

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновленный) Нечетный Агро Маг/Нечетный Секрет Маг. Гайд по архетипу Тир 1

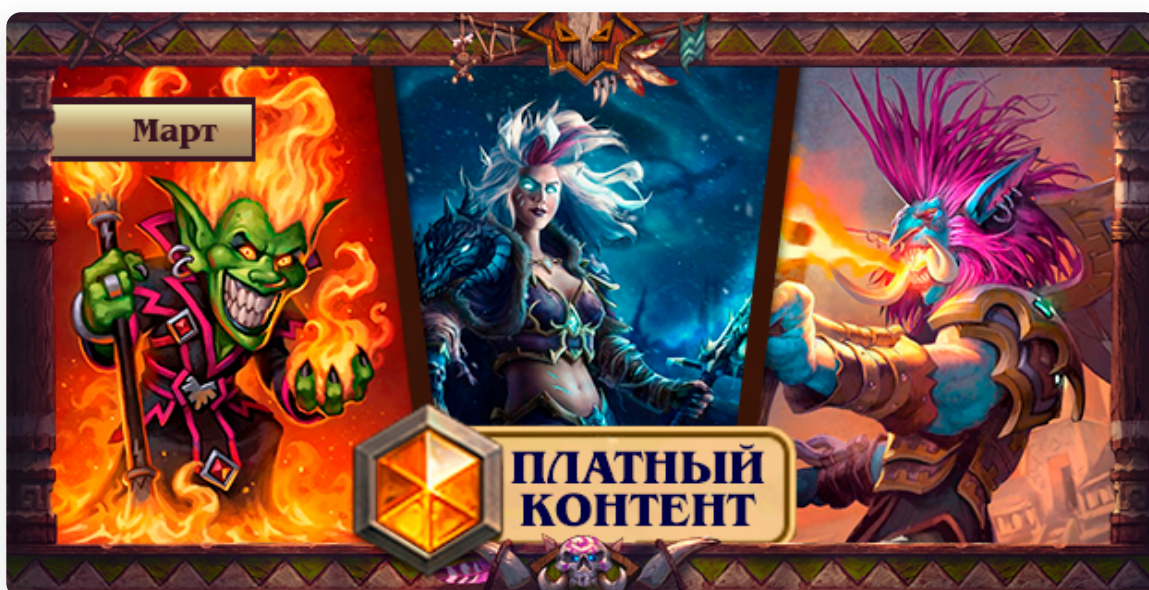
24.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Нечетный Агро Маг/Нечетный Секрет Маг

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой сегодняшнего гайда — Нечетный Агро Маг или Нечетный Секрет Маг. Архетип существует еще с начала декабря, но значительных успехов достиг только после февральских нерфов. Сейчас Нечетный Агро Маг — одна из самых популярных колод ладдера, которой чаще всего пользуются на 1-10 рангах.

Нечетный Агро Маг не только популярен, но и результативен. Сегодня это **популярная метовая колода** с высоким **процентом побед**. Причина тому — удачные матч-апы. Нечетный Агро Маг крайне силен при встрече с Мидрейндж Охотником и Жрецом на воскрешении. Это и делает его столь эффективным.

Из гайда вы узнаете, как правильно играть Нечетным Агро Магом. Сперва речь пойдет об оптимальных сборках архетипа: вы найдете версии от профессиональных игроков и

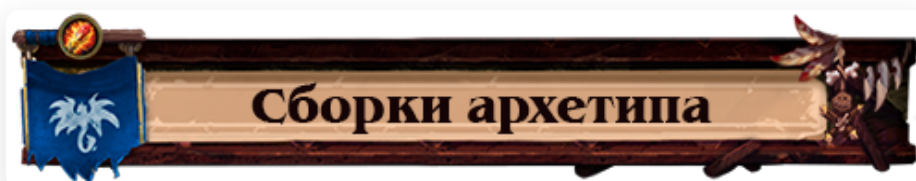
научитесь собирать собственные с учетом вашей коллекции карт. Далее гайд расскажет, что искать в стартовую руку, как вести себя в игре в целом и против конкретных матч-апов меты.

Это обновленная версия гайда, актуальная для конца марта и начала апреля до ротации Стандарта. Далее полный список изменений:

- Обновлены вступление и заключение
- Добавлены новые колоды и описания к ним
 - Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"
 - Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса
 - Добавлены описания актуальных матч-апов меты

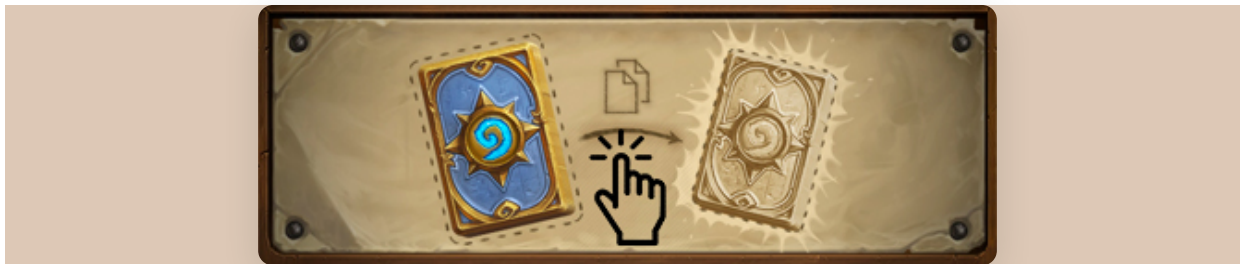
Разделы статьи:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Какие секреты выбрать
6. - Замены
7. - Максимально бюджетная версия
8. Муллиган
9. Основы геймплея
10. - Как работает архетип
11. - Основные комбинации и типы урона
12. - Как выиграть у агро
13. - Как выиграть у контроля
14. Стратегия игры
15. - 10 советов, о которых должен знать каждый
16. Матч-апы
17. Заключение



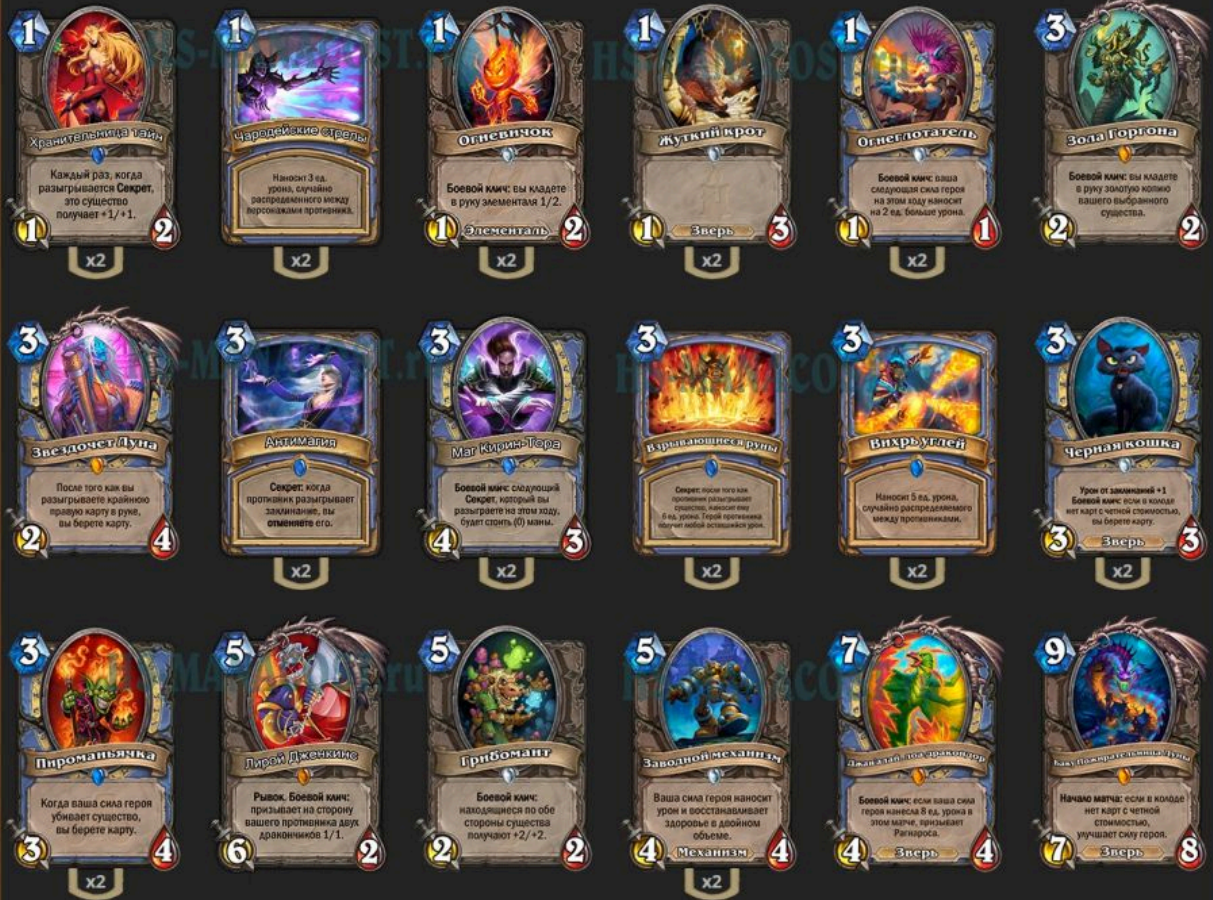
Нечетный Агро Маг существует давно, и его последователи уже нашли набор оптимальных карт. Сейчас сборки устоялись и предполагают несколько подходов: традиционный, с Подопытной №9 и менее популярные Сафари версии.

Отдельно стоит упомянуть так называемого "Сафари Мага" — это версия Нечетного Агро Мага с дополнительными зверями и Другом зверей. Такая версия авантюрна и необычна, она хуже играет с агро колодами, но зато не боится играть долгие партии с медленными колодами за счет дополнительного источника добора.



Нечетный Агро Маг от Arxvoid

Нечетный Агро Маг от Архvoid























Не самая популярная, но одна из самых мощных версий архетипа. Необычная опция здесь — Зола Горгона, которую в идеале нужно сыграть на Рагнароса или Джан'алай loa-дракондора, хотя часто полезно брать и другие цели.


Обычно вместо Золы Горгоны берут вторую копию Грибоманта или Ночной Клинок.


Нечетный Агро Маг с Подопытной №9

Нечетный Агро Маг (с Подопытной ?)

 <p>Каждый раз, когда разыгрывается Секрет, это существо получает +1/+1.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Начисл 3 ед. урона, случайно распределенного между вражескими противниками.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мкис: вы кладете в руку элементаль 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой мкис: ваша сила соответствует силе героя на этой колоде минусует на 2 ед. больше урона.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда противник разыгрывает Заклинание, вы получаете его.</p> <p>Заклинание</p> <p>3</p>	 <p>Секрет: когда противник разыгрывает карту существа, вы призываете по своей стороне его копию.</p> <p>Существо</p> <p>3</p>
 <p>После того как вы разыграете крайнюю правую карту в руке, вы берете карту.</p> <p>Заклинание</p> <p>3</p>	 <p>Секрет: когда одно из ваших существ атакует, вы призываете его копию.</p> <p>Существо</p> <p>3</p>	 <p>Боевой мкис: следующий Секрет, который вы разыграете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p> <p>Заклинание</p> <p>3</p>	 <p>Секрет: когда кто-то использует заклинание, вы получаете 1 ед. урона. Тройное заклинание получает любой оставшийся урон.</p> <p>Заклинание</p> <p>3</p>	 <p>Начисл 3 ед. урона, случайно распределенного между противниками.</p> <p>Заклинание</p> <p>3</p>	 <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>Боевой мкис: если в колоде нет карт с четной стоимостью, вы берете карту.</p> <p>Зверь</p> <p>3</p>	 <p>Когда ваша сила героя убивает существо, вы берете карту.</p> <p>Заклинание</p> <p>3</p>
 <p>Рывок. Боевой мкис: призывает из стороны вашего противника дух дракончика 1/1.</p> <p>Существо</p> <p>5</p>	 <p>Боевой мкис: вы берете 5 разных секретов из колоды.</p> <p>Зверь</p> <p>4</p>	 <p>Боевой мкис: находясь по обе стороны существа, получает +2/+2.</p> <p>Существо</p> <p>5</p>	 <p>Боевой мкис: если ваша сила героя меньше 8 ед. урона в этом матче, призывает Рагнароса.</p> <p>Зверь</p> <p>7</p>	 <p>Начисл маны: если в колоде нет карт с четной стоимостью, увеличивает силу героя.</p> <p>Зверь</p> <p>9</p>		









Зола Горгона, Заводной механизм

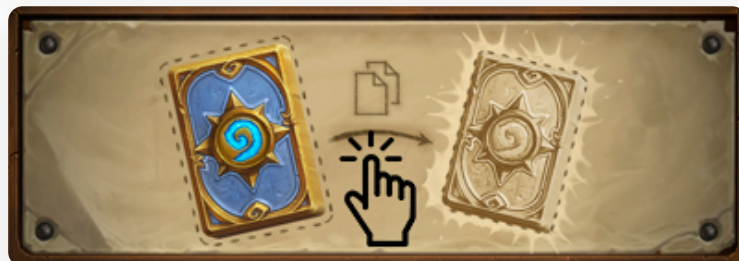
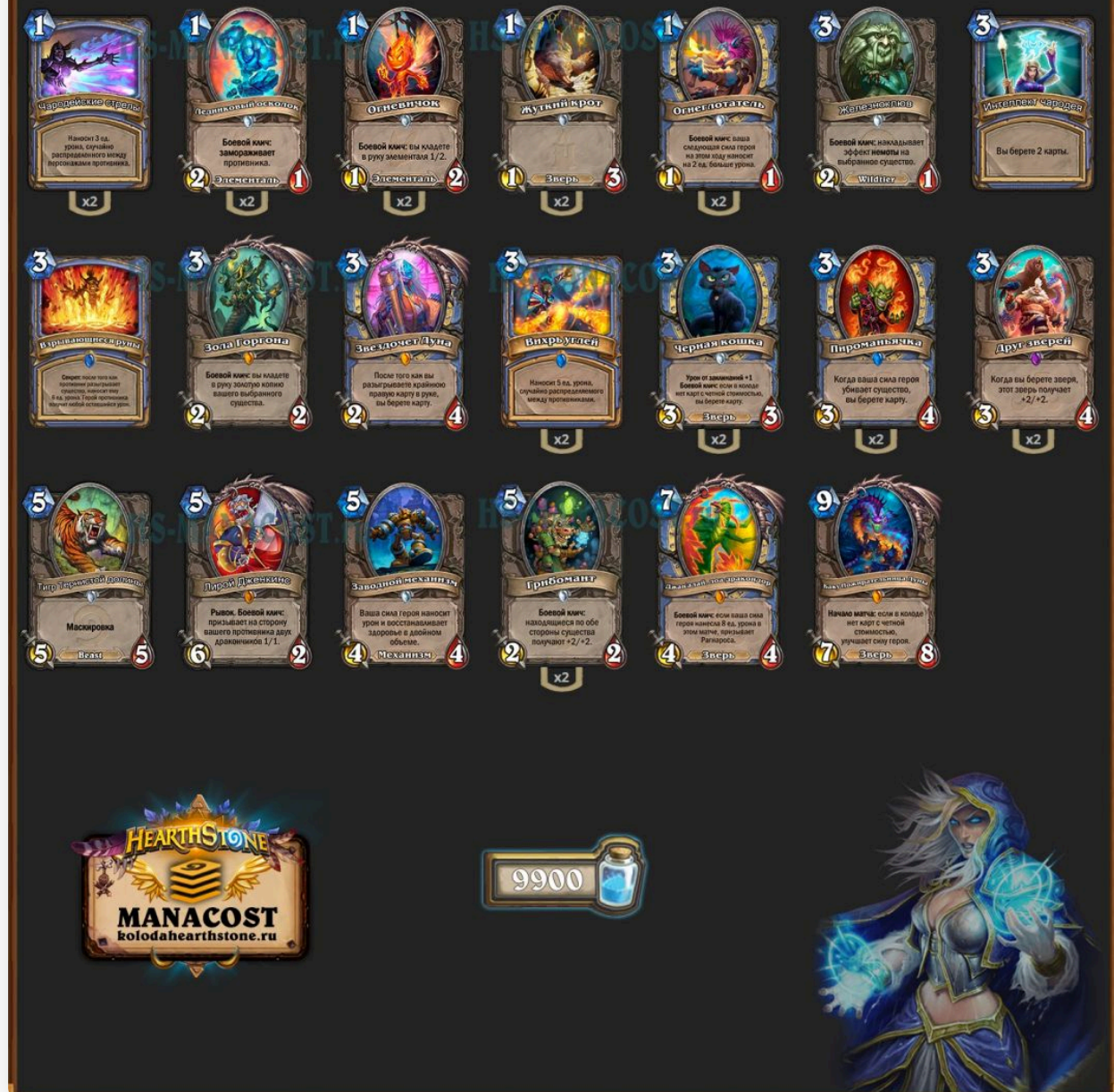


х1 Грибомант, Подопытная №9, Расслоение, Отраженная сущность

Более медленная версия архетипа с дополнительными секретами и Подопытной №9. Такая сборка может играть медленнее, если вовремя найдет источник добора секретов и Магов Кирин-Тора. С ее помощью также проще обмануть оппонента, который не всегда будет обыгрывать нестандартные секреты.

"Сафари" Нечетный Агро Маг от Архvoid

Сафари Маг от Архvoid



— x1 Заводной механизм, Маг Кирин-тора, Антимагия, ы1 Взрывающиеся руны,



x1 Грибомант, Ледниковый осколок, Железноклюв, Интеллект чародея, Друг зверей, Тигр Территой долины

Один из лучших игроков класса рекомендует необычную версию Нечетного Агро Мага — Сафари Мага. Такая версия рассчитывает на синергию Друга зверей и перебирающих

колоду карт, что помогает в самых медленных матч-апах.

У Сафари Мага нет Мага Кирина-Тора и только один секрет, но чуть больше перебора колоды.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды — карты, встречающиеся в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У классической версии Нечетного Агро Мага в основе достаточно большое количество карт — 28. Основа столь обширна, потому что игроки уже успели найти оптимальный набор: архетип не новый, пусть ранее он был менее популярным.



Чаще всего основа колоды дополняется второй копией Грибоманта и дополнительным секретом: Антиматией или чем-то необычным. Также часто встречаются Ночной Клинок,

Коварный птенец, Интеллект чародея и Зола Горгона.

Иногда вместо Жуткого крота в основу добавляют Сквайра Авангарда. Так лучше становятся медленные матч-апы, но хуже темповые.

Популярные опциональные карты Нечетного Агро Мага



Далее вы найдете полный лист конкурентоспособных **опциональных и технических карт**. О секретах речь пойдет в следующем подразделе.



Интеллект чародея — часто встречается в Сафари версиях или бюджетных сборках без Звездочета Луны. В традиционных колодах места для заклинания не находится, хотя оно все еще достаточно сильное.

Коварный птенец — мощная опция в медленных матч-апах, если противник не сможет ответить на 3/3 угрозу. Крайне слаб в темповых матч-апах или при отставании Мага.

Ночной Клинок — дополнительный источник урона по герою противника, который игнорирует провокации. Хороший способ нанести противнику последние единицы урона, но часто в сборке попросту не хватает места для дополнительного финишера, который часто не хочется ставить на 5 ход.

Борец в маске — если в сборке 4 и более секретов, можете задуматься о Борце в маске — мощном способе осложнить жизнь оппоненту. Часто Борца в маске сложно реализовать рано, поэтому он не столь популярен.



Подопытная №9 — карта для экстремальных версий Нечетного Агро Мага с 4 разными копиями секретов. Обычно у класса не так много мощных и полезных секретов, сборок Нечетного Агро Мага с несколькими разными секретами и Подопытной №9 совсем мало.

Смоляной страж — порой Нечетные Агро Маги, настрадавшись от агро колод, решают взять в сборку Смоляного стража, хотя это не совсем правильно. Это существо не сделает агро матч-апы выгодными, а если вы встречаете их слишком часто, лучше обратиться к другой колоде. Проблема Смоляного стража — часто он бесполезен в медленных матч-апах.

Зола Горгона — дополнительный источник выгоды и ресурсов в руке. В идеале нужна для Джан'алая лоа-дракондора, однако часто копировать можно и других существ: Черную кошку, Звездочета Луну, Мага Кирин-Тора, Грибоманта и т.д. Зола Горгона хороша в первую очередь в медленных матч-апах.

Сафари набор (Друг зверей, Железноклюв, Вепрь-камнеклык, Тигр Тернистой долины, Гидра Горьких Волн и другие) — в стандартных версиях Нечетного Агро Мага уже достаточно много зверей, а если взять Друга зверей и еще несколько существ этого вида, вы часто сможете выгодно реализовывать Друга зверей и способы добора. Обычно для Сафари Магов нужно чуть больше способов перебора колоды, они могут играть намного медленнее и жаднее. В целом Сафари Маги менее стабильны, порой нужные синергии не работают и Джайна теряет в темпе и выгоде. Но при удачных стечениях обстоятельств Сафари Маги могут стать куда более опасными.

Вопрос: видел Нечетного Агро Мага с Духом из Черной Дубравы, почему его нет в опциональных картах?

Ответ: сыграть силу героя дважды за ход — приятно, но вы не Квест Воин, и сила героя Мага намного слабее. Вы потратите 7 маны на Духа из Черной Дубравы и две силы героя, чтобы нанести 4 урона. Возьмите в колоду Черного Клинка, чтобы за те же 7 маны нанести 5 урона и поставить существо с лучшими характеристиками.



**Какие секреты
выбрать**





Нечетный Агро Маг берет в сборку несколько секретов. Далее вы узнаете, **какие секреты взять**, в каком количестве и какие матч-апы они улучшат.

Минимум секретов, которые должен взять любой Нечетный Агро Маг — две копии **Взрывающихся рун** и одну **Антимагию**. Это самые сильные и темповые опции, которые помогут нанести больше урона и обыграть ремувалы оппонента.

Нечетный Агро Маг может дополнить минимум дополнительными копиями секретов. Обычно Маги берут в сумме 4 секрета, но можно обойтись 3 или взять 5.

Антимагия (вторая копия) — помогает обыгрывать АоЕ и точечные ремувалы противника. Недостаток второй копии **Антимагии** и сборок только с двумя секретами — они ожидаемы, то есть опытные игроки легко обойдут их с минимальными потерями.

Отраженная сущность — часто оппоненты, ожидая **Взрывающиеся руны**, ставят самое тяжелое существо с большим запасом здоровья, чтобы получить меньше урона. Так **Отраженная сущность** становится особенно опасной в сборках Нечетного Агро Мага.

Расслоение — полезно на поздних этапах партии, когда на столе появляются опасные угрозы: **Заводной механизм**, **Рагнарос**, **Звездочет Луна** и другие. Мало кто ожидает **Расслоение** и может плохо обыграть этот секрет. Его минус — ситуативность.

Чароплет — еще одна необычная опция, которая помогает против Жрецов, Нечетного Паладина и других оппонентов с точечными баффами. **Чароплет** слаб в зеркальном матч-апе (точечных заклинаний у Нечетного Мага нет вовсе) и некоторых других.



В колоде Нечетного Агро Мага нет эпических карт, зато есть несколько легендарных. Далее вы узнаете, **можно ли их заменить** и чем именно.

Баку Пожирательница Луны — без этой карты теряется вся суть нечетной колоды. Заменить нельзя.

Джан'алай лоа-дракондор — одна из самых популярных и мощных легендарных карт в ладдере и основа Нечетного Агро Мага, вокруг которой и построен архетип. Колода станет слишком слабой без этого финишера.

Лирой Дженкинс — еще один мощный финишер, но не столь необходимый. **Лирою Дженкинсу** сложно найти прямой аналог в коллекции. Если его нет, возьмите другую

мощную опциональную карту: **Коварного птенца**, **Отраженную сущность** или **Ночной Клинок**.

Звездочет Луна — не страшно, если в коллекции нет **Звездочета Луны**. Вместо нее можно взять **Интеллект чародея**. С заклинанием Маг станет слабее, так как лишится "софт провокатора", то есть опасной угрозы 2/4, которую противник обязательно должен уничтожить, но все же колода останется конкурентоспособной.

Зола Горгона — это легендарное существо легко заменить, хотя прямого аналога ему нет. Вместо **Золы Горгоны** берите все те же мощные опциональные карты: **Коварный птенец**, **Отраженная сущность**, **Ночной Клинок** или **Интеллект чародея**.

Не забывайте, что совсем скоро в Вольный режим отправятся **Баку Пожирательница Луны** и карты из дополнений **Года Мамонта**. Создавать последние сейчас не стоит.

Потери Нечетного Агро Мага после ротации и Зала Славы 2019

Нечетный Агро Маг (с Подопытной ?9)



9940

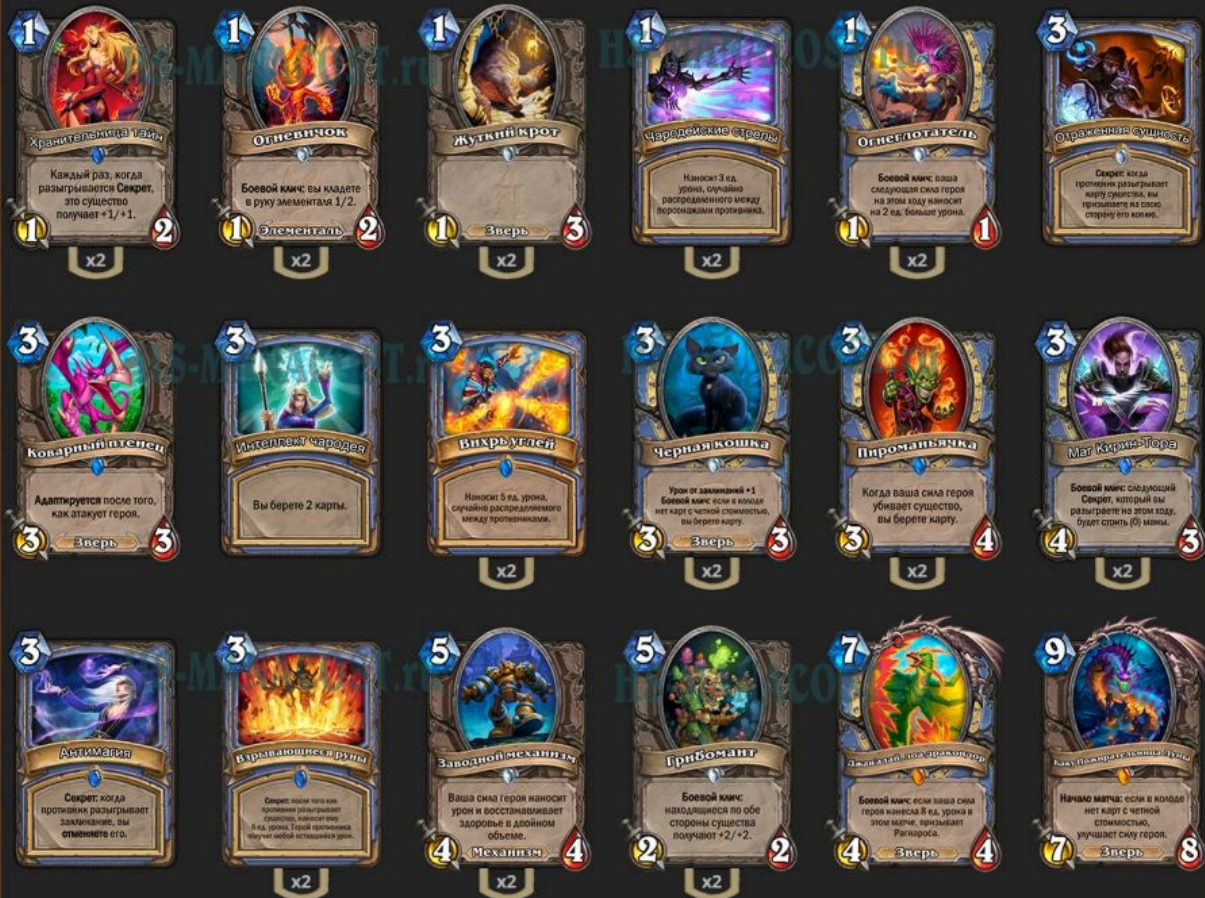


Максимально бюджетная версия



Максимально бюджетный Нечетный Маг

Бюджетный Нечетный Агро Маг

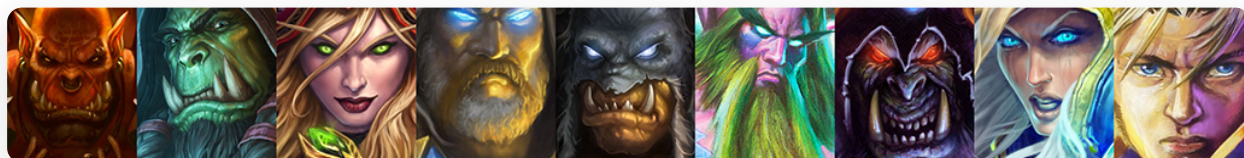


Максимально бюджетная версия отказывается от Звездочета Луны в пользу Интеллекта чародея и от Лироя Дженкинса в пользу Коварного птенца. Такая колода стоит 4920 чародейной пыли и остается достаточно опасной и сильной. С ее помощью можно взять легендарный ранг.



Выбирая карты в стартовую руку, Нечетный Агро Маг должен определиться, с каким оппонентом столкнулся — быстрым или медленным.

- - В любом быстром поединке крайне важны первые дропы. Например, против Паладина нужно искать как можно больше "единиц"
- - Если вы точно уверены, что играете против очень медленной колоды, можно обойтись без первых дропов и искать Джан'алай лоя-дракондора, Черную кошку и Мага Кирин-Тора
- - Черная кошка и Маг Кирин-Тора — универсальные третьи дропы, которые можно оставлять в стартовой руке практически всегда
- - Вместе с Магом Кирин-Тора и Монеткой можно оставить и секрет. Часто без Монетки можно скидывать секреты, если они не крайне полезны в этом матч-апе: они еще успеют прийти в руку до третьего хода
- - Против некоторых классов полезны Огнеглотатель, Пироманьячка, Звездочет Луна и некоторые другие карты
- - Джан'алай лоя-дракондора можно оставлять всегда с очень хорошей стартовой рукой



Воин: Черная кошка, Джан'алай лоя-дракондор, Маг Кирин-Тора, Звездочет Луна. Если есть Маг Кирин-Тора — Взрывающиеся руны, Антимагия.

Паладин: Огневичок, Жуткий крот, Хранительница тайн.

Охотник: Огневичок, Жуткий крот, Черная кошка, Маг Кирин-Тора, Огнеглотатель. С Магом Кирин-Тора — Взрывающиеся руны. С хорошей рукой — Джан'алай лоя-дракондор.

Друид: Джан'алай лоя-дракондор, Черная кошка, Звездочет Луна, Маг Кирин-Тора. С хорошей рукой — Взрывающиеся руны, Антимагия.

Разбойник: Огневичок, Жуткий крот, Черная кошка, Маг Кирин-Тора, Огнеглотатель. С хорошей рукой — Хранительница тайн.

Шаман: Маг Кирин-Тора, Черная кошка, Пироманьячка, Огневичок, Огнеглотатель. Если есть Маг Кирин-Тора — Взрывающиеся руны, Антимагия. С хорошей рукой — Джан'алай лоя-дракондор.

Маг: Жуткий крот, Черная кошка, Маг Кирин-Тора, Огнеглотатель, Джан'алай лоа-дракондор. Если есть Маг Кирин-Тора — Взрывающиеся руны.

Жрец: Джан'алай лоа-дракондор, Черная кошка, Маг Кирин-Тора. Если нет Монетки — Огневичок, Хранительница тайн. Если есть Маг Кирин-Тора — Взрывающиеся руны, Антимагия.

Чернокнижник: Маг Кирин-Тора, Джан'алай лоа-дракондор, Черная кошка, Хранительница тайн, Огневичок, Взрывающиеся руны.



Как работает архетип

Нечетный Агро Маг — агрессивная колода, которая во многом полагается на взрывной урон со своих карт и силы героя. Эта особенность отличает Мага от большинства других агрессивных колод, которые рассчитывают преимущественно на свой стол. Для Мага стол тоже важен, но в меньшей степени, порой ему достаточно нескольких атак от первых и третьих дропов, чтобы продавить оппонента, который будет заниматься зачисткой стола.

Масса взрывного урона из руки помогает Магу добивать противников, даже если те зачистили стол или закрылись провокациями. Поэтому он так хорош против Жреца на воскрешении, которому сложно одновременно чистить стол и восстанавливать здоровье.

Главная сила Нечетного Агро Мага в медленных матч-апах или даже в мидрейндж поединках. Но колоде сложно бороться с противниками, которые быстрее него на старте, например, с Нечетным Паладином. Если Магу не дают сразу зацепиться за стол, многие его карты становятся бесполезными или малоэффективными.



Основные комбинации и типы урона

Многие карты Нечетного Агро Мага самостоятельны и сильны сами по себе, но все же часто работают в **комбинации**.

Важна синергия секретов с **Магом Кирин-Тора** и **Хранительницей тайн**. Все эти инструменты могут работать и самостоятельно, но куда эффективнее вместе. Если нет других ходов, играть их чаще всего нужно в темп, но по возможности ждите, когда заполучите несколько частей комбинации.

Хорошо синергируют между собой **Огнеглотатель** и **Заводной механизм**. Такая комбинация улучшает силу героя до 8 урона, но часто Маг использует эти карты по отдельности.

Синергируют между собой **Джан'алай лоа-дракондор** и **Зола Горгона**. Последней картой можно копировать как самого **Джан'алай лоа-дракондора**, так и **Рагнароса**. Однако часто **Золу Горгону** нужно играть на другие цели, особенно если ресурсов в руке недостаточно.

Архетип наносит разный урон по герою противника: существами, направленными и случайными заклинаниями и эффектами, а также силой героя. Маг должен понимать, что не все эти источники урона равносильны и одинаково эффективны в разных обстоятельствах.

- Пока противник не зачистил стол или не поставил непроходимые провокации, старайтесь реализовать **Лироя Дженкинса**, **Грибоманта** и существ на столе в общем. Этот тип урона направить "в лицо" противника сложнее всего.
- Не так просто заставить атаковать нужную цель **Чародейские стрелы**, **Вихрь углей** и **Рагнароса**. Если вы хотите с их помощью бить по герою противника, лучше играть эти карты до того, как тот займет стол любыми существами. Чем их больше, тем ниже эффективность приведенных карт.
- Почти всегда урон по герою противника нанесет сила героя сама по себе или вместе с бафами **Огнеглотателя** и/или **Заводного механизма**. Этот источник урона реализовать проще всего, так что его можно приберечь напоследок.



Против агро

Нечетный Агро Маг не так силен **при встрече с другими агро колодами**. Работает правило агро матч-апов: побеждает самый быстрый. И Нечетный Агро Маг — самая медленная агро колода из всех.

Старайтесь зацепиться за стол со старта, в этом помогут первые дропы. Размены совершайте ими и улучшенной силой героя. Важно выиграть как можно больше темпа, в чем незаменимы связки **Мага Кирин-Тора** с секретами. Также используйте **Чародейские стрелы** и **Вихрь углей**, чтобы зачистить мелкие угрозы оппонента — это единственные похожие на AoE эффекты в распоряжении Мага.

Вы не можете вечно размениваться в матч-апе с любой агро колодой. Как только вы повели в темпе хотя бы немного, переключайтесь на героя противника и рассчитывайте на взрывной урон после потери стола. В идеале стоит начать агрессию после розыгрыша **Грибоманта**, но можно делать это и в другое время.

Как только вы отказываетесь от контроля стола, остается только рассчитывать на то, что вы нанесете летальный урон быстрее, чем это сделает оппонент.



Против контроля

В **матч-апах с контроль колодами** приоритеты изменятся. Нечетный Агро Маг сможет играть первым номером и диктовать свои условия. В вашем распоряжении окажется несколько опаснейших угроз, на которых оппонент будет вынужден ответить сразу же: **Звездочет Луна**, **Заводной механизм** и **Рагнарос**. Также достаточно опасны **Черная кошка**, **Пироманьячка** и сам **Джан'алай лоя-дракондор**, если в руке или колоде есть **Зола Горгона**.

Задача Нечетного Агро Мага — вынуждать противника невыгодно тратить защитные инструменты и параллельно наносить урон сначала существами, потом заклинаниями и силой героя. Полезными окажутся секреты, которые заставят медленного оппонента действовать осторожно и совершать неэффективные ходы.

У Нечетного Агро Мага будет несколько забот в этом матч-апе: обыгрывать АоЕ, правильно распределять ресурсы, выбирать между разменом и агрессией, а также "сетапить летальный урон" — подробнее обо всех этих игровых аспектах вы узнаете из следующего раздела.



В этом разделе вы найдете 10 советов и рекомендаций, которые позволят лучше освоить тонкости игры Нечетным Агро Магом.

Учитесь сетапить летал и планировать ходы наперед

Для Нечетного Агро Мага с массой взрывного урона важно научиться "сетапить летал", то есть планировать убить противника в течение нескольких ходов без или с помощью существ, учитывая возможности исцеления оппонента и другие защитные инструменты.

Для начала важно знать, какие карты есть в колоде противника: зачистки, ремувалы, исцеление, способы накопления брони и другое. В тяжелых ситуациях вы стараетесь сетапить летал, несмотря на все защитные инструменты оппонента, — рассчитывайте, что он их не нашел. В хорошем положении каждую защитную карту нужно обыгрывать и сетапить летал надежно.

Планируйте ходы наперед, учитывая контрмеры оппонента и сильнейшие ходы его архетипа за ту или иную ману. Рассчитывайте не только на карты в руке, но и на "топдеки" — читайте далее, как это делать.



Играйте не только картами в руке, но и “топдеками”

Многие карты в колоде Нечетного Агро Мага делают фактически одно и то же: наносят урон по герою противника — [Чародейские стрелы](#), [Огнеглотатель](#), [Взрывающиеся руны](#), [Вихрь углей](#), [Лирой Дженкинс](#), [Грибомант](#), [Заводной механизм](#) и [Джан'алай лоа-дракондор](#). Получив любую из этих карт, вы гарантированно или при определенном условии нанесете дополнительный урон.

Чтобы грамотно “сетапить летал”, важно учитывать эти “топдеки” и прогнозировать, что придет в руку в будущем. Дело всегда будет идти о вероятностях, но в этом нет ничего страшного: правильно оценивать шансы на успех и разные исходы — важное умение для опытных игроков.

Отслеживайте вашу колоду в уме или с помощью специальных программ, считайте, какой процент карт вы хотите вытянуть и после планируйте те или иные действия. Как и всегда, рискуйте в тяжелых ситуациях, например, рассчитывайте на “топдек” лучшей опции (обычно это [Лирой Дженкинс](#) или [Джан'алай лоа-дракондор](#)) и действуйте так, как будто эта карта гарантированно придет в руку.

Ищите баланс между агрессией и выгодой

У Нечетного Агро Мага могут быстро закончиться ресурсы в руке, если он не найдет ключевые источники перебора колоды. Если карты кончаются, старайтесь использовать каждую на максимум и чаще играть силу героя.

Если вы нашли [Черную кошку](#), [Звездочета Луну](#) или [Пироманьячку](#) и смогли “раскрутить” двух последних, можете позволить себе играть медленнее и жаднее: чаще размениваться, действовать надежно и обыгрывать все защитные инструменты противника, в большей мере полагаться на стол, а не на взрывной урон из руки.

Когда размениваться, а когда бить “по лицу”?

Как и любая другая агро колода, Нечетный Агро Маг часто будет вставать перед этим вопросом, и ответ на него будет разным в каждой конкретной ситуации. И все же можно выделить несколько общих правил:

- Не разменивайтесь, если вы гарантированно “сетапите летал” в ближайшее время и здоровью вашего героя ничего не угрожает

- Не разменивайтесь, если противник будет вынужден совершить те же самые размены самостоятельно
- Разменивайтесь мелкими существами, если это поможет защитить крупные и обыграть AoE
- Разменивайтесь, если ваши существа не умрут и у противника нет AoE

Важно всегда задумываться о том, стоит ли размениваться или нет, поскольку каждая игровая ситуация уникальна и нет четкого шаблона действий. Если вы только размениваетесь или только бьете по герою противника — вы действуете неправильно.



Как обыгрывать AoE

Для начала важно знать, какие AoE есть в арсенале противника и что они делают. Какие-то из них наносят урон (Адское пламя, Волна огня), другие убирают со стола всех или большую часть существ (Ментальный крик, Потасовка, Круговерть Пустоты). Есть и более специфичные массовые способности: Всеобщая истерия, Спустить собак, Исчезновение.

Наносящие урон способности можно обыграть существами с большим здоровьем или баффом Грибоманта. А в случае с другими AoE, как Ментальный крик, можно только запастись в руке вторую волну угроз, не подставляя под массовую зачистку слишком многое.

Важно отметить, что порой AoE обыгрывать в принципе не нужно, даже если они могут быть в колоде и руке оппонента. Не делайте этого в тяжелых ситуациях, если противник уже отдал большинство зачисток, а в его руке мало карт, а также если вы "сетапите летал" и победите, даже если оппонент разыграет AoE.

Как правильно играть секреты

Маг должен правильно использовать секреты. Часто их будет всего два: Антимагия и Взрывающиеся руны. Оба они неприятны для соперника, и обыграть их не так легко, поэтому вовремя разыгранный секрет даст вам преимущество в партии, а выброшенный впустую будет на руку противнику.

Антимагию использовать сложнее, чем **Взрывающиеся руны**, так как обыграть ее можно незначительным заклинанием. Поэтому всегда следите, вышла ли у оппонента Монетка — до этого играть **Антимагию** стоит только без других вариантов хода или в сочетании с **Магом Кирин-Тора** на 3 ход. Также порой заблокированная Монетка помешает нечетной колоде разыграть мощный 3 или 5 дроп, а Жрецу дать **Ментальный крик** на 6 ход.

Первым секретом часто правильнее играть **Взрывающиеся руны**: так вы выманите Монетку и дешевые заклинания у противника, которыми он и захочет проверить секрет. Уже потом используйте **Антимагию**.

Взрывающиеся руны играть проще, но старайтесь сделать так, чтобы противник не получил преимущество от секрета. Например, **Плотоядный куб** только рад подставиться под него. Не забывайте, как работает секрет с божественными щитами: существо теряет божественный щит, получая урон, равный своему здоровью, а остаток “летит” в героя оппонента. Так, **Сквайр Авангарда** потеряет божественный щит за счет получения 1 урона, а герой получит 5. **Ал'акир** “впитает” в себя 5 урона от **Взрывающихся рун**, которые собьют божественный щит, а противник получит лишь 1 урона.



Блефуйте, разыгрывая секреты

Секреты помогают блефовать. Активный секрет перед 7 ходом Жреца заставит его думать про **Антимагию**, даже если вы разыграли **Взрывающиеся руны** или другой секрет.

Думайте, какие есть сильные ходы у оппонента, и блокируйте их секретами. Оба ваши секрета реагируют на розыгрыш карты, будь то существо или заклинание, поэтому предотвратить сильный ход оппонента вполне реально. Безбоязненно противник сыграет лишь рыцаря смерти или оружие.

Если в колоде есть другие секреты, вы сможете еще сильнее запутать оппонента. Тот же Жрец, если разыграть секрет перед 7 ходом, сначала подумает на **Антимагию**, а проверив ее, решит, что вы сыграли **Взрывающиеся руны**. Чтобы обыграть их, Андуин захочет поставить крупную угрозу, особенно если его запас здоровья на исходе. Если же вы разыграли Отраженную сущность, появится отличная возможность скопировать крупную угрозу и закончить партию с ее помощью.

И такие примеры можно привести в каждом матч-апе. Секреты потому так и названы, что противник не знает точно, что произойдет и вынужден обыгрывать многое. Вовремя сыгранные секреты могут вынудить противника ошибиться, особенно если вы еще не добрались до высоких рангов.

Когда играть Джан'алая лоа-дракондора и Золу Горгону

Чаще всего Джан'алая лоа-дракондора правильно играть при первой же возможности: как только хватает маны и сила героя нанесла 8 урона за партию. Если на столе много других опасных угроз, на которые оппонент вынужден ответить (Заводной механизм, Звездочет Луна, Черная кошка и просто крупные существа), с Джан'алаем лоа-дракондором можно повременить до AoE зачистки или летала.

Также желательно играть эту карту, когда на столе будет минимум вражеских существ. Обычно Маг хочет, чтобы Рагнарос попал по герою противника. Старайтесь разменяться с существами противника перед выходом Джан'алай лоа-дракондора своими угрозами или заклинаниями.

Обычно Нечетный Агро Маг не может позволить ждать 10 ход, чтобы сыграть Джан'алая лоа-дракондора и Золу Горгону вместе. Если в руке есть обе карты, играйте Джан'алая лоа-дракондора в темп. Противник едва ли уберет со стола и 4/4 и 8/8 угрозу, а Золой Горгоной выгодно копировать и то, и другое существо.



Как правильно играть Звездочета Луну

Звездочет Луна — мощный источник перебора колоды, но достаточно непредсказуемый. Часто правильный ход — поставить эту угрозу в темп или в комбинации только с одной картой. Не относитесь к этому существу как к Гоблину-аукционисту, с помощью которого обязательно нужно перебрать много карт. Звездочет Луна ценна уже просто потому, что требует от противника срочного ответа.

Огневичок поможет перебирать колоду с помощью Звездочета Луны: он даст самой правой карой в руку элементаля 1/2, которым можно "раскрутить" легендарную карту.

Правильно используйте Монетку

Как и любая нечетная колода, эта должна особенно аккуратно играть Монетку. С ее помощью можно поставить два третьих или пятых дропа в течение двух ходов. Не

играйте их через Монетку, если в руке нет еще одного 3 или 5 хода. Также на второй ход порой нужно сыграть силу героя, чтобы разменяться с угрозой противника, и тратить Монетку или не нужно, или нужно для выставления 1 дропа, если вы столкнулись с агро матч-апом.

Также Монетку можно приберечь для 6 маны, чтобы раньше разыграть [Джан'алая лоя-дракондора](#) или связку [Заводной механизм](#) (или другой 5 дроп) + сила героя.



Нечетный Воин или **Нечетный Квест Воин** — сложнейшие матч-апы для Мага. Вы не можете делать ставку на взрывной урон и силу героя: только их не хватит для победы. Давление должно исходить от существ. Старайтесь закрепиться на столе и помешать Воину зачистить стол [Антимагией](#).

Помогают дополнительные ресурсы и добор: не спешите и играйте размеренно, выманивайте ремувалы из руки Воина и старайтесь переиграть его по выгоде.

Ключевая угроза в матч-апе — [Джан'алай лоя-дракондор](#), которую Маг почти агрессивно ищет на муллигане против Воина. К моменту розыгрыша этого существа вы должны выманить из руки Воина ключевые ремувалы. Сделаете так, чтобы [Рагнарос](#) продержался несколько ходов — выиграете у Нечетного Воина. В матч-апе полезна [Зола Горгона](#), которой нужно скопировать или [Джан'алай лоя-дракондора](#), или [Рагнароса](#).



Нечетный Паладин — еще один крайне тяжелый матч-ап, поскольку Маг достаточно медленный на старте. Крайне важно найти как можно больше первых дропов и навязать Паладину борьбу за стол с первых ходов. К 3-5 ходам важно перейти в наступление, зачищая стол Чародейскими стрелами, [Вихрем углей](#) и силой героя. Помогут выиграть в темпе секреты в синергии с [Магом Кирин-Тора](#), а позднее и [Грибомант](#). В какой-то момент вы неизбежно потеряете стол и рассчитывать придется только на взрывной урон из руки: берегите [Огнеглотателя](#), [Заводной механизм](#) и [Ночной Клинок](#) для финальной

атаки. Грибомант, Лирой Дженкинс и даже Джан'алай лоа-дракондор не всегда будут эффективными, поскольку их останавливают провокации и заспамленные угрозы.



Мидрейндж Охотник — очень выгодный матч-ап, в котором хорошо показывают себя **Взрывающиеся руны** и **Антимагия**. Старайтесь размениваться с угрозами оппонента силой героя, **Чародейскими стрелами** и **Вихрем углей**, в это время нанося урон по герою противника существами. Обычно лучше сначала сыграть **Взрывающиеся руны**, а после **Антимагию**, чтобы Охотник отдал Монетку и **Выслеживание** на проверку секрета.

Переходите в наступление на средних этапах игры, даже если со старта идет активная борьба за стол: Охотник достаточно медленный для вас и будет вынужден обороняться, что у него получается не всегда удачно.

Если встретите **Спелл Охотника**, будьте готовы к мертвой карте в руке: **Взрывающимся рунам**. Максимум, который можно выжать из этого секрета — заставить противника обыгрывать **Антимагию**. Для этого разыграйте **Взрывающиеся руны** перед шестым ходом Охотника, в который тот хотел бы использовать **Ко мне!** или **Оберег: малый изумруд**.

Против **Охотника на хрипах** **Взрывающиеся руны** также могут сыграть злую шутку, разрушив угрозу с мощным предсмертным хрипом. Внимательно используйте этот секрет, вынуждайте противника думать, что это **Антимагия** и наоборот. Матч-ап тяжелый и действовать в нем нужно быстро.



Хаккар Дриид и Меха-К'Тун Дриид — главное понять, с кем вы имеете дело. Если перед вами **Меха-К'Тун Дриид** (намного чаще встречается вне легенды), вы можете переиграть его гарантированно с помощью **Антимагии**. Приберегите секрет до момента, когда в руке Дриида останется только три карты: **Меха-К'Тун**, **Озарение** и **Близость к природе**. Сыграйте **Антимагию**, которая заблокирует **Озарение** и оставит на половине стола оппонента **Меха-К'Туна**. У вас будет ход, в который вы должны будете или убить Дриида, или **Меха-К'Туна**: его предсмертный хрип не сработает, так как в руке Дриида есть **Близость к природе**.

С **Хаккар Дриидом** такой трюк не сработает, хотя **Антимагия** все еще может помешать оппоненту правильно распорядиться комбинацией. И все же старайтесь победить этого противника давлением со стола на ранних и средних этапах. Делать это можно и против **Меха-К'Тун Дриида** — так вы выиграете быстрее. Но надежного запасного плана против **Хаккар Дриида** нет.

Правильно используйте **Взрывающиеся руны**, старайтесь поймать на них **Гоблина-аукциониста** перед 6 ходом Друида или **Яростного пироманта**, если на вашей половине стола много угроз с небольшим здоровьем.

Малигос и Вихлепыд Друиды — сложные противники из-за огромного количества брони и **Ползучей чумы**. Старайтесь обыграть последнюю карту, не выставляя много мелких угроз после 6 хода оппонента. Держите **Антимагию** до 6 или 10 хода Друида, чтобы заблокировать мощное заклинание. **Взрывающимися рунами** старайтесь поймать **Культивателя мечтоцветов**.



В матч-апе с **Малигос Разбойником** нужно действовать агрессивно и быстро. Давите на оппонента и вынуждайте отдавать **Исчезновение** на стол с опасными боевыми кличами и другими эффектами (**Лирой Дженкинс**, **Джан'алай лоя-дракондор**, **Рагнарос**, **Огнеглотатель**). Не обыгрывайте связку **Подготовка + Исчезновение**, готовьтесь к АоЕ эффекту только к 6 мане Разбойника.

Если увидите секрет, бейте по герою противника максимальным источником урона, чтобы обыграть **Ускользание**.

Вы можете закончить партию, даже если Разбойник сыграет **Валиру Иссохшую** на небольшом количестве здоровья, если выставите **Рагнароса**.

Пират Разбойник — равный и напряженный поединок, в котором многое решит средняя стадия игры. Старайтесь ответить на **Бандюгу** и другие 4/4 угрозы с помощью **Огнеглотателя**, копируйте его **Золой Горгоной** в руку. Действуйте с позиции силы и ведите игру, у оппонента больше способов переворота игровой ситуации, но у вас — взрывного урона. Помните, что у Разбойника есть провокации — **Жуткие корсары**.



При встрече с **медленной колодой Шамана**, ожидайте классические АоЕ эффекты: **Грозу** и **Вулкан**, а также точечный ремувал **Сглаз**. К 8 ходу Шаман сможет сыграть **Ведьму Хагату** и **Калимоса Первородного**, но последнего только в случае розыгрыша элементаря ходом ранее — следите за этим.

Играйте темпово и быстро. Старайтесь сыграть **Антимагию** перед **Вулканом**, **Сглазом** или **Целительным ливнем**. **Чародейские стрелы** и **Вихрь углей** отдавайте до того, как Шаман заставит стол тотемами и другими существами.



В зеркальном матче двух **Нечетных Агро Магов** многое решает темп и инициатива. Магу без Монетки будет проще навязывать свои условия и размениваться, но в долгосрочной перспективе его могут переиграть по ресурсам. Также Магу с Монеткой намного проще обыграть **Антимагию**, пусть порой он вынужден тратить Монетку ранее для перехвата инициативы.

Как и всегда в агро матч-апе, старайтесь размениваться с существами противника заклинаниями и силой героя, а существами бить по герою противника.

Против **медленного Нечетного Мага** вы будете выступать с позиции силы и давить. Играйте **Антимагию** перед 5 и 7 ходами оппонента, чтобы помешать ему зачистить стол AoE эффектами. Аккуратнее со **Взрывающимися рунами**: с их помощью оппонент сможет уничтожить свою **Куклу вуду**. Не затягивайте партию до выхода Ледяного лица Дайны: у вас не получится продавить противника спустя несколько ходов после рыцаря смерти.



Жрец на воскрешении — выгодный матч-ап. Маг оказывается достаточно темповым и агрессивным, помогают масса взрывного урона не со стола, с которыми Жрецу сложно справиться. Старайтесь сначала держаться за стол и наносить урон существами, баффами и Чародейскими стрелами / **Вихрем углей**, а другие источники урона (**Огнеглотатель**, **Джан'алай лоя-дракондор**, **Рагнарос**) приберечь для завершения партии, если стол будет потерян.

Антимагия поможет обыграть **Всеобщую истерию** и **Ментальный крик**, но играть секрет нужно внимательно, так как в распоряжении Жреца могут оказаться Монетки с **Золоченой горгульи**. Порой полезно заблокировать даже Монетку, например, на 6 ход Жреца, чтобы он не дал **Ментальный крик**, но часто нужно мешать другим более влиятельным заклинаниям.

Взрывающиеся руны лучше играть не перед третьим ходом Жреца, особенно если он оставил на муллигане какую-то карту и не разыграл ее ранее, чтобы не уничтожить **Золоченую горгулью**.

Контроль Жрец сложнее: эта колода лучше цепляется за стол и может зачистить мелкие угрозы раньше мощнейшим **Вестником заката**. Играйте быстро и не давайте времени Жрецу для захвата стола. Не обыгрывайте **Всеобщую истерию**, но помните про Темную жрицу: не играйте Звездочета Луну перед 6 ходом Жреца. Также опасно подставлять **Джан'алай лоя-дракондора** и **Рагнароса** перед 8 ходом Жреца, когда может быть разыгран **Темный жнец Андуин**.

Пользуйтесь недостаточным количеством исцеления в распоряжении Контроль Жреца, его можно добить и после потери стола.

Комбо Жрец на провокациях — крайне опасен, так как вы не сможете пройти через первую крупную угрозу, которую поставит Андуин. Борьба за стол все же возможна, если у вас есть **Грибомант**: с его баффом вы сможете выгодно разменяться с провокацией Жреца, но легкой жизни после не ждите: в бой вступят эффекты воскрешения или другие крупные угрозы.

Старайтесь продавить Комбо Жреца быстро, защищайтесь **Антимагией** перед 5 и 7 ходами оппонента. Если Жрец поставил провокацию, разменяйтесь с ней столом, пусть это ее и не убьет, так вы помешаете Жрецу реализовать **Божественный дух**.



Контроль Чернокнижник и Куболок уязвимы к большому количеству взрывного урона. Наносите как можно больше урона существами до 5-7 ходов, когда противник сможет закрыться провокациями. Если это случилось, полагайтесь на **Джан'алая лоа-дракондора** и взрывной урон. Обыгрывайте **Осквернение** и **Адское пламя** или **Антимагией**, или угрозами с нужным количеством здоровья.

Меха-К'Тун Чернокнижника продавить еще проще, так как в его распоряжении меньше провокаций и AoE зачисток. Если партия затянулась и вы не смогли вовремя продавить оппонента, вы также можете постараться испортить его комбинацию **Антимагией**. Как только Чернокнижник доберет все карты, играйте этот секрет. Неопытный противник разыграет комбинацию и испортит ее. Опытный потратит целый ход, чтобы деактивировать секрет: вам может хватить времени, чтобы добить его. Также вы можете блефовать и играть после этого еще один другой секрет или сразу же **Антимагию**, чтобы вынудить противника сыграть надежно и обыграть ее.

Четный Чернокнижник опаснее, так как быстро занимает стол крупными угрозами. Крайне полезна **Отраженная сущность**, которой вы хотите скопировать **Горного великана** или **Сумеречного дракона**. **Антимагией** блокируйте AoE зачистки или **Оберег: малый аметист**. **Взрывающиеся руны** можно отдать или на **Горного великана** (после добить его может сила героя), или на другую крупную угрозу.

Аккуратнее со здоровьем Черного Чернокнижника: обыгрывайте **Крюконосца-разорителя**. Не опускайте здоровье ниже 18 единиц просто так, часто незначительным количеством урона можно и пожертвовать.

Зоолок — достаточно тяжелый матч-ап, хотя улучшенная сила героя делает в нем многое. Задача — подловить противника на секрете или другом темповом ходе. Вы не переиграете Зоолока по выгоде и едва ли значительно перегоните по темпу со старта. Поэтому выберите мощный ход, в который вы сможете перехватить инициативу и после нанести хотя бы немного урона существами. После **Гул'дана** можно добить взрывным уроном и **Рагнаросом**.



Нечетный Агро Маг занимает уникальное положение в мете. Это лучшая "контра" Мидрейндж Охотника, который популярен, как никогда. Если вы часто встречаете его или Жрецов на воскрешении, Нечетный Агро Маг — лучший выбор. Также Нечетный Агро Маг порадует любителей быстрых партий и агро колод в целом.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч.