

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Первый мета-отчет Ярмарки безумия: лучшие колоды и тенденции ладдера

20.11.2020

Мета-отчеты

Мета-отчет

первый мета-отчет Ярмарки безумия

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Ярмарка безумия — последнее дополнение Года Феникса, которое вышло 17 ноября 2020 года. С релиза прошло не так много времени, но уже можно уверенно заявить: дополнение оказало огромное влияние на мету Стандартного режима и навсегда изменило его.

Ситуация в ладдере далека от стабильной: каждый час меняется баланс сил между топовыми архетипами, новые колоды врываются в топ, а старые забываются. Постоянно меняется и состав колод: игроки далеки от того, чтобы определить оптимальный состав карт в сборках большинства классов.

Первый мета-отчет по Ярмарке безумия расскажет о предварительной расстановке сил в ладдере по итогам первых дней. Вы узнаете об общих тенденциях развития меты: что

изменилось и как, а что осталось прежним. Как и всегда, вы найдете оптимальные сборки первых дней для всех классов, а в конце увидите лидеров меты по популярности и винрейту. Закроет отчет разрушитель меты недели: самая недооцененная и потенциальная колода первых дней.


Мета-отчет базируется на основе данных порталов HsReplay и Vicious Syndicate, мнений профессиональных игроков и авторского состава сайта.

### **Разделы меты:**



#### *Основные тенденции ладдера*

-  *Сила классов и лучшие колоды*

-  - Охотник на демонов
- - Чернокнижник
- - Шаман
- - Маг
- - Друид
- - Разбойник
- - Охотник
- - Паладин
- - Жрец
- - Воин

-  *Самые популярные колоды*

-  *Лидеры по винрейту*

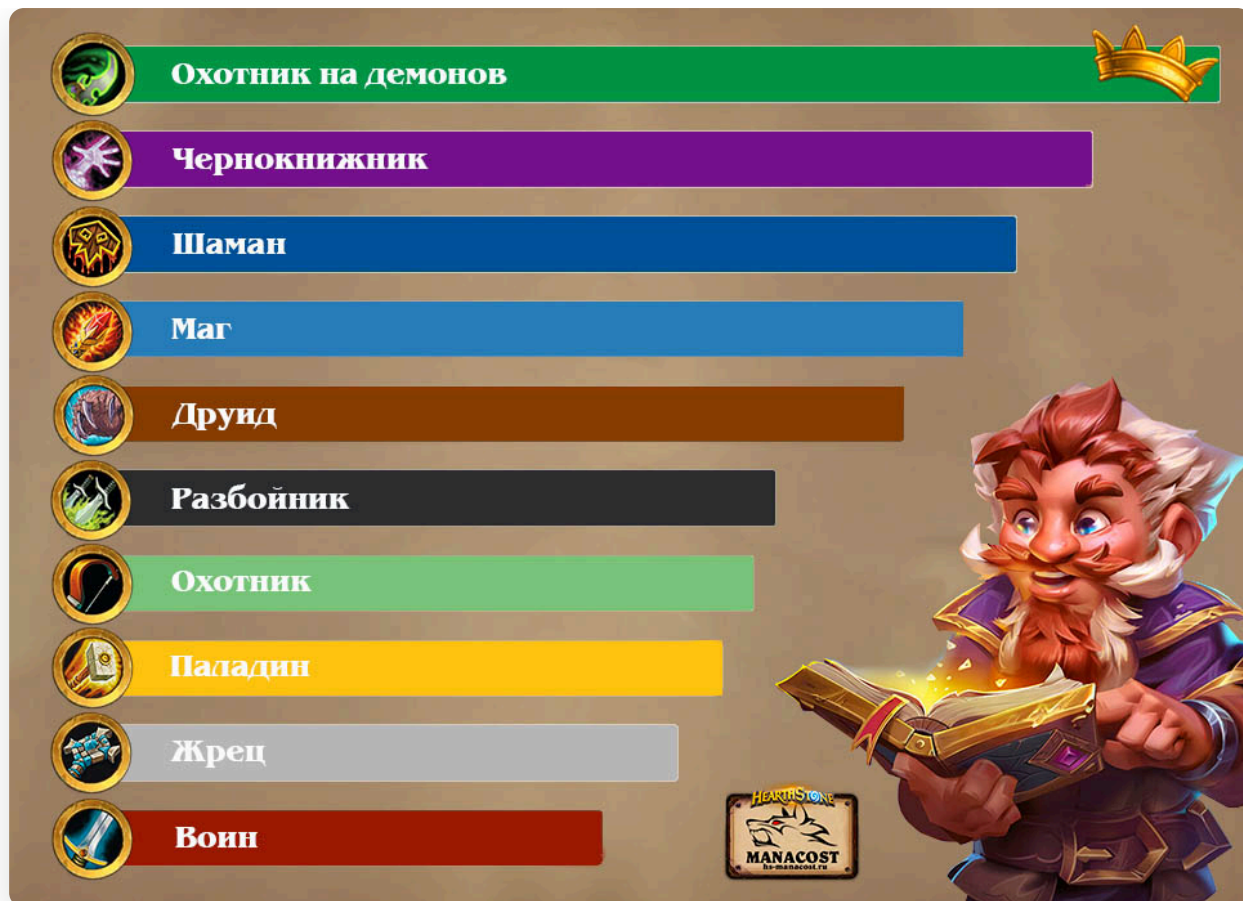
-  *Разрушители меты*


- 





- 


Популярность классов на всех рангах



 **Ярмарка безумия**, судя по первым дням, **удалась**. Новые карты существенно изменили Стандартную мету, дали почти всем классам новые идеи и архетипы или по крайней мере расширили потенциал старых. К тому же в мете нет явных лидеров или аутсайдеров, очевидно имбалансных колод, которые тут же необходимо нерфить. Из графика выше видно, что классы распределены по ладдеру равномерно. Да, есть самый популярный и самый непопулярный участник, но они не так далеки друг от друга. Каждый нижестоящий класс совсем немного отстает от того, кто стоит выше, — такое в Hearthstone бывает редко.

 Сразу несколько новых архетипов **стремительно ворвались в мету**. В первую очередь это **Контроль Чернокнижник** и **Биг Друид**. Обе колоды выстроены вокруг **И'Шараджа Осквернителя** и синергий порчи, но их геймплей совершенно не похож друг на друга. Винрейт пары И'Шарадж колод пока что низкий, но это и не удивительно. Колоды новые, а их сборки плохо оптимизированы. В будущем стоит ждать улучшения положения Друида и Чернокнижника в мете.

 Лидер прошлой меты — **Охотник на демонов** — **не спешит сдавать свои позиции**. Соул ДХ хорошо оптимизирован, игроки знают, как им правильно играть. Тем более колода заполучила несколько новых карт, которые быстро прижились. Но также хорошо, как и в Некроситете, ДХ себя уже не чувствует: к проблемным матч-апам добавился Биг Друид, да и несколько других новых архетипов неплохо играют с Иллиданом.

•  **Стремительно растет популярность Шамана** — с каждым часом им играют все больше и больше. Класс недооценивали в первые дни, но постепенно игроки

понимают, насколько новые карты сделали его сильнее. Пока что рост популярности заметен преимущественно на высоких рангах, но скоро Тралл доберется до других ранговых промежутков.

Класс представлен в ладдере тремя архетипами: [Тотем Шаман](#), [Эволь Шаман](#) и [Агро Шаман](#). Все они активно конкурируют между собой, и пока что неясно, кто выйдет победителем из этой междоусобицы.



Не спят агро колоды. Как и всегда, **сверхагрессивные архетипы отлично чувствуют себя** в первые дни новой меты. В ладдере много жадных и не оптимальных листов, которые уязвимы для сверхагрессии. Этим и пользуются сразу несколько классов: Охотник, Охотник на демонов, Разбойник, Шаман, Чернокнижник и некоторые другие.



Несколько **старых архетипов адаптируются к новой мете**, а также экспериментируют с **новыми картами**. Чистый Паладин, Секрет Разбойник, Зефрис Охотник, Спелл Маг пока что не претендуют на топовые строчки по винрейту и популярности, но скрывают в себе потенциал. Колоды получили несколько новых интересных опций и ищут свое место в мете.

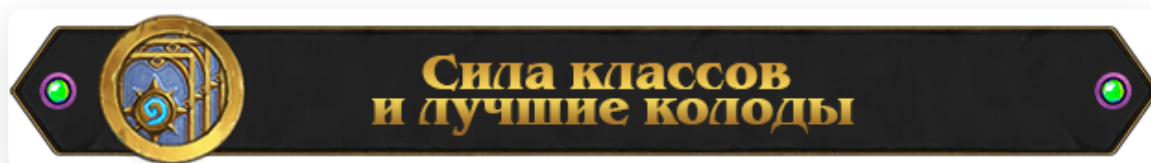


**ОТК колоды вернулись**. Пока что два их ключевых представителя — ОТК Контроль Воин и ОТК Охотник на демонов. Обе колоды могут нанести 30+ урона с пустого стола, но требуют безупречного исполнения от игрока. Их винрейт по статистике плохой, но это обычная ситуация для сложных и многофункциональных архетипов. Скорее всего, основная масса игроков так и не освоит ОТК колоды в достаточной степени, но для умелого пользователя они станут неплохим выбором в ладдере.



В следующем разделе вы найдете много сборок новых и старых архетипов. Все листы выглядят многообещающе, но назвать их оптимальными не стоит. Мета слишком изменилась, чтобы декбилдеры пришли к оптимальным сборкам так быстро. Будьте готовы к тому, что многие или даже почти все **колоды изменятся в будущем мета-отчетах**.

[к содержанию](#)

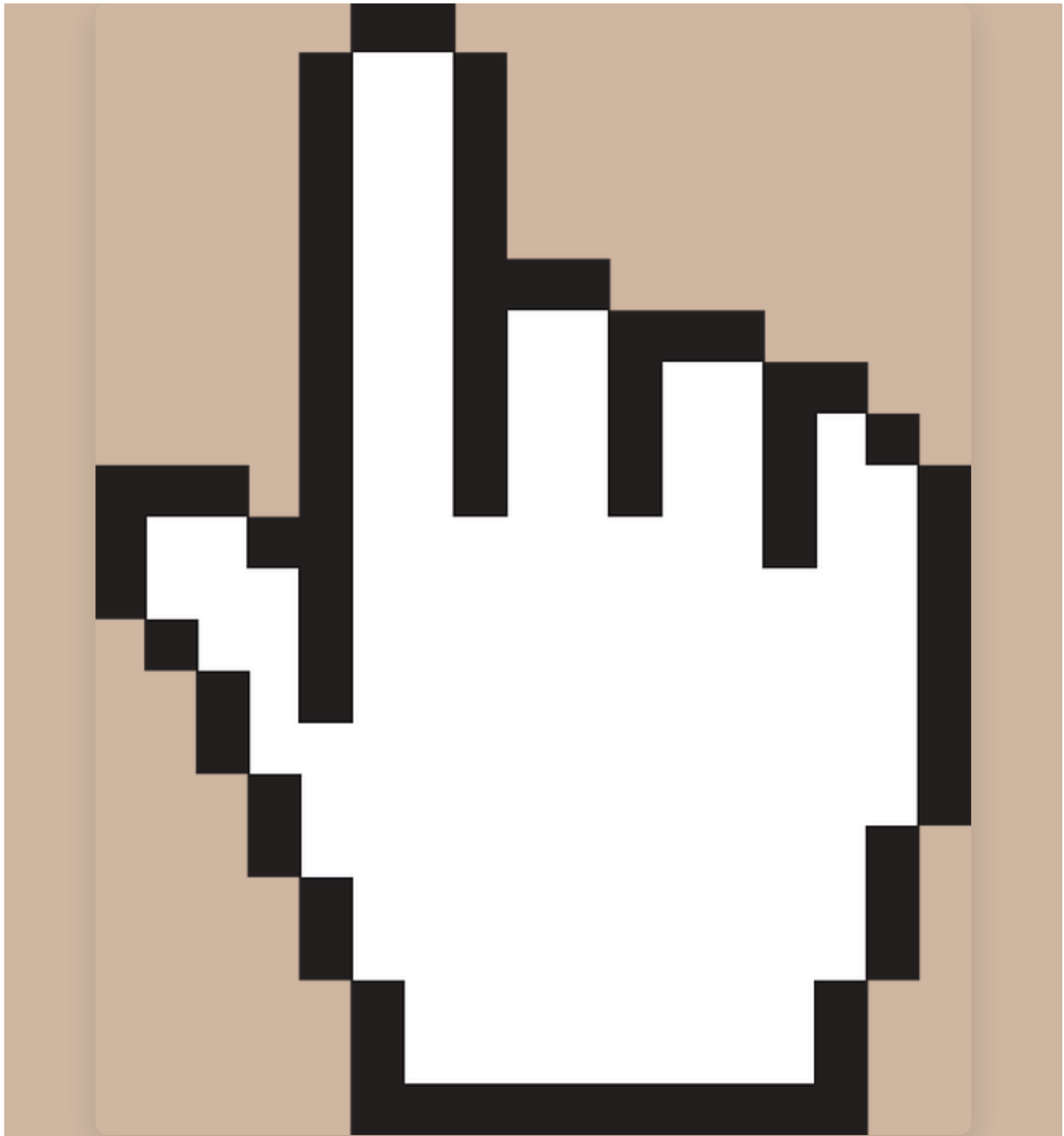


Раздел подробно расскажет о силе и основных изменениях внутри каждого класса. Вы найдете оптимальные на сегодняшний день сборки самых популярных архетипов. Часть из них были замечены в топе Легенды, другие же составили опытейшие декбилдеры и мастера игры за свой класс. В некоторых случаях мы представим сразу несколько версий одного архетипа, потому что пока что неясно, как собрать колоду правильно.



Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от самого популярного к менее популярному



Охотник на демонов сохраняет высокие строчки по популярности и винрейту, хотя с новым дополнением конкурентов у него прибавилось. Внутри класса можно выделить три больших архетипа: Соул ДХ, Агро ДХ и ОТК ДХ.

**Соул Охотник на демонов** знаком всем по мете Некроситета. Колода хорошо сбалансирована, игроки знают, как с нею управляться. Тем более в сборку можно взять

несколько новых карт. Они не меняют геймплей принципиально, но в целом должны сделать архетип сильнее.

Ил'гинот отлично синергирует с [Альдрахийскими клинками](#) и позволяет наносить еще больше урона с помощью оружия. Но легендарку можно без особых опасений ставить в темп: пусть она редко выгодно разменивается, но почти всегда нанесет дополнительный урон по герою противника за счет своего эффекта похищения жизни.

В сборки берут дополнительные баффы атаки, чтобы сделать стабильнее [Даму с клинками](#). Как и ожидалось, новый шестой дроп отлично вписывается в колоду Соул Охотника на демонов.

**Агро Охотник на демонов** в отличном положении. Сверхагрессивная колода без труда фармит экспериментальные, медленные и жадные сборки новых архетипов, а также неплохо играет со старыми участниками меты. Как и всегда, от доминации Агро ДХ удерживает его визави Соул ДХ — этот матч-ап для агрессивной колоды безысходный.

Сразу несколько новых карт отлично вписались в агрессивную колоду Иллидана. Стоит выделить [Ходулеходца](#) и [Акробатику](#) — пара карт помогает ДХ не остаться без ресурсов в случае, если [Запойная читательница](#) не зайдет в руку.

**ОТК Охотник на демонов** — единственная принципиально новая колода класса в Ярмарке безумия. И какая. Геймплей ОТК ДХ очень сложный и многогранный, так что не удивляйтесь ужасным общим показателям винрейта колоды. Мало кто знает, как правильно играть ОТК ДХ, и в будущем ситуация едва ли изменится. Зато те немногие, кто освоят тонкости игры архетипом, смогут играть им с достойным винрейтом и наслаждаться уникальным геймплеем.

Хотите узнать об ОТХ ДХ больше, читайте [подробный гайд по колоде на нашем сайте](#).



**Соул Охотник на демонов от emtk**



**Агро Охотник на демонов от Viper топ-56 Легенды**



**ОТК Охотник на демонов от Eggowaffle топ-25 Легенды**



[к содержанию](#)



Чернокнижник представлен в ладдере преимущественно новым **Контроль Локом с И'Шараджем Осквернителем**. Это самая популярная колода в игре с большим потенциалом. Пока что архетип находится в процессе становления: игроки ищут оптимальные карты и набор синергий. В колодах почти всегда есть синергии

фрагментов душ, несколько демонов, универсальных ремувалов и, конечно же, **Билетикус**. Но в остальном версии разные.

Какие-то сборки в большей степени опираются на комбинации с демонами. В колодах появляются **Выдувательница огня**, **Ман'ари-металлист** и другие демоны, с которыми отлично работает **Бесплатный проход**. Сделать сборку только с демонами не получается из-за **И'Шараджа Осквернителя** и **Душеведа Коварнессы**, но все остальные существа могут быть только демонами.

Примечательна версия **Контроль Чернокнижника** от gle с синергиями драконов. В ней появляется больше потенциала для взрывного урона благодаря **Дыханию Пустоты**, **Цирковому медику** и **Алекстразе** — это дополнительный способ победы, а также защиты. В качестве основного источника исцеления может выступить связка **Мо'арг-механолог + Дыхание Пустоты**.

Встречаются и другие версии **Контроль Лока**: утяжеленные дополнительными картами с порчей или, наоборот, играющие больше источников исцеления и ремувалов. Декбилдеры в активных поискать оптимальной версии **Чернокнижника**, потому что почти все уверены — у архетипа большой потенциал.

Говоря о большом потенциале, нельзя не упомянуть **Зоолока**. Им мало кто играет, но RayC, NoHandsGamer, PizzaTCG и некоторые другие уверены в том, что у архетипа большой потенциал. О том же говорят и матч-апы: пока что Зоолок играет в минус только с Охотниками на демонов, но переигрывает или борется на равных с другими классами. Нужно отметить, что Зоолок — сложная агро колода, так что статистика по архетипу всегда будет занижать его потенциал в умелых руках.



### Контроль И'Шарадж Чернокнижник с демонами от Thijs



### Контроль И'Шарадж Чернокнижник с драконами от gle топ-31 Легенды



### Зоолок от RayC топ-30 Легенды



### Зоолок от NoHandsGamer топ-12 Легенды



[к содержанию](#)



Шаман — главное открытие первых дней Ярмарки безумия. Классом редко играли в первые дни, но к сегодняшнему дню его сила и популярность стремительно растет. Это особенно заметно в Легенде и на предлегендарных рангах, но Шаман вскоре доберется до всех участков лadders.

В мете много успешных архетипов Шамана, но их сборки хаотичны и меняются каждый день. Примечательно, что порой декбилдеры собирают гибридные колоды сразу с несколькими синергиями. Очевидно, что процесс оптимизации колод класса в самом разгаре, но уже сейчас Шаман крушит всё на своем пути. Возможно, Шаман так силен, что его понерфят в ближайшем балансном патче.

Главная причина успеха класса — **Смотритель арены**. Простая и непримечательная с первого взгляда карта делает Шамана стабильным и предсказуемым. Он может полагаться на мощнейшие синергии оружия, которые будут разные в зависимости от архетипа.

**Эволь Шаман** напоминает старые-добрые колоды годичной давности. Если раньше Шаманы крушили ладдер с помощью комбинации **Заяц-пустынный** + **Эволюция**, то теперь на смену ей пришли комбы **Заяц-пустынный** + **Оборот** или **Заяц-пустынный** + **Катар из болотных шипов**. В колоде все так же есть **Морские великаны**, **Мутирование** и **Могу-плоторез**, которые великолепны в перехвате инициативы и быстром заспаме стола тяжелыми угрозами.

Версий Эволь Шамана много: как классических, так и гибридных. Предлагаем обратить внимание на сборку от Jambge с **Морским великаном** и **Съехавшей вагонеткой**. Карты хорошо работают как друг с другом, так и с механиками эволюции в колоде.

**Тотем Шаман** проще и привычнее — архетип существует уже много месяцев, но только сейчас он добился успехов. Опять же, главная причина этому — **Смотритель арены**, благодаря которому Шаман стабильно находит **Раскалывающий топор** — сильнейшую карту в колоде. Помогает и недавний бафф **Тотема-голиафа**, а также новый **Великий тотем Глаз'ор**.

Пусть по статистике винрейт Тотем Шамана — самый высокий среди представителей своего класса, нам кажется, что его потенциал не так высок, как у Эволь или Агро версий. У Тотем Шамана много трудных матч-апов среди лидеров ладдера — особенно досаждают Охотник на демонов. Тем более сборки Тотем Шамана быстро оптимизировали, потому что архетип старый — нужно добавить только несколько новых карт. В будущем другие архетипы класса должны перегнать Тотем Шамана и по результативности, и по популярности.

**Агро Шаман** — самый молодой из архетипов класса. Название колоды встречается еще с классического Hearthstone, но основные карты для архетипа появились только в Ярмарке безумия. Поэтому сборок Агро Шамана больше всего, и большинство из них далеки от оптимальных. Как и другие архетипы класса, этот выглядит многообещающе, хотя пока что им играют заметно реже, чем Эволь или Тотем Шаманами.

Но и это не все архетипы класса, которые можно встретить в мете Ярмарки безумия. То тут, то там появляются **Галакрод Шаман** и множество версий **Контроль Шаманов**: с **К'Туном Расколотым** и другими древними богами. Пока что данных по этим колодам мало, но за ними стоит следить в ближайшем будущем.

 **Эволв Шаман от Jambre**

  **Эволв Шаман от Irony топ-9 Легенды**

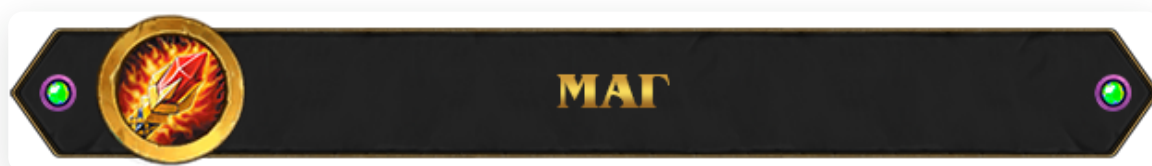
  **Тотем Шаман от RegisKillbin**

  **Агро Шаман от sengoku11283 топ-364 Легенды**

  **Агро Шаман от NoHandsGamer**



[к содержанию](#)



В первые дни классу уделяли много внимания: новые синергии секретов и элементов можно добавить в уже существующие архетипы, а также собрать вокруг них что-то новое. Но в последнее время интерес к Магу падает. Кажется, классу чего-то не хватает для стабильного участия в мете. Но, может быть, хоронить Мага рано, просто пока что игроки не нашли места для класса в мете.

**Секрет Маг** показывает самый высокий средний винрейт внутри класса — он держится выше отметки в 50%. Архетип великолепен в том, чтобы "контрить" жадные и медленные колоды вроде Биг Друида и Контроль Чернокнижника. Но на этом выгодные матч-апы заканчиваются. Как и всегда, агро колоды становятся кошмаром для Секрет Мага. Не радуют матч-апы с ДХ или Шаманами, а это плохой знак.

**Спелл Маг** заслуживает приз зрительских симпатий. Колоду и раньше любили за изящную идею в основе и приятный геймплей. Теперь архетип заполучил **Колоду Безумия**, и легендарный спелл оказался на удивление эффективным включением. Но как и в Некроситете, Спелл Маг звезд с неба не хватает: винрейт у колоды низкий и вряд ли значительно поднимется в ближайшее время.

Больше всего надежд на самую сложную и потенциальную колоду класса — **Циклон Миракл Мага**. Старый архетип экспериментирует с новыми секретами, синергиями с ними и с элементами. Может быть, со временем игроки найдут конкурентоспособную сборку для меты Ярмарки безумия. Но для этого в популярности должен потерять Охотник на демонов, потому что Магу сложно как-то защищаться от массы взрывного урона Иллидана.



## Секрет Маг от оуааа топ-36 Легенды



## Спелл Маг с Колодой Безумия от Архvoid



## Циклон Миракл Маг с элементами от Архvoid



[к содержанию](#)



Друид в ранней мете Ярмарки безумия — в первую очередь **Биг Друид с И'Шараджем Осквернителем и Клоуном с карнавала**. Колода популярна, сильна и эффективна. Радуют выгодные матч-апы с Соул ДХ, Чернокнижником и медленными противниками, а также возможность победить в большинстве поединков с хорошим заходом карт.

Игровое сообщество быстро пришло к оптимальной или близкой к оптимальной версии Биг Друида. Едва ли колода серьезно изменится в ближайшее время, хотя несколько спорных карт есть. Не во все сборки берут **Лунный амулет**, **Щит Кенария** и **Йогг-Сарона Владыку Судьбы**.

Главной проблемой для Друида становится рост популярности Шамана. Тралл очень быстро наращивает большие характеристики на столе, и в большинстве ситуаций Друид не успевает реализовать свои тяжелые карты. Все-таки колода достаточно медленная и неповоротливая. Если Шаманов со временем станет больше, светлое будущее Биг Друида в Ярмарке безумия будет под угрозой.

Большинство игроков сосредоточились на Биг Друиде, но класс можно собрать и вокруг старых синергий. Никуда не делись **Звери-защитники**, а также **комбинации с Малигосом**. Играют ими пока что редко, но это может быстро поменяться. Другие колоды Друида все еще играют в минус с Шаманами, но проигрывают им значительно реже Биг версии.



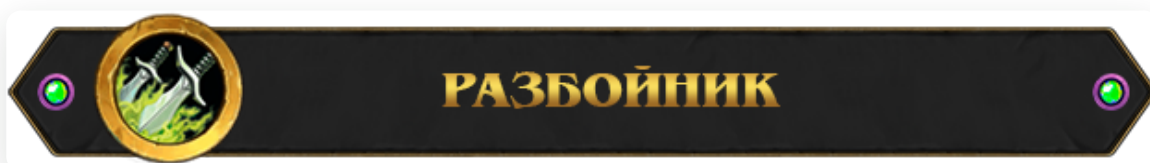
## Биг И'Шарадж Друид от F\_Ivanovic89 топ-10 Легенды



## Малигос Друид от Darkk топ-57 Легенды



[к содержанию](#)



Разбойник не приметен с первого взгляда: класс не обращается к сногшибательным комбинациям, да и играет не так много новых карт в принципе. Но это не делает его слабым. Как и раньше, главной проблемой для Валиры становится трудный матч-ап с Соул ДХ, но если эта колода будет встречаться хотя бы немного реже в будущем, от Разбойника стоит ожидать многого.

**Миракл Секрет Разбойник** — самый популярный представитель класса. Колода всем знакомая: из новых карт тут часто только **Хитрюга** и **Шулерство**, но это важные карты, потому что дают ранний темп и больше возможностей перебора колоды.

Секрет Разбойник отлично играет с Друидами, Паладинами и Чернокнижниками, может бороться на равных со всеми остальными. Единственная серьезная проблема — Охотник на демонов. Позиция этого класса напрямую повлияет на силу Секрет Разбойника в будущем.

**Агро Разбойник** и **Галакронд Разбойник** — тоже не новые архетипы, и они тоже полагаются преимущественно на старые карты и синергии. **Хитрюга** и **Шулерство** появляются и в этих сборках, но серьезного влияния на геймплей не оказывают. История всё та же — ожидание кризиса Соул ДХ.



**Миракл Секрет Разбойник от J\_Alexander**



**Агро Разбойник от FunkiMonki**



**Галакронд Разбойник от Jowu топ-94  
Легенды**



[к содержанию](#)



**Охотник на предсмертных хрипах** подавал большие надежды до выхода дополнения. Многие считали этот архетип самым важным и метаопределяющим. Пока что ситуация совсем другая: Охотником поиграли в первые дни, но быстро забыли. Новые карты выглядят здорово, но оказываются слишком медленными и неповоротливыми. Может быть, архетип будет годен только для выполнения ачивок Ярмарки безумия с дополнительным опытом.

Другое дело — всем знакомые **Фейс Хант** и агрессивный **Зефрис Охотник**. Эта пара хорошо показывала себя в Некроситете, и с новым дополнением быстро нашла свою нишу: экспериментальные сборки первых дней уязвимы для сверхагрессии.

Обе колоды могут вовсе не брать новых карт в сборку. Например, Фейс Хант не изменился совсем: новые карты только уменьшают винрейт архетипа. Чуть интереснее ситуация с Зефрис архетипом: в него можно взять несколько новых синергий с секретами, но в остальном архетип делает все то же самое, что и ранее.

Винрейт Охотников высокий, что не всегда говорит о силе класса. Просто его сборки быстро оптимизированы, а агрессивный стиль игры эффективен в новой мете. В дальнейшем судьба Рексара может поменяться: другие класс усилились с новыми картами, а Охотник пока что стоит на месте.



## Зефрис Фейс Хант от TheBest\_HS топ-20 Легенды



## Секрет Охотник на предсмертных хрипах от Sidisi



## Фейс Хант без новых карт



[к содержанию](#)



Еще один класс, который пока что изменился незначительно. В лидерах все еще **Чистый Паладин**. В сборках появляется несколько новых карт. Например, очевидное включение — **Верховный экзарх Ирель**, которую создали специально для этого архетипа. Часто берут и новый **Молот наару**. В остальном Чистый Паладин все тот же, что и был раньше: простой, результативный вне Легенды и предсказуемый. Проблемой для него может стать новый Эволв Шаман.

**Манускрипт Паладин** отходит в тень, потому что не может взять в сборку **Верховного экзарха Ирель**, а карт для этого архетипа разработчики не добавили. Скорее всего, колода все еще конкурентоспособна и менять в ней ничего не стоит. Но если вы хотите попробовать что-то новое, поэкспериментируйте с Н'Зотом богом глубин. Древний бог может стать интересным и неожиданным дополнением колоды.

Что интересно обсудить, так это **Токен Паладина** или **Рекрут Паладина**. Это новый архетип, построенный вокруг синергий с Паладинами-рекрутами. Колодой мало кто играет, но та немногочисленная статистика по архетипу обещает многое. Хорошие матч-апы с Соул ДХ, Друидами, Шаманами и многими агрессивными колодами — никто другой похвастаться подобным не может. Среди невыгодных матч-апов только слишком темповые Агро ДХ и Секрет Разбойник, но их в ладдере не так много, чтобы это стало серьезной проблемой для Утера.

Если Токен Паладин продолжит в том же духе, а декбилдеры обратят свой взор на этот архетип, его может ждать больше будущее. Пока что колоды далеки от идеальных, а процесс оптимизации займет какое-то время — всё-таки архетип новый и плохо изученный.

Не спешите крафтить карты для Токен Паладина, но и не пылите их. Может быть, это самая недооцененная колода первых дней Ярмарки безумия.



## Чистый Паладин от Theo топ-7 Легенды



## Н'Зот Манускрипт Паладин от D\_con0223



## Токен Паладин от ut3062\_zb



[к содержанию](#)



Жрец расстраивает. Играют им мало, винрейт низкий, а новые карты, кажется, никуда не годятся. По крайней мере такое впечатление складывается по первым дням меты. Может быть, идеальное сочетание существ и заклинаний еще не открыто, и где-то существует неизведанный **Unicorn Priest** — колода Жреца, которая покорит мету Ярмарки безумия.

Пока открытий внутри класса не случилось, те немногие преданные фанаты Жреца обращаются к старым идеям и архетипам, хотя и добавляют несколько новых карт на свое усмотрение.



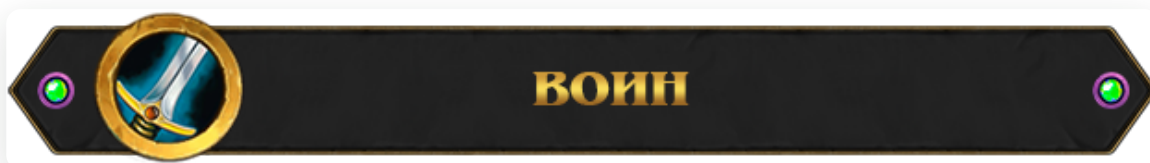
## Контроль Жрец от Villain



## Биг Жрец на воскрешении



[к содержанию](#)



Последний в списке, но далеко не последний по значению Воин может стать полноценным участником меты Ярмарки безумия, пусть пока что играют им редко.

Звездой первых дней стал **ОТК Контроль Воин**. Это классический контроль архетип Воина, дополненный небольшой, но смертоносной комбинацией вокруг Бога металла E.T.C.

Пусть в колоде есть ОТК комбо, в большинстве матч-апов Гаррош к ней не прибегает, потому что ему хватает классических способов победы Контроль Воина. Масса ремувалов, способов накопления брони великолепны в поединках с Соул ДХ и агрессивными противниками. Чаще всего зачистить все волны угроз Биг Друида не

получается, но это один из немногих неблагоприятных матч-апов. Большинство же равные или положительные.

Что до самой ОТК комбинации, она требует не так много карт, и все они могут использоваться и вне комбо в темповых матч-апах или трудных ситуациях.

ОТК комбинация



Встречаются версии Контроль Воина с другими сверхтяжелыми способами победы. Например, на китайском сервере относительно популярен **Контроль Воин с К'Туном Расколотым**. Видимо, там реже играют Контроль Чернокнижником, потому что играть К'Туна Расколотого в мете, где много Билетикусов, — не самая удачная затея.

Но колода К'Тун Воина любопытна потому, что берет синергии с Укротителем Уотли. Может быть, за ними будущее сборок Контроль Воина.

Но и на этом потенциальные колоды класса не заканчиваются. Мало кто ими играет, но и **Бомб Воин**, и **Биг Воин** показывают отличный винрейт в актуальной мете. Они могут вовсе не играть новых карт, так что интерес к колодам низкий. Но это не делает их

слабее, тем более Паладинов в ладдере стало меньше, а это злейший противник Воина в прошлой мете.

Если у вас осталась колода Биг Воина с прошлого дополнения, попробуйте сыграть ею сейчас. По статистике он переигрывает Соул ДХ, Контроль Чернокнижника и Тотем Шамана, а с Друидам играет на равных — а это четыре самые популярные колоды меты на высоких рангах.

Осталась еще одна колода Воина, которую нужно упомянуть. Это **Манажери Воин**, выстроенный вокруг **Жезла укротителя** и **Укротителя Уотли**. Пока что эти синергии ищут свою колоду: можно собрать как сверхтяжелые, так и сверхагрессивные сборки с этими картами. Назвать успешным Манажери Воина пока что нельзя, но вполне можно ожидать появления синергий с **Укротителем Уотли** в любой колоде класса.



### ОТК Контроль Воин от CheeseHead топ-183 Легенды



### ОТК Контроль Воин от Hunterace



### К'Тун Контроль Воин от JrsMorant



### Манажери Воин от Interval



[к содержанию](#)



Список самых популярных архетипов на всех рангах за последние сутки. В отчете не всегда показаны самые распространенные сборки, но самые эффективные. Ожидайте встретить много Контроль Чернокнижников, но не обязательно только сборку с демонами. Аналогично и с другими колодами.



**Контроль И'Шарадж Чернокнижник с демонами от Thijs**



**Соул Охотник на демонов от emtk**



**Тотем Шаман от RegisKillbin**



**Биг И'Шарадж Друид от F\_Ivanovic89 топ-10 Легенды**



**Чистый Паладин от Theo топ-7 Легенды**



**Эволв Шаман от Jambre**



[к содержанию](#)



Лидеры по винрейту последнего дня. Этот показатель не всегда отображает лучшую колоду в игре, но ту, которой большинство играет успешнее всего — по целому ряду причин. Разные ранги, разные сборки, противники и условия. Колоды с самым высоким винрейтом не обязательно самые сильные в мете, тем более в ранней и неустоявшейся мете, как сейчас.

Вы можете показать высокий винрейт колодами, у которых низкий процент побед по статистике. И наоборот, можно играть безуспешно представленными ниже колодами.



**Соул Охотник на демонов от emtk**



**Чистый Паладин от Theo топ-7 Легенды**



**Эволв Шаман от Jambre**



**Зефрис Фейс Хант от TheBest\_HS топ-20 Легенды**



[к содержанию](#)



Шаман набирает в популярности, но пока что им все еще играют слишком мало, учитывая огромный винрейт и потенциал класса. У него много хороших архетипов, но

выгоднее всех пока что выглядит Эволв Шаман — обратите внимание на эту эффективную, а еще и бюджетную колоду Ярмарки безумия. Возможно, за ней и Шаманом в целом — будущее меты Ярмарки безумия.



## Эволв Шаман от Jambre



[к содержанию](#)



Спасибо за внимание. Высоких рангов.