

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Зоолок — топ колода класса. Гайд по архетипу

28.09.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Зоолок

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









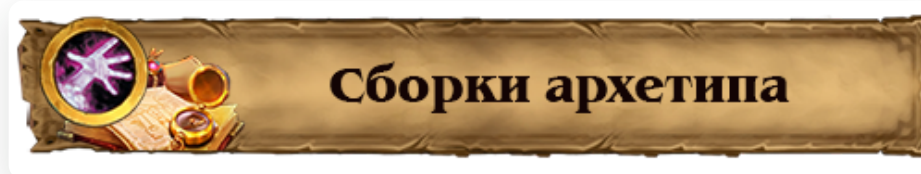
Герой гайда — Зоолок. Архетип стар, как сама игра, и в каждом дополнении обретает новую форму. В Спасителях Ульдума Зоолок не так популярен, как Комбо Жрец, Зефрис Охотник или Квест Шаман. Зато это лучшая колода своего класса с положительным общим процентом побед. Сегодня Зоолок находится среди тир-2 колод с процентом побед в 52%, что выше, чем у Квест Шамана или Квест Друида.

Зоолок станет отличным выбором для новичков и неопытных игроков. Он не требователен к богатой коллекции и научит геймплею агро колод. Также Зоолок просто гибкий и вариативный архетип со множеством сборок и опциональных карт. Вы найдете версии Зоолока с [Ковром-самолетом](#) и без, а также Зефрис Зоолока и Мурлок Зоолока. Всех их можно изменить под вашу коллекцию и стиль игры.

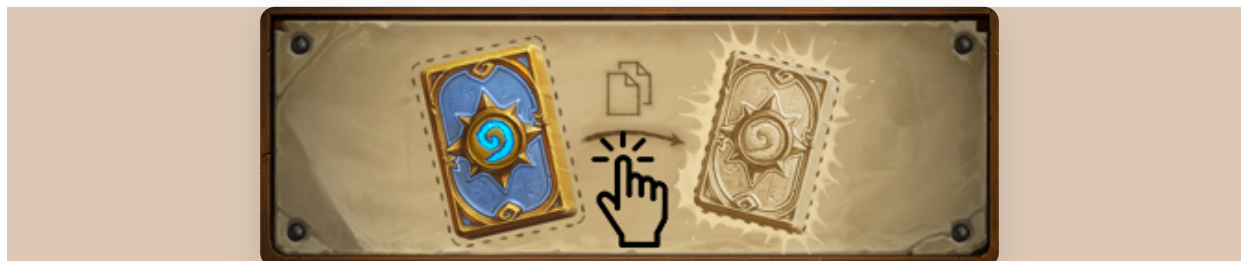
Из гайда вы узнаете, какую сборку Зоолока выбрать и как собрать собственную. Также вы узнаете все о муллигане, стратегии игры и популярных матч-апах меты.

**Разделы гайда:**

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
  - *Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *Суть архетипа*
  - *Как играть против агро*
  - *Как играть против контроля*
  - *Общие советы*
-  Матч-апы
  -  Заключение

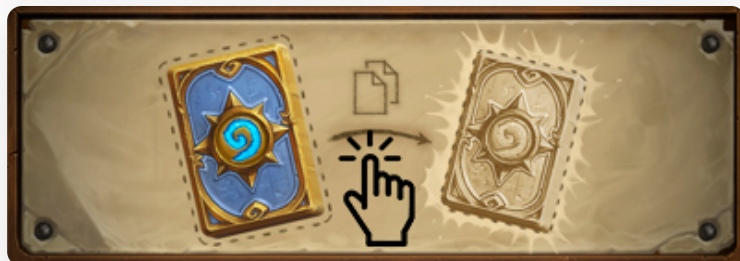


У Зоолока много разнообразных сборок, но не все они эффективны и сильны. Далее вы найдете три оптимальные колоды и одну фановую.



Зоолок от PizzaTCG

# Зоолок от PizzaTCG



Особенность колоды от PizzaTCG — отсутствие **Ковра-самолета**. Так в сборку помещаются **Крушитель из Неферсета** и **Больной падальщик** — мощные карты в матче с Друидами, Квест Шаманом и Комбо Жрецом. Без **Ковра-самолета** Зоолок становится слабее в поединках с Охотниками, агрессивными и темповыми противниками.



Зоолок от Vicious Syndicate

# Зоолок от Vicious Syndicate

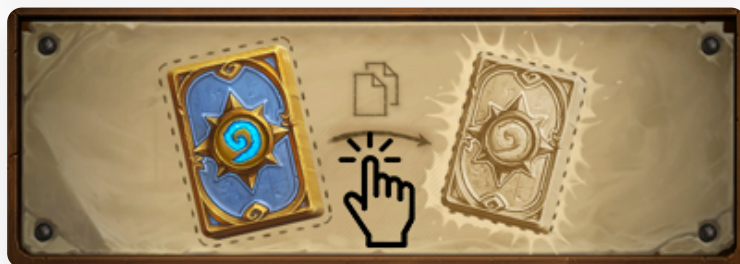


- Кристаллизатор, x1 Вожак лютых волков, Крушитель из Неферсета, Большой падальщик
- Мурмия, Темный фараон Текан, Лирой Дженкинс, x1 Кабельщик ЗЛА, Ковер-самолет, Лирой Дженкинс

Классическая версия с **Ковром-самолетом**, прихвостнями и максимумом первых дропов. Такая колода лучше чувствует себя в темповых и агрессивных матч-апах, хотя **Ковер-самолет** полезен и в медленных поединках. **Темный фараон Текан** — опциональная легендарная карта, которую можно легко заменить.



### Классический Зефрис Зоолок



- Зефрис Зоолок вынужден играть несколько спорных и неоптимальных ранних дропов, а также только одну копию сильнейших карт. Взамен

колода получает Зеффриса Великого — способ зачистить стол, добить противника, найти ситуативный ремувал или дополнительный способ давления.

Зеффрис Зоолок хорош из-за **Жизнеотвода**: в руке постоянно есть ресурсы, так что колода в меньшей степени страдает из-за ограничений в декбилдинге. Большинство карт в сборке служат одной цели — поставить как можно больше характеристик на стол за меньшее количество маны.

Сборка стоит почти 11 тысяч пыли, но не так дорога, как может показаться: у многих в коллекции есть **Зиллиакс**, **КЛНК-КЛ4К**, **Лирой Дженкинс** и **Зеффрис Великий**. Скрафтить нужно только **Душеворот** и несколько эпических карт.



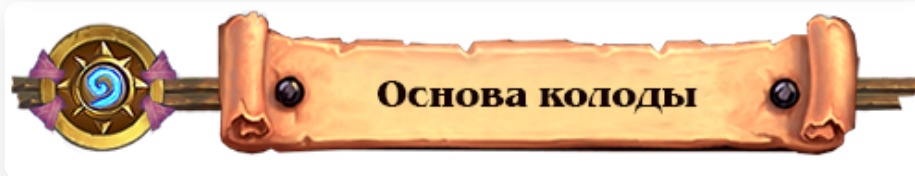
Мурлок Зоолок от Edowyth

# Мурлок Зоолок от Edowyth



Хотите чего-то необычного — попробуйте Мурлок Зоолока. Как и другие сборки, эта обращается к синергии прихвостней и нескольким другим мощнейшим картам архетипа, но и мурлоков здесь достаточно.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. Зоолок достаточно гибок, так что в абсолютно всех сборках встречается мало карт: Демон Бездны, Жестокий обмен, Огненный бес и Гений ЗЛА.

**Основа колоды - Зоолок (22/30)**

**Стоимость основы колоды: 3320 пыли**

 Предсмертный хрип: призывает мехуренка 1/1. Механизм x2	 Уничтожает ваше существо. Ваши существа получают +1/+1. x2	 Вы берете 3 карты. В конце вашего хода вы их сбрасываете. x2	 Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою. Demon x2	 Вы раскрываете прихвостня. x2	 Провокация Demon x2
 Боевой клич: вы кладете в руку прихвостня. Зверь x2	 Находящиеся по обе стороны существа получают +1 к атаке. Beast x2	 После того как вы призвали на поле боя существо, наносит 1 ед. урона случайному персонажу противника. x2	 Боевой клич уничтожает ваше выбранное существо. Вы кладете в руку 2 случайных прихвостня. x2	 После того как вы разыгрываете существо за (1), оно получает +1 к атаке и «Натско». x2	 Боевой клич уничтожает вашего прихвостня и призывает демона 5/5. x2

Все же к основе можно отнести и некоторые другие карты, которые есть в подавляющем большинстве колод. Близки к попаданию в основу Лирой Дженкинс, Морской великан, второй Вожак лютых волков, Кристаллизатор.



**Кристаллизатор** — популярный первый дроп, особенно сильный в темповых матч-апах. Обязателен для сборок с **Большим падальщиком**.

**Мурмия** — слабая копия **Мехуру**, но неплохая замена **Кристаллизатору** в случае, если вы играете сборкой без **Большого падальщика**.

**Бранящийся сержант** — есть в большинстве сборок, но не во всех. Это не самостоятельный первый дроп, но мощный, если вы лидируете или по крайней мере не отстаете в контроле стола.

**Сквайр Авангарда** — можно взять в сборки вместо **Мурмии** или **Кристаллизатора**. Сквайр Авангарда лучше сочетается с **Жестоким обменом**, но хуже с **Жонглером кинжалами** и эффектами, которые уничтожают ваших существ.

**Веселая спутница** — обычно одну копию берут только в сборки с **Зефрисом Великим**, но можно также добавить и в классические колоды с **Ковром-самолетом**. Это несамостоятельный первый дроп, особенно полезный в темповых матч-апах.

**Морской великан** — есть в большинстве сборок из-за популярности Квест Шамана и других колод, которые «спамят» стол. Станет серьезной проблемой для Шамана, Друида, Жреца и других популярных представителей меты. Возьмите в колоду, если **Морской великан** есть в коллекции.

**Лирой Дженкинс** — универсальная агрессивная карта для завершения партии. Его могут не брать в сборку, только потому что в ней не хватает места для других важных карт.

**Зиллиакс** — улучшит в первую очередь темповые матч-апы, но сделает не так много, если Зоолок лидирует и пытается быстрее закончить партию. Берите в агрессивной мете.

**Крушитель из Неферсета** и **Больной падальщик** — берите эти карты вместе, они помогут создать серьезное присутствие на столе к средним этапам игры, что особенно полезно в матч-апах с Шаманами и Друидами. Также вместе с этой парой возьмите в сборку **Кристаллизатора**.

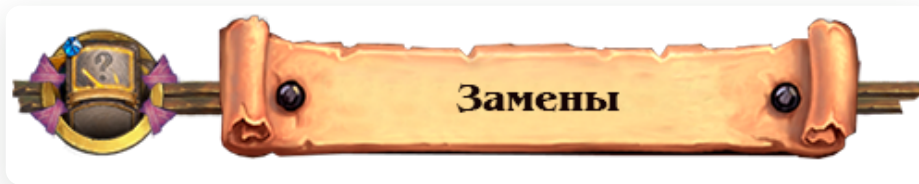
**Темный фараон Текан** — не обязательная опция для Зоолока, но интересная. В сборках с **Темным фараоном Теканом** должен быть максимум генераторов прихвостней. Карта сильна, если вы найдете ее рано, но бесполезна на поздних этапах, когда большинство прихвостней разыграно.

**Любитель истории** — любопытная опция с хорошими характеристиками и потенциально мощным эффектом. Обычно берут только в сборки с **Зефрисом Великим**, так как в классических версиях нет места.

**Зефрис Великий** — обязательно постройте сборку вокруг **Зефриса Великого**: в ней не должно быть дубликатов карт. Это существо делает многое в любом матч-апе: вы можете найти взрывной урон, баффы, дополнительные источники давления, точечные и AoE ремувалы. Также **Зефрис Великий** разнообразит геймплей Зоолока и сделает сборку веселее. Из недостатков — потеря стабильности, что особенно болезненно, если **Зефрис Великий** окажется на дне колоды.

**Менее популярные опциональные карты:** Ожог души, Лик тлена, Кара огненная, Взрывной дух, Яйцо скарабея, Защитник Аргуса, КЛНК-КЛ4К, Двоящийся бес, Разрушитель чар, Бариста Линчен, Суперзлодей Рафаам, Демонический заряд, набор мурлоков и другие карты.

[к оглавлению](#)



**Душеворот** — мощное и всегда полезное заклинание, которое обязательно нужно взять в сборку, если оно есть в коллекции. Если нет — не расстраивайтесь: **Душеворот** силен, но вокруг этой легендарки не построена колода. Найти похожую замену нельзя, поэтому просто выбирайте другую карту из списка опциональных.

**Морской великан** — еще одна мощная и полезная опция для Зоолока в актуальной мете. В первую очередь старайтесь скрафтить две копии **Морского великана**, если планируете играть колодой. Если нет в коллекции, замените на **Лироя Дженкинса**, **КЛНК-КЛ4Ка**, **Ожог души**, **Любителя истории** или связку **Больной падальщик** + **Крушитель** из **Неферсета**.

**Больной падальщик** — если нет в коллекции, обратитесь к **Ковру-самолету**, Также уберите из сборки **Крушителя** из **Неферсета**.

**Ковер-самолет** — если нет в коллекции, обратитесь к связке **Больной падальщик** + **Крушитель** из **Неферсета**. Если нет ни одной из этих карт, возьмите **Ожог души** или другие 1-2 дропы.

**Лирой Дженкинс** — необязательная опция для Зоолока. Заменять на другое существо с рывком не нужно, лучше возьмите хорошую карту с другой функцией или **Ожог души**.

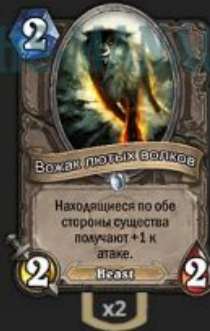
**Темный фараон Текан** — необязательная опция для колоды. Вместо него можно взять любую карту из списка опциональных.

**Зефрис Великий** — обязательная карта для Зефрис Зоолока, но бесполезная для классической колоды.



**Максимально бюджетный Зоолок**

# Максимально бюджетный Зоолок





Максимально бюджетный Зоолок не требует легендарных и эпических карт, да и из редких нужен только **Жонглер кинжалами**. Это одна из самых дешевых бюджетных сборок в игре, но при этом достаточно конкурентоспособная.

В первую очередь дополните такого Зоолока **Морскими великанами**. После возьмите или **Ковер-самолет**, или **Больного падальщика** вместе с **Кристаллизатором**.

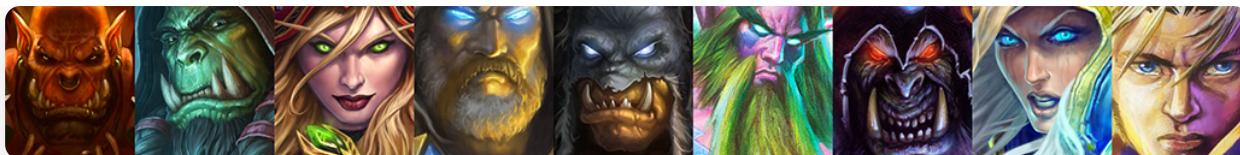
Сборку можно всегда дополнить **Лироем Дженкинсом**, **Зиллиаксом** и **Душеворотом**, если эти карты есть в коллекции.

[к оглавлению](#)



Для начала общие правила муллигана, актуальные для Зоолока в любом поединке:

- 🚫 Всегда ищите **хорошую кривую маны**. Для начала вам нужен хороший первый дроп. Если есть первый ход, ищите второй — это может быть существо за 2 маны, два существа за 1 ману или **Зловещая сделка**.
- 🚫 В любом матч-апе лучший первый дроп — **Огненный бес**
- 🚫 В темповых поединках полезны все самостоятельные первые дропы, а также их комбинации. **Демон Бездны** станет хорошей защитой для **Огненного беса**.
- 🚫 В медленных поединках часто полезен только **Огненный бес** в качестве первого хода. Это особенно важный первый дроп в матч-апе со Жрецом.  
**Вербовщица ЗЛА**, **Крушитель из Неферсета** — полезные карты с хорошей рукой, особенно в медленных матч-апах, а также против архетипов, у которых нет ранних ремувалов.
- 🚫 **Ковер-самолет** нужен в темповых и некоторых медленных матч-апах. С хорошей рукой его можно оставлять всегда.
- 🚫 **Гений ЗЛА** — полезная карта в большинстве поединков. Если есть в руке, задумайтесь о каком-либо первом дропе, который не жалко убить: **Мехуру**, **Мурмия**.
- 🚫 Реже Зоолоку нужны другие карты на муллигане. Знакомьтесь с ними далее.



**Воин:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Ковер-самолет, Крушитель из Неферсета. С хорошей рукой — Демон Бездны, Кристаллизатор, Зловещая сделка, Вербовщица ЗЛА.

**Паладин:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Кристаллизатор, Мехуру, Демон Бездны, Ковер-самолет. С хорошей рукой — Вожак лютых волков.

**Охотник:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Кристаллизатор, Демон Бездны, Мехуру. С хорошей рукой — Крушитель из Неферсета, Бранящийся сержант, Большой падальщик, Вербовщица ЗЛА.

**Друид:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Кристаллизатор, Вербовщица ЗЛА, Крушитель из Неферсета. С хорошей рукой — Жестокий обмен.

**Разбойник:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Кристаллизатор, Демон Бездны. С хорошей рукой — Большой падальщик, Жонглер кинжалами, Крушитель из Неферсета.

**Шаман:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Кристаллизатор, Мехуру, Демон Бездны. С хорошей рукой — Бранящийся сержант, Морской великан.

**Маг:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Кристаллизатор, Ковер-самолет, Вербовщица ЗЛА, Крушитель из Неферсета. С хорошей рукой — Большой падальщик, Темная сделка.

**Жрец:** агрессивный муллиган в поисках Огненного беса. Если есть — Бранящийся сержант, Темная сделка, Веселая спутница, Крушитель из Неферсета.

**Чернокнижник:** Огненный бес, Гений ЗЛА, Мехуру, Демон Бездны, Кристаллизатор, Крушитель из Неферсета, Ковер-самолет. С хорошей рукой — Веселая спутница, Бранящийся сержант.

[к оглавлению](#)





### Суть архетипа

Зоолок — агрессивная колода, которая почти полностью играет от стола. В сборке нет оружия, часто нет рывков и наносящих урон заклинаний. Это значит, что контроль игрового поля — все для Зоолока. Он играет агрессивно, но не пренебрегает разменами, если они помогают закрепиться на столе.

Совершать размены или нет — сложный вопрос для любой агро колоды, в том числе и для Зоолока. Правильный ответ зависит от множества факторов: возможности противника, рука Чернокнижника, количество здоровья обоих игроков, стадия игры и так далее. Далее вы узнаете больше о вопросе разменов.

Главное преимущество Зоолока — сила героя Чернокнижника. Благодаря ей Зоолок способен постоянно оказывать давление на медленных противников и истощать ресурсы быстрых, постоянно совершая размены даже 1 к 1.

Герой статьи не так хорош, когда дело доходит до баффов стола, но Чернокнижник все-таки может реализовать преимущество, если захватил поле. В этом помогают [Морской великан](#) и [Жестокий обмен](#), а также [Вожак лютых волков](#). Эти карты сильны, если Зоолок ведет, но почти бесполезны при отставании.

[Морской великан](#) особенно полезен в актуальной мете: у Квест Шамана, Квест Друида и Комбо Жреца нет ответов на раннюю 8/8 угрозу. Также эти архетипы уязвимы для других угроз с большими характеристиками: [Крушителя из Неферсета](#), [Вербовщицы ЗЛА](#), [Больного падальщица](#).

Прихвостни — еще одна важная составляющая колоды. Они помогают наращивать темп, дают Зоолоку гибкость и хорошо работают с [Ковром-самолетом](#), если он есть в сборке.

Также они синергируют с [Жонглером кинжалами](#), [Морским великаном](#), [Жестоким обменом](#), [Темным фараоном Теканом](#) и другими картами.

Важный ресурс, которым распоряжается Зоолок — здоровье героя. Он часто играет [Жизнеотвод](#) и карты, которые наносят урон своему герою. Не бойтесь получать урон по герою противника, если это поможет захватить стол или переиграть оппонента по картам. В мете не так много противников с массой взрывного урона, хотя он есть у многих. Знайте, какими картами играет архетип противника, не подставляйтесь под ключевые: [Лироя Дженкинса](#), [Размах](#) и так далее.



### Как играть против агро

Агро и темповые колоды не играют AoE зачисток, а значит вы можете ставить на стол максимум угроз. Обычно правильный ход — тот, в который вы поставите на поле как можно больше характеристик и уберете со стола как можно больше существ противника.

Контроль стола — главный приоритет Зоолока в этих поединках. Всегда совершайте выгодные размены, если только вы не близки к летальному урону. Порой нужно совершать даже размены 1 к 1, поскольку они выгодны для Зоолока из-за его силы героя. Если контроль стола за вами, не переживайте о здоровье героя: у противника может быть взрывной урон, но он должен потратить большую его часть для контроля стола. Все же не опускайте здоровье слишком низко: обыгрывайте [Лироя Дженкинса](#) и другие ключевые наносящие урон способности.

Не бойтесь играть карты в темп, даже если вы не извлекаете много выгоды из них. [Жестокий обмен](#) можно баффнуть 1-2 цели, если вы тут же можете совершить выгодный размен. Ставьте в темп [Больного падальщика](#), даже если тут же не сможете нанести урон своему герою. В борьбе за стол помогут [Вожак лютых волков](#) и [Жонглер кинжалами](#): иногда это просто 2/2 угрозы, которые оппонент обязан убрать со стола любой ценой. Если нет другого хорошего хода — ставьте [Вербовщицу ЗЛА](#) в темп, пусть она и не «съест» прихвостня. Это лучше, чем пропускать ход.

Поскольку темп в агро матч-апах — самое главное, не играйте [Жизнеотвод](#), пока в руке есть существа, которых вы можете поставить на стол. Только когда у вас не останется других ходов, начинайте «тапаться» в поисках дополнительных ресурсов.

Если вы смогли закрыть ключевую угрозу провокацией, поставили [Морского великана](#), [Ковер-самолет](#) или [Больного падальщика](#) — задумайтесь о переходе к агрессивным действиям. Но вы должны быть уверены, что не потеряете стол до того, как нанесете летальный урон. Другая ситуация: вы вынуждены рисковать, потому что противник добьет вас раньше, чем вы его, если продолжать размены. В этом случае также переходите к агрессии.

Используйте Монетку раньше, если это позволит совершить хороший темповый ход. Часто с Монеткой вы сможете поставить два первых дропа для борьбы за стол или на второй ход выставить существо за 3 маны: [Ковер-самолет](#), [Крушителя из Неферсета](#).

[к оглавлению](#)



### Как играть против контроля

Любой медленный поединок отличается в первую очередь наличием у оппонента AoE ремувалов. Есть ли они, какие и в каком количестве — важная информация, которой должен располагать Зоолок.

Геймплей кардинально меняется из-за AoE эффектов: вы больше не можете ставить максимум угроз на стол, пренебрегать силой героя в угоду темповых ходов, постоянно совершать размены.

Действуйте агрессивно со старта, пока противник копит ману на AoE и ищет нужные карты. Зоолок может создать серьезное присутствие к 3-4 ходам, а к 5 ходу уже заканчивать партию. Пользуйтесь тем, что многие AoE способности доступны только к 5 ходу ([Звездопад](#), [Потасовка](#), [Козни Хагаты](#)) — до этого времени играйте нагло и агрессивно.

Как только появится угроза первых серьезных массовых зачисток, вынуждайте противника найти их. Создайте такой стол, который оппонент обязан будет зачистить, а если нужной карты нет — он проиграет. Но не переусердствуйте: в руке должны быть карты для следующей волны угроз, если оппонент найдет ответ на ваш стол.

Вы не всегда должны обыгрывать AoE зачистки. Зоолок никогда не победит медленного оппонента, который нашел идеальную руку и все нужные карты вовремя. Чем ситуация хуже, тем большие риски вы должны принимать. Если все плохо, исходите из того, что у оппонента плохая рука и не будет идеальных «топдеков».

Пытайтесь создать такой стол, который не умрет от AoE зачисток противника: [Реликвиеведа Рено](#), [Волны огня](#), [Землетрясения](#), нескольких «проков» [Тропы войны](#). В этом помогают [Жестокий обмен](#) и [Морской великан](#) — старайтесь использовать карты с этой целью.

Размены в медленных матч-апах вредны, но все же часто необходимы. Вы точно должны размениваться с провокаторами противника, но со всеми другими угрозами — не всегда. В идеале закрыть ключевых существ провокациями, тогда вы можете без опасений бить по герою противника. Также игнорируйте размены, если вы уверены, что их же совершит оппонент в свой ход. Не разменивайтесь с крупной угрозой противника несколькими своими существами, разве что вы не обыгрываете AoE способность.

ыгодные размены с угрозами противника могут быть полезны, но только в случае, если вы защищаете другую угрозу и не подставляетесь под наносящую урон способность.





### Общие полезные советы

- ❖ Старайтесь размениваться в первую очередь боевыми кличами и угрозами с натиском. Далее по приоритету мелкие существа, а только после — основные угрозы. Ими идти в размены нужно крайне редко.
- ❖ Главное испытание любого игрока Зоолоком — правильный порядок действий. В колоде множество карт и механик, которые требуют вдумчивого геймплея и не терпят игры «на автопилоте». Старайтесь всегда сначала добирать и генерировать карты в руку, а также реализовывать другие случайные эффекты, а только после этого совершайте другие действия. Думайте о том, каким существом нужно атаковать до розыгрыша карт, а каким после. Всегда планируйте ход наперед до того, как совершать какие-либо действия.
- ❖ Еще один важный элемент геймплея Зоолока — правильное позиционирование существ. В первую очередь позиционируйте существ вокруг **Вожака лютых волков**, даже если он еще не пришел в руку. Ставьте в центр мелкие угрозы, а по бокам — тяжелых существ, а также **Мехуру** и **Мурмию**. Так вы сможете дать бафф **Вожака лютых волков** сначала мелким целям, а когда они разменяются, бафф получат существа с краев. Всегда ставьте **Больного падальщика** слева от других существ: он может призвать **Тотем языка пламени**. Важно, чтобы этот третий дроп баффнул и **Больного падальщика**, и других существ на столе.
- ❖ То же самое и с **Безликим-прихвостнем**, который может призвать **Вожака лютых волков**. Ставьте его слева от угрозы, которая может атаковать.

- 
**Больной падальщик** может призвать много интересных существ за 3 маны. В коллекции есть угрозы с рывками, натиском, провокацией и другими полезными эффектами.
- 
 Если вы поставите **Морского великана** за 1 ману, **Ковер-самолет** даст ему бафф атаки и натиска.
- 
 Не играйте **Ведьму-прихвостня** на **Морского великана**. В коллекции нет существ за 11 маны, так что с вашим **Морским великаном** ничего не произойдет: вы не перепризовете нового.
- 
 У **Зоолока** не так много хороших целей для **Ведьмы-прихвостня**. Не бойтесь играть ее на слабые первые дропы (самых прихвостней) или поврежденные угрозы с низкими характеристиками. Отличная цель для **Ведьмы-прихвостня** — **Кабельщик ЗЛА**.
- 
**Эфириал-прихвостень** не так хорош для **Чернокнижника**, как для других классов. Все дело в заклинаниях **Гул'дана**: многие из них не вписываются в стиль **Зоолока** или откровенно слабые. Далее полный список заклинаний класса, которые вы можете раскопать



- 
 Выбирайте в первую очередь заклинания, которые уже есть в колоде **Зоолока**: **Зловещая сделка**, **Жестокий обмен**, **Ожог души**, **Душеворот**. Также полезны **Демонический заряд**, **Лик тлена**, **Стрела Тьмы**, **Насыщение души**, **Вытягивание души** и **Взрывной дух**.
- 
 Не ждите многого от **Бича судьбы**, **Темной одержимости**, **Зова Бездны** и **Проекта по демонологии**. Случайные демоны достаточно слабы. Зато **Проект по демонологии** может нарушить планы противника: он силен против **Холи Паладина** и **Меха-К'Тун** колод.



Чем позже вы сыграете [Душеворот](#), тем лучше. Заклинание сильно и на средних этапах, но лучше накопить больше маны, чтобы разыграть как можно больше полученных карт. Всегда играйте [Душеворот](#) в начале хода.

Если вы играете Зефрис Зоолоком, возможности колоды становятся намного шире. Вам доступны мощнейшие AoE ([Круговерть Пустоты](#), [Снежная буря](#), [Кольцо льда](#), [Потасовка](#)), массовые баффы ([Дикий рев](#), [Жажда крови](#)), [Осветительная ракета](#), [Немота](#), точечные ремувалы, а также просто источники взрывного урона и дополнительных тяжелых и темповых угроз. Играйте [Зефриса Великого](#) с умом: вернуть в руку вы его едва ли сможете. Старайтесь сделать так, чтобы [Зефрис Великий](#) помог вам совершить решающий ход. Если вам просто не хватает ресурсов для давления, используйте [Жизнеотвод](#).

[к оглавлению](#)



**Контроль Воин** — сложный матч-ап, но далеко не безнадежный, как многим кажется. Делайте ставку на средние и крупные угрозы, особенно со старта партии, пока Воину сложно бороться с ними. Помните про ключевые ремувалы — [Потасовку](#), [Тропу войны](#), [Кару яростную](#), [Взрывчаткобота](#), [Суперколлайдер](#). Перед четвертым ходом постарайтесь создать такой стол, который не умрет от [Неприкаянной мумии](#).

Не допускайте ситуации, в которой у вас не будет ресурсов для давления после AoE зачистки Воина. Старайтесь делать так, чтобы Гаррош не мог поставить ничего серьезного после того, как зачистит ваш стол.

Как только Воин достиг 10 хода, играйте агрессивнее и рискованнее, чем раньше. Если он также успел разыграть [Безумного гения Бума](#), и в руке остались какие-то карты, переходите в последнюю атаку. На поздних этапах Зоолок не может играть медленно.

**Агро Воин** — в матч-апе важен ранний [Огненный бес](#), который сможет размениваться с угрозами Воина. Защищайте его провокациями и баффами здоровья, если это возможно. Играйте максимально темпово, боритесь за стол всеми силами. Не оставляйте на столе противника поврежденные угрозы, чтобы обыграть [Кровавую наемницу](#). У Агро Воина много источников взрывного урона, но все они не могут пройти через провокацию. На поздних этапах постарайтесь сберечь [Демона Бездны](#) и других провокаторов для защиты от рывков и оружия.



**Мурлок Паладин** — если вы хотите ответить на **Приманку для рыбы**, стол нужно захватить рано. Если все очень хорошо, вы можете убить Паладина еще до того, как **Приманка для рыб** сделает что-то со столом. В этом случае оставьте размены для Утера и действуйте агрессивно. Также вы можете сами совершать выгодные размены, если уверены, что сможете сгенерировать такой стол, который справится с ключевыми мурлоками противника. После **Приманки для рыбы** всегда можно поставить **Морского великана**, но без баффа провокации от прихвостня он не особо полезен.

Если ранняя доминация не удалась, просто надейтесь на то, что Паладин не разыграет **Приманку для рыбы** рано.

**Холи Паладин** — играет множество AoE эффектов, но все они дорогие. Обыгрывайте **Освящение** к 4 ходу, а к 5 поставьте на стол больше мелких угроз. Первая ультимативная зачистка может выйти к 6 ходу — до этого времени вы должны нанести много урона по герою противника или выманить **Тайм-аут!**. Постарайтесь сберечь весь взрывной урон для завершения партии.

Если агрессивный план на игру не удался, ищите с Эфириала-прихвостня **Проект по демонологии** и старайтесь превратить **Ширваллу лоа-тигрицу** в демона. Если это случится, то все, что вам останется — не умереть от усталости раньше противника и не потерять контроль над столом.



**Зефрис Охотник** — уязвим для стиля игры Зоолока. Играйте агрессивно и быстро: к 7-8 ходам Охотник сможет разыграть **Потасовку с Зефриса Великого** и другие мощные AoE способности. На начальных этапах главной проблемой станут секреты: обратите особое внимание на **Взрывную ловушку** и **Морозную ловушку**. **Взрывную ловушку** можно обыграть с помощью **Жестокого обмена**. Старайтесь как можно дольше не активировать **Ловушку для крыс**, а если и активируете ее, то закрывайтесь провокацией от б/б существа. Если ожидаете **Змеиную ловушку**, откажитесь от разменов со столом противника.

Закончите игру до 10 хода, потому что с **Зул'джином** вы уже ничего не сделаете.



**Квест Дриид** — легкий матч-ап, поскольку до 5-6 ходов вы можете делать практически все, что угодно. Старайтесь создать к пятому ходу такой стол, который не умрет от

**Звездапада** и **Оазисного волноплеска**. Если партия затягивается — рассчитывайте истощить руку Друида, не давайте ему времени сыграть **Дар природы**. В матч-апе полезен **Морской великан**, а также все другие угрозы с высокими характеристиками. Защищайте их мелкими провокациями от **Оазисного волноплеска** и **Боевого друида Лоти**. **Жестокий обмен** поможет обыграть **Размах** и **Звездапад**.



**Темпо Разбойник** — равный поединок, в котором оба противника будут агрессивно бороться за стол со старта. «Спамьте» поле мелкими угрозами: прихвостнями и первыми дропами. Сборки с **Ковром-самолетом** покажут себя лучше в этом матч-апе, так как медленные колоды с тяжелыми дропами уязвимы к **Ошеломлению** и другим точечным ремувалам.

**Квест Разбойник** — играйте нагло и агрессивно со старта. Переиграть Разбойника на поздних этапах будет сложно, поэтому сконцентрируйтесь на раннем давлении. Забудьте обо всех АоЕ эффектах, которые Разбойник может раскопать: их слишком много, чтобы обыгрывать, но шансы, что Валира найдет что-то, не так велики.



**Квест Шаман** — вы сможете начать агрессивно и почти наверняка поведете в темпе. Важно не подставиться рано под **Элементалю песчаной бури** и **Ментального техника**: до выполнения квеста Шаман не должен выгодно реализовать любые АоЕ способности. Затягивать партию опасно, так как вы проиграете из-за **Дрыжеглота**, а часто и из-за **Озорной изобретательницы**.

Предпочитайте играть агрессивно, оставляя размены противнику. Но убирайте прихвостня противника со стола к третьему ходу, а также и далее, если в руке Шамана их больше нет. Так вы обыграете **Боевую осу** — мощный темповый инструмент Тралла.



**Рено Маг** — доставит неприятности рано, если разыграет **Огненный оберег**. Вы едва ли сможете защитить угрозы с помощью **Жестокого обмена**, так что просто проверяйте секрет, после чего ставьте на стол новые угрозы. Дальше будет проще до 6 хода, когда в бой вступит **Реликвиевед Рено**. Постарайтесь поставить на стол много характеристик, чтобы эта легендарка не зачистила стол. Если не получается — просто рассчитывайте, что Маг не нашел эту карту.

Закончить партию нужно рано, поскольку на поздних этапах бороться за стол будет сложно. Все же все еще можете подловить Мага на тяжелой руке и отсутствии темповых инструментов, но получится это не всегда.



**Комбо Жрец** — ключевая карта в поединке — **Огненный бес**. Если ходите первыми и нашли этот первый дроп, проблем в матч-апе возникнуть не должно. Жрец может баффнуть свой первый дроп через **Монетку**, в этом случае вам понадобятся баффы атаки или другие источники урона. Всегда контролируйте стол и совершайте размены, не оставляйте на половине Жреца ни одной угрозы. Справитесь с этой задачей — легко победите.

Не увлекайтесь «спамом» стола мелкими угрозами, так как у Жреца есть **Яростный пиромант** в сочетании с дешевыми заклинаниями. Полезнее средние и крупные угрозы, на которые Жрец никак не сможет ответить без существ.

С Эфириала-прихвостня ищите любые ремувалы: **Вытягивание души**, **Бесофикацию**, **Кару огненную**, **Демонический заряд** или **Круговерть Пустоты**. Даже **Порча** может быть полезна.



Зеркальный матч-ап **Зоолоков** часто будет решен еще в первые ходы: кто раньше займет стол и совершит первые выгодные размены, тот и победит. В матч-апе важен **Ковер-самолет**, который сложно убрать со стола. Вернуться в игру можно с помощью **Морских великанов** — мешайте противнику поставить их дешево.

Как можно быстрее определите, играете ли вы с обычным Зоолоком или с Зефрис Зоолоком. Во втором случае помните про AoE способности и другие ремувалы противника. Они помогут оппоненту вернуться в игру.

[к оглавлению](#)



Пусть Зоолок — не самая сильная колода Спасителей Ульдума, списывать его со счетов нельзя. Этот агрессивный архетип опасен в умелых руках на любом ранге, в том числе и на высших позициях Легенды.

В октябрьском патче Зоолок может стать сильнее. Ходят слухи, что в Стандартный режим вернется [Главарь банды бесов](#) — мощнейший третий дроп Зоолока в прошлом. Впрочем, Главарю банды бесов придется конкурировать с [Крушителем из Неферсета](#) и [Вербовщицей ЗЛА](#) — также не слабыми «тройками» в колоде.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!