

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Контроль Жрец

13.05.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Контроль жрец ведьмин лес

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

С наступлением Года Ворона Жрец лишился многих сильных карт, вследствие чего многие пророчили ему серьезный спад и потерю популярности. Казалось, что без таких карт, как [Драконид-шпион](#), [Зелье драконьего огня](#) и т.д. класс не сможет поддерживать ту планку, которую задал во второй половине Года Мамонта, ведь Жрец действительно был очень силен на протяжении большей части сезона. В общем-то, так и случилось – практически все архетипы Жреца переживают не лучшие времена. Игроки пытаются возродить их с помощью новых карт, но это получается далеко не всегда. Биг Spell Жрец уже совсем не тот, что раньше, а Комбо Жрец и вовсе стремится к тому, чтобы исчезнуть с просторов ладдера.

Дела были бы совсем плохи, если бы умерла последняя надежда класса, последний архетип, способный выдерживать конкуренцию в современной мете. Речь идет о Контроль Жреце. Он, как и все остальные, потерял немало, однако, в отличие от своих

собратьев, смог выдержать удар и не потерять своей силы. Сейчас Контроль Жрец возвращается на игровую арену и показывает не самые плохие результаты, однако более популярен на легендарных рангах, чем на подступах к ним.

Тем не менее, нельзя забывать о том, что **Контроль Жрец - не самая простая колода в игре, поэтому статистика может вас разочаровать большим количеством неблагоприятных матч-апов. Это зачастую объясняется тем, что игроки пока не освоили заковыристую специфику геймплея этой колоды. В умелых руках и при знании всех нюансов игры Контроль Жрец может прекрасно себя показывать.**

Большое преимущество архетипа в том, что это единственная колода в игре, способная последовательно побеждать и Паладина, и Чернокнижника, а эти классы уже многим набили оскомину. Так что если эти колоды попадают вам особенно часто - Контроль Жрец будет разумным выбором.

Сборки Контроль Жреца претерпели изменения с выходом дополнения, теперь все они используют **Взрыв разума**, хотя ранее такой Жрец был скорее вариантом для любителей «фана» и экспериментов (был придуман игроком Zetalot). Теперь Контроль Жрец носит еще и такие названия, как Майнд Бласт Жрец или Жрец со Взрывом разума.

Данный гайд поведает вам о самых современных сборках архетипа, об основных и опциональных картах, поможет грамотно подойти к выбору опций в стартовую руку, расскажет об общих принципах стратегии и отдельных матч-апах Контроль Жреца и многом другом.

Разделы гайда:

1. *Контроль Жрец в Ведьминол лесу*
2. *Сборки архетипа*
3. *Основа колоды*
4. *Опциональные и технические карты*
5. *Замены карт*
6. *- Максимально бюджетный Контроль Жрец*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. *- Способы победы*
10. *- Выживание*
11. *- Переигрывание по выгоде*
12. *- Комбинация, давление силой героя и существами*
13. *- О Силе героя*
14. *- О синергии драконов*
15. *- О Темных видениях*
16. *- Общие советы*
17. *Матч-апы*
18. *Как играть против Контроль Жреца*



Контроль Жрец в Ведьмином лесу

Контроль Жрец после ротации Стандартного режима 2018 года потерял массу сильнейших карт: Историк Гнева Пустоты, Зелье безумия, Среднее лечебное зелье, Зелье драконьего огня и некоторые другие. Конечно, список серьезный, и без сомнения архетип ослаб. Впрочем, ослабли и многие другие метовые колоды, так что ситуация равная.

Важно, что Контроль Жрец не только потерял, но и приобрел: Тыковка, Божественный гимн, Чешуйчатый червь. Остались, конечно же, и многие мощнейшие инструменты, такие как Темный жнец Андуин, Ментальный крик, Вестник заката и другие.

В результате уже спустя неделю после Ведьминого леса игроки обратились к старой колоде Контроль Жреца от Zetalot с двумя Ментальными криками и адаптировали ее под реалии Ведьминого леса. Собственно, сам Zetalot тоже продолжает играть этой колодой и достигает отличнейших результатов.

Важно, что не только Zetalot добивается успехов, играя данной колодой. Последний мета-отчет от Vicious Syndicate вообще назвал Контроль Жреца разрушителем меты недели. Действительно, у героя сегодняшней статьи достаточно благоприятные матч-апы и с Чернокнижниками и с Паладинами, а два этих класса сейчас невероятно популярны. Разумеется, Контроль Жрец встречает на своем пути и неблагоприятные матч-апы, да и даже благоприятные легко может проиграть, если игрок пользуется колодой неправильно. В этом-то вся и проблема (а для кого-то, наоборот, вызов): Контроль Жрец силен, но невероятно сложен в управлении, как, собственно, было и в Кобольдах и катакомбах.



Сборки архетипа

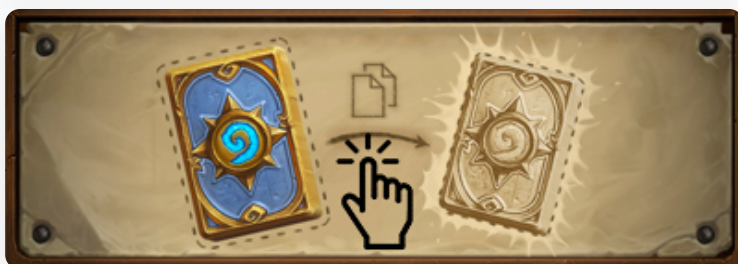
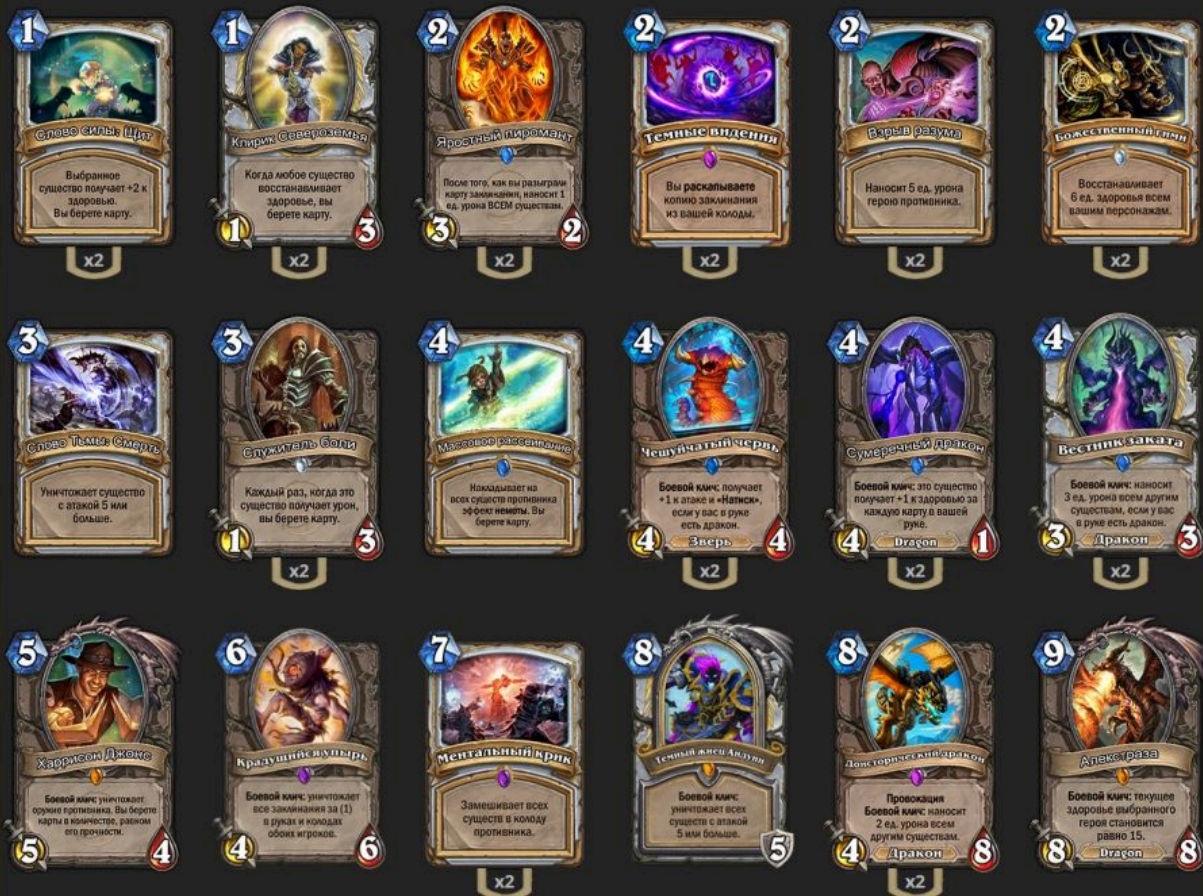
Несмотря на то, что мета еще не до конца стабилизировалась и игроки продолжают экспериментировать, сборки Контроль Жреца очень похожи друг на друга. Это объясняется тем, что архетип все-таки не новый, и основа колоды сформировалась еще в мете Кобольдов и катакомб, а сейчас лишь слегка пополнилась некоторыми новыми картами.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Контроль Жрец от Quate

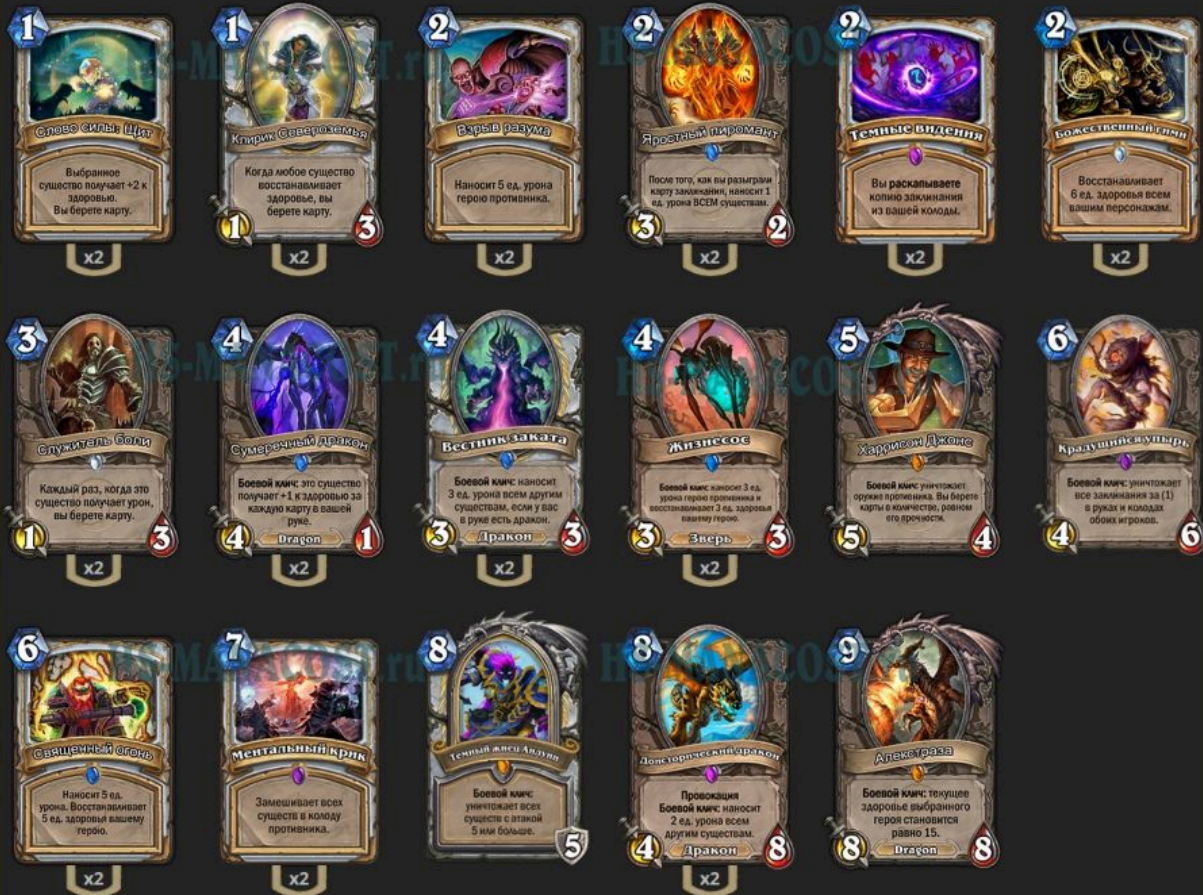
Контроль Жрец от Quate



На данный момент наиболее распространенная версия архетипа, сочетающая в себе все необходимые инструменты и не включающая ничего лишнего. Здесь две копии Служителя боли, из ремувалов оружия – Харрисон Джонс. Эти существа хорошо справляются с перебором колоды и поиском ключевых карт. Слово Тьмы: Смерть присутствует в одном экземпляре, что также не является чем-то необычным. Колода очень сбалансирована и не выделяется ничем особенным.

Контроль Жрец от Senfglas

Контроль Жрец от Senfglas

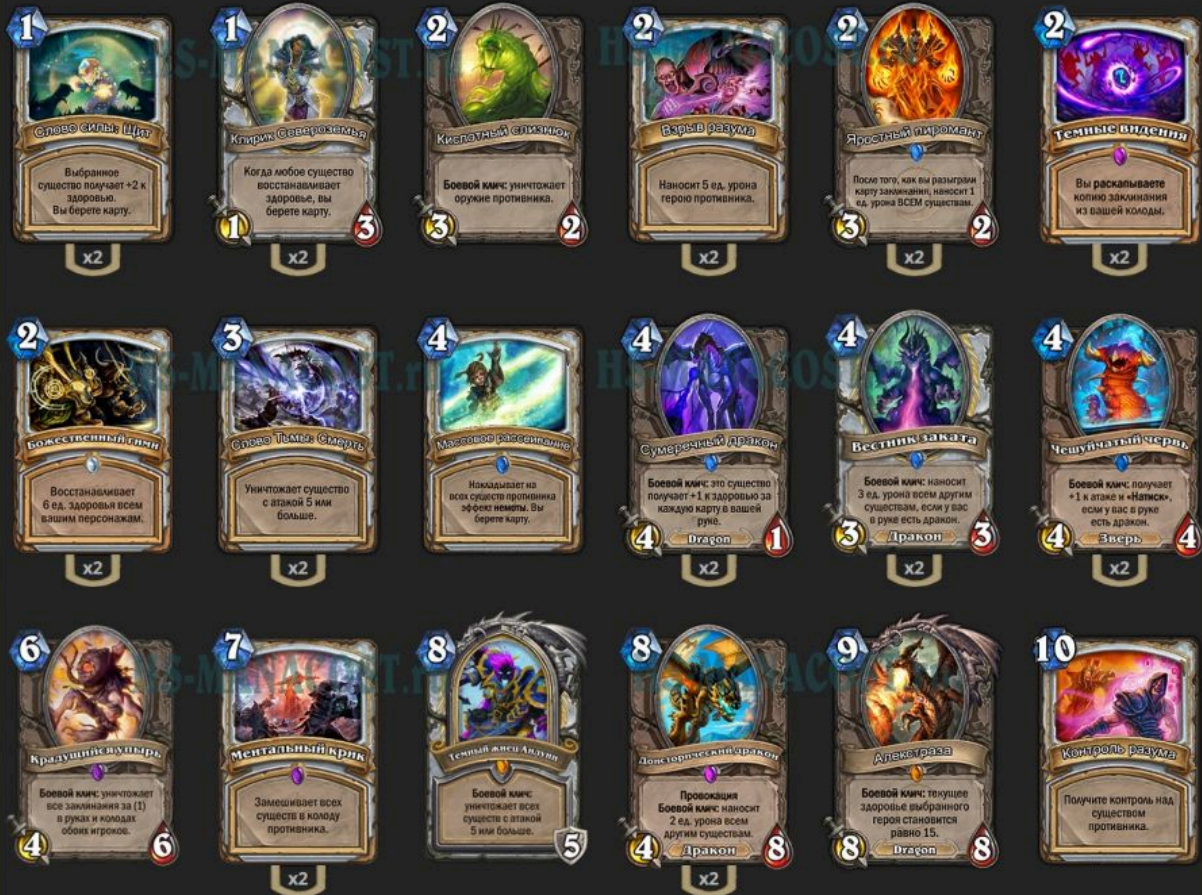


Агрессивнейшая версия Контроль Жреца с максимумом взрывного урона (**Священный огонь** и **Жизнесос**). Такой подход улучшает матч-апы с Чернокнижником и Квест Разбойниками. Также не страдают поединки с Паладинами и Магами, где исцеления и в целом разница в здоровье важны.

В последние дни такой Контроль Жрец становится все популярнее и популярнее. Возможно, будущее именно за ним.

Контроль Жрец от Theo



















Контроль Жрец (Theo)




Эта сборка примечательна тем, что отказывается от Служителя боли, а вместо Харрисона Джонса здесь **Кислотный слизнюк**. Примечательно наличие Контроля разума – заклинание полезно в матч-апах с Куболоком и другими медленными архетипами. Две копии Слова Тьмы: Смерть также предназначены улучшить медленные противостояния.


Контроль Жрец от Mryagut

Контроль Жрец от Mryagut


 Слово силы: Щит Выбранное существо получает +2 к здоровью. Вы берете карту. x2	 Клирик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту. x2	 Взрыв разума Наносит 5 ед. урона герою противника. x2	 Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2	 Темные видения Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды. x2	 Божественный слеп Восстанавливает 6 ед. здоровья всем вашим персонажам. x2
 Прожарившая слизь Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки. x2	 Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2	 Магическое рассеивание Накладывает на всех существ противника эффект невиды. Вы берете карту. x2	 Сумеречный дракон Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке. Дракон x2	 Вестник заката Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон. Дракон x2	 Чешуйчатый червь Боевой клич: получает +1 к атаке и «Натиск», если у вас в руке есть дракон. Зверь x2
 Харрисон Джонс Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности. x2	 Крдауший вулгарь Боевой клич: уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обоих игроков. x2	 Ментальный крик Замешивает всех существ в колоду противника. x2	 Темный жрец Андүүл Боевой клич: уничтожает всех существ с атакой 5 или больше. x2	 Долг горючий дракон Провокация Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам. Дракон x2	 Аптекараза Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. Дракон x2



MANACOST
kolodahearthstone.ru



9060

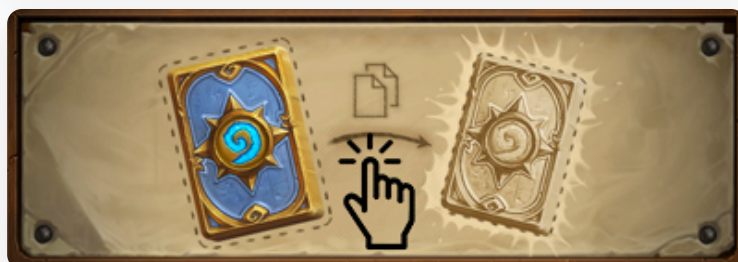




А эта версия Контроль Жреца интересна тем, что здесь присутствует сразу два ремувала оружия – это и [Харрисон Джонс](#), и [Прожорливая слизь](#). [Слово Тьмы: Смерть](#) отсутствует вовсе. Такая сборка имеет явную анти-агро направленность, но способна конкурировать и с контроль колодами.

Контроль Жрец от Zetalot

Контроль Жрец от Zetalot



Zetalot еще в Кобольдах и катакомбах представил колоду Контроль Жреца со Взрывом разума, которая фактически является родоначальником всех современных Контроль Жрецов. Перед вами современная сборка от этого игрока, актуальная для меты Ведьминоного леса. Интересно наличие Тыковки, которая может быть многофункциональным существом в различных ситуациях. Может лечить как существ, так и вашего героя, при этом послужить хорошим источником добора в связке с Клириком Североземья. Ради Тыковки Zetalot отказывается от одной копии Божественного гимна и Массового рассеивания. В остальном же сборка выглядит обычным образом.

Контроль Жрец от Viper

Контроль Жрец от Viper



Отличная от остальных сборка, полная неожиданностей. Здесь нет уже ставшего обязательным Чешуйчатого червя, зато присутствуют Темная жрица и Сумеречный послушник – позабытое в последнее время комбо Контроль Жреца, которое лучше всего справляется с похищением Повелителя Бездны у Куболока. Архиепископ Бенедикт – опция, совсем выходящая за рамки. Пожалуй, это самая необычная сборка архетипа и особенно понравится любителям «фана». Отметьте, что колода лучше покажет себя в контроль матч-апах, так как для быстрых она довольно медленна.



Основа колоды

Выбрано 22 / 30 карт		
1	Клирик Североземья	2
1	Слово силы: Щит	2
2	Божественный гимн	
2	Взрыв разума	2
2	Темные видения	2
2	Яростный пиромант	2
4	Вестник заката	2
4	Сумеречный дракон	2
4	Чешуйчатый червь	
7	Ментальный крик	2
8	Донсторический дракон	2
8	Темный жнец Андуин	
9	Алекстраза	

Основа колоды – это карты, встречающиеся во всех или почти всех сборках архетипа. Именно на них строятся основные комбинации.

Как уже говорилось, архетип Контроль Жреца – уже устоявшийся и сформированный давно. Именно поэтому его основа столь обширна, лишь 8 слотов остаются вакантными. Часто их место занимают такие карты, как [Служитель боли](#), [Слово Тьмы: Смерть](#) в одном

или двух экземплярах, а также очень популярны ремувалы оружия – Харрисон Джонс, Кислотный слизнюк, Прожорливая слизь. Некоторые добавляют даже двух разных (Харрисон Джонс и Прожорливая слизь в сборке игрока Mrygut).

Частые гости в колоде Контроль Жреца – Крадущийся упырь и Массовое рассеивание.



Тыковка — многофункциональная опция, которая служит своеобразной альтернативой Божественному гимну. Вылечит ваших существ, создав при этом дополнительную армию из маленьких угроз. В связке с Клириком Североземья послужит в качестве инструмента добора. В тяжелых ситуациях может спасти и вашего героя.

Слово Тьмы: Смерть — заклинание очень популярно для Контроль Жреца, но встречается все же не во всех его сборках. Классический ремувал больших существ, пригодится для уничтожения рано выставленных Горных великанов, 10-х дропов, призванных Злой призывательницей, и прочих неприятных существ, от которых непросто избавиться. Хорошо проявит себя во многих матч-апах (Куболок, Четный Паладин и другие), но в некоторых почти бесполезна (Контроль Чернокнижник, Контроль Жрец, Дрыжеглот Шаман, Нечетный Воин).

Сумеречный послушник — из-за того, что количество драконов, доступных Жрецу, значительно уменьшилось, Сумеречный послушник стал отходить на второй план. Но если вам хочется поиграть этой картой, можно его добавить. Хорошие цели – крупные существа медленных противников, а также существа под баффом вроде Печати королей. Если добавляете Сумеречного послушника, задумайтесь и о Темной жрице. Эта комбинация поможет вам украсть любую угрозу со стола оппонента, что особенно полезно в матч-апах с Чернокнижниками, Таунт Друидами и некоторых других.

Священный огонь — если вам не хватает взрывного урона и хочется еще сильнее давить оппонентов прямо из руки, Священный огонь для вас. Помимо прочего, это еще и хороший источник исцеления. Лучше сработает в медленных матч-апах.

Темная жрица — старый добрый инструмент воровства, к которому часто прибегали прежние Контроль Жрецы. Сейчас это опция очень редкая, так как ушли многие карты, косвенно помогающие Темной Жрице реализовать себя (Гномозелье). Добавляется в связке с Сумеречным послушником, и основная цель этого комбо – улучшить матч-ап с Куболоком, украв Повелителя Бездны. Может пригодиться и в других частных случаях.



Архиепископ Бенедикт — редкая опция, благодаря которой можно «побаловаться» (если она у вас есть). Любителям экспериментов придется в самый раз. В быстрых матчах может оказаться абсолютно бесполезным из-за обилия у агро колод дешевых, мелких существ и ненужных слабых заклинаний. В контроль поединках послужит как способ отсрочить стадию усталости. Роль Архиепископа Бенедикта довольно противоречива и трудно реально оценить его вклад в игру, но одно ясно наверняка – скучно точно не будет.

Контроль разума — полезен в медленных противостояниях, где есть достойные цели для этого заклинания. Куболок, Таунт Друид, Контроль Чернокнижник – в каждом случае **Контроль разума** может серьезно изменить ход игры.

Кислотный слизнюк/Прожорливая слизь/Харрисон Джонс — привычный набор ремувалов оружия, выбирать из которых можно по разным соображениям. **Прожорливая слизь** и **Кислотный слизнюк** подойдут для тех, кто страдает от нашествия агро колод с обилием оружия, а **Харрисон Джонс** лучше сыграет против Чернокнижника или Мага с Алунетом.

Служитель боли — существо претендует на попадание в основу, так как прекрасно сочетается с обязательным Яростным пиромантом, помогая перебирать колоду в поисках ключевых карт. Даже в быстрых матчах **Служитель боли** хорош – он может выгодно размениваться с Паладинами-рекрутами (конечно, если вам дадут это сделать), а это уже кое-что.

Костяной дракон — редкая опция, добавляется для улучшения синергии с драконами. Хотите третьего Вестника заката – попробуйте счастья с Костяным драконом. Характеристики довольно неплохи, да и предсмертный хрип достойный, но не забывайте об эффектах немоты.

Крадущийся упырь — в нынешней мете помогает в основном против Куболоков и Контроль Чернокнижников, в некоторых случаях может неплохо сыграть и с Паладином, лишив его Затерянных в джунглях или Печати могущества, но основная цель – Чернокнижник. Существо еще со времен Кобольдов и катакомб нашло себя в колоде Контроль Жреца и помогало улучшить матч-ап с Куболоком.



Вопрос: почему нет сборок с картой *Пророк Велен*?

Ответ: Контроль Жрецы в Кобольдах и катакомбах часто обращались к связке карт *Пророк Велен* + *Золоченная горгулья*. Что же мешает сделать это и сейчас? Карты эти в Стандартном режиме, конечно же, остались, но сборки с ними редки. Дело здесь в нескольких факторах. Во-первых, нынешним Контроль Жрецам попросту не хватает места в сборках, ведь туда должны поместиться *Служитель боли*, *Яростный пиромант* и многие другие опции, которых не было ранее. Во-вторых, и без данной связки Контроль Жрец может наносить 16 единиц урона с пустого стола с помощью комбинации, чего часто более, чем достаточно. В-третьих, взяв в сборку Пророка Велена и Золоченную горгулью, вы сделаете ее куда более уязвимой в быстрых матч-апах, где данные карты часто совсем не к месту.



Контроль Жрец – серьезный архетип, который может выбрать несколько способов для победы. Такую гибкость обеспечивает ему определенный набор инструментов, которые не так-то легко поддаются замене.

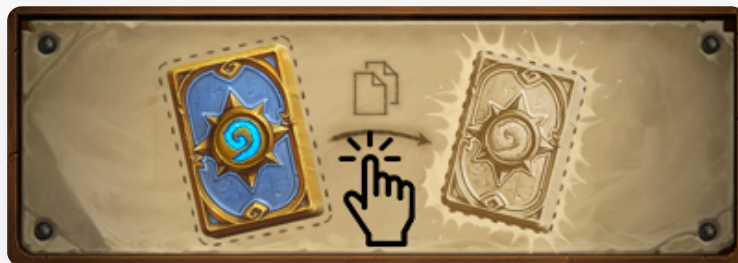
Основа занимает около 80% всей колоды, и ее не назовешь дешевой. Она содержит две легендарные карты – *Алекстраза* и *Темный жнец Андун*, а также 6 эпических – *Ментальный крик*, *Темные видения*, *Доисторический дракон* (все в двух экземплярах). Все из них являются очень важными и играют свою роль в судьбе архетипа.

Создавая эти карты, помните о том, что большинство из них рано или поздно уйдет в Вольный режим, и только Алекстразу можно крафтить без каких-либо опасений: это прекрасная карта из классического набора, которая всегда будет в игре, и максимум, что ей грозит – это попадание в Зал славы.

И все же при желании можно постараться максимально уменьшить стоимость колоды, не понеся при этом серьезных потерь. Ниже представлен максимально бюджетный вариант Контроль Жреца. Здесь нет дорогих опций вроде Харрисона Джонса или Кадушегося упыря, а *Ментальный крик* и *Доисторический дракон* представлены в единственном экземпляре.

Максимально бюджетный Контроль Жрец

Макимально бюджетный Контроль Жрец

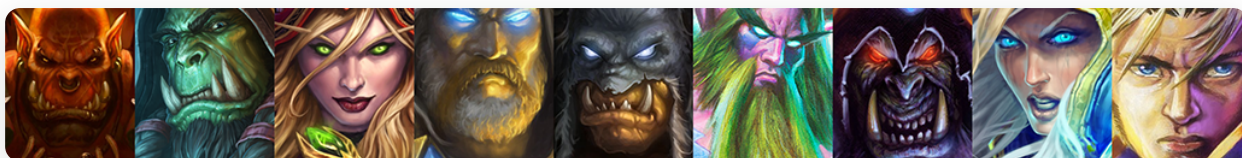


Стоимость сборки - 6000 пыли, это не намного дешевле, чем версия от Theo, которая стоит 6980. После появления у вас достаточного количества чародейной пыли лучше отдать предпочтение этой версии.



Выбор карт в стартовую руку – ответственный и важный этап игры, часто именно от него будет зависеть исход партии. Следует обратить ваше внимание на то, что часто Контроль Жрец ищет разные карты в зависимости от класса оппонента, с которым он столкнулся.

Есть универсальные, которые вам всегда нужно искать в стартовую руку с некоторыми условиями (Клирик Североземья, Слово Силы: Щит). Есть те, которые хороши в агро матч-апах (Яростный пиромант, Вестник заката), другие лучше искать только против медленных оппонентов (Темный жнец Андуин). Тем не менее, каждый матч-ап индивидуален и требует к себе отдельного внимания.



Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

<p>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</p>	<p>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</p>
<p>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</p>	<p>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</p>	<p>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</p>

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Против Друида

Мудлиган против Друида



Против Охотника

Мудлиган против Охотника



Против Чернокнижника

Мудлиган против Чернокнижника



Против Мага

Мудлиган против Мага



Против Паладина

Мудлиган против Паладина



Против Разбойника

Мудлиган против Разбойника



Против Шамана

Мудлиган против Шамана



Против Воина

Мудлиган против Воина



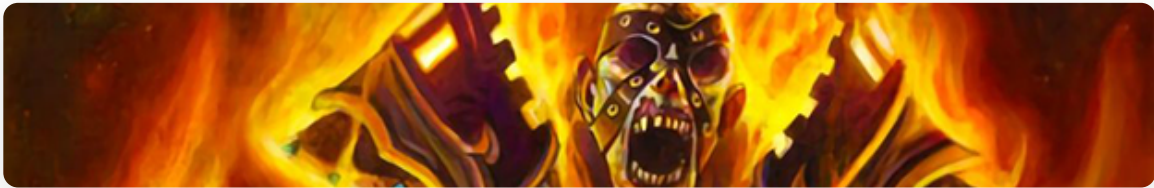
Против Жреца

Мудлиган против Жреца





Пожалуй, самое важное и сложное, с чем могут столкнуться игроки, взявшись за Контроль Жреца, это распознавание и правильный выбор доступного способа победы. Они будут разными в зависимости от матч-апа и игровой ситуации, так что часто лишь ваш опыт и практика помогут выбрать нужную стезю. Далее вы найдете **основные способы победы** Контроль Жреца.



1. Выживание

Встретив любую агрессивную и быструю колоду (Нечетный Паладин, Нечетный Охотник, Секрет Маг и другие), в первую очередь вы должны заботиться о том, чтобы не умереть. Вам важно по максимуму держать стол пустым и, конечно же, не забывать про исцеление.

Очень многие ваши инструменты должны быть разыграны в темп, чтобы ситуация на столе не вышла из-под контроля. Не бойтесь ставить **Чешуйчатого червя**, даже если он не получит натиск, в быстрых противостояниях очень опасно пропускать ходы в ожидании вариантов получше. Правда, некоторых существ лучше всегда разыгрывать максимально выгодно: **Вестник заката**, например – это одно из ключевых оружия против агро колод, вся его мощь исключительно в боевом кличе. Ставить дракона просто так нужно лишь в самых крайних случаях.

У вас много всевозможных ремувалов, но часто они достаточно неуклюжи и требуют большого количества маны. Помимо этого, лишь только зачищая стол каждый ход, вы часто не решаете проблему, а только выигрываете немного времени. Нередко вам нужно не просто отбиваться от угроз врага, но в какой-то момент самостоятельно перехватить инициативу, закрепиться на столе, чтобы оппонент не мог комфортно выставляться. Хороший ранний AoE эффект – **Яростный пиромант** в связке с дешевыми заклинаниями. Особенно приятно разыграть его вместе со Словом Силы: Щит (целью заклинания выбрав самого Яростного пироманта). Старайтесь сохранить Яростного пироманта хотя бы до хода противника, чтобы он был вынужден с ним считаться и не смог заново выставить полный стол, не уничтожив сначала вашу угрозу.

Другой сценарий: рано или поздно в руке противника закончатся мощные угрозы, и тогда у вас появится время на то, чтобы выставить свои, восстановить здоровье и так далее. Думайте о том, какой из сценариев реалистичнее.

Помогут совершить темповый переворот в первую очередь ваши драконы: **Вестник заката** и **Доисторический дракон**.

Исцеление в вашей колоде – важный элемент геймплея в быстрых поединках, ведь большинство противником захочет как можно быстрее убить вас, и в дело пойдут не только существа, но и заклинания, угрозы с рывками, оружие.

У вас в запасе имеется достаточно источников исцеления: это и базовая сила героя, и **Алекстраза**, и **Божественный гимн**. В быстрых матч-апах будьте аккуратны с выставлением легендарного дракона ради исцеления собственного героя, вы потратите на это всю ману, а угрозу 8/8 легко проигнорировать. Старайтесь сочетать исцеление с другими картами и не забывайте о том, что лучше использовать его после зачистки вражеского стола. Если на половине врага есть угрозы, он без особых проблем нанесет по вашему герою нужное количество урона вновь.

Темный жнец Андуин лишит вас вашей базовой силы героя, то есть постоянного источника исцеления. Но все же чаще всего стоит разыгрывать этого рыцаря смерти, даже если исцеления лишаться вы не хотите. Во-первых, вы получите 5 единиц брони, что равносильно двум с половиной использованиям базовой силы героя. Во-вторых, новая сила героя поможет вам избавляться от существ врага или даже закончить партию быстрее, убить оппонента раньше, чем тот убьет вас. Старайтесь играть так, чтобы выиграть.

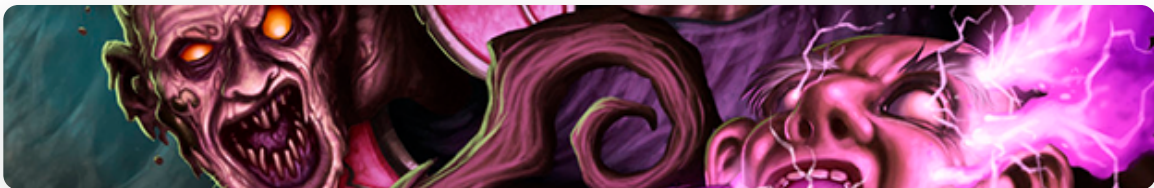


Разыгрывать Темного жнеца Андуина сейчас кажется не совсем удобным, однако это лучший выход в таком тяжком положении. Да, он убьет всего лишь одну угрозу 5/7, зато на следующий ход новая сила героя поможет расправиться с некоторыми существами противника. К тому же, есть шанс «топдекнуть» Вестника заката, а при таком раскладе вообще будет зачищен весь стол.

В вашей колоде очень много AoE эффектов (**Вестник заката**, **Ментальный крик**, **Доисторический дракон**, **Темный жнец Андуин**, **Яростный пиромант**). Вам важно понять, когда именно следует отдавать тот или иной ремувал в конкретном матч-апе. Естественно, порой выбора не будет совсем, и в бой пойдет единственный доступный, но иногда вы зададитесь вопросом «а что именно нужно использовать сейчас?». Чтобы

Если вы выбрали данный способ победы, важно соблюдать одно важное правило – не приходите к стадии усталости раньше вашего оппонента. А для этого нужно делать две вещи: не брать слишком много карт и, что важнее, не использовать **Ментальный крик**. Да, данное заклинание очень мешает вам, если вы хотите переиграть оппонента по выгоде, ведь ресурсы в его колоде не кончатся никогда. Увы, **Ментальный крик** придется не разыгрывать, оставляя в руке две мертвые карты.

Все же, даже если вы хотите играть так медленно и жадно, не стоит отказываться от агрессивных действий на поздних этапах игры, от давления силой героя Темного жнеца Андуина, от Взрыва разума и так далее. Если вы чувствуете себя уверенно, раскапывайте **Взрыв разума** с Темных видений. Вполне возможно, что в какой-то момент вы сможете закончить партию в вашу пользу именно благодаря вашему комбо.



3. Комбинация, давление силой героя и существами

Чаще всего медленные матч-апы вы будете заканчивать именно этим способом, ведь ради него в колоду и добавлены разнообразные мощнейшие карты и синергии.

Во-первых, вам очень поможет **Темный жнец Андуин**. Имея в руке две копии **Взрыва разума**, вы можете нанести 16 единиц урона за один ход: сила героя + **Взрыв разума** + сила героя + **Взрыв разума** + сила героя. И это лишь вариант с двумя копиями **Взрыва разума** в руке, часто их у вас будет больше, благодаря Темным видениям.

Алекстраза также является одной из частей комбо и присутствует в колоде именно ради этого. Благодаря ей можно нанести летальный урон оппоненту, используя описанный выше способ с силой героя Темного жнеца Андуина. Главное быть уверенным в том, что противник не сможет исцелить себя или получить броню. Кстати, матч-апы с такими противниками, как Друид или Воин, являются для вас очень тяжелыми как раз потому, что они могут накапливать много брони, а **Алекстраза** работает только со здоровьем героя. Таким образом, если у вашего противника 30 здоровья и 30 брони, розыгрыш Алекстрызы вам не слишком поможет.

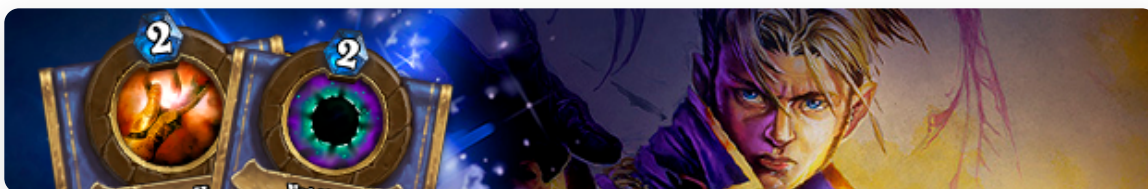
Разыгрывая Алекстразу на героя оппонента, думайте о том, сможет ли соперник избавиться от нее, насколько вылечит себя или сколько дополнительной брони может получить. Для этого нужно помнить о том, какие карты с подобными эффектами еще не выходили из его колоды, и подсчитывать потенциальный урон с их учетом.

Нельзя не упомянуть и о том, что ради этого существа вы потратите целый ход и вряд ли сделаете что-то еще, поэтому довольно опасно разыгрывать Алекстразу, выбирая целью героя противника, если ваше собственное здоровье стремится к нулю. Впрочем, если игровая ситуация не очень хорошая, порой можно сыграть агрессивно в надежде, что у оппонента просто не будет в руке нужных ресурсов для завершения партии. Риск – дело благородное, если надежного способа выиграть позднее у вас нет.

Темные видения – прекрасное заклинание в случае, когда вы рассчитываете на победу с помощью комбинации. С их помощью вы можете нанести 20 или даже 22 урона за один ход, получив 3 или 4 копии Взрыва разума в руку и используя силу героя Темного жнеца Андуйна. Конечно, часто вам придется тратить **Темные видения** не только на поиск Взрыва разума, ведь ситуации бывают разные, и порой необходимо позарез найти **Ментальный крик** или **Массовое рассеивание**, или еще что-нибудь. Жадничать не стоит, комбинация даже с двумя копиями заклинания за 2 маны уже очень сильна. Но в медленных противостояниях **Темные видения** гораздо легче использовать именно ради комбо, в быстрых вам вряд ли дадут на это время, хотя и такое возможно. Ориентируйтесь по ситуации.

Но 16, 20 или даже 22 единицы урона – это, конечно же, не 30, так что оппонента с полным запасом здоровья вы не убьете. Несмотря на это, комбинация крайне эффективна, но почему так? У вас есть масса других источников давления, которые помогут без особых проблем довести противника до нужной кондиции. Это и **Алекстразы**, и сила героя Темного жнеца Андуйна, и ваши существа.

Важно грамотно использовать силу героя рыцаря смерти, иногда она может оказать серьезное влияние на игру.



Отдельно следует поговорить о вашей **базовой силе героя**. Использовать ее грамотно крайне важно, и тут вас ждет масса дилемм. Исцелить ли себя или поврежденное существо? Использовать ли силу героя вообще или поставить новую угрозу на стол? Однозначного ответа дать, к сожалению, не получается, ведь очень многое зависит от конкретной игровой ситуации на столе, а также вашей руки.

Есть несколько факторов, влияющих на ваше решение. Для начала вам нужно понять, стоит ли вообще применять силу героя или лучше поставить какое-то существо на стол или разыграть какое-то заклинание. С существом все достаточно просто – если вам нужен темп и дополнительные угрозы, а бояться каких-то AoE эффектов не приходится, можно и поставить на стол лишнее существо, которое или окажет больше давления на героя противника, или сможет выгодно разменяться с его картами.

Разыгрывая заклинания, вы должны четко понимать, почему делаете это. Речь в первую очередь идет о Темных видениях. Что именно вы ищете, с какой вероятностью найдете и можно ли сделать это позднее или 2 свободных кристалла маны есть только сейчас? Часто, играя в агрессивном матч-апе, вы ищете какой-либо AoE эффект – тогда у вас будет веская причина разыграть **Темные видения** заранее, чтобы найти его. Но не стоит использовать это заклинание просто так, не имея представления о том, что случится в следующие несколько ходов, что поставит ваш оппонент, и как вы будете на это отвечать.

Если же вы все-таки решили использовать вашу силу героя, стоит определиться с ее целью. Редко это будет вражеский герой или вражеское существо, хотя порой возможно и такое (например, если на вашей половине есть **Клирик Североземья**, но нет

поврежденной цели). А вот выбор между вашим героем и вашим существом иногда труден.

Необходимо отметить, что очень часто контроль над столом важнее, чем жизнь вашего героя, так что приоритет стоит отдавать угрозам на столе, они смогут совершить больше разменов или выдержать типовые AoE эффекты оппонента. Это относится даже к самым экстремальным матч-апам, например, с Секрет Магом: на начальном этапе контроль стола важнее вашего здоровья, так что лечить часто стоит именно существ, если это, конечно, поможет им пережить какую-то атаку или совершить размен.



Что касается **синергии драконов**, теперь она уже составляет не такую значительную часть колоды Контроль Жреца, как это было ранее. В вашем распоряжении осталось не так много драконов, нет и Историка гнева Пустоты, который мог их генерировать. Вы не сможете стабильно рассчитывать на реализацию синергий в каждой партии. Это необходимо учитывать при использовании ваших существ: те же **Вестник заката** или **Чешуйчатый червь** далеко не всегда будут способны активировать свой боевой клич. Не ошибайтесь и всегда проверяйте, есть ли в руке другой дракон, который поможет реализовать этих.

В случае с Вестником заката, его, пожалуй, почти никогда не стоит выставлять в темп без активации боевого клича, а вот **Чешуйчатый червь** иногда пригодится и как существо 4/4 без натиска.

Запоминайте, сколько драконов вы уже разыграли, а сколько осталось в вашей колоде и руке. Это очень важно, ведь порой вы физически не сможете активировать боевой клич вашего существа, так как все драконы уже будут разыграны. В этом случае, конечно же, медлить с использованием угрозы не нужно.

Собственно, если вы очень хотите реализовать все ваши синергии, последнего оставшегося в руке или в колоде дракона придется беречь, он послужит активатором мощнейших боевых кличей. Лучше всего, чтобы таким драконом было что-то не особенно мощное и полезное: **Вестник заката** в медленных матч-апах или **Алекстраза**, которую пока что вы не планируете использовать.

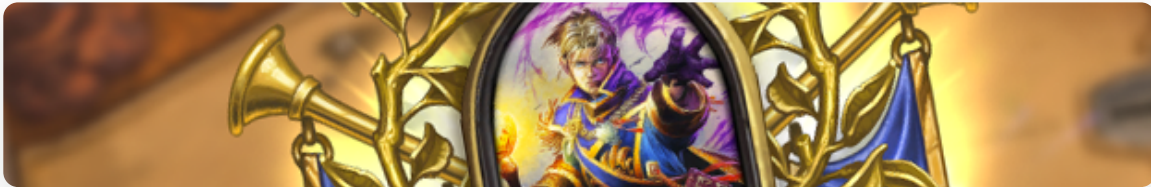


С уходом Дракониды-шпиона и Историка гнева Пустоты в колоде Контроль Жреца осталась лишь одна обязательная карта со случайным эффектом. Это **Темные видения**.








В сборке от Quate 7 разных заклинаний (всего 12 копий), многие из них вы найдете на стадии муллигана или в начале партии, поэтому определенный шанс предугадать, что же предложат вам **Темные видения**, все-таки есть.

Очень важно отметить, что вы не можете раскопать две копии одного и того же заклинания, то есть, если у вас два Божественных гимна в колоде, предложено две его копии быть не может. Еще одна особенность Темных видений – они дают вам копию раскопанного заклинания, а не его само. Так вы должны не запутаться в том, что в вашей колоде есть, а чего уже нет – это поможет и в медленных, и в быстрых матч-апах.

Если в вашей колоде совсем не осталось заклинаний, **Темные видения** не сделают ничего, кроме самого факта розыгрыша этой карты, что может помочь хотя бы перезарядить силу героя Темного жнеца Андуина.



Несколько коротких, но **важных советов**, которые помогут вам освоить рассматриваемую колоду:

-  **Массовое рассеивание** можно использовать не только как способ наложения немоты, но и как перебор колоды, если ваша рука сейчас не располагает достойными инструментами.
-  Старайтесь разыграть **Слово силы: Щит** до того, как на стол выйдет ваш (или предполагаемый вражеский) **Крадущийся упырь**.
-  Не все ваши ремувалы одинаково полезны в различных матч-апах. Самые бесполезные (**Слово Тьмы: Смерть** против Контроль Чернокнижника) старайтесь тратить даже с минимумом выгоды (например, перезарядка силы героя Темного жнеца Андуина), а если места в руке не хватает, тратьте их просто так, если это возможно.
-  Силу героя Темного жнеца Андуина за один ход вы сможете применить не более трех раз, если у вас нет Монеток. Всегда внимательно продумывайте ваш ход, если вам доступна перезаряжаемая сила героя, порой с нее можно начать ход, чтобы использовать ее несколько раз.
-  В вашей колоде немного целей для эффектов немоты: провокаторы (**Доисторический дракон**), существа с добром (**Клирик Североземья**, **Служитель боли**), **Яростный пиромант**. Ожидайте, что именно данные угрозы получат эффект немоты, превращения и так далее.
-  Не рассчитывайте разыграть **Божественный гимн** на полный стол ваших существ с неполным здоровьем. Да, было бы неплохо иметь на столе Служителя боли, Яростного пироманта и Клирика Североземья, которые в связке с **Божественным гимном** могут добрать вам сразу несколько карт, но иногда заклинание нужно использовать для одного существа и даже на пустой стол – лишь для исцеления вашего героя. Не жадничайте и не ожидайте идеальных условий.
-  Вы можете применять **Слово силы: Щит** и на вражеские цели, особенно если сейчас или позже вы планируете ликвидировать их каким-то не наносящим урон ремувалом (**Темный жнец Андуин**, **Ментальный крик**, **Массовое рассеивание**).

- Немаловажный аспект геймплея Контроль Жреца, как и, пожалуй, любой колоды в игре: порядок ваших действий. Планируйте свой ход и старайтесь сначала использовать все эффекты, дающие вам карты тем или иным путем (добор или генерация), так у вас будет больше информации и опций, и вы, может быть, поменяете планы на ход.
- Некоторые другие действия, не связанные с получением карт, тоже порой нужно применять в определенной последовательности. Например, атаковать вашими угрозами до того, как будут применены массовые ремувалы, убивающие их, и так далее. Это, казалось бы, очевидный совет, но подобные ошибки допускаются очень часто и опытными игроками, так что отметить их надо.
- Следите за оставшимися картами в вашей колоде, крайне важно помнить каждую из них, чтобы эффективнее реализовывать **Темные видения** и другие ваши инструменты.
- Не держите в руке Темного жнеца Андуина слишком долго – вам редко удастся реализовать его на полный стол существ с 5+ атакой. Разыгрывайте его, пока есть время, чтобы получить максимум выгоды с новой силы героя. Это касается не только медленных матч-апов.



Нечетный Воин – один из самых неблагоприятных для вас матч-апов. Основная сложность – бесконечно увеличивающаяся броня Гарроша. Из-за этого есть риск, что комбо со Взрывом разума может совсем не приблизить вас к победе, даже если будет разыграно три или четыре копии заклинания. А **Алекстраз** поможет лишь отчасти, ведь брони у Воина зачастую накапливается даже больше, чем здоровья. Сильных, темповых существ у вас немного, Контроль Жрец гораздо лучше справляется с обороной, нежели с давлением.

И все же в данном матч-апе нужно играть максимально агрессивно, насколько это вообще возможно в случае с Контроль Жрецом. Выставляйте угрозы в темп, не жадничайте, вынуждайте оппонента обороняться и тратить ремувалы. Желательно сбивать броню при любой возможности, то есть наносить 4 и больше урона со стола. Ищите **Взрыв разума** с Темных видений, лучше накопить 4 копии заклинания. Старайтесь опускать здоровье оппонента всеми возможными способами для реализации завершающей комбинации. Как можно раньше разыгрывайте Темного жнеца Андуина, чтобы наносить дополнительный урон новой силой героя. Пользуйтесь тем, что противник очень медленный (даже медленнее вас), так что у вас будет время для поиска комбо и перебора колоды.



Нечетный Паладин, гроза ладдера, является для вас легкой и желанной мишенью. Вы располагаете огромным количеством массовых зачисток, которых так боится Паладин. В начале игры это **Яростный пиромант**, чуть позже – **Вестник заката**, **Доисторический дракон** и **Ментальный крик**. Прибавьте к этому существ с натиском, **Массовое рассеивание**, ремувалы оружия и так далее. Паладину будет очень тяжело с вами справиться, даже несмотря на улучшенную силу героя. Победа будет за вами, когда вы истощите его руку и полностью перехватите инициативу на столе – в этом основная цель игры. Впрочем, не расслабляйтесь рано, при вашем плохом заходе у Нечетного Паладина есть все шансы задавить вас. Играйте вдумчиво, обязательно разменивайтесь и не оставляйте Паладину целей для баффов. Особенно страшен **Новый уровень!**, поэтому уничтожение Паладинов-рекрутов для вас в приоритете.



Четный Паладин не такой агрессивный и может сопротивляться даже на поздней стадии игры благодаря тяжелым существам вроде Короля-лича. Кстати, если у вас в колоде есть **Контроль разума**, это будет отличная цель для него. Паладины-рекруты снова опасны из-за адаптаций Сияющего стегодона (и любых других баффов), так что не забывайте о разменах. В целом, стратегия проста: как обычно, по максимуму контролируйте стол, зачисток у вас много, хотя тратить их впустую и оставаться без карт в руке не стоит.

Если игра затянется, у вас есть все шансы переиграть Паладина по выгоде, ведь он быстро опустошит свою колоду заклинанием **К оружию!**. Но, скорее всего, до этого не дойдет, и у Утера просто закончатся запасы в руке. Помните о баффах, их у Четного Паладина намного больше, чем у Нечетного. Это и **Печать королей**, и **Динозаврение**, а в некоторых случаях даже **Гребнистый скакун**. Важно не оставлять для них целей, если ваш запас здоровья минимален. Всегда лучше убрать со стола хоть одного Паладина-рекрута 1/1, даже если очень хочется пойти «в лицо». Комбинация **Равенство + Освящение** также имеет место, так что будьте начеку. Впрочем, это не самое страшное, что может преподнести вам Утер.



С **Нечетным Охотником** не должно возникнуть особых проблем. Матч-ап во многом схож с Нечетным Паладином, но лучше для вас тем, что Охотник не имеет возможности моментально восстанавливать свой стол. Ваша сила героя неблагоприятна для него, пусть вы и восстанавливаете лишь 2 единицы здоровья, тогда как вражеская сила героя наносит вам 3 урона. Быстро опустить вам здоровье у него уже не выйдет. Ищите ранние зачистки, **Яростный пиромант** отлично послужит в начале игры. Ремувал оружия приберегите для Лука Орлиного рога. Охотник очень быстро теряет ресурсы, поэтому оставить его с 1-2 картами в руке не составит труда, достаточно одной серьезной зачистки. После этого победа будет у вас в кармане.



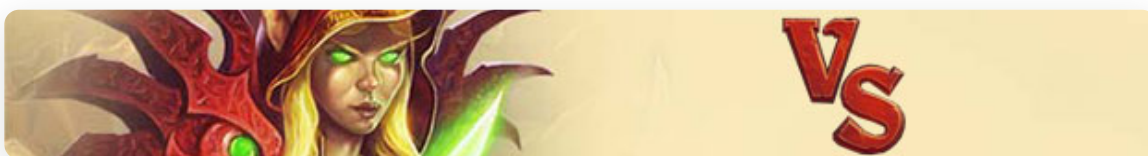
Друид – тяжелый класс для Контроль Жреца, поэтому если увидели портрет Малфуриона или Лунары, приготовьтесь к напряженной игре.

Биг Спелл Друид, как и другие Биг Спелл колоды со Злой призывательницей, представляет серьезную угрозу для Контроль Жреца. В таком матч-апе нужно полагаться на ремувалы и грамотно их использовать. Если в вашей сборке есть две копии Слова Тьмы: Смерть, используйте их в ответ на 10-й дроп со Злой призывательницы. Желательно не жадничать и выставлять угрозы на стол с первых ходов, чтобы иметь возможность размениваться и не позволить Друиду сразу же захватить стол. Очень полезны AoE ремувалы, хорош и **Чешуйчатый червь** – новый инструмент для контроля стола. Прекрасно сыграет и **Ментальный крик**, если противник решит пойти ва-банк и выставит полный стол существ.



Таунт Друид – с этим архетипом лучше всего играть агрессивно, то есть без опаски выставлять угрозы, параллельно перебирая колоду в поисках комбо. Броня – это

защитный механизм Таунт Друида, за которым он постоянно будет прятаться. Очень важно наносить как можно больше урона герою противника, поэтому желательно рано найти Темного жнеца Андуина и сосредоточиться на взрывном уроне. Матч-ап несколько напоминает Нечетного Воина. Ваше главное оружие в этом поединке – **Ментальный крик**, благодаря этому заклинанию вы будете избавляться от бесконечных провокаторов Друида. Кстати, помните о том, что Малфурион, скорее всего, захочет самостоятельно уничтожить **Хадронкса**, чтобы не подставить его под **Контроль разума** или тот же **Ментальный крик**, поэтому будет замечательно найти Крадущегося упыря и рано уничтожить **Близость к природе**. Это очень важное заклинание Таунт Друида.



Миракл Разбойник – не самый частый, но и не самый легкий ваш оппонент. Вы оба играете медленно, и ему это на руку. Ваши массовые ремувалы долго будут залеживаться в руке, а первая серьезная угроза (**Сумеречный дракон**, например) попадет под какое-нибудь **Ошеломление**. Фал’дорайский странник может создать вам много серьезных проблем, угрозы 4/4 будут появляться в самый неподходящий момент, и на них не всегда найдется ответ. Помните о комбинации **Лирой Дженкинс + Хладнокровие** или **Лирой Дженкинс + Шаг сквозь тень**.

Нечетный Разбойник – благоприятный агрессивный матч-ап. Как и всегда, вам нужны ранние АоЕ ремувалы и максимальный контроль стола. Важно рано избавиться от **Бандюги**, это существо не должно жить дольше 1-2 ходов, иначе может создать для вас массу проблем. Противник будет играть быстро и нагло, пользуйтесь этим и контролируйте стол, истощая руку соперника. Проблем возникнуть не должно.



Квест Разбойник – один из самых сложных матч-апов для вас, в котором часто придется рассчитывать на удачу и «незаход» карт оппонента. У вас нет возможности играть настолько агрессивно, чтобы помешать оппоненту реализовать легендарную задачу. Попробуйте играть максимально темпово, нанося герою противника много урона со стола. Не жадничайте и ставьте угрозы в темп. Постарайтесь рано опустить ему здоровье и найти части комбинации, это ваш единственный шанс победить. Если Разбойник не вернул в руку существо, которое разыгрывает для легендарной задачи,

убивайте его всеми возможными способами. Когда Разбойник выполнит квест, шансов у вас заметно поубавится (если не найдете способа быстро нанести летальный урон), поэтому можете не тратить свое время и сдаваться.



Секрет Маг (Темпо Маг) – противник непростой, но не такой уж и безнадежный. Главное пережить волны взрывного урона, которые он попытается направить вам «в лицо». Не забывайте, что на первых порах лучше заботиться о захвате стола, поэтому силу героя используйте для лечения существ, чтобы осуществлять выгодные размены. Монетку всегда берегите для проверки Антимэгии, а под **Взрывающиеся руны** подставляйте то, что не жалко – все равно большая часть ваших существ умрет, за исключением некоторых тяжелых драконов. Ремувал оружия очень важен в этом матче, так как благодаря **Алунету** Маг слишком быстро восполняет свои ресурсы и находит все необходимое. Если Маг понадеется на **Алунет**, не имея карт в руке, то вовремя пришедший **Харрисон Джонс** фактически обеспечит вам победу. Контролируйте стол, истощайте руку противника и запоминайте вышедшие секреты. **Антимэгия** и **Взрывающиеся руны** – самый стандартный вариант, других секретов ожидать не стоит.

Контроль Маг станет очень тяжелым соперником для вас. Это будет медленное противостояние, причем на поздней стадии гораздо сильнее будет ваш оппонент, так как **Ледяной лич Джайна** превосходит Темного жнеца Андуина. Из-за бесконечного исцеления с помощью элементарей вам будет тяжело разыграть комбо максимально выгодно. Даже **Алекстраза** может оказаться бесполезной. Не забывайте и о Магическом броннике. Получается, что медленный Маг обладает всеми самыми неприятными преимуществами, которые мешают вам реализовать комбинацию – это и броня, и возможность исцеления. Играйте темпово, пытайтесь все время снижать здоровье оппонента и не оставляйте ему целей для силы героя, когда **Ледяной лич Джайна** разыграна.



В **зеркальном матче** победит тот, кто сможет найти и реализовать больше взрывного урона. Здесь очень важны такие карты, как **Темный жнец Андуин**, **Алекстраза**, а также инструменты перебора колоды. Комбинация со Взрывом разума становится приоритетным способом победы. Старайтесь по возможности наносить урон и со стола, чтобы было легче сыграть комбо. С Темных видений ищите именно **Взрыв разума**, вам редко пригодится что-то еще.

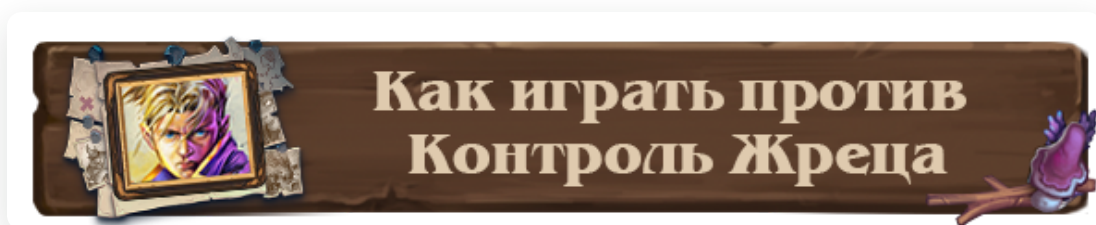
Подробнее о том, как играть против Контроль Жреца, читайте в следующем разделе.



Матч-ап с **Куболоком** один из самых интересных и захватывающих. У вас есть практически все для того, чтобы контролировать действия этого соперника. **Крадущийся упырь** помешает ему легко уничтожить Одержимых лакеев и Плотоядных кубов (поэтому его нужно разыгрывать как можно раньше), ремувалы оружия ликвидируют Череп Ман'ари, **Слово Тьмы: Смерть** – достойный ответ на Горного великана. Прибавьте к этому **Массовое рассеивание** и **Ментальный крик** – очень неприятные для Чернокнижника заклинания. Последнее, кстати, лучше всего использовать, когда на столе врага есть **Страж ужаса**, а еще лучше – **Плотоядный куб** с демонами внутри. Так вы помешаете оппоненту воскресить их с помощью Кровопийцы Гул'дана. Если вы играете **Контроль разума**, лучшая цель для него – **Страж ужаса** или **Плотоядный куб** с чем-нибудь интересным внутри.

Основной способ победы в этом матч-апе – поиск комбинации с Взрывом разума. Внимательно следите за тем, какие исцеляющие эффекты выходили из колоды оппонента, старайтесь подводить его здоровье к отметке ниже 20. Если Чернокнижник все время будет держать здоровье полным, вам поможет **Алекстраза**. Темными видениями лучше раскапывать **Взрыв разума**, если нет нужды в каких-то ситуативных заклинаниях.

Контроль Чернокнижник обладает большим количеством защитных механик, так что порой добить его комбинацией будет труднее. Плюс в том, что этот архетип не использует Стражей ужаса и Горных великанов, то есть быстро убить вас не сможет. Его способ победы — **Первоученица Рин**, если вы сможете лишить ее предсмертного хрипа, вы существенно приблизитесь к победе. Если Темный ритуал уже начался, играйте темпово и заставляйте Гул'дана тратить ману на защиту, а не на розыгрыш дорогостоящего Азари.



Когда вы встречаете Жреца на игровом ристалище, для начала нужно определить его архетип. Контроль Жреца можно распознать по первым ходам – уже Слово Силы: Щит говорит о том, что это не Биг Спелл Жрец, а значит, скорее всего, именно Контроль.

Итак, о чем же нужно помнить в первую очередь, встретившись с Контроль Жрецом?

Это очень медленный и терпеливый архетип, имеющий много AoE зачисток и сильный финишер в лице главного комбо. Сборки Жреца со Взрывом разума схожи между собой, поэтому неожиданных поворотов ждать не придется.

Самые популярные AoE зачистки Жреца – **Вестник заката**, **Яростный пиромант** в связке с заклинаниями, **Ментальный крик**, **Доисторический дракон**. Всего 8 штук, что выглядит внушительно. Не пытайтесь обыгрывать их все, иначе рискуете потерять темп навсегда. Иногда придется рисковать и рассчитывать, что Жрец не сможет зачистить ваш стол.

Как и любая контроль колода, Жрец страдает от сильных, темповых соперников, способных стремительно наращивать свою силу с каждым ходом. С этим лучше всего


справляются Биг Спелл Друид и Квест Разбойник. Также хороши медленные противники, которые сильнее Контроль Жреца на поздней стадии игры. Это Таунт Друид и Контроль Маг.


Трудно назвать какие-то определенные карты, которые помогли бы вам улучшить матч-ап с этим архетипом. Если вы играете колодой, вам важно исцеление и броня – лучшие способы защиты от комбинации Жреца. Скорее всего, он попытается победить вас именно благодаря нескольким копиям Взрыва разума, и важно не позволить ему найти летальный урон. Если же вы играете быстрой колодой, здесь очень важны темповые ходы. Нужно стремиться усиливать угрозы с каждым ходом, чтобы Жрецу не хватало ресурсов для постоянной зачистки стола.




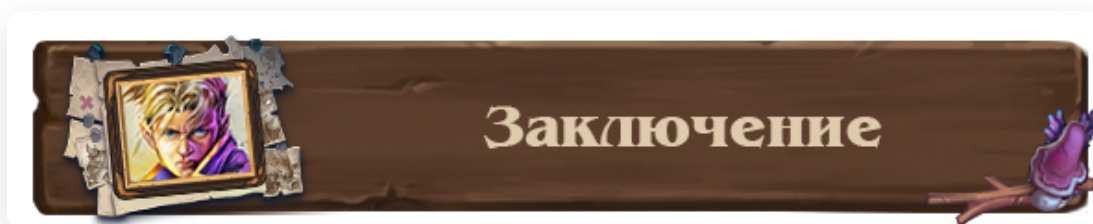
Общие советы, которые помогут вам улучшить матч-ап с Контроль Жрецом:

- ❌ Как правило, Жрец может исцелить себя максимум на 6 единиц за один ход, поэтому часто не стоит обыгрывать два Божественных гимна, силу героя и другие исцеляющие эффекты, если вы играете агро колодой и подготавливаете почву для летального.
- ❌ Не забывайте, что у Андуина теперь есть неплохой контролирующий инструмент – **Чешуйчатый червь**. Будьте готовы к тому, что ваше существо с 5 и менее здоровья станет его жертвой.
- ❌ Самые ранние AoE Жреца – **Яростный пиромант** и **Вестник заката**. Первого можно особенно не бояться, если Андуин играет без Монетки. Если ситуация плохая, либо вы очень уверены в себе, можно вообще не обыгрывать их – иногда риск бывает оправдан.
- ❌ Следите за тем, что Жрец раскапывает с Темных видений. Думайте о том, что за заклинание он получил и почему не разыграл его сразу: чем дольше карта лежит в его руке, тем больше у вас информации.
- ❌ У Контроль Жреца всегда будет ремувал оружия, вопрос в другом – какой именно? **Харрисон Джонс** наиболее вероятен, так как это еще и добор карт, но **Кислотный слизнюк** и **Прожорливая слизь** тоже имеют место.

 **Ментальный крик** зачастую обыграть очень сложно, так как здесь ничто не поможет. Нельзя защитить существ божественным щитом или увеличением здоровья. Неприятно и то, что существа не уничтожаются и теряют все свои эффекты, и их нельзя воскресить впоследствии, лишь после повторного розыгрыша и смерти. Единственный способ обыграть **Ментальный крик** – не ставить много существ на стол, ну либо не обыгрывать его вообще, если ситуация складывается не в вашу пользу.

 Не обыгрывайте **Контроль разума** – это опциональная карта, встречающаяся далеко не во всех сборках Контроль Жреца.

 Минимальное количество урона, которое может нанести вам Жрец с помощью своего комбо – 16 (сила героя рыцаря смерти, **Взрыв разума**, снова сила героя, снова **Взрыв разума** и сила героя). Так что до тех пор, пока у вас есть 17 здоровья, можете серьезно не переживать. Но не забывайте, что максимальный урон с четырьмя копиями Взрыва разума – 22 единицы.



Контроль Жрец — сложная и многогранная колода, каждая ваша партия будет отлична от предыдущих, и в каждой вы будете сталкиваться с массой непростых и спорных ситуаций. Пожалуй, новички, выбрав Контроль Жреца, будут ошибаться слишком часто, упускать ключевые ходы, приносящие победу, неправильно использовать имеющиеся карты. Поэтому, если вы не уверены в своих силах, возможно, герой данной статьи не подойдет вам.

С другой стороны, как же еще научиться играть в Hearthstone, если не выбрав одну из самых сложных колод нынешней меты? Контроль Жрец, конечно, не для всех, но, может быть, именно вы из числа тех, кто сумеет покорить ладдер одной из самых трудных колод в мете.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч в Ведымином лесу!

