

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Зефрис Бранн Охотник — тир-1 колода меты. Гайд по архетипу

24.10.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Зефрис Бранн Охотник

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Зефрис Охотник или Бранн Охотник — классический архетип класса в Спасителях Ульдума, который отлично вписывается в мету патча с вольными картами.

Зефрис Охотник не так популярен, как Шаманы или Н'Зот Жрец, но составляет им хорошую конкуренцию. У героя статьи мало плохих матч-апов и один из самых высоких средних процентов побед — это тир-1 архетип к концу октябрьского сезона.

Примечательны изменения в сборках Зефрис Охотника помимо [Рагнарса](#) и [Зова лесов](#). Помимо классических версий, появляются хорошие варианты без секретов и даже без карт за 9-10 маны.

Зефрис Охотник — довольно дорогая колода, как и все “Рено” архетипы. В гайде вы найдете максимально бюджетную сборку, которая не намного слабее стандартных.

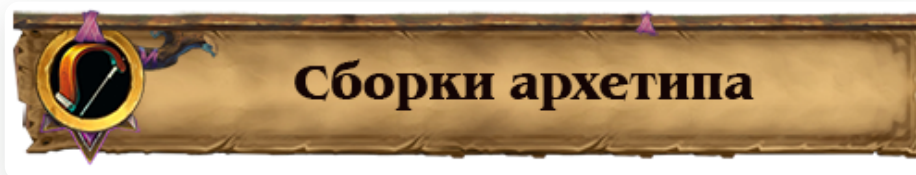
Помимо условно бюджетной версии, в гайде вы найдете популярные сборки архетипа, советы по муллигану и декбилдингу, а также узнаете о специфике геймплея, игры отдельными картами и как вести себя в конкретных поединках.

Это обновленная версия гайда, актуальная октябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

- Обновлены сборки архетипа и описания к ним
 - Обновлены вступление и заключение
 - Обновлен раздел "Муллиган"
 - Дополнен раздел "Матч-апы"
 - Исправлены мелкие недочеты и ошибки

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. Суть архетипа
10. - *Игра от защиты*
11. - *Игра от нападения*
12. - *Как играть Зефриса Великого*
13. - *Все о случайных эффектах*
14. - *Как играть секреты*
15. Матч-апы
16. Заключение



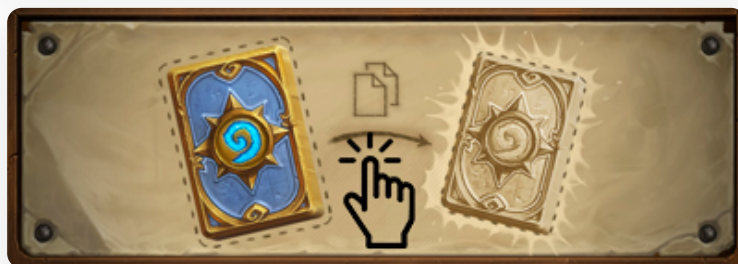
Классические сборки Зефрис Охотника дополнились Рагнаросом и Зовом лесов. Эта пара улучшает медленные матч-апы с Друидами и Воинами. Также популярной технической картой стал Голодный краб — он улучшает поединки с Шаманами.

Появились и неклассические версии Зефрис Охотника без секретов и даже без Зул'джина.



Зефрис Охотник с секретами от RDU

Зефрис Охотник от RDU



Классическая сборка с секретами дополнена **Рагнаросом**, **Зовом лесов** и **Голодным крабом** для ответа на реалии меты патча с вольными картами. В остальном колода значительно не поменялась.

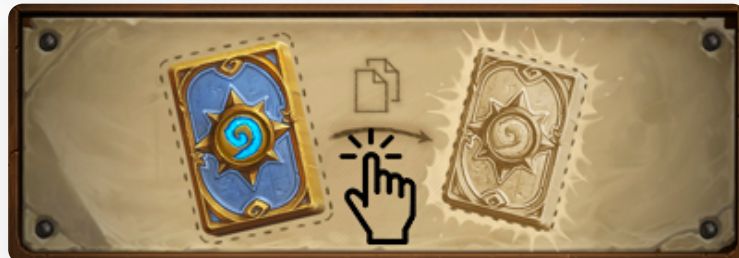
Зефрис Мидрейндж Охотник



Версия "мидрейндж" Зефрис Охотника без секретов, но с синергиями механизмов и другим полезными опциями, которые обычно не помещаются в сборку.

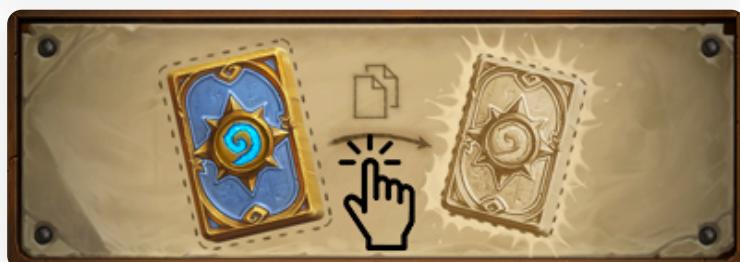
Такой Охотник играет темповее и быстрее. Сборки без секретов сильнее на легендарных и предлегендарных рангах, а на низких лучше обратиться к набору с [Подопытной №9](#).

Зефрис Октосари Охотник



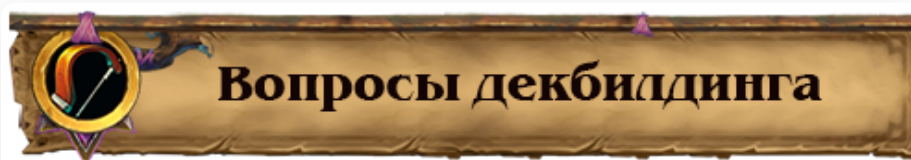
Еще одна схожая версия с механизмами и альтернативными дешевыми картами, но без Зул'джина, Зова лесов и Рагнароса. Кривая маны здесь заканчивается на Октосари — мощном источнике добора для завершения партии.

Зефрис Малигос Охотник от GundamFlame



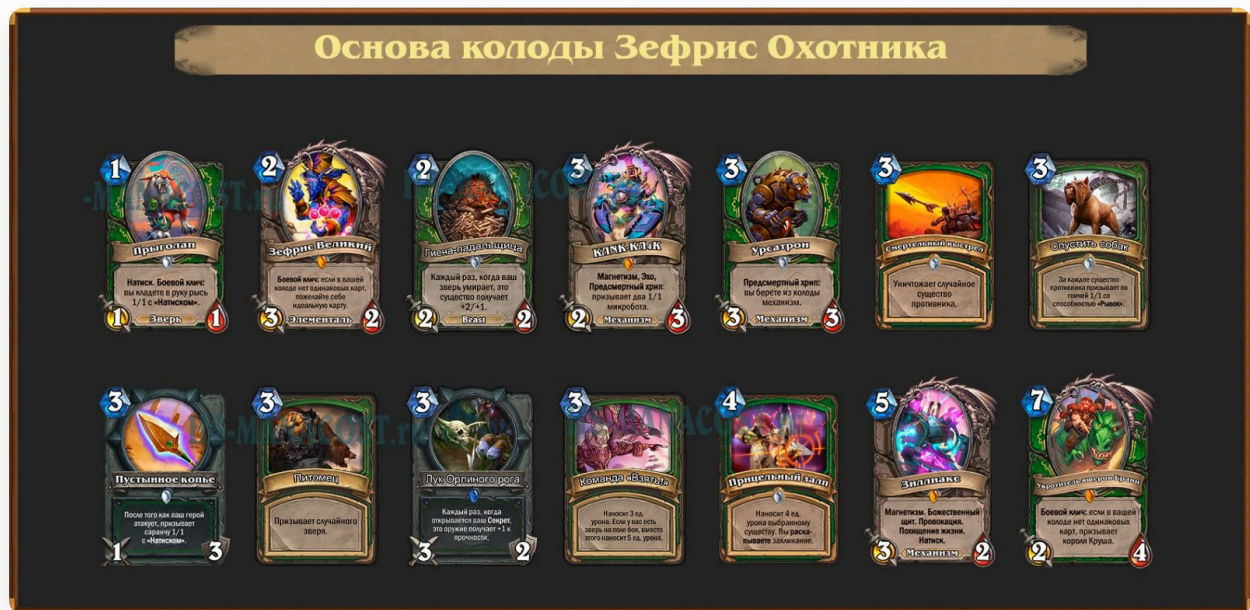
Необычная версия Зефрис Охотника с Малигосом наносящими урон заклинаниями. Ключевая карта — **Джепетто Таратор**, с помощью которой вы сможете провернуть безумные комбинации, каких бы существ не достали из колоды.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — это карты, которые есть у всех или почти всех сборок архетипа.

В октябре основа колоды стала меньше, так как реже стали обращаться к набору секретов и Зул'джину.



Костяк колоды — Зефрис Великий, Укротитель ящеров Бранн, а также мощнейшие ранние существа и ремувалы Охотника.



Блестянка — дополнительный первый ход и +1 заклинание. Универсальная опция.

Голодный краб — улучшит матч-апы с Квест и Эволв Шаманами, которые обязательно играют Склизкого хлюпня.

Выслеживание — дополнительный добор, который помогает искать летальный урон, Зефриса Великого и другие ситуативные опции. Плохо синергирует с Зул'джином.

Секретный план — подойдет для бюджетных колод, если вы не можете позволить себе создать дорогие секреты. Могут добавить и игроки с полным набором секретов: лишний секрет почти никогда не помешает.

Набор охотника — пригодится в медленных поединках: преимущественно против Контроль Воина. Хорошо синергирует с Зул'джином.

Псарь Шоу — довольно медленная опция, но при успешном розыгрыше способен перевернуть ход поединка. Если переживает ход агро соперника — вы победите. В медленных матч-апах играет в связках с сильными существами и редко выходит в темп на 4 ходу. Силен, если в вашей колоде много предсмертных хрипов.

Псарь — в сборке не так много зверей, как у Мидрейндж Охотника, но все же реализовать Псаря можно. Это мощная темповая карта, но не самостоятельная.

Удар крыльями — опция против темповых соперников. Пригодится в зеркальных поединках против **Миши**, **Леокка**, **Подопытной №9**, а также в других быстрых поединках.

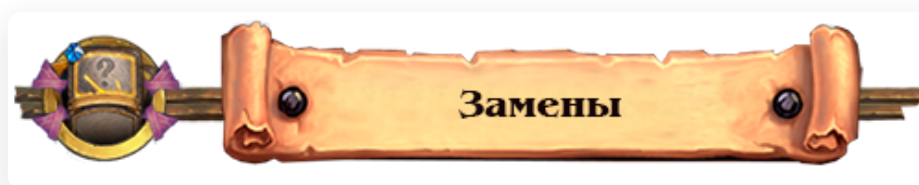
Жизнесос — поможет против агро колод с взрывным уроном (Темпо Разбойник). В медленных матч-апах — +1 карта на прямой урон по вражескому герою.

Сиамат — универсальная угроза и один из немногих седьмых дропов, доступных Охотнику.

Набор секретов (**Подопытная №9**, **секреты**, **Хранительница тайн**) — классический набор Охотника, особенно мощный на низких рангах, где значительно хуже обыгрывают секреты.

Мидрейндж набор (**Мехуру**, **Токсикант**, **Улучшенный работ**, **Бомба-паук**, **Взрывинатор**, **Боекостюм**, **Октосари**, **Топорик головореза** и др карты) — альтернатива набору секретов, особенно мощная на высоких рангах Легенды. В этих сборках встречаются **Октосари** или классический набор **Рагнарос** + **Зов лесов** + **Зул'джин**.

[к оглавлению](#)



Зефрис Охотник — дорогой архетип, как и большинство Зефрис колод. Какие-то карты нельзя заменить, от каких-то избавляться нежелательно. Но удешевить колоду всегда можно. Читайте о том, какие карты можно заменить и чем, и как создать бюджетную сборку.

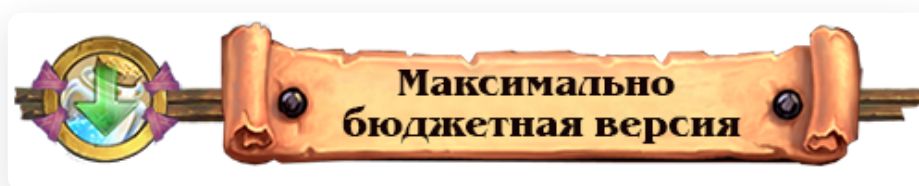
Зефрис Великий, **Укротитель ящеров Бранн**, **Зиллиакс** — незаменимые карты. Создайте обязательно.

Зул'джин — обязателен для сборок с секретами и **Подопытной №9**, но если вы отказываетесь от них, обратитесь к **Октосари**, **Рагнаросу** и другим "мидрейндж" картам.










Подопытная №9 — обязательная опция для сборок с секретами, но совершенно не нужная без них.

Сиамат — не обязателен, замените другой тяжелой опцией, например, **Высокогривом саваны**, **Рагнаросом**, **Сильваной Ветрокрылой** или **Императором Тауриссаном**.

Октосари — можно заменить **Рагнаросом** или связкой **Зов лесов** + **Зул'джин**.



Максимально бюджетный Зефрис Охотник

- 
 Всегда оставляйте *Хранительницу тайн*, а вместе с ней — любой секрет
- 
 Со *Змеиной ловушкой* или *Ловушкой для крыс* можно оставить *Альфа-гиену*.
- 
 Оставляйте *Питомца* с хорошей рукой или *Монеткой*. Можно всегда оставлять в медленных матч-апах
- 
Подопытную №9 оставляйте в медленных матч-апах или с хорошей рукой
- 
 Всегда оставляйте *Зефриса Великого*
- 
 Всегда оставляйте *Урсатрона*
- 
 Всегда оставляйте *Блестянку*
- 
 В темповых поединках полезны *Прыголап* и *оружие*
- 
 Против *Шамана* всегда оставляйте *Голодного краба*



Воин: *Хранительница тайн*, *Подопытная №9*, *Ловушка для крыс*, *Урсатрон*, *Змеиная ловушка*, *Блестянка*, *Зефрис Великий*, *Питомец*. С хорошей рукой — *Зул'джин*, *Укротитель ящеров Бранн*.

Паладин: *Хранительница тайн*, *Змеиная ловушка*, *Зефрис Великий*, *Прыголап*, *Блестянка*, *Урсатрон*, *Подопытная №9*. С хорошими секретами — *Альфа-гиена*.

Охотник: *Хранительница тайн*, *Прыголап*, *Змеиная ловушка*, *Блестянка*, *Зефрис Великий*, *Шпионка Похитителей Солнца*, *Питомец*, *Подопытная №9*, *Урсатрон*, *Зефрис Великий*. С хорошей рукой — *Альфа-гиена*.

Друид: *Хранительница тайн*, *Змеиная ловушка*, *Блестянка*, *Подопытная №9*, *Зефрис Великий*, *Урсатрон*. С хорошим секретом — *Альфа-гиена*. С хорошей рукой — *КЛНК-КЛ4К*.

Разбойник: *Ловушка для крыс*, *Хранительница тайн*, *Блестянка*, *Прыголап*, *Змеиная ловушка*, *Зефрис Великий*, *Урсатрон*, *Подопытная №9*, *КЛНК-КЛ4К*, *Пустынное копьё*. С хорошей рукой — *Альфа-гиена*.

Шаман: *Зефрис Великий*, *Хранительница тайн*, *Змеиная ловушка*, *Блестянка*, *Прыголап*, *Ловушка для крыс*, *Голодный краб*, *Взрывная ловушка*, *Спустить собак*. С секретами — *Альфа-гиена*. С хорошей рукой — *Подопытная №9*.

Маг: Хранительница тайн, Питомец, Ловушка для крыс, Зефрис Великий, Зефрис Великий, Подопытная №9, Урсатрон, Блестянка. С хорошей рукой — Альфа-гиена.

Жрец: Зефрис Великий, Плита-ловушка, Ловушка для крыс, Смертельный выстрел, Снайперский выстрел, Хранительница тайн, Лук Орлиного рога. С хорошей рукой — Подопытная №9, Альфа-гиена.

Чернокнижник: Хранительница тайн, Ловушка для крыс, Зефрис Великий, Змеиная ловушка, Урсатрон, КЛНК-КЛ4К, Блестянка. С хорошей рукой — Альфа-гиена, Подопытная №9.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Зефрис Охотник — это мидрейндж колода, которая напоминает Секрет Охотника, но играет больше тяжелых, поздних угроз. То место, которое занимают в Секрет Охотнике вторые копии карт, в Зефрис Охотнике отведено для Укротителя ящерв Бранна, мощных заклинаний и других карт для поздней игры.

Зефрис Охотник может играть по-разному: быстро или медленно. Как и у любого Охотника, у него есть возможность продавить соперника силой героя, секретами, взрывным уроном. Если же в конкретном матч-апе этого недостаточно, Рексар уходит в жадную игру и пытается победить оппонента единичными крупными угрозами, выманивая ремувалы.

Основные карты колод Зефрис Охотника:



Секреты — защищают в агро матч-апах и помогают нападать в медленных.

Зефирис Великий — помогает найти летальный урон, AoE атаки и проч.



Укротитель ящеров Бранн — может выступать как финишер или просто способ призвать очередную крупную угрозу.



Зул'джин — неотъемлемая часть любого Охотника с Растахановых игрищ: спасает в агро матч-апах, создает новую волну нападения в медленных.

Эти карты — костяк любой сборки Зефрис Охотника. Вокруг них выстраивается вся остальная колода. Другие карты Охотника — это в основном раскопка заклинаний, тяжелые существа, оборонительные карты вроде **Зиллиакса**, **Смертельного выстрела** и синергии с секретами.

У Охотника немного добора, но выручают такие карты, как **Выслеживание**, **Повелитель песков**, **Урсатрон**, **Борец в маске**, **Подопытная №9**. Они помогают вовремя находить то, что вам нужно, и “чистят” колоду от плохих “топдеков”. Особенно хорошо с этим справляется **Подопытная №9**: вы почти наверняка получите все свои секреты (учитывая то, что оставите 1-2 на муллигане), и в поздней игре они не будут заходить вам в руку, когда вы ожидаете **Высокогрива саванны**, **Укротителя ящеров Бранна**, **Зул'джина** и других.

Зефрис Охотник все-таки относится к агрессивным колодам, несмотря на то, что часто партии затягиваются до поздних ходов. В медленных матч-апах он всегда берет на себя роль нападающего.

Даже в агро матч-апах Охотник защищается до поры: в какой-то момент ему нужно перехватить инициативу и пустить в ход своих темповых существ, которые потом быстро закончат партию. Подробнее о специфике игры в защите и нападении читайте далее.

[к оглавлению](#)



Игра от защиты

В агро матч-апах Охотник не сразу начинает играть агрессивно. У него не так много ранних угроз, к тому же они не всегда будут заходить на старте. Обороняться помогают секреты: **Взрывная**, **Морозная ловушка** и **Змеиная ловушки**, **Снайперский выстрел**, а также **Ловушка для крыс** — отличные карты для быстрых матч-апов. Старайтесь выгодно их использовать. Не играйте **Взрывную ловушку**, если оппонент может легко

проверить ее одним существом или силой героя (Разбойник, Друид). **Снайперский выстрел** играйте перед ключевыми ходами соперника, например, если ожидаете выход Капитана Зеленым или **Жуткого корсара** у Темпо Разбойника.

В середине игры готовьтесь перевернуть ход поединка. В этом вам помогут **Зиллиакс**, **Спустить собак**, Виверны с натиском и другие карты. **Альфа-гиену** тоже можно отнести к инструментам “темпо-свинга”: вы ставите трех существ на стол, и соперник становится перед выбором — убивать их со стола или игнорировать. Если он выбирает второй вариант и не убивает вас, тут вы и должны брать инициативу в свои руки. Примерно так работал и **Оберег: малый изумруд** в Кобольдах и катакомбах. Поэтому он был так силен.

Если же соперник отбивает все ваши выпады и никак не дает закрепиться на столе, постарайтесь дожить до **Зул'джина**. Отбивайтесь заклинаниями, ищите AoE и исцеление с **Зефриса Великого**, терпите до последнего. Старайтесь разыгрывать больше заклинаний, чтобы выход **Зул'джина** был более эффективным. Пережить натиск оппонента помогут **Зиллиакс** и **Жизнесос** — единственные источники исцеления, помимо Зефриса. Если будет возможность, соединяйте **Зиллиакса** с **Урсатроном** или **КЛНК-КЛ4Ком**, чтобы восполнить больше здоровья.

Обычно после выхода **Зул'джина** ситуация кардинально меняется, плюс к этому времени у оппонента уже наверняка начнут заканчиваться карты в руке.

[к оглавлению](#)



Игра от нападения

Игра от нападения — привычная для Рексара стратегия и естественная для него роль. Именно поэтому он так хорош против контроль колод. Преимущество Зефрис Охотника перед другими быстрыми колодами Рексара в том, что он не становится слабее к поздним этапам, а напротив — только наращивает силу. Если у Секрет Охотника **Зул'джин** — это зачастую последняя надежда, то для Зефрис Охотника — это один из многих способов развернуться в поздней игре и заставить соперника понервничать.

Пик силы Зефрис Охотника приходится на 6-10 ходы. Ставьте **Высокогрива саванны**, затем **Укротителя ящеров Бранна**, **Сиамата** и других — и заставляйте противника искать ответы. Не все оппоненты смогут сохранить такое количество ремувалов к поздней

игре, даже Контроль Воин может поторопиться и отдать их на ранние угрозы, например, убить **Мощным ударом щитом** Крысу 6/6 или отдать **Потасовку** на **Альфа-гиену** и других мелких существ. То же и с другими противниками. Более того, вы можете обмануть соперников, притворившись Секрет Охотником: разоблачить вас будет непросто до середины игры. Хотя сейчас, когда ладдер заполнен Зефрис Охотниками, такой блеф вряд ли поможет.

После того, как ответы на ваш стол иссякнут, переходите к активному нападению. Добивайте соперника со стола существами и взрывным уроном. В этом случае важно правильно сетупить летал. Не разменивайтесь без надобности с существами противника, не осторожничайте. Противник может воспользоваться вашим промедлением и вернуться в игру. Атакуйте его героя, прожимайте **Верный выстрел** и готовьтесь закончить начатое на следующем ходу или через ход. Если в руке есть дополнительный взрывной урон (Команда “Взять!”, **Лук Орлиного рога** и др.), действуйте еще смелее. Не бойтесь сетупить летал, даже если в руке нет этих карт, но их осталось много в колоде, и велик шанс “топдекнуть” нужную. **Зефриса Великого** тоже можно отнести к взрывному урону, часто вы будете завершать партии с его помощью. Оставьте оппоненту 6 здоровья — и Зефрис предложит **Огненный шар**. Подробнее о **Зефрисе Великом** читайте в следующем подразделе.

Даже если оппонент найдет ответы на всех ваших зверей и не позволит вам добить его из руки — у вас всегда есть **Зул'джин**. Не торопитесь разыгрывать его в медленных матч-апах. Постарайтесь разыграть больше заклинаний, чтобы получить больше выгоды. Можно даже дождаться момента, когда рука истощится. Но постарайтесь почувствовать момент, когда тянуть дальше уже нельзя.

Зул'джин даст вам много дополнительных карт в руку с **Прицельного залпа**, **Звериной силы** и **Набора охотника**. Вполне вероятно, что рука заполнится до отказа. Так вы сможете переиграть по выгоде кого угодно, даже Контроль Воина в облике **Безумного гения Бума** и с кучей **Омега-конвейеров**. Не забывайте, что **Зул'джин** повторит все ваши секреты, которые тоже собьют планы соперника и уже не дадут разгуляться.



Как играть Зефриса Великого

Зефрис Великий — самая гибкая карта в колоде, которая при правильном применении даст вам действительно идеальные карты. Как его играть?

Вы редко будете играть его в начале партии, хотя и такой вариант возможен, если рука совсем не радует. Если альтернатива Зефрису — не делать ничего на 2 и 3 ходу (особенно если против вас агро колода), то лучше все-таки сыграть Зефриса и получить **Буйный рост**, **Питомца** или **Светика**. Эти три карты он всегда предложит вам на 2 ходу.

Но намного чаще вы будете беречь **Зефриса Великого** ради мощных комбинаций, обороны или поиска летального урона. Если вы хотите получить что-то конкретное, оставьте для Зефриса больше подсказок: нужное количество маны, нужное здоровье противника или его существ. Например, если вы хотите получить **Волну огня**, оставьте 7 маны (то есть сыграйте Зефриса на 9 кристаллах) и разменяйтесь так, чтобы у существ противника осталось по 4 здоровья. Если хотите получить **Огненный шар** — оставьте герою оппонента 6 здоровья. Не играйте Зефриса просто так в надежде, что он сам найдет за вас решение в трудной ситуации: решение должны найти вы, а Зефрис просто даст его вам в руку.

Зефрис Великий может дать много технических карт, поэтому на них не нужно тратить дополнительные слоты в колоде. **Голодный краб** накажет Мурлок Паладина, **Осветительная ракета** пригодится в зеркальном матч-апе. Вы также легко можете получить немоту, ремувалы оружия, **Превращение**, **Опытного охотника**, **Круговерть Пустоты**, **Жажду крови** и проч.

Помните, что Зефрис не учитывает ваши карты и карты противника в руке и колоде. Все, на что он опирается — ситуация на столе и здоровье героев.

Если вы раскопаете с **Зефриса Великого** мощное заклинание вроде **Круговерти Пустоты** или **Потасовки**, не забывайте, что его позже повторит **Зул'джин**.



Все о случайных эффектах

У Охотника много карт со случайным эффектом, которые нужно правильно использовать.

Выслеживание — не играйте в начале партии без необходимости. Гораздо полезнее на поздних этапах, когда нужно найти летальный урон или что-то еще для конкретной

ситуации. Играйте в начале, если у вас плохая рука и других вариантов для первого хода нет. Следите за колодой, чтобы знать, что предложит заклинание. Чем меньше карт в колоде, тем легче найти нужную карту.

Набор охотника — комбинации, которые предложит вам это заклинание, будут самыми разными. Легче всего предугадать, какое оружие вам попадет. У Охотника их всего 4.



Длинный лук пригодится на поздних этапах в медленных матч-апах: вы часто будете атаковать им героя противника (аналог **Арканитового жнеца**). **Лук Орлиного рога** подойдет в начале и середине партии, когда еще выйдут не все секреты, а также после **Зул'джина**. Другие два вы редко захотите видеть в своей руке, хотя в агро матч-апах они могут немного помочь.

Секретов у Охотника 7, и каждый из них может пригодиться. Почти в любом матч-апе полезна **Ловушка для крыс** для крыс.



Смертельный выстрел и **Плита-ловушка** — работают по схожему принципу, но второе заклинание активирует соперник. В любом случае старайтесь избавляться от мелких угроз, чтобы увеличить шанс убить тяжелое. В тяжелых случаях играйте **Смертельный выстрел** наудачу, даже если на столе соперника много существ.

Зул'джин — эффект случайности заключается в том, что он сам будет выбирать цели для **Прицельного залпа** и Команды “Взять!”. Другие заклинания не требуют выбора цели. Часто вам не нужно обыгрывать, что **Зул'джин** запустит Команду “Взять!” вам “в лицо” или убьет **Прицельным залпом** свое существо.



Как играть секреты

Секреты не только защищают вас от агрессии и помогают нападать, но еще и позволяют обманывать противника. Например, вы можете оставлять вражеским существам 2 здоровья, наводя на мысль о **Взрывной ловушке** (даже если вы разыграли не ее) и заставляя размениваться с вашими существами. Так вы защитите своего героя от лишнего урона.

То же можно сделать и с **Морозной ловушкой**. Убивайте мелких существ, чтобы противник боялся атаковать вас крупным, даже если у вас разыгран другой безобидный секрет.

Снайперский выстрел играйте, ожидая от противника сильное темповое существо или ключевую угрозу. В матч-апе с Квест Друидом можно ловить **Торговку кристаллами** и лишить его добора, а против Мага можно даже разыграть секрет перед предполагаемым выходом **Горного великана**, чтобы потом добить его **Прицельным залпом** или Командой “Взять!”.

Снайперский выстрел можно играть, если вы ожидаете выход **Лироя Дженкинса**. Секрет может спасти вас от смерти.

Лучшие секреты для активации **Альфа-гиены** — **Змеинная ловушка** и **Ловушка для крыс**. Их сложнее активировать на 3 ходу, особенно **Ловушку для крыс**.

Зул'джин заново разыграет все секреты, и тут уже не получится блефовать и “байтить” соперника на определенные действия. Опытные игроки запомнят, что вы разыгрывали, и будут готовы. Но это не делает эффект героя слабее: видя перед собой “елочку”

секретов, оппонент будет стеснен в действиях, и обыграть их все у него не всегда получится.

• [к оглавлению](#)



Контроль Воин — положительный матч-ап, особенно после нерфа Безумного гения Бума. Не торопитесь, готовьтесь показать всю силу на поздней стадии игры. Выманивайте ремувалы на незначительные угрозы, например, Хранительницу тайн.

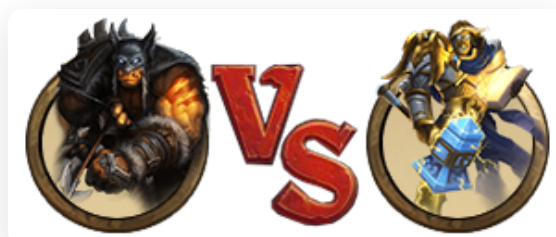
Активное наступление начнется с 6 хода, когда в игру вступят Высокогрив саванны, Звериная сила, Укротитель ящеров Бранн, Сиамат и другие.

Сбивайте броню, чтобы Воин не реализовал Мощный удар щитом. Старайтесь Королем Крушем сбить броню Воину, чтобы тот не забрал 8/8 зверя с помощью ремувала.

Сиамату давайте божественный щит — Воины не любят существ с этим эффектом. Не торопитесь играть Зефриса Великого: он поможет найти Тириона Фордринга или больше взрывного урона для "летала".

Играйте Зул'джина, если противник сможет отбиться от остальных угроз. Герой даст вам много карт в руку, призовет много существ и разыграет секреты. Желательно, чтобы Воин к этому моменту потратил много ремувалов.

Темпо/Агро Воин — равный матч-ап, но будьте аккуратны. Воин может быстро убить вас, если найдет хорошую руку с рывками, перерождением и оружием. Защищайтесь секретами, будьте готовы перехватить инициативу Зиллиаксом или найти что-то полезное с Зефриса Великого. Не оставляйте поврежденных существ на столе Воина к 3-4 ходам.



Зефрис Паладин — сохраните Зефриса Великого для поиска Осветительной ракеты или другого ключевого и мощного ответа на стол противника. Опасен Рагнарос противника, поскольку его никак не остановят секреты: только существа, Смертельный выстрел или несколько источников урона.

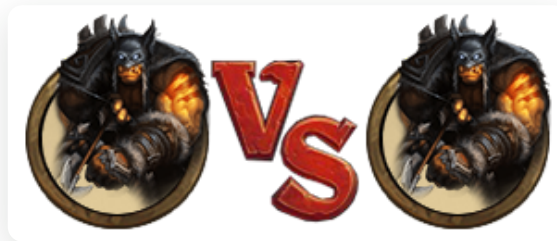
С помощью точечных ремувалов ловите существа под бафами и другие тяжелые угрозы Паладина.

Не забывайте, что у оппонента также есть **Зефрис Великий**, так что ваши секреты уязвимы к **Осветительной ракете** — не играйте все за раз.

Холи Паладин — играйте темпово и быстро со старта, пока Паладин не накопил достаточно маны и карт для массовых зачисток стола. Помогут карты с рывками и другими моментальными эффектами вроде **Рагнароса** — используйте их до или после **Тайм-аута!** противника.

Держите здоровье на 26+ отметке, а лучше выше, чтобы Холи Паладин не смог убить вас за один **Гнев небес**. Не забывайте, что на поздних этапах противник сам сможет разыграть **Зефриса Великого**.

Мурлок Паладин — тяжелый матч-ап, в котором вам придется бороться с ранними мурлоками и как-то отвечать на полный их стол на 5 ходу. Даже если Утер не найдет **Призматическую линзу**, это все равно будет трудный, агрессивный матч-ап. Защищайтесь секретами, занимайте стол по максимуму и ставьте существ в темп. Кроме **Призматической линзы** и Приманки для рыб, у Паладина не будет заклинаний, поэтому не бойтесь AoE эффектов и ремувалов. В матч-апе отлично показывают себя **Взрывная ловушка**, **Альфа-гиена**, оружие и все темповые инструменты. Постарайтесь найти какой-то ответ на раннюю Приманку для рыб с **Зефриса Великого**. Однако часто вам просто придется рассчитывать, что на 5 ход противник ее не разыграет.



В **зеркальном матч-апе** многое решит ранняя стадия игры. Тот, кто найдет больше полезных секретов и реализует синергии с ними, получит преимущество. Если вам удастся это сделать, то вы продавите соперника еще до выхода тяжелых угроз. Поэтому играйте агрессивно, в духе Секрет Охотника.

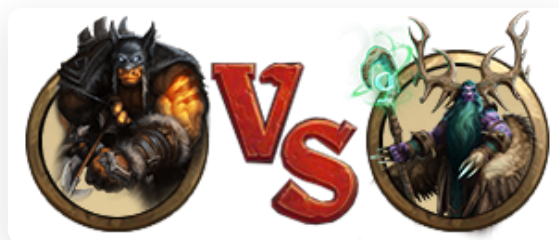
Если же старт у вас не задался, попробуйте играть от защиты и пережить ранний напор оппонента. Перевернуть ситуацию помогут **Зиллиакс**, **Звериная сила**, **Зов лесов**, **Зул'джин** и **Зефрис Великий**.

Если вы с противником оба начали неудачно, то игра может затянуться до поздних стадий, где многое решают правильные размены и захват стола большими существами.

С **Зефриса Великого** ищите **Осветительную ракету**, темповые ремувалы или способы давления, если ситуация хорошая.

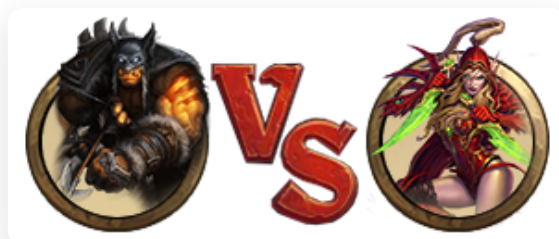
Против **Мидрейндж Охотника** придерживайтесь такой же тактики. Постарайтесь навязать свои правила с помощью секретов, активно атакуйте героя противника и прожимайте **Верный выстрел**. Мидрейндж Охотник не любит быструю игру, особенно если сам не нашел хороший старт.

С **Секрет Охотником** игра будет похожа на зеркальный матч-ап. Если вам удастся пережить все выпады соперника и истощить его руку, то можете не переживать о поздней стадии игры: он наверняка не сможет перехватить инициативу. Но будьте готовы как-то ответить на вражеского **Зул'джина**.



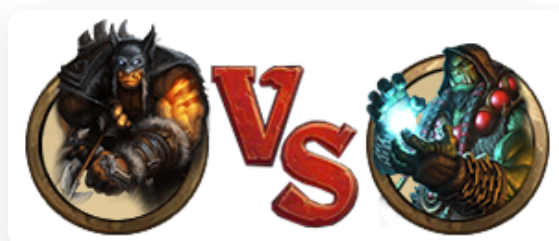
Квест Дриид — медленный соперник, который будет очень пассивен на старте. Постарайтесь играть быстро, разыгрывать секреты, бить **Луком Орлиного рога** по вражескому герою. Можно поймать **Торговку кристаллами** на **Снайперский выстрел**. К тому времени, когда у Дриида начнут выходить мощные угрозы, вы уже должны занять стол. Ставьте самых крупных существ как можно быстрее, избавляйтесь от вражеских угроз Вивернами 5/5 и заклинаниями, а другими существами атакуйте героя. Дриида нужно побеждать со стола.

Старайтесь сделать так, чтобы Малфуриону не выгодно было играть **Тайный оазис**: на вашей половине должны быть такие существа, которые и провокацию пробьют, и быстро снимут лишние 12 здоровья.



Темпо Разбойник — опасен **Эдвином ван Клифом** и **Авантюристами**, которые сразу же могут выйти с большими характеристиками. Ловите их на **Морозную ловушку**, **Плиту-ловушку** или **Смертельный выстрел**. Но перед этим важно зачистить стол от мелких существ, в чем помогут оружие и натиски. Также на эти угрозы можно ответить с помощью **Зеффриса Великого**: поможет даже **Немота**, так что легендарку можно играть на последние 2 единицы маны.

Затягивайте партию до поздних этапов: ваша колода тяжелее, хотя и Разбойник может играть медленно из-за сгенерированных ресурсов и добора. Но даже в этом случае **Зул'джин** даст слишком много темпа.



Квест Шаман — неплохой матч-ап. В начале игры **Тралл** будет активно играть мелких существ. В это время вам нужно занимать позиции благодаря секретам, **Хранительнице**

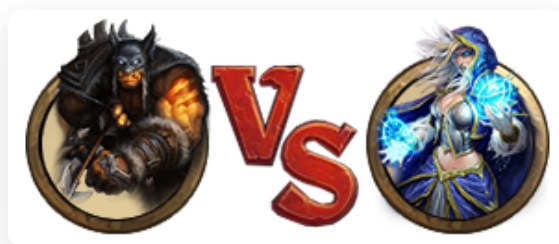
тайн и другим синергиям. Отличный секрет против Квест Шамана — [Ловушка для крыс](#). Тралл вряд ли сможет обыгрывать ее без ущерба своему темпу, а избавиться от 6/6 угрозы рано у него может и не получиться.

Помните, что у Шамана мало заклинаний, поэтому не обыгрывайте [Сглаз](#) и другие ремувалы. Он может найти их с Эфириала-прихвостня, но обыгрывать эти вероятности не стоит. Смело ставьте [Высокорива саванны](#) и [Укротителя ящеров Бранна](#). Не бойтесь сетапить летал, если у Тралла уже вышли [Жизнесосы](#) и [Дрыжеглот](#). Но в тяжелых ситуациях обыгрывать исцеление вовсе не нужно.

Старайтесь обыграть [Ментального техника](#), особенно если на вашей половине есть мощные угрозы с рывком или натиском — не позволяйте Шаману украсть их.

Эвольв Шаман — в этом матч-апе Охотник вынужден играть от обороны. Полезны все массовые способности: раскопки с [Зефриса Великого](#), [Спустить собак](#), [Взрывная ловушка](#). Важно быстро ответить на [Громоголова](#), [Вессину](#) и [Дух жабы](#).

Реалистичного способа обыграть комбинацию [Заяц-пустынный](#) + [Могу-плоторез](#) + [Эволюция](#) у Охотника нет, как и у других метовых колод. Если все плохо, просто надейтесь, что Шаман не найдет идеальные карты со старта.



Рено Маг — выгодный матч-ап. Старайтесь быстро задавить противника, но даже если не получится — не переживайте. Ваши тяжелые угрозы вряд ли придутся Магу по душе. Исцеления у нее немного: [Зиллиакс](#) и [Защитник Хартута](#). Их можно ловить в Морозную ловушку, если вы близки к леталу, хотя опытный Маг не будет атаковать [Защитником Хартута](#) и применит на него [Волю призывателя](#).

Избавляйтесь от крупных угроз [Плитой-ловушкой](#), [Смертельным выстрелом](#), ищите эти карты с раскопок. Часто вы сможете даже убрать существ Мага со стола, если быстро займете стол крупными существами.

Если вы нашли хороший старт, и при этом намечается мощное продолжение, не жалейте [Смертельный выстрел](#) на [Вестника рока](#).

Против Мага можно и нужно сетапить летал заранее. Например, если вам заморозили стол, прожимайте силу героя и атакуйте соперника оружием и заклинаниями. Однако, если у Мага тоже внушительный стол, то лучше сосредоточиться на разменах, потому что он может победить через [Алекстразу](#), пока ваши существа “спят” в заморозке. Учитывайте здоровье — свое и противника, — расстановку сил на поле и потенциальный взрывной урон.

Маг с Поджигателем — [Плита-ловушка](#) — единственный способ обыграть комбинации с Поджигателем. Активируйте этот секрет к 5 ходу противника, если на его половине нет существ. Других хитрых способов обыграть ОТК комбинацию у Охотника нет, поэтому просто ставьте как можно больше характеристик на стол и наступайте.



Комбо Жрец — уязвим для секретов и ремувалов Рексара. Зефрис Охотник — одна из немногих метовых колод, которая может стабильно переигрывать Комбо Жреца.

Очень сильны в матч-апе **Морозная ловушка**, **Плита-ловушка**, **Смертельный выстрел**. Используйте эти карты вовремя и выгодно. Оставляйте Жреца без стола любой ценой — в этом случае ему будет сложно вернуться в игру. Лучше всего выгодно размениваться с существами Жреца с помощью оружия и существ. Если это невозможно — тратьте секреты, ремувалы и источники взрывного урона.

Морозная ловушка станет отличным ответом на любую угрозу Жреца, если она одна на половине поля противника. В тяжелых ситуациях пытайтесь обмануть противника: сыграйте другой секрет, как будто это **Морозная ловушка**. Возможно, Жрец не станет атаковать. Также блефовать можно и в хороших ситуациях, но будьте внимательны: Жрец может быстро закончить партию, если решит рискнуть и не станет обыгрывать Морозную ловушку.

На средних и поздних этапах партии Жрец постарается вернуться в игру с помощью **Верховного жреца Амета** в комбинации с баффами и дешевыми существами или с помощью **Психопомпа**. К этому моменту вы должны или добить противника существами и взрывным уроном, или закрыться ключевыми секретами от любых атак.

Зефрис Великий предложит много хороших ответов на угрозы Жреца: **Темную жрицу**, **Немоту**, **Массовое рассеивание**, **Темное безумие**, **Слово Тьмы: Боль**, **Слово Тьмы: Смерть**, **Смертельный выстрел**, **Кольцо льда** и так далее.

Н'Зот Жрец — самый сложный матч-ап для Зефрис Охотника в мете. **Смертельный выстрел**, **Морозная ловушка** и **Плита-ловушка** не так эффективны в этом поединке из-за эффектов воскрешения противника. Опытный Жрец не подставится под Морозную ловушку, так как атаковать своими угрозами ему совсем не обязательно.

Рассчитывайте на **Зефриса Великого**. С его помощью ищите **Немоту** и **Массовое рассеивание**, которые помогут игнорировать провокации Жреца и действовать агрессивно. Ответить на **Убедительного лазутчика** может **Темная жрица** — ее предложит **Зефрис Великий**, если на столе уже есть вражеская угроза с 2 атаки, а у вас нет маны в этот ход.

Всеми силами старайтесь закончить партию до 9-10 ходов, но старайтесь обыгрывать **Всеобщую истерию** и Световую бомбу или хотя бы одно из этих заклинаний. Если Жрец дожил до 9 хода и вы ожидаете **Кару губительную**, сделайте так, чтобы полная зачистка стола не помогла Андуину, так как у вас наготове финишеры с рывками или **Рагнарос**.



Зоолок — защищайтесь секретами, старайтесь не отставать по темпу. Перехватывайте инициативу привычными в агро матч-апах способами: [Спустить собак](#), [Альфа-гиена](#), [Зиллиакс](#) и проч. В крайнем случае старайтесь дожить до [Зул'джина](#) — после него точно станет легче. Ищите с [Зефриса Великого](#) AoE зачистки, исцеление, провокации.

Зоолок тоже может играть [Зефриса Великого](#). Старайтесь как можно быстрее определить, столкнулись ли вы с Зефрис Зоолоком или с классической версией.

Н'Зот Чернокнижник — медленный противник, которого нужно задавить до 10 хода. Если оппонент закрылся провокациями, ищите с [Зефриса Великого](#) [Немоту](#) или [Массовое рассеивание](#) для летального урона. Помните про [Лорда Годфри](#) на 7 маны Чернокнижника: обыгрывайте эту AoE зачистку.

[к оглавлению](#)



Зефрис Охотник — недооцененная колода Спасителей Ульдума в патче с вольнымикартами. Если вы хотите играть стабильной колодой и брать высокие ранги — обратитесь к герою гайда.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи в спасении Ульдума.