

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Бомб Воин - разрушитель меты недели. Гайд по архетипу.

27.06.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Бомб Воин - топ колода класса

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Бомб Воин — одна из самых популярных и сильных колод меты. Он удачно борется с любыми агро, мидрейндж и контроль колодами, может успешно играть от агрессии или защиты.

Бомб Воин — хороший выбор для ладдера, если вы правильно им управляете. Единственный сложный матч-ап среди лидеров — Бомб Охотник. Зато со всеми другими колодами Воин борется на равных или чаще переигрывает их. Ему не страшны Spell Маги, Контроль Воины, Мидрейндж и Секрет Охотники, Токен Друиды, Шаманы и Разбойники.

Бомб Воин может играть как агрессивно, так и медленно: это гибкая колода, которая легко поддается экспериментам и открыта для разных опциональных карт. Сборок архетипа много, в июне появилось много экспериментальных и необычных версий.

В гайде вы найдете актуальные сборки Бомб Воина, научитесь создавать собственную колоду и выбирать карты в стартовую руку, а также узнаете все об особенностях геймплея и специфике популярных матч-апов. Приятного чтения.


Это обновленная версия гайда по Бомб Воину, актуальная для конца июньского и начала июльского сезонов. Далее полный список изменений:





-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, переработаны старые*

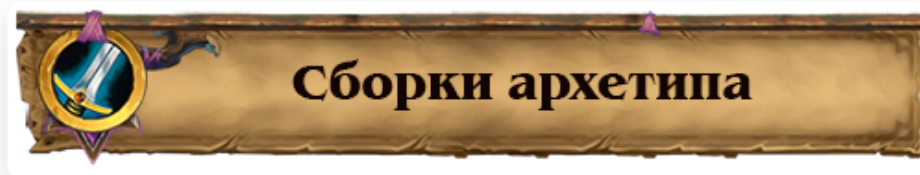
Разделы гайда:



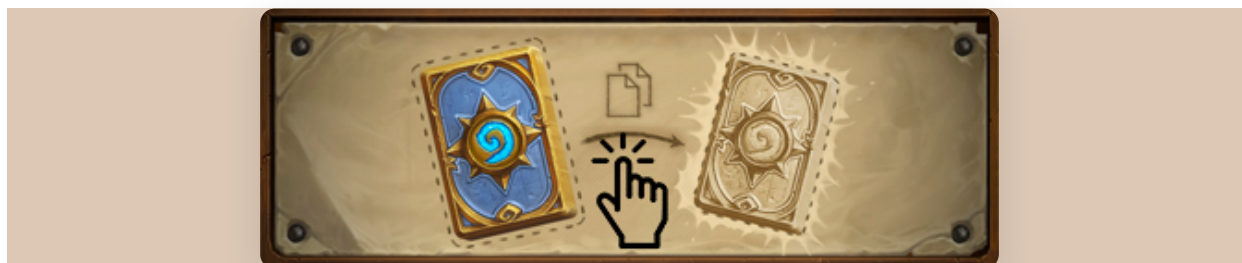
Сборки архетипа

-  *Вопросы декбилдинга*
 - *Основа колоды*
- *Опциональные и технические карты*
- *- Замены и Максимально бюджетная колода*

-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Как играть против агро*
 - *Как играть против контроля*
 - *Общие советы*
-  Матч-апы
 -  Заключение

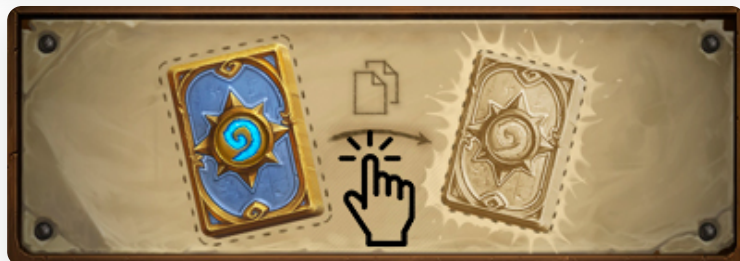


Бомб Воины часто экспериментируют и становятся более агрессивными. Вы найдете одну традиционную версию архетипа и несколько экспериментальных.



Бомб Воин от Vicious Syndicate

КЛНК-КЛ4К??????? Бомб Воин



Классическая версия Бомб Война, которую предлагает последний мета-отчет. Такая сборка хорошо играет с агро колодами и подойдет для взятия легенды и других рангов.

КЛНК-КЛ4К стал обязательной картой в колоде.

Бомб Войн от Chalk

Бомб Войн от Chalk

1 Городской пашаган Боевой клич: вы берете существо с «Механизм» из колоды. 1/1	1 Мощный удар щитом Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони выбранного героя. x2	1 Омега-ковалец Вы раскалываете механизм. Если у вас 10 кристаллов маны, вы берете все 3 карты. x2	1 Этернейн-ровер Когда это существо получает урон, вы получаете +2 к броне. 1/1 Механизм 3 x2	2 Назнь Уничтожает существо противника с минимальным здоровьем. 2/2	2 Тропа войны Эго наносит 1 ед. урона всем существам. x2	3 Отжигатель бомб Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 1/1 3
3 КЛНК-КЛ4К Магическим, Эго, Предсмертный крик призывает два 1/1 микробота. 2/2 Механизм 3	3 Блеск щитом Вы получаете +5 к Броне и берете карту. x2	3 Элек-инборг Когда вы заканчиваете карту в колоде, вы заканчиваете дополнительно колоду. 3/3 Зверь 4 x2	3 Заводной роботин Боевой клич заманивает бота в колоду противника. Когда он берет ее, боты вылетают, наносит 5 ед. урона. 3/3 Механизм 3 x2	4 Кочевник-ополченец Натиск. Боевой клич получает +3 к атаке до конца хода. 2/2 5 x2	4 Гайка-либур После того как ваш герой атакует, заманивает бомбу в колоду противника. 3/3 2 x2	4 Омега-учитель бомб Боевой клич: если у вас 10 кристаллов маны, наносит 10 ед. урона выбранному существу. 4/4 Механизм 5 x2
5 Побасовка Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке. 5/5	5 Суперколлайдер После того как вы атакуете существо, оно атакует одно из соседних существ. 1/1 3	5 Эдлпакс Магическим. Боевой клич: Провокация. Показание жжжж. Натиск. 3/3 Механизм 2	7 Ахатины-Воронка/Дух Боевой клич: заменяет вашу руку копейной рукой противника. 3/3 3	7 Безумный сеньор Бум Боевой клич: до конца матча у вашего персонажа есть «Иллюзия». 7/7 7	7 Галактико-рыцарь Бомб Боевой клич: призывает двух взрыв-ботов 1/1 за каждую бомбу в колоде противника. 7/7 7	

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

13200



x1 Городской глашатай, x1 Потасовка, Взрывчаткобот



Суперколлайдер, Азалина Воровка Душ, Казнь, Служитель боли

Сборка нацелена на легендарную мету: появляются технические карты против Магов (Казнь, Суперколлайдер), уходит Взрывчаткобот — слабая опция в зеркальных поединках и против Мех Охотников.


Азалина Воровка Душ поможет выигрывать у других Воинов и пополнять руку в специфичных ситуациях.




Бомб Воин от eFar

Бомб Воин от eFar



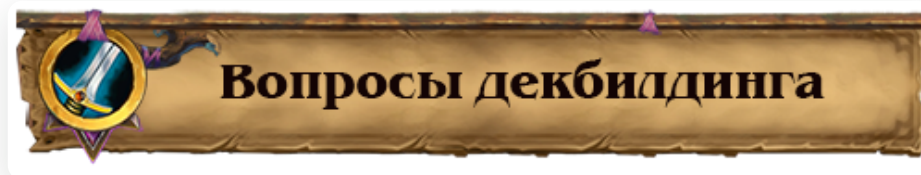
 Мощный удар щитом, Омега-конвейер, Этерниевый ровер, КЛНК-КЛ4К, Блок щитом, Омега-уничтожитель, Потасовка

 Мотивация, Чудесный дракончик, Служитель боли, Бешеный ворген, Кор'кронский воин, Сефориювая бомбистка, Громмаш Адский Крик

Необычная агрессивная сборка Бомб Воина, которая выигрывает во многом из-за эффекта неожиданности. Лучше справляется с Магами и агро колодами.



[наверх](#)



Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа. Все традиционные Бомб Воины обращаются к следующим 28 картам.

Если хотите добавить больше специфичных опций, откажитесь от вторых копий [Городского глашатая](#), [Омега-уничтожителя](#), [Потасовки](#).

Чаще всего основу дополняют [Взрывчаткоботами](#) или [Казнью](#) и [Суперколлайдером](#).

Основа колоды Бомб Война



Более агрессивные Бомб Войны могут отказаться от **Омега-конвейера**, **Мощного удара щитом**, **Блока щитом**, **Омега-уничтожителя** и **Потасовок**.

О популярных опциях Бомб Война читайте далее.



Казнь — помогает бороться с **Горными великанами** Магов, не будет вредна в других матч-апах.

Мощный удар — универсальная опция. Это и добор, и ремувал ранних угроз. Добавляйте в колоду, если вам не хватает добора или вы хотите собрать дешевую сборку.

Дарий Краули — улучшает агрессивные матч-апы, но не так силен в медленных.

Суперколлайдер — еще одна техническая карта для улучшения матч-апа со **Спелл** и **Кадгар** Магами. Пригодится против **Токен Друидов**, **Охотников** и других оппонентов.

Чудесный дракончик — улучшит матч-апы со Спелл и Фриз Магами. Слаб во всех других поединках.

Служитель боли — хорошо синергирует с Тропой войны и Взрывчаткоботом. Особенно полезен против Разбойников и Друидов.

Сефори́евая бомбистка — помогает стабильно реализовать Главного подрывника Бума, что полезно в медленных матч-апах. Слаба в быстрых.

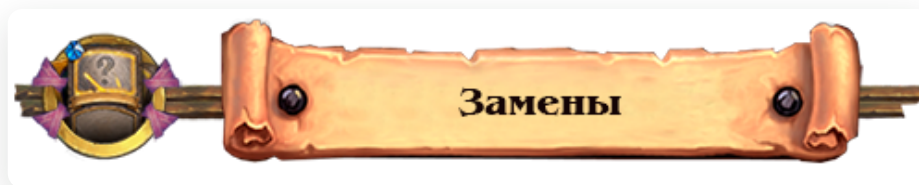
Харрисон Джонс + Проект по вооружению — комбинация поможет в матч-апах с другими Воинами, а также против самых агрессивных колод.

Опытный охотник — ответ на Горных великанов и Морских великанов Мага. Пригодится и в некоторых других поединках.

Азалина Воровка Душ — подойдет для более агрессивных сборок Бомб Воина, которые могут быстро потратить все ресурсы в руке, а также для матч-апов с другими Воинами.

Архивариус Элизиана — нужна только для матч-апа с другими Воинами. В последнее время менее популярна, чем Азалина Воровка Душ.

[наверх](#)



Бомб Воин — достаточно дорогая колода с широкой основой. Все же некоторые карты в ней можно заменить.

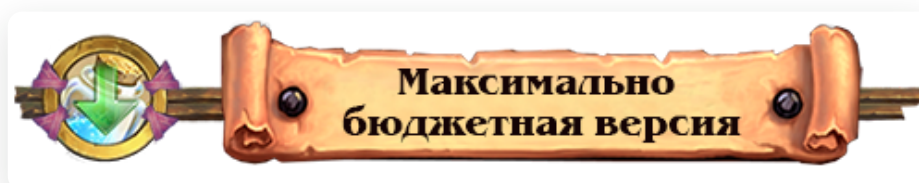
Незаменимые дорогие карты: Потасовка, Гайкалибур, Безумный гений Бум, Зиллиакс. Эти карты должны быть в вашей колоде.

Главный подрывник Бум, Мощный удар щитом, Сефори́евая бомбистка, Электр-киборг хороши, но их отсутствие не ослабит вашу колоду слишком сильно. Конечно, Главный подрывник Бум — одна из ключевых синергий с бомбами, и отказываться от него обидно, но Бомб Воин может функционировать без него, пусть и потеряв часть потенциала.

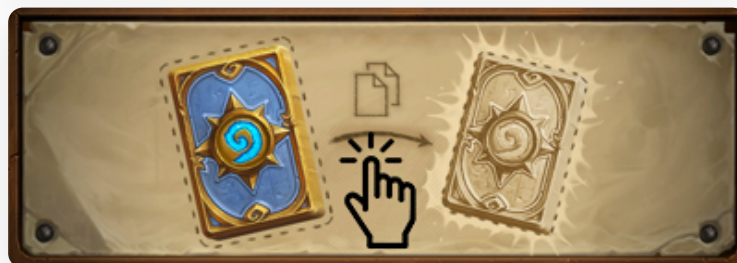
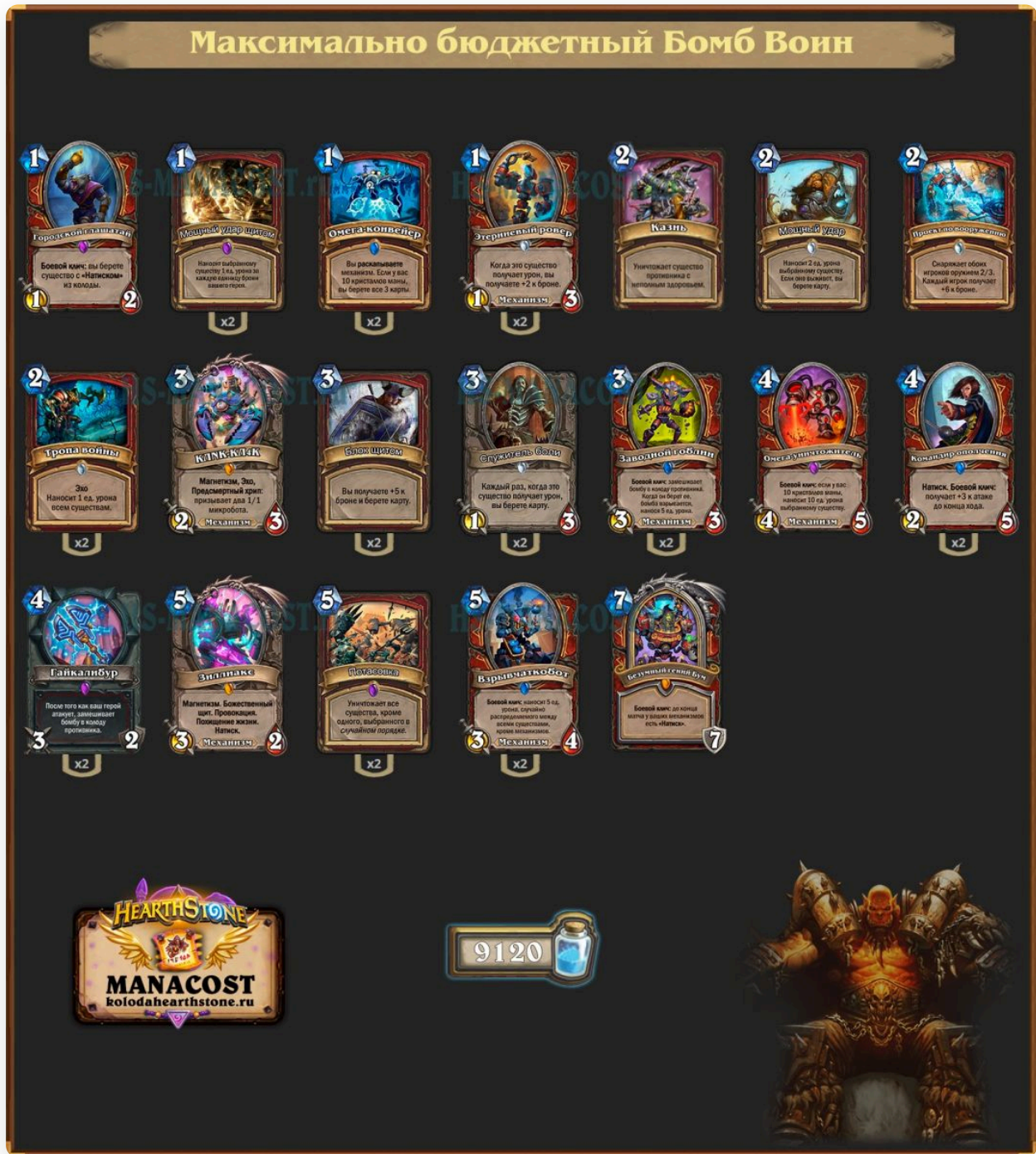
Городской глашатай приветствуется: это источник управляемого добора, которого часто не хватает Воину.

Омега-уничтожитель — постарайтесь создать хотя бы одну копию этой карты, хотя Бомб Воин может обойтись и вовсе без них.

КЛНК-КЛ4К — есть в коллекции каждого, так что заменять его смысла нет.



Максимально бюджетный Бомб Воин








Бюджетная сборка не значительно дешевле стандартных, но иначе Бомб Воина не собрать. Стоимость такой версии — 7520 чародейной пыли.

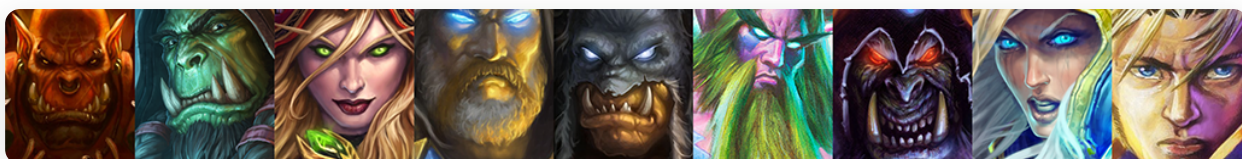
Если вам понравится Бомб Воин, создайте в первую очередь [Главного подрывника Бума](#).

Муллиган

Для начала несколько общих советов по муллигану Бомб Воина:

-  *Взрывчаткобот* полезен против всех не мех колод. Скидывайте против Воина, Паладина и Охотника. Оставляйте против остальных классов.
 -  *Всегда остается Городской глашатай*
 -  *Безумный гений Бум* остается в руке всегда, это лучшая карта в колоде
 -  *Этерниевый ровер* хорош только в быстрых матч-апах. Скидывайте его в медленных
 -  *Оставляйте с хорошей рукой Мощный удар щитом и Блок щитом*
 -  *В медленных поединках оставляйте Главного подрывника Бума с Монеткой или хорошей рукой*
 -  *Оставляйте в руке КЛНК-КЛ4Ка с Этерниевым ровером или Заводным гоблином*
-  *Заводной гоблин* нужен преимущественно в медленных поединках, но с хорошей рукой и в быстрых
 -  *В некоторых ситуациях стоит отсавить Гайкалибур, Тропу войны, Потасовку и другие опции. Читайте подробнее далее*

Теперь о специфике муллигана против каждого класса.



Воин: агрессивный муллиган в поисках Безумного гения Бума и Городского глашатая. Если есть, оставляйте Заводного гоблина и Главного подрывника Бума.

Паладин: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Гайкалибур. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

Охотник: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Мощный удар щитом. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

Друид: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Тропа войны, Взрывчаткобот. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

Разбойник: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Мощный удар щитом, Взрывчаткобот. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

Шаман: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Взрывчаткобот, Тропа войны, Блок щитом. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

Маг: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Мощный удар щитом, Блок щитом, Заводной гоблин, Гайкалибур, Главный подрывник Бум. Если есть, Опытный охотник, Казнь, Суперколлайдер и другие ремувалы великанов. Если есть Заводной гоблин — Элект-киборг. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

Жрец: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Гайкалибур, Заводной гоблин, Гайкалибур, Потасовка. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

Чернокнижник: Безумный гений Бум, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Потасовка, Тропа войны, Взрывчаткобот. С Этерниевым ровером или Заводным гоблином — КЛНК-КЛ4К.

[наверх](#)



Бомб Воин — гибкая колода, которая может играть как агрессивно, так и неспешно. Он способен выступать в разных ампула. В этом разделе вы узнаете, как играть Бомб Воином и изучите его особенности.



Как играть против агро









В агрессивных и темповых поединках вы будете сражаться за темп и преимущество на столе. В этом Бомб Воину помогают существа с натиском, оружие и защитные ремувалы.

Бомб Воину относительно легко справляться с агрессорами, за исключением тех колод, которые играют много предсмертных хрипов, например, Бомб Охотник и Мех Паладин. Во всех остальных случаях проблем обычно не возникает.

Что нужно знать Бомб Воину, который встретил быстрого соперника? Вот несколько советов.



КЛИНК-КЛ4К — сильнейшая карта против агро. Не бойтесь ставить его в темп на 3 ход, а еще лучше — намагнитьте на **Этерниевого ровера** или **Заводного гоблина**. В этом случае вы едва ли проиграете борьбу за стол.

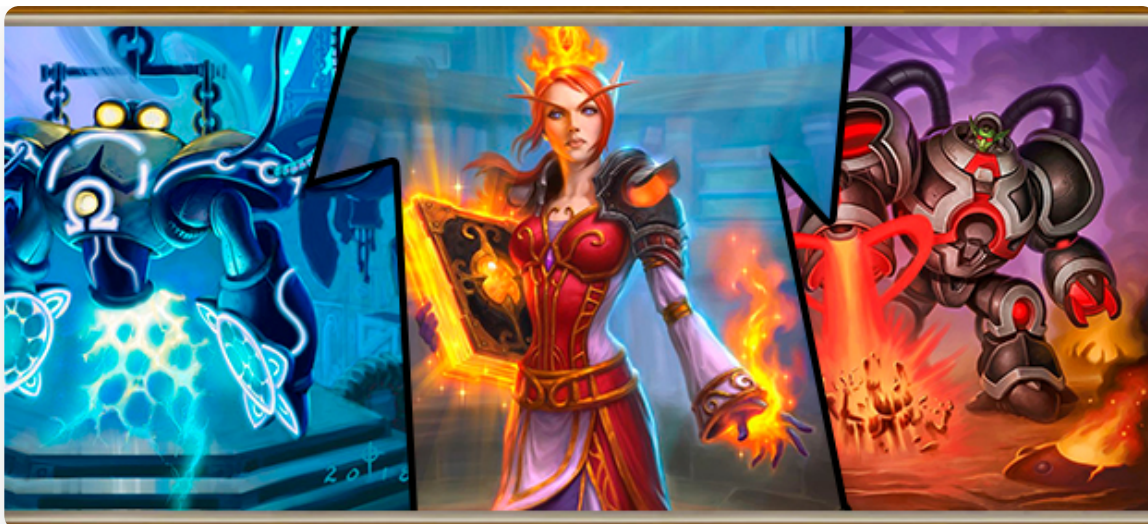
-  Не бойтесь ставить угрозы в темп, даже если их хотелось бы скомбинировать с другими картами. Яркий пример — **Элект-киборг**. Не обязательно ждать шестого хода, чтобы поставить его вместе с **Заводным гоблином**, 3/4 за 3 маны — уже отличный третий ход. Не жадничайте: красивые комбо — это не про быстрые поединки.
-  Не жадничайте и с **Омега-конвейером**. Вам будет некогда ждать 10 хода, раскапывайте механизм, который подойдет в текущих условиях. Чаще всего вы будете выбирать **Взрывчаткобота** и **Зиллиакса** в середине игры. Не забывайте, что классовые карты предлагаются в 4 раза чаще нейтральных.
-  То же и **Мощным ударом**: играйте его, чтобы зачищать угрозы оппонента, а не чтобы взять карту. Например, **Огненный бес** — отличная цель для **Мощного удара**, и не отдать его на демона было бы ошибкой.
-  Правильно распоряжайтесь AoE ремувалами. Если позволяет здоровье и время, не торопитесь отдавать их на незначительный стол соперника. Выманивайте больше существ и тогда отдавайте зачистку. С другой стороны, если ситуация выходит из-под контроля, не жадничайте: ту же **Потасовку** можно сыграть и на двух существ, чтобы избавиться от крупного, опасного существа.
-  Старайтесь не просто чистить стол, но и ставить что-то свое. Если вы просто устраняете угрозы соперника, но ничего больше не делаете, это ненадолго поможет вам — уже на следующий ход оппонент разыграет новую волну. Поэтому так важно перехватывать преимущество.
-  Вы можете зачистить стол с помощью **Взрыв-ботов**, призываемых **Главным подрывником Бумом**. Если вы в облике **Безумного гения Бума**, то все механизмы 1/1 будут с натиском и смогут сразу атаковать. Если же вы разыгрываете подрывника в облике **Гарроша**, то уничтожить своих **Взрыв-ботов** поможет **Тропа войны** или **Потасовка**.
-  Две сильнейшие карты в темповых поединках — **Взрывчаткобот** и **Зиллиакс**. Они помогают перехватить преимущество на столе, часто вы будете совершать “камбеки” именно благодаря этим механизмам.
-  Еще одна важная карта — **Безумный гений Бум**. Его желательно реализовать как можно раньше. Механизмы с натиском станут отличным подспорьем для зачистки стола, да и новая сила героя часто будет выручать.



Микроботы, Электропушка и Бабах! также помогают бороться с существами оппонента. Взрывощит защитит от взрывного урона и поможет реализовать **Мощный удар щитом**. А Доставочный дрон просто хорош всегда.

Обычно успешно реализованный **Безумный гений Бум** — это уже половина победы.

[наверх](#)











Как играть против контроля

В контрольных поединках Воин уже может позволить себе интересные комбо и неспешную игру. В медленных матч-апах у вас может возникнуть проблема нехватки добора, поэтому не действуйте слишком агрессивно. Иногда лучше придержать существо или заклинание в руке, если нет необходимости их разыгрывать. Очень важно реализовать ваши карты максимально выгодно. В контрольных матч-апах уже не нужно играть угрозы в темп, чтобы захватить стол ([Электронный киборг](#)) — противник наверняка найдет ремувал и вы потеряете драгоценную выгоду. Конечно, бывают и исключения.

В самых медленных матч-апах против Контроль Воинов вы будете часто играть до полного истощения колоды, и здесь на первый план выходит [Архивариус Элизиана](#). Если эта карта есть в сборке или вы можете украсть ее [Азалиной Воровкой Душ](#), вы можете позволить себе играть чуть медленнее и жаднее.

Чтобы успешно бороться с медленными соперниками, Бомб Воину нужно придерживаться нескольких правил.

-  Если в руку не зашли хорошие инструменты для наступления, не бойтесь действовать пассивно. Бомб Воин силен и на поздних этапах партии.
 -  Не увлекайтесь замешиванием бомб. В медленных поединках это желательно делать ближе к усталости и с низким здоровьем оппонента. Чем больше будет шанс противника “топдекнуть” бомбу, тем лучше. А замешивание их в начале и середине игры не столь важно.
-  Держите в руке [Электронного киборга](#) и две карты, которые замешивают бомбы, чтобы реализовать их на усталости оппонента и убить его за один ход. Если все ремувалы оружия противника потрачены, приберегите один заряд [Гайкалибура](#). С ним, [Электронным киборгом](#) и двумя [Заводными гоблинами](#) вы замешаете в колоду оппонента 6 бомб, которые нанесут 30 урона на усталости. Без надетого заранее [Гайкалибура](#) вы сможете нанести 20-23 урона.
-  Разыгрывайте [Архивариуса Элизиану](#), когда карты в колоде закончатся. Играть ее раньше можно в случае, если в колоде остались только замешанные оппонентом бомбы (зеркальный матч-ап) или просто слабые карты, которые вы не хотите “топдекать”. Но никогда не делайте этого на 8 ходу.


-  Вам будет тяжело найти подходящий момент для АоЕ зачисток и разыграть их максимально выгодно. Поэтому не жадничайте. *Потасовку* опять же можно отдать на несколько крупных угроз оппонента, а *Тропу войны* использовать как эффект “вихря” или убить собственных Взрыв-ботов.
-  Бомб Воин неплохо умеет “сетапить летал”, то есть планировать летальный урон на несколько ходов вперед. Это возможно, если в колоде оппонента осталось много бомб, и шансы взять их очень высоки, а у самого противника мало здоровья. В таких случаях можно игнорировать вражеских существ и направить весь урон по герою. Кстати, в такие моменты лучше всего замешивать дополнительные бомбы.
-  В медленных матч-апах *Безумный гений Бум* важен не меньше, чем в быстрых. Вы получите вариативную силу героя, которая намного лучше базовой. Особенно важные — *Доставочный дрон* и *Взрывощит*. Разыгрывайте *Безумного гения Бума* при первой же возможности.
-  Правильно раскапывайте карты с *Архивариуса Элизианы*. Не выбирайте карты на добор, ведь ваша цель — отсрочить усталость. Отдавайте предпочтение мощным, темповым угрозам с высокими характеристиками. Будет здорово, если удастся найти еще *Заводных гоблинов* или *Сефориевых бомбисток*. Также всегда полезно брать карты, которые еще больше увеличат колоду: *Гибельный банкир*, еще одна *Архивариус Элизиана* и другие. Правда это будет случаться нечасто. Если вы шли с противником на равных и никто не отставал по картам, то исход поединка будет зависеть от того, кто найдет лучших существ с *Архивариуса Элизианы*.

Бомб Воин по-разному ведет себя в агро и контроль матч-апах. Но есть и несколько общих правил, которые пригодятся вам в любом поединке. Читайте о них далее.













[наверх](#)



Общие полезные советы

-  КЛНК-КЛ4К особенно силен под *Безумным гением Бумом*. Натиск получит и он, и Микроботы, которых он призывает после смерти. В результате за 9 маны

вы сможете нанести 12 урона по существам противника с помощью одной карты.

-  Старайтесь "сетапить" летальный урон с помощью бомб. Держите противника на 5, 10 или 15 здоровья, чтобы его добило соответствующее количество "топдекнутых" бомб.
-  В самых тяжелых ситуациях надейтесь, что оппонент "топдекнет" все бомбы из своей колоды за один ход до того, как нанесет вам летальный урон. Шансы не велики, но все же есть — играйте до последнего.
-  **Потасовку** полезно играть в связке с силой героя **Безумного гения Бума** Микроботы. Призывая 3 существ на свою сторону, вы значительно повышаете шанс победить в **Потасовке**.
-  Не забывайте, что **Взрыв-боты** — это механизмы, а значит на них можно "намагнитить" **Зиллиакса**, и они будут обладать натиском после смены облика. **Похищение жизни Зиллиакса** сработает и на предсмертный хрип **Взрыв-бота**.
-  Следите за своей колодой и колодой соперника. Это удобно делать с помощью программ DeckTracker и Track-o-bot. Вам нужно следить за количеством бомб в колоде соперника (и своей в зеркальном поединке), а также за существами с натиском, чтобы знать, кого достанет **Городской глашатай**.
-  **Взрывчаткобот** — единственная карта, которую не стоит играть в темп даже в быстром матч-апе. Его боевой клич слишком силен, чтобы от него отказываться.
-  Грамотно играйте **Мощный удар щитом**: желательно сделать это до того, как все источники брони иссякнут. Конечно, всегда можно рассчитывать на **Взрывощит**, но это не очень надежно.
-  Не забывайте, что **Взрывчаткобот** не наносит урон механизмам. Из-за одной такой глупой ошибки вы можете проиграть, особенно в агро матч-апе.
 -  Важный момент в геймплее любой колоды — правильный порядок действий. Сначала добирайте карты и генерируйте ресурсы, а затем совершайте другие действия.
-  Порядок действий важен не только когда речь идет о доборе карт. Всегда старайтесь получать броню после атаки оружием. Броня важнее здоровья, потому что от нее зависит успешная реализация **Мощного удара щитом**. Даже если ремувала нет в руке, вы можете его "топдекнуть".
-  Делайте так, чтобы все случайные эффекты (**Взрывчаткобот**, **Потасовка**) были реализованы в начале хода. Вам нужно оставить ману и подстраховаться на случай неудачи.
-  Если у вас есть мана для розыгрыша **Безумного гения Бума** и силы героя, то всегда сначала играйте Бума. У вас почти никогда не будет ситуации, когда стоило бы сыграть базовую силу героя вместо новой.

[наверх](#)

Матч-апы



Бомб Воин. Зеркальные матчи могут быть очень затяжными: это противостояние двух колод, которые стремятся переиграть друг друга по выгоде. Многое будет зависеть не только от темпа и преимущества по столу, но и от замешанных бомб. Иногда исход поединка будут решать именно они.

Разыгрывайте **Безумного гения Бума** при первой возможности — это одна из ключевых карт в игре.

Старайтесь скомбинировать хотя бы одного **Элекка-киборга** с замешиванием бомбы. Это особенно важно, когда оба противника близки к усталости.

Не торопитесь разыгрывать **Омега-конвейер**, если нет необходимости: в зеркальном матч-апе лучше реализовать его максимально выгодно на 10 кристаллах маны.

Берегите **Зиллиакса** и другие механизмы, которые восстанавливают здоровье/броню для максимальной реализации. **Зиллиакса** лучше намагнитить на что-то крупное, чтобы восстановить много здоровья. Крайне полезен Беррилиевый обнулятор, особенно если баффнуть им раскопанную **Злую металлолапку**.

Контроль Воин. С Контроль Воином вы будете играть еще дольше. Из неприятных особенностей — **Харрисон Джонс**, **Проект по вооружению**. Эти карты могут испортить вам планы. В целом, матч-ап равный и похож на “миррор” с Бомб Воином. Вас также ждут долгие бои до усталости, гонка по ресурсам. Используйте все карты выгодно, не отдавайте их бездумно в темп. Уделите особое внимание **Азалине Воровке Душ**, нужно поймать момент, когда в руке Воина есть **Архивариус Элизиана**.

Берегите комбинацию с **Элекком-киборгом** и несколькими замешиваниями для момента после выхода вражеского Архивариса Элизианы. До этого — только если играете очень агрессивно и рассчитываете быстро убить противника.



Мех Паладин. Тяжелый матч-ап, в котором вы не сможете играть очень долго. Рано или поздно Утер захватит стол и выманит все ремувалы из руки. Важно найти момент, когда вы сможете перевернуть игровую ситуацию и закрепиться на столе — Мех Паладину сложно вернуться в игру, так как AoE зачисток в его распоряжении нет.

Не делайте ставку на слепую агрессию без стола, поскольку у Утера есть много способов дать своим тяжелым угрозам провокацию и похищение жизни.

Не отдавайте **Потасовку** и **Мощный удар щитом** на незначительные цели, старайтесь оставить что-то для **Легионов Кангора**. Как можно быстрее играйте **Безумного гения Бума** — механизмы с натиском помогут бороться за стол.

Не тратьте ремувалы, если на половине Паладина не так много огневой мощи. **Механояйцо** без баффов не так страшно, и даже под некоторыми баффами (**Раздражодуль**, **Печать королей**) все еще наносит не так много урона.

Холи Паладин. Может нарушить ваши планы с помощью **Тайм-аута!**. Если Паладин сыграет это заклинание и сразу же доберет несколько бомб из колоды, он не получит урона от них. Приберегите несколько генераторов бомб для момента, когда **Тайм-ауты!** закончатся. Тогда вы сможете без особых проблем выиграть в партии, так как Утер вынужден агрессивно перебирать колоду.

Другой способ победы — накопить более 50 единиц здоровья и брони, чтобы вас не пробили два **Гнева небес**.



Мидрейндж Охотник. Займитесь истощением руки противника: максимально выгодно отдавайте АоЕ зачистки, чтобы оставить Рексара без карт и без стола. Не жадничайте с точечными ремувалами, важно убивать **Питомцев** и других средних зверей.

У Охотника есть маленькое преимущество: **Выслеживанием** он может сбрасывать ваши бомбы. Но это не критично. Вы должны думать о том, как выиграть в борьбе за стол, а не убить оппонента бомбами. Постарайтесь сберечь массовый ремувал для **Зул'джина** к 10 ходу.

Если в руке есть **Азалина Воровка Душ**, старайтесь быстрее реализовать все свои карты и украсть руку противника.

Бомб Охотник. Один из сложных матч-апов. Чистите стол Рексара ото всех механизмов, включая бомбы. Так вы не дадите Рексару реализовать синергии магнетизма. Помните про **Токсиканта** и **Бомбу-паука** — ультимативные ремувалы Бомб Охотника. Также весь ваш стол могут зачистить **Токсикант + Ракетомет**.

Секрет Охотник. Проще, поскольку многие секреты не так сильны в наступлении. Если на столе нет опасных угроз, не спешите и даже не бейте по герою противника существами, если активны несколько секретов. Помните про **Ловушку для крыс**, которая сильна против **Тропы войны**.



Токен Дриуд. Непростой матч-ап, в котором вам пригодятся все AoE зачистки. Тропу войны постарайтесь отдать на существ с баффом Душа леса — Дриуд очень боится этого массового ремувала. Но не жадничайте, если у него полный стол и без этого баффа: Сила дикой природы, Благословение древних и Дикий рев могут наказывать вас за жадность.

Убивайте Верховного мага Варгота и Хранителя Сталладриса любыми способами, их нельзя оставлять на столе.

Старайтесь бороться за стол не только AoE способностями, но и существами, и оружием. Играйте максимально темпово и ставьте больше угроз на поле.

Если Токен Дриуд играет много механизмов и Ухлюпистого Хлюпа, можете не бояться Силы леса — скорее всего, этого заклинания в мех сборке нет.



Вихлелых Разбойник. Постарайтесь найти ответ на Духа акулы в маскировке: Взрывчаткобот, Тропа войны или Потасовка справятся с ним.

Противник постарается переиграть вас по выгоде с помощью Короля воров Вихлелыха. Постарайтесь чистить стол от Прихвостней к 6 ходу и позднее, чтобы Разбойнику было сложнее реализовать боевой клич своей ключевой угрозы.

Старайтесь приберечь вторую копию Потасовки, иначе Разбойник сможет спамить стол без опасений.



Мурлок Шаман. Относительно простой матч-ап, если вовремя найти AoE зачистки. Обычно одной Потасовки хватает, чтобы оставить Тралла без стола и без карт. Тропу войны выгодней всего реализовать на стол под баффом Дух мурлока, но жадничать не нужно.

Это очень агрессивный поединок, поэтому смело ставьте все угрозы в темп.

Не торопитесь переходить к агрессивным действиям, даже если рука Шамана истощилась, а стол потерян: он может получать много ресурсов благодаря Удильщику

из Клоаки и Повару-мурлоку. Разменивайтесь с каждым мурлоком, даже если уже хочется пойти “в лицо”. Убивайте в первую очередь именно этих существ, тотемы и другие угрозы второстепенны.

Агро Шаман. Простой матч-ап, в котором важно рано чистить стол от угроз Тралла, а после накопить броню или намагнитить Зиллиакса, чтобы оппонент не добил вас взрывным уроном из руки и Молотом Рока с Камнедробителем. Если есть ремувал оружия, поберегите его для Молота Рока. Если нет, рассчитывайте на провокации, однако Шаман может обойти их Земным шоком.

Как и в поединке с Разбойником, важно рано ответить на Дух жабы.



Спелл Маг и Фриз Маг. Главный способ победы в этих матч-апах — ранняя агрессия. Не бойтесь ставить в темп всех доступных существ, а также бить по Джайне Гайкалибуром. Задача — нанести как можно больше урона до выхода Горных великанов в сочетании с Волей призывателя. Не опасайтесь отдавать в темп Элекка-киборга, Омега-уничтожителя, Командира ополчения и других существ — со всеми ими Магу будет сложно совладать.

Маг может поставить Горного великана в темп или сразу же скомбинировать его с Волей призывателя. В обоих случаях постарайтесь сразу же ответить на крупные угрозы противника, а в идеале еще и нанести урон по герою со стола. Многое зависит от технических карт Воина для этого матч-апа: с Казнью, Суперколлайдером или Мощным ударом щитом убрать со стола угрозы Мага легко.

Как только Маг захватил стол, рассчитывайте на замешанные в колоду бомбы, урон от оружия, Главного подрывника Бума и силы героя Безумного гения Бума. Всеми этими способами старайтесь добить Джайну. При этом держите оборону на столе, вы уже едва ли захватите его, но сможете достаточно долгое время чистить, чтобы Маг успел “топдекнуть” замешанные бомбы.



Жрец на немоте. Легкая мишень для Бомб Воина. Убивайте Древних дозорных, Темных хрюканов и Чародейских стражей. Не жалейте Мощный удар щитом на них. Помните о комбинации Божественный дух + Внутренний огонь/Переворот: если не можете убить существо, то хотя бы постарайтесь снизить ему здоровье. По возможности играйте максимально агрессивно, мешайте Жрецу безнаказанно искать карты и проворачивать комбинации с немотой.

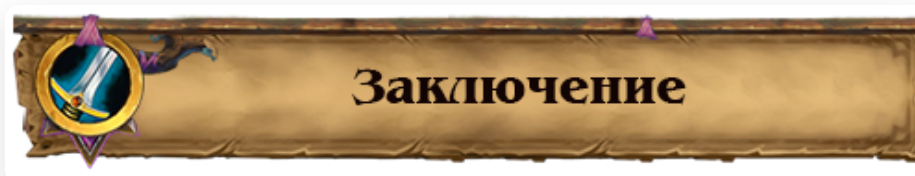
Комбо Мех Жрец. Постарается "засноуболлить" стол рано с помощью точечных баффов. Играйте максимально темпово, ставьте на стол любые угрозы и не жалейте ремувалы. Порой придется рисковать: играть **Потасовку** на 2 существ в надежде, что умрет самое опасное, и так далее.



Зоолок. Еще один агрессивный соперник, против которого надо искать AoE зачистки, **Взрывчаткобота**, **Зиллиакса** и **Безумного гения Бума**. **Мощный удар щитом** не жалейте на **Ковер-самолет** или даже **Огненного беса**. Руку Зоолока легко истощить, даже несмотря на его силу героя: даже **Тропа войны** спокойно справится с большинством его угроз.

Помните, что у Зоолока есть **Морские великаны**. Старайтесь не запускать стол до такой степени, чтобы они вышли рано, если в руке нет **Потасовки**.

[наверх](#)



Бомб Воин уже вторую неделю становится разрушителем меты. Это один из сильнейших архетипов в ладдере, способный справиться с любым оппонентом за счет своего гибкого и вариативного геймплея.

А вам нравится Бомб Воин? Что бы вы могли посоветовать тем, кто хочет научиться играть на нем? Делитесь опытом в комментариях.

Спасибо за прочтение гайда, удачи.