

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Квест Охотник — новая надежда меты. Гайд по архетипу Спасителей Ульдума

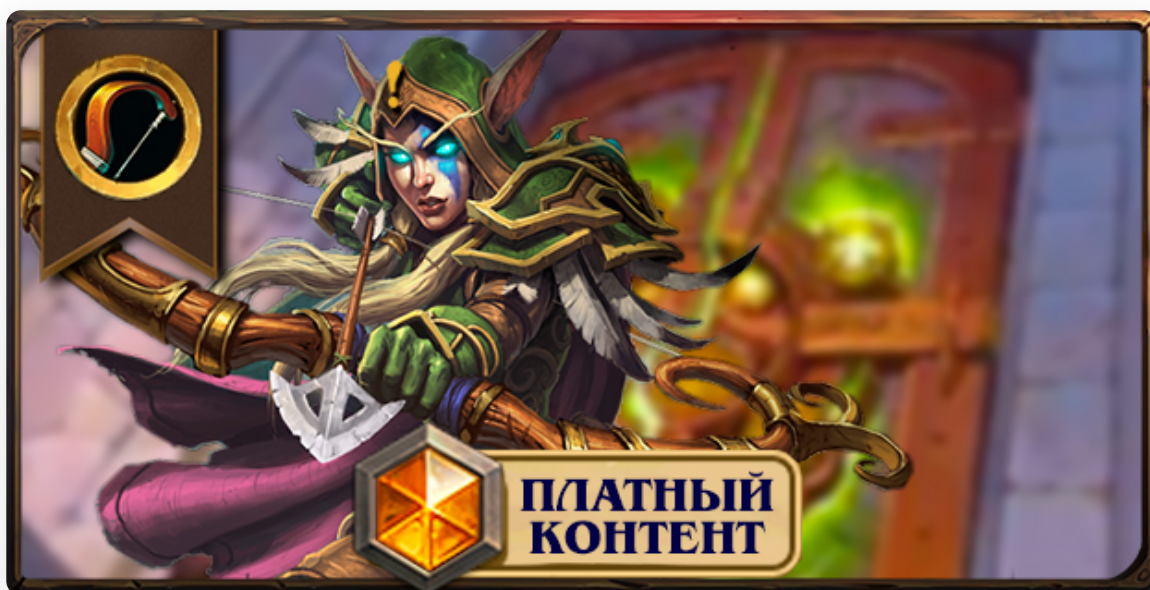
19.09.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Квест Охотник

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Квест Охотник. Это необычная и фановая колода, которая набрала популярность в сентябрьском сезоне. Главным вдохновителем архетипа стал Firebat — он еще в начале сентября и в конце августа играл Квест Охотником на высших строчках Легенды. После его идеи подхватили и усовершенствовали Dekkster, Tortue и другие игроки.

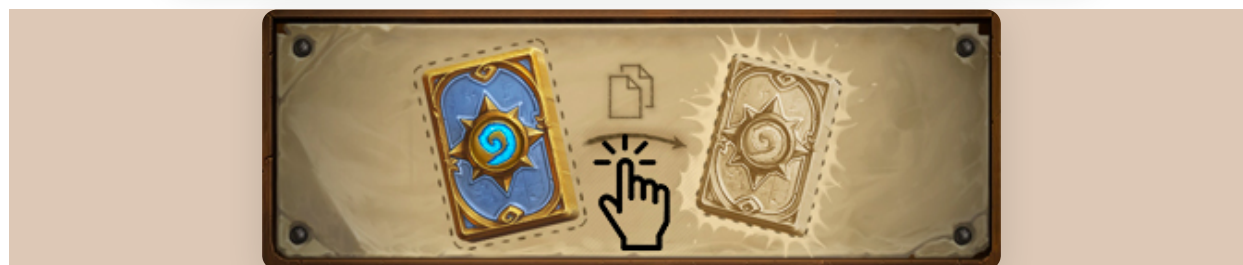
Квест Охотник уступает по популярности Зефрис Охотнику и многим другим метовым колодам, его едва ли можно назвать лучшим архетипом Спасителей Ульдума. Но списывать со счетов Квест Охотника не стоит: он хорошо борется с Квест Шаманом и Контроль Воином, не уступает Квест Друиду и другим Охотникам. Единственная серьезная проблема — Комбо Жрец.

Квест Охотник примечателен не только своими результатами, но и геймплеем: он существенно отличается от всего, что мог делать Охотник ранее. Архетип играет от стола и старается реализовать все доступные способы «заспама» игрового поля. Новая сила героя позволяет быстро заканчивать партию на поздних этапах. Она особенно опасна в сочетании со [Спустить собак](#).

Читайте в гайде, как играть Квест Охотником: лучшие сборки и советы по составлению собственной с учетом вашей коллекции, рекомендации по муллигану, геймплею, матч-апам и многое другое.

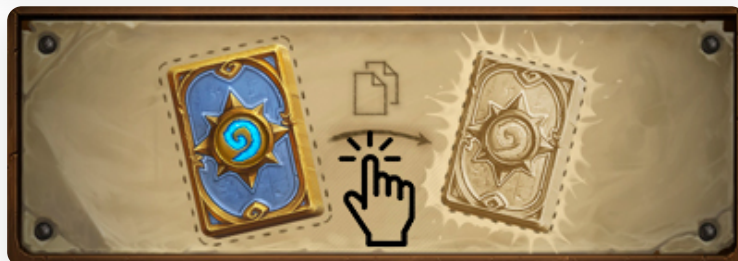
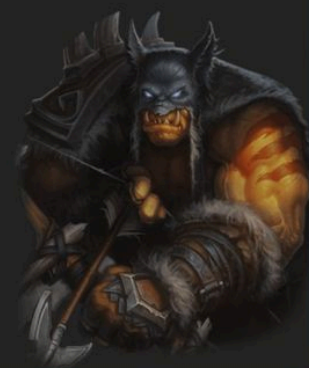
### **Разделы гайда:**

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. *Начало игры (1-4 ходы)*
10. *- Середина игры (5-7 ходы)*
11. *- Поздние этапы игры (после 8 хода)*
12. *- Общие советы*
13. Матч-апы
14. Заключение



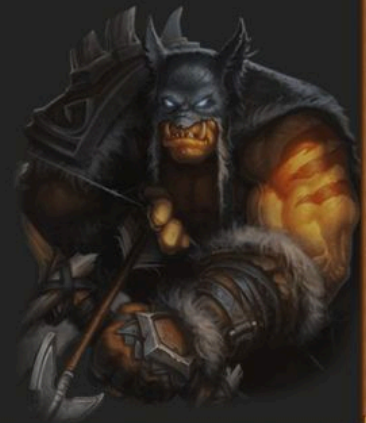
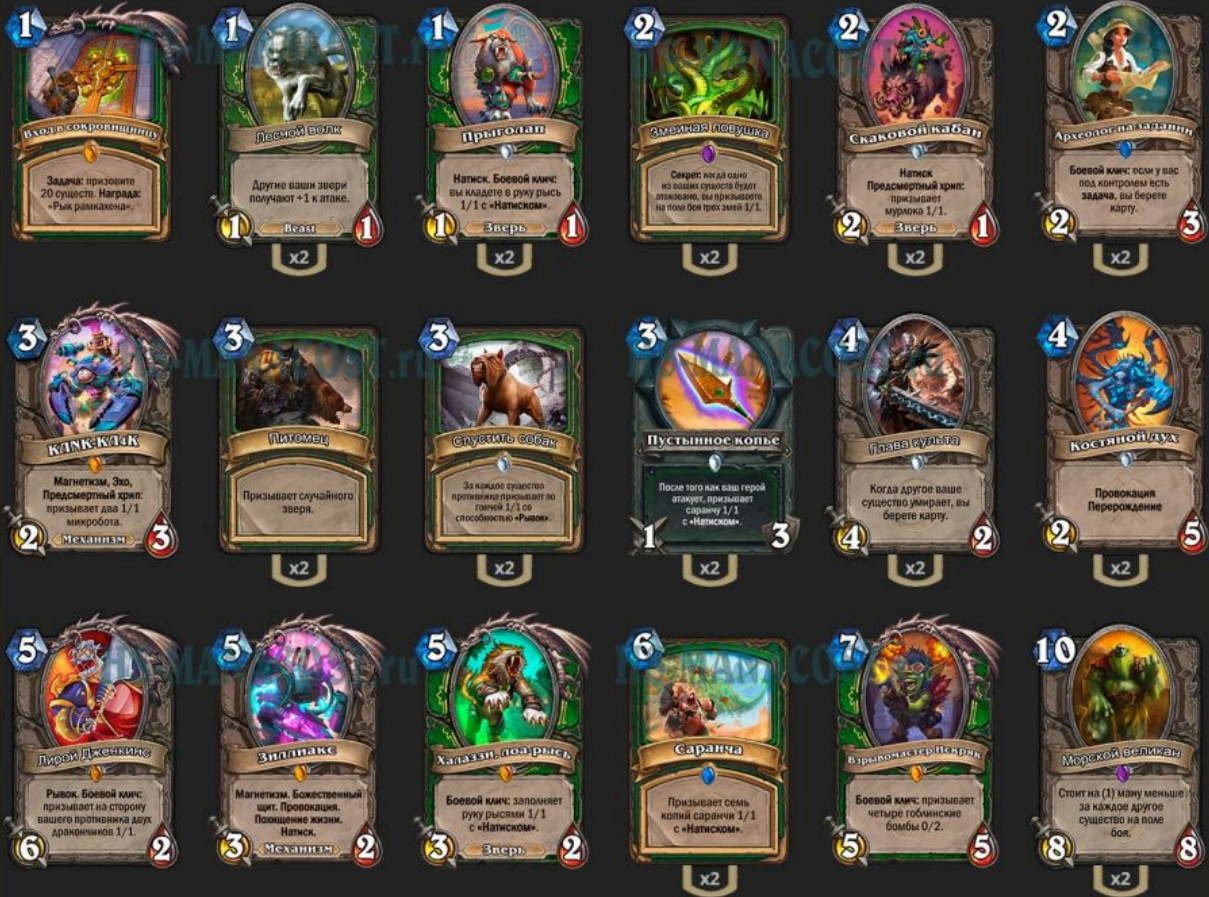
Квест Охотник от Dekkster

## Квест Охотник от Dekkster



Сборка Квест Охотника с **Морскими великанами** и **Урсатроном**, которой Dekkster и Tortue взяли высокие позиции Легенды в этом сезоне. Еще одна особенная карта — **Месть природы**. Заклинание особенно сильно в сочетании со **Спустить собак** или **Саранчой**.

# Квест Охотник с Морским великаном



 Мечь природы, Жонглер кинжалами, Урсатрон



Взрывомастер Искряк, x1 Лесной волк, x1 Глава культа, Лирой Дженкинс

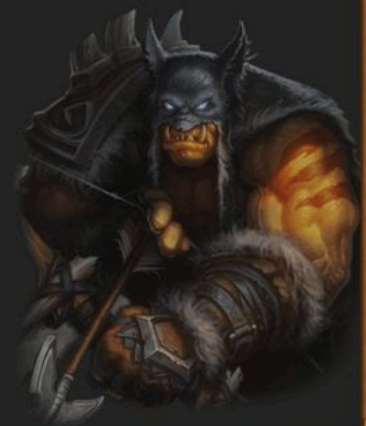
Версия от Vicious Syndicate берет вторые копии Главы культа и Лесного волка, но отказывается от Мести природы и Жонглеров кинжалами. Эти замены не сильно изменят геймплей и результаты Квест Охотника, но слегка сместят его приоритеты.

Хорошее дополнение колоды — Взрывомастер Искряк. Возьмите эту легендарку в сборку, если она есть в коллекции. Если нет — крафтить ее не обязательно.

---

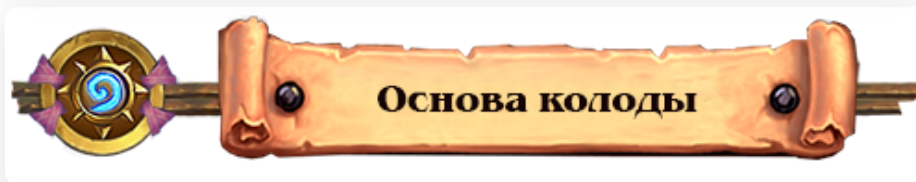
Гибрид Квест Охотник

# Гибрид Квест Охотник



Необычная гибридная версия Квест Охотника и классического Мидрейндж Охотника. Геймплей колоды существенно отличается от классического Квест Охотника, но может быть более стабильным из-за **Зова хозяина** — мощного источника перебора колоды. Недостаток этой сборки — она существенно медленнее выполняет квест и, возможно, даже не нуждается в нем.

[к оглавлению](#)



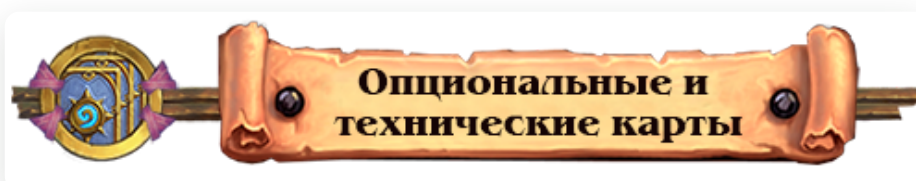
В основе Квест Охотника 21 карта, которые есть во всех или почти всех сборках архетипа. Здесь представлены квест и ключевые синергии с ним, несколько защитных опций и универсальных классовых карт вроде **Питомца**.

### Основа колоды - Квест Охотник (21/30)

Стоимость основы: 7920 пыли

<p><b>Лесной волк</b> Другие ваши звери получают +1 к атаке.</p>	<p><b>Пригопан</b> Натиск. Боевой кич: вы кладете в руку рысь 1/1 с «Натиском».</p>	<p><b>Выход с сокровищницы</b> Задача: призвите 20 существ. Награда: «Рык размазана».</p>	<p><b>Архосоупа на выданьи</b> Боевой кич: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту.</p>	<p><b>Змея в лесу</b> Секрет: когда одно из ваших существ будет атаковано, вы получаете на поле боя трех змей 1/1.</p>	<p><b>Кинжалы</b> Магнетизм, Эхо, Предсмертный крик: призывает два 1/1 микроба.</p>	<p><b>Скутль собак</b> За каждое существо противника призывает на поле боя 1/1 со способностью «Рык».</p>
<p><b>Пустынное копые</b> После того как ваш герой атакует, призывает саранчу 1/1 с «Натиском».</p>	<p><b>Питомец</b> Призывает случайного зверя.</p>	<p><b>Костяной дух</b> Провокация, Перерождение</p>	<p><b>Глава культа</b> Когда другое ваше существо умирает, вы берете карту.</p>	<p><b>Эпидемия</b> Магнетизм, Божественный щит, Провокация, Пожизненное здоровье, Натиск.</p>	<p><b>Хапзип, по-рысь</b> Боевой кич: запоминает руку рысьями 1/1 с «Натиском».</p>	<p><b>Саранча</b> Призывает семь копий саранчи 1/1 с «Натиском».</p>

Чаще всего основу дополняют **Морским великаном**, **Скаковым кабаном**, **Жонглером кинжалами** и вторыми копиями уже имеющихся карт. Подробнее об этих и других опциональных картах читайте далее.



**Месть природы** — карта для мощных комбинаций на поздних этапах партии. Отлично синергирует со **Спустить собак**, **Саранчой** или просто **заполненным столом**, но бесполезна сама по себе.

**Скаковой кабан** — есть в большинстве сборок **Квест Охотника**. Помогает рано бороться за стол и быстрее выполняет квест, а на поздних этапах становится липкой угрозой, которую не убрать со стола одним источником урона.

**Жонглер кинжалами** — хорош, если **Квест Охотник** ведет, но ужасен, если отстает. Всегда хорошо синергирует с **Саранчой** или **Спустить собак**.

**Гиена-падальщица** — еще одна синергия со **Спустить собак** или **Саранчой** вместо **Жонглера кинжалами**. Также хорошо работает с **Прыголапом** и другими зверями. Можно брать в любую сборку **Квест Охотника**.

**Урсатрон** — берут вместо одной копии **Главы культа**. **Урсатрон** стабилен, не требует каких-то условий и хорошо вписывается в кривую маны. Но становится слабее **Главы культа** на поздних этапах партии.

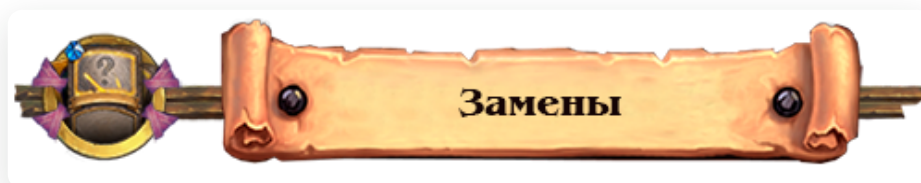
**Морской великан** — есть в большинстве сборок **Квест Охотника**. Особенно силен против **Квест Шамана** и **Квест Друида**.

**Взрывомастер Искряк** — стоит взять в сборку, если эта легендарка есть в коллекции. Мощный агрессивный инструмент на поздних этапах: противник должен ответить на **0/2 Гоблинские бомбы**, чтобы не подставиться под новую силу героя, но в этом случае он получит 8 единиц урона от предсмертных хрипов. Опасно и само существо **5/5**. Также **Взрывомастер Искряк** помогает выполнять квест, если сыграть его в темп.

**Лирой Дженкинс** — хорошо сочетается со **Спустить собак** и новой силой героя, но также полезен и сам по себе. Слаб в агро матч-апах.

**Менее популярные опциональные карты:** набор **Мидрейндж Охотника** (см. колоду из прошлого раздела), **Мехуру**, **Блестянка**, **Вожак лютых волков**, **Буйный гном**, **Набор охотника**, **Микроконтроллер**, **Репликатор**, **Взрывинатор**, **Псарь**, **Псарь Шоу**, **Зефрис Великий** и **Укротитель ящеров Бранн**.

[к оглавлению](#)



Колоды **Квест Охотника** стоят около 10 тысяч чародейной пыли, но многие дорогие карты в них можно заменить. Далее вы узнаете, как это сделать.



**Вход в сокровищницу** — обязательная карта, без которой колоду не собрать.



**Змеиня ловушка** — лучшее соотношение цены и количества призываемых существ, постарайтесь взять хотя бы одну копию в сборку.

Вместо **Змеиной ловушки** можно обратиться к любому второму дропу или **Микроконтроллеру**.



**КЛНК-КЛ4К** — также хорош в выполнении квеста, а на поздних этапах создает липкий и трудно убиваемый стол. Вместо можно взять **Микроконтроллера** или **Репликатора**. Если в колоде нет **КЛНК-КЛ4Ка**, откажитесь от **Урсатрона**.



**Зиллиакс** — если в коллекции нет **Зиллиакса**, распылите несколько не очень полезных карт, чтобы создать лучшую и универсальную легендарку. Можно заменить на любую карту из списка опциональных.



**Лирой Дженкинс** — необязательная карта для Квест Охотника, вместо которой можно легко взять вторую копию любой карты или другую опциональную карту. Брать других существ с рывком вместо **Лироя Дженкинса** не нужно.



**Халаззи лоа-рысь** — важная карта для Квест Охотника, которая существенно его усилит, но есть в коллекции далеко не у всех. Вы можете собрать тестовую версию Квест Охотника без **Халаззи лоа-рыси**, а ее крафтить только в случае, если архетип вам понравится. Заменить эту легендарку можно **Озорной изобретательницей** или **Местью природы**.



**Взрывомастер Искряк** — необязательная легендарная карта, но сильная. Если нет в коллекции, возьмите вместо нее **Озорную изобретательницу** или другую карту из списка опциональных.

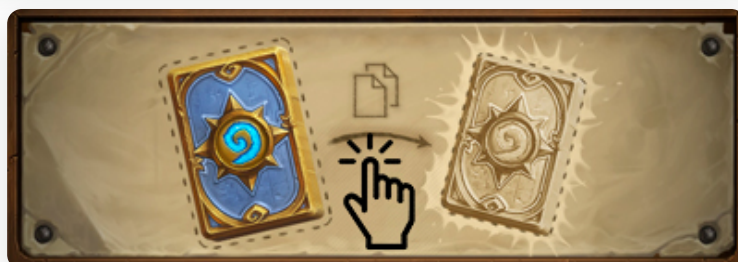
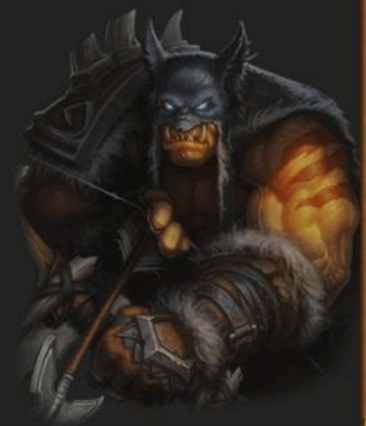


**Морской великан** — важная опция для Квест Охотника, которую сложно заменить чем-либо. Вместо **Морского великана** можно взять **Озорную изобретательницу** или другую карту из списка опциональных.



**Максимально бюджетный Квест Охотник**

# Максимально бюджетный Квест Охотник



Самая дешевая версия Квест Охотника — гибридная сборка с **Зовом хозяина** и синергиями зверей. **Зов хозяина** есть в коллекции у многих фанатов класса, так что единственной существенной тратой станет квест.

Вы также можете обратиться к версии Квест Охотника от Dekkster. Пусть она и стоит 9180 пыли, многие дорогостоящие карты должны быть в коллекции каждого: **Зиллиакс**, **Лирой Дженкинс**, **КЛНК-КЛ4К** и **Морской великан**.

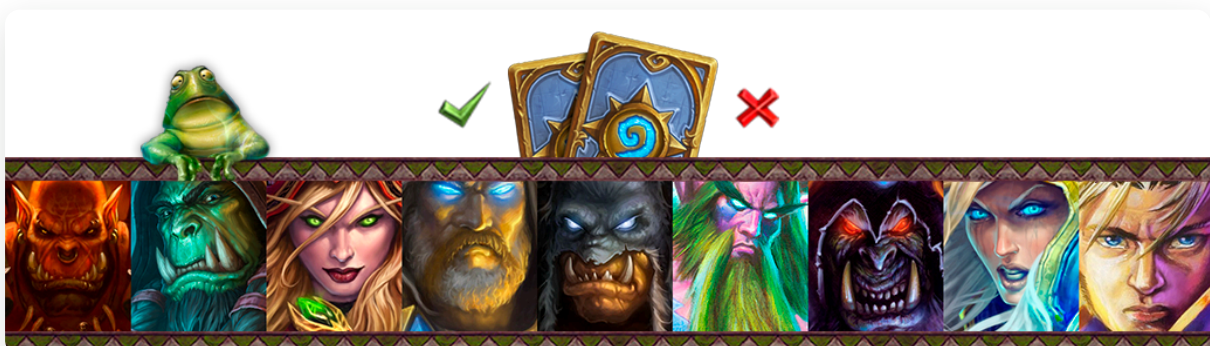
[к оглавлению](#)



Муллиган Квест Охотника, как и любой другой квест колоды, достаточно прост и часто сводится к простым правилам. Далее основные правила муллигана колоды:

- Всегда оставляйте в руке **Вход в сокровищницу**
- Часто стоит агрессивно сбрасывать все в поисках **Археолога на задании**. Это лучшая карта в стартовой руке в любой ситуации.
- Оставляйте **Змеиную ловушку** всегда против Паладина, Разбойника, Чернокнижника и Воина. А с хорошей рукой — и против Друида. В других матчах секрет не нужен.
- Урсатрон** хорош всегда с хорошей рукой или Монеткой. А в медленных матчах его можно оставлять и просто так.
- Пустынное копьё**, **Скаковой кабан** и **Прыголап** полезны, если вы ожидаете темповое противостояние
- КЛНК-КЛ4К** полезен всегда с хорошей рукой. Просто так его можно оставлять против Друида, Разбойника, Мага и Чернокнижника.
- Если есть хорошая кривая маны, оставляйте в стартовой руке **Питомца**. **Спустить собак** и **Саранча** чаще всего нужны в стартовой руке только с очень хорошей рукой.

Далее о том, что Квест Охотник ищет при встрече с конкретными классами.



**Воин:** Археолог на задании, Змеиная ловушка, Урсатрон. С хорошей рукой — Питомец, КЛНК-КЛ4К.

**Паладин:** Археолог на задании, Змеиная ловушка, Пустынное копье, Прыголап. С хорошей рукой или Монеткой — Спустить собак, Урсатрон. С очень хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К.

**Охотник:** Археолог на задании, Урсатрон, Пустынное копье, Скаковой кабан. С хорошей рукой — Саранча, КЛНК-КЛ4К.

**Друид:** Археолог на задании, Урсатрон, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Питомец, Змеиная ловушка.

**Разбойник:** Археолог на задании, Змеиная ловушка, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Спустить собак, Саранча.

**Шаман:** Археолог на задании, Пустынное копье, Прыголап, Урсатрон, Скаковой кабан. С хорошей рукой — Морской великан, Спустить собак, КЛНК-КЛ4К.

**Маг:** Археолог на задании, Урсатрон, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Питомец, Саранча.

**Жрец:** Археолог на задании, Жонглер кинжалами, Питомец, Пустынное копье, Урсатрон, Скаковой кабан. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Спустить собак, Лесной волк.

**Чернокнижник:** Археолог на задании, Змеиная ловушка, Урсатрон, КЛНК-КЛ4К, Скаковой кабан. С хорошей рукой — Пустынное копье, Спустить собак.

[к оглавлению](#)



## Суть архетипа

Квест Охотник — специфичная в своем геймплее колода, которая старается выиграть за счет своей новой силы героя. Сама по себе она ничего не делает, зато крайне сильна в сочетании с полным столом существ, Спустить собак, Саранчи и угроз с натиском. Большинство карт в колоде рассчитаны на «заспам» стола или извлечение преимущества за счет этого (Глава культа, Жонглер кинжалами, Морской великан, Мечь природы).

Задача Охотника — одна из самых сложных для исполнения. Если в руку пришли Саранча, Спустить собак или Взрывомастер Искряк, Охотник может выполнить ее к 7-8 ходам. Но часто Рексар выполняет ее чуть позже. Геймплей до выполнения квеста самый сложный — в это время важно не потерять контроль над столом, а в идеале и наступать. Неприятно то, что в колоде нет каких-либо ремувалов, так что ответить на ранние крупные угрозы вроде Эдвина ван Клифа или существ Жреца нечем.

После выполнения квеста Охотник достигает пика своей силы и может планировать завершение партии. Проще всего закончить партию с комбинацией Спустить собак + сила героя, которая может нанести 21 единицу урона с пустого стола, если вражеская

половина поля заполнена. Но выиграть можно и без [Спустить собак](#), просто закрепившись на столе несколькими угрозами. В этом особенно помогают крупные угрозы вроде [Морского великана](#) и липкие существа вроде [КЛНК-КЛ4Ка](#), [Скакового кабана](#) или [Костяного духа](#).

Особенность Квест Охотника — отсутствие значительных источников добора или генерации ресурсов. В этом помогают [Глава культа](#), но по ситуации, а также всегда [Халаззи лоа-рысь](#). Но эти карты не всегда заходят в руку, так что Охотнику нужно бережно распоряжаться имеющимися ресурсами, а также думать о возможных «топдеках».

Квест Охотнику доступны многие мощные комбинации с обновленной силой героя и без нее. Они всегда доступны на поздних этапах или даже в середине игры, если до этого Рексар контролировал стол. Читайте об этих комбинациях далее.



### Начало игры (1-4 ходы)

В первый ход Охотник играет квест в любом случае. Нет ни одной причины разыгрывать другие карты на начальном этапе.

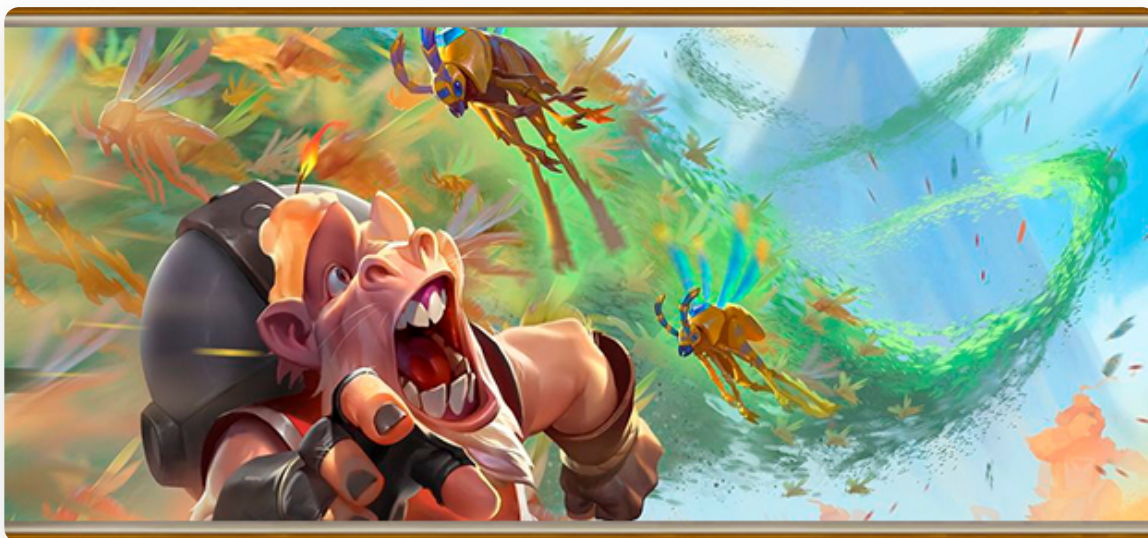
Идеальный второй ход — [Археолог на задании](#), которого Рексар достаточно агрессивно ищет на муллигане. Полезны и другие вторые дропы, особенно если стол пустой, или они размениваются 1 к 1 с существами противника.

Старайтесь играть максимально темпово со старта в любом матч-апе: ставьте больше характеристик на стол, делайте так, чтобы оппонент не мог выгодно размениваться. Играйте [Змеиную ловушку](#) или в ситуациях, когда больше сыграть нечего, или если на столе стоит хорошая угроза, которую враг захочет атаковать в свой ход. [Змеиная ловушка](#) — единственный секрет в сборке, так что едва ли он станет сюрпризом для противника. Охотник играет этот секрет просто для того, чтобы «заспамить» стол и быстрее выполнить квест.

Планируйте ходы наперед и играйте максимально эффективно каждый ход. Монетка поможет выровнять кривую маны и раньше разыграть мощные карты. Например, [Пустынное копьё](#) особенно сильно в темповых матч-апах, постарайтесь разыграть его как можно раньше. В медленных поединках хороши те карты, которые создают как можно больше характеристик на столе.

Старайтесь не играть рано [Спустить собак](#), разве что нет никаких других действий и зачистка стола необходима. В редких ситуациях можно сыграть это заклинание, если на столе есть [Гиена-падальщица](#) или [Жонглер кинжалами](#).

[к оглавлению](#)



### Середина игры (5-7 ходы)

На средних этапах основные приоритеты Квест Охотника не меняются: он все еще борется за стол, играет как можно больше существ для выполнения квеста. Но из-за большого количества маны Рексар может сделать больше мощных ходов: разыграть [Саранчу](#), темпового [Морского великана](#), [Халаззи лоа-рысь](#) и другие карты.

Также становятся доступны первые мощные комбинации, правда обычно для них нужно, чтобы на столе были какие-либо угрозы. Это комбинации с [Главой культа](#), [Местью природы](#), [Жонглером кинжалами](#), [Гиеной-падальщицей](#) и [Лесным волком](#). Для них нужны или только звери, или любые угрозы (в случае с [Главой культа](#)). Помогут реализовать эти карты [Спустить собак](#) или дешевые угрозы с натиском. Если вы сможете повернуть какие-либо из этих комбинаций, получите серьезное преимущество в партии.

К 6-8 ходам Охотник может разыграть уже достаточно угроз, чтобы выполнить квест. Особенно если в руку зашли [Саранча](#), [Спустить собак](#) или [Взрывомастер Искряк](#), а лучше несколько этих карт.

Учитывайте, что выполнение квеста не значит автоматическую победу в партии, поэтому отдавать все ресурсы в руку для этого не нужно. Старайтесь сохранить какие-либо способы «заспама» стола для последних этапов, особенно полезным становится заклинание [Спустить собак](#).

[к оглавлению](#)



### Поздние этапы игры (после 8 хода)

После выполнения квеста колода достигает пика своей силы и должна планировать «летал». Не страшно, если вы завершите задачу не к 8 ходу, а чуть больше, лишь бы в руке остались ресурсы для наступления, и вы не потеряли стол.

Самый простой способ победы с новой силой героя — **Спустить собак**, если на столе оппонента есть какие-либо существа. Комбинировать заклинание можно с **Местью природы**, **Лесным волком**, **Жонглером кинжалами** и другими картами.

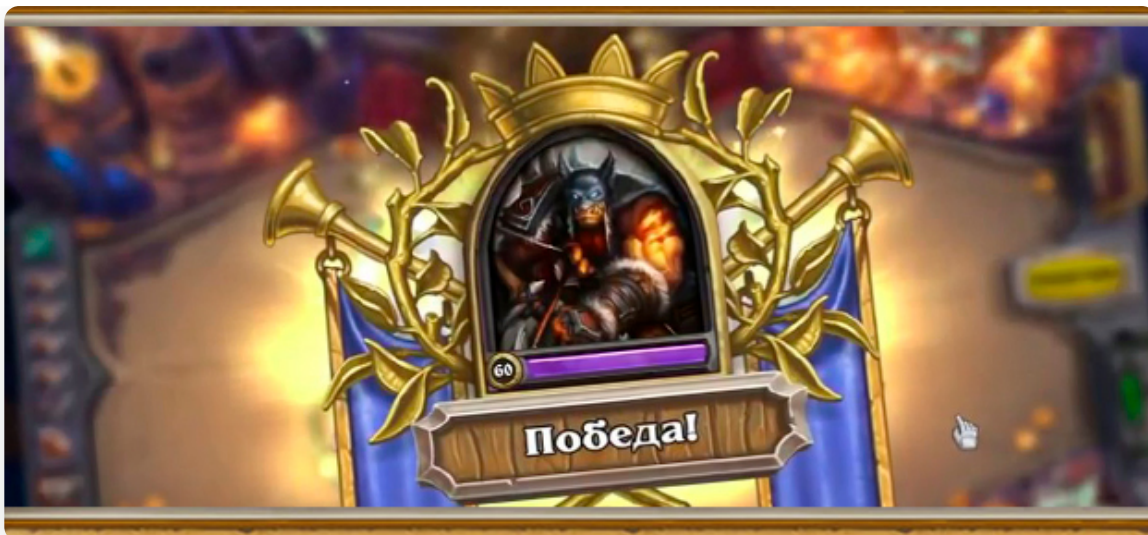
Но и без **Спустить собак** Квест Охотник с новой силой героя силен. Он может бороться за стол с помощью существ с натиском, а закрепившимися угрозами бить по герою.

Противник должен убирать со стола любую даже самую мелкую угрозу — пользуйтесь этим. «Спамьте» стол, разменивайтесь с угрозами противника с помощью натисков, выманивайте все AoE эффекты из руки оппонента, если они есть. Также полезны липкие существа: **Скаковой кабан**, **КЛНК-КЛ4К**, **Костяной дух** — все это хорошие угрозы на поздних этапах партии.

На поздних этапах Квест Охотнику доступные мощные комбинации, даже если на его столе ничего нет:

- **Лирой Дженкинс + Спустить собак + сила героя** — 14 единиц урона с пустого стола
- **Саранча + Месть природы + сила героя** — возможность зачистить стол
- **Спустить собак + Месть природы + сила героя** — также зачистка стола одновременно с нанесением урона по герою
- **Глава культа + Саранча или Спустить собак** — возможность добрать значительное количество карт
- **Жонглер кинжалами + Саранча или Спустить собак** — возможность зачистить стол

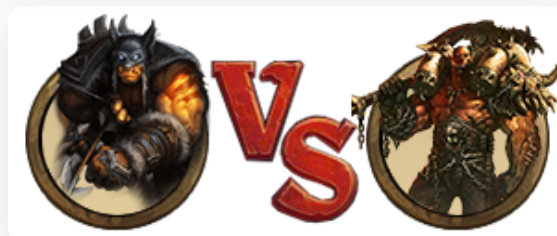
Всегда считайте, сколько урона вы можете нанести по герою противнику. Играя Квест Охотником, легко проглядеть летальный урон. Сосредоточьтесь на том, как вы победите в этой партии, а не на том, как бы не проиграть.



## Общие советы

Далее несколько полезных советов, которые помогут вам освоить геймплей Квест Охотника:

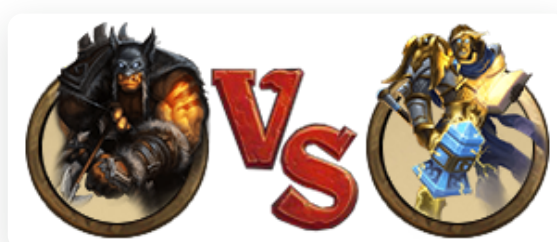
- Следите за оставшимися в колоде картами, особенно перед розыгрышем [Урсатрона](#). Вы должны точно знать, какие механизмы он может достать из колоды.
- Чаще всего Охотник не хочет намагничивать механизмы друг на друга, поскольку в этом случае они не засчитаются за призванное существо для квеста. Даже после выполнения квеста Рексар часто хочет поставить больше мелких угроз на стол, а не одну крупную.
- На начальных этапах полезно намагничивать [КЛНК-КЛ4Ка](#) на [Урсатрона](#), если вы играете с темповым противником. Пусть вы замедлите прогресс квеста, но получите серьезное темповое преимущество.
- Старайтесь разыграть [Археолога на задании](#) до того, как вы выполните квест. После этого [Археолог на задании](#) — просто 2/3 за 2 маны.
- Внимательно следите за порядком действий, особенно в ходы с [Морским великаном](#), [Местью природы](#) или [Главой культа](#). Вы столкнетесь с большим количеством неочевидных ситуаций, которые потребуют от вас вдумчивости и внимательности.
- Внимательно следите за сменой силы героя. Часто нужно нажать базовую силу героя до того, как вы призовете последних существ и выполните задачу.
- На поздних этапах партии постарайтесь не играть [Спустить собак](#) для защиты, а приберечь это заклинание для агрессивных действий. Полезно приберечь для синергии со [Спустить собак Лесного волка](#) или [Жонглера кинжалами](#).
- Знайте, чем играет противник. Особенно важно, какие AoE способности есть в его колоде, и сколько они стоят. Эти знания помогут вам грамотно играть вокруг AoE: не ставить на стол слишком многое или защищаться от AoE липкими существами, а также угрозами с большим запасом здоровья.



**Контроль Воин** — долгий, но выгодный для Охотника матч-ап. Задача — играть жадно и медленно, стараться извлекать максимум выгоды из каждой карты. При этом вы все равно должны действовать с позиции силы и вынуждать Воина отвечать на стол снова и снова, особенно после завершения квеста. До этого, если Воин не зачистит стол, постарайтесь наказать его с помощью [Главы культа](#).

Обыгрывайте [Тропу войны](#) и [Потасовку](#). Постарайтесь сыграть [Морского великана](#) после того, как увидите [Потасовку](#), поскольку [Тропа войны](#) ему не страшна. Плановмерно выманивайте все AoE способности из руки оппонента, после чего вы без проблем закончите партию. Угрозы с натиском на поздних этапах можно сберечь для ответа на провокации Воина.

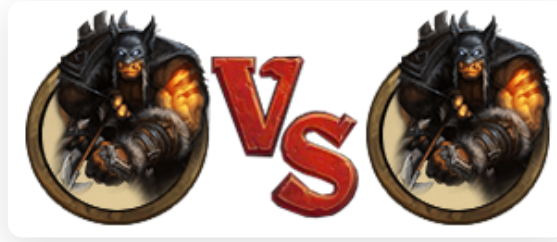
**Агро Воин** — сложнее, поскольку постарается захватить стол рано и переиграть Охотника по темпу. Боритесь за поле всеми силами со старта, играйте максимально темпово. Лучше размениваться с существами Агро Воина так, чтобы он не мог реализовать [Боевую ярость](#) и [Кровавую наемницу](#). Это особенно важно перед третьим ходом оппонента.



**Мурлок Паладин** — еще один поединок, в котором нужно действовать темпово и быстро. Как только Утер разыграет [Призматическую линзу](#), готовьтесь к [Приманке для рыбы](#): поставьте как можно больше угроз на стол, чтобы разменяться с ключевыми мурлоками, которые дают бафф. Помогут зачистить стол [Спустить собак](#) вместе с [Лесным волком](#) или самостоятельно. На вторую [Приманку для рыб](#) будет ответить сложнее, если вы еще не завершили свой квест. Если успели — часто сможете закончить партию до того, как Утер реализует призванных мурлоков.

**Холи Паладин** — в этом матч-апе играйте максимально агрессивно и темпово, начиная с первых ходов. Обыгрывайте [Освящение](#) к 4 ходу, а позднее и связки AoE способностей.

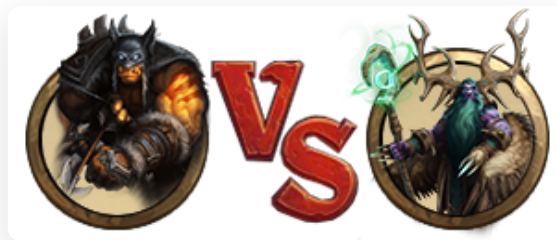
Против AoE зачисток Паладина полезны любые липкие угрозы. Держите запас здоровья на 30 единицах, если потеряли что-то — рассчитывайте на Зиллиакса.



**Зеффрис Охотник** — равный матч-ап, в котором многое зависит от того, как вы обыгрываете секреты. **Взрывная ловушка** опасна на любом этапе партии, но особенно на поздних этапах, так как она «законtrit» **Спустить собак** и **Лироя Дженкинса**. Постарайтесь обыграть этот секрет каким-либо способом, например, **Пустынным копьём**.

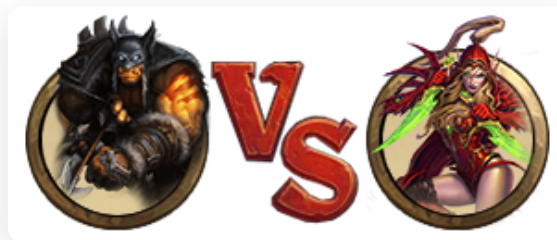
Помните про **Зеффриса Великого**, который может дать много ответов на ваш стол, начиная с **Вихря** за 1 ману. Также под угрозой может быть **Змеиная ловушка** или **Морской великан**.

Постарайтесь закончить партию перед 10 ходом оппонента, потому что справиться с **Зул'джином** будет сложно, особенно если противник до этого разыграл **Взрывную ловушку** и другие мощные ремувалы.



**Квест Друид** — начнет партию медленно, чем вы и должны пользоваться. Играйте максимально агрессивно со старта, не опасаясь играть **Лесного волка**, **Жонглера кинжалами**, **Главу культа** и даже **Лироя Дженкинса**. В идеале как можно быстрееставляйте **Морского великана**, которого Друиду будет сложно убрать со стола.

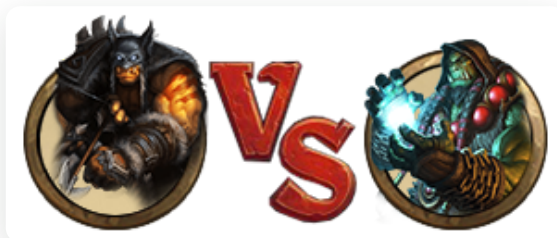
Если Друид выполняет квест к 5 ходу, защищайтесь от **Оазисного волноплеска** с помощью **Костяного духа**. Помните также про **Звездопад** и **Размах** — обыграть их сложно, но все-таки реально.



**Темпо Разбойник** — достаточно сложный матч-ап, несмотря на отсутствие AoE способностей у противника. Разбойник начинает быстро и часто закончит партию раньше, чем вы выполните квест или сможете закрепиться на столе. Рассчитывайте на доступные провокации и другие темповые ходы. Не жалейте **Спустить собак** для

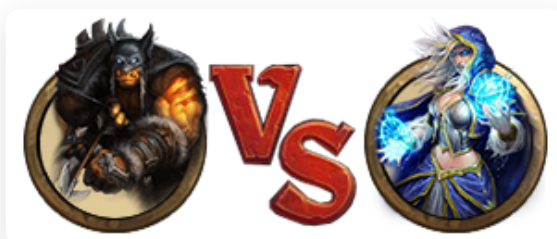
защиты, ставьте угрозы в темп и вынуждайте Разбойника размениваться. Ответить на крупного [Эдвина ван Клифа](#) вы не сможете, так что не обыгрывайте эту карту.

**Квест Разбойник** — играет медленнее, а значит намного проще. В сборке также нет AoE эффектов, поэтому противник уязвим для «заспама» стола. Не обыгрывайте [Веер клинков](#), [Шквал клинков](#), а также случайно сгенерированные зачистки: они далеко не всегда будут в руке Квест Разбойника.



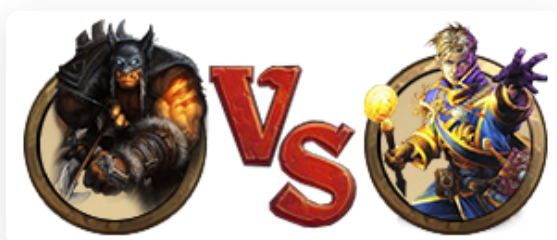
**Квест Шаман** — может сделать многое со старта, если найдет хороший старт, а также [Элементаль песчаной бури](#). [Скаковой кабан](#) позволит ответить на ранний [Тотем ЗЛА](#), а [Пустынное копье](#) станет хорошим способом бороться с мелкими угрозами. Готовьтесь играть вторым номером долгое время, а если получилось перехватить инициативу, помните про [Ментального техника](#) и того же [Элементаль песчаной бури](#).

Даже если вы играете вторым номером, вы сможете победить на поздних этапах с помощью комбинации [Спустить собак](#) + новая сила героя. Квест Шаман играет мало провокаций, но любит «спамить» стол мелкими угрозами. Это идеальные условия для [Спустить собак](#). Также вы достаточно быстро сможете поставить [Морского великана](#), с которым Шаману сложно бороться, особенно если на его половине нет существ.



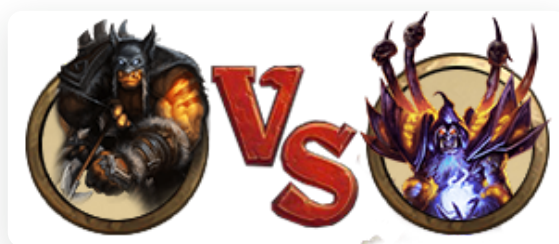
**Рено Маг** — выгодный матч-ап, несмотря на целый ряд AoE способностей оппонента. Играйте первым номером и готовьтесь ставить новые волны угроз после того, как Маг зачистит игровое поле. Квест Охотник обыграет почти все массовые зачистки Мага с помощью [Морского великана](#) или [КЛНК-КЛ4Ка](#) — эти угрозы особенно полезны в матч-апе.

Как и всегда, помните про [Зефриса Великого](#): он может дать [Вихрь](#) и другие более эффективные зачистки, а также другие способы борьбы за стол или летальный урон.



**Комбо Жрец** — сложнейший матч-ап для Квест Охотника. Важно сосредоточиться на борьбе за стол со старта. Всеми силами убирайте со стола Андуина всех существ, не позволяя ему реализовать исцеление и точечные баффы. Серьезно поможет в борьбе за стол **Миша**, призванный с **Питомца**.

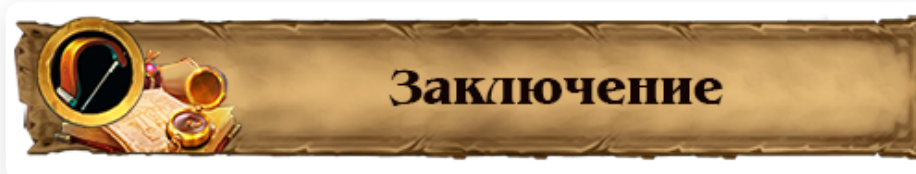
Если сможете пережить тяжелый старт, далее будет проще, хотя Жрец все еще сможет вернуться в игру с помощью **Верховного жреца Амета** или комбинаций с **Яростным пиромантом**. Не обыгрывайте эти возможности, поскольку ситуация критическая, и Жрец с хорошим заходом никогда не проиграет Квест Охотнику. Раз так, рассчитывайте на то, что Жрецу не придут идеальные карты.



**Зоолок** — равный и напряженный матч-ап. Вы можете неплохо бороться за стол со старта с помощью **Прыголапа** и других угроз. Не жалейте **Спустить собак** и другие карты, чтобы не потерять контроль над столом. Постарайтесь комбинировать их с **Морскими великанами** — такой ход даст вам серьезное темповое преимущество. Опасен **Ковер-самолет**: из-за большого запаса характеристик вы просто не сможете ответить на эту угрозу. Иногда придется оставить 1/6 существо и рассчитывать, что у Зоолока не будет много первых дропов в руке.

Как можно быстрее определите, столкнулись ли вы с классическим Зоолоком или с Зефрис Зоолоком. Во втором случае будьте готовы к классическим AoE зачисткам, источникам урона и другим классическим и базовым картам.

[к оглавлению](#)



Квест Охотник — веселая и необычная колода, которая порадует всех фанатов класса или архетипов с задачами. Если в коллекции есть **Вход в сокровищницу**, обязательно попробуйте собрать свою версию Квест Охотника даже без специфичных легендарных и эпических карт.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!