

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Бомб Воин — одна из лучших колод меты. Гайд по архетипу

24.09.2020

Гайды

Некроситет

(Обновлено) Бомб Воин — одна из лучших колод меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






Герой гайда — Бомб Воин в Некроситете. Архетип уже не новый, но он стабильно появляется в разных метах и видоизменяется с новыми картами. Это колода с необычным геймплеем и отличными результатами в актуальной мете Стандартного режима.

Примечательно, что Бомб Воин намного популярнее на высоких рангах. В Легенде он намного популярнее, но на рангах ниже он встречается куда реже. А зря: это лучший архетип своего класса с большим потенциалом. Общий винрейт Бомб Воина также растет с повышением рангов. В Легенде это тир-1 колода с хорошими показателями, а на других рангах он опускается до тир-2, что все еще хороший результат.







Гайд расскажет, в чем сила Бомб Воина и как им правильно играть. Вы найдете топовые сборки двух типов и научитесь собирать собственную с учетом своей коллекции и

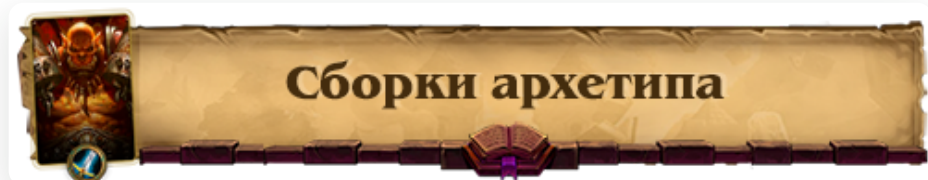
локальной меты. Мы наглядно разберем вопросы муллигана и геймплея Бомб Воина. Речь пойдет и о матч-апах колоды против каждого из десяти классов.

Гайд обновлен 24 сентября с учетом актуальной меты Некроситета. Далее полный список изменений:

-  Переработаны вступление и заключение
 -  Добавлены новые сборки, убраны неактуальные
 -  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган", "Стратегия игры" и "Матч-апы"

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
 - - Бомб Воин с Галакрондом
 - - Бомб Воин с пиратами
-  Вопросы декбилдинга
 - - Основа колоды
- Опциональные и технические карты
 - - Замены
 - - Максимально бюджетная колода
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - - Что делают карты и колоды
 - - Способы победы
 - - Ключевые комбинации и карты
 - - Случайные эффекты Бомб Воина
 - - Игра вокруг ремувалов оружия
 - - Полезные советы
-  Матч-апы
 -  Заключение

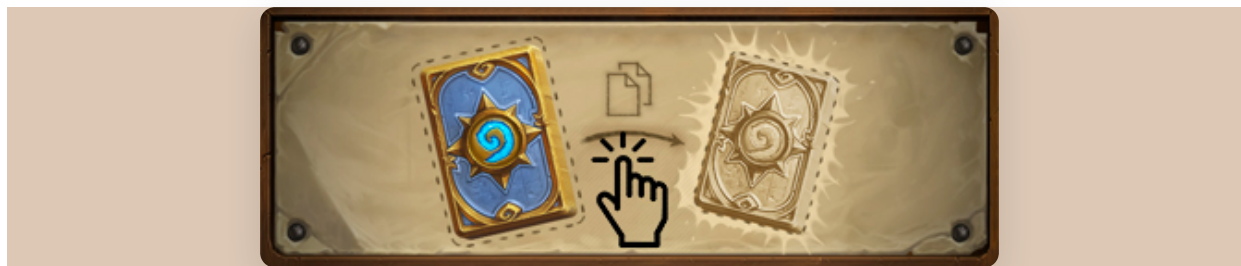


Можно выделить две версии Бомб Воина. Первая использует синергии пиратов и Боевого якоррря, а вторая играет больше карт Контроль Воина и Галакронда Несокрушимого.

Сборки с пиратами лучше показывают себя в агрессивных матч-апах, но после ухода Агро Разбойника из лидеров меты их стало меньше. К тому же Пират Бомб Воины

сложнее в геймплее, так что их общий винрейт ниже.

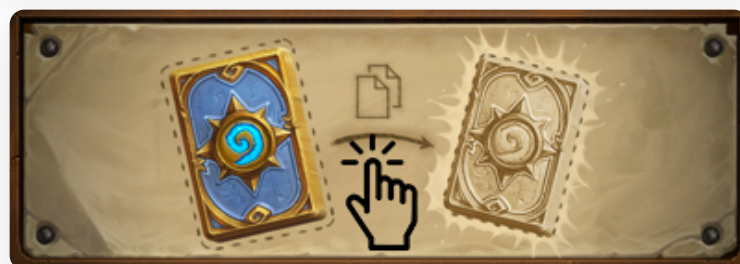
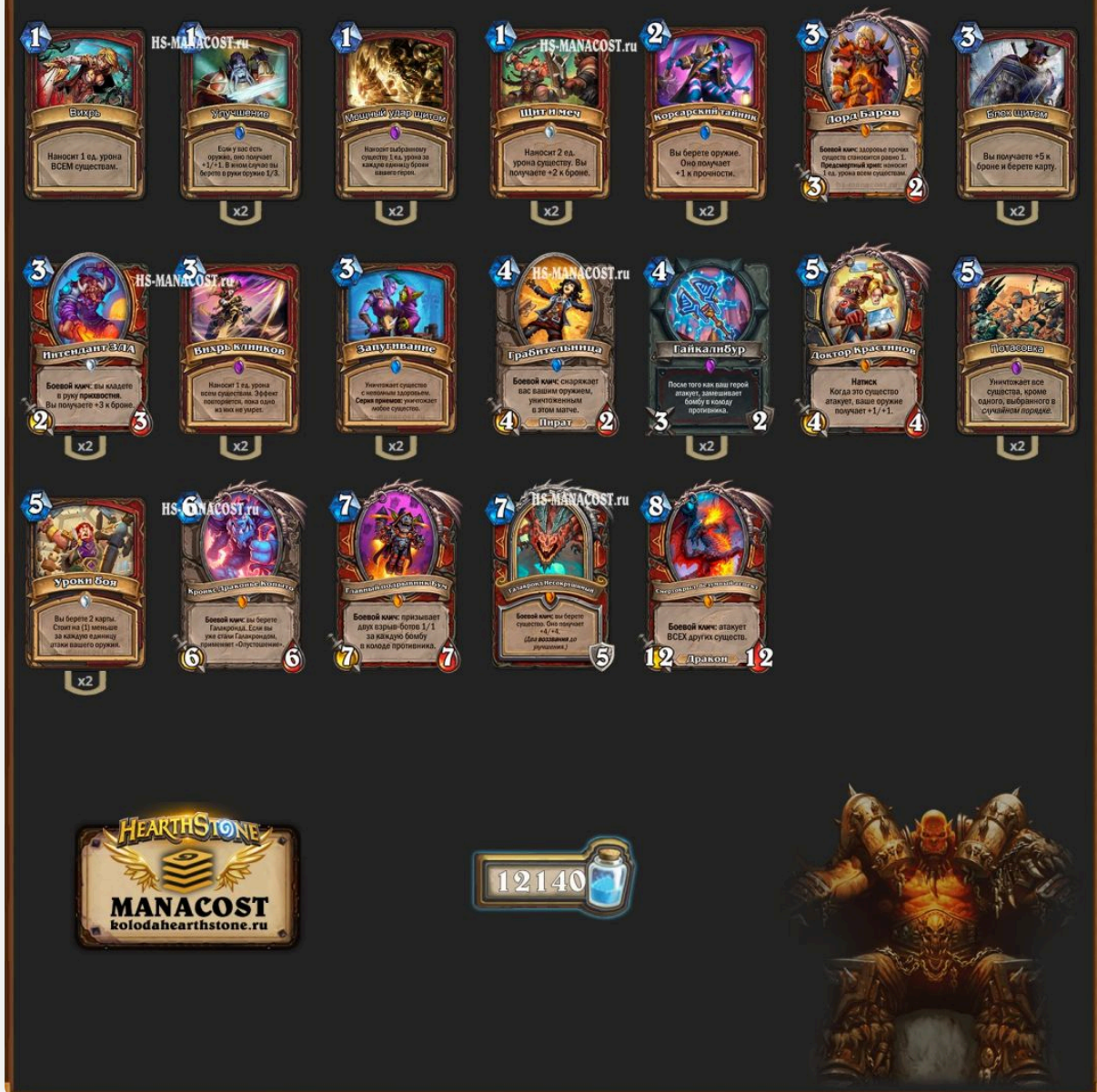
Бомб Воины с Галакрандом лучше играют с медленными оппонентами: Жрецами, Друидами, Магами и другими. Пока что версии с Галакрандом лучше подходят для ладдера, тем более ими проще играть.



Бомб Воин с Галакрандом

Бомб Воин с Галакрандом от VS

Бомб Воин



- Сборка с Галакрондом Несокрушимым не хочет разгонять его до второй или третьей формы. Его играют преимущественно ради силы героя, которая даст много дополнительного урона в медленных поединках. Бонусом станет и Кронкс Драконье Копыто, чей боевой клич можно сыграть уже в форме Галакронда.

Такие версии Бомб Воина отказываются от синергий пиратов, а вместо них берут больше самостоятельных контроль карт: Вихрь, Щит и меч, Запугивание. Они помогут

в борьбе за стол с агро колодами и Паладином. Трудности могут возникнуть только с накоплением брони из-за отсутствия **Мастера брони**.

- Сборка, которую предлагает мета-отчет от Vicious Syndicate. Два **Интенданта ЗЛА** помогают в агро матч-апах. Они заменяют вторые копии **Грабительницы** и **Вихря**, которые часто попадают в сборки Бомб Воина с Галакрандом.

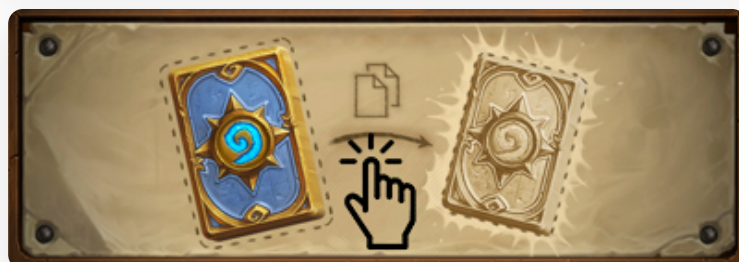
-



Бомб Воин с Галакрандом от Lezzemos

Бомб Воин с Галакрандом от Lezzemos

<p>1</p> <p>Улучшение</p> <p>Если у вас есть оружие, оно получает +1/+1. В иных случаях вы берете в руки оружие 1/3.</p> <p>x2</p>	<p>HS-1 MANACOST.ru</p> <p>Мощный удар щитом</p> <p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Вихрь</p> <p>Наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	<p>HS-1 MANACOST.ru</p> <p>Штурм меч</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу. Вы получаете +2 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Корсарский гайник</p> <p>Вы берете оружие. Оно получает +1 к прочности.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дора Баров</p> <p>Боевой кмч: здоровые против существа становится равно 1. Предсмертный крик: наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>3 2</p>
<p>3</p> <p>Блок щитом</p> <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>HS-3 MANACOST.ru</p> <p>Вихрь клинков</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока одно из них не умрет.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Запугивание</p> <p>Уничтожает существо с меньшей прочностью. Сервис призывает уничтожает любое существо.</p> <p>x2</p>	<p>HS-4 MANACOST.ru</p> <p>Гайкалибур</p> <p>После того как ваш герой атакует, замешивает бомбу в колоду противника.</p> <p>3 2</p>	<p>4</p> <p>Грабительница</p> <p>Боевой кмч: снарядает вас своим оружием, уничтожая его в этом матче.</p> <p>4 2</p>	<p>5</p> <p>Доктор Крастингов</p> <p>Наклик. Когда это существо атакует, ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>4 4</p>
<p>5</p> <p>Похороны</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	<p>HS-5 MANACOST.ru</p> <p>Уроки боя</p> <p>Вы берете 2 карты. Сложите на (1) меньше за каждую единицу атаку вашего оружия.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Кронос, Правитель Космоса</p> <p>Боевой кмч: вы берете Галакранд. Если вы уже стали Галакрандом, призывает «Опустошение».</p> <p>6 6</p>	<p>HS-7 MANACOST.ru</p> <p>Галактический разрыв бомбы</p> <p>Боевой кмч: призывает дух взрыв-бомбы 1/1 за каждую бомбу в колоде противника.</p> <p>7 7</p>	<p>7</p> <p>Галакранд, Повелитель войны</p> <p>Боевой кмч: вы берете существо. Оно получает +4/+4. (Для вызывания до улучшения.)</p> <p>7 5</p>	<p>8</p> <p>Смертельный взрыв бомбы</p> <p>Боевой кмч: атакует ВСЕХ других существ.</p> <p>12 12</p>



Интендант ЗЛА



Грабительница, Вихрь

В сборке появляются вторые копии Грабительницы и Вихря.

Грабительница особенно полезна, если вы часто встречаете противников с Кислотным слизнюком.

Бомб Воин с пиратами

Бомб Воин с пиратами и Зефрисом Великим

Бомб Воин с пиратами

 Если у вас есть оружие, оно получает +1/+1. В начале сражения вы берете в руки оружие 1/3.	 Назначьте выбранному существу 2 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.	 Боевой клич: вы кладете в руку случайного пирата.	 После того как вы разыграете существо, наносит 1 ед. урона всем существам.	 Вы берете карту за каждого вашего персонажа с истонченной здоровьем.	 Боевой клич: если в вашей колоде нет големовых карт, поместите себе идентичную карту.	 Каждый раз, когда ваше существо получает урон, вы получаете +1 к броне.
 Вы берете оружие. Оно получает +1 к прочности.	 После того как ваш герой атакует, вы берете из колоды пирата.	 Боевой клич: здоровый противник становится равен 1. Фрагментарный крик: наносит 1 ед. урона всем существам.	 Вы получаете +5 к броне и берете карту.	 Наносит 1 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока одно из них не умрет.	 Боевой клич: снаряжает вас вашим оружием, уничтоженным в этом матче.	 После того как ваш герой атакует, заманивает бомбу в колоду противника.
 Боевой клич: ваше оружие получает +1/+1.	 Написк: Когда это существо атакует, ваше оружие получает +1/+1.	 Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.	 Вы берете 2 карты. Стоит на 12 меньше за каждую единицу атаки вашего оружия.	 Боевой клич: призывает двух рыцарей-боев 1/1 за каждую бомбу в колоде противника.	 Боевой клич: атакует ВСЕХ других существ.	

kolodahearthstone.ru



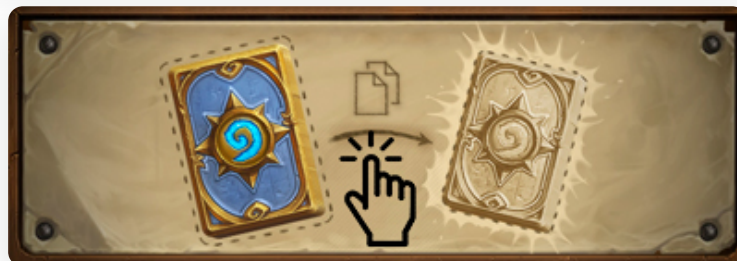
Zeфриса Великого не получится разыграть со старта, потому что в колоде много дубликатов карт. Но у Бомб Воина много добора, так что Zeфрис редко пролежит мертвой картой в руке слишком долго. Он нужен преимущественно для медленных матч-апов, в которых у такого Воина могут закончиться ресурсы для давления.

Сборка хорошо показывает себя в агро матч-апах и близка к классической версии Бомб Воина с пиратами. Играют большим количеством схожих версий, где могут появиться вторые копии недостающих карт: **Улучшения**, **Боевой ярости**. Ради них убирают **Zeфриса Великого** или **Доктора Крастинова**.



Бомб Воин с пиратами и **Громмашем Адским Криком**

Бомб Воин с пиратами



Доктор Крастинов

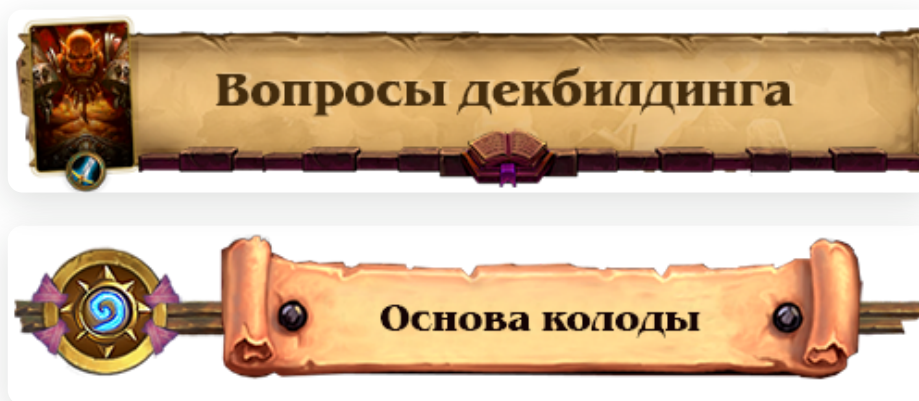


Громмаш Адский Крик

Эта сборка отличается только одной картой, но она важна. Громмаш Адский Крик особенно полезен в матч-апах со Жрецами и существенно улучшит их. Если вы часто встречаете этот класс, задумайтесь об этом восьмом дропе.

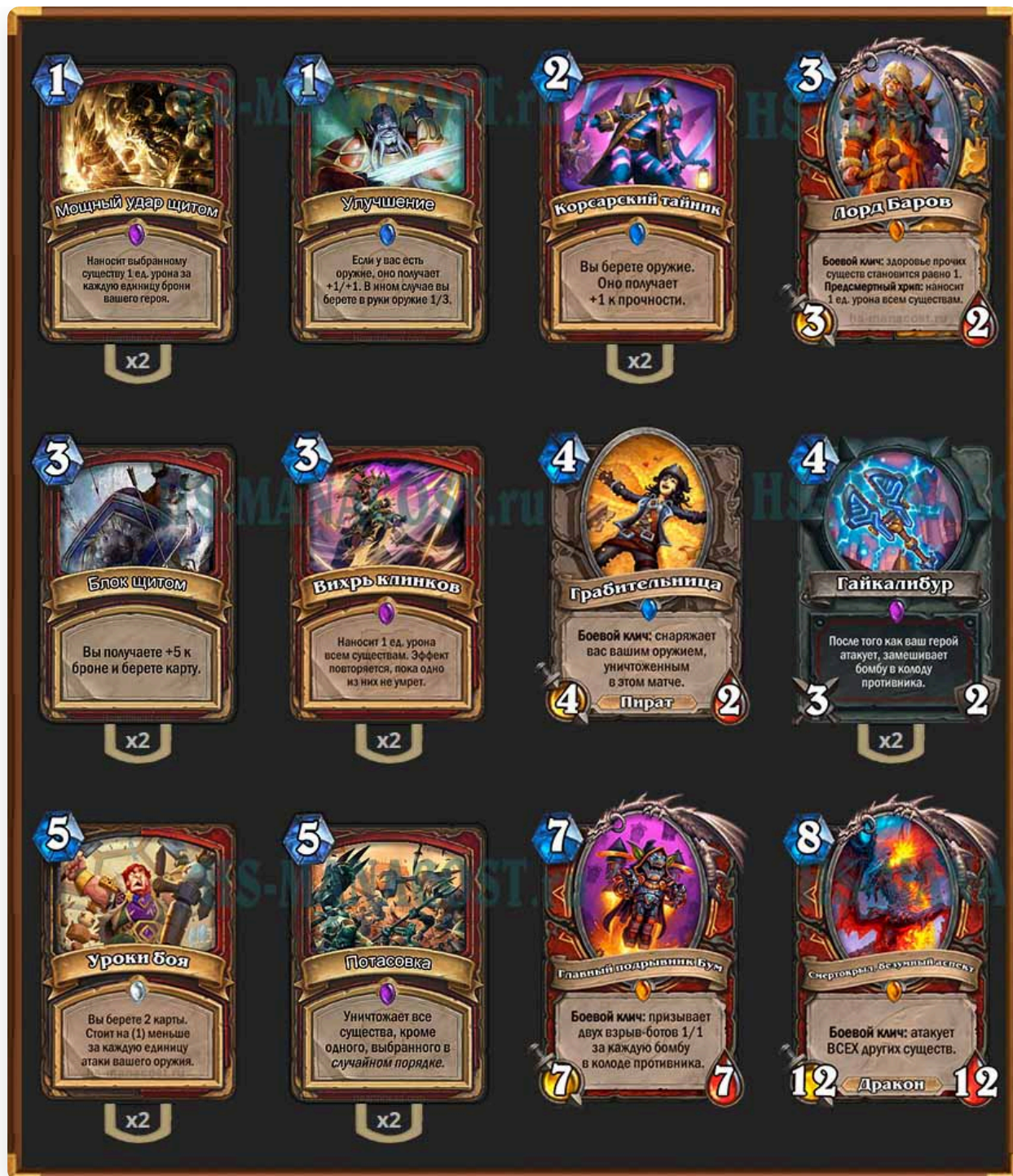
Такая замена особенно актуальна потому, что многие Жрецы играют ремувалы оружия, так что баффнуть его [Доктором Крастиновым](#) получится не всегда.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. Бомб Воин — устоявшийся архетип, так что и основа у него должна быть широкой. Игроки уже нашли оптимальные карты и сборки незначительно отличаются друг от друга.

Но карт в основе не так много потому, что есть два разных вида Бомб Воина: с пиратами и с Галакрондом. Если убрать карты, нужные для этих двух видов архетипа, в основе останется 19 карт. Их обязательно дополняют или пиратами, или картами для синергий с Галакрондом. А оставшиеся несколько слотов заполняют по предпочтениям игрока.



Код основы колоды:



Далее о том, чем дополняют основу Бомб Воина.

[наверх](#)



Набор пиратов



Набор пиратов полезен в первую очередь в быстрых поединках. **Рисковый шкипер** становится отличным способом зачистить стол, а вместе с **Мастером брони** и помогает в защите от взрывного урона и оружия оппонента.

Для синергии важен **Боевой якоррь**, который можно найти с **Корсарского тайника**. Заклинание станет стабильнее, хотя и не всегда достанет **Гайкалибур**. Приятным бонусом станет **Боевая ярость** — дополнительный источник добора. Поэтому в сборках с пиратами чаще встречается и **Зефрис Великий**.

Синергии пиратов не так полезны в медленных поединках или против крупных угроз Паладина. К тому же они сильно зависят от своевременного захода **Боевого якорря**. Без этого оружия реализовать пиратов сложно.

Набор Галакронда



Галакронд Несокрушимый полезен преимущественно в медленных поединках: он даст много дополнительного урона в течение каждого хода. Также Галакронд активирует боевой клич Кронкса Драконьего Копыта, а он дает много темпа. Хотя часто Кронкса играют для того, чтобы достать Галакронда из колоды.

Поскольку в сборку не влазят пираты, ее заполняют другими картами для контроля стола: **Вихрем**, **Щитом и мечом**, **Запугиванием**. Карты сильны в обороне, но не помогают накопить броню, как **Мастер брони**. Поэтому Бомб Воин с Галакрондом уязвимее для Фейс Ханта и других агро колод, которые могут проавить оппонента и без существ на столе.

В сборках с Галакрондом всегда есть **Доктор Крастинов**, потому что **Капитана Зелениямса** играть не так выгодно. Хотя **Доктора Крастинова** могут взять и в версии с пиратами.

Другие опции



Зефрис Великий — чаще всего берут в сборки с пиратами: в них больше добора из-за **Боевой ярости**, а также не всегда хватает источников давления в медленных матч-апах. Легендарка не так сильна в быстрых матч-апах: часто ее играют просто как 3/2 существо за 2 маны или как активатор **Рискового шкипера**.

Интендант ЗЛА — улучшит агрессивные поединки: даст и броню, и дополнительные ресурсы для борьбы за стол. Обычно берут в сборки с Галакрондом.

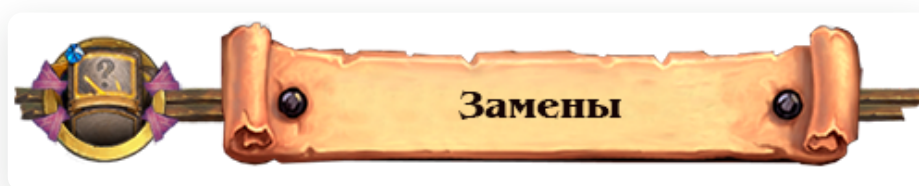
Каргат Острорук — сильная легендарка, хотя для нее редко хватает места в колодах Бомб Воина. Если повезет, Каргат Совершенный может принести победу в быстром поединке, но его не всегда получится достать из колоды вовремя.

Кара яростная — синергирует с **Вихрем клинков**, **Вихрем**, **Рисковым шкипером** и другими источниками урона. Обычно вместо нее берут **Потасовку**, но можно поэкспериментировать и с **Карой яростной**.

Громмаш Адский Крик — улучшит медленные матч-апы, а в особенности поединок со Жрецом. Обычно берут в сборки с пиратами, потому что им может не хватить тяжелых карт для давления. Громмаш хорошо работает с **Рисковым шкипером**.

Менее популярные опциональные карты: Спортоведение, Казнь, Напуганный слуга, Заводной гоблин, На таран!, Погонщица взрыв-ботов, Пробудись!, Неприкаянная мумия, Вороватый кобольд, Громила Гуртогга, Хулиган и другие.

[наверх](#)



Бомб Воин — дорогостоящая колода, в которой много легендарных и эпических карт, а также карт Пробуждения Галакронда. Далее о том, какие из них можно заменить и на что.

Гайкалибур, **Главный подрывник Бум**, **Потасовка**, **Вихрь клинков**, **Мощный удар щитом** — карты или нельзя заменить вовсе или без них очень сложно обойтись. Не собирайте Бомб Воина, если нет чего-то из этого.

Зефрис Великий — можно легко заменить на другую тяжелую карту: **Громмаша Адского Крика** или **Галакронда Несокрушимого**.

Рисковый шкипер — ключевая карта для сборок с пиратами, которую не так просто получить — только с покупкой 3 квартала Пробуждения Галакронда (квартал Лиги ЗЛА). Если нет, обратитесь к версии Бомб Воина без пиратов.

Боевой якоррь — еще одна ключевая карта для синергии пиратов. Откажитесь от нее в пользу Галакронда, если нет легендарного оружия.

Лорд Баров — сильная, но необязательная легендарка. Замените на другой ремувал, доступный Воину. Например, на [Запугивание](#).

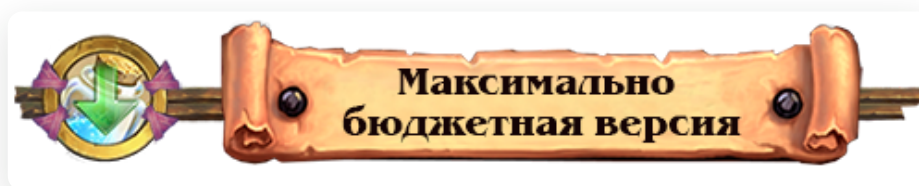
Капитан Зелениямс и **Доктор Крастинов** — лучше взять в колоду хотя бы одну из этих легендарок. Если их нет, берите две копии [Улучшения](#).

Смертокрыл безумный аспект — сильная, но необязательная легендарная карта. Вместо нее берите другой способ зачистки стола.

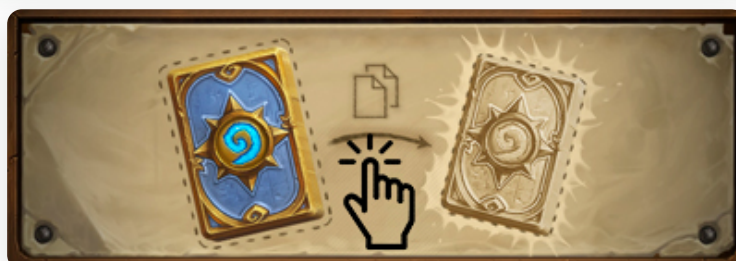
Галакронд Несокрушимый — бесплатно дают всем, кто открыл хотя бы один комплект карт Натиска драконов. Заменять нет смысла.

Кронкс Драконье Копыто — силен в сборках с Галакрондом, так что его желательно скрафтить. Но если нет, какое-то время можно обойтись и без Кронкса.

[наверх](#)



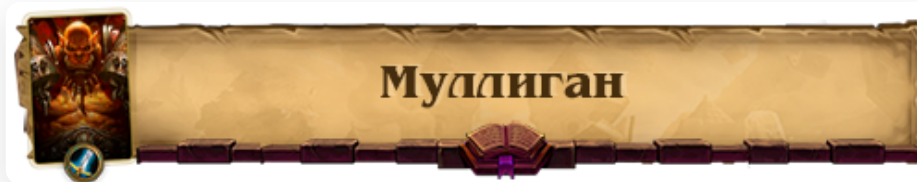
Максимально бюджетный Бомб Воин



Максимально бюджетная версия отказывается от синергий пиратов, потому что среди них несколько дорогих карт: Рисковый шкипер и Боевой якоррь. Обе слишком важны для сборки. Зато можно взять Галакронда Несокрушимого, который есть в коллекции каждого, кто откроет хотя бы один бустер Натиска драконов.

В колоде не так много дорогостоящих карт, но они нужны, чтобы сделать ее оптимальной. В первую очередь создайте Главного подрывника Бума и Кронкса Драконье Копыто, а после задумайтесь о Лорде Барове, Докторе Крастинове и Смертокрыле безумном аспекте.

[наверх](#)



На муллигане Бомб Воин выбирает карты в зависимости от класса противника. Не так много общих правил, зато много специфичных ситуаций и карт, которые пригодятся против одних оппонентов, но будут бесполезны против других.

Далее об общих правилах муллигана:



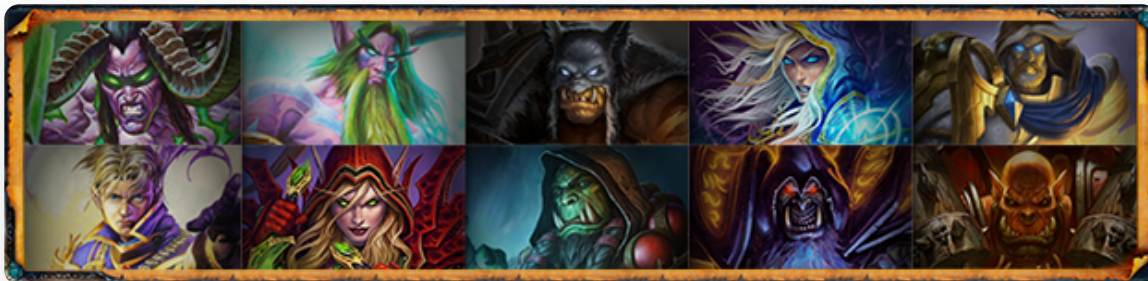
- ⌵ **Корсарский тайник** нужен во всех поединках. Вторая копия пригодится только при встрече с самыми медленными оппонентами. Заклинание можно сбрасывать против агро колод, если уже есть **Боевой якоррь**.
- ⌵ Оставляйте **Вихрь**, **Щит и меч** и **Интенданта ЗЛА** при встрече с агро колодами
- ⌵ **Боевой якоррь** нужно оставлять всегда.
- ⌵ **Гайкалибур** нужно оставлять в большинстве ситуаций. Оружие не так полезно против самых агрессивных оппонентов: Охотника на демонов и Охотника. Вторую копию оружия всегда нужно скидывать.
- ⌵ **Рисковый шкипер**, **Воздушный налетчик** и **Мастер брони** полезны только в случае, если вы ожидаете агрессивное противостояние. Вторые копии оставляйте с Монеткой.
- ⌵ В медленных поединках, если уже есть **Гайкалибур**, можно оставить и его баффы: **Доктора Крастинова**, **Улучшение**, а также **Уроки боя**.
- ⌵ **Вихрь клинков** нужен только в специфичных поединках: обычно против агро и мидрейндж оппонентов вроде Паладина, Друида, Охотника, Разбойника и Чернокнижника.
- ⌵ **Лорд Баров** полезен в некоторых агрессивных поединках: против Паладина, Охотника, Разбойника и Чернокнижника.



В редких случаях на муллигане понадобятся **Блок щитом, Главный подрывник Бум, Мощный удар щитом, Потасовка** и другие карты.



Версия с Галакрондом оставляет на муллигане **Вихрь, Щит и меч** и **Интенданта ЗЛА** при встрече с агрессией, **Запугивание** при встрече с Паладином и Шаманом, а **Кронкса Драконье Копыто** или **Галакронда Несокрушимого** при встрече с медленными противниками.



Охотник на демонов: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Рисковый шкипер, Воздушный налетчик, Мастер брони, Блок щитом, Интендант ЗЛА, Гайкалибур.

Воин: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Гайкалибур, Воздушный налетчик. С хорошей рукой — Главный подрывник Бум, Улучшение, Доктор Крастинов.

Паладин: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Гайкалибур, Рисковый шкипер, Лорд Баров, Вихрь клинков, Воздушный налетчик, Интендант ЗЛА.

Охотник: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Воздушный налетчик, Мастер брони, Лорд Баров, Вихрь клинков, Блок щитом, Вихрь, Щит и меч, Интендант ЗЛА.

Друид: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Гайкалибур, Вихрь клинков.

Разбойник: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Рисковый шкипер, Мастер брони, Лорд Баров, Воздушный налетчик, Вихрь клинков, Вихрь, Щит и меч, Интендант ЗЛА.

Шаман: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Гайкалибур, Рисковый шкипер, Воздушный налетчик, Потасовка, Интендант ЗЛА.

Маг: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Гайкалибур, Интендант ЗЛА, Вихрь клинков. С Гайкалибуром — Уроки боя, Капитан Зеленымс, Улучшение, Доктор Крастинов.

Жрец: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Гайкалибур. С Гайкалибуром — Уроки боя, Капитан Зеленымс, Улучшение, Доктор Крастинов.

Чернокнижник: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Гайкалибур, Лорд Баров, Рисковый шкипер, Воздушный налетчик, Вихрь клинков. С хорошей рукой — Мощный удар щитом.

[наверх](#)





Что делают карты и колода

Бомб Воин — не самая обычная колода. У нее уникальный игровой стиль, которым не пользуются другие архетипы в этой или прошлых метях.

Большинство колод в Hearthstone побеждают за счет преимущества на столе. Они хотят сгенерировать большой стол, выгодно размениваться, а со значимым перевесом начать наступление. У каких-то классов в поддержку могут выступать оружие, заклинания и угрозы с рывками.

Основные источники урона



Бомб Воин уникален, потому что почти не рассчитывает на угрозы со стола. Его главные источники урона — оружие и замешенные в колоду бомбы. Чем-то такой стиль игры напоминает Агро Разбойника, который также во многом полагается на атаки оружием.

Зачистки стола



Но в отличие от Агро Разбойника Бомб Воин играет намного медленнее. Он берет многие карты от Контроль Воина и использует их для зачистки стола. Сам Воин редко рассчитывает на то, что его существа переживут ход противника, но и он не дает вражеским угрозам выжить. С помощью Потасовки, Вихря клинков, Лорда Барова, Мощного удара щитом и комбинаций с Рисковым шкипером Бомб Воин выигрывает время для реализации своего оружия. Он затягивает партию, чтобы противник успел добрать все замешанные в колоду бомбы.

Способы добора



Стабильность Бомб Воина обеспечивает значительное количество добора. Воин быстро перебирает колоду с помощью Уроков боя, Корсарского тайника, Боевого якорря, Боевой ярости и Блока щитом. Из-за этого он всегда готов нанести новый удар оружием и зачистить стол. В сборки берут даже Зефриса Великого, несмотря на наличие вторых копий карт в колоде.

Накопление брони



Набор пиратов, который играют многие версии Бомб Воина, помогает ему в борьбе со сверхагрессивными оппонентами. Все вертится вокруг **Рискового шкипера**. С ним вы зачистите стол, а в идеале сделаете и другие полезные действия: доберете карты с **Боевой яростью** или накопите броню с **Мастером брони**.

Броня важна для Воина, потому что противник не будет сидеть сложа руки, пока вы чистите его стол и атакуете по нему оружием.

Многофункциональные карты



И последняя важная карта в колоде — **Главный подрывник Бум**. Легендарка помогает Воину заканчивать партию, чистить стол или как минимум создавать много проблем для оппонента. Лучше всего играть Бума в наступлении: так Взрыв-боты нанесут много урона противнику своим предсмертным хрипом.

[наверх](#)



Способы победы

Все способы победы Бомб Воина не самостоятельны. Часто для завершения партии придется воспользоваться их комбинациями на разных этапах партии. Когда и какими — зависит от руки и игровой ситуации, а также оппонента.



Урон от оружия и бомб



Классический и самый распространенный способ победы Бомб Воина прост по своей сути: играйте **Гайкалибур**, бафайте ему атаку и прочность, бейте по герою противника. Зачищайте стол заклинаниями и существами. Повторяйте в течение многих ходов.

Атаки оружия станут основным источником урона, а добьют оппонента чаще всего «топдекнутые» бомбы. Они станут тем эффективнее, чем меньше карт останется в колоде противника. Воин любит оппонентов, которые быстро перебирают колоду. Они особенно уязвимы для бомб.

Часто придется немного подождать прежде, чем оппонент «топдекнет» нужное количество бомб для летального урона. Полезно оставлять ему кратное пяти здоровье, то есть 5, 10 или 15 единиц. Если вы рассчитываете только на урон от бомб, не будет разницы между 6 и 9 здоровья противника.

В тяжелых ситуациях Воин рассчитывает на то, что оппонент «топдекнет» несколько бомб подряд, и они нанесут летальный урон. Вероятность этого может быть низкой, если бомб мало, а в колоде противника много карт. Но все-таки она есть, так что отыгрывать от нее стоит. Особенно в тяжелых поединках, где шансы на победу невелики, и нужно рассчитывать на чудо.



Урон со стола



Угрозы на столе станут дополнительными источниками давления на противника. У Воина мало существ, да и закрепиться ими на столе не всегда просто, но все же это возможно.

Урон со стола особенно важен, если противник играет много исцеления. Чаще всего это актуально в матч-апе со Жрецом.

Лучший способ нанести урон со стола — [Главный подрывник Бум](#). Он опасен сам из-за 7/7 характеристик и доставит много проблем оппоненту из-за Взрыв-ботов, особенно

если вражеская половина стола пуста.

Вы можете комбинировать **Главного подрывника Бума** с **Рисковым шкипером**, **Вихрем клинков** или **Вихрем**, чтобы сразу же активировать предсмертные хрипы **Взрыв-ботов**. Так у противника не будет возможности среагировать: поставить много характеристик на стол, дать массовую немоту или закончить партию самостоятельно.

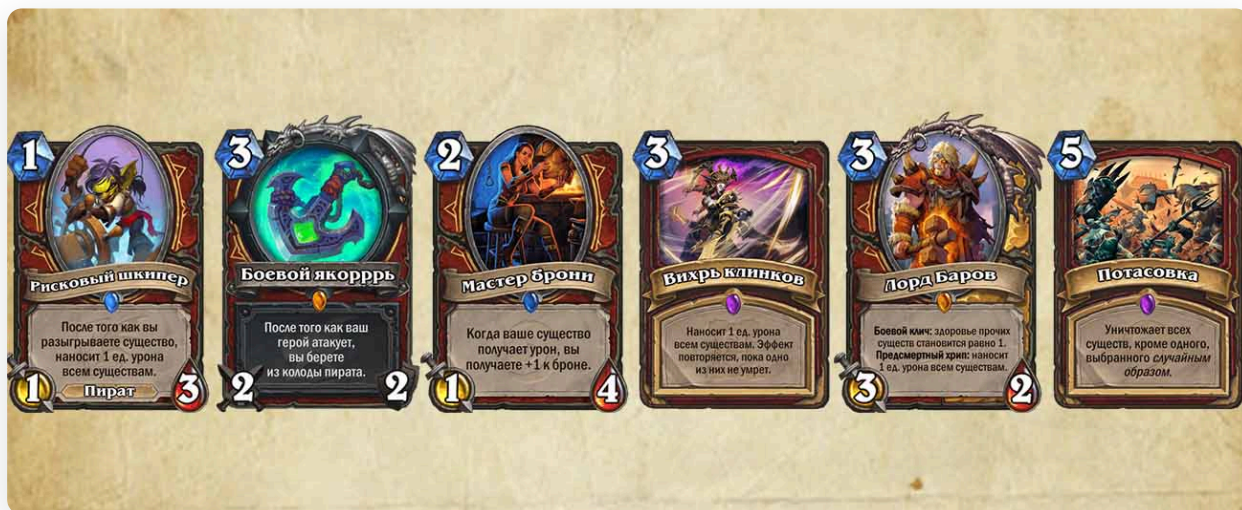
Часто урон могут нанести простые мидрейндж угрозы Бомб Воина: **Доктор Крастинов**, **Капитан Зелениямс** или **Грабительница**. Свой боевой клич может пережить **Смертокрыл безумный аспект** — тогда и он станет отличной угрозой.

Больше источников давления со стола даст **Зефрис Великий**. В медленных матч-апах Воина интересует Тирион Фордринг и реже Эдвин ван Клиф.

Часто **Зефрис Великий** полезен не как источник дополнительных существ, но как способ добить противника с низким запасом здоровья. В этом случае помогут наносящие урон заклинания: **Ожог души**, **Огненный шар**, **Огненная глыба**, **Дикий рев**, **Неистовство ветра** и другие.



Игра от обороны



В быстрых матч-апах Бомб Воин не может позволить себе играть от нападения со старта. Агро колоды быстрее и могут закончить партию до того, как вы нанесете достаточно урона **Гайкалибуром** и дождетесь «топдека» бомб.

Поэтому приоритеты Бомб Воина меняются. Ему важно рано зачистить стол, а после этого и накопить броню. В обоих случаях помогает **Рисковый шкипер**. Со старта он зачистит практически любой стол агро колод, а позднее вторая копия этого первого

дропа вместе с **Мастером брони** накопит много брони. Можно чистить стол и копить броню одновременно.

Важен ранний заход **Боевого якоррря**: он даст и **Рискового шкипера**, и **Воздушного налетчика** для комбинаций с ним. Кроме того это оружие хорошо чистит стол от мелких угроз оппонента.

Стоит ли чистить стол **Гайкалибуром** — вопрос сложный. Им нужно размениваться с существами чаще, чем в медленных матч-апах, но не всегда. Вы все еще должны как-то победить, и чаще всего это можно сделать только с помощью оружия и бомб, но и с поддержкой угроз на столе. Если существ на половине противника мало и они не наносят много урона, бейте **Гайкалибуром** по герою противника.

Играйте агрессивнее в мидгейме, особенно если в руке нет способов накопления брони и большого количества ремувалов. В этом случае поединок превратится в гонку: кто убьет оппонента быстрее.

[Наверх](#)



Ключевые комбинации и карты

Рисковый шкипер — одна из самых сильных карт в колоде Галакронд Воина с пиратами. Ее никогда нельзя играть в темп, то есть без комбинации с другими картами.

Вы можете играть **Рискового шкипера** с разными существами и получите разные результаты. Иногда Воину нужно зачистить стол, иногда — добрать карты, а иногда — накопить броню. Все это можно сделать с **Рисковым шкипером**. Он же хорошо работает с некоторыми дорогостоящими картами в колоде.

Если в руке есть **Рисковый шкипер** или вы скоро его получите (надет **Боевой якорррь**), берегите мелких существ. Они понадобятся для комбинаций с **Рисковым шкипером**.

Далее о ключевых комбинациях Бомб Воина с **Рисковым шкипером** и без.

Рисковый шкипер + **Воздушный налетчик**



Комбинация для зачистки стола. Роль **Воздушного налетчика** могут играть любые другие дешевые существа, а в агро матч-апах и **Зефрис Великий** — часто вы не сможете ждать, когда в колоде не останется дубликатов.

Обычно для зачистки стола нужно несколько дешевых существ в поддержку **Рискового шкипера**. Постарайтесь не играть одновременно две копии этого пирата.

Рисковый шкипер + **Мастер брони**



Комбинация позволяет не только чистить стол, но и копить много брони. Опять же, понадобятся другие дешевые существа, чтобы нанести более 1 единицы урона. Перед началом хода подумайте о том, в каком порядке разыграть всех существ, чтобы получить максимум выгоды. Порядок будет разным в зависимости от ситуации.

Рисковый шкипер + Лорд Баров



Такая комбинация зачистит весь стол, включая самого Рискового шкипера. Зато на столе останется Лорд Баров с 1 единицей здоровья.

Рисковый шкипер + Боевая ярость



В медленных матч-апах комбинации с **Рисковым шкипером** реже нужны для зачистки стола или накопления брони. Куда полезнее добирать карты с помощью **Боевой ярости**. Желательно, чтобы у вашего героя было меньше 30 здоровья — так вы возьмете дополнительную карту.

Рисковый шкипер + **Главный подрывник Бум**



Отличная комбинация для медленных и мидрейндж поединков. Позволит сразу же активировать все предсмертные хрипы Взрыв-ботов. Они нанесут много урона герою

противника или зачищают изрядную часть его стола.

Главный подрывник Бум + Шквал клинков



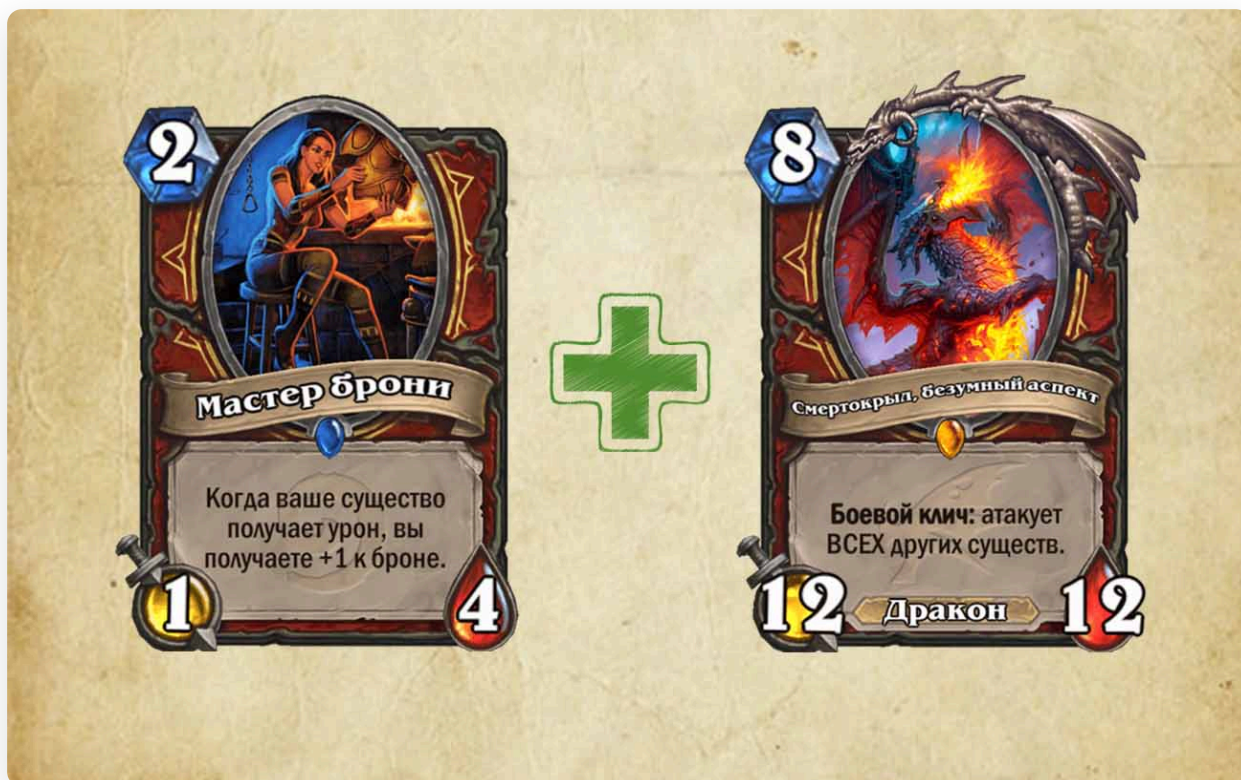
Комбинация делает то же самое, но стоит 10 маны. Обычно ее играют в самых медленных матч-апах, если Воин близок к летальному урону.

Рисковый шкипер + Громмаш Адский Крик



У Бомб Воина не так много способов активировать особый эффект Громмаша Адского Крика. Рисктивный шкипер — один из них. Аналогичный эффект и у Мощного удара щитом, если у вас 1-8 брони.

Смертокрыл безумный аспект + Мастер брони



Такая комбинация даст много брони. Вы получите по 1 единице не только за атаку Смертокрыла безумного аспекта по Мастеру брони, но и за атаку 12/12 угрозы по вражеским существам.

Механика Смертокрыла безумного аспекта не дает умереть ни одному существу до того, как закончится боевой клич с атаками. Поэтому Мастер брони будет работать даже после того, как получит удар.

[Наверх](#)



Случайные эффекты Бомб Воина

У Бомб Воина не так много случайных эффектов в колоде, но все они играют важную роль в геймплее.

Воздушный налетчик

Даст одного из 16 пиратов, существующих в Стандарте.



Домушница может раскопать любое заклинание — это гибкая и интересная опция. Откроет доступ к большинству коллекционных карт — они могут складываться в неожиданные комбинации с вашей колодой.

Если у оппонента есть оружие, пригодятся **Кроважадный корсар** и **Вороватый кобальд**.

Подрывница Сакет может изменить ход партии, хотя реализовать ее сложно. В большинстве ситуаций просто ставьте ее в темп в любой удобный момент.

Внимательно играйте с **Разбойницей-парашютисткой** в руке: этот пират выйдет на стол сам, когда вы разыграете другого пирата. Вы не сможете сыграть ее из руки под **Рискового шкипера**.

Зефрис Великий

Воин сможет сыграть его только в лейтгейме. Нужно постоянно проверять колоду на вторые копии карт, чтобы знать, когда активируется боевой клич. Поможет подсветка карты в руке, но на нее не всегда получается обратить внимание.

Чаще всего Воин ищет с **Зефриса Великого** дополнительные угрозы для наступления. С него можно раскопать взрывной урон для завершения партии, бафф мощного существа

на столе или тяжелую угрозу. Реже Воину понадобятся другие опции: добор, ремувал оружия оппонента, исцеление, точечный или AoE ремувал.



Корсарский тайник, Грабительница

Корсарский тайник достанет из колоды случайное оружие: **Боевой якоррь** или **Корсарский тайник**. Следите за тем, какое оружие осталось в колоде и с каким шансом вы его получите. Если оружия в колоде нет, не играйте **Корсарский тайник**. Исключения: игра вокруг **Антимагии** или в случае переполнения руки.

Грабительница снарядит Воина сломанным ранее оружием, которое было разыграно вами. В большинстве ситуаций вы хотите вернуть **Гайкалибур**, но часто придется играть **Грабительницу** с шансом 50 на 50. Не играйте пирата до того, как разрушите какое-либо оружие.

Боевой якоррь

Достанет из колоды случайного пирата. Всего их шесть: по две копии **Рискового шкипера** и **Воздушного налетчика**, а также **Грабительница** и **Капитан Зеленямс**. Состав и количество пиратов меняются в зависимости от выбранной сборки.

Следите за оставшимися в колоде пиратами, чтобы правильно играть легендарное оружие.

Играйте баффы оружия на **Боевой якоррь** только в случае, если в руке нет **Гайкалибура** или **Корсарского тайника**, чтобы достать этот эпик.



Игра вокруг ремувалов оружия

Ремувалы оружия популярны в текущей мете, потому что оружие есть у многих популярных метовых колод. Не только у Воина, но и у Разбойника, Охотника, Охотника на демонов и Паладина.

Ремувалы оружия стоит ожидать во многих матч-апах. Его можно получить не только из колоды, но и с помощью [Зефриса Великого](#) и реже генераторов других карт.



У Бомб Воина много копий оружия и [Грабительница](#). Он часто переживает, если оппонент один раз уничтожит [Гайкалибур](#). Ожидать второй ремувал не стоит.

Чтобы обыграть ремувалы оружия, аккуратнее играйте его баффы: [Улучшение](#), [Капитана Зеленымса](#) и [Доктора Крастинова](#). Лучше всего баффать оружие только на последнем заряде и перед атакой.

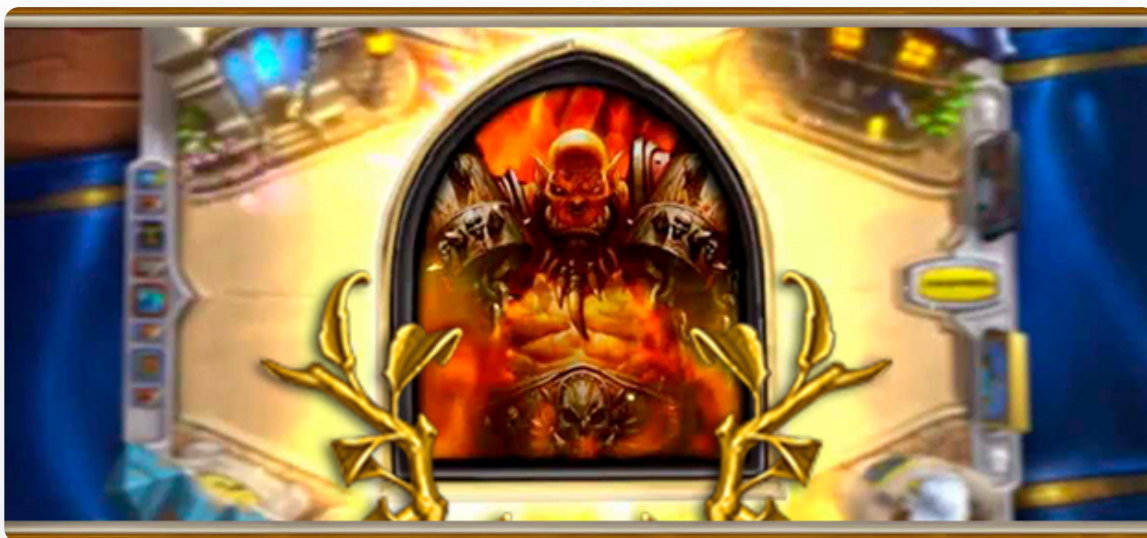
Противника можно «байтить» на ремувал оружия, то есть выманивать его на слабые карты. Например, лучше сыграть [Грабительницу](#), которая даст [Гайкалибур](#), чем использовать из руки [Гайкалибур](#) под баффом [Корсарского тайника](#) с дополнительной прочностью.

Важно понимать, какие оппоненты часто играют ремувалы оружия, а какие нет. Это поможет принимать грамотные решения по ходу партии: стоит ли обыгрывать ремувалы

или нет, как распоряжаться картами.

Если вы уверены, что ремувала оружия нет в колоде или руке оппонента, играйте смело и реализуйте баффы максимально эффективно.

[наверх](#)



Полезные советы

- Бомбы ломают синергии Зефрис архетипов и Чистого Паладина. Они не смогут на максимум играть самые сильные карты в колоде. Бомбы также могут помешать Магу с [Тортолланкой-пилигримкой](#).
- Если вы замешаете хотя бы одну бомбу в колоду противника, вы ее перетасуете, то есть отмените эффект [Хранителя знаний Полкелта](#). Играйте [Улучшение](#) перед [Уроками боя](#). В этом случае вы потратите меньше маны.
- Играйте [Монетку](#) на второй ход, чтобы раньше сыграть [Боевой якоррь](#). Это особенно полезно, если в руке есть [Гайкалибур](#). В других случаях [Монетку](#) можно приберечь для хода с [Рисковым шкипером](#).
- Не играйте дешевых существ просто так, если они не помогут в борьбе за стол или не дадут важную карту. В будущем они пригодятся для активации [Рискового шкипера](#).
- Постарайтесь получить 1 единицу урона со старта игры, чтобы усилить [Боевую ярость](#). Но не увлекайтесь: без хороших карт со старта силу героя пропускать не стоит в большинстве ситуаций за исключением матч-апа со [Жрецом](#).
- Думайте о правильном порядке действий. Старайтесь сначала добирать и генерировать карты, а потом совершать другие действия. Лучше атаковать по существам противника до того, как вы накопите броню. Она всегда лучше, чем здоровье.
- Опытные игроки могут бороться с «топдеком» бомб, заполняя свою руку 10 картами. В этом случае бомбы будут сгорать, не нанося урон. Если столкнулись с такой ситуацией, давите оружием и со стола, вынуждайте противника тратить карты из руки.



Как победить: борьба за стол рано, комбинации с [Мастером брони](#), захват стола в мидгейме.

Насколько уязвим для бомб: бомбы не играют важной роли в матч-апе.

Как часто есть ремувалы оружия: редко

Важные моменты: наносит много урона без стола, так что важно копить много брони. Агро версии играют [Сожжение маны](#).

Агро Охотник на демонов попытается продавить вас рано, а после потери стола с помощью взрывного урона. Отдавайте первого [Рискового шкипера](#) на 3-5 маны для борьбы за стол. Вторую копию комбинируйте с [Мастером брони](#), чтобы накопить много брони.

Соул Охотник на демонов проще: он уязвим для [Вихря клинков](#) и других ремувалов, редко берет [Кислотного слизнюка](#). Но в мид и лейтгейме взрывного урона у Иллидана много, так что постарайтесь скомбинировать одного [Рискового шкипера](#) с [Мастером брони](#) или накопить броню другими способами. Помните про [Магтеридона](#): на него просто ответить [Вихрем клинков](#) и другими ремувалами. Не забывайте, что Контроль ДХ может восстановить много здоровья с помощью [Альдрахийских клинков](#). Но он быстро перебирает колоду, так что будет уязвим для бомб.



Как победить: найти лучшие карты, задавить со стола и другими источниками.

Насколько уязвим для бомб: достаточно уязвим, если сыграет много добора.

Как часто есть ремувалы оружия: почти никогда

Важные моменты: уязвим для [Главного подрывника Бума](#).

Зеркальный матч-ап **Бомб Воинов** во многом зависит от захода. Кто сможет быстрее найти **Гайкалибур** и разбаффать его, а к 7 маны сыграть **Главного подрывника Бума**, тот и победит. Порой нужно полагаться на удачу, что вы не «топдекнете» много бомб, а оппонент наоборот.

Не стоит недооценивать существ на столе с 3+ атаки. Это дополнительные источники урона, от которого по итогу может зависеть исход партии.

Галакронд Бомб Воин и Пират Бомб Воин на равных играют друг с другом и существенного перевеса у сборок нет.



Как победить: истощить руку и задавить любыми источниками.

Насколько уязвим для бомб: играет мало добора, так что бомб не боится.

Как часто есть ремувалы оружия: почти никогда.

Важные моменты: очень сильны **Вихрь клинков** и **Лорд Баров**. С бомбами в колоде не сыграет «чистые» карты.

Чистый Паладин опасен в мидгейме. У него много баффов и тяжелых угроз, на которые нужно правильно распределить ремувалы в руке, а также сгенерировать их как можно больше. Особенно ценны **Вихрь клинков** (ответ на **Манускрипт надежды**) и комбинация **Рисковый шкипер** + любое существо + **Лорд Баров** — так вы уберете со стола и угрозы с божественным щитом.

Замешав хотя бы одну бомбу в колоду противника, вы заблокируете **Озаренного-паладина** и **Озаренного-ревнителя**. Без них у Паладина не будет никаких источников взрывного урона, так что вы будете в безопасности на 1 единице здоровья, пока у оппонента нет ничего на столе.

Манускрипт Паладин с Метателем перьев мало чем отличается по результатам от Чистого Паладина. У него меньше точечных баффов, но больше добора, так что от быстрее найдет **Манускрипт надежды** и реализует ключевые комбинации с **Метателем перьев**. С другой стороны, Манускрипт Паладин уязвимее для замешанных в колоду бомб. Рассчитывайте на то, что они добьют оппонента быстрее, чем тот реализует ключевые комбинации с **Метателем перьев** и **Леди Лиадрин**.

Оставляйте **Вихрь клинков** для **Манускрипта надежды**. Приберегите мелкие источники урона, чтобы убраться со стола мелкие угрозы.



Как победить: отбиться от ранних угроз, а после накопить броню или быстрее закончить партию.

Насколько уязвим для бомб: бомбы не играют значительной роли в матч-апе.

Как часто есть ремувалы оружия: почти никогда.

Важные моменты: играет Морозную ловушку и Плиту-ловушку, две бомбы ломают синергии Зефрис Охотника.

Фейс Хант уязвим для **Рискового шкипера**. Как и в других сверхагрессивных матч-апах, постарайтесь комбинировать его с **Мастером брони**. Но порой **Рискового шкипера** нужно отдать раньше: у Охотника много угроз с 1-2 здоровья.

Захватив стол, старайтесь быстрее закончить партию. Долго вы не продержитесь без провокаций и комбинаций с **Мастером брони**.

Два самых популярных секрета — **Морозная ловушка** и **Плита-ловушка**. Играйте вокруг них.

Если вы играете Галакронд Бомб Воином, полагайтесь на дорогие защитные инструменты. Они не так удобны в этом матч-апе, поэтому поединок тяжелый.

Не жадничайте с картами: играйте в темп всех существ и ремувалы, которые есть в руке. В мидгейме рассчитывайте на заход источников брони: они не такие значительные, но могут выиграть достаточно времени для победы.



Как победить: зачистить стол и задавить любыми источниками урона.

Насколько уязвим для бомб: очень уязвим, потому что быстро перебирает колоду и играет мало исцеления.

Как часто есть ремувалы оружия: почти никогда.

Важные моменты: уязвим для **Вихря клинков**, опасен из-за комбинаций с **Малигосом**.

Бист Дриид — простой противник. У Воина достаточно AoE и точечных ремувалов, которые уберут со стола любые угрозы оппонента. **Вихрь клинков** можно отдать на первого **Сумеречного бегуна**. Если ожидаете **Зверей-защитников**, лучше не ставить на стол существ, чтобы Дриид не атаковал **Сумеречным бегуном** с натиска.

Проблемы возникнуть, если игра затянется, а вы не оставите **Потасовку** на стол с драконами после **Изеры Освобожденной**. Хотя в большинстве ситуаций бомбы убьют оппонента раньше, учитывая способности Дриида в доборе карт.

Малигос Дриид намного сложнее. Его ОТК-комбинация без особых проблем убьет Воина, и от нее трудно спастись. Постарайтесь накопить много брони, но надежнее действовать сверхагрессивно. Пытайтесь добить противника до того, как он найдет комбо.

Как и всегда, Дрииды уязвимы для больших существ: **Смертокрыла безумного аспекта**, **Главного подрывника Бума** и т.д.



Как победить: защититься от ранних угроз, накопить много брони.

Насколько уязвим для бомб: незначительно, хотя может быстро добрать их с [Тайным ходом](#).

Как часто есть ремувалы оружия: почти никогда.

Важные моменты: нанесет много урона оружием и заклинаниями, даже если не будет стола.

Агро Разбойник — опаснее тяжелая версия с [Самозатачивающимся мечом](#), [Джандис Баровой](#) и другими тяжелыми картами. Хотя и более агрессивная вариация может доставить проблемы.

Как и всегда в агро матч-апах, чистите стол рано с [Рисковым шкипером](#), а после старайтесь или убить противника раньше, или накопить много брони с [Мастером брони](#). Оба сценария трудные в реализации, но возможные.

[Гайкалибуром](#) постарайтесь бить по герою противника, а от его существ избавляйтесь так, чтобы не получать урон.

Миракл Секрет Разбойник — простой матч-ап для Бомб Воина, потому что оппонент полагается на немногочисленные тяжелые угрозы — справиться с ними ремувалами Воина достаточно легко. Проблемы могут доставить только секреты: обыгрывайте [Списывание](#) и убивайте [Темного ювелира Ханара](#) как можно быстрее.



Как победить: зависит от сборки Шамана.

Насколько уязвим для бомб: незначительно.

Как часто есть ремувалы оружия: могут быть в сборках [Квест](#) и [Контроль Шамана](#).

Важные моменты: на удивление хорошо играет против Воинов, так что поединок может быть трудным.

Квест Шаман — сложный противник, потому что генерирует много выгоды и давления. У него не так много добора, так что бомбы он «топдекать» будет не так часто, как хотелось бы. Играйте в классическом стиле, старайтесь действовать агрессивно и тратить на зачистку стола только карты, которые не могут бить по герою противника.

Тотем Шаман — убивайте ранние тотемы всеми способами, чтобы Шаман не скопировал их и не баффнул. Опасны даже базовые тотемы противника. Если у вас

высокий запас здоровья, можно играть ремувалы чуть жаднее. Но считайте, сколько урона нанесут **Жажда крови** или **Вессина**.



Как победить: задавить оружием и бомбами.

Насколько уязвим для бомб: значительно.

Как часто есть ремувалы оружия: редко у Темпо Мага, но часто у Рено Мага.

Важные моменты: может заморозить Воина **Ледяной стрелой** и другими заклинаниями, две бомбы ломают синергии Рено Мага.

Темпо Маг уязвим для Бомб Воина. У него не так много опасных существ — на все должно хватить ремувалов в руке. Маг любит контролировать вражеский стол, так что на своих существ особо не рассчитывайте, они едва ли смогут атаковать по Магу. Неприятности могут возникнуть из-за случайных эффектов, но играть вокруг них не стоит.

Фриз Маг, Маг с Тортоланкой-пилигримкой и другие необычные сборки Мага уязвимы для бомб и атак оружием. Чаще всего Воин убьет их до того, как Маги найдут все нужные карты для своих комбинаций. Если вы замешаете хотя бы одну бомбу в колоду оппонента, то испортите порядок карт после **Хранителя знаний Полкелта**. Но эти Маги могут избегать «топдеков» бомб с помощью **Сферы всезнания**. Опять же, оружие убирает карту в самый низ колоды, но любая замешанная карта перетасует ее.

Рено Маг тоже уязвим для бомб. Но нужно замешать две их копии в его колоду, чтобы выключить **Зефриса Великого, Реликвиеведа Рено** и **Королеву Алекстразу**.



Как победить: истощить руку, задавить всеми доступными способами, играть жадно и выгодно.

Насколько уязвим для бомб: не играет много добора, но партия продлится долго, так что он доберет достаточное количество в течение долгого промежутка времени.

Как часто есть ремувалы оружия: очень часто

Важные моменты: будет играть от защиты, постарается чистить стол и восстанавливать много здоровья, может украсть мощные карты, две бомбы ломают синергии **Зефрис Жреца**.

Галакронд Жрец и **Зефрис Жрец** медленно добирают карты из колоды, так что матч-ап будет долгим. Вам потребуется поддержка со стола: старайтесь сгенерировать как можно больше угроз и в целом играть, извлекая максимум выгоды из каждой карты. Вы не переиграете оппонента на стадии усталости, так что рассчитывайте быстро получить доступ ко всем ключевым способам давления и реализовать их до того, как противник найдет достаточное количество ответов.

Зеркало души доставит много проблем в матч-апе. Оно поможет Жрецу украсть **Мастера брони** или нанести вам много урона после **Главного подрывника Бума**. Иногда после **Зеркала души** Жрецу удастся свести игру к ничье.



Как победить: зачистить стол от ключевых угроз, а потом перейти в контратаку, добить оружием и бомбами.

Насколько уязвим для бомб: значительно.

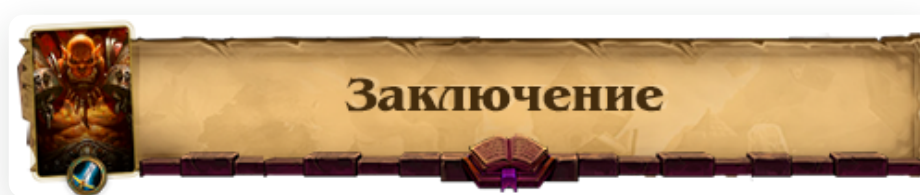
Как часто есть ремувалы оружия: очень редко.

Важные моменты: важно бережно играть ремувалы и оставить Монетку для **Потасовки** на четвертом ходу.

Зоолок может быстро «заспамить» стол средними и тяжелыми угрозами, если найдет нужные карты. Обычно **Рискового скипера** и **Вихря клинков** недостаточно для зачистки такого стола, так что поможет **Потасовка**.

Противник играет преимущественно от стола, что хорошие новости для Бомб Воина. Добить без стола могут только пара **Ожогов души**.

[наверх](#)



Бомб Воин — сильная и необычная колода, которой можно стабильно подниматься вверх по ладдеру на любых рангах. Начиная с Бронзы, заканчивая топом Легенды. Попробуйте эту колоду в деле, если есть все необходимые карты. Синергиям бомб осталось не так долго в Стандартном режиме: они покинут его примерно через полгода.

Спасибо за внимание.