

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновленный) Нечетный Воин Бумного дня. Гайд по архетипу.

04.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Нечетный Воин Бумного дня

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)








В сегодняшнем гайде речь пойдет о Нечетном Воине. Этот архетип лучший и популярнейший внутри своего класса, а по заявлениям многих игроков и один из лучших в Проекте Бумного дня. Прямо сейчас это седьмой по популярности архетип недели в мете.

Нечетный Воин действительно комфортно чувствует себя в нынешней мете: он хорош в противостоянии с Зоолоком, Нечетным Разбойником, Темпо Магом, [Малигос](#) Друидом, Спелл Охотником, Четным Чернокнижником, Нечетным Паладином и другими. Гаррош не боится агро архетипов и многих медленных, а Бумный день достаточно агрессивен. Немногие популярные колоды, с которыми Нечетному Воину тяжело справиться, – Охотник на предсмертных хрипах и [Дрыжеглот](#) Шаман.

Нечетным Воином сейчас берут легенду и высшие ранги в ней, но оптимальный набор из 30 карт до сих пор не найден, пусть колода использует лишь карты за 1, 3, 5, 7 и 9 маны, выбирать есть из чего.

В гайде много внимания будет уделено различным сборкам Нечетного Воина, а поскольку архетип достаточно дорог, и возможным заменам. Также вы, как и всегда, узнаете о муллигане, основах геймплея, матч-апах и других важных игровых аспектах.

*Это обновленный гайд по Нечётному Воину, актуальный для патча 12.2 и октябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:*

-  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним*
-  *Изменена основа колоды*
-  *Добавлены новые опциональные карты, изменены описания к старым*
-  *Изменен муллиган против каждого класса и общие советы*
-  *Дополнена стратегия игры*
-  *Изменены и дополнены описания актуальных матч-апов меты*
-  *Минорные изменения ошибок и опечаток*

*Разделы гайда:*



•

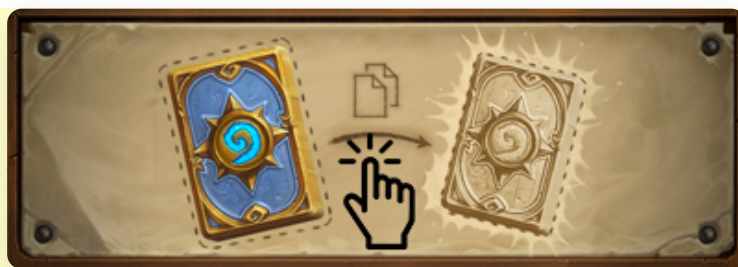
### *Сборки архетипа*

- *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные карты*
  - *- Замены*
  - *- Максимально бюджетная колода*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
  - *- Способы победы*
  - *- Выживание*
  - *- Давление*
  - *- Переигрывание по выгоде*
  - *- О случайных эффектах карт*
  - *- Какие механизмы может получить Воин*
  - *- Общие советы*
- *Матч-апы*
- *Заключение*

## Сборки архетипа

Сборок Нечетного Воина много: варьируются технические карты (преимущественно за 3 маны), в каких-то колодах есть больше существ с натиском, в других их минимум. Реже Воины решают по поводу оружия: во всех сборках закрепился [Суперколлайдер](#), а [Огненная секира](#) и [Кровавый вой](#) берутся редко.

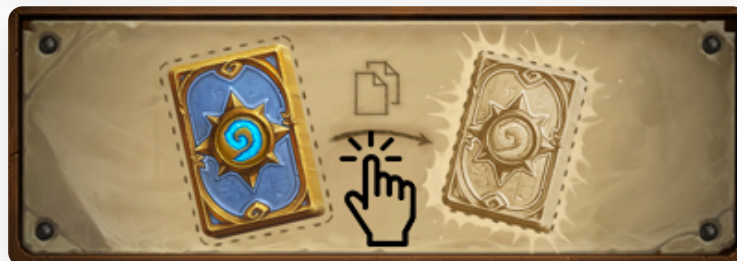
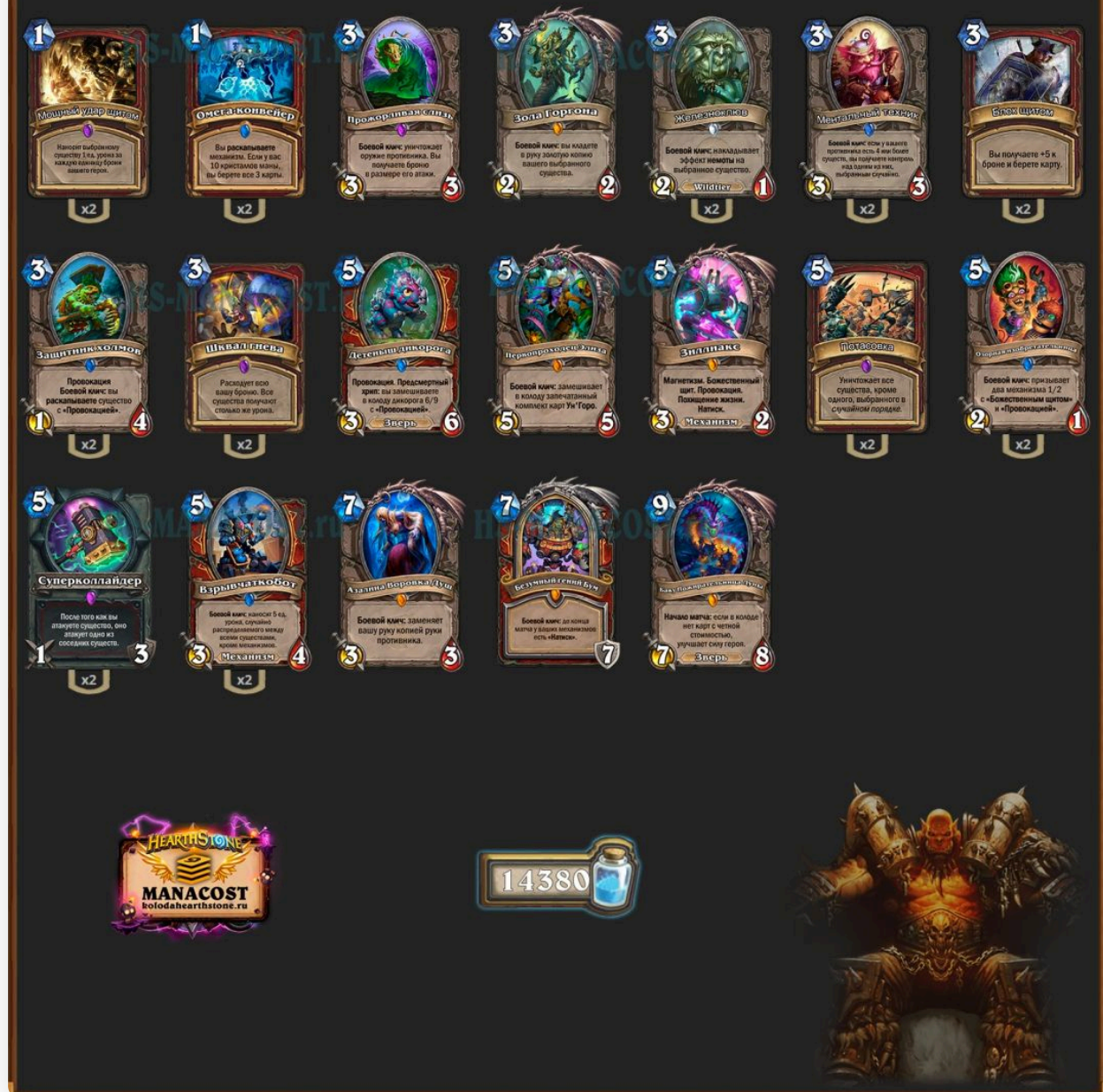
В этом разделе вы познакомитесь с последними сборками Нечетных Воинов из топа легенды.



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

Нечетный Воин от Redsnapper

## Нечетный Воин от Redsnapper



От стандартных версий эту сборку отличает несколько деталей. Во-первых, появляются **Азалина Воровка Душ** и **Зола Горгона**, улучшающие в первую очередь медленные матч-апы, но полезные также и во многих быстрых. Во-вторых, в сборке только один **Детеныш дикорога**, хотя даже в зеркальном матч-апе это некритично из-за наличия **Золы Горгоны**. В-третьих, в сборке появляются **Озорные изобретательницы**, от которых некоторые Нечетные Воины отказываются.

Уберите из колоды Азалину Воровку Душ, Золу Горгону и Озорных изобретательниц, если хотите обзавестись Опытным охотником, вторым Детенышем дикорога или другими опциями. Также вы можете задуматься об исключении Блока щитом, если не испытываете проблем с агро матч-апами и Друидами, но часто встречаете Охотников, зеркальные поединки, медленных Чернокнижников и так далее.

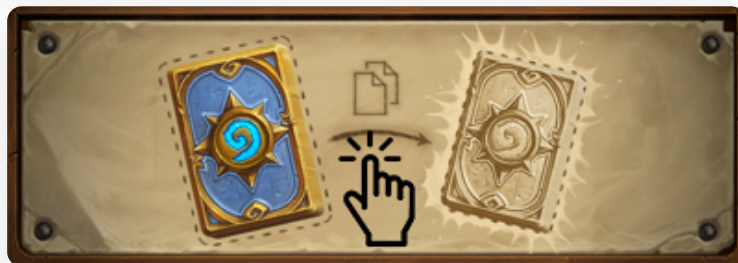
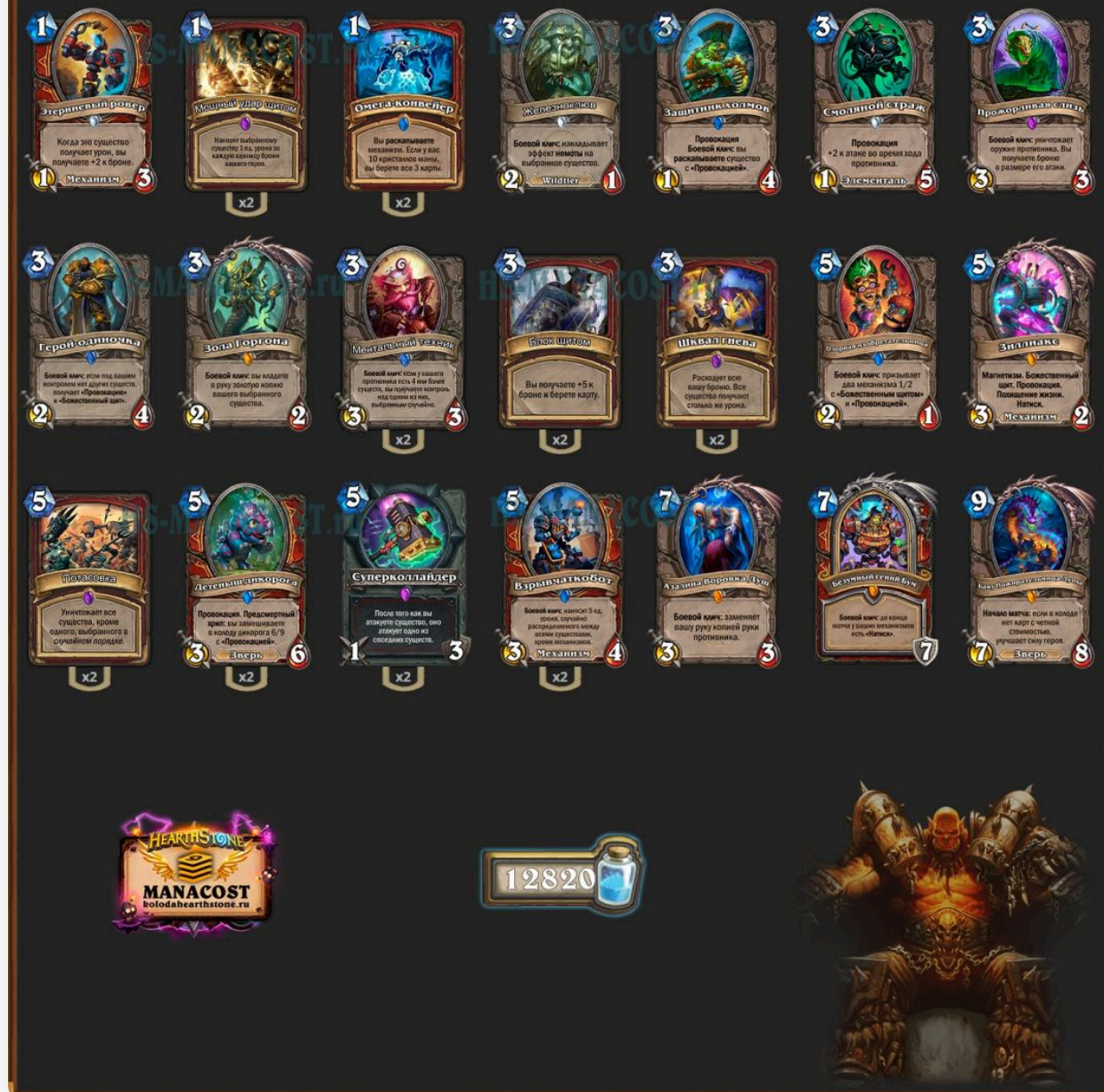
Также вы можете взять второго Детеныша дикорога и двух Смоляных стражей вместо Ментального техника и Золы Горгоны, чтобы получить сборку от **Mikolop из топ-1 легенды.**

Выберите одного Смоляного стража и одного Детеныша дикорога вместо Озорных изобретательниц, и у вас получится версия от **Machamp из топ-2 легенды.**

---

Нечетный Воин от Zarathustra

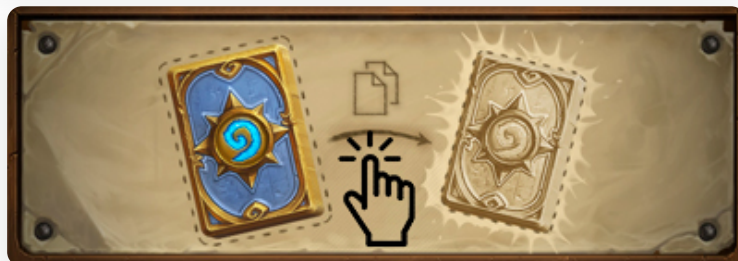
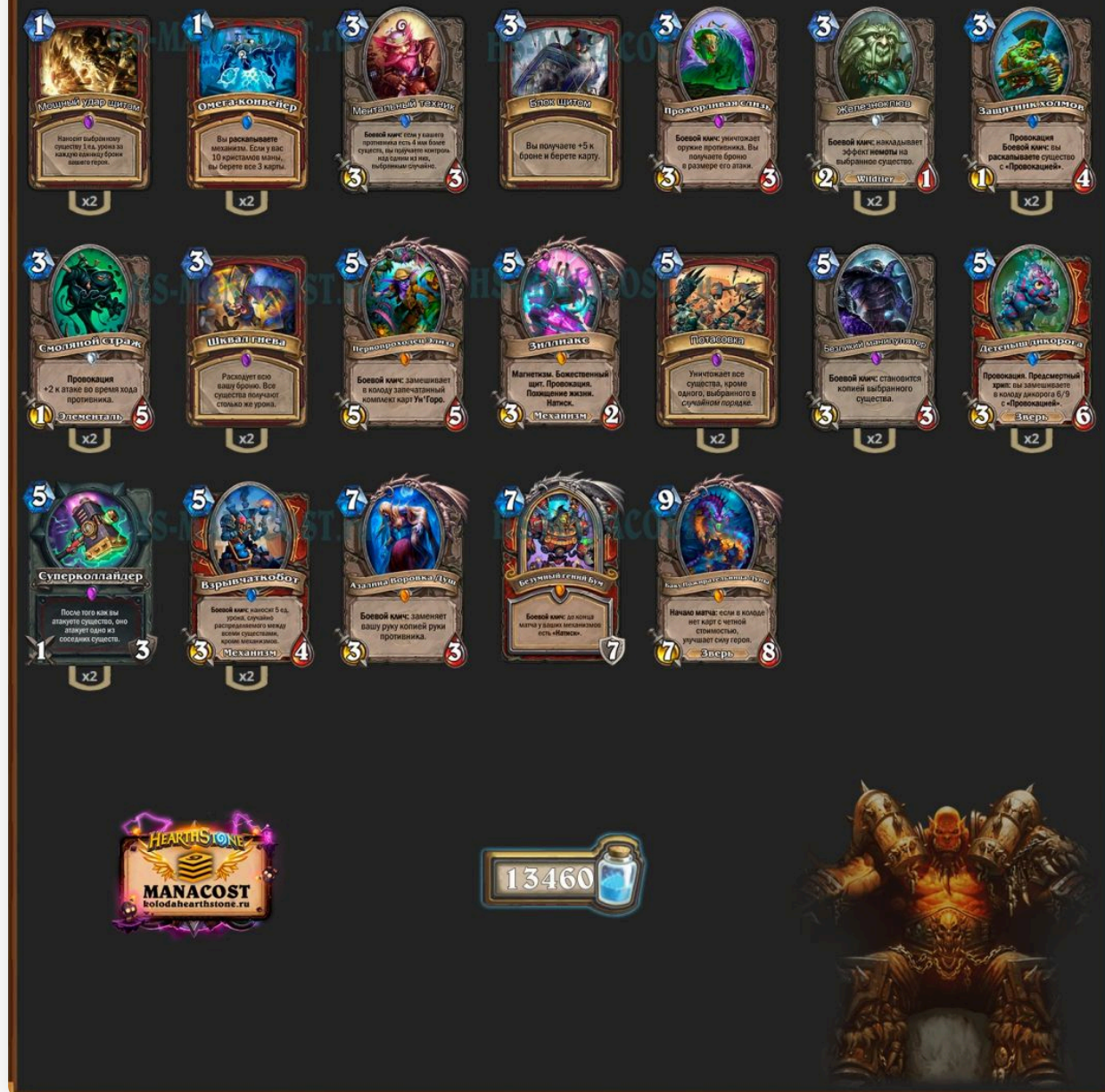
## Нечетный Воин от Zarathustra



Необычная версия, в которой оказывается чуть меньше технических опций, но больше анти-агро карт, как Смоляной страж, Этерниевый ровер и Герой-одиночка. Присутствует и полный набор "жадных" карт за исключением Первопроходца Элизы.

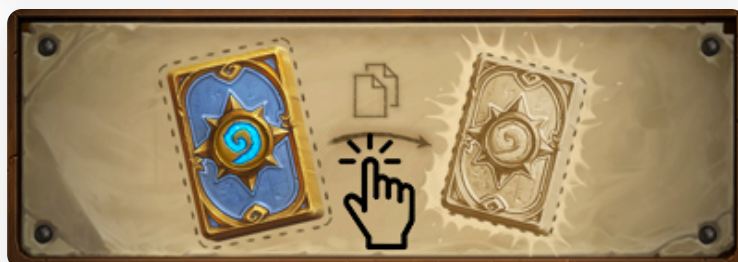
Сборка попала в топ-5 легендарного ранга.

## Нечетный Воин от Nagon



Версия из топ-4 легенды обзаводится парой Безликих манипуляторов и двумя Смоляными стражами. В жертву приносятся вторая копия Блока щитом, Ментального техника и Озорные изобретательницы, слабые против Мшистого чудища и Рыцаря крови.

# Нечетный Воин от joske609



Возьмите **Сердце Огненного Венца** и дополнительных провокаторов, чтобы получить Нечетного Квест Воина. Такой архетип лучше справляется с медленными матч-апами, но чаще уступает агро и Друидам.

## Вопросы декбилдинга

Основа колоды — карты, используемые всеми или почти всеми версиями архетипа. У Нечетного Воина к октябрю сложилась достаточно обширная основа, в которую входят следующие карты.

### Основа Нечетного Воина

 <p>Вы раскрываете механизм. Если у вас 10 кристаллов маны, вы берете все 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Нанесит выбранному существу 1к4 урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой воин: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>1 4</p>	 <p>Боевой воин: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбравшим Survival.</p> <p>3 3</p>	 <p>Боевой воин: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3 3</p>	 <p>Боевой воин: накладывает эффект немты на выбранное существо.</p> <p>2 Wildtier 1</p>	 <p>Расклевывает все вашу броню. Все существа получают столько же урона.</p> <p>3</p>	
 <p>Вы получаете +5 к Броне и берете карту.</p> <p>3</p>	 <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Пожирание жемч. Натяж. Механизм.</p> <p>3 2</p>	 <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы атакуете существо, оно атакует одно из соседних существ.</p> <p>1 3</p>	 <p>Боевой воин: наносит 5 ед. урона случайным распределенным между всеми существами, кроме механизмов.</p> <p>3 Механизм 4</p>	 <p>Провокация. Предсмертный крик: вы замощиваете в колоду джокера 6/9 с «Провокацией».</p> <p>3 Зверь 6</p>	 <p>Боевой воин: до конца матча у ваших великанов есть «Мемор».</p> <p>7 7</p>	
 <p>Начало матча: если в колоде нет карт с черной стоимостью, увеличивает силу героя.</p> <p>7 Зверь 8</p>	<h1>20/30</h1>					 <p>HEARTHSTONE MANACOST kotodahearthstone.ru</p>	

Чаще всего основа дополняется вторыми копиями показанных здесь карт, а также Озорной изобретательницей, Азалиной Воровкой Душ, Золой Горгоной, Безликим манипулятором, Смоляным стражем и другими опциями.

## Опциональные и технические карты

## Анти-агро опции

**Этерниевый ровер** – полезен в первую очередь в агро матч-апах, поскольку не только дает броню, но и борется за стол на ранних этапах. Хорош в сочетании с **Зиллиаксом**.

**Набор с натиском (Городской глашатай, Бешеный ворген, Дарий Краули)** – стал сильнее из-за **Зиллиакса**, поэтому некоторые колоды обращаются лишь к нескольким картам из набора, например, к одному **Городскому глашатаю** и одному **Бешеному воргену**. Брать карты с натиском можно, даже если у вас нет **Дария Краули**. Чтобы вы ни взяли, ваш Нечетный Воин станет сильнее в агро и темпо матч-апах, но существенно слабее в контроль поединках.

**Вихрь** – непопулярная опция, полезная, если устали от Токен Друидов и Нечетных Паладинов. В остальных матч-апах **Вихрь** не особо полезен.

**Огненная секира** – можно взять одну копию для улучшения агро матч-апов, если вы отказываетесь от набора с рывками, **Смоляного стража**, **Озорной изобретательницы** и **Этерниевых роверов**. Впрочем, последние опции эффективнее в качестве анти-агро опций.

**Ментальный техник** – полезная опция в агро матч-апах, против Охотников и неосторожных оппонентов.

**Смоляной страж** – набирает популярность в сборках в качестве альтернативной анти-агро опции. Сам по себе он не так силен, как **Озорная изобретательница**, но зато его нельзя "наказать" популярнейшими **Мшистым чудищем** и **Рыцарем крови**.

**Герой-одиночка** – эту анти-агро опцию можно "наказать" **Мшистым чудищем** и **Рыцарем крови**, так что используется она редко. Брать ее вместо **Озорной изобретательницы** особого смысла нет.

**Озорная изобретательница** – сильна во всех колодах, а Воин к тому же может извлечь больше выгоды из механизмов с помощью **Безумного гения Бума**, **Зиллиакса** и других механизмов. Игроки стали отказываться от **Озорной изобретательницы** из-за популярности **Мшистого чудища** и **Рыцаря крови**.

## Анти-контроль опции

**Железноклюв** – Воину сложно бороться с предсмертными хрипами и баффами существ противника, поэтому хотя бы один **Железноклюв** для архетипа крайне важен. Многие Нечетные Воины берут двух, дабы улучшить труднейший матч-ап с Охотником на предсмертных хрипах.

**Мехмастер Замыкалец** – полезен по той же причине, что и **Железноклюв**, но эффективнее при встрече с **Куболоком**, **Четным Чернокнижником** и **Таунт Друидом** – они не так популярны, поэтому и **Мехмастер Замыкалец** встречается редко. Но если эта легендарная карта у вас есть, можете поэкспериментировать с ней, заменив одного **Железноклюва**.

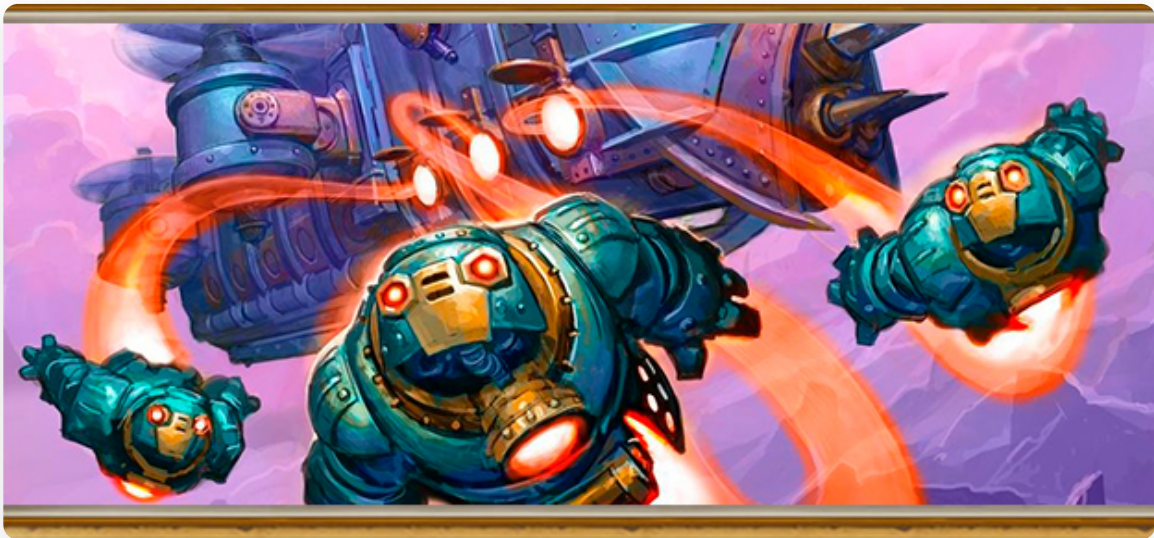
**Зола Горгона** – гибкая и полезная почти всегда карта: в руку можно вернуть необходимые технические карты, **Первопроходца Элизу** или механизмы. Если у вас есть **Зола Горгона**, возьмите ее в колоду: лучше станут не только самые медленные матч-апы, но и многие быстрые.

**Опытный охотник** – полезный ремувал в первую очередь в медленных матч-апах, например, против Четного Чернокожника. Карта опциональная, и многие игроки, даже используя ее, сомневаются в своем выборе.

**Детеныш дикорога** – Нечетные Воины обращаются к этому существу по двум причинам. Первая – это провокация для защиты, она не особенно хороша и сильна, но все-таки что-то делает. Вторая – улучшаются самые медленные матч-апы, поскольку Воин оттягивает стадию усталости, замешивая 6/9 угрозу в колоду. Один **Детеныш дикорога** используется всегда, а вот вторую опцию можно и не брать.

**Безликий манипулятор** – используется некоторыми Нечетными Воинами в качестве неожиданной и гибкой карты. Копировать Воин хочет в первую очередь мощные вражеские угрозы, и реже что-то свое с большими характеристиками.

**Азалина Воровка Душ** – полезна в самых медленных матч-апах и против любых Друидов. Также **Азалина Воровка Душ** дает шансы против **Дрыжеглот Шамана** и в зеркальном матч-апе.



**Король Мош** – хорошо синергирует с **Вихрем**, обеспечивая вас дополнительной зачисткой стола на поздних этапах игры. Связка карт медлительна и не самостоятельна, поэтому обращаются к ней редко. Если в коллекции есть **Король Мош** — попробуйте поиграть с ним.

**Бумоносец + Изера** – если в коллекции есть эти карты, можете поэкспериментировать с тяжелым набором существ и легендарным заклинанием Воина. **Бумоносец** поможет совершить сильнейший темповый ход на поздних этапах игры.

### **Замены**

Нечетный Воин – дорогая колода с массой легендарных и эпических карт. Какие-то из них вы можете заменить, другие обязательны и Нечетный Воин потеряет всякий смысл без определенных опций.

Обязательные дорогостоящие карты Нечетного Воина: **Баку Пожирательница Луны**, **Мощный удар щитом**, **Потасовка**, **Безумный гений Бум**, **Шквал гнева**, **Суперколлайдер**, **Прожорливая слизь**. Если чего-то из этого списка в коллекции нет, откажитесь от Нечетного Воина.

Зиллиакс, Зола Горгона, Первопроходец Элиза, Азалина Воровка Душ – мощные карты, но обойтись можно и без каких-то из них. Главное, чтобы у вас были хоть какие-то опции из этого списка, потому что иначе архетип серьезно пострадает.



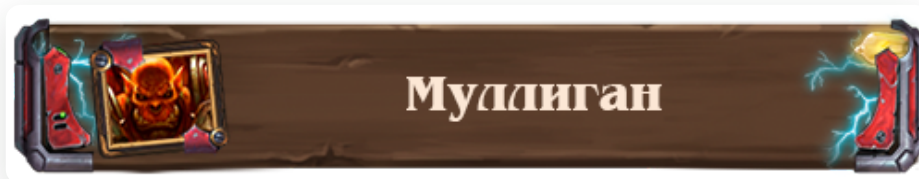
Максимально бюджетная версия архетипа выглядит следующим образом.

Максимально бюджетный Нечетный Воин

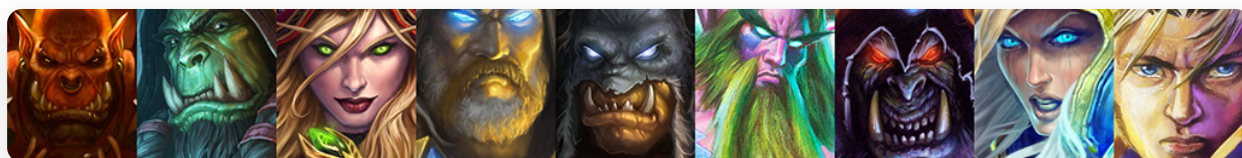
# Максимально бюджетный Нечетный Воин



Такой Нечетный Воин стоит 9360 чародейной пыли. Чтобы сделать колоду сильнее, обзаведитесь в первую очередь Золой Горгоной и Первопроходцем Элизой. Далее приближайте вашу колоду к одной из тех, что представлены в разделе «Сборки архетипа».



На стадии выбора карт Нечетный Воин ищет не так много карт, и все они отличаются в зависимости от класса оппонента. У Нечетного Воина нет ни одной карты, которую стоило бы оставлять всегда, поэтому и какие-то общие правила сформулировать трудно. Вместо этого вам сразу же предлагается обратиться к классовой специфике выбора карт.



**Воин:** Безумный гений Бум, Детеныш дикорога, Железноклюв. С хорошей рукой — Суперколлайдер.

**Паладин:** Шквал гнева, Потасовка, Взрывчаткобот, Суперколлайдер, Защитник холмов, Озорная изобретательница, Ментальный техник.

**Охотник:** Суперколлайдер, Мощный удар щитом, Зиллиакс, Шквал гнева, Железноклюв, Ментальный техник, Взрывчаткобот.

**Друид:** Мощный удар щитом, Взрывчаткобот, Прожорливая слизь, Суперколлайдер, Шквал гнева. С хорошей рукой — Ментальный техник, Блок щитом. С очень хорошей рукой — Азалина Воровка Душ.

**Разбойник:** Мощный удар щитом, Взрывчаткобот, Ментальный техник, Шквал гнева, Суперколлайдер, Озорная изобретательница, Железноклюв. С хорошей рукой — Зиллиакс.

**Шаман:** Взрывчаткобот, Суперколлайдер, Мощный удар щитом, Шквал гнева, Потасовка, Ментальный техник, Азалина Воровка Душ.

**Маг:** Мощный удар щитом, Зиллиакс, Шквал гнева, Прожорливая слизь, Взрывчаткобот, Омега-конвейер, Суперколлайдер, Зиллиакс. С хорошей рукой — Блок щитом, Озорная изобретательница.

**Жрец:** Блок щитом, Мощный удар щитом, Взрывчаткобот, Зиллиакс, Железноклюв, Азалина Воровка Душ.

**Чернокнижник:** Шквал гнева, Потасовка, Ментальный техник, Мощный удар щитом, Суперколлайдер, Взрывчаткобот. С хорошей рукой и Монеткой — Озорная изобретательница, Зиллиакс.

## Стратегия игры



Нечетному Воину доступны несколько непохожих друг на друга **способов победы**, используемых в разных матч-апах и при разных условиях.



### Выживание

Выживать – самая комфортная роль для Нечетного Воина, ради которой он и создан. Улучшенная сила героя вынуждает агрессивных оппонентов ставить на стол больше угроз, чем в матч-апе с другими контроль колодами, дабы пробиться через 4 единицы брони, накапливаемой каждый ход.

Нечетный Воин предпочитает выживать в целом ряде матч-апов. В первую очередь это агро поединки: Зоолок, Нечетный Разбойник, Нечетный Паладин, Темпо Маг. Также многие мидрейндж колоды: Темпо/Миракл Разбойник, Четный Шаман, иногда и Охотники. Более того, Нечетный Воин выживает и во многих медленных матч-апах: [Малигос Друид](#), Контроль Жрец со [Взрывом разума](#), Жрец на воскрешении.

В каждом из этих противостояний для Воина важна броня. Кроме накапливания брони, Гаррош стремится контролировать стол. Успешно выполняя два этих условия, Воин переживает все и вынуждает оппонента сдаться. Игры могут продолжаться вплоть до стадии усталости нападающего, и часто особенно упорные противники будут бороться до последней карты, хотя исход партии давно определен. Поэтому не всем нравится

Нечетный Воин: партии могут длиться очень долго, даже когда в них уже нет никакой интриги.

Единственный способ победить Нечетного Воина для нападающей колоды – подловить Гарроша на отсутствии определенного ремувала и задавить угрозами на столе. У Воина есть целый ряд как AoE ремувалов (Шквал гнева, Потасовка, отчасти Ментальный техник), так и точечных (Мощный удар щитом, оружие, Опытный охотник), а еще вспомогательные способы борьбы за стол, как Взрывчаткобот. Расходовать их нужно с умом и вовремя: не передерживая слишком долго, но и не отдавая слишком рано.

Отдавать зачистку нужно лишь тогда, когда оппонент грозит нанести вам действительно большое количество урона. Точно не стоит ничего делать, если на столе в сумме 4 или менее урона, поскольку сила героя перекрывает этот урон. Если так, вы можете поставить какую-то темповую угрозу или провокацию.

Провокаторы и простые существа также важны. В идеале ставить их нужно после зачистки на пустой стол, но порой можно разыграть и просто для того, чтобы выиграть время. Воин ставит больше провокаций, задерживая противника, а тот в свою очередь ставит больше угроз на стол, чтобы пройти защиту. И когда оппонент ставит слишком многое – Воин дает массовую зачистку.

Выбрав стратегию выживания, подумайте несколько раз, нужен ли вам Безумный гений Бум. В некоторых ситуациях +4 брони каждый ход лучше, особенно если серьезной борьбы за стол не ведется. Если же вы опасаетесь, что ресурсы в руке для зачисток кончаются и оппонент может захватить стол и нанести слишком много урона, Безумный гений Бум поможет.



### Давление или Азалина

Самая некомфортная роль для Нечетного Воина – давление. Архетип вынужден наступать в матч-апах, в которых его ждет неминуемая смерть на поздних этапах от какой-либо комбинации карт противника, наносящих слишком много урона, так что броня не спасет. Также опасны колоды и ситуации, в которых Воин наверняка будет переигран по выгоде. Что это за матч-апы?

К первой категории относятся ОТК Жрец с Подопытным, Дрыжеглот Шаман, все Меха-К'Тун колоды, ОТК Паладин с Утером Черным Клинком, Милл Друид (если у вас нет Азалины Воровки Душ), Квест Маг или ОТК Маг. Ко второй – любой Воин с Рукой мертвеца, Прыг-скокер Разбойник, Квест Разбойник, Разбойник с Погибелью королей, Квест Воин. Также Нечетный Воин может быть переигран по выгоде и в других матч-апах, если он действует неосмотрительно или у оппонента получилось сжечь несколько ключевых карт Гарроша.

Во всех подобных ситуациях затягивать партию нельзя, и Нечетный Воин вынужден наступать. Делать это непросто, но все же возможно. Главные угрозы в атаке для вас – механизмы. Старайтесь разыгрывать угрозы и защищать их мелкими провокациями (Защитник холмов, Озорная изобретательница, Зиллиакс) и ремувалами, пока существа атакуют по герою противника. Крайне эффективны в качестве ремувалов Мощный удар щитом, Взрывчаткобот, Опытный охотник и любое оружие. Менее эффективны – Шквал гнева и Потасовка, поскольку действуют и на ваши угрозы.

В колоде Нечетного Воина изначально не так много угроз для наступления. На помощь придут **Омега-конвейер**, **Защитник холмов** и **Безумный гений Бум**, с помощью которых вы сгенерируете новых опасных существ. Не всегда стоит жадничать и раскапывать самые тяжелые угрозы, порой важнее играть в темп. Например, с **Омега-конвейером** не всегда нужно ждать до 10 хода.

Хороший шанс победить в подобных матч-апах – **Азалина Воровка Душ**, с помощью которой можно украсть руку оппонента. Делать это нужно вовремя, когда противник собрал все части смертоносной комбинации. **Азалина Воровка Душ** помогает в первую очередь против Вихлепых Друида, Квест Воина, Жреца на воскрешении, порой с **Меха-К'Тун** колодами, ОТК Магами. Внимательно выбирайте момент розыгрыша **Азалины Воровки Душ**: в руке противника должны быть все части комбинации. Проблема в том, что на следующий ход противник сможет использовать их.

Все перечисленные в этом подразделе матч-апы крайне невыгодны, и при встрече с хорошим противником выиграть их крайне трудно. Но вы всегда можете стараться и рассчитывать на ошибку противника или хороший ход с **Азалиной Воровкой Душ**.



### Переигрывание по выгоде

Переигрывать по выгоде стоит медленных противников без какого-либо ультимативного способа победить вас. Такие поединки : зеркальный матч-ап двух Нечетных Воинов, Биг Спелл Маг, Биг Друид, Таунт Друид, любой Охотник с **Ловчим смерти Рексаром**, другие архетипы Воина и медленные колоды Чернокнижники.

Если вы чувствуете, что матч-ап предстоит долгим и вас будут брать «на износ», постарайтесь не добирать карты вовсе, а также копить как можно больше брони, которая защитит вас на стадии усталости.

Важны все способы оттянуть наступление усталости: **Первопроходец Элиза**, **Детеныш дикорога**. Старайтесь применить **Золу Горгону** именно на **Первопроходца Элизу**, чтобы замешать два Комплекта Ун'Горо в колоду.

Переигрывать оппонента по выгоде можно, максимально реализуя каждую карту в вашем распоряжении. Какие-то из них приносят много выгоды ([Безумный гений Бум](#), [Зола Горгона](#), [Первопроходец Элиза](#), [Омега-конвейер](#)), какие-то меньше.

Проблемой станет место в руке, которое нужно освободить для Комплекта Ун'Горо и [Омега-конвейера](#). Старайтесь получить полную выгоду от этих карт и находить место в руке для всех карт, но выкидывать другие просто так не нужно.

Пока в вашей руке не 10 карт, не проявляйте инициативы и не играйте ничего. Вам некуда спешить, поэтому попросту копите броню и вынуждайте противника совершать какие-либо действия, а уже после отвечайте, если они серьезны.

Разыгрывать [Безумного гения Бума](#) или нет – тяжелый вопрос. С одной стороны, вы получаете доступ к большому количеству ресурсов благодаря новой силе героя, так переиграть противника по выгоде намного проще. С другой стороны, вы отказываетесь от стабильного источника брони, так что на стадии усталости вас будет проще продавить в ответ.



У Нечетного Воина есть целый ряд **карт со случайными эффектами**, которые серьезно влияют на геймплей. Далее вам предлагается познакомиться с каждой из них.

**Омега-конвейер** – раскапывает три из 36 механизмов, которые будут рассмотрены подробнее ниже. Здесь же стоит отметить только то, что классовые механизмы появляются в 4 раза чаще нейтральных, поэтому готовьтесь находить много карт [Этерниевый ровер](#), [Взрывчаткобот](#), [Охранный ровер](#) и [Бериллиевый обнулятор](#).

**Ментальный техник** – не жадничайте с этим существом и разыгрывайте его в любой момент, когда на столе противника 4 и более существ, даже если большинство из них – слабые токены. Не страшно украсть и 1/1 существо. Ваша победа редко должна зависеть от удачного «ролла» [Ментального техника](#).

**Защитник холмов** – будьте готовы часто раскапывать пять существ, представленных на иллюстрации ниже.

## Классовые провокации Воина



**Разведчица в беде** отлично синергирует с Потасовкой, а также она крайне сильна в матч-апе с Таунт Друидом. **Детеныш дикорога** хорош в самых медленных матч-апах, так как оттягивает стадию усталости. Другие классовые провокаторы можно выбирать, если они хорошо вписываются в кривую маны. Среди нейтральных провокаций обратите особое внимание на **Короля-лича**.

**Первопроходец Элиза** – точно неизвестно, по какому принципу работает запечатанный комплект карт Ун'Горо, однако шанс выпадения легендарной карты намного выше, чем при открытии обычного комплекта. Из интересных карт и синергий, которые можно получить, выделяются **Лозоруб**, Изучение Ун'Горо и сама **Первопроходец Элиза**, которую можно получить из комплекта карт.

**Потасовка** – выжить может как ваше существо, так и существо противника, как самое мелкое, так и самое сильное. Исход Потасовки никак не зависит от ваших действий, вам остается только надеяться на удачу. Иногда эффект случайности может спасти вам игру, а в иных случаях не оставит вам ни шанса. Старайтесь взвешивать все “за” и “против” и делать выбор сознательно, идти на риск или нет.

**Суперколлайдер** – случайный эффект этой карты будет проявляться на удивление редко. Часто Воин бьет по двум угрозам на столе или по крайней угрозе на столе, так что **Суперколлайдер** будет играть надежно.

По началу правильно использовать это оружие трудно. Помните, что вы сначала нанесете урон, а только после, если это существо выживет, оно атакует одно из существ справа или слева. В идеале атаковать нужно одну из двух средних или крупных угроз на столе, чтобы они уничтожили друг друга.

**Взрывчаткобот** – внимательно следите за наличием или отсутствием механизмов на столе, поскольку неуязвимы к **Взрывчаткоботу** не только ваши механизмы, но и вражеские. Хорошо то, что в мете их немного, но хотя бы какие-то механизмы есть почти у каждого из-за **Озорной изобретательницы**. **Взрывчаткобот** полезен и для уничтожения одной средней угрозы, и для зачистки мелкого стола от токенов.

**Безумный гений Бум** – каждый ход выберет одну из пяти сил героя случайным образом. Все силы героя вы можете увидеть ниже.



Важно то, что в ход оппонента и вы, и он будете видеть, какая сила героя выпадет вам в будущем, так что противник сможет ее каким-либо образом обыграть.

Микроботы — механизмы, так что все они получают натиск при розыгрыше.

Единственная случайная сила героя **Безумного гения Бума** сама по себе — **Доставочный дрон**. О случайных механизмах вы узнаете из следующего подраздела.



В коллекции карт **36 механизмов**, которые может получить Воин с помощью **Омега-конвейера** и силы героя **Безумного гения Бума**. В вашей руке часто будут случайные механизмы, и поэтому важно знать, что вы можете получить и как это реализовать. Все доступные Нечетному Воину механизмы представлены на иллюстрации ниже.



Обратите особое внимание на механизмы Воина: **Этерниевый ровер**, **Взрывчаткобот**, **Охранный ровер** и **Бериллиевый обнулятор** – их вы будете видеть часто, применяя **Омега-конвейер** и силу героя **Безумного гения Бума**.

Многие механизмы в коллекции достаточно просты и не особо интересны Воину чем-то помимо их характеристик. Они становятся намного сильнее из-за натиска, дающегося

Безумным гением Бумом, но в целом чаще всего ничего выдающегося. Обратите внимание на следующих существ:

**Скорпобот** – ответ на Вестника рока, Служителя боли, тотемы Шамана, Яйцо дьявозавра и Механояйцо Паладина.

**Боевая пиньята** – полезна в качестве последней надежды или просто как источник большого количества выгоды. Случайное легендарное существо чаще всего будет достаточно слабым, но может и повести на что-то серьезное. Полученное существо может быть любого класса, а не только нейтральным и Воина.

**Механический дракончик** – один из лучших механизмов, если вы уже разыграли Безумного гения Бума, поскольку 2/2 существо сразу же сможет атаковать и призвать 7/7 угрозу, которая также получит натиск.

**Заводной механизм** – не усилит улучшенную силу героя, дающую броню, но две из пяти сил героя Безумного гения Бума (наносит 3 ед. урона и наносит 1 ед. урона всем персонажам противника) получат внушительный бафф.

**Бериллиевый обнулятор** – полезнейший механизм при встрече с противниками, полагающимися преимущественно на точечные ремувалы-заклинания (Друиды, Шаманы и другие). Найти цель для магнетизма достаточно просто, и бафф 3/7 + эффект невосприимчивости к точечным заклинаниям может сделать многое в медленных матч-апах.

**Меха-К'Тун** – в самых медленных матч-апах и ситуациях у вас могут возникнуть мысли о Меха-К'Туне, но реализовать предсмертный хрип этой угрозы крайне трудно. Во всех медленных матч-апах есть карты, которые Воин не хочет разыгрывать (**Блок щитом**, **Шквал гнева**) и они приблизят его к смерти на усталости, так что освободить руку бывает непросто. Более того, вам может помешать **Азалина Воровка Душ**, которую также нельзя разыграть до Меха К'Туна, а после – у противника будет время ответить на 10/10 угрозу.

Поэтому в большинстве ситуаций **Меха-К'Тун** – просто механизм 10/10 за 10 маны (часто с натиском), чего порой более, чем достаточно. Но ситуации бывают разные, и когда-то и Нечетный Воин может почувствовать себя ОТК колодой и красиво завершить партию с помощью **Меха-К'Туна**. Не упускайте таких ситуаций, но и не будьте слишком наивны, случаются они редко.



### Общие советы, которые помогут освоить Нечетного Воина:

- Если за ход вы планируете атаковать оружием по существам и получить броню каким-либо источником, сначала совершайте атаку, а только после накапливайте броню, чтобы ее по итогам осталось больше к концу хода. Так вам будет проще реализовать **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева**.
- Не жадничайте с **Золой Горгоной** в темповых матч-апах: делайте копии технических карт или даже **Этерниевого ровера**. Почти все существа в колоде Нечетного Воина полезны в обороне.
- Не старайтесь реализовать **Зиллиакса** максимально выгодно, примагнитив его к тяжелому механизму. 3/2 угроза с массой полезных свойств хороша сама по себе во многих ситуациях.
- **Зиллиакс** — единственный способ восстановить здоровье, доступный вам. Броня всегда лучше здоровья, но здоровье полезно, если ожидается **Алекстраза**. **Зиллиакса** можно приберечь для того, чтобы восстановить здоровье после ее применения, в матч-апах с **Малигос Друидом** и **Контроль Жрецом**.
- **Суперколлайдер** особенно силен, если противник не обыгрывает его. Старайтесь не разыгрывать это оружие, если вы тут же не можете совершить выгодную атаку.
- Атаковав **Дарием Краули** 4/4 по существу с 4 атаки, вы потеряете легендарное существо. Бафф +2/+2 не спасет его.
- Старайтесь реализовать **Мощный удар щитом** и **Шквал гнева** до того, как станете **Безумным гением Бумом**, если накопить большого количества брони не получилось. Потеряв стартовую силу героя, вы не сможете стабильно накапливать броню, хотя в этом помогают **Этерниевый ровер**, **Прожорливая слизь**, **Блок щитом**, сам **Безумный гений Бум** и одна из пяти сил героя.
- Важно знать, какие массовые баффы атаки есть у противника: Нечетный Паладин использует **Новый уровень!** и **Грибоманта**, Шаманы — **Жажду крови**, а у Токен Друидов целый набор баффов атаки и здоровья. Считайте, сколько урона

оппонент нанесет вам под массовыми бафами, старайтесь сдерживать мелкие угрозы провокаторами, а если не получится, отдавайте АоЕ.



Зеркальный матч-ап двух **Нечетных Воинов** будет долгим и напряженным. Цель – не использовать карты, перебирающие колоду, чтобы не прийти к усталости раньше оппонента. Изначально преимущество будет у того Воина, который ходит первым (без Монетки), так как к усталости он придет позже.

Игра будет достаточно пассивной, и часто вы будете сидеть с полной рукой карт, ища, от чего можно избавиться, чтобы освободить место для следующего «топдека», [Омега-конвейера](#) и Комплекта Ун'Горо.

Экономьте ресурсы и не играйте ничего, если в этом нет нужды. Нужно что-то играть, если вы отстаете и не выиграете или если в руке слишком много карт.

Крайне сложно в этом матч-апе применить [Шквал гнева](#). Заклинание может помочь зачистить стол в самом начале (хотя обычно чистить стол не от кого) или уже перед самым завершением игры. Но чаще всего [Шквал гнева](#) – попросту мертвая карта.

[Золу Горгону](#) берегите для [Первопроходца Элизы](#) – чем больше Комплектов Ун'Горо вы замешаете, тем лучше. Также ищите другие способы замешать карты в колоду ([Детеныш Дикорога](#) с [Защитника холмов](#)).

Получив [Безумного гения Бума](#), разыгрывайте его, а после используйте новую силу героя каждый ход. Она даст вам очень много выгоды.

Подумайте несколько раз, разыгрывая [Азалину Воровку Душ](#): ваша рука может быть лучше, чем рука оппонента. Если же вы точно уверены, что ваша рука полна мертвых карт ([Шквалы гнева](#), [Блоки щитом](#)) и ничего важного в ней нет, играйте [Азалину Воровку Душ](#).

Берегите [Железноклюва](#) исключительно для [Детеныша дикорога](#) противника. Разыгрывайте вашу 3/6 провокацию рано в надежде, что противник не нашел [Железноклюва](#), или под [Потасовку](#) или [Шквал гнева](#), чтобы тут же уничтожить ваше существо.

Всегда обыгрывайте [Ментального техника](#) и никогда не разыгрывайте 4 и более существ. Ставьте вашего [Ментального техника](#) на любой стол из 4 существ, но не стесняйтесь отдавать его в темп, если нужно избавиться от карт в руке.



**Нечетный Паладин** – выгодный матч-ап, но и в нем много опасностей. Аккуратнее используйте каждый массовый ремувал: они могут кончиться быстрее, чем угрозы Утера – не допускайте этого.

Боритесь за стол со старта с любых существ. Играйте темпово и старайтесь всегда поставить что-то на стол, дабы размениваться с Паладинами-рекрутами и механизмами. Применяйте **Омега-конвейер** при первой же удобной возможности, и ищите темповый механизм. Крайне силен **Взрывчаткобот**.

**Железноклюва** берегите на какую-либо цель под бафами, а **Прожорливую слизь** – на **Лозоруб**.

Не стесняйтесь уничтожать **Суперколлайдером** даже 1/1 Паладинов-рекрутов. Это крайне невыгодно, но эти существа слишком опасны, чтобы игнорировать их.

Если вы встретили **ОТК Паладина**, проще сразу же сдаться и не тратить 30 минут вашей жизни.

**Паладин на яйцах** — труднейший, но все же не безнадежный матч-ап. Ваша надежда — **Железноклювы** (копируйте одного **Золой Горгоной**), **Суперколлайдер** и **Ментальный техник**.



**Охотник на предсмертных хрипах** – труднейший матч-ап, но не безнадежный. Ремувалы Нечетного Воина неплохо размениваются с **Яйцами дьявозавра** и **Плотоядными кубами**, но с **Механическим дракончиком** труднее. Старайтесь уничтожить все выставленные угрозы даже с опаснейшими предсмертными хрипами, чтобы Охотнику было труднее «раскрутить» их.

Ключевая карта Воина – **Железноклюв**, но даже существо под эффектом немоты опасно, потому что его «съест» **Плотоядный куб**. Старайтесь уничтожить даже угрозы под немотой. Копируйте **Железноклюва Золой Горгоной**.

**Ментальный техник** и **Суперколлайдер** — еще две карты с огромным потенциалом в матч-апе, которые могут дать вам крайне много выгоды и темпа.

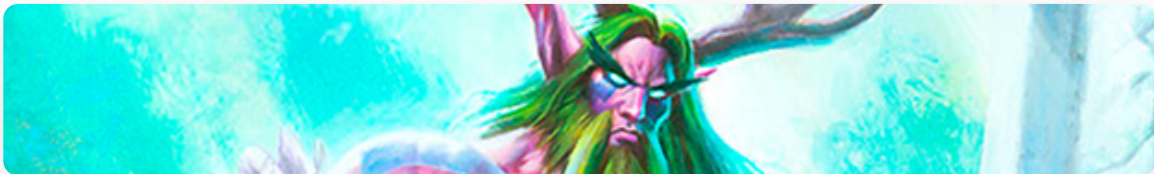
При встрече с **любым архетипом Охотника (Секрет Охотник, Спелл Охотник, Охотник на хрипах)** самой важной картой в матч-апе станет **Ловчий смерти Рексар**. Не так важны другие 29 карт противника, как эта. Если Охотник найдет ее рано, вас могут переиграть по выгоде и самые агрессивные сборки Рексара, хотя Охотнику на предсмертных хрипах сделать это будет проще.

Стоит отметить, что грамотный Охотник (скорее всего, такие встречаются только на легендарном ранге) почти всегда обыграет Нечетного Воина, так что рассчитывайте на ошибку противника и немного удачи с [Первопроходцем Элизой](#), [Ментальным техником](#) и раскопками механизмов.

Переиграть [Ловчего смерти Рексара](#) можно только с помощью [Безумного гения Бума](#) и при поддержке [Суперколлайдера](#) и других выгодных карт. Берегите [Железноклюва](#) на Зомбозверя с эффектом карты [Детеныш ящера](#), если не нужно отдать немоту на [Плотоядного куба](#) и подобные угрозы.

Если Охотник не играл [Выслеживание](#) (а грамотный Охотник не сыграет его никогда), вы не можете играть [Блок щитом](#) и в принципе каким-либо образом перебирать колоду. Игра затянется до усталости, и каждая карта будет на счету.

Встретив Охотника, готовьтесь к напряженной и очень долгой игре, сравнимой с зеркальным матч-апом. Это противостояние очень тяжелое, но далеко не безнадежное, хотя, увы, многое зависит даже не от вас, а от уровня игры противника.



Матч-ап с **Малигос Друидом** выгоден для вас, если все делать правильно. Две задачи: накапливать как можно больше брони (не разыгрывайте [Безумного гения Бума](#), если в руке достаточно ресурсов – оригинальная сила героя лучше в этом матч-апе) и беречь в руке ответ на [Короля-лича](#), [Алекстразу](#), [Малигоса](#) и другие угрозы.

Неприятности могут доставить [Озорная изобретательница](#) в комбинации с [Развилкой](#) (ответ – [Ментальный техник](#), [Суперколлайдер](#) и другие), а также [Ветвь Древа Жизни](#), если не ответить на нее вовремя. Не уничтожайте легендарное оружие Друида, пока на нем не осталось 1 прочности.

В этом матч-апе полезна [Азалина Воровка Душ](#), старайтесь применить ее перед решающим ходом Друида с [Малигосом](#), чтобы украсть и его, и [Ухлюпистого Хлюпа](#), и [Лунные огни](#), и [Размах](#), и что-то на защиту и добор — все эти опции крайне выгодны для вас.

Не бойтесь перебирать колоду, копите как можно больше брони и всегда будьте готовы ответить на [Малигоса](#) и его 3/4 копию (своей рукой или рукой противника).

**Вихлелых Друид** – интересный матч-ап, в котором выиграть может только [Азалина Воровка Душ](#). Разыгрывайте ее после того, как Друид поставил [Культивателя мечтоцветов](#), тогда [Малфурион](#) уже не сможет победить вас, если вы не отдадите полседний Королевский выкуп.

После копирования руки [Вихлелых Друида](#) начнется игра в темп и борьба за стол. Не проиграйте ее, при этом старайтесь накопить как можно больше брони — и у противника ее будет много.

Если после копирования вы увидите в руке Друида [Близость к природе](#), срочно играйте ее на любые цели на столе. Также старайтесь сразу же реализовать [Оберег: малую](#)

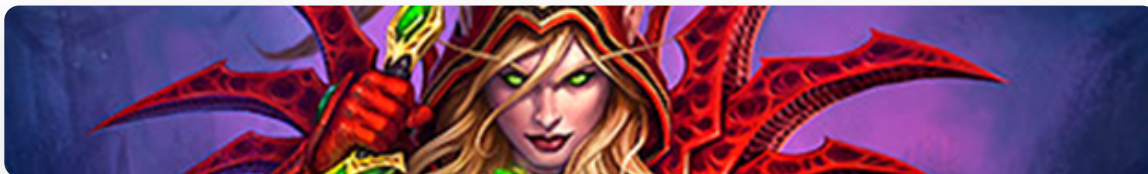
яшму.

**Токен Дриид** – невыгодный, но все же не безысходный матч-ап. Ваша задача — всегда держать пару AoE ремувалов для ответа на полный стол с **Душой леса**. Никогда не играйте самостоятельно AoE заклинание, если не потрачена **Душа леса**. Боритесь с другими угрозами Токен Дриуда с помощью **Суперколлайдера**, провокаций, **Ментального техника**, **Взрывчаткобота** и так далее.

Не давайте противнику никакого шанса реализовать **Ползучую чуму** даже для призыва двух Скарабеев 1/5.

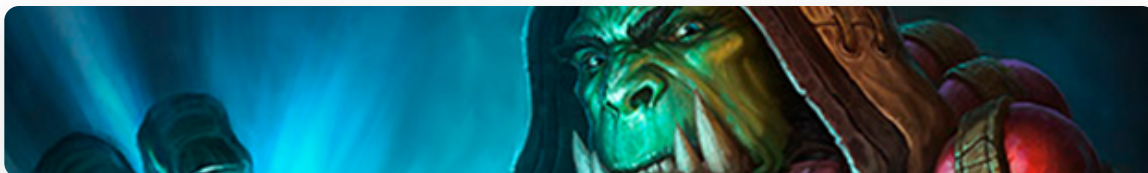
Отличное решение — разыграть **Азалину Воровку Душ** на полную или почти полную руку Дриуда. С архетипом куда проще бороться его же картами, чем вашими. Если вы нашли время для **Азалины Воровки Душ** (часто время найти сложно), не отдавайте первыми **Лесные огоньки** на пустой стол противника, так как получите в ответ **Ползучую чуму** и проиграете.

Берегите вашу **Ползучую чуму** в сочетании с бафами, так вы защититесь от комбинации Токен Дриуда.



**Миракл Разбойник** и **Нечетный Разбойник** будут стараться продавить вас и поймать на отсутствии зачисток. Эти матч-апы просты и редко заканчиваются для вас поражением, но без ответа в ключевой момент вы вполне можете остаться. **Шквал гнева** невероятно силен в этом матч-апе, поскольку AoE на 4 урона заберет почти все угрозы Валиры. Также хороши **Суперколлайдер** и **Озорная изобретательница**. Не рассчитывайте на одну крупную угрозу или провокацию – с ними Разбойник разберется легко с помощью **Кровожадного злолиста** и других точечных ремувалов.

Все медленные архетипы Разбойника (**Квест Разбойник**, **Разбойник с Погибелью королей** и **Прыг-скокер Разбойник**) — настоящая катастрофа для Нечетного Воина. Если вы не боритесь за заветный ранг, можете сдаваться сразу же, дабы сэкономить себе время. Впрочем, вы можете побороться, если хотите, ваша надежда – подловить оппонента на ошибке, перехватить инициативу и продавить темповыми угрозами.



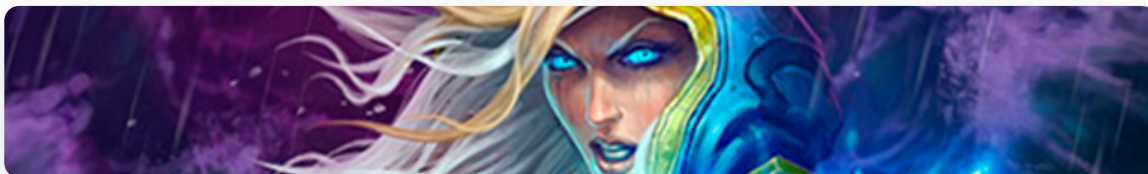
Все темповые архетипы Шамана (**Четный Шаман**, **Мидрейндж Шаман**, **Токен Шаман** и другие) играют агрессивно и от стола, следовательно, побороть их достаточно просто. Как и всегда, берегите AoE эффекты и старайтесь бороться за стол не только ими, поскольку Тралл постарается выманить все зачистки на незначительные угрозы. Крайне полезны **Ментальный техник** и **Суперколлайдер**. Берегите Опытного охотника на **Короля-лича** или другую крупную угрозу.

Встретив медленную версию **Дрыжеглот Шамана**, готовьтесь действовать темпово и агрессивно с помощью механизмов. Этот матч-ап – гонка, в которой вы должны задавать оппонента до того, как он соберет все части комбинации. Нечетный Воин не очень хорош в нападении, но механизмы во главе с **Взрывчаткоботом** должны дать шанс.

Вы можете попробовать украсть **Дрыжеглота** за 1 маны с помощью **Азалины Воровки Душ**, но в вашей колоде нет серьезных боевых кличей, которые бы кардинально изменили ситуацию.

Попробуйте дать **Азалину Воровку Душ** раньше, если вы давите противника. В его руке могут быть какие-то мощные части комбинации и существа для наступления.

Ваш единственный шанс найти какие-либо мощные боевые кличи для победы — **Первопроходец Элиза** и Комплект Ун'Горо. Если вы рано найдете его и разыграете, а после получите **Изучение Ун'Горо**, победить Шамана реально. Сценарий, конечно, крайне маловероятный, но способов победы над **Дрыжеглот Шаманом** стабильнее у вас нет. Надеемся на какое-то чудо или сразу же сдавайтесь, поняв, с кем столкнулись.



**Темпо Маг** – простой матч-ап, в котором важно пережить начальную агрессию оппонента и не дать ему закрепиться на столе опасными угрозами (**Маназмей**, **Космическая аномалия**, **Ученица чародея**, **Звездочет Луна**). Берегите Монетку – не отдавайте ее под первый же разыгранный секрет, поскольку это с высокой вероятностью не **Антимагия**, а **Взрывающиеся руны**. Лучшие существа для обыгрывания **Взрывающихся рун** – **Озорная изобретательница** и **Зиллиакс**. **Антимагия** обыгрывается любым неприоритетным заклинанием в руке.

Задержать Мага может **Озорная изобретательница**, однако **Шальная звезда**, **Чародейские стрелы** и **Вихрь углей** способны забрать все провокации и открыть путь для угроз Мага.

Отбившись от агрессии со стола, прожимайте силу героя каждый ход и ищите другие способы накопить броню.

**Биг Спелл Маг** – трудный медленный матч-ап, в котором важно пережить оппонента. Аккуратнее с добром: старайтесь не приходиться к усталости раньше оппонента, а еще лучше не "дроваться" вовсе. Как только Маг разыграл рыцаря смерти, аккуратнее с розыгрышем существ – этого можно вовсе не делать, чтобы не давать Магу возможности призвать Элементалей воды. Старайтесь реализовать все оружие в колоде до того, как вас начнут атаковать Элементали воды.

Все Биг Спелл Маги играют **Крадущегося упыря**, поэтому не жадничайте с **Омега-конвейером** и применяйте при первой же возможности, как и полученные механизмы. Все угрозы лучше разыгрывать до рыцаря смерти, а потом только защищаться ремувалами. Также ищите способ реализовать рано **Мощный удар щитом**.

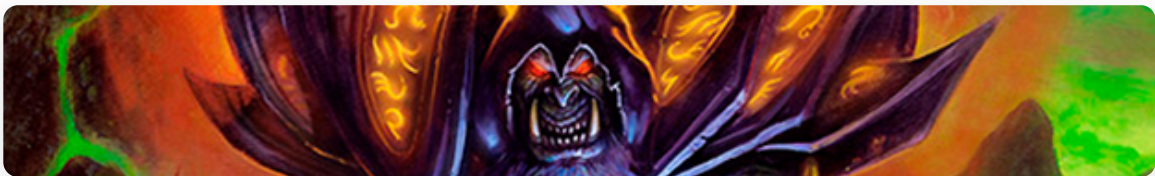
Разыграть **Безумного гения Бума** можно, если вы чувствуете, что у вас кончаются ответы на угрозы Мага. Разыгрывайте механизмы и атакуйте по существам противника так, чтобы механизмы были уничтожены.



**Меха-К'Тун Жрец** – труднейший матч-ап для Нечетного Воина, в котором, как и в случае с медленными Разбойниками и **Дрыжеглот Шаманом**, нужно стараться действовать темпово и агрессивно. Ваши планы нарушит **Ментальный крик**, но поделаться что-либо с этим вы не сможете. Старайтесь подловить Жреца на ошибке и воспользоваться отсутствием ответов на ваши угрозы.

**Контроль Жрец с Взрывом разума** – легкий матч-ап для вас, поскольку продавить Воина заклинаниями без значительных угроз на столе очень трудно. Играйте так же, как и с **Малигос Друидом**: копите броню, готовьтесь ответить на угрозы на столе. Никуда не спешите.

**Жрец на воскрешении** — еще один матч-ап, в котором важна броня. Копите ее как можно больше, но также готовьтесь ответить на многочисленные тяжелые угрозы противника: **Короля-лича**, Пророка Велена и так далее. Ремувалов на всех тяжелых существ может не хватить. Хорошее решение — украсть руку Жреца с помощью **Азалины Воровки Душ**, в его колоде много полезных карт.



**Зоолок** – благоприятный матч-ап для Нечетного Воина, но сложности могут возникнуть, если у Чернокнижника получится переиграть вас по количеству ресурсов в руке. Не расходуйте их бездумно и не чистите стол с 4-5 атаки, поскольку улучшенная сила героя Воина позволяет не терять много здоровья. Опасный ход Зоолока – пятый, потому что в него выходит **Грибомант** или **Страж ужаса**. Старайтесь ответить на все угрозы после.

Все выставленные провокации Зоолок постарается нейтрализовать с помощью **Ожога души** или баффа **Грибоманта**. Старайтесь ставить провокации до или после выхода **Грибоманта**.

**Четный Чернокнижник** – напряженный и равный матч-ап, в котором важно ответить на ранние угрозы оппонента, а после не допустить переигрывания по выгоде. Четный Чернокнижник может постараться задавить вас **Кровопийцей Гул'даном** и его силой героя, поэтому дважды подумайте, нужно ли разыгрывать **Безумного гения Бума**, или же ваша сила героя лучше. Если вам не грозит переигрывание по выгоде, не играйте **Безумного гения Бума**.

Четные Чернокнижники играют **Крадущегося упыря**, поэтому, как и в случае с Биг Спелл Магом, не держите в руке **Омега-конвейер** и **Мощный удар щитом**, но разыгрывайте их

как можно быстрее.

Если ваши существа были превращены в демона **Проектом по демонологии**, можете даже не разыгрывать демона, поскольку он будет «съеден» **Жертвенным договором**. Вынуждайте Чернокнижника тратить это заклинание на свое существо, и только после играйте демона.

Если Чернокнижник поставил **Первоученицу Рин**, постарайтесь украсть ее **Ментальным техником** или нейтрализовать **Железноклювом**. Позднее остановить Пожирателя Азари у вас не получится, но **Азалина Воровка Душ** поможет украсть руку противника и тоже уничтожить колоду Чернокнижника, если в ней что-то останется. И все же самое неприятное в **Первоученице Рин** — демоны с Печатай, которые дадут противнику дополнительные волны наступления — ответа на них может уже и не найтись.

Если Четному Чернокнижнику повезет рано найти **Крадущегося упыря**, а вам не повезет не найти ни одно заклинание за 1 маны до 6 хода, оппонент может попытаться переиграть вас на стадии усталости, отказавшись от своей силы героя до розыгрыша **Кровопийцы Гул'дана**. Будьте к этому готовы и если видите, что Чернокнижник не "тапается", не играйте **Блок щитом** и старайтесь скопировать **Золой Горгоной Первопроходца Элизу** или **Детеныша дикорога**.

**Контроль Чернокнижник** — точно постарается переиграть вас по выгоде, от **Жизнеотвода** он откажется с самого старта игры. Ваша задача — держать **Железноклюва** только для **Первоученицы Рин** и даже двух (вторая с **Защитника холмов**), не добирать карты и ждать связки **Зола Горгона + Первопроходец Элиза**.

Также играйте заклинания за 1 маны до 6 хода, чтобы их не уничтожил **Крадущийся упырь**. Помните про **Гномферату**, старайтесь не играть **Первопроходца Элизу** в последний момент, когда карт в колоде кроме Комплекта Ун'Горо не останется — это легкая цель для **Гномферату** противника.

Не играйте **Безумного гения Бума**, если все хорошо или нормально. Только в самых тяжелых ситуациях стоит рассчитывать на эту карту, хотя велик шанс, что **Кровопийца Гул'дан** "закусает" вас своей силой героя.

Если ваша рука плоха, не стесняйтесь играть **Азалину Воровку Душ**: в руке противника много полезных карт. Ее можно сыграть, если вы не смогли ответить на **Первоученицу Рин** с помощью **Железноклюва**, а также на 9 ход — так выше всего шанс поймать руку Чернокнижника с его рыцарем смерти. Если вы получили **Кровопийцу Гул'дана**, играйте его — сила героя "дк" мощнее, чем +4 брони.



Нечетный Воин – хороший выбор для нынешней меты с целым рядом выгодных матч-апов. Эта классическая контроль колода требует от игрока знаний метовых архетипов, способов победы в конкретных матч-апах и других навыков. Играть Нечетным Воином непросто, но из-за этого и интересно. Архетип подарит вам пусть и долгие, но запоминающиеся игры, полные красивых и эффектных ходов.

Спасибо за внимание, удачи в ладдере!