

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Контроль Казакусан Воин — лучший ответ агро колодам. Большой гайд по архетипу

13.03.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

(Обновлено) Контроль Казакусан Воин — лучший ответ агро колодам. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — Контроль [Казакусан Воин](#). Архетип стал неожиданным открытием меты после выхода Логова [Ониксии](#). Сейчас это популярная и важная колода ладдера.

Как и всегда, Контроль Воин становится идеальным ответом на агрессию, а в нынешней мете агро очень много — все нацелены на контру Рамп [Казакусан Друида](#). Пусть Контроль Воин не так хорошо играет с самим Друидом, он контрит всех, кто контрит Малфуриона. Оказывается, такой подход приносит свои плоды: винрейт Контроль Воина высокий, колода без проблем поднимается по ладдеру с низких рангов вплоть до Легенды. В Легенде играть становится чуть сложнее, потому что число Друидов и медленных архетипов растет, но даже на высших рангах Воины встречаются часто — ими постоянно берут топы Легенды в последние дни.






Главная сила Контроль Воина — агро матч-апы. В них Гаррош буквально не способен проиграть. Уж слишком много у него брони, ремувалов и других защитных инструментов. Фейс Ханты, Берн Шаманы, Квест Разбойники и Агро Друиды — желанные противники, которых Воин переигрывает практически всегда. Главная проблема героя статьи — [Казакусан Друиды](#). Да, матч-ап выгодный, но далеко не такой безнадежный, как говорит статистика. У самого Воина есть [Казакусан](#), а еще целый ряд защитных инструментов для обороны от сокровищ Друида. Едва ли Воин сможет играть с Друидом в серьезный плюс, но в умелых руках можно свести матч-ап к равному или по крайней мере переигрывать лидера меты в некоторых ситуациях.

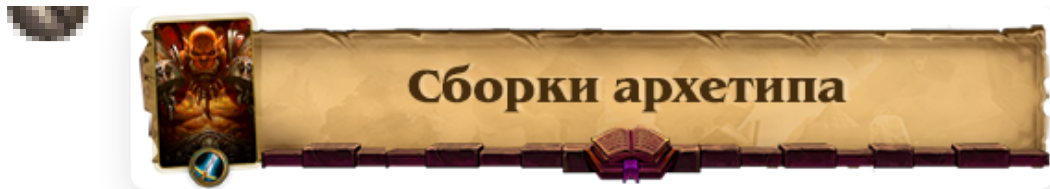
Большой гайд по Контроль [Казакусан](#) Воину расскажет, как правильно играть этим архетипом в актуальной мете Разделенных Альтераком после выхода Логова [Ониксии](#). Вы найдете лучшие колоды Контроль Воина и способы собрать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы меты.

Гайд обновлен 13 марта 2021 года. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Изменены колоды Контроль Воина и описания к ним*
 -  *Дополнены разделы "Как собрать колоду", "Что искать в стартовую руку" и "Стратегия игры"*
 -  *Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.*

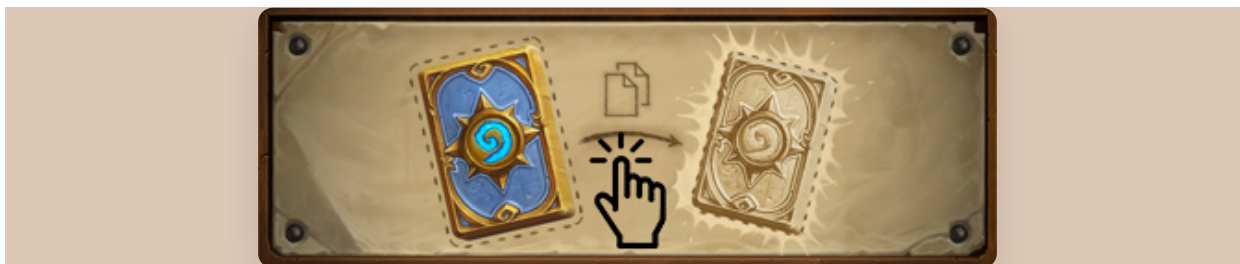
Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Как собрать колоду*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные и технические карты*
 - *- Замены и крафт карт*
- *Контроль после ротации*
 - *- Максимально бюджетная колода*
-  *Что искать в стартовую руку*
 - *- Общие правила муллигана*
 - *- Муллиган против каждого класса*
-  *Стратегия игры*
 - *- Основы геймплея*
 - *- Как играть ключевые карты*
 - *- Тир-лист сокровищ Казакуса*
 - *- Полезные советы*
-  *Матч-апы*



Сборки архетипа

Сборки Контроль [Казакусан](#) Воина достаточно похожи друг на друга. Во многом это связано с тем, что архетип не может использовать других существ кроме драконов — иначе не всегда будет активен боевой клич [Казакусана](#), а это важно в медленных матчах. Воины выбирают между несколькими защитными опциями: заклинаниями и оружием, но и тут выбор не всегда такой уж богатый. Хотя он все же есть.



Контроль [Казакусан](#) Воин от Gregoriusil топ-53 Легенды

















Контроль Казакусан Воин от Gregoriusil



Оптимальная сборка Контроль Казакусан Воин в текущей мете: в ней появляется оптимальный набор опциональных карт: Щит и меч, вторая копия Корсарского тайника и Потасовки.

Контроль Казакусан Воин от Theo топ-7 Легенды

Контроль Казакусан Воин от Theo

0  Вызов Можно обменять. Выберите ваше существо. Существа противника атакует его. x2	1  Мощный удар щитом Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя. x2	2  Корсарский тайник Вы берете оружие. Оно получает +1 к прочности. x2	2  Минное поле Наносит 5 ед. урона, случайно распределяемого между всеми существами. x2	2  Ледяной бактер Вы получаете +10 к броне, но в начале следующего хода теряете 5 ед. брони. x2	3  Оплот Аззинота Когда ваш герой должен получить урон, предотвращает этот урон и теряет 1 ед. прочности. 1 4
3  Вихрь клинков Наносит 1 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока одно из них не умрет. x2	3  Тяжелые плиты Можно обменять. Вы получаете +8 к броне. x2	4  Топор всадника После того как ваш герой атакует и убивает существо, вы берете карту. 3 3 x2	4  Ненависть Наносит 2 ед. урона всем существам. Вы получаете +2 к броне за каждую уничтоженную единицу. x2	4  Дракон Онниксип Провоцирует. Боевой клич: наносит существу противника урон, равный броне вашего героя. 4 Дракон 5 x2	5  Потасовка Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке. x2
5  Урок боя Вы берете 2 карты. Считает на (1) меньше за каждую единицу брони вашего оружия. x2	5  Хранитель Онниксип Боевой клич: призывает двух дракончиков 2/1 с «Нитиском», если у вас в руке есть оружие. 3 Дракон 6 x2	7  Рокера Доблестная Боевой клич: сдерживает вас дракончиком силой 5/2. 10	8  Казакусан Боевой клич: если все существа в вашей колоде — драконы, создает команду из соратников. 8 Дракон 8	10  Ред-драйв босс Онниксип Натиск. Неуязвимость: если у вас под контролем есть дракончик. Боевой клич: призывает шесть дракончиков 2/1 с «Нитиском». 8 Дракон 8	10  Раскальвания щита Наносит 5 ед. урона всем существам. Считает на (1) меньше за каждую единицу брони вашего героя. x2

10500



- Популярная, но старая сборка Контроль [Казакусан Воина](#). Спорные карты тут — [Хранитель Ониксии](#) и две копии [Вызова](#). Вместо этих опций часто берут что-то другое.

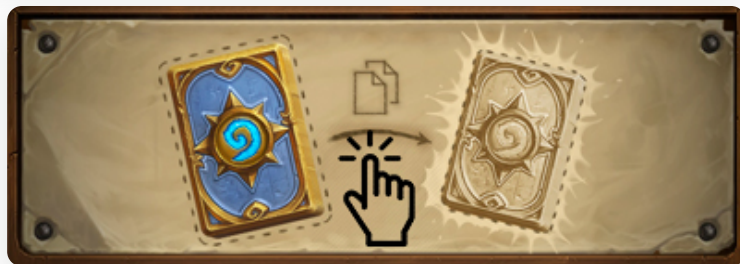
•



Контроль [Казакусан Воин](#) от Jengo топ-8 Легенды

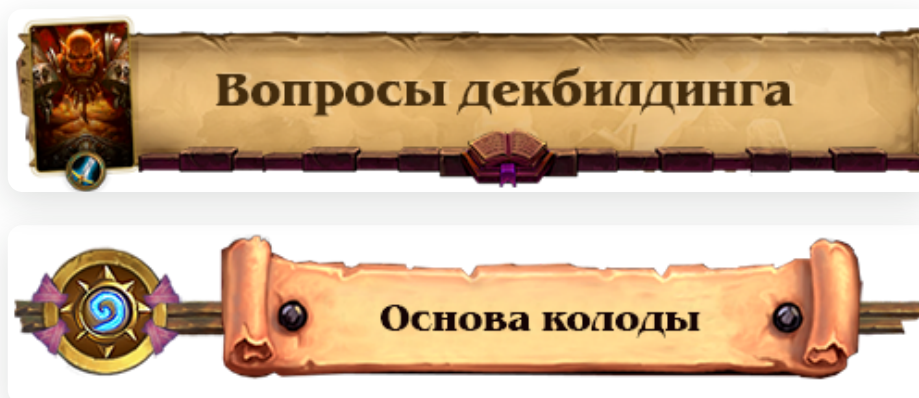
Контроль Казакусан Воин от Jengo

<p>0</p> <p>Вызов</p> <p>Можно обменять. Выберите ваше существо. Существа противника атакуют его.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Штурм</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Вы получаете +2 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Мощный удар щита</p> <p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Корсарский тайник</p> <p>Вы берете оружие. Оно получает +1 к прочности.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Минное поле</p> <p>Наносит 5 ед. урона, случайно распределяемого между всеми существами.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Ледяной баклер</p> <p>Вы получаете +10 к броне, но в начале следующего хода теряете 5 ед. брони.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Оплот Аззинота</p> <p>Когда ваш герой должен получить урон, предотвращает этот урон и теряет 3 ед. прочности.</p> <p>1 4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Вихрь клинков</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока одно из них не умрет.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Тяжелые плаги</p> <p>Можно обменять. Вы получаете +8 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Топор всадника</p> <p>После того как ваш герой атакует и убивает существо, вы берете карту.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Ненависть</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем существам. Вы получаете +2 брони за каждое уничтоженное существо.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Дракон Ониксен</p> <p>Провоцирует. Боевой клич наносит существу противника урон, равный броне вашего героя.</p> <p>4 Дракон 5</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Урок боя</p> <p>Вы берете 2 карты. Стоит на (1) меньше за каждую единицу шкалы вашего оружия.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Потасовка</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Рокера Доблестная</p> <p>Боевой клич: снижает вас. Непреодолимой силой 5/2.</p> <p>10</p>	<p>8</p> <p>Казакусан</p> <p>Боевой клич: если все существа в вашей колоде — драконы, создает колоду из сокровищ.</p> <p>8 Дракон 8</p>	<p>10</p> <p>Редкий бог Ониксен</p> <p>Наложил Неудачность, если у вас под контролем есть дракончик. Боевой клич: увеличивает ценность дракончиков 2/1 с «Нажском».</p> <p>8 Дракон 8</p>	<p>10</p> <p>Раскаленный щит</p> <p>Наносит 3 ед. урона всем существам. Стоит на (1) меньше за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>



Что-то среднее между первой и второй сборкой — тут появляется и одна копия [Щита и меча](#), и одна копия [Вызова](#). Как и в первой сборке, две копии [Потасовки](#) и [Корсарского тайника](#) могут и сделать игру, и пролежать в руке мертвым грузом.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Контроль [Казакусан](#) Воина достаточно обширная основа колоды: архетип уже не новый, хотя и играли им редко до выхода Логова [Ониксии](#).

Декбилдинг серьезно ограничивает [Казакусан](#) — из-за него в колоду нельзя брать существ без тэга "дракон". Некоторые сборки все же делают это, но подход пока что не назвать оптимальным: слишком страдают и без того тяжелые матч-апы с Друидами.

Основа колоды Казакусан Война

Стоимость основы колоды 9620 пыли
(26 карт из 30)



Код основы колоды:

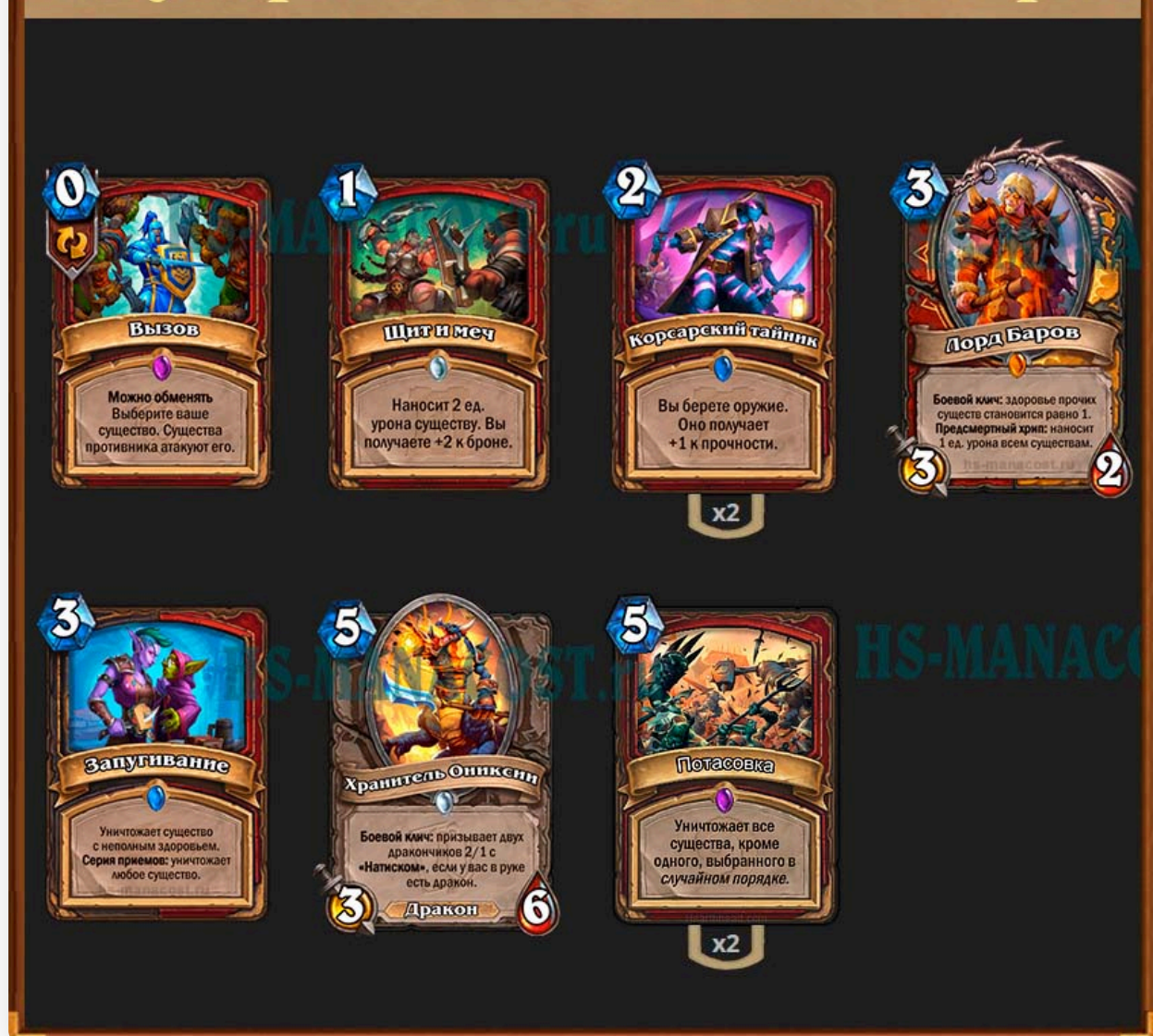


Основу нужно дополнить всего лишь 4 картами. Они не так сильно изменяют архетип и его результаты, хотя все же окажут какое-то влияние на матч-апы и стиль игры.

Далее о том, чем Контроль Воины дополняют основу колоды.



Популярные технические карты



Вызов — в колоде Контроль Воина не так много существ, так что стабильно реализовать это заклинание не получится. Зато **Вызов** великолепно работает с **Рейдовым боссом Ониксией**, а если нужной комбинации нет, заклинание можно просто обменять. Обычно две копии **Вызова** берут только в сборки с **Хранителем Ониксии**, а если этого дракона нет, обращаются к одной копии **Вызова** или отказываются от заклинания вовсе.

Щит и меч — отличная карта со старта, если вы играете в агрессивном матч-апе. Проблема в том, что **Щит и меч** дает слишком мало выгоды в мид и лейтгейме, а еще против медленных оппонентов в принципе. Может стать ужасным топдеком, если Воин сидит с пустой рукой и надеется на хороший заход.

Корсарский тайник (вторая копия) — отличная карта с начале партии и одна из лучших для поиска на муллигане. Но становится бесполезной, если Воин уже достал все копии оружия из колоды. Иногда вместе с парой **Корсарских тайников** в сборку берут **Кузнечный молот**, чтобы точно реализовать это заклинание.

Запугивание — простой и эффективный ремувал. Не самый сильный, но Воину не так легко заполнить последние пару слотов какими-то картами без недостатков —

Запугивание можно к ним отнести. Но заклинание все же используют не так часто, потому что оно не делает чего-то имбалансного.

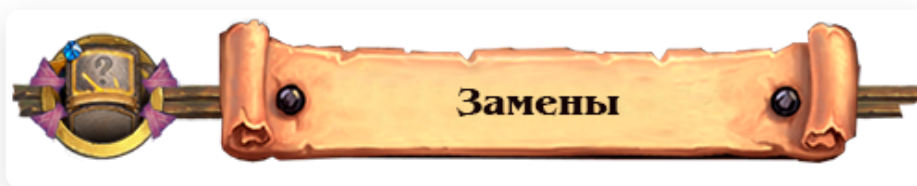
Потасовка (вторая копия) — вторая копия **Потасовки** может быть полезна в матч-апах с Друидами, а в агрессивных поединках заклинание будет не так полезно, несмотря на то, что это массовый ремувал — в текущей мете это или слишком дорогая зачистка, или не такая сильная, как другие.

Хранитель Ониксии — неплохая и гибкая карта, которая поможет в любых матч-апах и в обороне, и в нападении. Из плюсов — у Воина появляется больше существ для синергий с некоторыми сокровищами **Казакусана**. Главный минус — драконов в колоде мало, так что боевой клич **Хранителя Ониксии** не всегда будет таким уж полезным. К тому же этот дракон не делает чего-то имбалансного: это честная и простая карта.








Лорд Баров, Мутанус Пожиратель — этих и других существ без тэга "дракон" можно взять в колоду, но они ослабят **Казакусана** — его боевой клич не всегда будет активен.

Менее популярные опциональные карты: Спортоведение, Вихрь, Пушки к бою, Мощный удар, Кузнечный молот, Снежный занос, Военный тайник, Баррикада, Мутанус Пожиратель и другие.

[наверх](#)



Контроль **Казакусан Воин** — дорогая колода, которую не так просто собрать. В любой сборке есть целый ряд эпических и легендарных карт — большинство из них сложно заменить. Далее обсудим все дорогие карты и возможности их замены.

-  **Вызов** — Воин может легко обойтись без этого эпика. Берите вместо него **Щит и меч**, вторую копию **Корсарского тайника** или **Потасовки**.
-  **Ледяной баклер** — обязательная карта, без которой Воину будет сложно.
-  **Оплот Аззинота** — сильная карта, но все же не обязательная. Не крафтите ее сейчас, потому что скоро она уйдет в Вольный режим. Замените одной копией **Кузнечного молота**.
-  **Вихрь клинков** — обязательная карта, без которой Воину будет сложно. Не крафтите ее сейчас, потому что скоро она уйдет в Вольный режим. Заменить можно второй **Потасовкой**.
-  **Ненависть** — обязательная карта, без которой Воину будет сложно.
-  **Рокара Доблестная** — сильная и многофункциональная карта. В теории Воин может без нее обойтись, но какой-то альтернативы **Рокаре Доблестной** нет. Берите другую карту из списка опциональных на замену.
-  **Казакусан** — обязательная карта, без которой Воину будет сложно.



Рейдовый босс Ониксия — сильная легендарка, но все же в теории заменяемая. Берите вместо нее вторую копию Потасовки и откажитесь от Хранителя Ониксии. Можно поэкспериментировать с Алекстразой Хранительницей Жизни.

[наверх](#)

Контроль Воин после ротации

Весной 2022 года (конец марта или апрель) произойдет очередная **ротация Стандартного режима**. В результате в Вольный режим уйдут карты дополнений Руины Запределья, Некроситет и Ярмарка безумия. К тому же изменится и Основной набор в Стандартном режиме, но как Blizzard его изменит — пока что неизвестно.

Далее карты, которые уйдут в Вольный режим после ротации. Если их нет в вашей коллекции, задумайтесь о том, чтобы уже не крафтить их — времени для игры осталось не так много. Хотя все зависит от вас: если пыль есть, если вы собираете много играть в ближайший месяц, если вы сохраняете карты для игры в Вольном и на Дуэлях, то что-то уходящее с ротацией можно и крафтить.

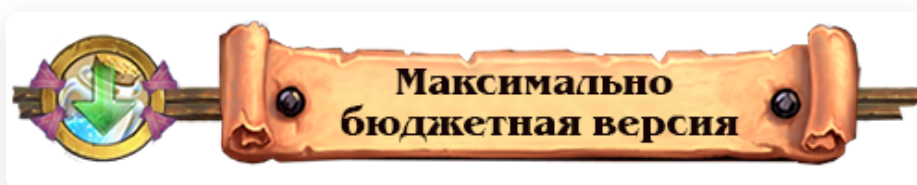
Карты Контроль Воин, которые уйдут в Вольный режим.



Казакусан Контроль Воин потеряет много сильных карт, но ничего такого, что совсем бы убило архетип. Все еще есть синергии драконов, многие AoE и точечные ремувалы. К тому же какие-то новые зачистки появятся с выходом следующего дополнения.

Вполне есть вероятность, что Контроль Воин переживет ротацию Стандарта. Хотя предсказать подобное сложно: многое зависит от меты, которая сложится в будущем. Контроль Воин будет не так силен, если в ладдере станет меньше агро колод или если эти агро колоды станут тяжелее.

[наверх](#)



Максимально бюджетный Контроль Воин

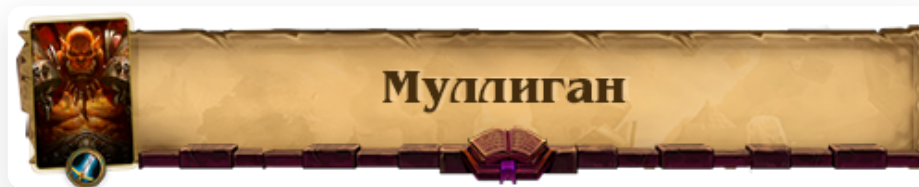


Максимально бюджетная версия обойдется в 4780 чародейной пыли, что совсем немного. В первую очередь мы постарались убрать дорогие карты, которые скоро уйдут в Вольный режим, хотя одна копия **Вихря клинков** все же осталось.

Такой Контроль Воин слабее оптимальных версий, но все же неплохо справится с агрессивными противниками и даст хорошее представление о силе архетипа.

В первую очередь крафтите **Рокару Доблестную** и **Рейдового босса Онисию**.

[наверх](#)



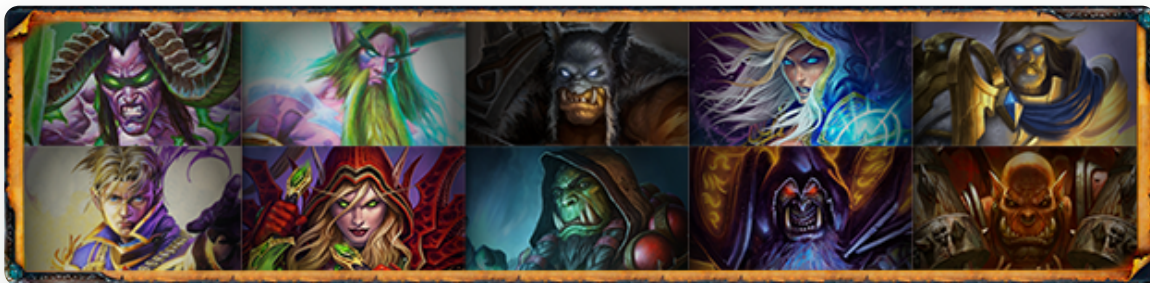
Общие правила муллигана

Муллиган Контроль Воина достаточно странный — вы ищете не так много карт в стартовую руку, многое зависит от класса противника и уже имеющихся в руке карт. Выбор карт сильно отличается в зависимости от типа матч-апа — агро или контроль.

Далее об общих правилах муллигана Контроль **Казакусан** Воина.



- Корсарский тайник** — лучшая карта на стадии муллигана в любом матч-апе. Оставляйте всегда и в любом количестве.
 - Топор всадника** — хорошая карта в большинстве поединков, где ожидается игра от стола мелкими существами. Сбрасывают только в случаях, если Воину нужно найти какую-то ключевую медленную карту и противник не играет мелких существ, которых можно атаковать **Топором всадника**.
 - Уроки боя** — можно оставить вместе с **Топором всадника** или **Корсарским тайником** в руке
 - Казакусан** — оставляют только в медленных матч-апах — сейчас это другие Воины, Друиды, Маги и Чернокнижники
 - Рокара Доблестная** — обычно оставляют в медленных поединках и реже с очень хорошей рукой в темповых
 - Минное поле** — оставляют только против агрессивных колод — можно и в двух экземплярах
 - Ненависть** — оставляют против классов, которые могут выставить несколько целей с 1-2 здоровья — сейчас это Охотник, Шаман и иногда Друид
 - Вихрь клинков, Потасовка, Раскалывание щита, Мощный удар щитом, Ледяной баклер, Мощный удар щитом** — редко оставляют эти карты на муллигане, обычно только с хорошей рукой и только в специфичных матч-апах.
- Подробнее об этом ниже.



Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Корсарский тайник, Топор всадника. С хорошей рукой — Уроки боя.

Воин: Корсарский тайник, Казакусан, Рокара Доблестная, Топор всадника. С хорошей рукой — Уроки боя.

Паладин: Корсарский тайник, Топор всадника, Вихрь клинков, Минное поле. С хорошей рукой — Потасовка.

Охотник: Корсарский тайник, Минное поле, Ненависть. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Оплот Аззинота, Мощный удар щитом.

Друид: Корсарский тайник, Казакусан, Вихрь клинков. С хорошей рукой — Ненависть, Раскалывание щита, Рокара Доблестная, Потасовка.

Разбойник: Корсарский тайник, Топор всадника, Рокара Доблестная, Раскалывание щита.

Шаман: Корсарский тайник, Минное поле, Ненависть, Рокара Доблестная. С хорошей рукой — Топор всадника, Уроки боя.

Маг: Корсарский тайник, Казакусан, Рокара Доблестная, Топор всадника. С хорошей рукой — Уроки боя, Оплот Аззинота.

Жрец: Корсарский тайник, Минное поле, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Потасовка, Ледяной баклер, Оплот Аззинота.

Чернокнижник: Корсарский тайник, Казакусан, Рокара Доблестная, Топор всадника.

[наверх](#)



Основы геймплея

Казакусан Воин — классическая контроль архетип, который полагается на зачистку стола и накопление брони. Воин делает это лучше любого другого класса в игре: у него очень много точечных и массовых ремувалов, источников брони и других защитных инструментов. В первую очередь это эффективно в сверхагрессивных матч-апах — с Фейс Охотниками, Берн Шаманами, Агро Друидами и т.д. У этих оппонентов практически нет шансов в матч-апе с Контроль Воином: его не задавить со стола и взрывным уроном.



Большинство защитных инструментов работает просто: [Потасовка](#), [Вихрь клинков](#) или [Мощный удар щитом](#) — простые карты, с реализацией которых мало у кого возникнут проблемы. Интереснее менее очевидные ремувалы. Например, [Рейдовый босс Ониксия](#) хороша сама по себе в контроле стола, но еще лучше она работает с [Вызовом](#) — сыграйте заклинание на неуязвимого 8/8 дракона, чтобы все вражеские существа атаковали по нему.

У Контроль Воина так много защитных инструментов, что он способен обороняться не только от сверхагрессивных, но и тяжелых колод. Например, можно сдерживать наступление [Казакусан](#) Друида, Квест Разбойника или Манускрипт Паладина. Но во всех этих матч-апах порой нужно полагаться не только на защиту, но и наступление — в этом помогает [Казакусан](#).

- [Казакусан](#) — главный способ победы Контроль Воина не в сверхагрессивных матч-апах. Колода специально создана так, чтобы боевой клич легендарки был активен всегда: в ней нет каких-либо существ кроме драконов.

[Казакусан](#) помогает Воину во многом: среди сокровищ есть и топовые источники наступления, и топовые защитные опции от любых противников — в том числе и от [Казакусан](#) колод.

Когда играть [Казакусана](#) — сложный вопрос. Обычно с этим не нужно затягивать в любом поединке: если у Воина есть время, чтобы сыграть дракона за 8 ман, делайте это. Среди 10 сокровищ появятся и топовые оборонительные опции, и способы победы.

Важно, что в ход с **Казакусаном** можно сыграть **Вызов** на него же, чтобы зачистить весь стол или часть стола. Комбинация не такая сильная, как с **Рейдовым боссом Ониксией**, но все же часто полезная и эффективная. Порой можно сыграть и другие карты: **Раскалывание щита**, **Мощный удар щитом**, **Ледяной баклер** и т.д. Все это выигрывает время и компенсирует потерю темпа из-за розыгрыша **Казакусана**.

О том, что раскапывать с **Казакусана** и как играть сокровищами, мы поговорим в подразделе "Тир-лист сокровищ".

[наверх](#)



Как играть ключевые карты

Далее мы обсудим несколько неочевидных карт и способов их реализации в разных ситуациях.

- **Вызов**



Этому заклинанию не всегда есть применение, потому что существ в колоде Воина мало. Чуть больше угроз могут дать сокровища [Кзакусана](#), но это не гарантированный источник угроз.

Чаще всего Воин комбинирует [Вызов](#) с [Рейдовым боссом Ониксией](#) и [Кзакусаном](#). Реже целью заклинания становятся другие существа.

Если угроз в руке или на столе нет, без особых раздумий обменивайте [Вызов](#) — так можно сделать несколько раз за ход. Это особенно полезно делать уже после розыгрыша [Кзакусана](#), чтобы найти сильные сокровища.

Как правило Воин куда чаще обменивает [Вызов](#), а не играет его. Поэтому карту порой исключают из сборок, хотя даже обмен за 1 маны — уже не самая плохая опция для Воина, которому часто нужен добор.

- [Ледяной баклер](#)



Не спешите играть это заклинание в любой удобный момент. Почти всегда **Ледяной баклер** нужно комбинировать с ремувалами (**Мощный удар щитом**, **Раскалывание щита**) или играть под серьезным давлением.

Хорошая ситуация для розыгрыша заклинания: у противника есть 10 атаки на столе, а у вас 0 брони. Играйте **Ледяной баклер** и получайте 10 урона в ход оппонента. Так в начале своего хода вы не потеряете броню. Конечно, ситуация достаточно искусственная и не учитывает множество факторов: взрывной урон противника, другие карты в руке Воина и т.д. Но основной принцип должен быть вам понятен.

Если все хорошо, **Ледяной баклер** может долго пролежать в руке — вплоть до стадии усталости. Тут, опять же, нужно постараться сыграть заклинание так, чтобы вы не потеряли 5 брони в начале своего хода.

- **Оплот Аззинота**



Не спешите играть [Оплот Аззинота](#) слишком рано — так можно делать только в сверхагрессивных матч-апах, например с Фейс Хантом, если нет хода лучше.

Старайтесь использовать [Оплот Аззинота](#) как можно позже или в момент, когда на столе не будет мелких существ. Оружие полезно почти во всех матч-апах — в том числе и против большинства комбо колод вроде [Казакусан Друида](#) или ОТК Мага.

В каждом матч-апе тайминг розыгрыша [Оплота Аззинота](#) может быть разным: зависит от ключевых ходов противника. Например, против Квест Разбойника полезно закрыться [Оплотом Аззинота](#) против финальной награды за квестлайн оппонента. А в матч-апе с [Казакусан Друидом](#) нужно играть [Оплот Аззинота](#) для того, чтобы заблокировать наносящие урон сокровища Дуэлей.

Пока [Оплот Аззинота](#) экипирован, старайтесь по максимуму чистить стол противника от мелких угроз. Атаковать легендарным оружием можно только в сверхагрессивных матч-апах — и то лишь в трудных ситуациях.

- **Тяжелые латы**



Не спешите играть **Тяжелые латы** в любой ситуации, даже если у вас есть свободная мана. Порой выгоднее использовать силу героя на третий ход, а **Тяжелые латы** оставить для комбинаций с **Мощным ударом щитом**, **Драконом Ониксии** или **Раскалыванием щита** в мид и лейтгейме. Конечно, тут важно не переусердствовать: нельзя держать **Тяжелые латы** слишком долго, если противник угрожает вам летальным уроном со стола или из руки.

Обменивайте **Тяжелые латы** в медленных матч-апах, если у вас плохая рука, нужно больше добора, **Казакусан** или другая ключевая карта.

- **Рокара Доблестная**



Герой многое делает из-за бонуса в 10 брони. Часто его играют, чтобы защититься от урона противника, активировать [Мощный удар щитом](#) или [Раскалывание щита](#).

Оружие и новая сила героя — не всегда такие уж принципиальные бонусы, хотя все равно полезные. Пусть вы не сможете каждый ход получать +2 к броне, как с базовой силой героя, [Рокара Доблестная](#) дает слишком большой бонус брони при розыгрыше, так что не нужно от нее отказываться.

Хорошая причина не сыграть [Рокару Доблестную](#) — в руках экипировано оружие лучше. В этом случае сначала используйте все заряды оружия, а потом играйте героя.

Важно, что при розыгрыше героя вы сбросите с себя эффект заморозки.

- [Раскалывание щита](#)



Сильный ремувал, который достаточно просто сыграть, учитывая количество баффов брони. Только в сверхагрессивных матч-апах Воину бывает трудно накопить достаточное количество брони, поэтому **Раскалывание щита** нужно комбинировать с другой картой — **Ледяным баклером**, **Тяжелыми латами**, **Рокарой Доблестной**.

Не забывайте, что **Раскалывание щита** работает и на своих существ, так что лучше играть их уже после заклинания.

[наверх](#)



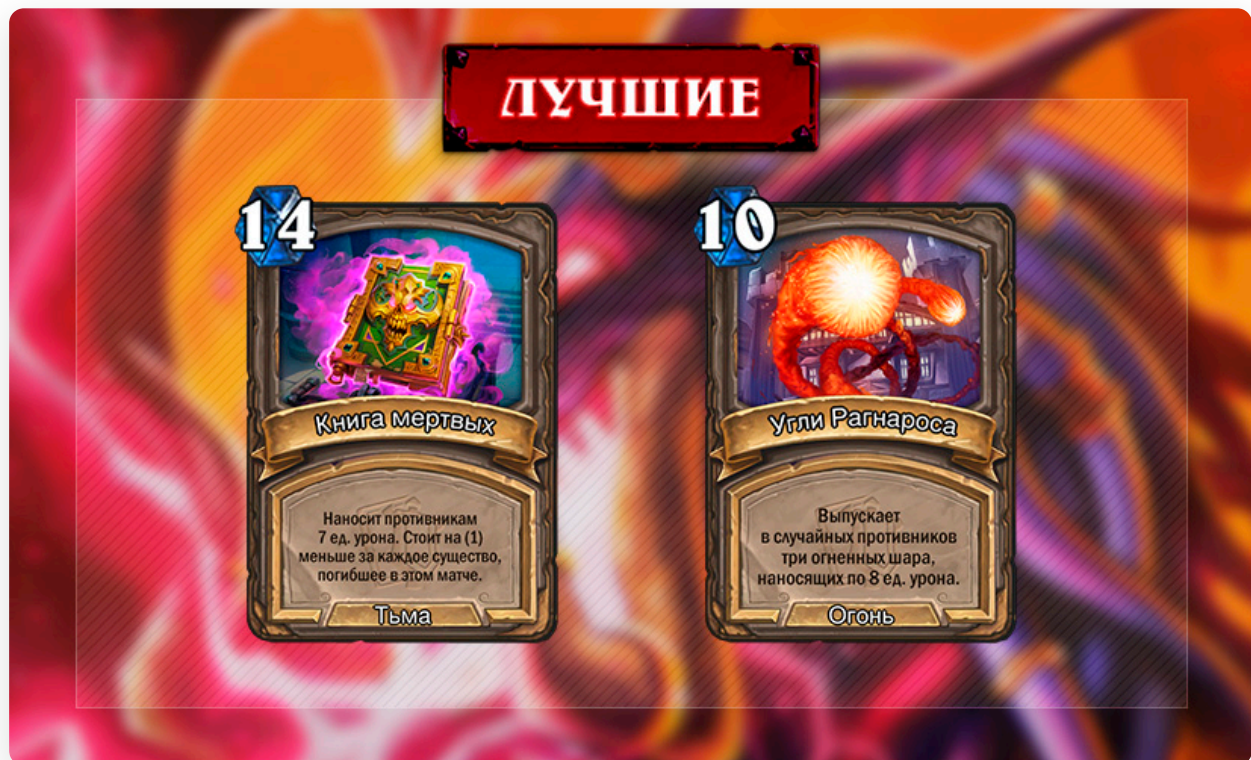
Тир-лист сокровищ Казакусана

Сокровища **Казакусана** могут быть как защитными, так и наступательными. Обычно Контроль Воин при раскопках ищет их комбинацию: ему нужны какие-то инструменты и для обороны, и для агрессивного завершения партии.

Драфтить сокровища достаточно просто, если понимать их общую силу. В пуле **Казакусана** есть как сильные и даже имбалансные карты, так и совсем слабые. Важно то, что есть несколько карт, которые хороши и в обороне, и в нападении одновременно.

Далее мы разберем все сокровища **Казакусана** от лучших к худшим. Они оцениваются по их общей силе, но могут подходить не для всех ситуаций. Например, Воину почти всегда не нужно больше двух наступательных сокровищ, но 1-2 копии должны точно появиться, даже если вы засели глубоко в оборону.

Лучшие сокровища



Угли Рагнароса — лучший способ завершения партии, который только может найти Воин. Заклинание хорошо работает с **Раскалыванием щита**. Если выбрали его, все другие сокровища можно можно брать только для обороны.

Книга мертвых — универсальное и почти всегда полезное заклинание сразу с двумя функциями. Можно брать всегда.

Хорошие сокровища



Чешуйчатый посох, Жезл развоплощения, Раздражительник, Священная книга — топовые оборонительные заклинания, которые можно брать в большинстве ситуаций — особенно если что-то для наступления уже есть.

Бумбокс доктора Бума, Механическая помощница, Чистый холод — достаточно агрессивные карты, которые лучше работают в нападении, чем в обороне.

Бумбокс доктора Бума хорошо работает с Ненавистью и другими массовыми AoE зачистками, которые атакуют и ваших существ. Так Воин может нанести много урона противнику в свой ход.

Гномский армейский нож — очень сильное заклинание для Воина в обороне, но реализовать его очень сложно, потому что в изначальной колоде очень мало целей для этого баффа. Берите, только если какие-то существа есть в руке или в раскопках с Казакусана.

Ситуативные сокровища



Примечательные сокровища из этого списка — ремувалы, Гипербластер и Воргенштерн. Не переоценивайте Воскового яростня — карта сильна только в очень медленных матчах и хороших для Воина ситуациях, и то высоки риски, что в этом случае противник найдет какой-то ультимативный ремувал на 5/1 существо и навсегда уберет его со стола.

Канопы и Банановый сплит берите только в случаях, если среди сокровищ вы уже взяли какие-то на призыв существ.

Плохие сокровища



Если **Казакусан** не предлагает совсем ничего хорошего, можно задуматься о **Смутной тени** и **Древних отражениях**. Заклинания далеко не лучшие, но все же могут принести пользу.

Вопрос: **Эфес Кель'Делара** и **Клинок Кель'Делара** никогда не стоит брать?

Ответ: в большинстве ситуаций — нет. Отдельно эти карты ужасны, и есть риск не найти вторую часть для оружия. Но даже если вы получите **Кель'Делар**, он не станет самым сильным сокровищем в списке.

Единственный вариант, когда часть **Кель'Делара** стоит брать — она зашла первым пиком и два оставшихся сокровища плохие или не подходят для вашей ситуации.

[наверх](#)



Полезные советы

Далее несколько полезных советов по геймплею Контроль Казакусан Воином:

- ❏ **Учитесь ничего не делать и играть силу героя.** Во многих ситуациях лучший ход Контроль Воина — ждать, копить броню с силы героя и перебирать колоду всеми возможными способами. Пока на столе мало угроз или их нет совсем, Воин может позволить себе играть пассивно. Вы не темповая колода, так что спешить никуда не нужно.
- ❏ **Перед розыгрышем Казакусана оцените оставшиеся в колоде карты.** В редких случаях Контроль Воину больше пригодятся карты в колоде, а не сгенерированные сокровища. Например, в матч-апе с Берн Шаманом важно просто найти как можно больше источников брони и ремувалов — сокровища Казакусана нужны в меньшей степени.
- ❏ **Старайтесь не отдавать ремувалы на незначительные цели.** В любом матч-апе Контроль Воин должен четко представлять, на что способен его противник: какого размера стол он может сгенерировать, сколько угроз есть в его колоде и т.д. Не допускайте ситуации, в которой вы отдали все ресурсы в руке или в колоде слишком рано. Если вы останетесь без карт в руке, то проиграете даже нескольким незначительным угрозам оппонента. Особенно важно выгодно играть AoE ремувалы вроде Потасовки и Вихря клинков — они могут принести много выгоды и разменяться сразу с несколькими картами противника.
- ❏ **Проверьте колоду перед розыгрышем Корсарского тайника.** Если оружия в ней не осталось, заклинание все еще можно реализовать уже после Казакусана. Среди сокровищ есть несколько карт-оружий.
- ❏ **Ставьте Хранителя Ониксии в темп,** даже если на половине противника нет каких-то угроз. Не стоит делать этого только в совсем медленных матч-апах, например против другого Казакусан Воина. Дракона Ониксии почти всегда нужно играть выгодно, используя его боевой клич для зачистки стола.
- ❏ **В начале каждого хода задумайтесь о порядке действий.** Правила тут простые, но о них легко забыть. Сначала добирайте карты, потому что топдеки

могут изменить планы на ход. Много взаимодействий связано с накоплением брони, атакой оружием и розыгрышем существ — учитывайте и их.

[наверх](#)



Казакусан Друид

По статистике матч-ап сложный, но все же Воин может вырвать в нем победу. Да, Друид куда быстрее накопит ману, найдет и сыграет [Казакусана](#). Но в ответ Воин и сам может сделать то же самое — тогда матч-ап сводится к битве сокровищ, их хорошего захода и реализации. Тут шансы у Друида и Воина будут относительно равными: оба копят много брони, но зато у Воина есть ультимативные ремувалы, которые в том числе помогают и против сокровищ [Казакусана](#).

Главное отличие Друида в этом матч-апе — наличие заспама стола и призыва тяжелых угроз. Все это не так страшно для Воина с ремумалами, но к борьбе за стол нужно готовиться. Иногда матч-ап и вовсе доходит до стадии усталости, обе стороны тратят все карты и не могут убить друг друга.



Друид легко победит в матч-апе, если найдет Угли Рагнароса и реализует их с **Солнечным затмением**. Возможны и другие очень сильные комбинации, но для них нужно много условий: заход Гаффа, нужных сокровищ и своевременная реализация этих карт, а еще очень хорошее понимание матч-апа со стороны Малфуриона. Попросто рассчитывайте на то, что противнику не повезет или он потратит лучшие карты раньше.



Фейс Охотник

Классическое агрессивное противостояние, в котором Воин чувствует себя очень комфортно. Не жалейте дешевых ремувалов со старта на мелких существ Охотника. **Мощный удар щитом** можно сыграть уже с 3 маны вместе с силой героя, как и **Вихрь клинков**. Проиграть в этом матч-апе можно только с очень плохим заходом карт, и даже в этом случае у Воина будут шансы на топдеки, базовая сила героя и хоть какие-то ремувалы. В колоде попросту нет 7+ карт, которые вы не сможете рано реализовать в этом матч-апе.

Здорово, что Воин не боится **Неистового люторога**. Даже если Охотник пробаффает его **Погонщицей Песни Войны**. Просто не ставьте на свою половину стола каких-либо существ и ищите ремувал на разыгранную в темп угрозу за 5 маны.

Проблемы может доставить **Винтовка Ринлинга** и секреты Охотника. В первую очередь нужно обыграть **Ледяную ловушку** с помощью какого-то дешевого и слабого заклинания (в идеале Монетки).



Квест Охотник

Интересный противник, который не против затянуть партию и поиграть с Воином в мид и лейтгейме. Взрывного урона у оппонента очень много, так что Воину понадобится все доступная ему броня, а возможно и исцеление с сокровищ **Казакусана**.

Старайтесь не играть существ со старта, чтобы не давать Охотнику целей для заклинаний. Пока у него много карт в руке уже после выполнения квестлайна, тоже старайтесь держать свою половину пустой, иначе оппонент перезарядит силу героя **Численной мощью** и **Броском боласа**.

Главная проблема в матч-апе — секреты Охотника, а точнее **Ледяная ловушка**. Обыграть несколько копий этого секрета сложно. Держите в руке слабые заклинания для этой цели.

Играйте [Казакусана](#) и ищите с него исцеление, броню и быстрый способ победы. Часто победить противника можно с помощью одной копии Углей Рагнароса.



Квест Разбойник

Простой матч-ап. Оппонент, скорее всего, будет играть медленно и делать ставки на средние и крупные угрозы. Берегите источники брони и [Мощный удар щитом](#) или [Дракона Ониксии](#), чтобы ответить на эти угрозы. Если рано заходит [Оплот Аззинота](#), оставьте его в руке до выхода финальной награды за квестлайн. Легендарный щит заблокирует урон от крупных угроз Разбойника в маскировке, если вдруг у вас не будет каких-то способов зачистить ее. Хотя обычно это не составляет проблемы: в колоде Воина много ремувалов, которые могут убрать 7/7 или 9/7 существо в маскировке. Для этого, например можно оставить связку [Раскалывание щита](#) + [Минное поле](#).

Помните, что у противника есть [Распорядитель полей боя](#) — главная угроза в матч-апе. Сможете обыграть этого баффера — особых проблем в матч-апе не встретите.

[Казакусана](#) можно играть только в очень хороших ситуациях. Среди сокровищ можно искать только защитные инструменты: нападать в этом матч-апе не нужно, просто чистите стол и противник рано или поздно останется без карт в руке или в колоде.



Контроль Казакусан Воин

Зеркальный матч-ап двух Контроль Воинов редко заходит в лейтгейм. Виной тому [Казакусан](#) — старайтесь как можно быстрее разыграть его и реализовать полученные 10 сокровищ. Тут можно искать больше наступательных инструментов — в особенности хороши Угли Рагнароса. Чтобы законтрить это заклинание противника, пользуйтесь [Оплотом Аззинота](#) или просто спамьте стол мелкими угрозами — в этом тоже помогают сокровища [Казакусана](#). Хорошая комбинация сокровищ — Бумбокс доктора Бума + Канопы. Так вы заспамите стол липкими и опасными угрозами, с которыми противнику будет очень сложно справиться.



Берн Шаман

Сложно даже представить, как Берн Шаман может победить в этом матч-апе. Архетип рассчитывает на взрывной урон, так что его легко законтрить с помощью силы героя и карт, баффающих броню. Шаман постарается накопить в руке много карт для комбинации существ с уроном от заклинаний и взрывного урона. Под нее можно сыграть [Оплот Аззинота](#) или просто как можно больше источников брони в руке. Разумеется, вы должны как можно быстрее избавляться от всех источников урона от заклинаний на половине противника — тут особых проблем возникнуть не должно. Среди тяжелых угроз у Берн Шамана есть только [Стражи Снегопада](#) — их противнику будет сложно реализовать, а если и получится, масса ремувалов придут на помощь. [Казакусан](#) в этом поединке не нужен.



Агро Друид

Выгодный матч-ап, примечательный только потому, что противник может дольше других продолжать давление, если рано найдет и реализует [Компост](#). В этом случае есть риск, что Друид переиграет Воина по выгоде в руке и оставит его без карт. Не допускайте подобного: старайтесь не отдавать АоЕ зачистки слишком рано на незначительный стол. Единственный серьезный бафф к атаке оппонента — [Одеревенение](#). Считайте, сколько нанесут существа под этим заклинанием. Если на половине противника только 1-2 угрозы, они редко будут угрожать леталом.



Бист Друид

Как и Агро Друид, Бист Друид играет агрессивно и от стола, так что уязвим для всех зачисток игрового поля. Отличие в том, что Бист Друид куда медленнее и может проворачивать топовые комбинации в мид и даже лейтгейме. Раз так, старайтесь расходовать свои зачистки аккуратнее, чтобы в руке всегда был ответ на [Оракула Элуны](#) + тяжелых зверей.

У Бист Друида тоже есть [Компост](#) — неприятное заклинание, которое позволит противнику восполнить ресурсы в руке. Не дать Друиду добора с [Компоста](#) сложно: помогут только специфичные сокровища [Казакусана](#), а дракона в матч-апе сыграть сложно, да и часто делать этого в принципе не нужно.

Главным финишером Бист Друида станет всё то же [Одеревенение](#). Играйте от этого заклинания зачистками, большим количеством брони или [Оплотом Аззинота](#).



Мордреш Маг

Мордреш Маги могут быть разными: с тяжелыми заклинаниями и без них. В любом случае матч-ап должен быть хорошим: у противника много взрывного урона только с силы героя, но он относительно размеренный и предсказуемый. Броня поможет затянуть этот поединок, найти [Казакусана](#) и переиграть противника с помощью сокровищ. Старайтесь играть [Казакусана](#) как можно раньше и планировать завершение партии, если Маг рано нашел Магистра Варден и несколько копий [Дикого огня](#).



Манускрипт и Бафф Паладины

Простые матч-апы, в которых противники играют исключительно от стола. Оба генерируют очень много характеристик и будут постоянно давить крупными существами, так что все AoE зачистки нужно играть аккуратно, а еще активно добирать карты, потому что вас могут переиграть по выгоде в руке. Вы должны делать то же самое: как только у Паладина не останется хороших карт в руке, вы одержите победу. Сложно будет, если противник рано найдет [Озаренную Кариэль](#) и [Леди Лиадрин](#). В этом случае старайтесь быстрее ответить [Казакусаном](#) и перевернуть игру с помощью сокровищ.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

•

[наверх](#)