шанс, что оппонент ответит на 2/7 существо, потому что отдал ремувалы на другие угрозы ранее и теперь в его руке мало ресурсов
- - Шансы, что оппонент ответит на 2/7 угрозу есть, но все плохо и вам нужно рисковать

Не играть в темп **Верховного жреца Амета** можно, если:

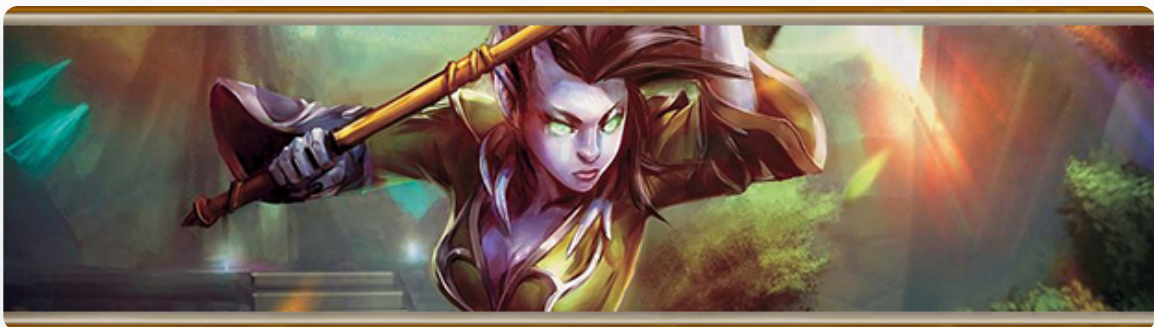
- - Вы планируете скомбинировать его с **Божественным духом** и любым существом, а с таким столом оппонент никогда не справится
- - Есть ходы лучше или такие же по силе
- - Вы боитесь ультимативного АоЕ, а **Верховный жрец Амет** послужит хорошим способом вновь поставить на стол опаснейшие угрозы

Кладбище существ

Психопомп работает с существами, которые умерли на вашей половине стола — иначе они называются **кладбищем существ**. Клиент игры никак не отображает, что умерло на вашей половине стола, так что это нужно запоминать или поставить дополнительный плагин "Graveyard" к установленному ранее **DeckTracker**.

Обратите внимание, что для попадания на кладбище существо должно умереть на вашей половине стола. Если его украдет **Ментальный техник**, **Темное безумие**, превратит **Сглаз**, **Превращение**, вернет в руку **Ошеломление** и так далее, существо не попадет на кладбище.

Знать, что даст **Психопомп** — важно всегда, а в особенности на ранних этапах партии, пока на кладбище мало существ и **Психопомпом** можно управлять. Лучшие цели для воскрешения — **Раненый рубака**, **Раненый тол'вир**, **Верховный жрец Амет**. Часто — **Служитель боли**, **Клирик Североземья**.



Убиваем противника **Стражницей Света**

Стражница Света не всегда хороша в качестве первого дропа, особенно если в руке нет Слова силы: Щит и других баффов, но сила этого существа на поздних этапах не падает.

Особенно сильна **Стражница Света**, если вы сможете дать ей много здоровья с помощью точечных баффов или **Верховного жреца Амета**.

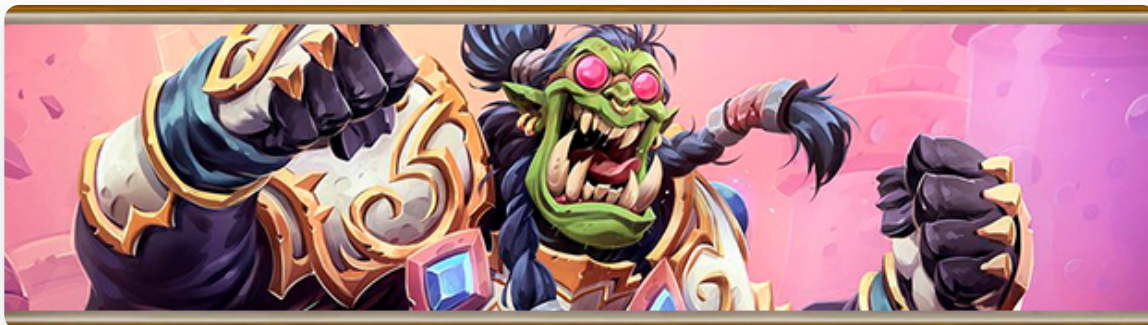
Быстро и намного баффнуть атаку **Стражницы Света** могут **Круг исцеления** и **Рябь Света**, так что этот первый дроп может стать отличным финишером в любом матч-апе.

Что делать с эффектами немоты

Немота и **Массовое рассеивание** порой полезны самостоятельно, если оппонент играет много баффов, предсмертных хрипов или провокаций. В этих случаях эффекты немоты помогают проворачивать ОТК или существенно выигрывать в темпе. Особых проблем с их применением возникнуть не должно.

Сложнее определить моменты, когда **Массовое рассеивание** нужно отдать в темп для перебора колоды или незначительного ослабления угрозы врага. Обычно так делают, если в руке мало карт, нет другого хорошего хода или на столе уже достаточно угроз, так что вы ждете AoE или побеждаете.

Немоту часто нужно играть вместе с **Яростным пиромантом**, чтобы зачистить стол противника. В редких случаях с ее помощью можно деактивировать дебаффы оппонента: **Равенство**, **Подчинение**, эффекты заморозки.



Как правильно распоряжаться баффами

Слово силы: Щит, **Веселую спутницу** и **Пару рук** почти всегда можно играть для темпа или дополнительного давления. Жалеть эти карты не нужно, так как их потенциал незначительно меняется в зависимости от цели и этапа игры.

Куда сложнее с **Божественным духом**, **Внутренним огнем** и **Переворотом**. Эти заклинания проявят себя на максимум в качестве финишеров или вместе с **Верховным жрецом Аметом**, но жалеть их нельзя. Поскольку **Пара рук** ослабла, эти карты становятся единственными способами начать наступление рано. Смело используйте их для этой цели.

Обычно для завершения партии баффы держат в случаях, если у оппонента много точечных ремувалов и эффектов немоты, которые игнорируют баффы. Если вы уверены, что колода противника не играет эти ремувалы, их нет в его руке или вы готовы рискнуть, используйте баффы ранее, даже если они не завершают партию.

В темповых матч-апах подобные ситуации происходят почти всегда: не жалейте баффы вовсе, отдавайте их даже для того, чтобы получить небольшое темповое преимущество.

Внутренний огонь и **Переверот** можно играть и для того, чтобы ослабить вражеские цели. Не жалейте делать это, если в руке есть другая копия этих заклинаний. **Переверот** также хорошо работает с **Яростным пиромантом**: активирует прок AoE и позволяет **Яростному пироманту** дать AoE трижды до своей смерти.

Что делать с эффектами исцеления

Сила героя, **Круг исцеления** и **Рябь Света** — мощные карты с рядом функций. Почти всегда правильно комбинировать эти карты с **Клириком Североземья**, **Стражницей Света** или **Яростным пиромантом**. Но у них есть и другие применения.

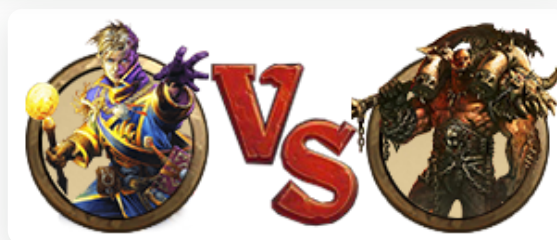
Если этих сверхмощных комбинаций нет в руке, не страшно отдать исцеление для **Раненого рубаки**, **Раненого тол'вира** или другой крупной, но поврежденной цели. Так вы получите темповое преимущество, что особенно полезно против агро. Почти всегда важно лечить поврежденного **Верховного жреца Амета**.

Позиционирование существ на столе

Далеко не самый важный элемент геймплея. Особенно при учете массы других более важных забот Комбо Жреца. Тем более у Комбо Жреца на столе не так часто стоят 3 и более существ. И все же позиционирование существ важно и может повлиять на исход партии, так что не забывайте о нем.

Единственная карта, которая влияет на позиционирование — **Ритуалист из Неферсета**. Ставьте вместе две поврежденные цели или те угрозы, которые получают урон в первую очередь. Обычно это два самых важных и опасных существа, например, **Верховный жрец Амет** и **Стражница Света**.

[к оглавлению](#)



Матч-ап с **Контроль Воином** считают трудным, но он не такой уж безнадежный. Жрец может получить серьезное преимущество со старта: на 1-3 ходах у Гарроша совсем нет эффективных средств для борьбы за стол, так что вы можете делать темповые и мощные ходы, реализовывать баффы и наносить урон противнику. Важно сбивать Воину броню, чтобы он не реализовал **Мощный удар щитом**.

К 4 ходу поставьте на стол больше 6 единиц здоровья, чтобы обыграть **Неприкаянную мумию**. Не бойтесь ставить темпового **Верховного жреца Амета**, но постарайтесь убрать со стола другие угрозы, которые бы помогли **Неприкаянной мумии** разменяться с 2/7 существом.

К 5 ходу обыграйте в первую очередь **Зиллиакса** и **Взрывчаткобота**. **Потасовка** не так страшна, если на столе 1-3 средних или крупных существа с высоким показателем здоровья. Постарайтесь сберечь хотя бы одну копию **Божественного духа** и **Внутреннего огня** или **Переворота** для завершения партии, в этом случае **Потасовка** всегда будет не так страшна, если выживет хотя бы одно крупное существо.

Проблемой станет **Кара яростная**, но обыгрывать карту часто не нужно: у Воинов только одна ее копия, а порой нет вовсе. Лучше сосредоточьтесь на том, чтобы вас не наказали **Тропа войны** и **Потасовка**.

Агрессивнее перебирайте колоду, вам понадобится много ресурсов, чтобы истощить ремувалы Воина. Как только Воин достигнет 10 маны, играйте особенно агрессивно и рискованно, здесь уже нельзя позволить себе обыгрывать слишком многое. Это особенно актуально, если у Воина нашлось время для розыгрыша **Безумного гения Бума**. Играйте особенно агрессивно перед 9 ходом противника, вынуждайте его тратить ману для борьбы за стол. Перед 10 ходом также лучше поставить такое существо, которое не умрет от **Омега-уничтожителя** или комбинации **Безумный гений Бум + Мощный удар щитом**.

Делайте ставку на существ с большим запасом здоровья, которых не пробьют **Омега-уничтожитель** и **Мощный удар щитом** с 5-7 брони Воина. Любая крупная угроза станет головной болью для Воина. Не забывайте обыгрывать **Суперколлайдер** правильным позиционированием. Обычно это не так просто, поскольку здоровья у угроз Жреца больше, чем атаки.

Истощайте ресурсы Воина, ловите его на отсутствии в первую очередь **Потасовки** и **Кары яростной**. Как только вы поймете, что этих инструментов нет в руке оппонента, переходите к наступлению, не боясь "топдеков".

Сохраните **Немоту** или **Массовое рассеивание** для ответа на **Армагеносца**, **Стража гробницы** или крупный механизм под бафами **Зиллиакса** и других магнетизмов.



Психопомп воскресит Стражницу света или Ритуалиста из Неферсета — это хороший ход под 2/5 *Верховным жрецом Аметом*, но не оптимальный. В руке осталось мало ресурсов и нет добора, так что сыграть нужно жаднее и на победу. Восстановите здоровье *Верховному жрецу Амету* и дайте ему *Божественный дух*. Единственным ответом Воина на такой ход станет *Кара яростная* в сочетании с *Суперколлайдером*, что маловероятно. На 6 ход вы сможете сыграть еще один *Божественный дух* и только после *Психопомпа*.

Даже если Воин убьет *Верховного жреца Амета* *Карой яростной*, вы сможете рассчитывать на воскрешение 2/7 легендарки с помощью *Психопомпа* — это маловероятный сценарий, но оправданный в подобной ситуации.

Матч-ап с **Агро Воином** во многом решается в первые ходы. Сможете захватить стол и выгодно размениваться с угрозами противника — победите. Не оставляйте на его половине стола опасных существ с неполным здоровьем, предпочитайте размениваться. Давайте баффы здоровья угрозам с 3-4 атаки, но не меньше. Иначе почти все угрозы Воина смогут выгодно разменяться, не умерев, а это самый плохой сценарий в поединке. Если ситуация тяжелая, делайте ставку на *Раненого тол'вира* под исцелением и всеми доступными баффами. Даже один крупный провокатор спасет вас от любых атак Воина: он способен наносить урон только существами и оружием, а ремувалов у него нет.



Зеффрис Секрет Паладин — темповый соперник, серьезно зависящий от правильного захода карт. Ценный инструмент в матч-апе — *Немота*. С ее помощью вы сможете

ответить на **Печать королей**, **Отмщение** и **Тириона Фордринга**. Берегите заклинание для хорошей цели.

Правильно обыгрывайте секреты. Чтобы обыграть **Защитную матрицу** + **Самопожертвование**, бейте сначала по герою противника. Так 2/1 существо получит божественный щит, а не какая-либо крупная угроза. По возможности старайтесь не активировать секреты и бить по герою противника — оставьте ему размены с вашими угрозами.

Не бойтесь начинать агрессивно по старта и отдавать баффы рано, пока Паладин не выставил **Загадочного претендента** и не нашел **Зеффриса Великого**. Последняя карта может сделать многое: **Слово Тьмы: Боль**, **Слово Тьмы: Смерть**, **Немота**, **Кольцо льда**, **Потасовка**, **Массовое рассеивание** и так далее. Обыграть все эти карты невозможно, поэтому попросту не играйте от того, что в руке Паладина есть **Зеффрис Великий**, особенно если ранее он не разыграл **Повелителя песков**.

Холи Паладин — еще один матч-ап, в котором нельзя обыгрывать все карты противника. Старайтесь нанести много урона со старта, пока Паладин не накопил 5 маны на **Уменьшающий луч**. Лучше всего наступать несколькими средними угрозами, чтобы обыграть **Подчинение**, но это далеко не всегда возможно.

В какой-то момент нужно понять, что вы не можете дальше ждать и обыгрывать ультимативные зачистки Холи Паладина. Если так, отдавайте все баффы и угрозы для финального наступления. Если у противника есть ответ — соглашайтесь с поражением. Комбо Жрец ничего не сделает с идеальным заходом карт Холи Паладина, поэтому риск — часто единственный способ победы.

Мурлок Паладин — старайтесь захватить преимущество до 4-5 ходов и розыгрыша **Призматической линзы** + **Приманки для рыбы**. У оппонента есть ранний ответ на крупную угрозу: **Ядовитый Плавник**. В идеале размениваться со всеми мурлоками врага, но если не получается, не страшно рисковать и предполагать, что Утер не нашел этот первый дроп.

Если есть **Яростный пиромант**, можете попробовать зачистить **Приманку для рыб** с помощью мощных AoE комбинаций, а сразу после переходить в наступление, так как на вторую **Приманку для рыбы** вы уже едва ли ответите.

Немоту или **Массовое рассеивание** оставьте для мурлоков под баффами или мурлоков, которые дают баффы.

Едва ли партия затянется до момента, когда Паладину будут доступны **Повар Номи** и **Зеффрис Великий**, так что об этих картах не переживайте.

Квест Паладин — не играет абсолютно никаких ремувалов и крайне медлителен на старте, то есть станет легкой добычей для Комбо Жреца. Не бойтесь давать баффы любым угрозам и "сноуболлить" ранее преимущество. Берегите эффекты немоты для провокаторов Утера. В идеале дать немоту перед нанесением летального урона.



Зефрис Охотник — самый тяжелый матч-ап для Комбо Жреца в ладдере из-за целого ряда ремувалов и темповых ходов. Опасны **Морозная ловушка**, **Плита-ловушка**, **Смертельный выстрел**, позднее — **Зефрис Великий** и **Зул'джин**.

Оценивайте ваши шансы и готовьтесь рисковать уже с первых ходов. Если противник разыграл секрет, а на столе есть хорошая угроза под баффами, вы едва ли сможете отыгрывать от **Морозной ловушки**, чуть реже сможете отыграть от **Плиты-ловушки** (поставьте мелкую угрозу до того, как прочитаете заклинание: принимайте все риски 50 на 50). Проще обыграть **Ловушку для крыс**, которую нельзя активировать на начальных этапах ни в коем случае.

Если Охотник разыграл секрет, не стоит всегда обыгрывать каждый. Если вы играете слишком осторожно и обыгрываете всё, вы слишком сильно теряете в темпе. Часто у Комбо Жреца нет возможности играть вокруг **Морозной ловушки** или **Ловушки для крыс**. Если так, не бойтесь рисковать и играть так, как будто Охотник активировал другой секрет: у него далеко не всегда будут идеальные карты в руке.

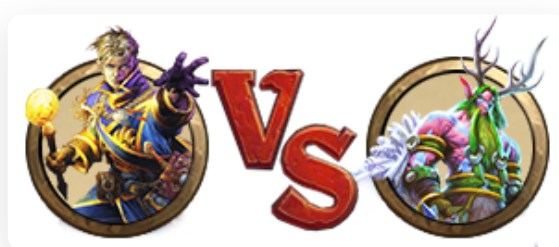
Порой ничего нельзя сделать со **Смертельным выстрелом**, так что попросту надейтесь, что Охотник не нашел этот мощнейший ремувал. То же и с **Зефрисом Великим**, который может дать много хороших ответов: рано **Немоту**, **Слово Тьмы: Боль**, **Смертельный выстрел**. Позднее — **Потасовку** с 7 хода, **Круговерть Пустоты** с 10, **Массовое рассеивание** с 6 и так далее. Обыгрывать все эти и другие ремувалы невозможно, так что играйте агрессивно, по возможности оставляя что-то в руке для восполнения стола.

Если партия затянулась, идите ва-банк к 8-9 ходам, потому что **Зул'джин** слишком силен практически во всех ситуациях. Если вы вынуждены играть дальше, попросту рассчитывайте, что Охотник не нашел карту-героя.



Вы ничего не сделаете с *Морозной ловушкой*, так что лучше обыграть ее рано. Перед атакой разыграйте *Служителя боли*, чтобы получить выгоду от возможной *Взрывной ловушки*. Спам стола несколькими угрозами поможет в будущем отыграть от *Плиты-ловушки*.

На 4 ход пока что оптимальный план — *Верховный жрец Амет*. Даже если Рексар сможет убрать его со стола, *Психопомп* сделает многое с таким кладбищем существ.



Квест Друид — простой матч-ап, поскольку до выполнения квеста Малфурион делает совсем немного. Не бойтесь отдавать *Божественный дух* и *Внутренний огонь* рано и создавать любой стол, чтобы наносить больше урона и играть агрессивно. Если Друид планирует выполнить квест к 5 ходу, обыграйте *Звездопад* и *Оазисного волнопеска*, поставив на стол большее количество здоровья, с которым эти карты не справятся. Хорошая защита от *Оазисного волнопеска* — *Раненый тол'вир* с полным здоровьем.

Следите за муллиганом оппонента: если Друид оставил какую-то карту и не разыграл ее до 5 хода, а до этого времени агрессивно выполняет квест — в его руке с высокой вероятностью будет *Оазисный волнопеск* на 5 ход. Готовьтесь к его выходу.

Если матч-ап затянется, стол Квест Друида сможет легко выйти из-под контроля. Не допускайте подобных сценариев и больше рискуйте, если чувствуете, что упускаете инициативу. В матч-апе важно действовать первым номером на любом этапе.



Темпо Разбойник — опасен из-за **Ошеломления** и наносящих урон точечных ремувалов, которые помешают вам легко закрепиться на столе. Проверяйте руку Разбойника на **Ошеломление** как можно раньше, как только вышла одна копия ремувала или вы поняли, что его нет, действуйте смелее и реализуйте все доступные баффы.

Разыгрывая ранние угрозы, подумайте о том, чтобы обыграть **Удар в спину**, если Валира еще не разыгрывала этот ремувал. Порой безопаснее держать здоровье угрозы не на максимуме, чтобы не позволить Разбойнику нанести 2 урона бесплатно.



Есть заманчивая перспектива разменяться и сыграть **Ритуалиста из Неферсета**, но этот второй дроп будет силен позднее. Сейчас на стол можно поставить **Раненого тол-вира** — он не умрет от **Удара в спину**, сделает сильнее **Ритуалиста из Неферсета** и **Психопомпа** в будущем.

Клириком Североземья можно удариться с 1/2 угрозу, чтобы обыграть **Удар в спину** и, опять же, "засетапит" **Ритуалиста из Неферсета** в будущем. Маловероятно, что Разбойник сможет убраться со стола и 2/3, и 1/2 существ.

Н'Зот Разбойник — медленный противник, в сборках которого редко встречается **Ошеломление**. Как только вы поняли, что играете с Н'Зот Разбойником, отдавайте все баффы здоровья и переходите к максимальной агрессии. Берегите **Немоту** для ответа на **Защитника Хартута** и **Сильвану Ветрокрылую**.



Квест Шаман — не играйте вокруг **Земного шока** и других точечных ремувалов, учитывайте только боевые кличи противника, которые наносят урон или генерируют стол. Раз так, не бойтесь реализовывать ранние баффы и ставить тяжелые угрозы, с которыми Квест Шаману будет сложно разменяться. Одно крупное существо с высоким здоровьем неприятно для Тралла, так что не бойтесь тратить **Божественный дух** и другие баффы здоровья и атаки рано.

Не подставляйтесь под **Ментального техника**. Если хотите поставить несколько средних или крупных угроз на стол, разменивайтесь мелкими, чтобы на столе было меньше 4 существ.

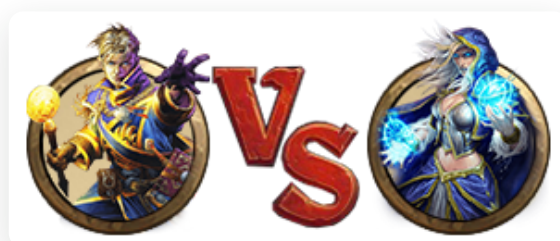
Берегите эффекты немоты для провокаторов, которые может поставить Шаман: случайные дропы с **Мутирования** и **Эволюции**. Также **Немоту** можно отдать на существ под случайными баффами противника.

Если Шаман разыграет несколько Эфириалов-прихвостней, стоит опасаться **Земного шока** и **Сглаза**. Реже — **Козней Хагаты**, **Землетрясения** и других заклинаний.

Эволв Шаман — играет намного агрессивнее со старта, обычно исход партии предрешается в первые ходы. Опасен **Лиззун** — отличный способ борьбы за стол на ранних этапах. Если Шаман разыграл это оружие рано, не бойтесь играть баффы здоровья даже на существ, которых вы только что поставили на стол.

Опасны 4-5 ходы Шамана, в которые выходят **Громоголов** или связка **Заяц-пустынный** + **Эволюция**. К этому моменту вы должны уверенно закрепиться на столе или приберечь в руке способ вернуться в игру.

У Эволв Шамана нет хорошего ответа на одну крупную угрозу, но если вы разбаффали какое-то существо до высоких характеристик, Шаман может попросту игнорировать его и перейти в контрнаступление: заспам стола мелкими угрозами + **Жажда крови** быстро закончат партию. Идеальным ответом на такую тактику станет **Яростный пиромант** в комбинации с несколькими заклинаниями.



Берегите эффект немоты для **Вестника рока**. Эта карта может быть у любой колоды Мага в ладдере.

Рено Маг — может играть **Превращение**. В любом случае это только одна копия карты из 30, так что уважать и бояться ее особого смысла нет. Все же постарайтесь поставить

2 угрозы на стол к 4 ходу Мага.

Делайте ставку на крупные угрозы с большим запасом здоровья: с ними Магу сложно справиться. К 6 ходу поставьте на стол столько характеристик, чтобы пережить **Реликвиеведа Рено**.

Реалистичного способа обыграть раннего **Зеффриса Великого** нет. К 7 ходу держите в уме **Потасовку**, к 10 — **Круговерть Пустоты**. Также к 8-10 ходам Магу будет доступна **Головоломка Йогг-Сарона**, в идеале закончить партию до этого момента, но можно и пойти на риск в расчете, что Магу не повезет на 10 заклинаний.

Держите эффекты немоты для того, чтобы ответить на **Вестника рока** в сочетании с эффектами заморозки. Также **Немоту** можно дать на свою замороженную угрозу, если это поможет нанести летальный урон. Но не забывайте, что с существа пропадут все баффы.

Маг с Поджигателем — не бойтесь точечных ремувалов и действуйте агрессивно. Реализуйте баффы рано: чем больше здоровья на столе, тем лучше. В лучшем случае Маг сможет реализовать комбинацию с Поджигателем и **Ученицей чародея** к 4-5 ходам — старайтесь поставить многое на стол к этому моменту.

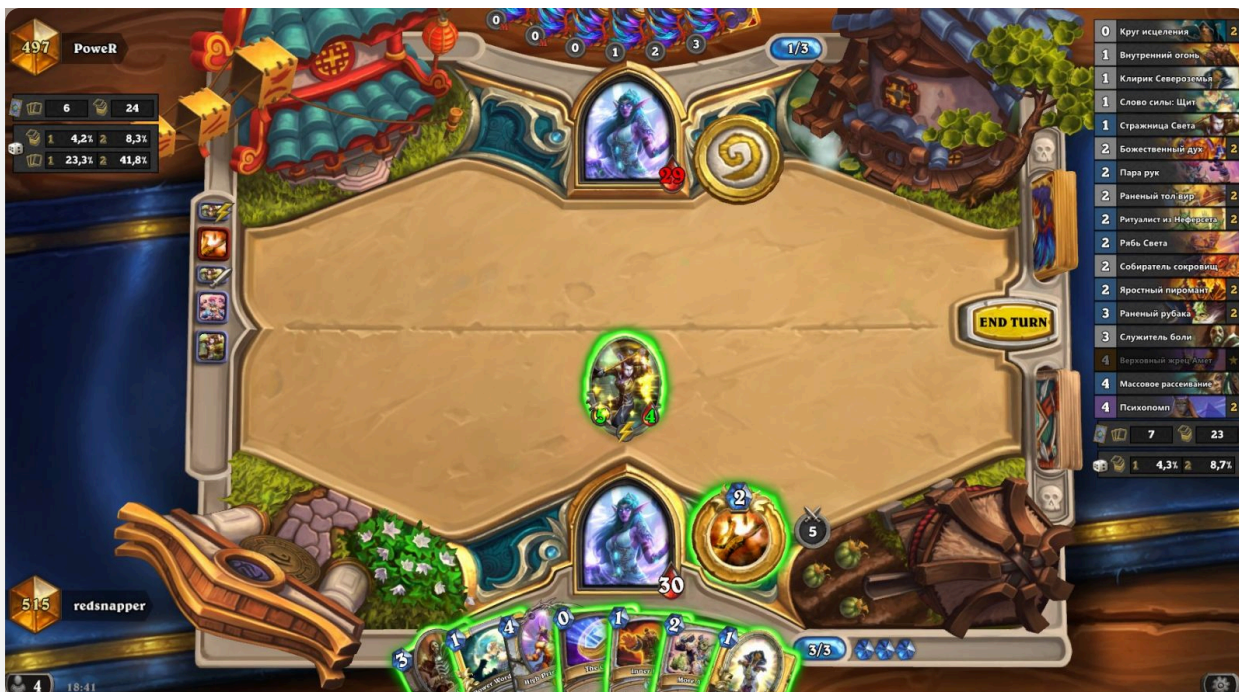
Берегите **Яростного пироманта** или **Немоту** для ответа на **Зеркальные копии** противника.



В зеркальном матч-апе двух **Комбо Жрецов** все решит темп и инициатива, а она определяется в первую очередь хорошим заходом карт и первым ходом. Если Жрец, который ходит первым, нашел первый дроп + баффы, оппонент уже едва ли остановит его.

Силен на ранних этапах **Внутренний огонь**. Баффайте этим заклинанием первое же существо с высоким запасом здоровья: **Клирика Североземья**, **Раненого тол'вира** для эффективных разменов и борьбы за стол.

Единственный способ вернуться в игру — **Немота** или **Массовое рассеивание**. При отставании старайтесь реализовать немоту для перехвата инициативы. Если ведете — лучше не делайте ставку на одно крупное существо, вместо этого ставьте несколько средних — таких, чтобы не умерли от **Яростного пироманта** и 3-4 "тиков" его AoE.



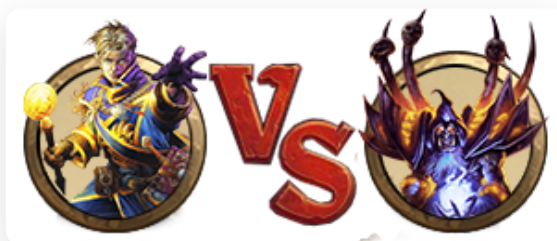
5/4 *Стражница Света* уже достаточно опасна, так что баффать ее дальше нет никакого смысла — вас накажет *Немота* или *Массовое рассеивание*. Лучший ход — поставить через *Монетку Верховного жреца Амета*. Даже если вы получите *Массовое рассеивание*, то сможете дать 2/7 угрозе *Слово силы: Щит* + *Пару рук* и *Внутренний огонь*.

Н'Зот Жрец — следите за муллиганом противника. Жрец может оставить в стартовой руке опасные точечные ремувалы, так что сразу же идти ва-банк не стоит. Проверяйте руку Жреца на ремувалы: до 4 хода это его единственный способ воздействовать на стол, так что он будет вынужден отдать заклинания для защиты. Если он этого не сделал — в руке нет ремувалов и вы можете действовать смело.

К 5 ходу ожидайте *Всеобщую истерию* — обыграть ее достаточно просто с помощью баффов здоровья. То же и со Световой бомбой к 6 ходу.

Берегите *Немоту* для ответа на провокаторов **Н'Зот Жреца**. После *Немоты* их можно не убивать, чтобы противнику было сложно реализовать *Психопомпа*.

Старайтесь закончить партию до 9 хода. Если партия затянется до этого момента, вы уже едва ли победите.

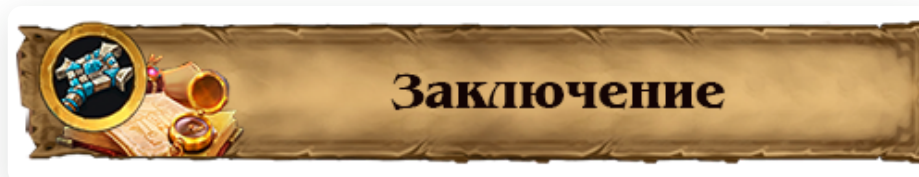


Зоолок — важно рано вырваться вперед по темпу или по крайней мере держаться с Чернокнижником на равных. Совершайте выгодные размены, не бойтесь отдавать любые баффы и "раскачивать" одну цель. Убирайте со стола *Ковер-самолет* или по крайней мере давайте ему эффект *немоты*, перед 3 ходом противника уберите *Прихвостней* с половины противника.

Если отстаёте рано, планируйте мощные комбинации с **Яростным пиромантом**. Но лучше сделать их до того, как выйдут угрозы с 5 единицами здоровья, коих у Зоолока много. С ними **Яростный пиромант** справится далеко не всегда, особенно без **Монетки** и **Ряби Света**.

Постарайтесь как можно раньше понять, играете ли вы с классическим Зоолоком или против версии с **Зефрисом Великим**. Во втором случае держите в уме все те же карты: **Слово Тьмы: Боль**, **ремувалы**, **эффекты немоты**, **Потасовку**, **Круговерь Пустоты**, **Темную жрицу**, **Черного рыцаря**.

[к оглавлению](#)



Комбо Жрец — один из немногих архетипов, который успешно пережил нерфы, напрямую направленные против него, а после патч с вольными картами, который усилил всех, кроме героя статьи.

В последнем патче у Комбо Жреца, наконец-то, появились конкуренты, способны оказывать ему достойное сопротивление. Раньше хорошими результатами в поединке с героем статьи мог похвастать только Комбо Жрец. Играть Комбо Жрецом в патче с вольными картами стало сложнее и интереснее.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!