

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Раш Воин - уничтожитель агро колод. Гайд по архетипу.

05.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Раш Воин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой сегодняшнего гайда редко встречается в ладдере, к колоде обращаются не больше 1% игроков на любом ранге. Отчасти это связано с ценой архетипа и не столь популярными необходимыми легендарными картами.

И все же Раш Воин заслуживает большего внимания, поскольку эта колода великолепно вписывается в агрессивную мету. Раш Воин без проблем справляется с Мидрейндж Охотниками, Нечетными Паладинами, Нечетными Агро Магами и другими темповыми архетипами. Его **можно назвать агро колодой, уничтожающей другие агро колоды**. Раш Воин не так силен в медленных противостояниях, хотя вполне способен переиграть Жрецов и многие другие медленные архетипы.

Если вам нравятся Воины, но надоело копить огромное количество брони, или же вы просто ищете необычную и свежую колоду, которая бы не проигрывала популярным представителям ладдера, обратитесь к Раш Воину.

Из гайда вы узнаете все об этом архетипе: популярные и лучшие сборки, способы собрать собственного Раш Воина, не потратив много чародейной пыли, вопросы муллигана, общей стратегии игры и популярных матч-апов меты мартовского рейтингового сезона.

Разделы гайда:



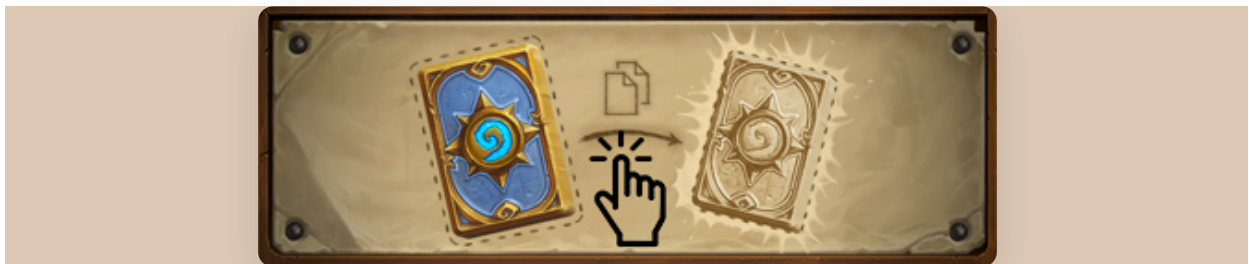
•

Сборки архетипа

- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные карты*
 - *- Замены*
 - *- Раш Воин после ротации Стандарта*
 - *- Максимально бюджетная сборка*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Суть архетипа*
 - *- Как играть против агро*
 - *- Как играть против контроля*
 - *- 9 советов, о которых должен знать каждый Раш Воин*
- *Матч-апы*
- *Заключение*

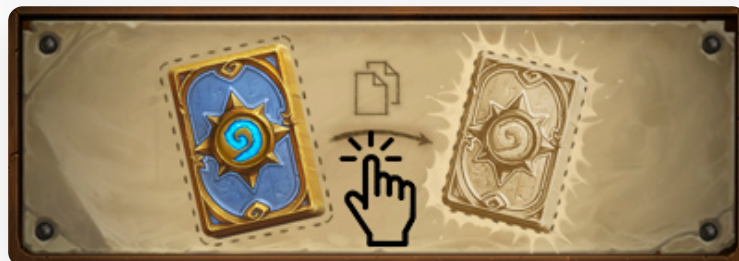
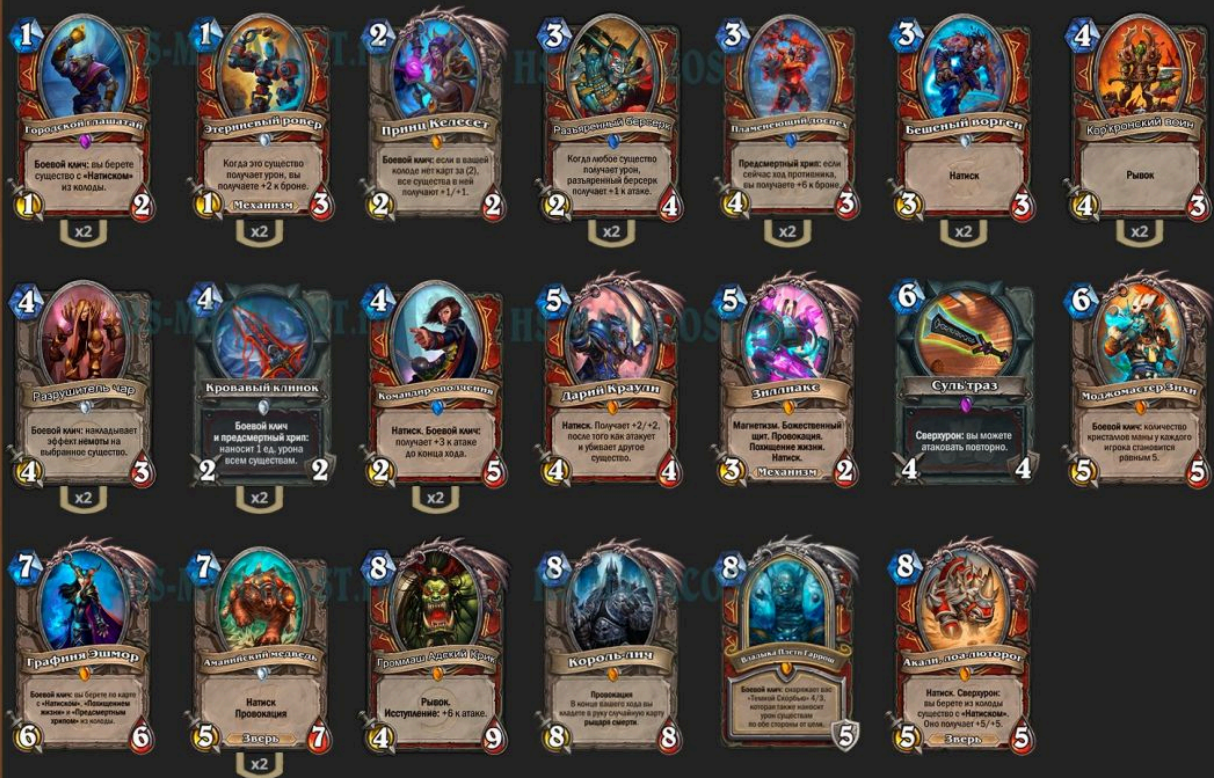
Сборки архетипа

Вы можете встретить два типа сборок Раш Воина. Первые полагаются на [Принца Келесета](#) и целый ряд тяжелых угроз за пять-восемь кристаллов маны. Вторые берут в сборку огромное количество вторых дропов, включая [Боевую ярость](#), чтобы быстро перебирать колоду. Далее вы найдете оптимальные сборки и тех, и других Раш Воинов.



Классический Раш Воин

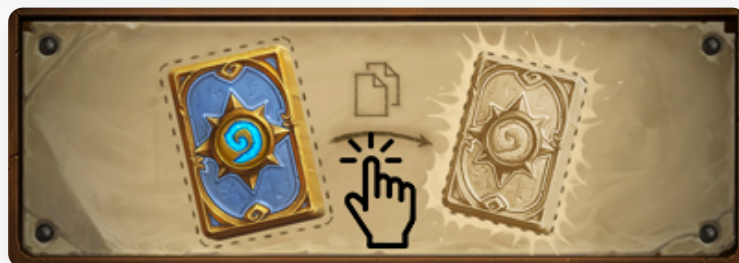
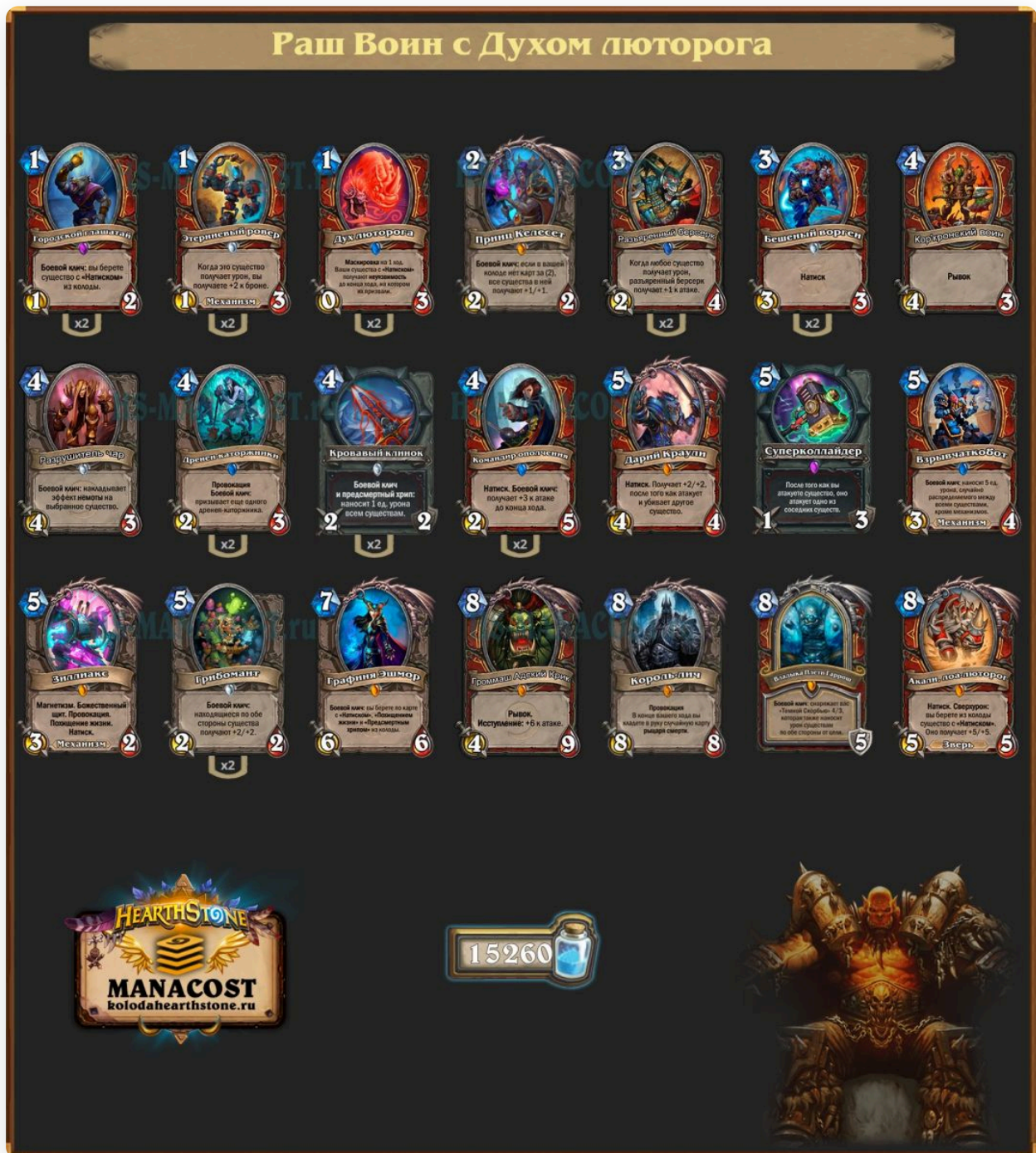
Раш Воин (Стандартная сборка)



На сегодняшний день такой Раш Воин считается оптимальным выбором для ладдера. Он достаточно тяжелый благодаря Графине Эшмор, Моджомастеру Зихи, Аманийскому медведю и Акали лоа-люторогу, так что имеет больше шансов в медленных матч-апах.

Моджомастер Зихи — ключевой инструмент для борьбы с медленными оппонентами, а в особенности с ОТК-колодами.

Раш Воин с Духом люторога




- Пламенеющий доспех, x1 Разрушитель чар, x1 Кор'кронский воин, Суль'траз, Моджомастер Зихи, Аманьский медведь
- + Дренеи-каторжники, Дух люторога, Суперколлайдер, Взрывчаткобот, Грибомант


- Похожая версия Раш Воина, которая обращается к дополнительным синергиям с натиском — **Духу люторога**, а также к нескольким неожиданным инструментам для возвращения в игру: **Взрывчаткоботу** и **Суперколлайдеру** — эти карты не так сильны в наступлении, но улучшат агрессивные матч-апы и позволят Воину перевернуть игровую ситуацию.


Раш Воин от root

Раш Воин от root



0 Видуревья Красть Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Это существо получает +2 к атаке. 1	1 Городской ашиштад Боевой клич: вы берете существо с «Натиском» из колоды. 1	1 Этерисельный ровер Когда это существо получает урон, вы получаете +2 к броне. 1	2 Злой надеморщик Боевой клич наносит 1 ед. урона выбранному существу. Тем самым существо получает +2 к атаке. 2	2 Бывшая ярость Вы берете карту за каждого вашего подранка с непустым здоровьем. 2	2 Мастер брони Каждый раз, когда ваше существо получает урон, вы получаете +1 к броне. 1	2 Топор дровосека Предсмертный крик: вали случайное существо с «Натиском» получает +2/+1. 2
2 Тропа войны Это Наносит 1 ед. урона всем существам. 2	3 Служитель Сатаи Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 1	3 Бешеный ворсин Натиск 3	3 Разъяренный берсерк Когда любое существо получает урон, разъяренный берсерк получает +1 к атаке. 2	4 Керраченский рыбак Рыбак 4	4 Кровавый влчок Боевой клич и предсмертный крик: наносит 1 ед. урона всем существам. 2	4 Командир охотничья Натиск. Боевой клич получает +3 к атаке до конца хода. 2
5 Дарий Краудин Натиск. Получает +2/+2, после того как атакует и убивает другое существо. 4	5 Баррада Гурубани Когда это существо получает урон, оно получает +3 к атаке. 2	8 Громовый Аджский бран Рыбак. Истопление: +6 к атаке. 4	8 Король-лич Проклятие. В конце каждого хода вы кладете в руку случайную карту рыбак с атакой. 8	8 Великий Пистолетер Боевой клич: скрывает все «Темный Скрибыш» 4-3, которые имеют нанесен урон существам по обе стороны от себя. 5		







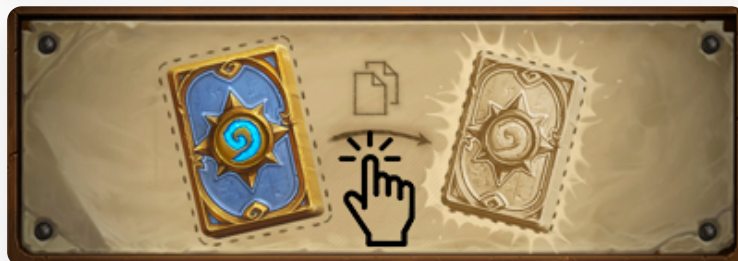


-  Принц Келесет, Пламенеющий доспех, Разрушитель чар, Акали loa-люторог, Графиня Эшмор, Аманийский медведь, Моджомастер Зихи, Суль'траз, Зиллиакс
-  Внутренняя ярость, Злой надсмотрщик, Боевая ярость, Мастер брони, Топор дровосека, Тропа войны, Служитель боли, Берсерк Гурубаша
 - Версия от root отказывается от Принца Келесета в пользу массы вторых дропов. Такой Воин способен наносить массу минорного AoE урона, чтобы не только чистить стол, но и извлекать выгоду из Боевой ярости, Мастера брони, Служителя боли, Разъяренного берсерка и даже Берсерка Гурубаша.

Такие Раш Воины в большей степени полагаются на эффектные и мощные комбинации, способы неожиданно закончить партию, но и играть такой колодой сложнее, поскольку многие карты не самостоятельны и должны разыгрываться вовремя.

Раш Воин от guuuuu730

Раш Воин от giiiiii730



Принц Келесет, Пламенеющий доспех, Разрушитель чар, Акали лоа-люторог, Графиня Эшмор, Аманийский медведь, Моджомастер Зихи, Зиллиакс, Этерниевый ровер, Кровавый клинок

- Внутренняя ярость, Злой надсмотрщик, Боевая ярость, Мастер брони, Топор дровосека, Служитель боли, Дренеи-каторжники, Грибомант

- Еще одна комбинационная версия Раш Воина, но на этот раз попроще: здесь больше самостоятельных и однозначных угроз с четкими задачами, как **Дренеи-каторжники** и **Грибомант**.

Интересная особенность колоды — здесь нет **Кровавого клинка**, зато появляется **Суть'траз**.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды — это карты, встречающиеся в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Раш Воина в основе 19 карт, почти все они используются повсеместно, хотя есть и исключения.



Вы можете встретить Раш Воина без **Этерниевого ровера**, **Кровавого клинка** или **Зиллиакса**, хотя все эти опции достаточно сильны и чаще используются в колодах.

Опциональные и технические карты

Популярных опциональных карт у Раш Воина много, что связано с нераспространенностью архетипа в ладдере. Обратите внимание, что сборкам с **Принцем Келесетом** нужны дополнительные источники добора (**Графиня Эшмор**), так как они не могут взять **Боевую ярость**.

Вместе с **Графиней Эшмор** в сборке должны появиться синергии: **Зиллиакс**, **Кровавый клинок**, **Пламенеющий доспех**.

Колоды с **Боевой яростью** могут позволить себе больше дешевых карт, так как они способны добирать много карт.

Популярные опциональные карты



Технические карты для сборок с Принцем Келесетом

Преимущество сборок с **Принцем Келесетом** — в них помещается больше опциональных и технических карт, колода становится гибче, а также тяжелее.

Для таких версий обязательна **Графиня Эшмор**, а вместе с ней и еще несколько опций — **Зиллиакс**, **Кровавый клинок**, а часто и **Пламенеющий доспех**.

Чтобы усилить сборку в медленных матч-апах, **Раш Воины** с **Принцем Келесетом** часто обращаются к нескольким дополнительным тяжелым угрозам — **Акаки лоа-люторогу**, **Моджомастеру Зихи**, **Аманийскому медведю** и **Суль'тразу**.

Популярная техническая карта для **Раш Воина** — **Разрушитель чар**. Это существо поможет проигнорировать провокации Жрецов и других классов. Иначе Воин может справиться с «таунтами» только с помощью существ, что не всегда удобно и выгодно.

Другие популярные опциональные карты для **Раш Воина** с **Принцем Келесетом** — **Суперколлайдер**, **Грибомант**, **Дренеи-каторжники**, **Взрывчаткобот**, **Дух люторога**. Самая агрессивная и созданная для медленных матч-апов — **Грибомант**, все остальные лучше показывают себя против агрессии.

Технические карты для сборок без Принца Келесета

У **Раш Воина** без **Принца Келесета** меньше доступных опций, так как в сборку нужно поместить целый ряд карт за два кристалла маны и некоторые другие синергии.

Обязательные карты: **Внутренняя ярость**, **Злой надсмотрщик**, **Боевая ярость**, **Мастер брони**, **Топор дровосека**, **Служитель боли**.

Необязательные опции: **Тропа войны**, **Берсерк Гурубаша**, **Вихрь**.

После в колоде без **Принца Келесета** остается не так много места для других опций, особенно полезны **Грибомант**, **Моджомастер Зихи**, **Разрушитель чар** или **Казнь**.



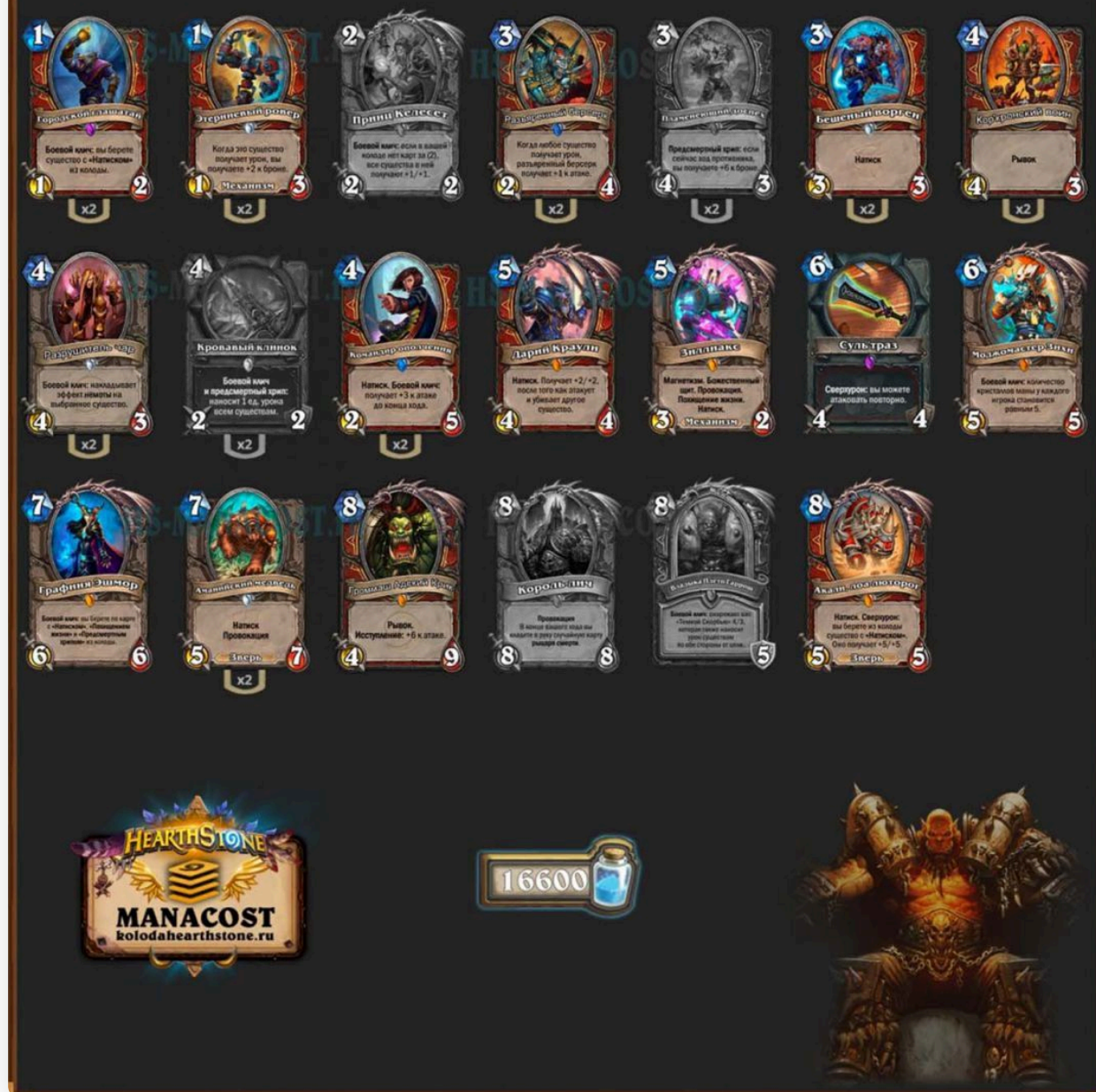
Раш Воин — очень дорогая колода с массой легендарных карт. Среди них почти нет незаменимых опций, однако какие-то легендарные карты вам все равно понадобятся, иначе смысла в архетипе не будет.

- - **Принц Келесет** + **Графиня Эшмор** + **Зиллиакс** — если в коллекции нет хотя бы одной из этих карт, есть смысл обратиться к комбинационным версиям **Раш Воина** с **Боевой яростью** и рядом вторых дропов. Такой набор намного дешевле.
- - **Дарий Краули** — не у всех есть эта легендарная карта, но она и не столь необходима архетипу. Прямой альтернативы у **Дария Краули** нет, но можно взять **Грибоманта**, **Разрушителя чар**, **Взрывчаткобота** или другие опции.
- - **Моджомастер Зихи**, **Король-лич**, **Владыка Плетей Гаррош**, **Акали лоа-люторог** — все эти тяжелые опции можно заменить на **Костяную кобылу**, но желательно, чтобы хотя бы какие-то из них были в вашей коллекции, так как четыре **Костяные кобылы** в колоду не взять.
- - **Суть'траз** — если нет этого эпического оружия, возьмите в сборку **Суперколлайдер** или вовсе откажитесь от дополнительных копий оружия в пользу других технических карт: **Грибоманта**, **Разрушителя чар**, **Дрнеев-каторжников** и других.
- - **Городской глашатай**, **Громмаш Адский Крик** — без этих карт **Раш Воин** существенно ослабнет. Не собирайте архетип, если их нет в коллекции.



Раш Воин после ротации Стандарта

Раш Воин (Стандартная сборка)



Обратите внимание на карты Раш Воина, которые покинут Стандартный режим уже в апреле этого года. Не крафтите их, если не хотите играть в Вольном режиме.

Перед созданием любой карты проверьте, чтобы она не была из дополнений Экспедиция в Ун'Горо, Рыцари Ледяного Трона или Кобольды и катакомбы.

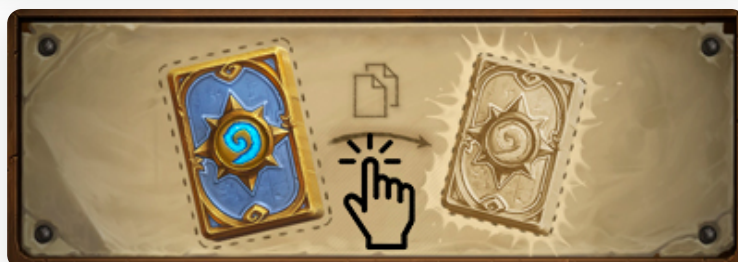
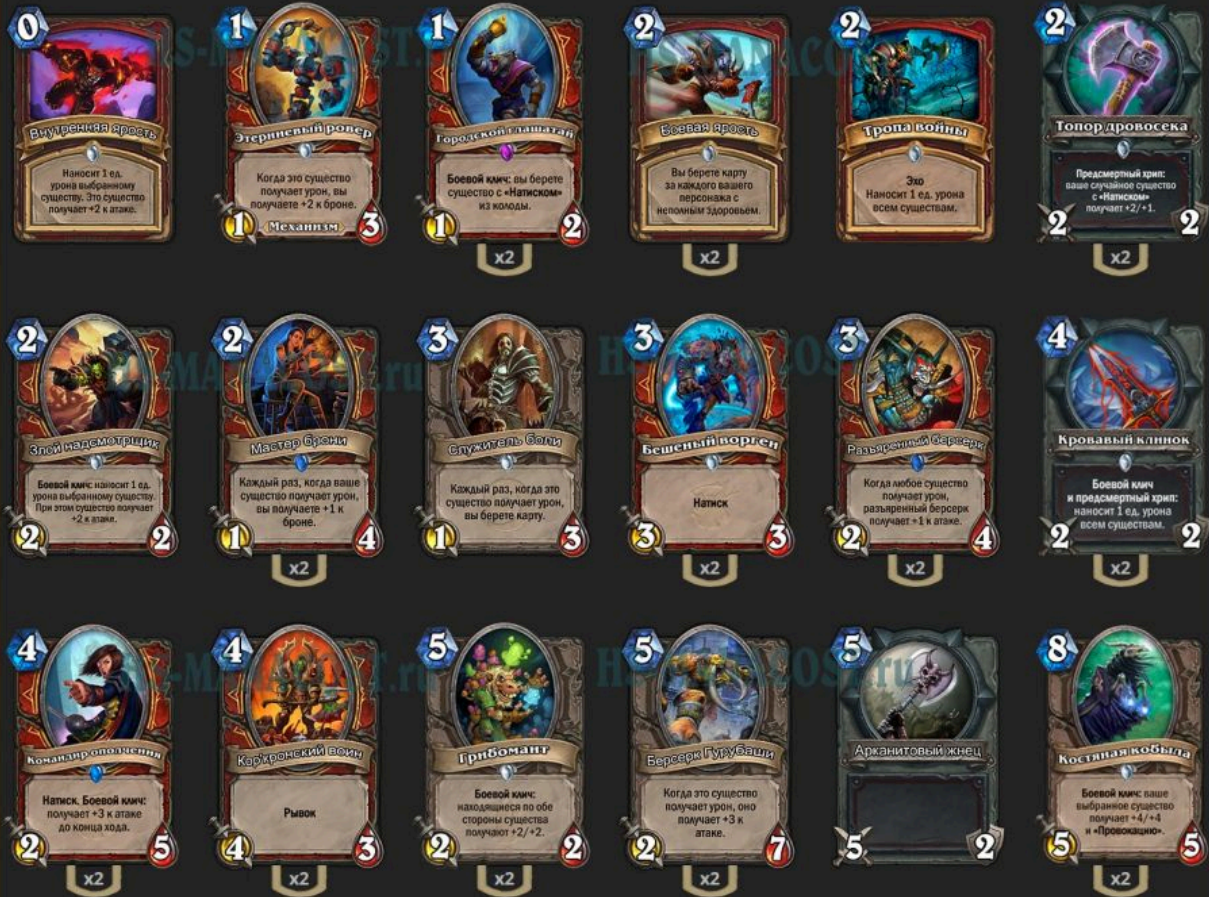


**Максимально
бюджетная версия**



Максимально бюджетный Раш Воин

Максимально бюджетный Раш Воин



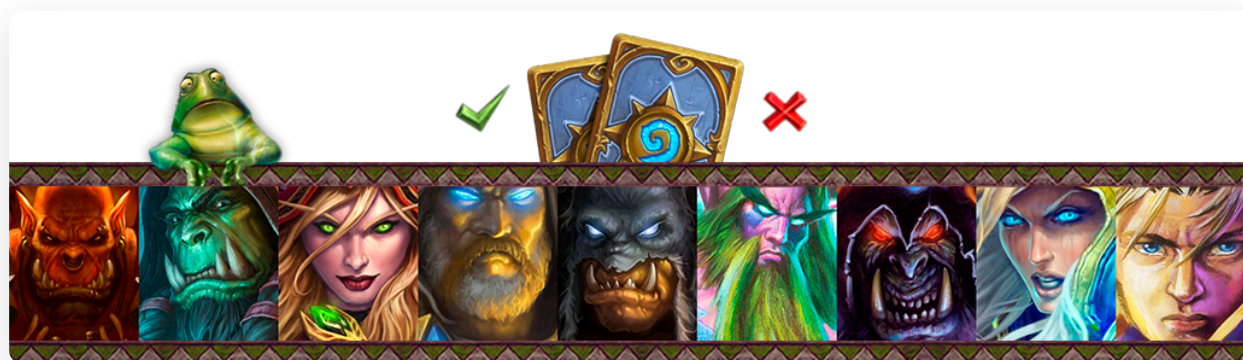
Если вы очень хотите сыграть Раш Воином, но не позволяет коллекция карт, обратитесь к следующей сборке всего лишь за 2040 чародейной пыли. Она значительно отличается от классической и требует слегка другого подхода к геймплею, зато стоит намного меньше, но все еще остается самобытной, уникальной и не такой уж и слабой: покорить десятый или даже пятый ранг с ее помощью вполне реально.

В идеале вместо одной **Костяной кобылы** взять **Громмаша Адского Крика**, а также дополнить колоду другими тяжелыми легендарными дропами, если они есть в коллекции. Крафтить **Короля-лича**, **Владыку Плети Гарроша** и другие карты, которые вот-вот уйдут в Вольный режим, не рекомендуется.



Муллиган Раш Воина достаточно прост и однозначен, больше всего различий, как и всегда, между агрессивными и контроль оппонентами. Далее несколько общих правил муллигана:

- - Всегда оставляйте **Принца Келесета** и **Городского глашатая** в любых количествах и условиях.
- - **Разъяренный берсерк** — хорошая опция при встрече с медленными классами, но с хорошей рукой его можно оставить и для темповых поединков.
- - **Этерниевый ровер** — хороший первый дроп в агрессивных матч-апах, не стоит оставлять в стартовой руке в контрольных противостояниях.
- - В редких случаях Раш Воину нужны другие карты в стартовую руку, все они могут быть полезны против конкретного класса, но в целом смотрятся далеко не так удачно, как названные выше четыре карты. Старайтесь агрессивно муллиганить в их поисках, особенно если точно не уверены, что еще нужно в этом матч-апе.



Воин: Принц Келесет, Городской глашатай, Разъяренный берсерк, Графиня Эшмор.

Паладин: Принц Келесет, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Кровавый клинок, Владыка Плети Гаррош. С хорошей рукой — Дарий Краули, Разъяренный берсерк.

Охотник: Принц Келесет, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Разъяренный берсерк, Командир ополчения, Разъяренный ворген.

Друид: Принц Келесет, Городской глашатай, Разъяренный берсерк, Моджомастер Зихи.

Разбойник: Принц Келесет, Городской глашатай, Кор'кронский воин, Этерниевый ровер, Зиллиакс.

Шаман: Принц Келесет, Городской глашатай, Разъяренный берсерк, Командир ополчения, Этерниевый ровер.

Маг: Принц Келесет, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Разъяренный берсерк, Дарий Краули.

Жрец: Принц Келесет, Городской глашатай, Разъяренный берсерк. С хорошей рукой — Суль'траз.

Чернокнижник: Принц Келесет, Городской глашатай, Пламенеющий доспех, Командир ополчения, Разъяренный берсерк.



Суть архетипа

Раш Воин — темповый архетип, основная ставка которого — мощные существа за свою стоимость. Колода практически полностью состоит из существ, в классической сборке нет ни одного заклинания.

Главное преимущество Раш Воина — многие его существа тут же воздействуют на стол своими эффектами (угрозы с натиском, рывком, провокациями), или же они просто сильны своими эффектами (Графиня Эшмор) или особыми свойствами (Разъяренный берсерк, Король-лич).

Колода достаточно прямолинейна, особенно если у Раш Воина получается найти хорошую кривую маны, то есть оптимальные угрозы на каждый ход с первого по восьмой.

Темповые и сразу же воздействующие на стол угрозы особенно полезны в агрессивных матч-апах. Быстрым противникам сложно захватить стол и реализовать свои синергии и

баффы, потому что Раш Воин всегда оставляет их без существ, пусть порой и размениваясь 1 к 1. В Hearthstone не так много медленных мидрейндж колод, которые бы не боялись натиска агрессии от Нечетного Паладина или Мидрейндж Охотника, но Раш Воин как раз такой.

Главный недостаток архетипа — базовая сила героя Воина. +2 единицы брони редко окажут значительное влияние на игровую ситуацию, Раш Воин надеется, что у него никогда не будет двух свободных кристаллов маны вплоть до десятого хода. Также колода может страдать от незахода карт и отсутствия способов добора за исключением [Графини Эшмор](#).

Далее вы узнаете, как Раш Воин играет в агрессивных и медленных матч-апах, а после речь пойдет об общих особенностях геймплея архетипа.



Как играть против агро

В **агрессивных матч-апах** Раш Воин чувствует себя великолепно, чем и обуславливается его выгодное положение в мете: Мидрейндж Охотники, Нечетные Паладины и Нечетные Секрет Маги — легкие противники.

Пусть в распоряжении Воина обычно мало существ за один и два кристалла маны, так что он отстает со старта, начиная с третьего хода в бой вступают эффективнейшие темповые угрозы с натиском и оружие. В идеале Раш Воин старается выгодно размениваться, сохраняя жизнь своим угрозам после атаки, но порой такой роскоши позволить себе он не может.

У Раш Воина есть несколько способов размена: оружие, только что выставленные существа с натиском и угрозы, которые могут атаковать по герою противника. В первую очередь Раш Воин должен размениваться с помощью оружия, отлично подходит для этого [Суль'траз](#), затем с помощью только что выставленных угроз с натиском. Всеми другими существами лучше всего бить по герою противника, хотя особо выгодными разменами лучше не пренебрегать.

Если на средних стадиях игры вы отстали или боретесь на равных с агрессивной колодой, существенное преимущество в темпе помогут перехватить тяжелые дропы: [Суль'траз](#), [Аманийский медведь](#), [Громмаш Адский Крик](#) и [Владыка Плети Гаррош](#).

Многие агрессивные колоды способны переиграть Воина по выгоде в затянувшейся партии из-за своих сил героя. Распознавайте момент, в который вы сможете переключиться к агрессии и добить противника с помощью рывков, оружия и уцелевших существ. Вынуждайте агрессивных противников обороняться, в этой роли все они достаточно слабы.



Как играть против контроля

Раш Воин не чувствует себя так же комфортно в **медленных матч-апах**. Как и в быстрых, совсем не помогает базовая сила героя Воина, но появляется еще несколько проблем: небольшое количество добора и слабость угроз с натиском. Часто стол медленных противников будет пустовать, так что все существа с натиском не реализуют себя на максимум.

Особенно ценными в контрольных матч-апах станут тяжелые угрозы: [Король-лич](#), [Графиня Эшмор](#), [Разъяренный берсерк](#), [Громмаш Адский Крик](#), [Акали loa-люторог](#) — постарайтесь сделать так, чтобы эти угрозы пережили ход противника.

Раш Воин должен действовать агрессивнее, часто [Суль'траз](#) и [Темная Скорбь](#) с [Владыки Плети Гарроша](#) — источник 4 единиц урона в течение нескольких ходов. Аналогично и угрозы с рывком часто нужно направлять «в лицо» противника. Размениваться можно только что выставленными существами с натиском, а порой правильно и вовсе игнорировать угрозы оппонента, вынуждая размениваться его.

Вы не сможете проигнорировать провокации без [Разрушителя чар](#), но все другие существа часто не представляют особой опасности. Старайтесь защитить провокациями или разменами особенно ценные угрозы с большим показателем атаки или другими полезными особыми свойствами ([Разъяренный берсерк](#), [Акали loa-люторог](#)).





Как и любая другая колода, которая старается играть первым номером против контрольных оппонентов, Раш Воин должен обыгрывать AoE способности и точечные ремувалы противника. Это чуть проще, учитывая массу тяжелых угроз с большим запасом здоровья, но и важнее, потому что часто Раш Воин не может позволить себе потерять много карт ценой одного AoE оппонента — так Гаррош останется без ресурсов в руке.






Ключевая карта во многих медленных поединках — [Моджомастер Зихи](#), читайте о ней далее.



9 советов, о которых должен знать каждый Раш Воин

Далее вы прочтаете 9 советов, которые помогут лучше освоить геймплей Раш Воина:

-  **Моджомастер Зихи** нужна преимущественно для медленных поединков, в быстрых вы часто не захотите ставить ее в темп, так как потеряете инициативу по мане. Играйте [Моджомастера Зихи](#), чтобы остановить ключевой ход противника: ОТК-комбинацию, [Тотальное заражение](#), [Клонодельню Зерека](#), [Кровопийцу Гул'дана](#) и другие. Конечно, важно знать, какие ключевые дорогостоящие ходы есть у противника, и стараться читать его руку, чтобы предугадать, есть ли нужные карты у оппонента.
-  Следите за **оставшимися в колоде картами**, чтобы отыгрывать от «топдеков» и предугадывать эффекты [Городского глашатая](#), [Графини Эшмор](#) и [Акали лоа-люторога](#).
-  **Разъяренный берсерк** — уникальная карта в колоде, опасная на любых этапах партии, особенно если вы играете сборкой без [Принца Келесета](#) с большим количеством эффектов [Вихря](#) или если в руках [Кровавый клинок](#). Старайтесь защитить Разъяренного берсерка провокациями или разменами, а разыгрывать тогда, когда на столе оппонента нет большого количества существ. [Разъяренный берсерк](#) — это «софт-провокация», то есть угроза, которую противник не сможет проигнорировать. Поэтому вы можете помешать оппоненту использовать другие ключевые карты, которые не справятся с 2/4 угрозой.
-  В большинстве ситуаций Раш Воин хочет сыграть **Владыку Плети Гарроша**: Темная Скорбь невероятно сильна, а новая сила героя поможет «очистить» стол или усилить Разъяренного берсерка. И все же есть ситуации, в которых базовая сила героя Воина сильнее, так что отказываться от нее не следует. Например, это матч-ап с [Контроль Жрецом](#) или темповыми противниками. В них порой тоже нужно играть [Владыку Плети Гарроша](#), особенно если партия не затянется дольше, чем на три хода. Но в долгосрочной перспективе рыцарь смерти может помешать.

-  **Темная Скорбь** — одно из самых сильных оружий в Hearthstone, способное эффективно зачищать стол. Старайтесь бить по угрозе с меньшим количеством атаки, а угрозами с натиском, рывком или **Разрушителем чар** подгонять стол оппонента под нужное позиционирование, чтобы совершить максимально выгодный удар оружием, не получив много урона. В медленных матчах или при необходимости быстро закончить партию не стесняйтесь бить Темной Скорбью по герою.
-  **Дарий Краули** сначала получает урон от размена и только после — бафф +2/+2, если убивает другое существо. Если **Дарий Краули** получит 4 единицы урона при своей первой атаке, он умрет раньше, и бафф не успеет сработать. Он не получит бафф, если его атакуют вражеские существа.
-  **Зиллиакс** хорош не только сам по себе, но и в синергии с **Этерниевым ровером**. Вы можете баффать первый дроп с помощью **Зиллиакса**, о чем часто забывают игроки, не привыкшие к механике магнетизма. Два этих существа вместе станут отличной оборонительной опцией в трудных поединках.
-  Часто Раш Воин вынужден ставить **Громмаша Адского Крика** в темп, не задействовав его эффект на +6 единиц атаки, особенно если речь идет о
 - классическом Раш Воине без **Внутренней ярости** и похожих карт. Дать бафф к атаке **Громмашу Адскому Крику** можно с помощью **Кровавого клинка**, разыгранного ранее, или же совершив выгодный размен ходом ранее. Не всегда у противника будет ответ на ваш восьмой дроп, особенно если вы до этого играли много опасных угроз.
-  **Принц Келесет** крайне силен, если играть его на первый ход, но с ходом партии его эффективность снижается. Не спешите играть **Принца Келесета** на пятом-шестом ходах и позднее, намного выгоднее ставить мощные темповые угрозы за максимум доступной маны. Полезно играть **Принца Келесета** до **Городского глашатая**, **Графини Эшмор** и **Акали**, лоа-люторога.



Нечетный Воин — один из самых трудных противников для Раш Воина. Старайтесь создавать присутствие на столе каждый ход, вынуждая оппонента тратить ремувалы. Не нужно ставить слишком многое: важно, чтобы вы наносили более 4 единиц урона по герою противника — так ему будет сложнее реализовать **Шквал гнева** и **Мощный удар щитом**.

Делайте ставки на крупные единичные угрозы, рассчитывайте, что оппонент не найдет два Мощных удара щитом и **Взрывчаткоботов**.

Если ставите несколько существ на стол, не забывайте обыгрывать **Суперколлайдер**: между крупными угрозами располагайте мелкие.

Не спешите и играйте размеренно, методично выманивая из Воина ресурсы, вы можете играть вплоть до стадии усталости, но у Раш Воина она наступит, скорее всего, раньше. **Разрушителя чар** берегите для провокаций и **Плотоядных кубов**, если это классический Нечетный Воин. Если же это сборка с драконами, то только для **Детенышей дикорога**.

Нечетный Квест Воин проще, так как на огромное количество провокаторов успешно отвечают угрозы с натиском. Вам будет сложно после выполнения квеста, так что старайтесь играть достаточно агрессивно и наносить больше урона по Воину.



Нечетный Паладин — выгодный матч-ап для Раш Воина даже без огромного количества эффектов вихря. Существа с натиском позволят избавиться от ключевых угроз Утера: **Лидера рейда**, **Коридорного ужаса** и существ под бафами. С Паладинами-рекрутами также можно размениваться, особенно перед пятым ходом, чтобы не дать Паладину реализовать **Грибоманта** и **Вождя Северного Волка**. И все же часто Паладин будет вынужден размениваться самостоятельно, чем вы и должны пользоваться.

Трудности могут доставить существа с провокациями: **Защитник холмов** и **Праведная защитница** — на них можно потратить **Разрушителя чар**. Незаменимы в матч-апе все виды оружия: **Кровавый клинок**, **Суть'траз** и **Темная Скорбь**. Также силы героя **Владыки Плети Гарроша** — лучший ответ на силу героя Паладина и многие его карты.

Четный Паладин — намного сложнее из-за массы тяжелых угроз и баффов. Старайтесь обыгрывать **Печать королей** и **Гребнистого скакуна**, не оставляя противнику существ к четвертому и шестому ходам соответственно. Контролируйте стол и не опасайтесь **Равенства** — берут его далеко не все сборки архетипа. **Освящение** все еще есть у каждого Четного Паладина, поэтому оставлять слишком много угроз на 2 единицы здоровья не стоит.



Мидрейндж Охотник зависим от синергии зверей на столе, и если вы будете убирать каждого, он не сможет выгодно реализовать целый ряд карт. Чистите стол ото всех угроз Рексара, не позволяйте ему диктовать размены. Охотник постарается вернуться в игру с помощью связки **Гиена-падальщица** + **Спустить собак**, если вы оставите на столе три и более существа — будьте готовы к крупной **Гиене-падальщице**, ответить на нее хотя бы **Разрушителем чар** нужно обязательно.

Если противник разыграл **Ловчего смерти Рексара**, стоит переходить к более агрессивным действиям, иначе вас могут переиграть по выгоде. Старайтесь убирать со стола Зомбозверей с похищением жизни, иначе Охотник баффнет их и восстановит слишком много здоровья.

Раш Воин не достаточно темповый для матч-апа с **Куб Охотником**. Вы не сможете переиграть его по выгоде и размениваться слишком долго, поэтому старайтесь играть агрессивно. Важно правильно реализовать **Разрушителей чар**: с их помощью можно ответить на **Плотоядного куба**, **Яйцо дьявозавра**, **Гризли из Ведьминоного леса** и других. Важно в этот же ход нанести много урона по герою противника, особенно если вы убираете провокацию с **Гризли из Ведьминоного леса**.



Хаккар и **Меха-К'Тун Друиды** уязвимы для средних и крупных угроз, на которых вы и должны делать ставку. Действуйте агрессивно, используйте оружие как источник урона по герою противника, так как существ у Друида практически нет. **Разрушителя чар** берегите для **Служителя боли**.

Вы сможете победить Друида с помощью **Моджомастера Зихи**, если сыграете его перед ключевым ходом оппонента: для **Хаккар Друида** — это ход после смерти **Хаккара**, а для **Меха-К'Тун Друида** — ход, когда в руке оппонента остались только части комбинации. Будьте внимательны с **Меха-К'Тун Друидом**, он может обмануть вас, оставив в руке больше карт: **Проект по биологии**, **Озарение**, **Монетка**, **Лунный огонь** — эти карты Друид может разыграть в тот же ход, что выставит и уничтожит **Меха-К'Туна**.

Малигос и **классический Вихлелых Друиды** опасны в первую очередь **Ползучей чумой**, так что вы должны осторожнее играть мелкие угрозы, особенно если нет **Грибоманта** или **Суль'траза**.

Играйте **Моджомастера Зихи** перед десятым ходом Друида, чтобы помешать ему использовать **Тотальное заражение**.



Куб Разбойник — единственный опасный представитель класса, способный захватить стол тяжелыми угрозами раньше, чем вы его продадите. Играйте как и с **Куб Охотником**: агрессивно и быстро. Не жалейте оружие для нанесения урона по герою противника, если на столе убирать нечего. **Разрушителя чар** берегите для ответа на мощный предсмертный хрип противника.

В матч-апе с **Малигос Разбойником** делайте ставку на угрозы с рывком. **Кор'кронский воин** особенно опасен, его **Валира** едва ли захочет возвращать в руку **Ошеломлением**

или [Исчезновением](#). Играйте агрессивно, бейте оружием по герою противника, отдавайте в темп [Разрушителя чар](#). На поздних этапах не бойтесь ставить [Моджомастера Зихи](#), особенно если [Разбойник](#) уже сыграл двух [Эльфов-менестрелей](#).



Элем Шаман — равный и напряженный матч-ап, в котором важны размены, грамотное управление оружием и обыгрывание AoE на поздних этапах партии: у противника есть [Калимос Первородный](#) и [Ведьма Хагата](#).

Игнорируйте тяжелые угрозы Шамана, с которыми не сможете разменяться оружием или своими угрозами выгодно. На ранних этапах есть смысл убирать со стола дешевых элементалей, чтобы Шаман не реализовал [Силу земли](#).



Нечетный Агро Маг — хороший матч-ап, поскольку все угрозы противника достаточно уязвимы и не обладают серьезными характеристиками. Убирайте их со стола всеми способами, ставьте на него как можно больше угроз, чтобы ослабить [Вихрь углей](#) и [Джаналая лоа-дракондора](#).

[Взрывающиеся руны](#) в идеале нужно обыграть мелкой угрозой с боевым кличем: [Городским глашатаем](#), [Принцем Келесетом](#), [Этерниевым ровером](#), [Разрушителем чар](#) или [Зиллиаксом](#). [Антимагия](#) для классической сборки [Раш Воина](#) и вовсе не проблема. У Мага могут быть и другие секреты, так что будьте начеку.

Биг Спелл Маг и классический Нечетный Маг — сложные матч-апы из-за массы AoE и точечных ремувалов в распоряжении противника. Действуйте агрессивно, но все же не подставляйте слишком многое под массовые зачистки, которые будут доступны с пятого хода. [Моджомастера Зихи](#) играйте перед девятым ходом Магов, чтобы не дать им стать [Ледяным личом Джайной](#).



Все поединки со Жрецами трудные преимущественно из-за AoE эффектов противника: [Ментальный крик](#) есть у всех, [Всеобщая истерия](#) — у Жрецов на воскрешении и провокации, а [Вестник заката](#) и [Темный жнец Андунин](#) — у [Контроль Жреца](#). Правильное

обыгрывание массовых зачисток поможет Раш Воину увеличить шансы в этих матч-апах. Важно то, что часто у Жрецов нет точечных ремувалов.

Жрец на воскрешении опасен из-за **Клонодельни Зерека** и **Оберег: малый алмаз**, вы можете остановить их с помощью **Моджомастера Зихи**. Затягивать это противостояние нельзя, старайтесь действовать агрессивно и быстро.

Разрушитель чар поможет ослабить мощные угрозы противника, не убивая их и не позволяя Жрецу реализовать эффекты воскрешения. Играйте немоту на **Гризли из Ведьминого леса**, Пророка Велена, **Малигоса** или другие опасные угрозы. А после — игнорируйте.

Игнорировать угрозы **Жреца на провокациях** — не всегда такая же удачная идея из-за комбинаций, хотя на начальных и средних этапах можно рассчитывать, что противник их еще не нашел. Вы не можете играть долго в этом матч-апе, так что действуйте агрессивно и нагло, вынуждая Жреца каждый ход искать ответ на существ. Разъяренного берсерка и другие угрозы Жрец может украсть с помощью Темного безумия.

Разъяренный берсерк в опасности и в матч-апе с **Контроль Жрецом** из-за Темной жрицы. Постарайтесь сразу же баффнуть атаку вашему третьему дропу разменом.

Если не получилось продавить Контроль Жреца рано, вы можете перейти к альтернативному способу победы: переживите взрывной урон противника за счет базовой силы героя, **Этерниевого ровера**, **Зиллиакса** и других источников брони и исцеления. Не играйте **Владыку Плети Гарроша**, чаще используйте базовую силу героя, вынуждайте Жреца замешивать в колоду существ **Ментальным криком**, чтобы не прийти к усталости раньше. Приготовьте ответ на **Алекстразу**.



Зоолок — выгодное противостояние, но действовать в нем нужно быстро. Из-за **Жизнеотвода** вы едва ли сможете переиграть противника в долгосрочной перспективе. Пользуйтесь уязвимостью оппонента: маленьким запасом здоровья, отсутствием провокаций. Как только получите преимущество в темпе, начинайте агрессию, вынуждая Чернокнижника обороняться — ему будет сложно сделать это.

Четный Чернокнижник — сложный матч-ап из-за слишком крупных угроз противника, с которыми Раш Воин далеко не всегда сможет совладать. Не подставляйтесь под **Адское пламя** и **Осквернение**, вынуждайте оппонента размениваться с вашими существами, а сами действуйте агрессивно. **Моджомастера Зихи** берегите для десятого хода Чернокнижника, чтобы не дать ему сыграть **Кровопийцу Гул'дана**. Внимательно относитесь к здоровью Четного Чернокнижника: лучше держать его на 18-20 единицах до того, как вы закрепитесь на столе, чтобы оппонент не реализовал **Крюконосца-разорителя**.



Раш Воин — непривычная и интересная колода в Растахановых игрищах, это один из лучших ответов на агрессивную мету, полную Мидрейндж Охотников, Нечетных Паладинов, Нечетных Агро Магов и других агрессивных архетипов. Если коллекция позволяет собрать Раш Воина и вы хотите покорить агрессию в ладдере, обратитесь к Раш Воину и не пожалеете.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!