

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Патч 13.1) Нечетный Маг Растахановых игрищ. Гайд по архетипу.

31.12.2018

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Нечетный Маг растахановых игрищ.

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой сегодняшнего гайда — Нечетный Маг. Архетип существует еще с начала Года Ворона, но раскрыл себя он только с картами Растахановых игрищ.







Сегодня поклонники Нечетного Мага разделились на два больших лагеря: одни играют контроль версией колоды, другие предпочитают агрессивную стратегию с секретами. И та, и другая версия имеют место, и нельзя однозначно определить, какая из них сильнее. Данный гайд рассматривает медленного Нечетного Мага.

Архетип показывает неплохие результаты против большинства архетипов Охотника (кроме Охотника на хрипах), а также Нечетного Разбойника и Четного Шамана. Кроме того, Маг примерно на равных играет с Нечетным Воином и Контроль Жрецом: если знать, что делать, вы точно не будете уступать в этих матч-апах.

Пусть Нечетный Маг сегодня не так популярен, как в начале Растахановых игрищ, но любителям архетипам не стоит переживать. Грамотный Нечетный Маг способен достичь высоких рангов.

Из гайда вы узнаете всю известную информацию о Нечетном Маге к сегодняшнему дню. Ищите в гайде сборки архетипа, обсуждение вопросов муллигана, стратегии и матч-апов. Также много внимания будет уделено вопросам декбилдинга — вы узнаете, как собрать Нечетного Мага несколькими разными и непохожими друг на друга способами.

*Это обновленная версия гайда по Нечетному Магу, актуальная для меты после нерфов. Далее полный список изменений:*

-  *Переработано вступление*
-  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним, убраны неактуальные*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": изменена основа колоды, добавлены новые опциональные карты, добавлена новая бюджетная сбокра, дополнена информация о заменах*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
-  *Добавлены небольшие изменения и исправления ошибок в разделах "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, убраны старые*

#### **Разделы статьи:**

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

## Сборки архетипа

Нечетного Мага можно собрать массой разных способов. Игроки пробуют как достаточно агрессивные сборки архетипа, так и медленные контроль вариации.



Нечетный Маг от HSReplay







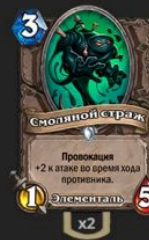














# Нечетный Маг (HSReplay)




Самая популярная версия Мага по мнению HSReplay. Это медленная сборка, которую можно охарактеризовать как контроль. Раскрывается она на поздних этапах матча, а в начале игры предпочитает добирать карты и обороняться. **Астромантка** часто будет призывать крупных существ, потому что рука Нечетного Мага почти никогда не пустует.


### Нечетный Маг с элементами

## Нечетный Маг с элементами


|   |  |  |  |  |   |  |
|---|--|--|--|--|---|--|
|  <p><b>Магический инфузия</b><br/>Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости.<br/>Элементаль</p> |  <p><b>Огневичок</b><br/>Боевой клещ вы кладете в руку элементаль 1/2.<br/>Элементаль</p>                                       |  <p><b>Огнелютец</b><br/>Боевой клещ: ваша следующая атака героя на этом ходу наносит на 2 ед. больше урона.<br/>x2</p>         |  <p><b>Прожорливый призрак</b><br/>Боевой клещ уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.<br/>x3</p> |  <p><b>Золотая Горгона</b><br/>Боевой клещ: вы кладете в руку заклинание колесо выбора выбранного существа.<br/>x2</p>                                       |  <p><b>Защитный хулиган</b><br/>Провокация. Боевой клещ вы разыгрываете существо с «Провокацией».<br/>x2</p>                         |  <p><b>Смолиный страж</b><br/>Провокация +2 к атаке во время хода противника.<br/>Элементаль</p>  |
|  <p><b>Кукла вуду</b><br/>Боевой клещ выбирает существо. Предсмертный крик уничтожает выбранное существо.<br/>x2</p>              |  <p><b>Черная кошка</b><br/>Урон от заклинаний +1. Боевой клещ: если в вашей руке есть карта, вы берете карту.<br/>Зверь</p>   |  <p><b>Пироманьячка</b><br/>Когда ваша сила героя убивает существо, вы берете карту.<br/>x2</p>                                |  <p><b>Знаплатек</b><br/>Магический. Божественный щит. Провокация. Позитивное жжизнь.<br/>Механизм</p>                         |  <p><b>Взрывная волна</b><br/>Наносит 2 ед. урона, если существа. Смерть: вы кладете в руку случайное заклинание мага.<br/>x2</p>                           |  <p><b>Магический инфузия</b><br/>Слот (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (0) или больше на этом ходу.<br/>Элементаль</p> |  <p><b>Ярость дракона</b><br/>Вы получаете оружие и заклинание на своей руке. Все существа получают урон, равный его стоимости.<br/>x2</p> |
|  <p><b>Барон Геддон</b><br/>В конце вашего хода наносит 2 ед. урона ВСЕМ остальным персонажам.<br/>Элементаль</p>                |  <p><b>Бестиарзарва</b><br/>Боевой клещ наносит 5 ед. урона, если на прошлом ходу вы разыграли элементаль.<br/>Элементаль</p> |  <p><b>Пит лорд</b><br/>Боевой клещ: если ваша сила героя наносит 8 ед. урона в этом матче, призывает Рогатоса.<br/>Зверь</p> |  <p><b>Воинская клятва</b><br/>Наносит 4 ед. урона всем существам противника.<br/>x2</p>                                      |  <p><b>Пotion of Healing</b><br/>Боевой клещ: призывает заклинание сила 3/1. Ваша заклинания получает <b>Ослабленный</b> эффект до конца матча.<br/>x5</p> |  <p><b>Магический инфузия</b><br/>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, удаляет свою герою.<br/>Зверь</p>      |  <p><b>Магический инфузия</b><br/>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, удаляет свою герою.<br/>Зверь</p>             |



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



13960





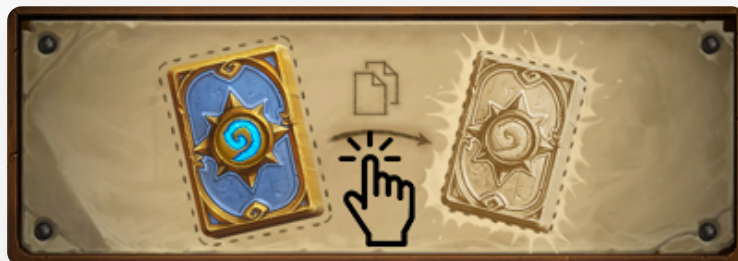
Еще одна колода от HSReplay, которая отказывается от Взрывной волны, Астромантки и Алекстразы в пользу Магического бронника, Золы Горгоны, Зиллиакса и Вестника зарева. Сборку с элементами можно также дополнить Пламентаем, Ледниковым осколком, вторым Магическим бронником.

Нечетный Маг от pol67104061

## Нечетный Маг от ro167104061

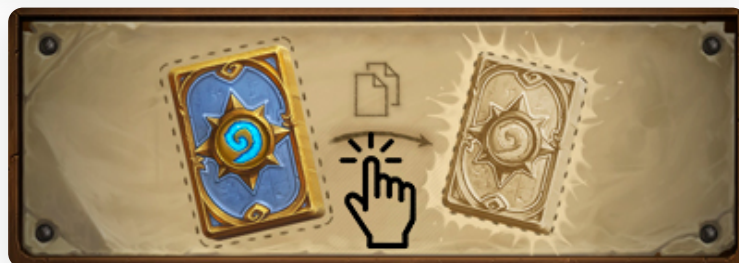
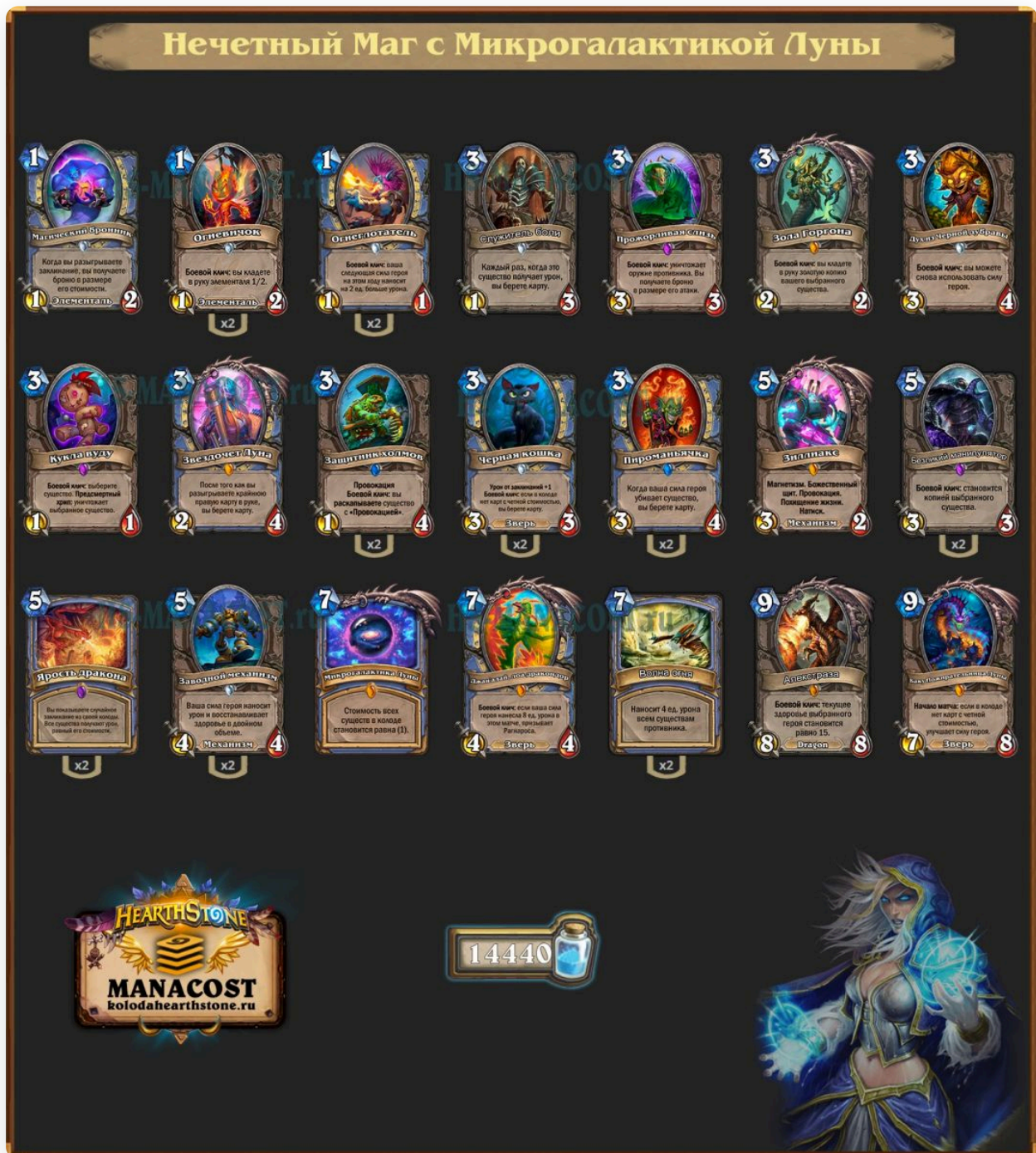


12400



Интересная сборка из 5000 Легенды. Ее можно отнести скорее к мидрейндж колодам, чем к агро или контроль. Примечательно наличие **Шальной звезды** и Харрисона Джонса. Также игрок использует редкого сейчас **Железноклюва**, который помогает обходить провокаторов или устранять неприятные эффекты.

## Нечетный Маг с Микрогалактикой Луны





















Веселая и интересная сборка с Микрогалактикой Луны и Безликим манипулятором. Последний предназначен в основном для того, чтобы копировать Рагнароса. После применения Микрогалактики Луны все существа будут дешевыми и выставить несколько копий огненного элементаля не составит труда. Но, конечно, найти время для

безопасного розыгрыша Микрогалактики и не получить при этом в руку нужных существ будет не всегда легко. Сборка ориентирована в основном на медленные матч-апы.


### Нечетный Маг с секретами

## Нечетный Маг с секретами


|   |  |   |   |  |   |
|---|--|---|---|--|---|
|  <p>Каждый раз, когда разыгрывается Секрет, это существо получает +1/+1.</p> <p>x2</p>     |  <p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределенного между персонажами противника.</p> <p>x2</p>               |  <p>Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>x2</p>  |  <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>x2</p>                                    |  <p>Боевой клич: ваша следующая сила героя на этом ходу наносит на 2 ед. больше урона.</p> <p>x2</p>                      |  <p>Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его.</p>                            |
|  <p>После того как вы разыгрываете крайнюю правую карту в руке, вы берете карту.</p>      |  <p>Боевой клич: следующий Секрет, который вы разыграете на этом ходу, будет скрыт (0) маня.</p> <p>x2</p> |  <p>Секрет: после того как противник разыграет заклинание, которое нанесет 4 ед. урона, герой противника получит любой оставшийся урон.</p> <p>x2</p> |  <p>Наносит 5 ед. урона, случайно распределенного между персонажами.</p> <p>x2</p>                  |  <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>Боевой клич: если в колоде нет карт с четной стоимостью, вы берете карту.</p> <p>x2</p> |  <p>Когда ваша сила героя убивает существо, вы берете карту.</p> <p>x2</p>                          |
|  <p>Рывок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> |  <p>Боевой клич: если на прошлом ходу вы разыграли элементалей, вы берете карту.</p> <p>x2</p>            |  <p>Боевой клич: если ваша сила героя нанесла 8 ед. урона в этом матче, призывает Рыцаря.</p> <p>x2</p>  |  <p>Боевой клич: наносит 5 ед. урона, если на прошлом ходу вы разыграли элементалей.</p> <p>x2</p> |  <p>Боевой клич: призывает элементалей силой 3/6. Ваша элементалей получает «Пламенная жемчужина» до конца матча.</p>   |  <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уничтожает силу героя.</p> <p>x2</p> |



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



10420





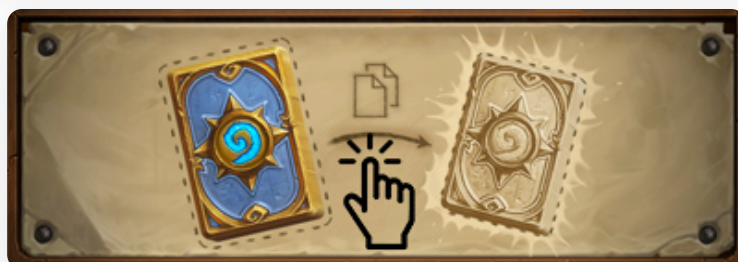
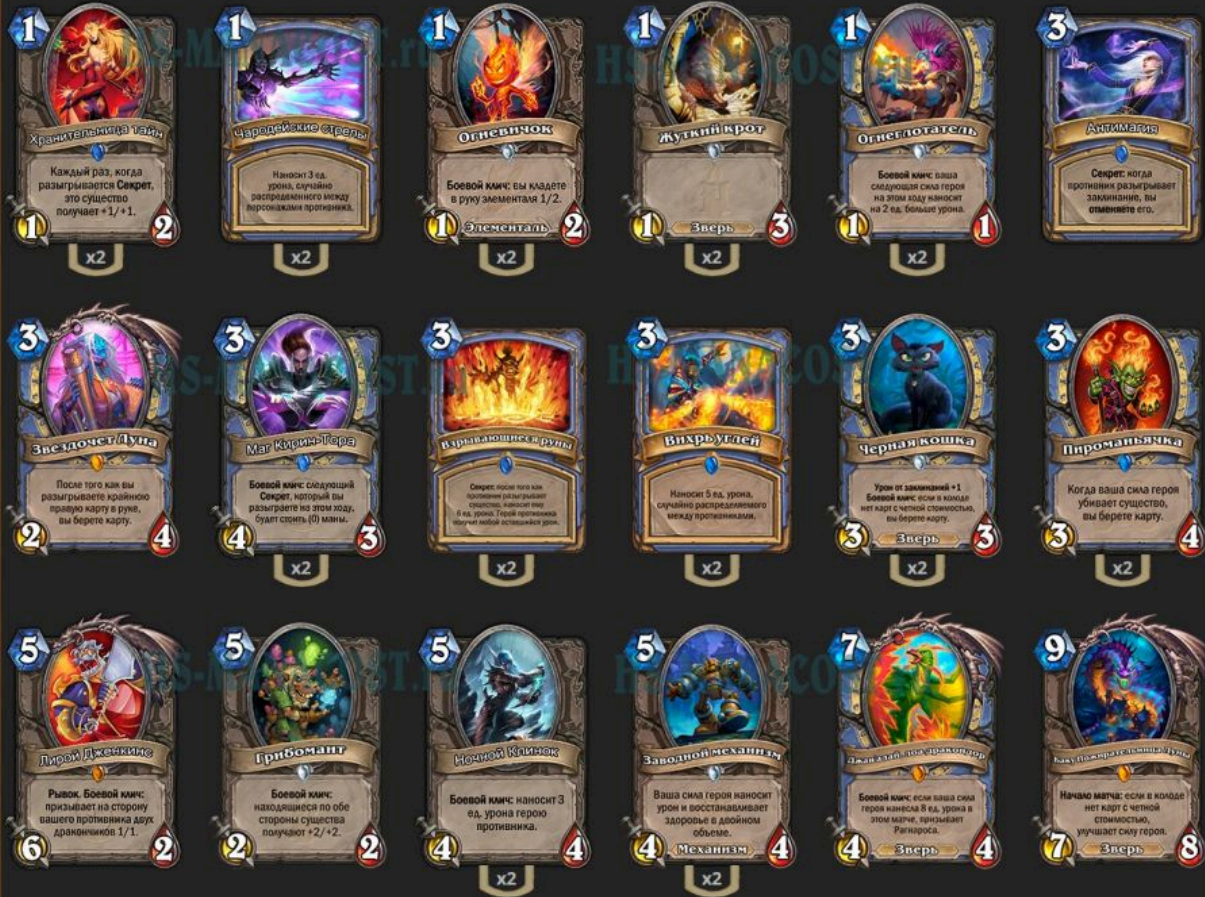
Это одна из агрессивных сборок Нечетного Мага. Она использует классический набор секретов (Антимагия, Взрывающиеся руны), Мага Кирина-Тора и Звездочета Луну, как это делали Темпо Маги. Но у колоды есть и поздний потенциал в лице все тех же Ледяного лича Джайны и Джан'алай лоа-дракондора.

Также наблюдается вспомогательная синергия элементалей в лице Пламенталя и Вестника зари.

---

Нечетный Маг от Yulsic

# Нечетный Маг от Yulsic



Еще одна популярная агрессивная версия Нечетного Мага. Здесь присутствует даже Ночной клинок для дополнительного урона "по лицу". Лирой Дженкинс поможет добивать противников, а Заводной механизм сделает вашу силу героя воистину устрашающей. Иногда в такие колоды добавляется Гидра Горьких Волн.

Однако не все разделяют энтузиазм относительно такой колоды. Vicious Syndicate в последнем мета-отчете отметили, что карты Ночной клинок, Заводной механизм и Гидра Горьких Волн ужасны и мешают игрокам полностью раскрыть потенциал архетипа.

*Отметьте, что колоды с агро и контроль уклоном сильно отличаются друг от друга, поэтому не все советы из этого гайда подойдут вам, если вы хотите играть на быстром Маге. Более подробно вы сможете узнать о нем из руководства, которое выйдет в скором времени.*

## Вопросы декбилдинга



**Основа колоды** — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

Сегодня основа медленного Нечетного Мага выглядит таким образом. Часто ее дополняют следующими картами: Защитник холмов, Прожорливая слизь, Зиллиакс, Взрывная волна, Барон Геддон, Астромантка.

Популярна **Зола Горгона** — она нужна, чтобы копировать **Джан'алай лоа-дракондора** и иногда другие карты, но обязательной ее назвать нельзя.

Иногда можно встретить **Алекстразу**, но это довольно медленная опция, которую тяжело разыграть в агро матч-апе в нужное время.

Также ваша основа может быть дополнена различными синергиями с элементами, биг спелл комбинациями. Одни хотят играть более жадно и медленно, а кто-то может даже использовать зверей.

Дополняйте основу такими картами, которые подойдут для выбранного стиля игры. Ниже подробнее рассмотрены опциональные и технические карты Нечетного Мага.

## Опциональные и технические карты

**Опциональные и технические карты** можно разделить на несколько подгрупп, в зависимости от типа колоды. Существуют Нечетные Маги с синергией элементов, а также биг спелл, темпо и контроль колоды.

### Синергии с элементами:

**Огневичок** — популярная опция во многих сборках, но гораздо эффективнее он проявляет себя в колодах с элементами. Это не столько хороший первый ход, сколько активатор для других элементов.

**Пламементаль** — неплохая темповая карта, но слишком медлительная для агро поединков. Еще один инструмент добора, который не даст остаться без ресурсов в руке.

**Смоляной страж** — классическая анти-агро опция, которая будет не столь полезна в медленных матч-апах. Еще один активатор для эффектов элементов.

**Вестник зарева** — один из ключевых элементов в таких колодах. Это не только отличный инструмент для темпового переворота — **Вестник зарева** еще и стреляет “в лицо”, а у Нечетного Мага совсем не много взрывного урона. Также его боевой клич лечит вашего героя, если разыграна **Ледяной лич Джайна**.



### Биг Спелл опции:

**Магический деспот** — синергирует с **Яростью дракона**, **Взрывной волной**, **Волной огня**. После полной зачистки стола помогает вам занять лидирующую позицию.

**Астромантка** — рука Нечетного Мага редко пустует, поэтому реализовать **Астромантку** будет не сложно. Опция будет более эффективна в медленных поединках, для быстрых она слишком медлительна, да и достаточного количества карт в руке может не оказаться.

**Злая призывательница** — добавляйте, если хотите получать много темпа и больших существ. Будет призывать существ за 5 и 7 маны, так как других больших заклинаний у вас нет. Как и **Астромантка**, особенно полезна в медленных поединках.

**Взрывная волна** — популярный AoE инструмент, отлично проявляет себя против самых агрессивных колод вроде Нечетного Паладина. Синергирует с **Черной кошкой**. Часто **Взрывную волну** берут в колоду не потому, что она так уж сильна и эффективна, а потому, что для синергии с **Яростью дракона** нужно больше тяжелых заклинаний.

**Ярость дракона** — опция, которая нашла пристанище почти во всех сборках архетипа, за исключением некоторых самых темповых. **Ярость дракона** будет чистить стол на 5 или 7 единиц (**Взрывная волна**, **Волна огня**). Если вы играете только **Волну огня** и **Ярость дракона**, будьте аккуратны и старайтесь разыграть AoE до того, как обе **Волны огня** придут в руку.

**Дракономант Аланна** — играла почти во всех сборках Биг Спелл Мага прошлых дополнений, не лишней может быть и здесь. Добавляйте, если у вас есть полный набор дорогих заклинаний и вы хотите играть еще лучше в медленных поединках. Но опция не обязательна, и тратить на нее пыль не стоит.



#### Контроль опции:

**Магический бронник** — у Мага мало исцеления до выхода **Ледяного лича Джайны**, и **Магический бронник** нужен, чтобы исправить это. Особенно полезен в агро матч-апах. Но все же он не так силен, как в старых сборках Биг Спелл Мага, ведь у героя статьи немного дорогих заклинаний. Используйте элементалю с умом.

**Кукла вуду** — у Нечетного Мага мало способов избавляться от тяжелых единичных угроз, и **Кукла вуду** прекрасно с этим справляется. Не забывайте, что она принесет вам максимум выгоды после смены облика.

**Мехмастер Замыкалец** — проблема Нечетного Мага в том, что у него нет **Превращения**, да и эффекты немоты он не играет. **Мехмастер Замыкалец** улучшит матч-апы с противниками, которые используют много предсмертных хрипов и эффекты воскрешения: **Куболок**, **Куб Охотник**, **Таунт Друид**, **Жрец на воскрешении** и другие.

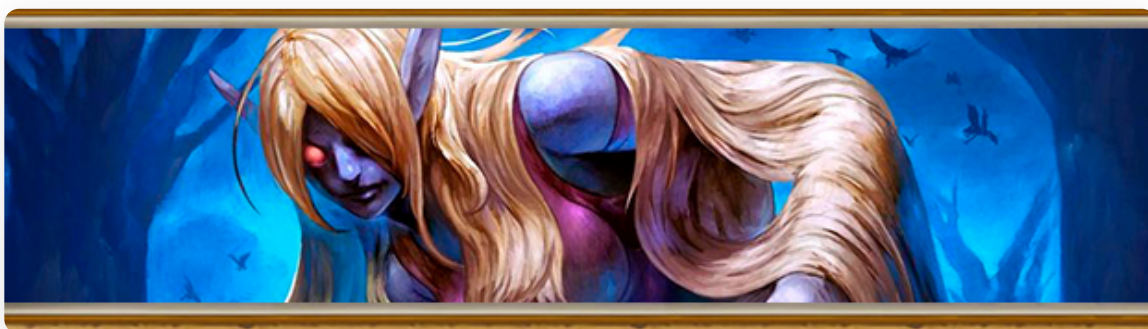
**Первопроходец Элиза** — полезна в медленных поединках, где исход партии будет решаться на стадии усталости. В самых затяжных матч-апах имеет смысл играть ее в

комбинации с **Золой Горгоной**, чтобы замешать два комплекта в колоду. В быстрых матчах будет выходить просто как 5/5 за 5 маны и редко сделает что-то еще.

**Первопроходец Элиза** из-за своего боевого клича плохо синергирует с **Яростью дракона** и **Черной кошкой**, существенно ослабляя эти карты. Поэтому **Первопроходца Элизу** играют редко.

**Алекстраз** — универсальный инструмент нанесения урона или исцеления. В медленных матчах более эффективна, так как немногие смогут ее проигнорировать. В быстрых зачастую тяжело найти подходящий момент для ее выхода.

**Азалина Воровка Душ** — можно добавить, если вы часто играете с очень медленными оппонентами. **Азалина Воровка Душ** обеспечит вас дополнительными ресурсами, если карты в руке оставляют желать лучшего, а в некоторых случаях поможет украсть комбинацию противника или сорвать ему планы (**Вихлелых Друид**).



#### Общие опциональные и технические карты:

**Звездочет Луна** — часто встречается в агро сборках, так как у них больше дешевых карт для ее раскрутки. В медленных колодах сравнима с **Пироманьячкой**, так как редко даст больше одной карты за ход.

**Менеджер Ям Сарона** — помогает бороться за стол на ранних этапах. Берите, если хотите лучше играть с агро колодами.

**Железноклюв** — игроки вспомнили об эффекте немоты, который подходит всем нечетным колодам. Он поможет вам во многих случаях, например, нейтрализовать популярную сегодня в мете **Похитительницу трупов** или лишить баффа вражеское существо (актуально против Четного Паладина), а также обойти провокатора и многое другое.

**Прожорливая слизь** — добавляйте, если часто встречаете противников с оружием: сегодня вы чаще всего будете ломать **Лук Орлиного рога** и **Свечкострел**. Задумайтесь, стоит ли отдавать слот колоды только ради этого.

**Дух из Черной дубравы** — интересная опция, которую можно использовать как с улучшенной силой героя, так и с обновленной Ледяным личом Джайной. Но не забывайте, что 3/4 - это еще и хороший третий ход, поэтому жадничать и ждать подходящего момента для комбо не всегда нужно.

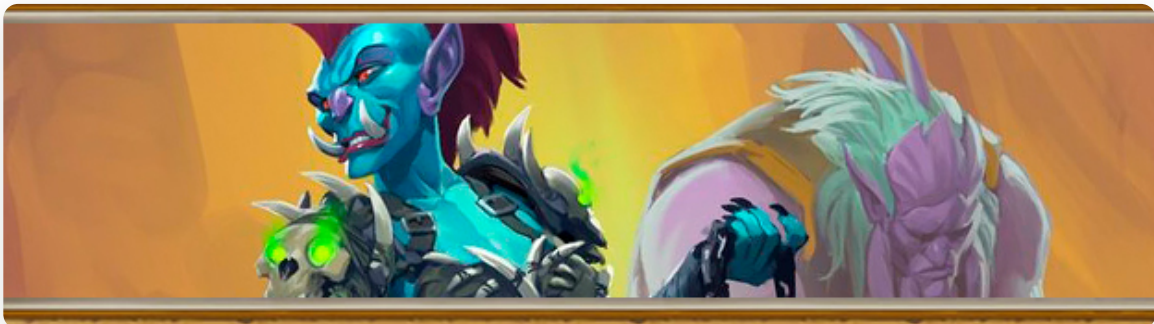
**Зола Горгона** — это существо приятнее всего использовать на Джан'алая лоа-дракондора, но не закливайтесь на этом. В разных матчах цели будут разные: где-то пригодится **Ледниковый осколок**, где-то **Защитник холмов** и другие.

**Грибомант** — редкая опция и довольно агрессивная. Добавит вам больше темпа, а также сыграет на эффекте неожиданности, ведь мало кто будет обыгрывать эту карту в поединке с Нечетным Магом.

**Зиллиакс** — популярный механизм нашел себе место и в новом архетипе. **Зиллиакс** помогает перехватывать инициативу, к тому же это источник исцеления, которого у Мага не так много до выхода **Ледяного лича Джайны**.

**Опытный охотник** — Нечетный Маг всегда страдал от дефицита точечных ремувалов, поэтому если вы хотите уверенней чувствовать себя против больших одиночных угроз, добавьте эту карту. Лишний ремувал Магу точно не помешает.

**Барон Геддон** — раньше считался обязательным из-за обилия Нечетных Паладинов, сегодня необходимость в нем уже не такая острая. Добавьте для дополнительного позднего давления. Его AoE эффект также может пригодиться в некоторых быстрых матч-апах вроде Нечетного Разбойника, Зоолока и Четного Шамана. Помогает восстановить много здоровья после розыгрыша **Ледяного лича Джайны**.



## Замены



Нечетный Маг — дорогая колода, в ее основе 3 легендарные карты и 4 эпические, причем большинство из них обязательны.

**Баку Пожирательницу Луны** вы никак не замените. Не рекомендуется избавляться и от **Ледяного лича Джайны**, так как это ключевое звено колоды, полезное во всех матч-апах. **Джан'алай лоа-дракондор** идеально вписывается в концепцию архетипа, но на первых порах вы можете от него отказаться, если у вас нет пыли или желания создавать его. Однако колода заметно ослабнет без лоа, так что готовьтесь к напряженным матчам. Если вам понравится играть Нечетным Магом, в первую очередь обязательно создайте **Джан'алай лоа-дракондора**.

Эпические карты (**Ярость дракона** и **Кукла вуду**) тоже важны для Мага. Это два сильнейших ремувала, отказываться от которых было бы опрометчиво. Для начала создайте хотя бы по одной копии каждого из них. Без **Куклы вуду** Джайна останется совсем без точечных ремувалов, а **Ярость дракона** незаменима в агро матч-апах. Когда решитесь дополнить колоду дорогими картами, не забудьте о них.

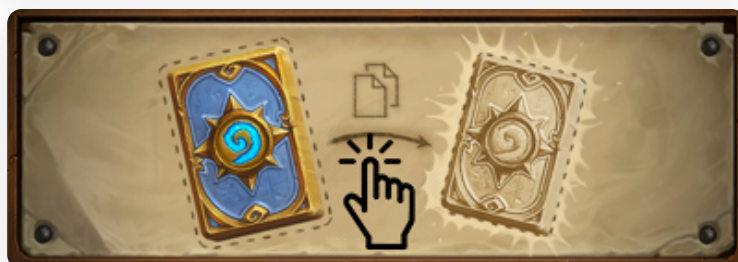
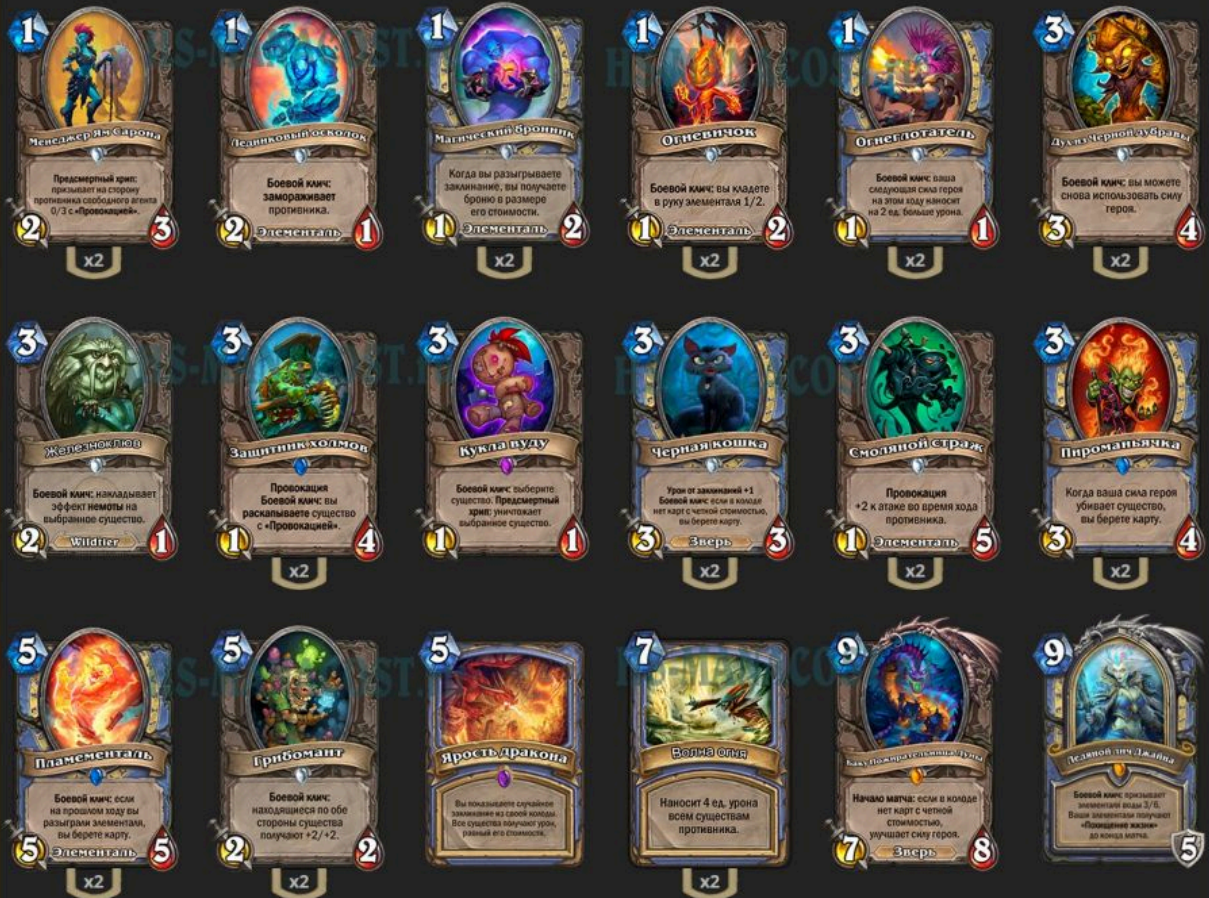
Другие эпические и легендарные карты (**Зиллиакс**, **Магический деспот**, **Барон Геддон** и так далее) тоже усилят колоду, но бюджетная сборка легко может обойтись без них.

Впрочем, некоторые из них популярны в мете и есть у большинства игроков. Нечетный Маг точно не будет против, если вы добавите их.



Максимально бюджетный Нечетный Маг

# Бюджетный Нечетный Маг



Такая сборка играет чуть более агрессивно, чем классические Нечетные Маги. Здесь больше темповых существ вроде Менеджера Ям Сарона, Пламенталя и Грибоманта.

Если у вас есть Джан'алай лоа-дракондор, Барон Геддон, Астромантка, Зиллиакс, вторая Ярость дракона и Кукла вуду, можете уверенно добавлять их в колоду. Заменяйте Менеджера Ям Сарона, Ледникового осколка, Духа из Черной дубравы или Пламенталя.



Для начала несколько общих советов:



Ледяной лич Джайна сильна в любом поединке, оставляйте в стартовой руке всегда



Джан'алай лоа-дракондор сильна только в медленных матч-апах, где вы уверены, что будете играть первым номером до 7 хода.



Огневичок и Черная кошка хороши во всех противостояниях за исключением самых медленных



Ярость дракона сильна против любой колоды, играющей от стола. Оставляйте против Охотника, Разбойника, Шамана и Чернокнижника.



Огнеглотатель и Защитник холмов нужны всегда с Монеткой или при встрече с темповыми оппонентами: Охотником, Чернокнижником и Разбойником — в первую очередь.



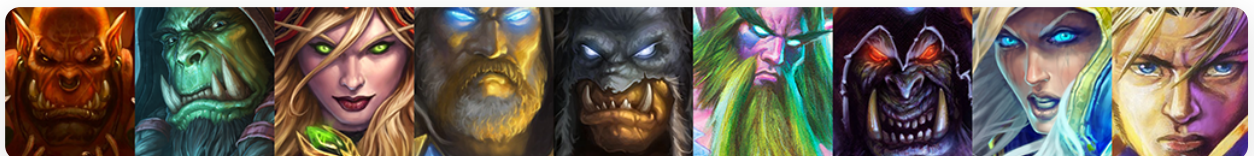
Смоляной страж нужен в стартовую руку, если вы уверены, что столкнулись с темповым противником



Пироманьячку можно оставлять в темповых поединках всегда с Монеткой или с хорошей стартовой рукой



Прожорливая слизь нужна только против Охотника, Воина и Разбойника



**Воин:** Ледяной лич Джайна, Прожорливая слизь, Джан'алай лоа-дракондор. С хорошей рукой — Пироманьячка.

**Паладин:** Ледяной лич Джайна, Огневичок, Пироманьячка, Черная кошка. С хорошей рукой — Прожорливая слизь.

**Охотник:** Ледяной лич Джайна, Пироманьячка, Черная кошка, Прожорливая слизь, Ярость дракона, Огневичок. С Яростью дракона — Магический деспот.

**Друид:** Огневичок, Ледяной лич Джайна, Джан'алай лоа-дракондор. С хорошей рукой — Астромантка, Смоляной страж.

**Разбойник:** Ледяной лич Джайна, Огневичок, Прожорливая слизь, Черная кошка, Огнеглотатель, Ярость дракона. С хорошей рукой — Пироманьячка.

**Шаман:** Ярость дракона, Огнеглотатель, Огневичок, Смоляной страж, Ледяной лич Джайна,.

**Маг:** Ледяной лич Джайна, Черная кошка, Джан'алай лоа-дракондор, Огневичок, Пироманьячка, Смоляной страж, Огнеглотатель.

**Жрец:** Ледяной лич Джайна, Джан'алай лоа-дракондор, Черная кошка, Пироманьячка.

**Чернокнижник:** Ледяной лич Джайна, Ярость дракона, Огневичок, Черная кошка, Пироманьячка. С Яростью дракона — Магический деспот.



### Как работает архетип

Нечетный Маг — это неспешная колода, которая , начинает раскрываться к середине игры или поздним ее стадиям. На первых порах угрозы Джайны совсем не серьезные, и свое предпочтение она чаще отдает улучшенной силе героя. 2 единицы урона по выбранной цели — очень мощный инструмент. В агрессивных поединках сила героя помогает контролировать ранний стол, в медленных может выступить в качестве раннего давления по герою противника, подобно базовой способности Охотника.

С развитием партии Джайна выставляет все более крупных существ и начинает действовать увереннее. Обороняется Маг в основном тяжелыми AoE зачистками, а темп перехватывает с помощью Магических деспотов, Зиллиакса, Барона Геддона и других опций.

**Ледяной лич Джайна** — это одна из важнейших карт, которая не бывает лишней ни в одном матч-апе. Разыгрывая рыцаря смерти, вы обеспечиваете себе практически бесконечную генерацию ресурсов, заморозку вражеского стола и исцеление. В некоторых поединках многое будет зависеть от того, как рано вы найдете **Ледяного лича Джайну** (например, в зеркальном матч-апе).

Недостаток колоды в нехватке точечных ремувалов. У Мага нет **Превращения**, которое отлично бы вписалось в концепцию архетипа. Не пользуются популярностью и эффекты немоты, а среди нечетных заклинаний все достойные уже присутствуют, но они не так эффективны против крупных одиночных целей. На помощь приходит **Кукла вуду**, которая игралась еще в Биг Спелл колоде, и иногда **Опытный охотник**. Также справиться с напором больших существ (например, зомбозвери Охотника) можно заморозкой, но это актуально после смены облика. Если Джайне удастся призвать много **Элементалей воды**, это значительно упрощает борьбу с любым столом. Это одна из причин, почему **Ледяной лич Джайна** так важна для Мага.



### Против агро

Играя с быстрыми оппонентами (Зоолок, Секрет Охотник, Нечетный Разбойник и другие), Маг использует стратегию выживания. Практически любая сборка архетипа достойно проявляет себя против агро, даже если в ней мало защитных опций. Все благодаря улучшенной силе героя. Казалось бы, всего +1 атаки, но уже не так страшен **Огненный бес** Зоолока или **Хаффер** Охотника.

Играя с агрессией, не спешите рано отдавать AoE ремувалы. Их у вас немного, и каждое на вес золота. Провоцируйте оппонентов выставлять больше существ, если позволяет здоровье и есть возможность перехватить инициативу, а потом уже отдавайте зачистку. Это важное правило использования массовых ремувалов не только для Нечетного Мага.

Помните о ключевых ходах противника: это может быть массовый бафф, **Грибомант** и другие варианты. Если вы ожидаете чего-то подобного, следует нейтрализовать вражеский стол или хотя бы не оставлять удобных целей для баффов.

Некоторых существ можно смело ставить в темп, не выжидая подходящих моментов для реализации их эффекта. Например, **Пироманьячка** — отличный третий ход, не нужно

ждать пяти кристаллов, чтобы разыграть ее с силой героя. Это медленно и далеко не всегда выгодно. Пропускать ходы в агро поединках не стоит.

Помните о средствах взрывного урона в колоде оппонента. Ваше здоровье — ограниченный ресурс, если вы не сменили облик, восстанавливают его только **Зиллиакс** и **Магический бронник**. Последний, однако, не столь эффективен из-за малого количества заклинаний. Поэтому будьте аккуратны, балансируя на низком здоровье. Если вы знаете, что у оппонента нет или не осталось прямого урона, действуйте смелее. Если же есть вероятность получить шальной **Ожог души** или **Лироя** с двумя **Хладнокровиями**, тогда лучше перестраховаться и как-то защитить себя.



### Против контроля

С контроль колодами ситуация неоднозначна. Вы можете выбрать два пути: либо относительно быстро задавить соперника тяжелыми угрозами, либо переиграть по выгоде, оставив его без ресурсов в колоде.

Не сразу будет понятно, как именно вы захотите победить. Много будет зависеть и от вашей сборки. Если вы играете более темповой колодой, например, с элементарями, то почти всегда будете действовать довольно быстро. Если же ваша сборка ориентирована на поздние стадии и наполнена “жадными” картами (**Первопроходец Элиза**), тогда в большинстве случаев вы выберете неспешную стратегию.

Когда вы берете на себя роль агрессора, важно задумываться о ремувалах, которыми располагает оппонент. Очевидно, что у Воина есть **Мощный удар щитом**, у Шамана — **Сглаз**, а у Биг Спелл Мага — **Превращение**. Играя агрессивно, заставляйте противников невыгодно тратить их. Не стоит выкидывать ценных существ попусту, если вы ожидаете в ответ сильный ремувал. Правда, иногда бывают ситуации, когда иначе поступить нельзя, и промедление может грозить полной потерей инициативы. В таких случаях придется идти на риск и рассчитывать, что оппонент не найдет ответ на вашу угрозу.

Выбирая стратегию давления, помните, что ваша сила героя — это прекрасный инструмент для нанесения противнику прямого урона. Старайтесь использовать ее как можно чаще, не упускайте возможности снизить ему здоровье на 2 единицы.

Самое опасное существо в колоде — Джан'алай лоя-дракондор. Старайтесь сделать его копию или копию самого **Рагнарса** с помощью **Золы Горгоны**, если она у вас есть, а до

выхода этого существа выманить ремувалы противника на другие угрозы.

В руке может быть несколько опасных угроз за 7 маны (Джан'алай лоа-дракондор, Астромантка, Барон Геддон). Если так, старайтесь сберечь Монетку, чтобы одну из них сыграть на 6 ход.

На поздних этапах помогает оказывать давление **Ледяной лич Джайна** и ее сила героя. **Элементали воды**, может быть, и не обладают большим количеством атаки, но у них много здоровья, так что далеко не все ремувалы смогут легко уничтожить их. И, конечно же, самое главное преимущество Мага — **Элементалей воды** бесконечное количество, пока на столе есть цели для силы героя.

А теперь немного **о переигрывании по выгоде**. Нечетный Маг неплохо приспособлен к такому стилю игры благодаря выживаемости, генерации дополнительных ресурсов и некоторым специальным опциям. Вы можете принять решение переиграть оппонента по выгоде совсем не в начале матча, а например, если ваш план на быструю победу потерпел неудачу. В этом случае можно забыть про добор и начать копить карты для поздних этапов. **Ледяной лич Джайна** хороша и здесь: она помогает создавать существ практически “из ничего”, а похищение жизни элементалей играет огромную роль на стадии усталости.

Если вы еще в начале поединка решили, что будете придерживаться такого плана на игру (у вас подходящая колода и противник), то действуйте неспешно и не предпринимайте лишних действий даже на первых ходах. Переигрывая по выгоде, важно оставить себе больше карт для поздних ходов, чем у оппонента, поэтому не разыгрывайте существ и заклинания просто так. Делайте это, если нужно ответить на ход противника или избежать переполнения руки. В последней ситуации избавляйтесь от карт, которые считаете менее ценными: если чувствуете, что **Ярость дракона** уже вряд ли удастся выгодно реализовать или реализовать вообще, отдавайте ее. Не нужно, чтобы в руке были “мертвые” карты.

В таких случаях вы можете играть максимально жадно. **Золу Горгону** используйте на **Первопроходца Элизу**, чтобы получить две комплекта карт и отсрочить усталость.

**Нечетный Маг** — гибкий архетип, который способен выбирать самые разные способы победы и адаптироваться к каждому матч-апу по-своему. Далее будут рассмотрены несколько важных нюансов геймплея Нечетного Мага, которые помогут вам получить о нем еще более развернутое представление.



В этом разделе вы найдете 12 советов, которые помогут вам лучше освоить Нечетного Мага.

### Играйте Монетку для выравнивания кривой маны

Для любой нечетной колоды Монетка — важнейший инструмент, с помощью которого можно выровнять неудобную кривую маны. Нечетный Маг — не исключение.

Чаще всего вы хотите играть Монетку в четных ход, когда у вас 2, 4 или 6 маны, чтобы раньше сыграть 3, 5 или 7 дроп соответственно. Важно, что делать это нужно только тогда, когда у вас в руке есть два хороших хода за нечетную стоимость.

Например, вы можете сыграть **Черную кошку** через Монетку на 2 ход, если в руке есть еще одна **Черная кошка**, чтобы сыграть ее на 3 ход. Если же у вас только один хороший 3 ход, на второй лучше сыграть силу героя или два первых дропа.

В агро матч-апах Монетку можно сыграть на первый ход для силы героя, если противник поставил опасную угрозу с 1-2 здоровья.

### Следите за синергией элементарей

Если вы играете сборкой с элементарями, важно следить за их синергией и помнить, что элементарей в колоде ограниченное количество, так что играть каждого нужно с умом.

Порой вам не так нужен боевой клич **Пламементалья**, его можно ставить в темп просто как 5/5 существо. Но **Вестник зарева** — другое дело, почти всегда вам захочется активировать боевой клич этого существа.

У Мага в сборке много элементарей, но не всегда нужные придут в вашу руку. Чтобы стабильно использовать боевые кличи **Пламементалья** и **Вестника зарева**, приберегите в руке **Огневичка** или 1/2 элементаря, полученного с его боевого клича. Эти существа не так важны на поздних этапах партии, если вы не получили их рано, то приберегите хотя бы одно существо 1/2 для активации куда более мощных боевых кличей.

### Вовремя играйте Ярость дракона

**Ярость дракона** — ключевая AoE зачистка Нечетного Мага, но из-за ограничений в стоимости карт у архетипа не так много тяжелых заклинаний: в сборку нельзя взять **Снежную бурю** и **Метеорит**.

Если в колоде не осталось заклинаний, **Ярость дракона** не сделает ничего. Ваша задача — не допустить подобного сценария. Играйте заклинание раньше опустошения колоды, а другие AoE зачистки оставляйте на поздние этапы — они надежнее и не зависят от состава колоды.

Если в колоде есть **Первопроходец Элиза**, вы сделаете **Ярость дракона** слабее, замешав заклинание за 2 маны. С другой стороны, если в колоде уже нет заклинаний, у вас появится шанс хоть как-то использовать **Ярость дракона**.

### Исцеление без рыцаря смерти ограничено

До розыгрыша **Ледяного лича Джайны** у Нечетного Мага мало способов восстановить здоровье: в вашей сборке может быть **Магический бронник** или **Зиллиакс**, но часто этого недостаточно, особенно на поздних этапах.

Если вы не нашли **Ледяного лича Джайну**, полагайтесь на провокации и темп: старайтесь играть первым номером и не отставать по контролю стола, чтобы не получить слишком много урона.

### Исцеления с рыцарем смерти очень много

Ситуация меняется после розыгрыша **Ледяного лича Джайны**: исцеления становится очень много. Речь идет не только об **Элементалях воды**, получаемых с силы героя, но и о **элементалях в колоде**: даже если вы не играете элем версией, в сборке все равно есть масса элементалей.

Самые важные с точки зрения исцеления — **Барон Геддон** и **Рагнарос**. Эти существа исцелят вас не только если атакуют они или их, но и своими эффектами конца хода. **Рагнарос** восстановит 8 здоровья, а **Барон Геддон** — от 4 до 30 в зависимости от количества персонажей.

Не бойтесь ставить **Барона Геддона**, если у вашего героя 2 здоровья: вы не умрете из-за похищения жизни.

### Как работают разные эффекты конца хода

Таких эффектов в колоде два — **Рагнарос** и **Барон Геддон**. Порой Магу важно, какой именно сработает раньше: и чаще всего он предпочтет, чтобы сначала **Барон Геддон** избавился от мелких существ на столе, а **Рагнарос** выстрелил во что-то крупное.

Это произойдет, если **Барон Геддон** будет выставлен раньше **Рагнароса**. Для эффектов конца хода важна последовательность, в которой были разыграны карты.

### Огнеглотатель силен и на старте, и на поздних этапах

Первый дроп позволяет наносить 4 урона силой героя, что важно на старте при встрече с агро колодами: вы избавитесь об **Бандюги**, **Псаря** и других опасных существ противника.

Сила **Огнеглотателя** не падает со временем из-за **Ледяного лича Джайны**: пусть вы нанесете силой героя только 3 урона, но так гораздо легче убить существо противника, если тот обыгрывает вашу способность и не позволяет легко призывать **Элементалей воды**.

### Как играть Золу Горгону

Лучшие цели для **Золы Горгоны** — **Джан'алай лоа-дракондор**, **Рагнарос**, **Дракономант Аланна**, **Барон Геддон**, **Первопроходец Элиза** и **Вестник зарева**. Но это не значит, что копировать в руку нужно только эти цели. Порой полезны **Зиллиакс**, **Магический деспот**, **Магический бронник**, **Ледниковый осколок** и даже цели поменьше в зависимости от ситуации.

Не жадничайте с этой картой, если лучшие цели пока что не пришли в руку. Часто темп важнее выгоды, а лучшие существа могут и не прийти вовремя: добора у Мага немного.

### Когда добирать карты и сколько

Добирать карты помогают **Черная кошка**, **Пироманьячка** и **Звездочет Луна** — другие инструменты перебора колоды встречаются редко. Важно то, что наверняка даст карты только **Черная кошка** своим боевым кличем (если в колоду не было замешано что-то четное), а **Пироманьячку** и **Звездочета Луну** нужно не только поставить на стол, но и выполнить определенное условие.

В темповых матч-апах и при давлении на противника вы не бойтесь перебирать колоду в принципе: чем больше ресурсов в руке, тем лучше.

Ситуация меняется в поединках с контролем колодами, которые не могут убить вас какой-либо комбинацией (Меха-К'Тун, Король Вихлепых, Хаккар, Малигос, Дрыжеглот, Гнев небес, Утер Черный Клинок и другие). Если ничего из этого вам не грозит, вы можете позволить себе играть медленно и не добирать карты в принципе.

### Что даст Защитник холмов

Помимо добора, в колоде есть несколько способов генерации ресурсов. **Защитник холмов** — один из них.

У Мага нет ни одного классового провокатора, поэтому вы будете раскапывать трех нейтральных. Всего их 42. Шанс найти конкретного — 7,14%.



### Что даст Взрывная волна

Еще один способ сгенерировать дополнительные ресурсы. **Взрывная волна** даст вам столько карт, сколько существ уничтожила со сверхуроном. Проще всего реализовать ее в синергии с **Черной кошкой**, однако не страшно играть и без нее и даже без активации сверхурона. Часто пустой стол важнее.

Если вы все же уничтожите существ со сверхуроном, в руку придет одно из 43 заклинаний Мага. 28 из них стоят 3 и меньше маны. 10 — секреты.

## Что даст Взрывная волна



### Правильно играйте Первопроходца Элизу

Карта сильная, но плохо синергирует с Яростью дракона и Черной кошкой. Заклинание может нанести всего 2 урона, а существо не доберет карту, если в колоде есть Комплект Ун'Горо.

Лучше всего играть Первопроходца Элизу ближе к концу партии, хотя порой стоит рискнуть и рассчитывать, что вам повезет.

## Матч-апы



Матч с **Нечетным Квест Воином** лучше не затягивать. Постарайтесь играть агрессивно и задавить его существами. Выманивайте **Мощный удар щитом** и другие ремувалы до выхода **Джан'алай лоа-дракондора** и других опасных угроз. Постарайтесь применить Золу Горгну именно на лоа. Обыгрывайте **Суперколлайдер**, старайтесь не ставить двух крупных или средних существ рядом.

Когда Воин сменит силу героя, вы должны сразу же сбить ему остатки брони, если у него остался **Мощный удар щитом** или **Шквал гнева**. Тогда он их почти никак не реализует (исключения — **Блок щитом**, **Пепельный дракон**).



**ОТК Паладин** — самый популярный архетип класса. Ваша задача — задавить Паладина со стола, ведь в долгосрочной перспективе вы точно проиграете. Опасайтесь классических ремувалов Утера, комбинаций с **Равенством**, **Яростным пиромантом** и **Освящением**. Не подставляйте много тяжелых существ, если ожидаете зачистку. У такого Паладина есть и **Хранитель Солнца Тарим**.

Матч-ап не самый благоприятный, поэтому не бойтесь идти на оправданные риски. Не всегда стоит обыгрывать AoE зачистки и другие ремувалы, часто у вас не будет на это времени.

**Четный Паладин** не слишком опасен. Вы можете проиграть, если не найдете своевременных ответов на его баффы, поэтому старайтесь устранять все угрозы оппонента (даже Паладинов-рекрутов) и беречь ремувалы для опасных баффов вроде **Печати королей**.

Сразу же убивайте **Похитительницу трупов**, это цель номер один. Обыгрываете классические зачистки, как и в матч-апе с ОТК Паладином.

Правильно распоряжаясь ремувалами и контролируя стол оппонента, вы быстро оставите его без карт в руке. У Паладина нет добора, поэтому истощение руки для него практически равносильно поражению.

С **Нечетным Паладином** вам помогут бороться сила героя, массовые зачистки и защитные опции. **Взрывная волна** максимально раскрывает свой потенциал в этом матче. Вы можете получить много дополнительных ресурсов, в том числе новые АоЕ зачистки. Не тратьте ремувалы слишком быстро, подождите, пока стол противника заполнится. Старайтесь не оставлять целей для **Грибоманта** перед 5 ходом. **Прожорливую слизь** берегите для **Лозоруба**.



**Спелл** и **Секрет Охотник** не доставят проблем, пока не выйдет **Ловчий смерти Рексар**. Зомбозверей уничтожайте **Куклой вуду** или постарайтесь скорее перевоплотиться в **Ледяного лича Джайну** и морозить их **Элементариями воды**.

АоЕ зачистки берегите для **Оберега**: **малый изумруд** и **Ко мне!**. Не забывайте, что у **Охотника** теперь есть **Зул'джин**, который повторит разыгранные заклинания. Это значит, что желательно иметь ответ на еще одну волну зверей.

Не проверяйте секреты, если не закрепились на столе. Старайтесь активировать секреты перед применением мощной АоЕ зачистки, чтобы **Рексар** сначала призвал всех возможных существ на свою половину.

**Мидрейндж Охотник** напоминает **Секрет Охотника**, только без секретов. Проблем он тоже не доставит, если вовремя находить ремувалы и зачищать стол. Старайтесь найти какой-то ответ на **Медвекулу**, чтобы она не была усилена **Псарем**.

**Охотник на хрипах** — очень тяжелый оппонент, так как у вас нет ни **немоты**, ни **Превращения**. Рассчитывайте на неудачный заход оппонента и действуйте авантюрно, рассчитывая на удачные для вас сценарии.



Вы можете встретить старых **Малигос** и **Вихлепых Друидов**, хотя это маловероятно.. Переиграть их можно или от стола давлением, или помешав им реализовать свою комбинацию. Например, против **Малигос Друида** можно защититься с помощью **Магического бронника** и массы брони. С **Вихлепых Друидом** будет сложнее: старайтесь продавить его от стола.

Матч-ап с **Биг Спелл Друидом** будет примерно равным. Сохраните **Куклу вуду** для поздних угроз (**Злая призывательница**, **Король-лич**), старайтесь не позволить ему занять

стол. Обороняйтесь AoE зачистками, перехватывайте темп [Магическим деспотом](#), [Зиллиаксм](#) и другими способами.

Не бойтесь никаких заклинаний, кроме [Тотального заражения](#). Друид может обороняться только столом.



**Нечетный Разбойник** — выгодный матч-ап, но нельзя расслабляться раньше времени. Если он быстро наберет темп, а вы не найдете ответа, Разбойник победит. Силой героя и AoE зачистками контролируйте стол. Старайтесь занимать его с первых ходов ([Огневичок](#), [Пироманьячка](#), [Черная кошка](#)) и не бездействовать.

Как можно скорее разыгрывайте [Ледяного лича Джайну](#): она поможет выбраться даже из сложной ситуации. Если противник успел опустить вам здоровье, попробуйте восстановиться [Магическим бронником](#) или [Бароном Геддоном](#).

**Темпо Разбойник** может либо играть в стиле старого Миракл Разбойника (только без [Гоблина-аукциониста](#)), либо быть более агрессивным благодаря [Принцу Келесету](#) и темповым существам. Здесь важно вовремя применить AoE зачистки и следить за своим здоровьем: Темпо Разбойник силен также взрывным уроном, на который он полагается после потери стола. Попробуйте оставить Валиру без карт в руке, это сделать не так сложно.



В матч-апе с **Четным Шаманом** важно правильно применять и AoE, и точечные ремувалы. Сначала обороняйтесь от мелких существ массовыми ремувалами и силой героя, а [Куклу вуду](#) берегите для поздних угроз ([Король-лич](#), [Калимос Первородный](#), [Ал'акир](#)). Устраняйте [Похитительницу трупов](#) любым способом (можно отдать и [Куклу вуду](#), если другого выхода нет), а также избавляйтесь от [Тотема языка пламени](#) и [Вожака лютых волков](#).

Можно встретить **Агро Шамана** на перегрузке. Этот матч-ап выгоден, хотя оппонент не столько полагается на стол, сколько на взрывной урон, так что одними зачистками вы не обойдетесь. Не забывайте о комбо [Электра Бурешквал](#) + [Выброс лавы](#) или [Электра Бурешквал](#) + [Камнедробитель](#). [Прожорливую слизь](#) лучше приберечь для Молота рока. Обороняйтесь всеми силами, чтобы выжить до смены облика. [Ледяной лич Джайна](#) поможет восстановить здоровье и поставит точку в партии.



Если встретили **Биг Спелл Мага**, готовьтесь к целому ряду ремувалов, включая **Превращение**. Сохраните комбо **Черная кошка + Волна огня** для ответа на **Дракономанта Аланну**. **Куклу вуду** используйте на **Короля-лича**, **Синдрагосу** или **Барона Геддона**.

В этом поединке многое будет решаться на самых поздних стадиях. Вероятно, Мага не получится легко победить с помощью давления из-за большого количества ремувалов. Такое возможно, если он вовремя их не найдет, но надеяться на это не стоит. Внимательно следите за столом после смены облика обоих игроков, старайтесь генерировать **Элементалей воды** и не позволять этого противнику. **Куклу вуду** берегите для поздних стадий. **Золу Горгону** используйте на **Джан'алай лоа-дракондора** или **Первопроходца Элизу**, если она у вас есть и вы планируете победить на стадии усталости.

В **зеркальном поединке** победит тот, кто раньше найдет ключевые карты: **Джан'алай лоа-дракондора** и **Ледяного лича Джайну** и сможет оказать больше давления. Берегите **Куклу вуду** для вражеского **Рагнароса**, не подставляйте Джайне удобные цели для генерации **Элементалей воды**. Если чувствуете, что поединок затягивается, не злоупотребляйте добром карт.

Стратегия во многом схожа с Биг Спелл Магом, но разница в том, что в "мирроре" у обоих игроков мало точечных ремувалов. Это может как сыграть на руку вам, так и противнику, поэтому важно найти свои ремувалы и больших существ раньше противника.



**Жрец на воскрешении** опасен для Нечетного Мага. С ним нужно действовать агрессивно и не затягивать. Если есть **Железноклюв**, лучше применить немоту, чем убивать опасную угрозу: не дайте Жрецу реализовать **Вечное служение** и **Оберег: малый алмаз**. Не подставляйте много существ перед 7 ходом Жреца, это актуально против всех архетипов класса.

**Контроль Жреца** вполне реально переиграть по выгоде, если в его сборке нет **Архиепископа Бенедикта**. **Ледяной лич Джайна** эффективнее **Темного жнеца Андуина**, поэтому на поздних стадиях вы должны быть сильнее. Ищите ответ на **Алекстразу** и не опускайте здоровье ниже 16, а лучше и 22 единиц.

С **Квест Жрецом** лучше действовать агрессивно, потому что он не позволит вам просто его "перетерпеть". Пользуйтесь медлительностью оппонента, старайтесь по

возможности наносить как можно больше урона герою противника. При удачном стечении обстоятельств вы можете истощить запасы в его руке, а это почти равносильно победе.

Помните, что у всех Жрецов есть Всеобщая история. Обыграть ее правильно сложно, а еще сложнее дать точные правила, как это сделать. Вам важно знать, [как работает эта карта](#) и как поставить таких существ, которые не убьют друг друга в 100% случаев.



Матч-ап с **Зоолоком** благоприятен для вас. Ваша сила героя будет контролировать ранний стол Гул'дана, а AoE зачистки не позволят ему развернуться в середине игры. Старайтесь играть жадно: терпите, пока есть возможность, чтобы зачистить максимум угроз. Играйте как и против любой агрессивной колоды. Помните о взрывном уроне ([Ожог души](#), [Страж ужаса](#), [Грибомант](#)) и держите здоровье на безопасном уровне.

Не бойтесь использовать силу героя через Монетку на 1 ходу, если противник выставил Огненного беса или Стражницу Света.

Медленные архетипы Чернокнижника будут тяжелее, особенно **Куболок** и **Четный Чернокнижник**. Рассчитывайте на неудачный заход оппонента, избавляйтесь от Стражей ужаса и [Горных великанов](#) и пытайтесь дожить до [Ледяного лича Джайны](#), которая немного стабилизирует ситуацию. В этих матч-апах гораздо эффективнее проявляют себя сборки с секретами.



Нечетный Маг сразу же обратил на себя внимание в первые дни Растахановых игрищ. Его популярность объясняется интересным стилем игры и способностью противостоять разным оппонентам: от агрессивных до самых медленных. Новые приобретения Мага вывели нечетную колоду из тени, и теперь это уже не фановая сборка, а полноценный метовый архетип.

Спасибо за прочтение гайда и удачи в Растахановых игрищах!