

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Добро пожаловать в Вольный: подробный гайд, как начать играть в Вольном режиме

12.09.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Отвечаем на распространенные вопросы о Вольном режиме, помогаем освоиться и адаптировать свою коллекцию.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



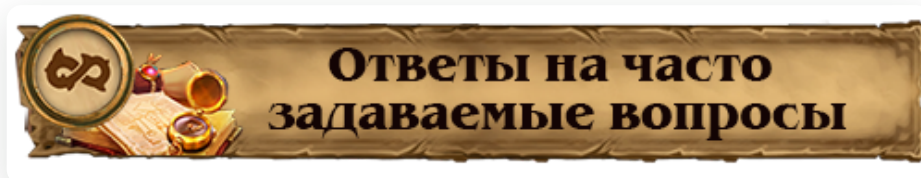
Если вы устали от Стандарта или хотите чего-то необычного, не забывайте, что в Hearthstone есть и другие игровые режимы: Арена, Потасовка и Вольный. С Ареной и Потасовкой все проще — испытать эти игровые режимы может каждый без особых проблем. Другое дело — Вольный, незаслуженно забытый многими игроками.

Кого-то отпугивают незнакомые карты, других — непопулярность режима или мнение, что Вольные колоды слишком дорогие и несбалансированные. Вокруг Вольного режима много мифов, игроки не понимают его и выносят ошибочные суждения. Этот материал поможет разобраться в особенностях формата, а также укажет правильный путь для тех, кто хочет начать в него играть.

Вы найдете всю необходимую информацию о Вольном режиме, ответы на часто задаваемые вопросы и метовые колоды с указанием приоритетных дорогостоящих карт. Также вы узнаете, как начать играть в Вольном формате в зависимости от вашей коллекции карт.

Разделы гайда:

- **Ответы на часто задаваемые вопросы**
 - - Дороже ли Вольный, чем Стандарт
 - - Насколько меты режимов похожи
 - - Сильные стороны Вольного
 - - Слабые стороны Вольного
 - Можно ли играть в Вольном стандартными колодами
- **Важная информация о Вольном**
 - - Все дополнения по годам
 - - Лучшие Вольные карты для крафта
 - - Что можно распылить
- **Как и с чего начать**
 - - 5 сценариев в зависимости от вашей коллекции
- **Лучшие колоды и как их собрать**
 - - Рено колоды
 - - Четные и нечетные колоды
 - - Другие топ колоды
 - - Прочие колоды



Дороже ли Вольный, чем Стандарт



Если коротко: нет, не дороже. В случае, если вам нужно развернутое объяснение, причины следующие: во-первых, у Вольного режима собственная, довольно запутанная, система цен на комплекты карт, и, в целом, формат оказывается сопоставим по

стоимости со Стандартом или даже дешевле его, независимо от того, начинаете ли вы на новом аккаунте или какая-то коллекция у вас уже есть. Во-вторых, зачастую для эпических и легендарных карт, которые нужны вам в Стандарте, найдутся более сильные карты в Вольном формате. И эти сильные карты будут актуальны для формата всегда, в отличие от карт из Стандарта, которые рано или поздно уйдут в ротацию. Даже несмотря на это, часть игроков до сих пор воспринимает трату денег и магической пыли на карты Вольного формата, как сомнительное вложение. Но ведь все с точностью до наоборот! Архетипы класса в Стандарте могут потерять свою актуальность или измениться до неузнаваемости всего за одно дополнение, а сборки в Вольном режиме очень устойчивы и лишь усиливаются отдельными картами из новых дополнений. К примеру, архетипы с [Рено Джексоном](#) стали еще сильнее в Вольном формате с выходом Спасителей Ульдума, а вот игроки Стандартного формата рано или поздно лишатся этих карт с наступлением очередного игрового года.

Насколько меты режимов похожим



И да и нет. Во всяком формате, как и в любой карточной игре, всегда будет существовать набор лучших колод. Однако Вольный формат в Hearthstone традиционно предлагает широкий выбор конкурентоспособных архетипов, которые могут играть друг с другом на равных, оставляя шансы сопернику в любом противостоянии (в колоду могут быть добавлены технические карты против определенных архетипов, но автоматически контрколодой от этого они не становятся). В конечном итоге игра в Вольном формате в любой момент времени кажется более разнообразной и не так быстро приедается.

Сильные стороны Вольного



Ваша коллекция устаревает значительно медленнее, чем у игрока в Стандарте. Если вам понравился какой-то архетип в Стандартном режиме игры, то в Вольном формате он может раскрыться еще сильнее и включить в свою сборку наилучшие карты из всех дополнений. Многие колоды не доступны и никогда не будут доступны для игры в Стандарте. Подъем по рангам до Легенды и внутри нее в Вольном формате проще. Вам придется тратить гораздо меньше денег в каждом дополнении (если, вообще, придется), так как лишь небольшая часть его карт включается в сборки Вольного режима.

Слабые стороны Вольного



В Вольном формате есть ряд чрезвычайно сильных карт, которые могут доставлять игрокам много проблем. Сюда можно, например, отнести [Барнса](#) и набор карт с механикой воскрешения, [Генна Седогрива](#) и [Баку Пожирательницу Луны](#), Нефритового идола, [Рено Джексона](#) и другие опции для игры колодами с единственной копией каждой карты. Традиционно разработчики обращают гораздо меньше внимания на баланс в Вольном формате и прибегают к ослаблению карт здесь в самых исключительных случаях. Ряд стратегий формата никогда не позволят заиграть в Вольном режиме колодам, которые могут вам нравиться по Стандарту. Серия поражений здесь зачастую ощущается более болезненной и безнадежной.

Можно ли играть в Вольный колодами из Стандарта



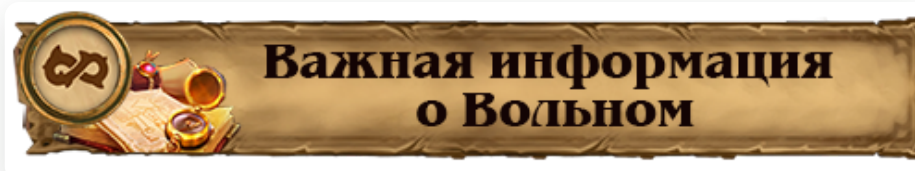
Можно и даже нужно. С любой Стандартной колодой совершенно без карт Вольного можно взять 5 ранг, а иногда забраться и выше. В идеале дополнить сборку несколькими сильнейшими Вольными картами, список которых вы найдете ниже.

Обратите особое внимание на Квест Шамана, Мурлок Шамана, Мех Охотника, Мурлок Паладина и Комбо Жреца — эти стандартные колоды нужно дополнить совсем

немногими картами из Вольного, чтобы превратить их полноценные метовые сборки.

Также хорошим подспорьем станет **Баку Пожирательница Луны** — скрафтите эту легендарку, чтобы собрать сразу несколько хороших метовых колод: Нечетных Паладина, Разбойника и Воина. Сборки можно заполнить только стандартными картами и несколькими обычными и редкими опциями из Вольного — этого часто будет достаточно.

Если у вас есть несколько популярнейших Стандартных карт вроде **Зиллиакса**, **Лироя Дженкинса**, **КЛНК-КЛ4Ка** и некоторых классовых опций, особых проблем с Вольными колодами не возникнет.



Все дополнения по годам



- **Стартовый "год"**: базовый и классический наборы, Проклятие Наксрамаса, Гоблины и гномы, Черная гора, Большой турнир, Лига Исследователей
- **Год Кракена**: Пробуждение древних богов, Вечеринка в Каражане, Злачный город Прибамбасск
- **Год Мамонта**: Экспедиция в Ун'Горо, Рыцари Ледяного Трона, Кобольды и катакомбы
- **Год Ворона**: Ведьмин лес, Проект Бумного дня, Раствахановы игрища
- **Год Дракона**: Возмездие теней, Спасители Ульдума, ???

Вы можете скрафтить карту из любого дополнения, но в магазине нет бустеров Вольных дополнений (все в стартовом году кроме классических бустеров, Год Кракена и Год Мамонта).

Купите по 10 комплектов каждого дополнения, которые вы пропустили, за деньги или золото. Если ранее вы не открывали комплект карт конкретного дополнения, в 10 бустерах гарантированно будет одна легендарная карта.

Если вы покупаете комплекты за золото, покупайте по одному за раз, до тех пор, пока не получите свою легендарку. Если вы покупаете паки за реальные деньги, то лучше

всего брать 15 паков, а не 2 или 7. Да, вы переплатите больше 500 рублей, однако точно избавите себя от риска не получить легендарную карту.

Вы также можете купить приключения из Вольного режима: Проклятие Наксрамаса, Черную гору и Лигу Исследователей. Пройдя их, вы получите все карты этих дополнений. Обратите особое внимание на Проклятие Наксрамаса и Лигу Исследователей — в них много мощных легендарных и эпических карт.



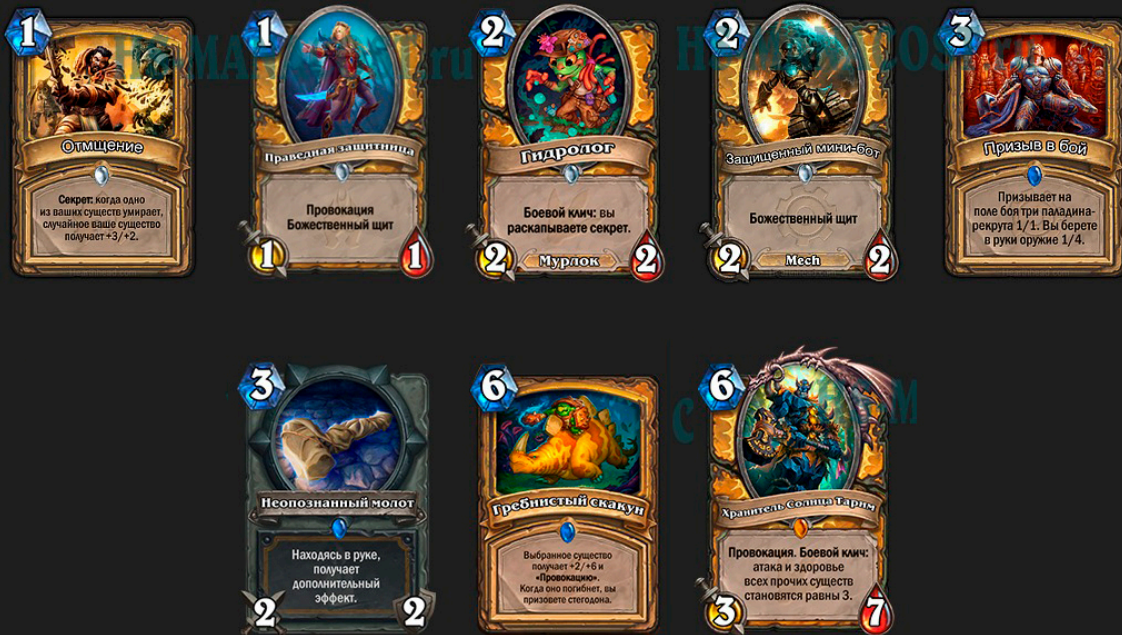
Лучшие вольные карты для крафта

В Вольном режиме есть несколько невероятно сильных и эффективных карт, недоступных игрокам Стандарта. Если это нейтральное существо, его можно взять практически в любую колоду. Если это классовая карта, к ней могут обратиться многие его архетипы.

Далее список карт, на которые не жалко потратить чародейную пыль. В первую очередь это обычные и редкие карты — их скрафтить намного проще, но они существенно усилят Вольную колоду по сравнению со Стандартной.

Если в вашей коллекции есть все или хотя бы многие карты из списков далее, вы сможете собрать хорошую Вольную колоду или существенно усилить сборку, которой вы играете в Стандартном режиме.

Лучшие существа - Паладин



Лучшие существа - Охотник



Лучшие существа - Друид



Лучшие существа - Разбойник



Лучшие существа - Шаман



Лучшие существа - Маг



Лучшие существа - Жрец



Лучшие существа - Чернокнижник



Что можно распилить



Чтобы получить больше чародейной пыли для крафта карт, задумайтесь об оптимизации вашей коллекции. В ней можно распылить многие карты, которые не встречаются в метовых колодах, или которыми вы попросту не планируете играть в будущем.

Пылить любую карту — рискованная затея, так как в будущем они могут стать сильнее из-за новых карт, которые добавят разработчики. И все-таки есть несколько совсем безнадежных карт, которые уже едва ли обретут популярность.

Далее список эпических и легендарных карт из классического набора, без которых ваша коллекция особенно не опустеет. Они все еще могут встречаться в фановых колодах и даже некоторых необычных метовых сборках, так что пылите их на ваш страх и риск.

Слабые эпические классические карты: Сила природы, Древо мудрости, Древо войны, Звериный гнев, Длинный лук, Сосулька, Чароплет, Меч правосудия, Возложение рук, Игры разума, Облик Тьмы, Терпеливый убийца, Похититель, Элементаль земли, Бич судьбы, Владыка преисподней, Кровавый вой, Кодюх из Степей.

Слабые легендарные классические карты: Лорд Джараксус, Миллхаус Манашторм, Хранитель истории Чо, Нат Пэгл, Король Мукла, Светик, Иллидан Ярость Бури, Дробитель, Чудовище, Вайтмейн, Груул, Ониксия, Ноздорму.

Также в коллекции есть много слабых общих и редких карт, а еще карт других дополнений. Хотите узнать их примерный список — знакомьтесь с большой базой данных слабых карт всех дополнений, которые можно распылить.



- **Я много играл, и у меня хорошая коллекция карт всех годов**

Если вы не пылили все или хотя бы часть Вольных карт, особых проблем с началом игры возникнуть не должно. Выбирайте понравившуюся колоду, если необходимо, дополняйте ее недостающими опциями, и в бой.

В следующем разделе вы найдете лучшие колоды Вольного режима, а также несколько необычных опций.

- **Я много играл, и у меня хорошая коллекция карт только Стандартного режима**

Если в коллекции совсем нет Вольных карт, но есть хорошая основа для Стандарта, начать играть в Вольном будет просто. Многие актуальные стандартные карты хороши и в Вольном формате: [Зиллиакс](#), [Лирой Дженкинс](#), [КЛНК-КЛ4К](#), [Зефрис Великий](#), [Дрыжеглот](#), [Зул'джин](#) — эти и многие другие дорогие карты станут отличным подспорьем для большинства метовых колод.

В первую очередь создавайте редкие и обычные Вольные карты. Они помогут вам разогнаться, войти во вкус и понять, какие колоды и стили игры в этом режиме вам нравятся и хорошо идут в ладдере.

Вы можете обратиться к четным и нечетным колодам. Скрафтите [Генна Седогрива](#) или [Баку Пожирательницу Луны](#) и соберите с ними колоду из стандартных карт и нескольких лучших обычных и редких карт из Вольного. Такие колоды уже сделают многое.

Дороже обойдутся Рено колоды, для которых понадобится общий "Рено набор": [Рено Джексон](#), [Казакус](#), [Зефрис Великий](#), а также ряд других легендарок вроде [Н'Зота](#), [Бранна Бронзоборода](#), [Золы Горгоны](#) и других.

Планируете создать первые легендарки из Вольного режима — задумайтесь о "Рено наборе", Императоре Тауриссане, Бранне Бронзобороде, [Золе Горгоне](#), [Лотхибе](#), [Рагнаросе](#), [Короле-лице](#) и [Н'Зоте](#). Также полезными будут многие классовые рыцари смерти: [Кровопийца Гул'дан](#), [Ледяной лич Джайна](#), [Ловчий смерти Рексар](#).

Хотите начать с чего-то подешевле и проще, обратитесь к Мех Охотнику, нечетным архетипам, Секрет Магу, Квест Магу, Миракл Разбойнику, Токен Друиду, Комбо Жрецу и другим.

- **Я не очень много играл, и у меня не такая большая коллекция Стандартных карт**

Многое зависит от того, где вы планируете играть в будущем. Если вас интересуют оба формата, лучшими опциями для крафта станут карты, которые используются в обоих форматах. Если речь о дорогих карта, то это все те же [Зиллиакс](#), [Лирой Дженкинс](#), [КЛНК-КЛ4К](#), [Маг крови Талнос](#), а также ряд мощных классовых опций. Не спешите крафтить [Зефриса Великого](#) и другие карты из "Рено набора", потому что любая Рено колода в любом формате требовательна к коллекции.

Для начала позаботьтесь о мощных редких и обычных Вольных картах и в особенности нейтральных. Их список вы можете найти выше. Не спешите создавать специфичные эпик и легендарки, если они не колодообразующие. Для начала можно без особых проблем обойтись без [Золы Горгоны](#), [Бранна Бронзоборода](#), [Лотхиба](#) и других самостоятельных карт. Обратите внимание, что многие дорогие карты работают только в синергии друг с другом. Например, не стоит крафтить только [Кровопийцу Гул'дана](#), пока в коллекции нет [Плотоядного куба](#), [Повелителя Бездны](#) и [Мал'ганиса](#).

Если вы хотите играть только в Вольном формате, сосредоточьтесь на мощнейших старых картах. Крафтить что-то из Года Дракона нужно только в том случае, если эта карта колодообразующая и ключевая для архетипа.

- **Я много играл раньше, но не в последнее время. У меня нет хорошей коллекции Стандартных карт, но есть что-то из Вольного.**

Если в коллекции нет или мало карт, которые вышли в последние год или два, но есть приличное количество старых уже вольных карт, собрать хорошую колоду в Вольном будет намного проще, чем в Стандарте. Возможно, ваши старые колоды можно дополнить несколькими недорогими новыми опциями, тогда вы сможете сразу же отправиться покорять ладдер, делать квесты, знакомиться с новыми метой и картами, копить золото и пыль на них.

Если вольных карт в коллекции много, вам должно быть не так сложно собрать Куболока, Рено колоды, с поддержкой Баку и Генна — четные и нечетные архетипы, Джейд Друида и других. Не обязательно существенно менять старые колоды, даже если сейчас многие карты в них не так популярны. Если эти карты не нерфили, старые колоды с минимумом новых карт должны хорошо показать себя.

- **Я новичок и хочу играть в Вольный режим. У меня не так много любимых карт в коллекции.**

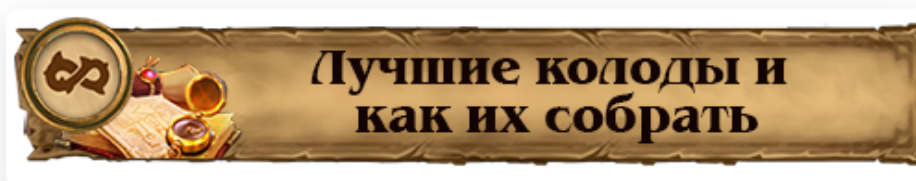
Начинать выстраивать свою коллекцию непросто и для игроков Вольного, и для игроков Стандарта. Но интересно и волнительно.

Фокусируйтесь в первую очередь на лучших обычных и редких картах, не спешите создавать эпика и легендарки. Единственная легендарная карта, которая вам нужна наверняка — это **Зиллиакс**. Его можно брать в любую колоду в игре. Другие универсальные и недорогие Вольные карты: **Пилотируемый крошшер**, **Изрыгатель слизи**, **Одержимый ползун**, **Защитник холмов**, **Смоляной страж**, **Грибомант**, **Огневичок**.

Выберите один класс или один архетип, с которого вы начнете. Создайте сначала все обычные и редкие карты. Замените все дорогостоящие опции, если они не принципиально важны для колоды, на какие-то бюджетные опции. Например, вместо **Лироя Дженкинса** можно взять **Командира Авангарда** или просто хорошее существо за 4-6 маны. **Короля-лича** или **Рагнароса** можно заменить на **Костяную кобылу**. **Защитник холмов** поможет раскапывать мощных провокаторов, которых нет в вашей коллекции.

Не стоит планировать сразу же крафтить дорогие и сложные контроль колоды вроде Рено Мага или Нечетного Воина. Начните с чего-то попроще и подешевле вроде Мех Охотника, Секрет Мага или Мурлок Шамана. Хотите дешевую, но сложную колоду — Комбо Жрец станет вашим выбором. Не так много стоят бюджетные версии Квест Шамана, Зоолока, Мидрейндж Охотника, Токен Друида, Нечетного Паладина, Нечетного Разбойника, Джейд Друида и Четного Шамана.

Если планируете играть и в Стандарте, создавайте в первую очередь мощные классические карты, а также карты последних дополнений. В них много полезных обычных и редких карт.



Как показывает опыт, колоды из следующего списка остаются актуальными на протяжении многих дополнений. Любая из следующих колод станет отличным вложением ресурсов.



Рено колоды

Ренолок



Рено Чернокнижник относится к колодам, которые не могут добавлять вторые копии карт. Это компенсируется эффектами [Рено Джексона](#), [Казакуса](#) и [Зеффриса Великого](#). Помимо них, Рено Чернокнижник извлекает огромную выгоду из набора демонов ([Кровопийца Гул'дан](#), [Повелитель Бездны](#), [Мал'Ганис](#), [Рассекатель разломов](#), [Гадкий натрезим](#), [Призыватель Бездны](#)). Они помогают защищать вашего героя, а мощный эффект [Мал'Ганиса](#) усиливает даже незначительных демонов. Рено Чернокнижник особенно силен на поздних стадиях игры, когда в игру вступают заклинания [Казакуса](#) и [Н'Зот](#). А разыгранная вовремя [Торговка гнильем](#) даст вам дополнительных [Кровопийцу Гул'дана](#) и [Н'Зота](#).

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. Рено набор: [Рено Джексон](#), [Казакус](#), [Зеффрис Великий](#).
3. [Кровопийца Гул'дан](#), [Мал'ганис](#), [Повелитель Бездны](#).
4. [Н'Зот](#), [Зиллиакс](#), [Круговерть Пустоты](#), [Грязная крыса](#).
5. [Император Тауриссан](#), [Лотхиб](#).
6. [КЛНК-КЛ4К](#), [Крадущийся упырь](#).



Рено Маг

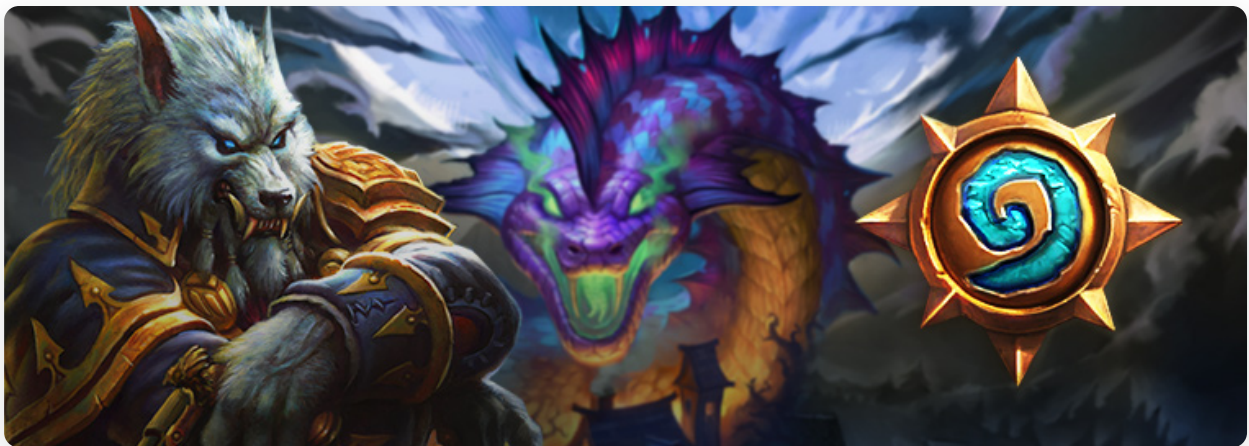


Помимо [Рено Джексона](#), [Казакуса](#) и [Зеффриса Великого](#), Рено Маг также играет [Реликвиеведа Рено](#). Все эти карты компенсируют недостаток вторых копий. Рено Маг старается истощить ресурсы противника с помощью сильных АоЕ зачисток и точечных ремувалов. В то же время у Рено Мага есть отличные карты, которые наносят или помогают наносить взрывной урон ([Принц облаков](#), [Бранн Бронзобород](#), [Эхо Медива](#) / [Бариста Линчен](#)). Отметьте, что сборки архетипа очень вариативны: их много, и ни одну нельзя назвать лучшей. Если вы хотите создать Рено Мага, сначала изучите

расстановку сил в мете и узнайте о лучших технических картах, чтобы построить лучшую для вас сборку.



Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. Рено набор: Рено Джексон, Казакус, Зефрис Великий, Реликвиевед Рено.
3. Ледяной лич Джайна, Зиллиакс.
4. Н'Зот, Ледяная глыба, Метеорит
5. Бранн Бронзобород, Император Тауриссан, Грязная крыса.
6. Бариста Линчен, Малакрасс, Зола Горгона, Эхо Медива.
7. КЛНК-КЛ4К, Крадущийся упырь.



Четные и нечетные колоды

Четный Шаман

  Четные колоды построены вокруг **Генна Седогрива**. Он уменьшает стоимость вашей силы героя до 1 маны, если в вашей колоде нет карт с нечетной стоимостью. Четный Шаман использует преимущества своих дешевых, мощных существ (**Тотемный голем**, **Искристый угорь**, **Пламенный безликий**), создает серьезное давление на ранних стадиях игры и пользуется удешевленной силой героя для активации других существ (**Нечто из глубин**, **Морской великан**, **Резчица тотемов**), а также играет много карт с перегрузкой, которые помогут вам усиливать стол и наносить взрывной урон (**Вессина**, **Громоголов**, **Сила тотемов**, **Лиззун**).

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. **Генн Седогрив**.
3. **Морской великан**.
4. **Вессина**, **Громоголов**.
5. **Рагнарос**.
- 6.



Четный Чернокнижник



Четный Чернокнижник играет привычные карты для Хэндлока (Сумеречный дракон, Горный великан, Заступница син'дорай), а также полагается на синергии с нанесением урона по собственному герою (Огненный великан, Крюконосец-разоритель, Оберег: малый аметист и другие). Кроме этого, Безликий шаркун и Торговка гнильем помогают Чернокнижнику извлечь максимум выгоды из своих существ.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. Генн Седогрив.
3. Горный великан, Огненный великан.
4. Моджомастер Зихи, Безликий шаркун, Большой падальщик.
5. Король-лич, Нерубский мастер сетей.



Нечетный Разбойник



Нечетный Разбойник относится к нечетным архетипам, которые полагаются на Баку Пожирательницу Луны. Она дает вам улучшенную силу героя, если вы не играете четные карты в колоде. Для Разбойника это клинок 2/2 за 2 маны вместо привычного 1/2. Такое оружие помогает успешно размениваться и наносить больше урона герою противника. Нечетный Разбойник обычно полагается на ранние угрозы (Бандюга, Негодяй ЗЛА) и синергии с пиратами (Матрос Южных морей, Пират Глазастик, Капитан Южных морей и так далее). Потом эти угрозы можно баффнуть Грибомантом, чтобы резко увеличить урон на столе. Кроме того, Разбойник может успешно контролировать стол оппонента такими картами, как Кровожадный злолист, Зиллиакс, Тихоступ Черного Железа и прихвостни. А неожиданно завершать партии помогут Смертельный яд и Лирой Дженкинс.


Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. Баку Пожирательница Луны.
3. Лирой Дженкинс, Кровожадный злолист.
4. Пират Глазастик.
5. Лотхиб, Зиллиакс, Капитан Южных морей.
6. КЛНК-КЛ4К.



Нечетный Паладин

Вместо одного Паладина-рекрута 1/1 Нечетный Паладин получает двух благодаря Баку Пожирательнице Луны. Нечетный Паладин — агро колода, построенная на “заспаме”


 стола мелкими существами и их баффах. Призывать существ ему помогают карты **Затерянные в джунглях**, **Призыв в бой**, **Лозоруб**, а баффать их — **Печать могущества**, **Никогда не сдаваться!**, **Объединяющий клинок**, **Распорядитель Темнолесья** и другие. Мелкие существа под этими баффами становятся опасными и могут как размениваться с вражеским столом, так и наносить много урона герою противника.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. **Баку Пожирательница Луны**.
3. **Лирой Дженкинс**, **Коридорный ужас**, **Интендант**.
4. **Пират Глазастик**, **Лотхиб**.



Нечетный Воин

 Нечетный Воин получает улучшенную силу героя, которая дает ему 4 брони вместо 2. Такой Воин обладает исключительной выживаемостью и может выгодно использовать синергии с броней: **Шквал гнева** и **Мощный удар щитом**. У Воина множество защиты: **Мощный удар**, **Блок щитом**, **Защитник холмов**, **Взрывчаткобот**, **Суперколлайдер** — все эти карты помогают отбиваться от угроз врага и защищать собственного героя. Нечетный Воин также любит играть карты бесконечной выгоды: **Безумный гений Бум**, **Азалина Воровка Душ**, **Архивариус Элизиана**, **Зола Горгона**.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. **Баку Пожирательница Луны**.
3. **Безумный гений Бум**, **Зиллиакс**, **Мощный удар щитом**, **Шквал гнева**, **Потасовка**.
4. **Архивариус Элизиана**, **Азалина Воровка Душ**, **Суперколлайдер**.
5. **Бранн Бронзобород**, **Зола Горгона**, **Опытный охотник**.



Другие топ колоды

Квест Маг



Колода Квест Мага построена вокруг квеста [Связующая спираль](#). Вы должны разыграть 6 заклинаний, которых не было в вашей колоде в начале матча, чтобы получить в награду заклинание за 5 маны, дающее дополнительный ход. Маг играет много карт, которые генерируют заклинания ([Фокус](#), [Петроглиф](#), [Морозный луч](#)) и другие дешевые “спеллы”. Под [Ученицей чародея](#) (да и без нее) эти заклинания становятся отличным активатором для [Манасмерча](#). Взрывной урон помогают наносить [Поджигатель](#) под дешевыми заклинаниями, а цель колоды — победить соперника с помощью Волшебных великанов и Архимага Варгота, который должен повторить [Искажение времени](#) — награду за выполнение квеста.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. [Связующая спираль](#).
3. [Манасмерч](#), [Волшебный великан](#), [Архимаг Варгот](#).
4. [Звездочет Луна](#), [Петроглиф](#), [Ледяная глыба](#).



Секрет Маг



Секрет Маг — очень агрессивная колода, которая стремится победить противника как можно раньше с помощью взрывного урона и быстрого темпа. Секреты помогают нарушать планы соперника и активировать синергии с [Лакеем Медива](#), [Принцем облаков](#) и другими. [Превращение в вепря](#), [Огненный шар](#), [Забывтый факел](#) и [Разносчица кристаллов](#) помогут закрепиться на столе и быстрее убить соперника. Если ресурсы закончатся, всегда поможет [Алунет](#). Если бы вы сыграли все карты на взрывной урон из колоды, то нанесли бы 66 урона, не считая атак существами.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. [Алунет](#), [Ледяная глыба](#).



Биг Жрец



Биг Жрец — колода, которая нацелена на призыв мощных существ как можно раньше. Из-за нерфов [Барнса](#) архетип переживает кризис: какие-то сборки продолжают играть эту карту, другие отказываются от нее вовсе.

Пока что собрано мало данных, которые бы сказали, насколько силен Биг Жрец в Вольной мете после нерфов. Поэтому крафтить его пока что не стоит. Вы все еще можете поиграть этой колодой, если в коллекции есть все доступные карты.

Комбо Жрец (версия без драконов)



Комбо Жрец (версия с драконами)



Комбо Жрец существует столько же, сколько и сам Hearthstone. Архетип основан на картах **Божественный дух** и **Внутренний огонь**. Часто колоду дополняют набором драконов (**Сумеречный дракончик**, **Историк Гнева** **Пустоты**, **Вестник заката**, **Сумеречный страж**, **Драконид-шпион**) и существами с высоким здоровьем (**Раненый тол'вир**, **Владыка Смерти** и другие), хотя есть и версии, схожие с нынешними Стандартными сборками — собрать их смогут многие.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. Темные видения.
3. Верховный жрец Амет, Психопомп.
4. Драконы, Лотхиб.
5. Верховный маг Варгот.

Джейд Друид



Колода построена на механике Нефритовых гогомов: каждый следующий призываемый гогом на +1/+1 сильнее предыдущего. Благодаря карте **Нефритовый идол**, Друид не боится прийти к усталости и может “разогнать” своих гогомов до 30/30 — это максимальные характеристики, которые могут быть у Нефритового гогома. Помимо карт на их призыв, Джейд Друид играет много защитных инструментов: **Оберег: малая яшма**, **Зиллиакс**, **Свирепый вой**, **Близость к природе** и другие. Также в колоде очень много добора: **Дар природы**, **Развилка**, **Тотальное заражение** и **Архимаг Варгот**, который помогает реализовать эти карты дважды. Все это помогает ему быстро занимать стол, не оставаться без ресурсов и не умирать раньше времени от агро колод. Джейд Друид долго держится в Вольном режиме, даже несмотря на существование **Крадущегося упыря**.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. **Развилка**, **Тотальное заражение**, **Малфурион Пагубный**.
3. **Зиллиакс**, **Айя Черная Лапа**.
4. **Анубисат-защитник**, **Магический деспот**, **Верховный маг Варгот**.

Мурлок Шаман



Агрессивная колода, которая стремится быстро занять стол мурлоками и усилить их баффами. Мурлок Шаман всегда будет актуальным благодаря набору мурлоков из классического и базового наборов. А новые дополнения только помогают Траллу укреплять колоду. Сборок Мурлок Шамана не так много из-за устоявшегося набора мурлоков, которые прочно закрепились в основе колоды. Цель Мурлок Шамана — найти хорошую кривую маны на старте, затем наращивать урон в “сноуболльном” стиле и баффнуть стол Все у нас мррглклассно и/или [Жаждой крови](#).

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. [Мурлок-полководец](#), [Кроткий мегазавр](#).



Мех Охотник



Мех Охотник — агро колода, которая стремится поставить много механизмов и задавить соперника бесконечными баффами магнетизма. Мех Охотник не потеряет актуальность, потому что его ключевые карты пришли из дополнений Гоблины и гномы и Проект Бумного дня. Оба дополнения сосредоточены вокруг механизмов. Сборок Мех Охотника тоже немного. Это всегда набор механизмов ([Мехуру](#), [Гальванизатор](#), [Механосборщик](#), [Токсикант](#) и другие), которые помогают заполнять стол или отбиваться от стола соперника. Ищите на старте хорошую кривую маны, играйте синергии с магнетизмом и попытайтесь баффнуть стол Железнодорожным прыгуном или Механо-усилителем.

Приоритет крафта карт:

1. Сначала создайте все обычные и редкие карты.
2. [Зиллиакс](#), [КЛНК-КЛ4К](#).



Прочие колоды

Приведенные ниже колоды актуальны в мете Спасителей Ульдума, однако будущие изменения игры могут повлиять на этот список. Некоторые из колод могут потерять

актуальность и ту силу, которую они имеют сейчас, в следующих дополнениях.

Также вы найдете несколько интересных и необычных сборок

Меха-К'Тун Чернокнижник



Биг Чернокнижник



Мурлок Паладин



Куболок



Рено Шаман



Квест Шаман



Токен Друид



Пират Разбойник



Зефрис Охотник на хрипах

