

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Биг Бист Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

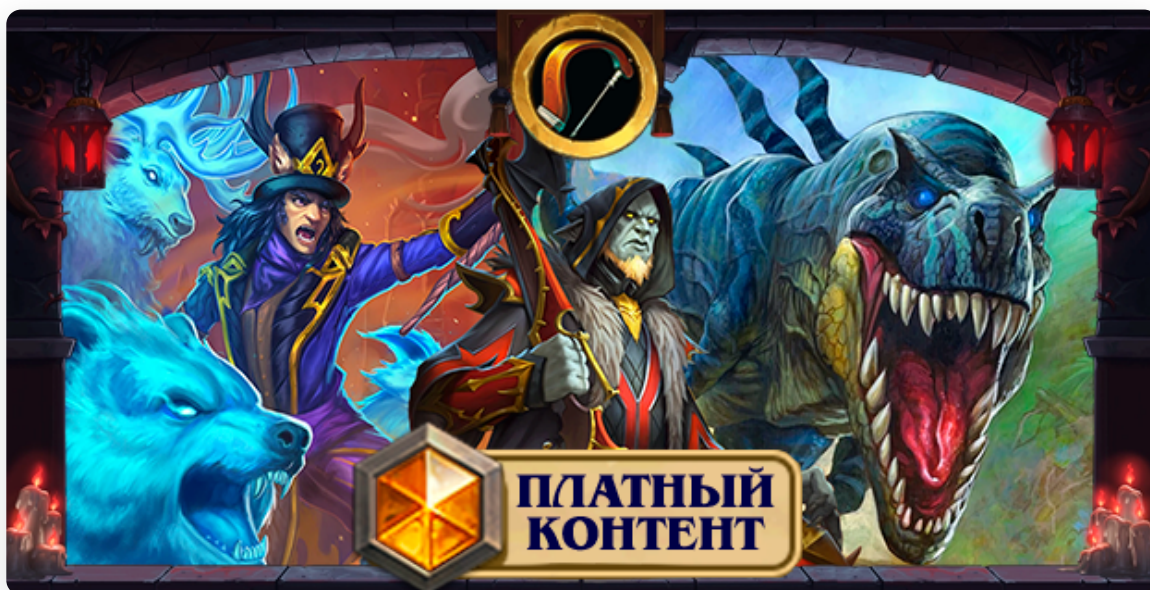
03.10.2022

Гайды

Замок Нафрия

(Обновлено) Биг Бист Охотник — лучшая колода меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой гайда — Биг Бист Охотник в мете Убийства в замке Нафрия после выхода мини-набора Неисправимые преступники. Последнее обновление с 35 новыми картами только укрепило позиции Биг Бист Ханта. Он получил несколько новых опций, хотя и без них показывает топовый винрейт.

В нынешней мете Биг Бист Охотник — лучшая колода. При этом доминация Рексара очевидна. У него самый высокий винрейт на всех рангах с огромным отрывом от остальных. У него нет ни одного плохого матч-апа среди десятки лидеров по популярности. У него почти нет даже равных матч-апов: все положительные, и часто даже почти безнадежные для оппонента.

Игроки осознают силу Биг Бист Охотника, поэтому он вырвался вперед и по популярности. Это самая распространенная колода на всех рангах: от Бронзы до топ-1000 Легенды.

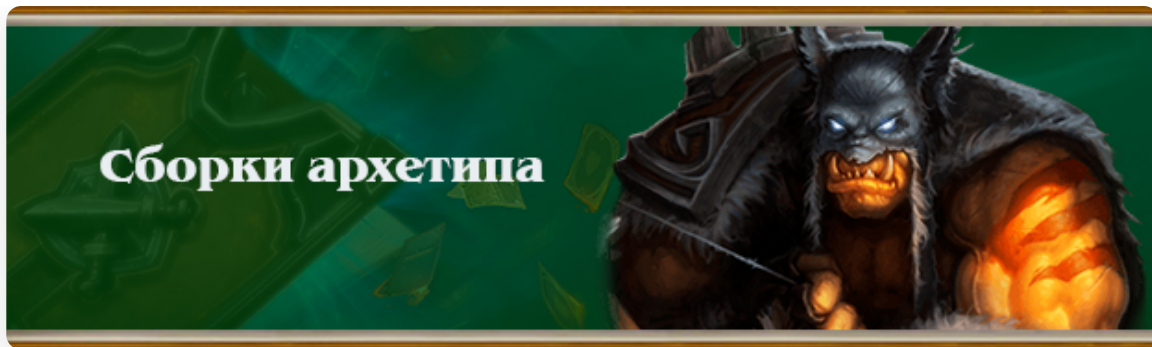
Скорее всего, разработчики понерфят этот архетип в следующем балансном патче. А пока этого не случилось, мы изучим этот архетип в большом гайде. В нем вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственные — в том числе не такие дорогостоящие. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и актуальные матч-апы меты.

Обновили гайд 3 октября. Далее полный список изменений:

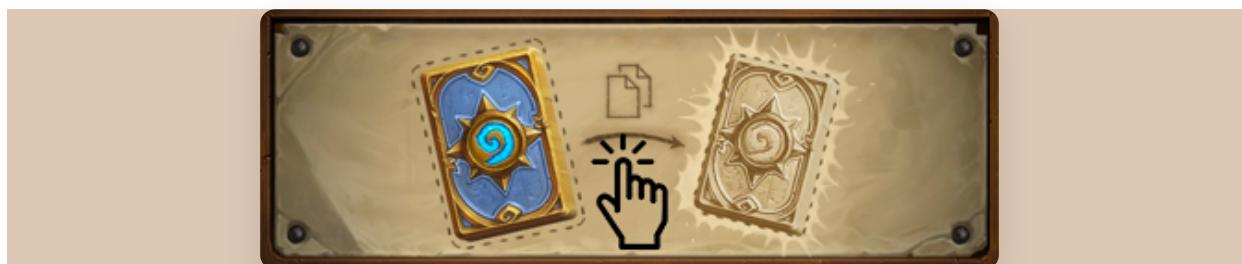
-  *Переработано вступление*
-  *Изменены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнен раздел "Как собрать колоду"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против некоторых классов*
-  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
-  *Добавлены новые матч-апы, изменены старые.*

### **Разделы гайда:**

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
  - - *Основа колоды*
  - - *Опциональные и технические карты*
  - - *Замены*
  - - *Максимально бюджетные версии*
- Выбор карт в стартовую руку
- *Общие правила муллигана*
- *Муллиган против каждого класса*
- Стратегия игры
- *Основы геймплея*
- *Способы победы*
  - - *Ключевые комбинации и карты*
- Матч-апы

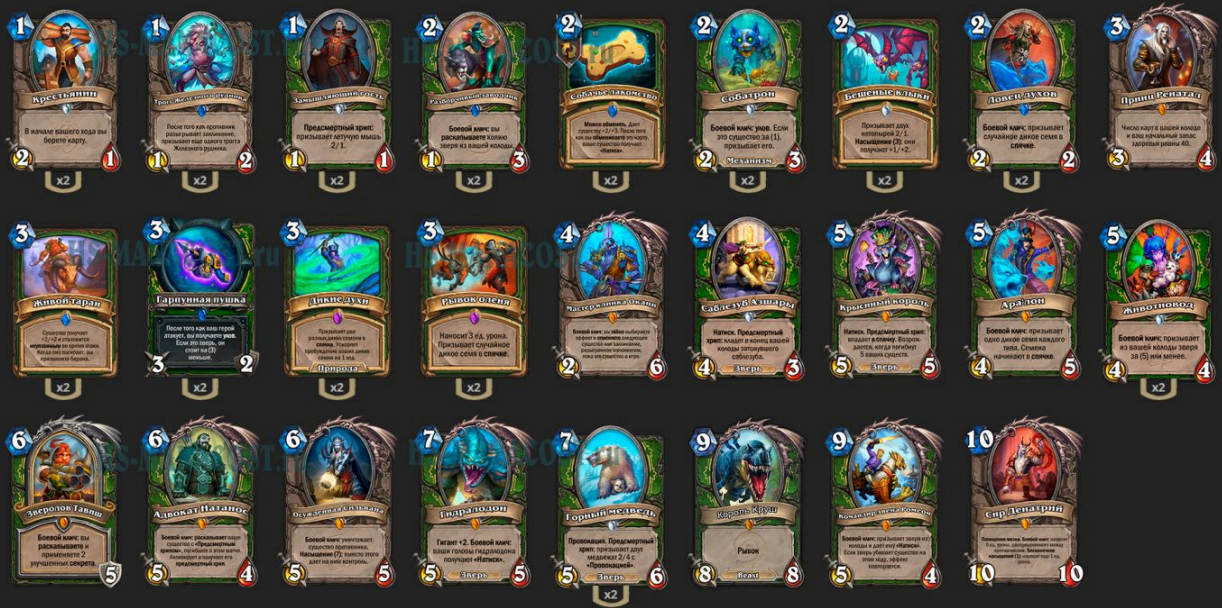


Колоды Биг Бист Охотника уже устоялись и мало чем отличаются друг от друга. В них всегда есть [Принц Ренатал](#), ключевой набор тяжелых зверей, ранних инструментов и карт с насыщением. Далее три самые результативные колоды в нынешней мете.

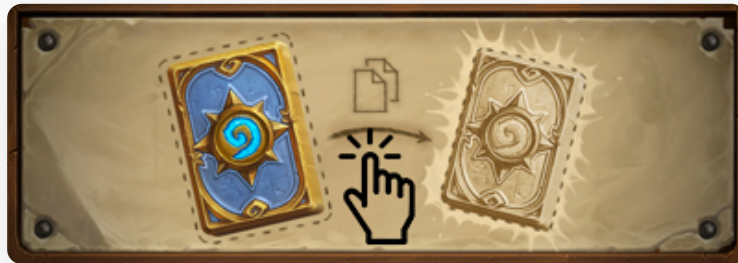
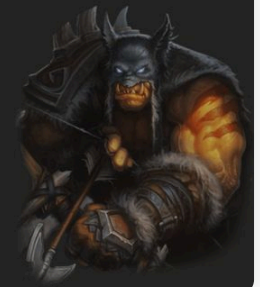


Биг Бист Охотник с новыми шестерками

## Топ-20 от madmaynatt



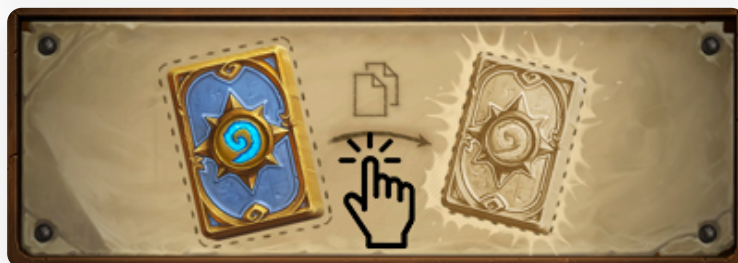
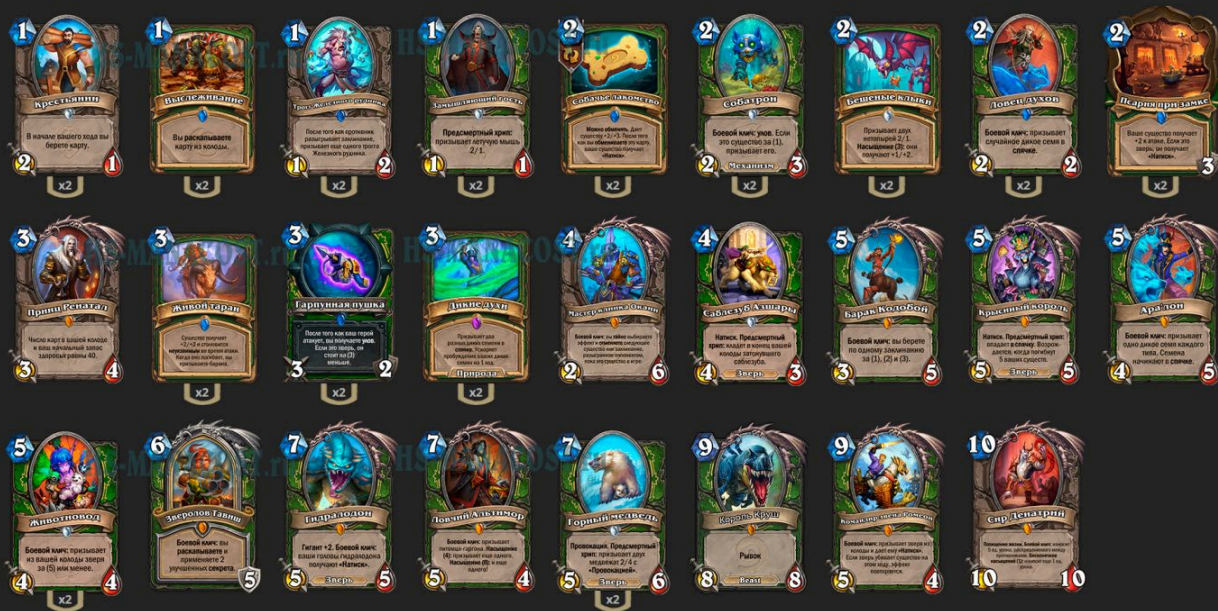
14320



В этой сборке появляются две новые карты мини-набора Неисправимые преступники — Осужденная Сильвана и Адвокат Натанос. Обычно берут только одну из новых шестерок, но можно потестить сразу две, если они есть в коллекции.

Биг Бист Охотник Кодобоем и Альтимором

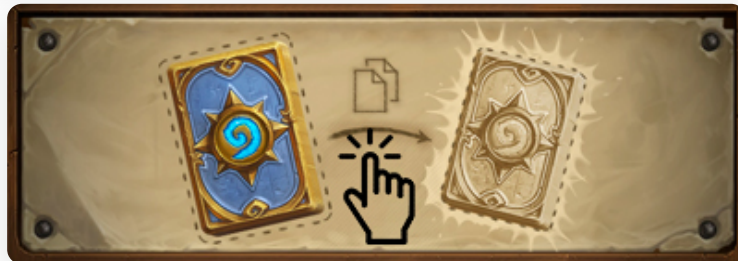
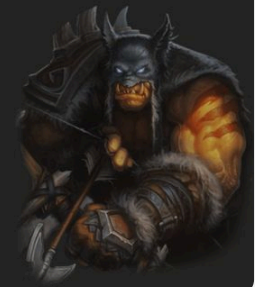
## Топ-11 от HsPhoebe



- В этой сборке появляются две другие легендарки — Барак Кодобой и Ловчий Альтимор. Опять же, две сильные карты, которые отлично вписываются в кривую Биг Бист Охотника и дают существенное преимущество в большинстве ситуаций.

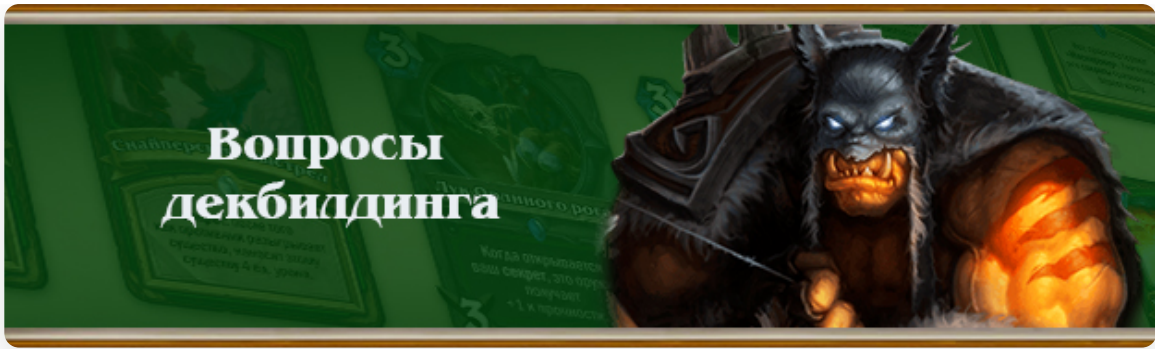
Биг Бист Охотник с Ненасытным пожирателем

## Топ-22 от Lee1k2



- Этот Охотник использует две копии **Ненасытных пожирателей** для борьбы с другими тяжелыми оппонентами, в том числе с другими Охотниками. Важно и то, что здесь появляется две копии Барана **Грозовой Вершины**. Они сделают не такой стабильной связку **Саблезуба Азшары** и **Животновода**, но дадут преимущество на розыгрыш зверя из руки.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде. У Биг Бист Охотника обширная основа из 33 карт, включая Принца Ренатала. Дополнить ее нужно еще 7 опциями, 4-5 из которых почти всегда идентичны и тоже претендуют на попадание в основу.

**Основа колоды Биг Бист Охотник**

**Стоимость основы колоды - 9220 пыли**

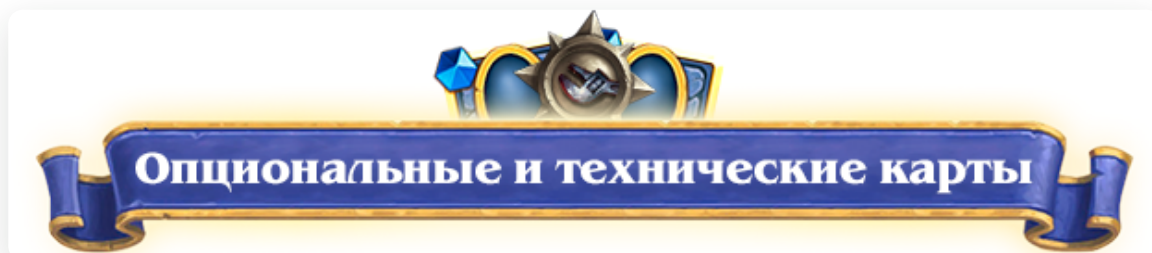
<p><b>1</b></p> <p>Крестьянин</p> <p>В начале вашего хода вы берете карту.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p>Закрывающий рот</p> <p>Предсмертный хрип: призывает летучую мышь 2/1.</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Вешеные клыки</p> <p>Призывает дух метельной 2/1. Насыщение (3); они получают +1/+2.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Ловец духов</p> <p>Боевой мисс: призывает случайное дикое семя в свячке.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p>Разрушитель колоды</p> <p>Боевой мисс: вы раскрываете копию зверя из вашей колоды.</p> <p><b>1</b></p> <p>x2</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>Собачий хвост</p> <p>Боевой мисс: урон. Если это существо за (1), призывает его.</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>Собака-панголон</p> <p>Можно обменять. Дает существу +2/+3. После того как вы обменяете эту карту, ваше существо получает «Натиск».</p> <p><b>2</b></p> <p>x2</p>
<p><b>2</b></p> <p>Псаря при замке</p> <p>Ваше существо получает +2 к атаке. Если это зверь, он получает «Натиск».</p> <p><b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Принц Ренатал</p> <p>Число карт в вашей колоде и ваш начальный запас здоровых равны 40.</p> <p><b>3</b></p> <p><b>4</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Дикое дуло</p> <p>Призывает два рандомных диких семени в свячке. Ускорит призывание любых диких семени на 1 св.д.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p> <p>Природа</p>	<p><b>3</b></p> <p>Рывок ослепя</p> <p>Наносит 3 ед. урона. Призывает случайное дикое семя в свячке.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p>Гарпунная пушка</p> <p>После того как ваш герой атакует, вы получаете урон. Если это зверь, он получает (5) меньше.</p> <p><b>3</b></p> <p>x2</p> <p><b>2</b></p>	<p><b>4</b></p> <p>Саблезуб Азшары</p> <p>Натиск. Предсмертный хрип: кладет в конец вашей колоды следующего саблезуба.</p> <p><b>4</b></p> <p><b>3</b></p> <p>Зверь</p>	<p><b>5</b></p> <p>Животновод</p> <p>Боевой мисс: призывает из вашей колоды зверя за (5) или менее.</p> <p><b>4</b></p> <p>x2</p> <p><b>4</b></p>
<p><b>5</b></p> <p>Красный король</p> <p>Натиск. Предсмертный хрип: складает в свячку. Возрождается, когда погибнут 5 ваших существ.</p> <p><b>5</b></p> <p><b>5</b></p> <p>Зверь</p>	<p><b>5</b></p> <p>Арагон</p> <p>Боевой мисс: призывает одно дикое семя каждого типа. Семена начинают в свячке.</p> <p><b>4</b></p> <p><b>5</b></p>	<p><b>6</b></p> <p>Зверолов Тавниш</p> <p>Боевой мисс: вы раскрываете и применяете 2 улучшенных секрета.</p> <p><b>5</b></p> <p><b>5</b></p>	<p><b>7</b></p> <p>Горный медведь</p> <p>Провокация. Предсмертный хрип: призывает дух медвежат 2/4 с «Провокацией».</p> <p><b>5</b></p> <p><b>6</b></p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p>Гидралодон</p> <p>Гигант *2. Боевой мисс: ваши големы гидралодона получают «Натиск».</p> <p><b>5</b></p> <p><b>5</b></p> <p>Зверь</p>	<p><b>9</b></p> <p>Король Круш</p> <p>Рынок</p> <p><b>8</b></p> <p><b>8</b></p> <p>Beast</p>	<p><b>10</b></p> <p>Сир Денатрий</p> <p>Получает урон. Боевой мисс: наносит 5 ед. урона, распределяемого между существами. Боевой мисс: наносит (2) урона при 1 ед. урона.</p> <p><b>10</b></p> <p><b>10</b></p>

Код основы колоды:



В редких случаях из основы колоды исключают **Принца Ренатала** и целый ряд других карт, чтобы играть обычной сборкой с 30 картами. Порой избавляются от **Псарни при замке**, а порой берут сразу две копии. Встречаются и версии без некоторых легендарок — преимущественно из-за бюджетных соображений.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



**Всепожирающий рой** — темповое заклинание, которое отлично работает с тяжелыми зверями и **Сиром Денатрием**. Проблема в том, что чаще всего после розыгрыша этих карт **Охотник** уже побеждает, так что **Всепожирающий рой** уже не нужен. Проиграть **Охотник** может со старта, но с ранними дропами заклинание работает слабо.

**Выслеживание** — простая и гибкая карта, которую не берут в колоды чаще всего потому, что для нее попросту не хватает места.

**Трогг Железного рудника** — хороший первый дроп, который заблокирует **Монетку** противника. Берут в большинство успешных сборок.

**Агрессор Скользящего Копья** — дополнительный первый дроп, которому чаще всего не хватает места в колодах, но можно использовать по крайней мере одну копию, чтобы увереннее чувствовать себя со старта в темповых матч-апах.

**Живой таран** — хороший и темповый бафф, если сыграть его рано на первые дропы. Но заклинание теряет свою актуальность в мид- и лейтгейме, а еще не работает, если **Охотник** не нашел хорошие первые дропы.

**Мастер клинка Окани** — гибкая и универсальная карта, которая может принести победу против неаккуратных оппонентов, да и опытным игрокам Окани часто сбивает темп.

Легендарка особенно хороша, если вы играете первым номером, что Охотник часто и делает.

**Мастер клинка Самуро** — актуальная карта из-за популярности Агро Друида и других темповых оппонентов. Синергий с Самуро не так много, но все же легендарку почти всегда включают в колоды.

**Школьный учитель** — недавно баффнутая карта с неплохими характеристиками и возможностями для четвертого дропа. Особых синергий нет: это просто достойная угроза, с которой можно сделать много сильных ходов.

**Псарь Шоу** — обычно используют в качестве замены каких-то других дорогостоящих карт, а в оптимальных сборках места для **Псаря Шоу** чаще всего не остается.

**Посол Фаэлин** — улучшит медленные поединки, но будет слаб в темповых противостояниях. Важно, чтобы вместе с Фаэлином зашли **Гарпунная пушка** или **Собатрон**, которые раскопают со дна колоды замешанных гигантских существ.

**Безумный герцог Теотар** — сильная легендарка в любой колоде, хотя и не всегда вписывается в достаточно агрессивный стиль Биг Бист Охотника. Поэтому используют не всегда.

**Баран Грозовой Вершины** — дополнительная синергия зверей, которая, однако, сделает слабее **Животновода** (нужно, чтобы **Животновод** всегда призывал **Саблезуба Азшары** или Затонувшего саблезуба). Поэтому используют редко.

**Изголодавшийся шут** — дополнительный источник перебора колоды, который достаточно просто активировать из-за большого количества мелких существ (в том числе Диких семян).

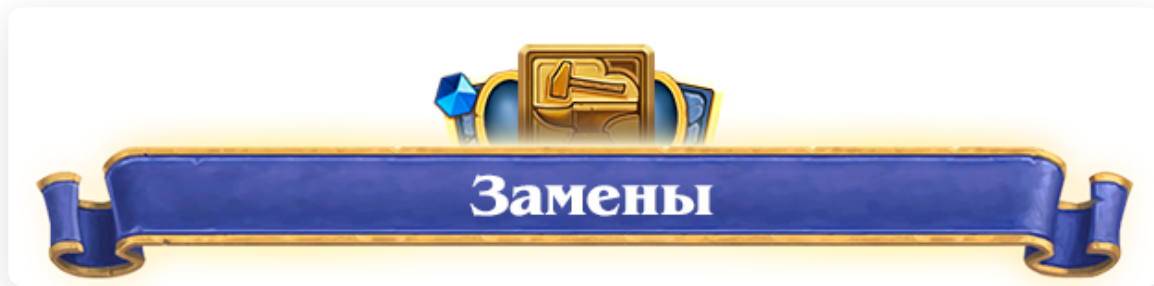
**Осужденная Сильвана** — сильный шестой дроп даже в случае, если не получится активировать его насыщение. С ним же станет еще лучше и сможет даже перевернуть ход игровой партии самостоятельно.

**Адвокат Натанос** — эта карта может как самостоятельно принести победу в партии, так и ничего не сделать. Зависит от захода, наличия предсмертных хрипов в игре или в руке, а также от тайминга. **Адвоката** Натаноса играют не так редко, потому что будут случаи, в которых он попросту ничего не сделает. Хотя предсмертных хрипов в деке достаточно.

**Ловчий Альтимор** — легендарка слабая, если ее топдекнуть, но под одной или двумя степенями насыщения даст очень много темпа, а порой и принесет победу с партии. Призванные питомцы по свойствам и характеристикам такие же, как и классические **Хаффер**, **Миша** и **Леокк**.

**Командир звена Ромеон** — исключают в первую очередь бюджетные колоды, но оптимальные версии используют легендарку всегда. Это еще одна победная лейтгейм карта, которая дает очень много темпа.

**Ненасытный пожиратель** — очень сильный девятый дроп, но часто у Охотника и без него хватает топовых карт за 7-10 маны, так что от **Ненасытного пожирателя** отказываются ради темповых и не таких дорогих опций.

















## Замены

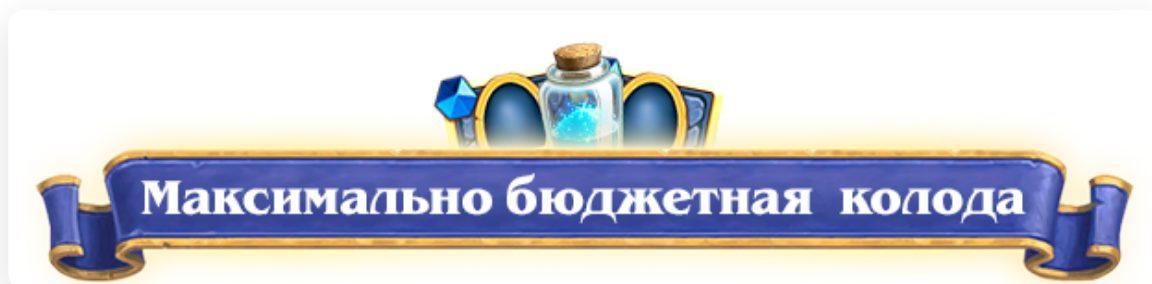
Биг Бист Охотник — дорогая колода с огромным количеством легендарок. Многие из них незаменимы, хотя колоду все-таки можно сделать намного дешевле.

Перед тем, как крафтить что-то для Биг Бист Охотника, подумайте о том, как много вы планируете играть в актуальном патче. С высокой вероятностью колоду понерфят в будущем — в конце сентября или начале октября. При этом понерфить могут целый ряд карт, но не обязательно те, которые вы скрафтите.

Далее обсудим все дорогостоящие опции и возможности из замены.

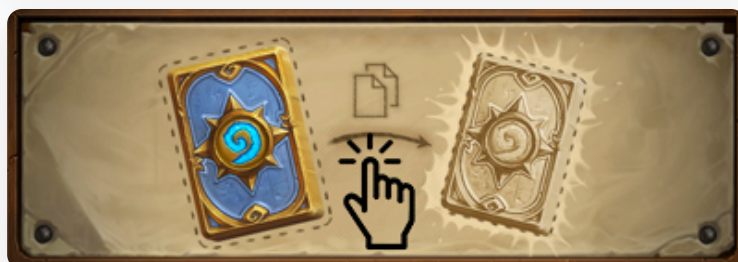
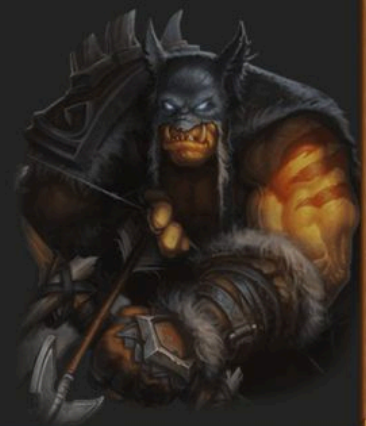
-  **Принц Ренатал** — есть бесплатно у любого игрока, но вы можете отказаться от этой легендарки, если у вас не хватает многих других дорогостоящих карт. Собрать колоду с 30 картами куда проще.
-  **Дикие духи** — обязательный эпик для архетипа, создавайте в двух экземплярах.
  -  **Рывок оленя** — обязательный эпик для архетипа, создавайте в двух экземплярах.
    -  **Мастер клинка Самуро** — без Самуро можно легко обойтись. Возьмите вместо него **Псаря Шоу**, **Школьного учителя**, **Выслеживание** или **Всепожирающий рой**.
-  **Мастер клинка Окани** — еще одна легко заменяемая карта. Альтернативы такие же, как и у Самуро.
  -  **Крысиный король** — вместо этой легендарки можно взять **Изголодавшегося шута**, **Ненасытного пожирателя**, **Выслеживание** и другие опциональные карты по вашему выбору.
-  **Аралон** — постарайтесь скрафтить **Аралона**, это топовая легендарка для любой колоды Охотника. Если нет, берите вместо **Барака Кодобоя** или другие опциональные карты.
-  **Зверолов Тавиш** — без героя вполне можно обойтись. Замените его **Ненасытным пожирателем** или любой другой тяжелой опцией.
  -  **Осужденная Сильвана** — без этой легендарки можно легко обойтись. Заменить ее проще всего **Ненасытным пожирателем**, **Бараком Кодобоем** или другой опциональной картой.
-  **Гидралодон** — слишком сильный зверь, от которого будет сложно отказаться, потому что вы все-таки играете Биг Бист Охотником. Но в теории поиграть можно и без **Гидралодона**: вместо берите **Ненасытного пожирателя** или другую тяжелую карту — лучше не зверя.

-  **Ловчий Альтимор** — легко заменяемая легендарка. Вместо можно взять Посла Фаэлина, Ненасытного пожирателя и другие опции.
-  **Командир звена Ромеон** — сильная легендарка, но заменяемая. Как и всегда, проще всего взять вместо Ненасытного пожирателя или обратиться к опциональным картам дешевле.
-  **Король Круш** — есть бесплатно в коллекции любого игрока.
-  **Сир Денатрий** — есть бесплатно в коллекции любого игрока.



**Максимально бюджетная версия**

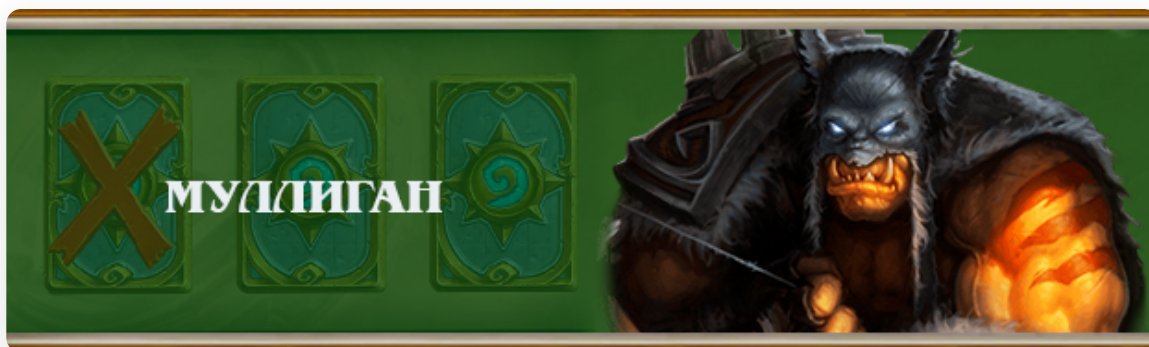
# Максимально бюджетный Биг Бист Охотник



Максимально бюджетная версия Биг Бист Охотника отказывается от [Принца Ренатала](#) и целого ряда тяжелых карт, в том числе и от [Сира Денатрия](#). Такая колода больше похожа на Фейс Ханта с дополнительными тяжелыми синергиями зверей. Такой подход тоже работает, так что потестить можно и такую версию.

Тут все еще есть несколько дорогих карт. Точно нельзя убрать [Дикие духи](#) и [Рывок оленя](#). Не стоит отказываться и от [Аралона с Гидралодоном](#). Но временно вместо них можно взять Барана [Грозовой Вершины](#), [Живой таран](#) или даже [Ненасытного пожирателя](#).

[к оглавлению](#)



- [Общие правила муллигана](#)
- Муллиган Биг Бист Охотника может быть разным в зависимости от оппонента, хотя основные принципы практически всегда неизменны. В колоде много неплохих карт для того, чтобы оставить их со старта, но чаще всего Охотник старается найти только лучше, а средние по силе карты сбрасывать.

Сначала мы обсудим общие правила муллигана Биг Бист Охотника.

## Оставлять всегда:



## Против контроля:















## С хорошей рукой:



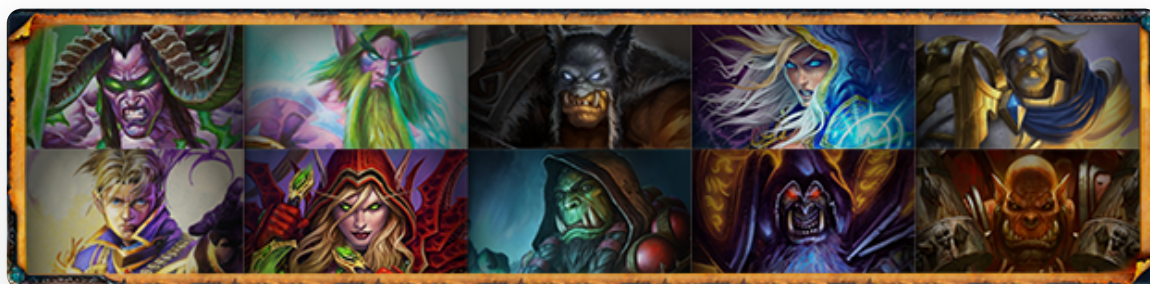
## Без Монетки:



-  **Ловец духов** — лучшая карта на муллигане в любом противостоянии. Оставляйте всегда и в любом количестве.
-  **Дикие духи** — еще одна топовая карта, которую стоит оставлять во всех ситуациях. Две копии нужны только с Монеткой.
-  **Крестьянин** — оставляйте всегда в качестве первого дропа, если встречаетесь с классом без наносящей 1 урон силы героя (Маг, ДХ).

-  **Замышляющий гость** — еще один хороший первый дроп, который нужен во всех темповых противостояниях. Скидывают только в самых медленных матч-апах или при наличии первого дропа лучше.
-  **Трогг Железного рудника** — оставляйте всегда, если начинаете без Монетки и в руке нет другого первого дропа.
  -  **Животновод** — оставляют в медленных матч-апах или с хорошей рукой в темповых.
    -  **Саблезуб Азшары** — оставляйте всегда с Животноводом или с другими хорошими картами для ранней игры.
    -  **Сир Денатрий** — оставляйте только в медленных поединках — желательно с Монеткой или хорошей рукой.
-  **Аралон** — можно оставить всегда с хорошей рукой или в медленных поединках.
  -  **Зверолов Тавиш** — обычно оставляют только с хорошей рукой, хотя в некоторых матч-апах пригодится без каких-либо других условий.
  -  **Гарпунная пушка** — оставляйте в медленных матч-апах, если в руке уже есть Саблезуб Азшары или Животновод.
  -  **Другие карты** на муллигане оставляют редко.

Далее о том, что Биг Бист Охотник оставляет при встрече с конкретными классами.



### Муллиган против каждого класса

**Охотник на демонов:** Ловец духов, Дикие духи, Замышляющий гость, Аралон. С хорошей рукой — Собачье лакомство, Саблезуб Азшары. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Воин:** Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Собатрон, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Собачье лакомство, Саблезуб Азшары.

**Паладин:** Крестьянин, Дикие духи, Ловец духов, Замышляющий гость. С хорошей рукой — Саблезуб Азшары, Зверолов Тавиш. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Охотник:** Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Зверолов Тавиш. С хорошей рукой — Животновод, Сир Денатрий, Бешеные клыки. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Друид:** Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Замышляющий гость, Мастер клинка Самуро, Псарня при замке. С хорошей рукой — Зверолов Тавиш, Собатрон. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Разбойник:** Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Замышляющий гость, Животновод, Зверолов Тавиш. С хорошей рукой — Собачье лакомство, Бешеные клыки. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

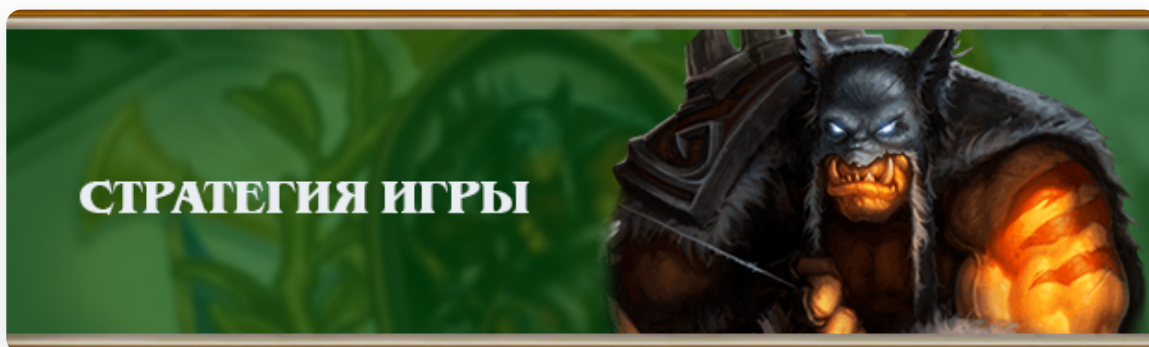
**Шаман:** Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Гарпунная пушка, Зверолов Тавиш. С хорошей рукой — Собачье лакомство, Животновод. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Маг:** Ловец духов, Дикие духи, Зверолов Тавиш, Животновод, Сир Денатрий, Аралон, Замышляющий гость, Саблезуб Азшары. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Жрец:** Крестьянин, Дикие духи, Зверолов Тавиш, Саблезуб Азшары, Животновод, Аралон. Без Монетки — Трогг Железного рудника.

**Чернокнижник:** Ловец духов, Дикие духи, Крестьянин, Замышляющий гость, Гарпунная пушка, Зверолов Тавиш.

[к оглавлению](#)



## Основы геймплея

Биг Бист Охотник — большая и многофункциональная колода. Все топовые сборки обязательно играют Принца Ренатала и собирают деку с 40 картами. Из-за специфики класса в колоде практически нет способов добора. Поэтому Охотник далеко не всегда разыграет даже половину карт из своей колоды. Сравните это с Миракл Разбойником, который в каждой партии чуть ли не гарантированно использует Кладбище Грехопада или Подготовку. Биг Бист Охотник может не увидеть большую часть карт в сборке в

принципе, а значит и играть от будет от того, что зайдет в руку. Доступные инструменты могут быть разными от партии в партии. Значит, в каждом матче Рексар будет пользоваться разными картами, а порой и разными способами победы. Поэтому в сборке так много карт с разной стоимостью и разными функциями: тут есть как темповые первые дропы, так и тяжелые карты за 7-10 маны. В каких-то ситуациях вы будете действовать в стиле Фейс Ханта, то есть рано захватывать стол и давить оппонента взрывным уроном. В других ситуациях вы будете затягивать партию в глубокий лейтгейм, обороняться с помощью провокаций, секретов и даже восстанавливать здоровье с [Сиром Денатрием](#). В отличие от других колод с [Сиром Денатрием](#), здесь он далеко не основной способ победы, а только одна из вспомогательных карт.

Давайте разберемся, из каких основных частей состоит большая колода Биг Бист Охотника. Начнем с синергий с Дикими семенами.



**Дикие семена** используют [Ловец духов](#), [Дикие духи](#), [Рывок оленя](#) и [Аралон](#). Все это самостоятельные карты, которые не обязательно должны зайти в руку вместе, чтобы работать. Хотя будет здорово, если до розыгрыша [Диких духов](#) вы сыграете какую-то другую карту на призыв Диких семян.

Все синергии Диких семян работают не сразу, что позволяет и Охотнику распланировать свои ходы, и оппонентам ожидать, что произойдет в будущем. Сила этих синергий просто в том, что они дают много темпа сами по себе, хотя и не сразу. Все три токена (провокация, натиск и 3/2 оружие) полезны в борьбе за стол, защите или нападении.

Но есть еще одна причина, почему Дикие семена хорошо вписываются в колоду: они баффают многочисленные карты с насыщением.

**Карт с насыщением** в колоде много. Как и Дикие семена, они самостоятельны и не обязательно должны работать друг с другом. Важно только раскатать эти карты с помощью Диких семян, первых дропов и других призванных существ. Охотник, который активно играет со стола, легко может насытить карты в руке в большинстве ситуаций.

К картам с насыщением можно отнести и [Крысиного короля](#), хотя он работает слегка иначе: нужно поставить его на игровое поле, а уже после этого убивать союзных существ, чтобы активировать особый эффект [Крысиного короля](#). Легендарка очень

сильная в нынешней мете, потому что немота встречается реже — все-таки **Удушающую звезду** недавно понерфили.



Почти все карты с насыщением Охотник старается играть уже в улучшенной форме, иначе они приносят мало выгоды. Конечно, если другого хода совсем нет, можно использовать и ненасыщенную карту. Например, **Бешеные клыки** даже в обычной форме станут не самым плохим вторым дропом в темповых матч-апах.

Не обязательно прокачивать **Ловчего Альтимора** до финальной стадии, как и **Сир Денатрий** не обязан быть огромным, чтобы заслуживать розыгрыша. Даже с 5-10 урона боевой клич **Сира Денатрия** приносит огромную выгоду, часто наносит близкий к летальному урону или спасает от смерти самого Охотника.



Наконец, синергия, в честь которой и назван архетип, — **большие звери**. В колоде очень мало зверей: только **Саблезуб Азшары**, **Крысиный король**, **Горный медведь**,

Гидралодон и Король Круш. Есть и ключевые синергии с ними — Животновод и Командир звена Ромеон.

Идея этого набора карт простая: с помощью Животноведа вы достанете или Саблезуба Азшары, или Крысиного короля, или Затонувшего саблезуба. Особенно важен последний (его в колоду замешает умерший Саблезуб Азшары): так вы сможете призвать зверя за 5-9 маны из колоды, получив огромное темповое преимущество.

Проще работает Командир звена Ромеон: его боевой клич попросту призывает зверя из колоды, а после размена еще одного и т.д, лишь бы на столе хватило места, а у противника были цели для атаки.

Есть и другие комбинации. Разборчивый заводчик просто станет источником дополнительных ресурсов, хотя в идеале он может достать Саблезуба Азшары или Затонувшего саблезуба. Есть и Гарпунная пушка, которая, впрочем, далеко не всегда найдет зверя. Оружие полезно и просто из-за свойства "улов" без удешевления на 3 маны. Но если все сойдется, Охотник получит очень много темпа. Гарпунная пушка гарантированно раскопает Затонувшего саблезуба. Это еще одна очень сильная комбинация.

[к оглавлению](#)



## Способы победы

У Биг Бист Охотника нет каких-либо четких способов победы, которые бы не сочетались друг с другом и использовались отдельно друг от друга. Как и большинство архетипов, Охотник побеждает за счет стола или взрывного урона. Только захватить стол или нанести урон из руки можно целым рядом способов.

Как мы уже говорили выше, часто Охотник выбирает выбирает стиль игры в зависимости от захода карт. Их в колоде 40 штук, а добора практически нет, так что Рексар полагается на разные карты в разных поединках.

Далее 4 основных способа победы. Каким-то из них Охотник будет пользоваться в любом случае, но чаще всего вы будете использовать их комбинации для победы.

### 1. Давление мелкими существами

Биг Бист Охотник вполне может сыграть в стиле Фейс Ханта и задавить оппонента рано. В колоде много первых дропов и способов баффнуть им атаку. В результате уже к 4-5 ходам можно нанести значительный урон герою противника, а порой и залеталить его. Добить оппонента можно оружием, силой героя и немногочисленными источниками взрывного урона. Можно играть и дальше, переходя к другим способам победы и вынуждая оппонента активно обороняться. Партию могут закончить [Король Круш](#), [Сир Денатрий](#) и другие тяжелые дропы уже в мид- и лейтгейме, потому что у оппонента будет низкий запас здоровья. К тому же есть и базовая сила героя Охотника, с которой вы всегда сможете поставить оппонента на таймер.

Мелких существ можно сделать сильнее с помощью [Собачьего лакомства](#) и [Псарне при замке](#). С помощью [Псарни при замке](#) не обязательно баффать только зверей. Если существо уже может атаковать, бонусную атаку можно дать ему вне зависимости от расы. А если существо не атакует в этот ход или дополнительная атака ему не нужна для размена, эффект области лучше оставить на потом.

### 1. [Давление большими существами](#)

Чаще всего Охотник заканчивает партии с помощью больших зверей. У них огромные характеристики, их сложно убрать со стола. Часто эти звери сразу же могут разменяться и зачистить стол, а уже после грозить летальным уроном в течение 1-2 ходов, если оппонент не найдет ответа на стол Рексара.

Заспамить стол тяжелыми зверями помогают [Животновод](#) и [Саблезуб Азшары](#), а позднее [Командир звена Ромеон](#). Вы можете играть зверей и просто из руки под удешевлением [Гарпунной пушки](#) или за изначальную стоимость. [Горный медведь](#) и [Гидралодон](#) делают очень многое для седьмых дропов, да и [Король Круш](#) хорош, если Охотник играет первым номером.

Чаще всего большие звери стараются атаковать по герою противника, если есть такая возможность. Это самый большой источник урона в колоде Рексара, с которым проще всего закончить партию — особенно в лейтгейме. Самого Охотника сложно поймать на контрлетальном уроне, потому что у него есть провокации и просто запас 40 здоровья из-за [Принца Ренатала](#).

### 1. [Взрывной урон](#)

У Биг Бист Охотника не так много источников взрывного урона, так что он не может полагаться исключительно на него. Вы в любом случае должны нанести основную часть урона с помощью существ: мелких, средних или крупных. Но добить оппонента или помочь в подготовке летала можно и с помощью взрывного урона.

Самый простой способ нанести урон — базовая сила героя. 2 урона каждый ход — это много в большинстве матч-апов даже с Ренатал колодами с большим количеством исцеления. Что уж говорить обо всех других поединках. Обычно Охотник старается чаще использовать силу героя, если у него заканчиваются карты в руке. Другие поводы — вы уже готовите летальный урон в ближайшие ходы или нет другого способа потратить ману.

Много урона наносит оружие — [Гарпунная пушка](#) и 3/2 оружие с Дикого семени: Олень. Опять же сами по себе эти источники урона не такие уж впечатляющие, но в

комбинации с другим взрывным уроном, силой героя и существами со стола смотрятся внушительно.

Наконец, добить противника или довести его до критически низкого запаса здоровья можно с помощью **Рывка оленя**, **Улучшенной Взрывной ловушки** с **Зверолова Тавиша**, **Хаффером** с силы героя **Зверолова Тавиша**, питомцами **Ловчего Альтимора**, **Короля Круша** и **Сира Денатрия**.

### 1. **Сир Денатрий**

**Сир Денатрий** может стать самостоятельным способом победы, если легендарка оказывается в руке со старта партии и игра затягивается глубоко в лейтгейм. В этом случае вы сможете много раз активировать эффект насыщения, так что **Сир Денатрий** нанесет 20+ урона боевым кличем.

У Охотника нет **Бранна Бронзоборода** и других синергий с **Сиром Денатрием**, так что вы вряд ли сможете нанести 30-40 урона с этой легендарки, особенно если у оппонента будут существа на столе. Но с Денатрием можно добить оппонента на низком запасе здоровья. Не бойтесь играть Денатрия и для того, чтобы восстановить здоровье себе или зачистить стол. Это не главный способ победы в колоде **Биг Бист Ханта**, а только вспомогательная угроза к другим источникам взрывного урона и крупным существам.

В медленных матч-апах **Сира Денатрия** опасно долго держать в руке из-за **Безумного герцога Теотара** и **Мутануса Пожирателя**.

[к оглавлению](#)



**Ключевые карты и комбинации**



Розыгрыш **Зверолова Тавиша** выгоден во всех ситуациях, лишь бы на это было время. Две улучшенные версии секретов дадут необходимому Охотнику темп и компенсируют затраты в 6 маны. Новая сила героя позволит лучше играть от стола, что почти всегда выгоднее, чем наносить 2 урона. К тому же в пуле призыва есть **Хаффер** и баффающий другие цели **Леокк**.

**Собатрон** может показаться хорошим вторым дропом, который Охотник постарается всегда оставить на муллигане. На деле это не лучшая карта для старта, потому что найти с улова первый дроп получится редко. Механизм лучше раскроет себя после того, как вы убьете **Саблезуба Азшары**, потому что положит наверх колоды Затонувшего саблезуба, а он достанет из колоды тяжелых зверей за 5+ маны. Еще **Собатрон** может доставать гигантских существ после боевого клича **Посла Фаэлина**.




**Собачье лакомство** — сильная карта даже без натиска после обмена, хотя и ситуативная. Если вы не реализовали **Собачье лакомство** в начале партии для баффа первых дропов, обменивайте его в поисках карт сильнее.





**Псарня при замке** — используйте область для баффа любого существа, которое может атаковать. Совсем не обязательно выбирать целью зверей, они тяжелые, да и часто у них уже есть натиски или рывок. **Псарня при замке** хорошо работает с ранними дропами и с **Мастером клинка Самуро**.




**Саблезуб Азшары** — ключевое существо для Биг Бист Охотника из-за синергии с **Животноводом**. Вы сможете стабильно доставать **Саблезуба Азшары** из колоды, а после

 и Затонувшего саблезуба, который уже призвет большого зверя из колоды. Затонувшего саблезуба может достать не только Животновод, но и Собатрон, и Гарпунная пушка.


 **Мастер клинка Окани** — многофункциональное существо. Его применение зависит от матч-апа: где-то нужно заблокировать ключевую массовую способность, где-то выход ключевого существа (*Сир Денатрий*, *Король бесов Рафаам* и т.д.). Чтобы правильно использовать эту легендарку, необходимо четко понимать возможности оппонента, знать все его карты в колоде, а желательно и иметь какое-то представление о руке противника.

 **Гидралодон** раскроет себя по-разному в зависимости от способа призыва этого зверя. Если вы играете его из руки, он станет отличным способом зачистки и заспама стола. А если **Гидралодона** призвет Затонувший саблезуб или **Командир звена Ромеон**, то боевой клич **Гидралодона** не сработает, а значит и его головы не смогут тут же атаковать по вражеским существам.

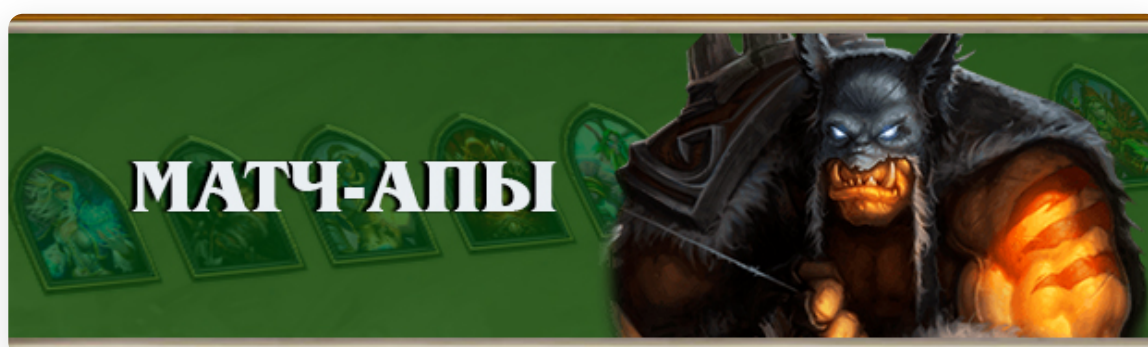


 **Ловчий Альтимор** призывает случайных питомцев. От классических *Хаффера*, *Леокка* и *Мишы* они отличаются только именами и картинками, а по статам и свойствам — то же самое.



 Перед розыгрышем **Командира звена Ромеона** проследите, какие звери остались в колоде. Вы редко затяните партию до момента, когда зверей совсем не останется, но все-таки возможно и такое. Если зверей несколько, вы сможете сыграть от случайного призыва, который может дать летальный урон или защитить самого Рексара от смерти.

[к оглавлению](#)



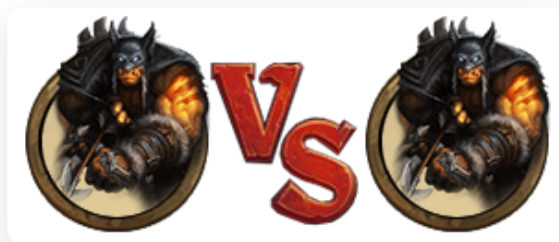


- ### Релик Охотник на демонов

Выгодный противник, которого можно достаточно просто задавить с самых первых ходов с помощью мелких существ, баффов и оружия, а позднее добить крупными существами или взрывным уроном. Вы можете игнорировать большинство ранних существ Охотника на демонов: опасность представляют в первую очередь тяжелые карты вроде **Силага из Бездны**. До этого момента ДХ может просто заспамить стол тяжелыми существами: вынуждайте его размениваться ими, а сами действуйте агрессивно.

Важно не выставлять слишком много существ перед пятым ходом ДХ (или четвертым с Монеткой), потому что в него оппонент может сыграть **Падение идола**. Перед этим лучше сосредоточиться на доборе или взрывном уроне, если на столе уже есть достаточное количество существ.

Не забывайте, что у ДХ есть **Безумный герцог Теотар**. В идеале сделать так, чтобы у оппонента попросту не было времени для розыгрыша этого четвертого дропа, как и времени для розыгрыша **Мастера клинка Окани**.



- ### Биг Бист Охотник

Зеркальный поединок — самый сложный для героя гайда среди 10ки самых популярных архетипов в мете, что о многом говорит. В этом матч-апе многое зависит от зашедших карт со стороны обоих игроков. Вы можете попытаться задавить оппонента рано с агрессивным заходом, а можете затянуть партию в мид- и лейтгейм, чтобы использовать тяжелых зверей. Важно найти больше тяжелых зверей, чем оппонент, а еще грамотно реализовать **Горного медведя**. С этим седьмым дропом можно переходить в агрессию, потому что все другие ваши угрозы будут надежно закрыты провокациями.

Старайтесь использовать карты на максимум их выгоды, потому что матч-ап часто будет заканчиваться с истощением ресурсов со стороны проигравшего. Пока у вас есть хорошие карты для борьбы за стол, вы будете держаться на плаву.

Переходите в агрессию и отказывайтесь от разменов, если ожидаете, что у вас быстрее закончатся карты в руке.

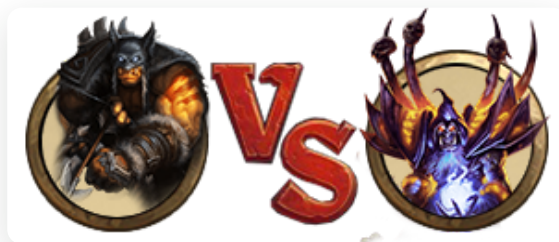


- ### Рамп Друид

Хороший матч-ап, в котором Охотник сможет агрессивно играть на всех этапах партии. Эффективнее будут тяжелые звери, хотя их нужно постараться реализовать как можно быстрее. Вы можете раскачать большие характеристики и ранним угрозам с помощью баффов.

Друид может вернуться в игру не только с розыгрышем [Сира Денатрия](#). Многие сделает [Топиор Огнекуст](#), но обыграть этого дракона вы не сможете. Остается только надеяться, что легендарка не пойдет оппоненту. Еще одна проблемная карта — [Ненасытный пожиратель](#), но ее обыграть возможно. Думайте про позиционирование и старайтесь не ставить крупные угрозы рядом. Ставьте между крупными существами [Псарню при замке](#) или мелкие угрозы.

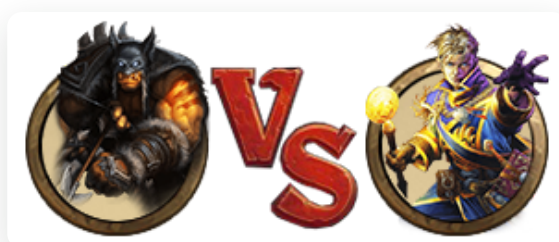
Постарайтесь заблокировать [Ненасытного пожирателя](#) или [Сира Денатрия](#) с помощью [Мастера клинка Окани](#). Иначе обыграть эти карты Охотник не сможет. Если Друид уже поставил их, может спасти [Морозная ловушка](#) с [Зверолова Тавиша](#), хотя у Друида есть натиски, чтобы обыграть ее.



- ### Бесолок

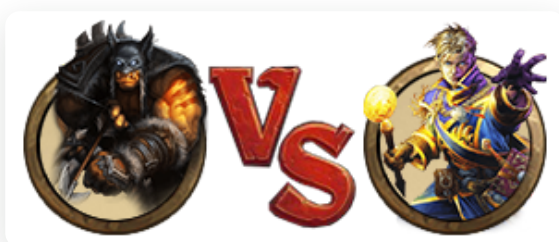
Бесолоки бывают разные. Опаснее всех классическая агрессивная версия, которая может уверенно захватить стол со старта и задавить Охотника до того, как тот найдет хорошие ответы и больших зверей. Задавить могут и медленные версии Бесолоков, но им будет сложнее.

Старайтесь играть темпово со старта и не позволяйте оппоненту хозяйничать на игровом поле. Чем меньше бесов вы оставляете, тем лучше. Тратьте на борьбу за стол все доступные со старта ресурсы, а в мидгейме старайтесь закрепиться на игровом поле с помощью [Горного медведя](#) и других тяжелых зверей.



## Квест Жрец

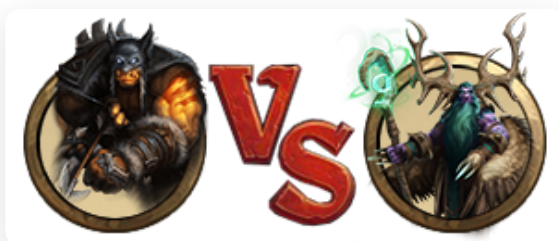
Это долгий и сложный поединок, в котором нужно отыграть от целого ряда карт и эффектов. Квест Жрец располагает как точечными, так и массовыми ремувалами. У него есть **Осколок наару**, который лишит ваших существ полезных свойств и дополнительных характеристик. Но при этом Жрец достаточно медленный и неповоротливый. Охотник вполне может переиграть его по темпу и оставить без нужных карт в руке. Для этого играйте размеренно и не генерируйте слишком большой стол — особенно после 5-6 ходов. Вместо этого атакуйте 1-2 крупными или средними угрозами, чаще используйте силу героя и разгоняйте на максимум карты и насыщением. Извлекайте максимум выгоды из ваших ресурсов и заставляйте Жреца делать неудобные ходы. Партия может затянуться и в лейтгейм: игнорируйте возможности летала от противника с помощью его финальной награды за квестлайн. Получить и найти ее очень сложно. Обычно к этому времени Жрец побеждает уже и просто со стола, не давая Охотнику нанести летальный урон.



## Комбо и Нага Жрецы

Эти оппоненты могут доставить массу проблем большими характеристиками, даже если старт у них будет медленный. Важно размениваться с большинством существ оппонента, чтобы ему было сложнее реализовывать свои баффы. Не стоит размениваться, если вы можете добить противника взрывным уроном на следующий ход.

Помните про **Благословение перерожденных** — заклинание часто станет главным защитным инструментом оппонента. К тому же он может контратаковать с помощью баффов и **Благословения** — поэтому важно размениваться. Хотя 30-40 урона за ход противник сможет нанести не всегда: зависит от



## Агро Друид

Действуйте быстро и темпово. Важно чистить стол ото всех существ оппонента, играть как можно более темпово и быстро. Скорее всего, Друид будет играть первым номером в начале партии — перехватить инициативу можно с **Мастером клинка Самуро** или с тяжелыми картами в мидгейме (**Зверолов Тавиш**, **Горный медведь**, **Гидралодон**).



### Скелет Маг

Самый сложный противник из всех названных здесь (за исключением зеркального матчапа), хотя все равно выгодный для Биг Бист Охотника. В этом поединке вы будете действовать с позиции силы все время, начиная с первых ходов и вплоть до лейтгейма. Вопрос в том, хватит ли у Мага замораживающих эффектов, здоровья и зачисток стола, чтобы остановить наступление Охотника. С вашей стороны повлиять на ситуацию достаточно сложно: обыгрывать массовые зачистки особо и не нужно, потому что у Мага будет только **Дитя смерти** и **Снежная буря** на 6 маны, а потом рандомная **Руна верховного мага** и не всегда активный **Мордреш Огненный Глаз**, которого все равно особо не обыграть.

Как и другие контроль колоды, Скелет Маг играет **Безумного герцога Теотара**, который может украсть **Сира Денатрия** и другие топовые карты из руки Охотника. Хуже всех будет потеря **Сира Денатрия**, потому что его с большой выгодой сыграет и сам Маг. А тяжелые звери и другие карты, скорее всего, останутся неиспользованными.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!