

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 13.2) Нечетный Воин представитель Тир 1. Гайд по архетипу.

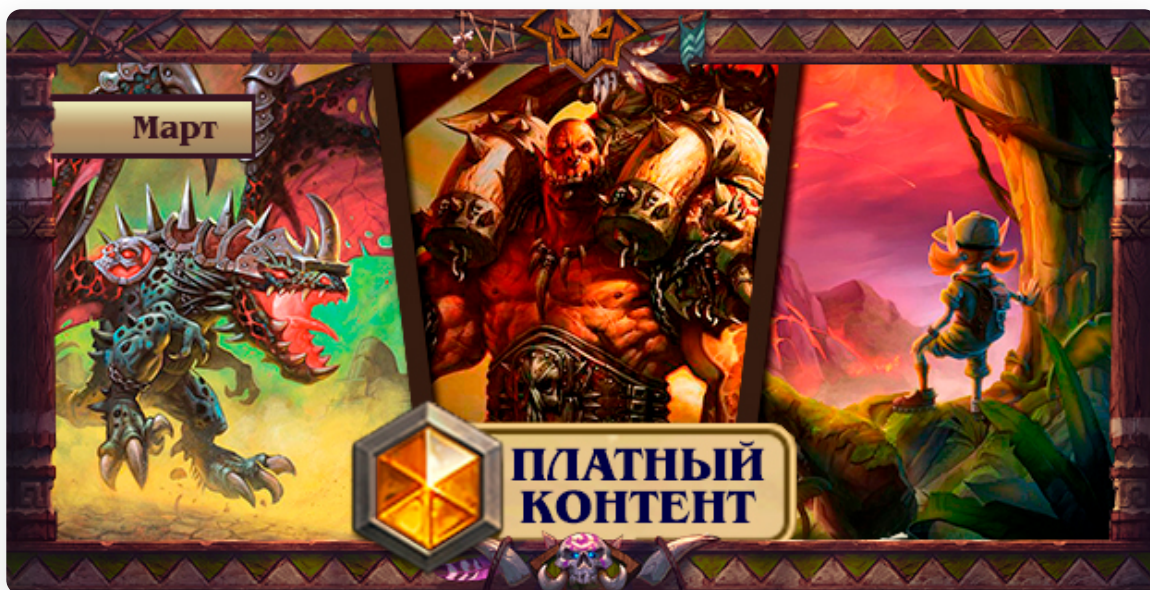
19.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Нечетный Воин, нечетный квест воин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Сегодня речь пойдет о Нечетном Воине. Архетип появился еще в Ведьмином лесу, но только в Растахановых игрищах полностью раскрыл свой потенциал, став одной из самых успешных колод в ладдере.

Нечетный Воин, как и всегда, преимущественно анти-агро архетип: ему не страшны агрессивные архетипы Охотника, Зоолок, Нечетный Паладин, Нечетный Агро Маг, а также Контроль Жрец и некоторые другие медленные колоды.







В ладдере встречаются разные версии архетипа: классический Нечетный Воин, Нечетный Воин на драконах и Нечетный Квест Воин. Все они могут показывать достойные результаты, но специфика матч-апов меняется.

Какого бы Нечетного Воина вы ни выбрали, с ним вы сможете успешно продвигаться вверх по ранговой лестнице в мартовском рейтинговом сезоне. Это тир-1 архетип с

высоким процентом побед, который не боится самый популярный класс меты — Охотников, а также все агро колоды и некоторых других представителей.

О том, как обыгрывать Охотников и другие классы, а также о многом другом читайте в сегодняшнем гайде. Вы найдете лучшие сборки Нечетного Воина и Нечетного Квест Воина, узнаете, как собрать свою версию. Также будут рассмотрены вопросы муллигана, геймплея в общем и его основных тонкостей.

Это обновленная версия гайда по Нечетному Воину, актуальная для меты второй половины марта. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Добавлены новые сборки архетипа и описания к ним, убраны неактуальные*
 -  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
 -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
 -  *Дополнены разделы "Основные геймплея" и "Стратегия игры"*
 -  *Добавлены и дополнены описания актуальных матч-апов меты*

Разделы гайда:

- *Кто лучше: Нечетный Воин с квестом или без*
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *-*



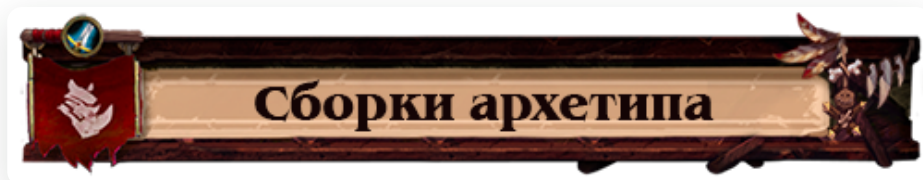
Опциональные карты

- - Замены
- - Максимально бюджетная сборка
- Муллиган
- Основы геймплея
 - - Суть архетипа
 - - Синергии с драконами
 - - О Нечетном Квест Воине
 - - Три способа победы
- Защита от агрессии
 - - Переигрывание по выгоде
 - - Наступление
- Стратегия игры
 - - 8 советов, о которых должен знать каждый
- Матч-апы
- Заключение



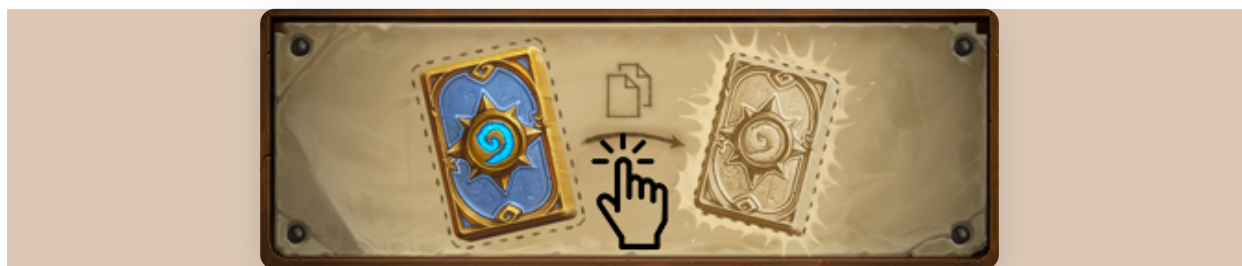
- И Нечетный Квест Воин, и Нечетный Воин показывают примерно равный процент побед, но показатели почти в каждом матч-апе так или иначе отличаются, хотя не всегда значительно.
- Нечетный Квест Воин обладает хорошим проактивным способом победы, который особенно ценен в медленных поединках. Архетипу проще победить Охотников с форме Ловчего смерти Рексара и других оппонентов, которые могут переиграть классическую версию по выгоде. Также квест дает надежду в матч-апах с ОТК колодами (Меха-К'Тун архетипы, ОТК Паладин, Квест Маг), но не столь яркую, поскольку Сердце Огненного Венца и новая сила героя достаточно медлительна и неповоротлива: противники быстрее собирают свое комбо и убивают Воина, чем он их.
- Классический Нечетный Воин лучше показывает себя в агро матч-апах: он лучше играет с Мидрейндж Охотником, Жрецом на провокациях, Нечетным Паладином, Нечетным Магом и Зоолоком.
- Главное преимущество Нечетного Воина в агро матч-апах даже не сами карты, а муллиган: в его руку не приходит слабое Сердце Огненного Венца, поэтому он с большей вероятностью находит ключевые защитные инструменты.

- Когда две похожие колоды внутри одного архетипа конкурируют между собой, часто многое решает их **зеркальный матч-ап**: кто чаще выигрывает в нем, тот и становится лидером. В случае с Воином, сильнее в "мирроре" Нечетный Квест Воин, поэтому его лучше брать, если вы часто встречаете представителей своего класса и другие медленные колоды. Классический Нечетный Воин универсальнее и лучше подходит для агрессивной меты.



Почти все Нечетные Воины отказались от синергии с драконами не столько потому, что они слабы, но потому, что теперь есть меньше матч-апов, в которых Воину нужно давить от стола. А во всех поединках, где это все-таки нужно делать, лучше показывает себя **Сердце Огненного Венца**. Все же Нечетный Воин с драконами проще и последовательнее, он лучше подойдет для новичков и игроков, которые не хотят слишком много думать.

Часто в актуальных сборках Нечетного Воина появляется **Плотоядный куб** — мощная карта в зеркальных матч-апах.



Нечетный Воин от Theo

Нечетный Воин от Theo



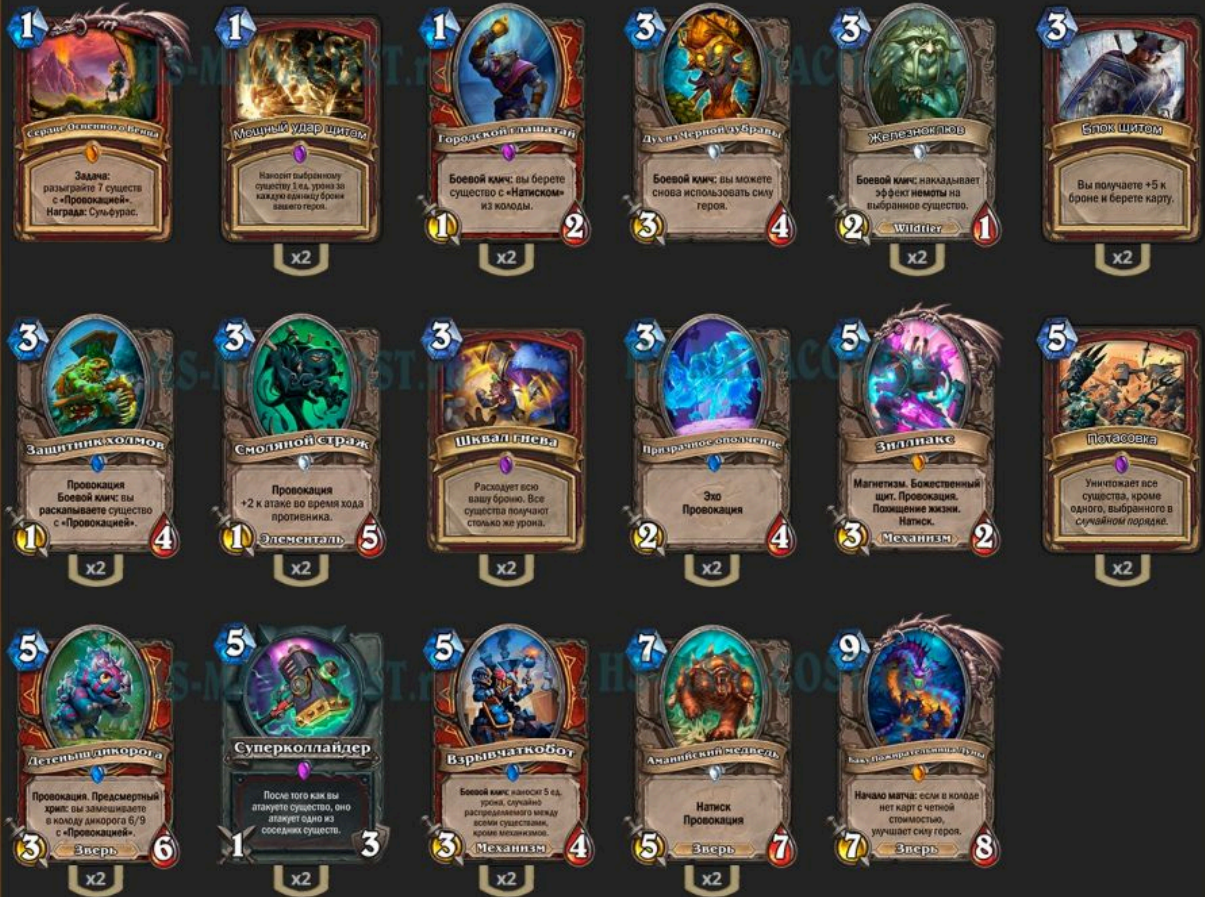
Достаточно медленная и жадная версия Нечетного Воина идеально подходит для популярных зеркальных матч-апов. Но сборка все еще достаточно сильна против агро и Мидрейндж Охотников.

[Мехмастер Замыкалец](#) помогает в матч-апах со Жрецами на воскрешении и Жрецами на провокации, а также в других медленных матч-апах.

Если вы встречаете слишком много контроль колод и зеркальных матч-апов, возьмите в сборку [Золу Горгону](#) и [Первопроходца Элизу](#) вместо двух Блоков щитом.

Нечетный Квест Воин от NoFlame









Нечетный Квест Воин от Noflame



Классическая сборка Нечетного Квест Воина неоднократно добивалась высших строчек легенды. Она оптимальна и уже едва ли значительно изменится в сложившейся мете, а также очень похожа на классическую версию Нечетного Квест Воина от Zalaе.

Нечетный Воин на драконах

Нечетный Воин на драконах

 <p>1</p> <p>Мощный удар цитом</p> <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Омега-конвейер</p> <p>Вы раскалываете механизм. Если у вас 10 кристаллов маны, вы берете все 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Метмастер 3-звездочный</p> <p>Боевой клич: превращает другое случайное существо в дьявозавера 5/5 нмй бегу 1/1.</p> <p>3</p>	 <p>3</p> <p>Блок-цитом</p> <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p>	 <p>3</p> <p>Прожорливый слани</p> <p>Боевой клич уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3</p>	 <p>3</p> <p>Защитник-колдун</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> <p>1</p> <p>x2</p>
 <p>3</p> <p>Шквал гнева</p> <p>Раскалывает всю лаву брони. Все существа получают столько же урона.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Гроль-копейщица</p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, уничтожает существо противника с непокрытым здоровьем.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Эпидиакс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Повышение жизни. Натиск.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>Механизм</p>	 <p>5</p> <p>Потасовка</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Детеныш дикорота</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: вы раскалываете в колоду ангорю в 6/9 с «Провокацией».</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Суперкоплайдер</p> <p>После того как вы атакуете существо, оно атакует одно из соседних существ.</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>5</p> <p>Взрывчаткобот</p> <p>Боевой клич наносит 5 ед. урона, сорвав распорядителя между всеми существами, кроме механизма.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Песельный дракон</p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы получаете +5 к броне.</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Дракон-поджигатель</p> <p>Боевой клич: наносит 1 ед. урона всем другим существам.</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>7</p> <p>Безумный гений Бум</p> <p>Боевой клич: до конца матча у вашего механизма есть «Натиск».</p> <p>7</p>	 <p>7</p> <p>Подогреватель-долги</p> <p>Боевой клич: наносит 7 ед. урона существу противника, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>9</p> <p>Лаву-пожирательница-трусы</p> <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уменьшает силу героя.</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>Зверь</p>




HEARTHSTONE

MANACOST

kolodahearthstone.ru



12680





Сборка от Oliech из топ-8 легенды обращается к синергии драконов. Здесь представлены лучшие карты Нечетного Воина и оптимальный набор драконов, но нет многих технических карт, полезных против Охотников и Жрецов.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды — карты, используемые всеми или почти всеми версиями архетипа. Основа Нечетного Воина не так обширна, поскольку в игре целых три вида архетипа со своими уникальными механиками и связками.

Основа колоды Нечетного Воина

18/30

<p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	<p>Провокация. Боевой клич: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	<p>Расколет всю вашу броню. Все существа получат столько же урона.</p> <p>x2</p>	<p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Положение жизни. Натиск.</p> <p>Механизм</p>	<p>Боевой клич: наносит 5 ед. урона, случайно распределенного между всеми существами, кроме механизмов.</p> <p>Механизм</p>
<p>Провокация. Предсмертный хрип: вы замораживаете в колоду дикорога 6/9 с «Провокацией».</p> <p>Зверь</p>	<p>После того как вы атакуете существо, оно атакует одно из соседних существ.</p> <p>x2</p>	<p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	<p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, уничтожает силу героя.</p> <p>Зверь</p>		

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

Представленные здесь 18 карт дополняются фиксированными опциями при выборе соответствующего типа архетипа: квест Воина, классического Воина или Воина на драконах. Также вы можете найти самые жадные версии без [Блока щитом](#), но они встречаются редко.

Реже встречаются общие опции, о них и других картах архетипа речь пойдет далее.



Хочу лучше играть с агро:

[Этерниевый ровер](#) — помогает размениваться рано с мелкими угрозами противника, а на поздних этапах накапливать броню в сочетании с другими механизмами с магнетизмом. Используется в сборках без [Блока щитом](#), хотя можно играть их вместе.

[Смоляной страж](#) — еще одна достаточно редкая антиагро опция, которой редко находится место в лучших сборках архетипа. Выбирайте, если хотите улучшить результаты в агро матч-апах.

[Блок щитом](#) — слабость заклинания в том, что часто вы не можете играть его в контроль поединках и часто даже против Охотников, так как быстрее придете к усталости. [Блок щитом](#) хорош в первую очередь в агро матч-апах, где использовать его можно всегда.

Хочу больше драконов:

Если вы играете сборкой с драконами, обязательно возьмите [Тролля-копейщицу](#), [Пепельного дракона](#), [Дракона-поджигателя](#) и [Подогревателя толпы](#). К ним вы можете добавить также следующие опции.

[Кошмарное слияние](#) — сделает синергии драконов более стабильными. Также хорош в сочетании с [Зиллиаксом](#) и другими угрозами с магнетизмом.

[Кобальтовый губитель](#) — поможет играть более агрессивно в контроль матч-апах, в которых Воину нужно давить ([Дрыжеглот Шаман](#), [ОТК Жрец](#), [Меха-К'Тун](#) архетипы и другие).

[Изера](#) — еще одна опция для дополнительного давления и выгоды, но уже на поздних этапах партии. Используется и ради тэга "дракон": один из лучших способов стабильнее активировать боевые кличи ключевых существ-драконов.

[Ониксия](#) — редкая и необычная опция, которую можно взять в дополнение к [Изере](#), если вы хотите более агрессивного Воина в контроль поединках.



Хочу больше жадности:

Зола Горгона — способ получить дополнительные копии ключевых карт, зависящих от матч-апа. В медленных поединках важны **Детеныш дикорога** и **Первопроходец Элиза**, а в темповых — драконы, **Взрывчаткобот** или технические карты. Зола Горгона — достаточно гибкая и универсальная опция, хотя многими расценивается как слишком жадная карта.

Детеныш дикорога — полезен в первую очередь как способ отдалить стадию усталости, чем как провокатор 3/6. Полученное 6/9 существо за 5 уже сильнее, однако получить его в нужный момент не так просто.

Безликий манипулятор — копирует **Детеныша дикорога** или ценные угрозы противника. Реже может стать копией других тяжелых существ на столе.

Первопроходец Элиза — источник дополнительной выгоды на поздних этапах игры, а также инструмент оттягивания усталости. Особенно сильна в связке с **Золой Горгоной**.

Плотоядный куб — поможет копировать **Детенышей дикорога**, **Лироя Дженкинса** или другие крупные угрозы: свои или противника. Хорошо синергирует с **Безликим манипулятором**.

Хочу больше гибкости:

Железноклюв — помогает устранять угрозы с баффами или мощными предсмертными хрипами. **Железноклюв** полезен в большинстве медленных матч-апов ладдера за исключением **Дрыжеглот Шамана** и **Разбойника с Погибелью королей**.

Прожорливая слизь — ремувал оружия полезен в матч-апах с Охотниками, Паладинами и некоторыми другими классами.

Король Мукла — поможет легко выигрывать у **Меха-К'Тун Друидов** и **Меха-К'Тун Жрецов**, а также улучшит матч-апы с другими комбо колодами.

Мехмастер Замыкалец — улучшает матч-апы со Жрецами на воскрешении и Жрецами на провокации, помогает убирать тяжелых Зомбозверей в маскировке и прочие крупные цели. Слаб в агро матч-апах.

Лирой Дженкинс — так же улучшает матч-апы с **Межа-К'Тун Друидами**, **Жрецами на воскрешении** и **Жрецами на провокации**, а еще помогает неожиданно закончить партию или просто разменяться с крупной угрозой противника.

Ундаста — необычная и едва ли максимально эффективная опция, но интересная: достает из руки **Баку Пожирательницу Луны** и **Детенышей дикорога**. Плохо сочетается с **Железноклювом**.

Хочу играть с квестом:

Обязательные карты для Нечетного Квест Воина: **Сердце Огненного Венца**, **Городской глашатай**, **Смоляной страж**, **Призрачное ополчение** и **Аманийский медведь**. К ним вы можете добавить также:

Ундаста + Гризли из Ведьминого леса — самый популярный набор в дополнение к квесту. Помогает играть в темп и обороняться. Плохо только то, что **Ундасту** нельзя сыграть с силой героя.

Дарий Краули — альтернатива **Ундасте**, хорошо синергирующая с тем же **Городским глашатаем**. Помогает бороться за стол и совершать темповые ходы.

Дух из Черной Дубравы — интересная и красивая, но опциональная карта. Поможет или получить 8 брони за ход, или наносить 16 урона.



Нечетный Воин – дорогая колода с массой легендарных и эпических карт. Какие-то из них вы можете заменить, другие обязательны и Нечетный Воин потеряет всякий смысл без определенных опций.

Обязательные дорогостоящие карты Нечетного Воина: **Баку Пожирательница Луны**, **Мощный удар щитом**, **Потасовка**, **Шквал гнева**, **Суперколлайдер**. Если чего-то из этого списка в коллекции нет, откажитесь от Нечетного Воина.

Зиллиакс, синергии драконов или **Сердце Огненного Венца** – мощные карты, но обойтись можно и без каких-то из них.

Не забывайте, что большинство карт Нечетного Воина уйдет в Вольный режим в апреле 2019 года. Туда попадут не только карты **Экспедиции в Ун'Горо**, **Рыцарей Ледяного Трона** и **Кобольдов и катакомб**, но также и **Баку Пожирательница Луны**. Скрафтите последнюю легендарную карту, если ее нет в коллекции. После ее ухода в Зал Славы вы получите полную компенсацию чародейной пыли.

Нечетный Воин после ротации Стандарта

Нечетный Воин от MegaGliscor



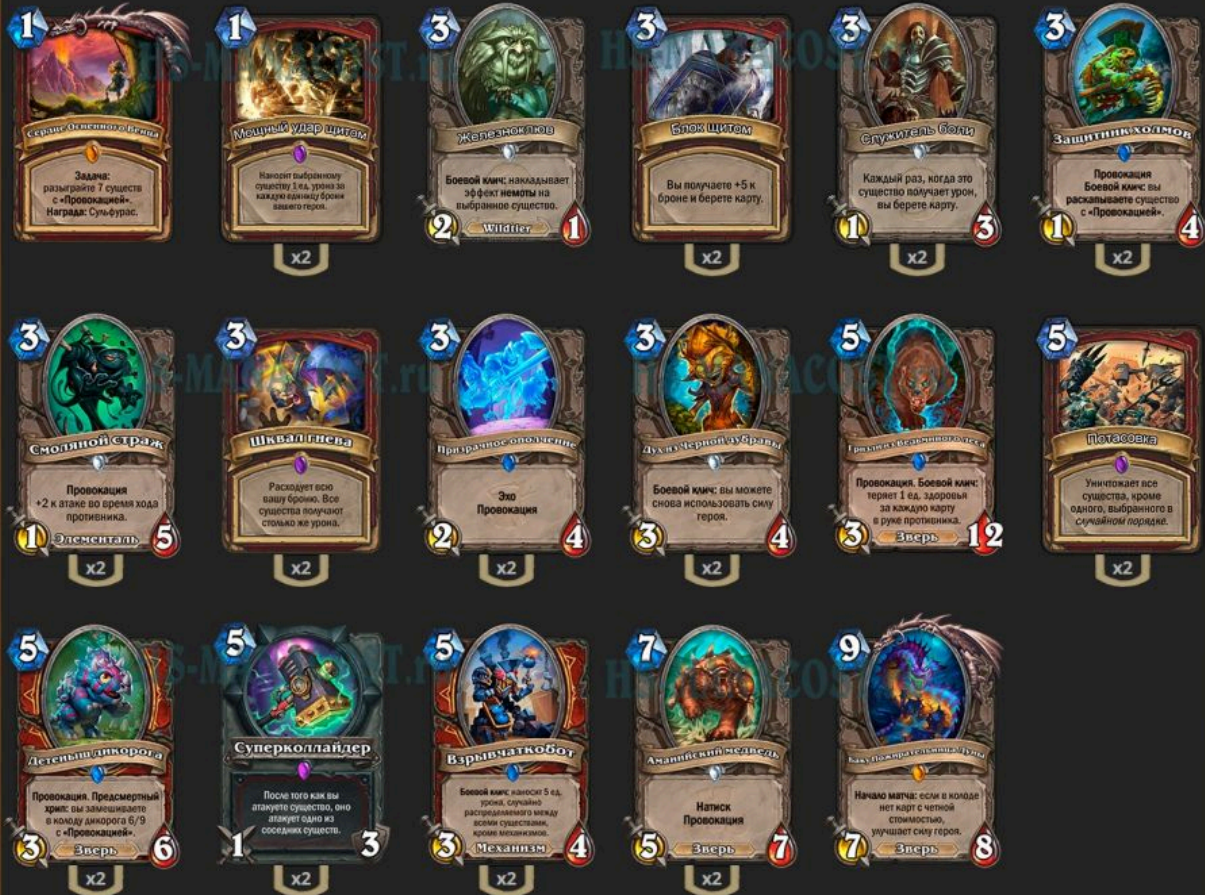
**Максимально
бюджетная версия**



Максимально бюджетные версии Воина не сильно отличаются по стоимости от основных, поскольку избавиться от многих легендарных и эпических карт нельзя. Далее вы найдете три версии — с квестом, с драконами и почти без них.




Максимально бюджетный Нечетный Квест Воин

Максимально бюджетный Квест Воин



Максимально бюджетный Нечетный Воин с драконами

Максимально бюджетный Нечетный Воин

 <p>Этерисевый ровер Когда это существо получает урон, вы получаете +2 к броне. Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Омега-конвейер Вы раскалываете механизм. Если у вас 10 кристаллов маны, вы берете все 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Мощный удар щитом Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	 <p>Блок щитом Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Защитник холмов Провокация. Боевой клич: вы раскалываете существо с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Троль-копьяница Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, уничтожает существо противника с непальным здоровьем.</p> <p>x2</p>
 <p>Шквал гнева Раскладывает всю вашу броню. Все существа получают столько же урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Детеныш дикорота Провокация. Предсмертный хрип: вы заливаете в колоду дикорота 6/9 с «Провокацией».</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Дракон-пожигатель Боевой клич: наносит 1 ед. урона всем другим существам.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Взрывчаткобот Боевой клич: наносит 5 ед. брони, случайно распределенного между всеми существами, кроме манаконов.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Суперкоплайдер После того как вы атакуете существо, оно атакует одно из соседних существ.</p> <p>x2</p>	 <p>Пепельный дракон Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы получаете +5 к броне.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>
 <p>Потасовка Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	 <p>Полорезатель толпы Боевой клич: наносит 7 ед. урона существу противника, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Безумный гений Бум Боевой клич: до конца матча у ваших манаконов есть «Натиск».</p> <p>7</p>	 <p>Ваша драконья сила Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, увеличивает силу героя.</p> <p>Зверь</p> <p>8</p>		

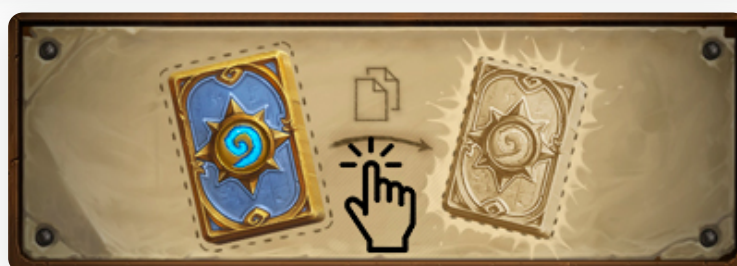


HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

9160







Бюджетный Воин без драконов














Единственный дракон в этой сборке — **Дракон-поджигатель** — нужен для улучшения матч-апов с агро колодами.



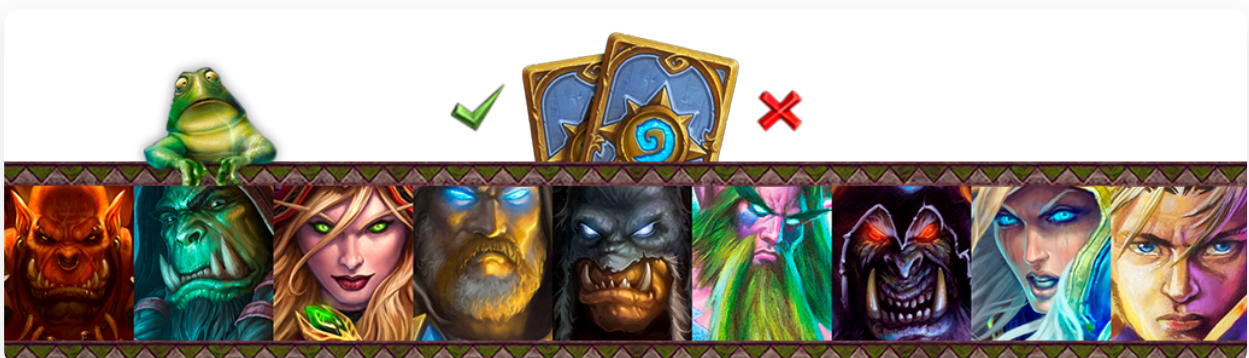
Воин ищет не так много карт в стартовую руку, и все они разные в зависимости от ожидаемого противника.

-  Универсальная практически всегда карта — **Мощный удар щитом**
-  **Взрывчаткобот** и **Суперколлайдер** — еще две мощные карты, нужные практически во всех поединках;
-  Если в колоде есть **Этерниевый ровер**, оставляйте его против Паладина, Охотника, Шамана, Мага и Чернокнижника;
-  AoE эффекты нужны далеко не в каждом поединке. Посмотрите ниже, когда нужно оставлять их, а когда нет

Если вы играете **Нечетным Квест Воином**, муллиганьте следующие карты:

-  Скидывайте **Сердце Огненного Венца** при встрече с Паладином, Разбойником и Магом
-  Всегда оставляйте в руке **Городского глашатая**
-  Всегда оставляйте **Защитника холмов**
-  Оставляйте **Призрачное ополчение** всегда, кроме матч-апа с Паладином
-  Оставляйте **Смоляного стража** против Паладина, Мага, Чернокнижника и Охотника.

Далее о том, что Воин ищет в стартовую руку при встрече с конкретным классом.



Воин: Безумный гений Бум, Защитник холмов, Прожорливая слизь, Безликий манипулятор, Железноклюв

Паладин: Взрывчаткобот, Защитник холмов, Суперколлайдер, Мощный удар щитом, Шквал гнева, Этерниевый ровер. С хорошей рукой или Монеткой — Зиллиакс, Блок щитом.

Охотник: Мощный удар щитом, Взрывчаткобот, Шквал гнева, Суперколлайдер, Этерниевый ровер, Зиллиакс. С хорошей рукой — Защитник холмов.

Друид: Защитник холмов, Суперколлайдер, Взрывчаткобот, Прожорливая слизь, Мощный удар щитом

Разбойник: Суперколлайдер, Мощный удар щитом, Блок щитом, Взрывчаткобот, Прожорливая слизь, Этерниевый ровер, Шквал гнева.

Шаман: Мощный удар щитом, Блок щитом, Шквал гнева, Суперколлайдер, Защитник холмов

Маг: Этерниевый ровер, Взрывчаткобот, Суперколлайдер, Защитник холмов, Мощный удар щитом, Шквал гнева, Блок щитом. С хорошей рукой — Зиллиакс.

Жрец: Мощный удар щитом, Лирой Дженкинс, Суперколлайдер, Взрывчаткобот, Мехмастер Замыкалец

Чернокнижник: Этерниевый ровер, Шквал гнева, Мощный удар щитом, Суперколлайдер, Взрывчаткобот, Защитник холмов



Суть архетипа

Нечетный Воин без квеста — классическая контроль колода без ярко выраженного проактивного способа победы. Воин пытается пережить угрозы противника за счет



массы ремувалов и способов накопления брони. Нечетный Квест Воин отличается наличием специфичного способа победы, читайте об этой колоде далее.

Благодаря броне и провокациям классический Нечетный Воин вынуждает противника ставить на стол значительное количество угроз, с которыми Гаррош справляется многочисленными AoE эффектами и точечными ремувалами.

Нечетный Воин планирует переиграть своих противников по выгоде. Сделать это получается или быстро (у агро колоды закончатся ресурсы в руке), или медленно (у противника закончатся ресурсы в колоде) в зависимости от ситуации и матч-апа. Как только ресурсы противника иссякают, Гаррош запросто заканчивает партию несколькими не всегда значительными угрозами.

Воин хорош в любом агро матч-апе или в "честных" контроле поединках, в которых единственный способ противника — переиграть Воина по выгоде, что получается далеко не всегда.

Противники, с которыми Воину очень сложно совладать:

-  ОТК архетипы с неограниченным уроном (ОТК ДК Паладин, [Меха-К'Тун](#) колоды, ОТК Жрец с [Подопытным](#), Квест Маг, [Хаккар](#) Друид)
-  Колоды, способные генерировать больше выгоды, чем Воин (любой Охотник с рано разыгранным [Ловчим смерти](#) [Рексаром](#), в особенности Охотник на хрипах, Жрец на воскрешении, Биг Спелл Маг, Квест Разбойник)

С последней группой противников у Воина все еще есть достойные шансы, если правильно распоряжаться ресурсами и играть вдумчиво, но с первым типом колод Гаррошу тяжело. Единственный способ победить их — задавить раньше, чем они найдут свою комбинацию. Сделать это трудно, но все же возможно. Помогают драконы, появившиеся в Растахановых игрищах. Подробнее о них далее.



Синергии с драконами

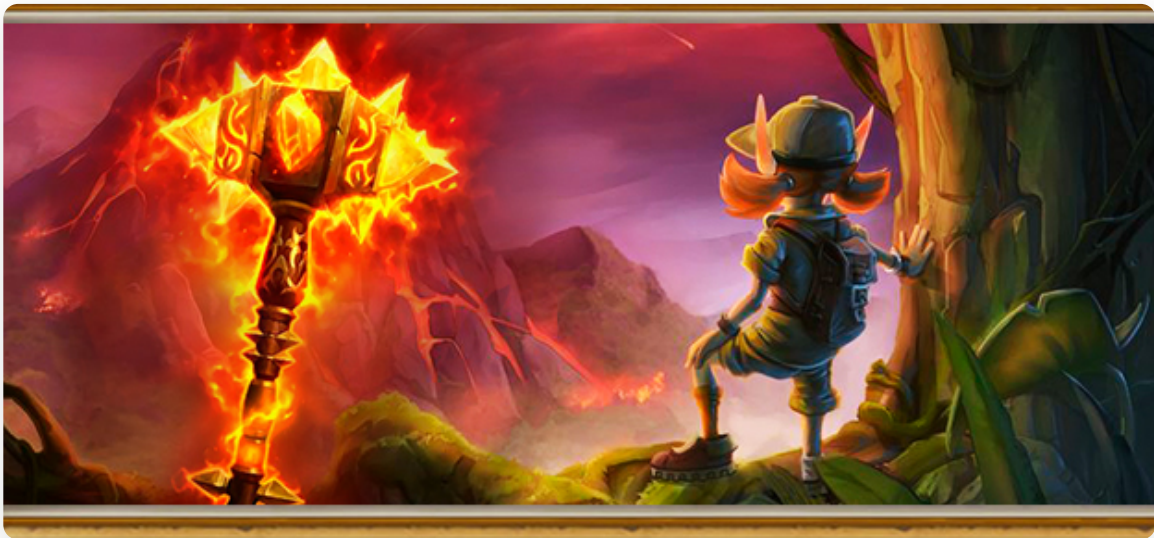
В арсенале Воина появилось три мощнейших **дракона**: [Пепельный дракон](#), [Дракон-поджигатель](#) и [Подогреватель толпы](#) — они используются всегда в соответствующих

колодах, как и [Троль-копейщица](#), синерги рующая с ними. Порой Воины добавляют в колоду больше драконов, чтобы стабильнее активировать ключевые боевые кличи.

Несмотря на то, что все боевые кличи в первую очередь служат для обороны, они также могут помочь и в наступлении. [Троль-копейщица](#) и [Подогреватель толпы](#) помогают совершить темповые ходы: уничтожить угрозу противника и поставить свою. А [Пепельный дракон](#) и [Дракон-поджигатель](#) просто опасны своими характеристиками.

У драконов есть несколько проблем: их мало и порой Воин не может активировать ключевой боевой клич, также они плохо синергируют с механизмами: не получают от них баффов, а [Взрывчаткобот](#) наносит им урон.

Следите за количеством драконов в руке и оставшимися картами в колоде, чтобы выгодно реализовать каждого дракона. Не так страшно поставить в темп [Пепельного дракона](#) без боевого клича, но вот эффекты при выходе [Тролля-копейщицы](#) и [Подогревателя толпы](#) слишком сильны: старайтесь реализовать в обороне или нападении.



О Нечетном Квест Воине

[Сердце Огненного Венца](#) позволяет собрать Нечетного Квест Воина. Главное его отличие — мощный способ победы на поздних этапах игры.

Как и классический Нечетный Воин, этот играет со старта от обороны и в особо агрессивных матч-апах или тяжелых ситуациях может и вовсе не разыгрывать Сульфурас, чтобы не лишиться стабильного источника брони.

Но когда ситуация не такая критическая, Сульфурас помогает Воину давить и играть от наступления.

Воин полностью лишится стабильного источника брони, поэтому его задача — не только не умереть, но и реализовать карты-синергии с броней: [Мощный удар щитом](#) и [Шквал гнева](#). Играйте их до розыгрыша Сульфураса или после, если в руке есть [Блок щитом](#).

Одна из самых распространенных ошибок Квест Воинов: они пытаются играть силу героя [Рагнарса](#) для контроля стола и зачистки существ. Почти всегда это неправильно:

старайтесь чистить стол заклинаниями, оружием и существами, а силу героя **Рагнароса** использовать в конце, чтобы наносить урон герою противника.

Если вы вынуждены защищаться с силой героя **Рагнароса** и играть от обороны, то, возможно, и вовсе не стоило разыгрывать Сульфурас.

Лучший способ выполнить квест: **Призрачное ополчение** на 6 или 9 ход, а также **Защитник холмов**. Не бойтесь играть провокации в темп и добирать карты в любом количестве. Также не забывайте, что **Сердце Огненного Венца** можно играть не в первый ход, если в руке есть Городской Глашатай и хорошая кривая маны.



Три способа победы

Три способа победы Нечетного Воина уже были оговорены ранее: защита от агрессии, переигрывание по выгоде и наступление. Далее вы узнаете об их особенностях.



- **1-ый Способ: Защита от агрессии**

Выживать – самая комфортная роль для Нечетного Воина, ради которой он и создан. Улучшенная сила героя вынуждает агрессивных оппонентов ставить на стол больше угроз, чем в матч-апе с другими контроль колодами.

Воину важна броня. Кроме накапливания брони, Гаррош стремится контролировать стол. Успешно выполняя два этих условия, Воин переживает все и вынуждает оппонента сдаться. Игры могут продолжаться вплоть до стадии усталости нападающего, и часто особенно упорные противники будут бороться до последней карты, хотя исход партии

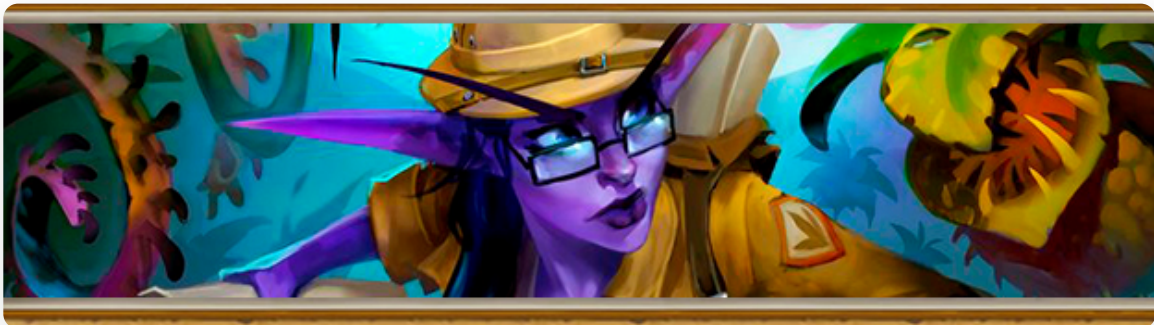
давно определен. Поэтому не всем нравится Нечетный Воин: партии могут длиться очень долго, даже когда в них уже нет никакой интриги.

Единственный способ победить Нечетного Воина для нападающей колоды – подловить Гарроша на отсутствии определенного ремувала и задавить угрозами на столе. Поэтому расходовать точечные ремувалы нужно с умом и вовремя: не передерживая слишком долго, но и не отдавая слишком рано.

Отдавать зачистку нужно лишь тогда, когда оппонент грозит нанести вам действительно большое количество урона. Точно не стоит ничего делать, если на столе в сумме 4 или менее урона, поскольку сила героя перекрывает этот урон. Если так, вы можете поставить какую-то темповую угрозу или провокацию.

Провокаторы и простые существа также важны. В идеале ставить их нужно после зачистки на пустой стол, но порой можно разыграть и просто для того, чтобы выиграть время. Воин ставит больше провокаций, задерживая противника, а тот в свою очередь ставит больше угроз на стол, чтобы пройти защиту. И когда оппонент ставит слишком многое – Воин дает массовую зачистку.

Подумайте несколько раз, нужен ли вам **Безумный гений Бум**. В некоторых ситуациях +4 брони каждый ход лучше, особенно если серьезной борьбы за стол не ведется. Если же вы опасаетесь, что ресурсы в руке для зачисток кончатся и оппонент может захватить стол и нанести слишком много урона, **Безумный гений Бум** поможет.



- **2-ой Способ: Переигрывание по выгоде**

Переигрывать по выгоде стоит медленных противников без какого-либо ультимативного способа победить вас кроме давления со стола.

Если вы чувствуете, что матч-ап предстоит долгим и вас будут брать «на износ», постарайтесь не добирать карты вовсе, а также копить как можно больше брони, которая защитит вас на стадии усталости.

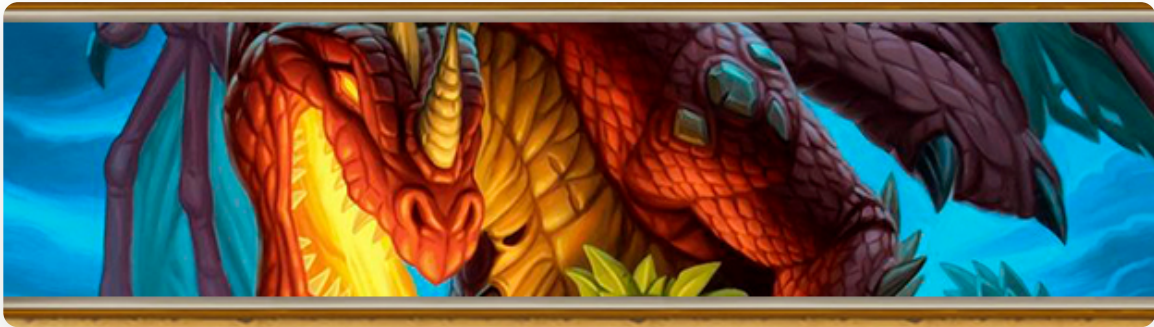
Важны все способы оттянуть наступление усталости: **Первопроходец Элиза**, **Детеныш дикорога**, **Плотоядный куб** и **Безликий манипулятор** — пусть используются они и не всеми сборками. Старайтесь применить **Золу Горгону** на **Первопроходца Элизу**, чтобы замешать два Комплекта Ун'Горо в колоду.

Переигрывать оппонента по выгоде можно, максимально реализуя каждую карту в вашем распоряжении. Какие-то из них приносят много выгоды (**Безумный гений Бум**, **Зола Горгона**, **Первопроходец Элиза**, **Омега-конвейер**), какие-то меньше.

Проблемой станет место в руке, которое нужно освобождать для Комплекта Ун'Горо и **Омега-конвейера**. Старайтесь получить полную выгоду от этих карт и находить место в руке для всех карт, но выкидывать другие просто так не нужно.

Пока в вашей руке не 10 карт, не проявляйте инициативы и не играйте ничего. Вам некуда спешить, поэтому попросту копите броню и вынуждайте противника совершать какие-либо действия, а уже после отвечайте, если они серьезны.

Разыгрывать **Безумного гения Бума** или нет – тяжелый вопрос. С одной стороны, вы получаете доступ к большому количеству ресурсов благодаря новой силе героя, так переиграть противника по выгоде намного проще. С другой стороны, вы отказываетесь от стабильного источника брони, так что на стадии усталости вас будет проще продавить в ответ.



- **3-ий Способ: Наступление**

Самая некомфортная роль для Нечетного Воина без квеста – давление. Архетип вынужден наступать в матч-апах, в которых его ждет неминуемая смерть на поздних этапах.

В подобных ситуациях затягивать партию нельзя, и Нечетный Воин вынужден наступать. Делать это непросто, но все же возможно. Главные угрозы в наступлении — драконы и механизмы.

Ставьте крупные угрозы и защищайте их мелкими провокациями. Старайтесь выигрывать в темпе за счет **Взрывчаткобота**, **Подогревателя толпы**, **Мощного удара щитом**. Не так эффективны **Шквал гнева** и **Потасовка**: с их помощью можно перехватить инициативу, если она была потеряна.

Помогут сгенерировать больше угроз **Защитник холмов**, **Безумный гений Бум** и **Омега-конвейер**. Не стоит жадничать: порой важнее найти что-то темповое и сиюминутное, не ждать до 10 хода с **Омега-конвейером**, если сейчас в руке и на столе мало угроз.

Если вы играете Нечетным Квест Воином, играть от наступления достаточно легко, но только на поздних этапах игры, когда **Сердце Огненного Венца** завершено и Сульфурас разыгран.



В этом разделе вы найдете 8 советов и рекомендаций, которые помогут лучше освоить тонкости игры Нечетным Воином в Растахановых игрищах.

- Что может дать Омега-конвейер**

Заклинание предложит 3 из 36 механизмов. Обратите внимание на механизмы Воина: Этерниевый ровер, Взрывчаткобот, Охранный ровер и Бериллиевый обнулятор – их вы будете видеть в 4 раза чаще остальных, применяя Омега-конвейер и силу героя Безумного гения Бума, из-за особенностей механики раскопки.



- Полезные механизмы с раскопки**

Многие механизмы в коллекции достаточно просты и не особо интересны Воину чем-то помимо их характеристик. Они становятся намного сильнее из-за натиска, дающегося **Безумным гением Бумом**, но в целом чаще всего ничего выдающегося. Обратите внимание на следующих существ:

Скорпобот – ответ на **Вестника рока**, **Служителя боли**, тотемы Шамана, **Яйцо дьявозавра** и **Механояйцо** Паладина.

Боевая пиньята – полезна в качестве последней надежды или просто как источник большого количества выгоды. Случайное легендарное существо чаще всего будет достаточно слабым, но может и повести на что-то серьезное. Полученное существо может быть любого класса, а не только нейтральным и Воина.

Механический дракончик – один из лучших механизмов, если вы уже разыграли **Безумного гения Бума**, поскольку 2/2 существо сразу же сможет атаковать и призвать 7/7 угрозу, которая также получит натиск.

Заводной механизм – не усилит улучшенную силу героя, дающую броню, но две из пяти сил героя **Безумного гения Бума** (наносит 3 ед. урона и наносит 1 ед. урона всем персонажам противника) получают внушительный бафф.

Бериллиевый обнулятор – полезнейший механизм при встрече с противниками, полагающимися преимущественно на точечные ремувалы-заклинания (Друиды, Шаманы и другие). Найти цель для магнетизма достаточно просто, и бафф 3/7 + эффект невосприимчивости к точечным заклинаниям может сделать многое в медленных матчах.

Меха-К'Тун – в самых медленных матчах и ситуациях у вас могут возникнуть мысли о **Меха-К'Туне**, но реализовать предсмертный хрип этой угрозы крайне трудно. Во всех медленных матчах есть карты, которые Воин не хочет разыгрывать (**Блок щитом**, **Шквал гнева**) и они приблизят его к смерти на усталости, так что освободить руку бывает непросто.

В большинстве ситуаций **Меха-К'Тун** – просто механизм 10/10 за 10 маны (часто с натиском), чего порой более, чем достаточно. Но ситуации бывают разные, и когда-то и Нечетный Воин может почувствовать себя ОТК колодой и красиво завершить партию с помощью **Меха-К'Туна**. Не упускайте таких ситуаций, но и не будьте слишком наивны, случаются они редко.

- **Что может дать Защитник холмов**

В коллекции есть 42 нейтральных провокатора и 5 классовых. Последних вы, опять же, будете видеть в четыре раза чаще остальных.

Классовые провокации Воина



- **Как использовать Суперколлайдер**

Суперколлайдер — сильнейшая карта в колоде Воина, которая позволяет избавляться сразу от двух средних или крупных угроз, если противник неправильно поставит их.

Оружие заставляет атаковать даже цели, которые в обычных условиях атаковать не могут (у них 0 атаки или особое свойство "не может атаковать").

Старайтесь не разыгрывать Суперколлайдер просто так, если тут же нет хорошей цели для атаки. В противном случае противник не только может уничтожить оружие ремувалом, но и правильно расставить свои угрозы.



- **О Безумном гении Буме и управлении броней**

Сила героя Безумного гения Бума выбирается каждый ход в случайном порядке. Всего сил героя пять, вы не можете получить одну и ту же два хода подряд.



Разыграв этого героя, вы лишитесь постоянного источника брони, что важно в целом ряде матч-апов, например, против Контроль Жреца, Темпо Мага, Чернокнижников в форме [Кровопийцы Гул'дана](#) и других.

Внимательно подумайте, что для вас важнее: дополнительная выгода и ресурсы в руке (силы героя [Безумного гения Бума](#)) или постоянный и стабильный источник брони.

Броня особенно важна, если вы еще не разыграли [Шквал гнева](#) и [Мощный удар щитом](#). Без улучшенной силы героя или [Блока щитом/Пепельного дракона](#) в руке реализовать их будет намного сложнее.

- **Правильный порядок действий**

Важен в нескольких случаях.

Первый — добор и генерация ресурсов ([Омега-конвейер](#), [Блок щитом](#), [Защитник холмов](#)). Делать это нужно стараться в начале хода, чтобы располагать большей информацией о руке и доступных вариантах хода.

Второе — получение брони после атаки оружием по существам. Броня важнее здоровья, поэтому сначала разменяйтесь с угрозами противника, получите урон и потеряйте здоровье, а после копите броню силой героя и другими способами.

Третий случай — любые прочие случайные эффекты, как [Потасовка](#), [Взрывчаткобот](#), [Суперколлайдер](#) и другие — лучше, чтобы все случайные исходы произошли в начале хода, чтобы вы после смогли сделать что-то в случае неудачи.

Четвертый — манипуляция разными силами героя: вы можете сначала разыграть первую силу героя, после использовать Сульфурас и новую силу героя. Также, играя силу героя [Рагнарса](#), важно понимать, когда вы хотите "стрелять": до зачистки стола, атаки и проч. или после.

- **Следите за оставшимися в колоде картами**

Многие противостояния будут идти до стадии усталости или просто продолжительное время. В подобных случаях особенно важно следить за оставшимися в колоде картами — информация о будущих "топдеках" поможет планировать ход партии и искать способы победы или обороны.

Самый простой способ следить за картами в колоде — [DeckTracker](#). Хотя обойтись можно и своими силами.

- **Берегите Монетку для 4 хода**

Обычно самый слабый ход Воина — четвертый, в который он может сыграть только третий дроп или силу героя. Если вы начали с Монеткой, приберегите ее для 4 хода, чтобы раньше разыграть мощнейшие 5 дропы: [Суперколлайдер](#), драконов или [Взрывчаткобота](#).

Конечно, в руке должно быть две "пятерки", чтобы вторую вы могли сыграть на следующий ход.



Зеркальный матч-ап двух Нечетных Воинов будет долгим и напряженным. Цель — не использовать карты, перебирающие колоду, чтобы не прийти к усталости раньше оппонента, если вы играете классическими версиями архетипа. Изначально преимущество будет у того Воина, который ходит первым (без Монетки), так как к усталости он придет позже.

Игра будет достаточно пассивной. Экономьте ресурсы и не играйте ничего, если в этом нет нужды. Нужно что-то играть, если вы отстаете и не выигрываете или если в руке

слишком много карт.

Крайне сложно в этом матч-апе применить **Шквал гнева**. Заклинание может помочь зачистить стол в самом начале (хотя обычно чистить стол не от кого) или уже перед самым завершением игры. Но чаще всего **Шквал гнева** – попросту мертвая карта.

Если есть, **Золу Горгону** берегите для **Первопроходца Элизы** – чем больше Комплектов Ун'Горо вы замешаете, тем лучше. Также ищите другие способы замешать карты в колоду: **Детеныш Дикорога** с **Защитника холмов**, копирование **Детеныша дикорога** **Безликим манипулятором** или **Плотоядным кубом**.

Получив **Безумного гения Бума** рано, разыгрывайте его, а после используйте новую силу героя каждый ход. Она даст вам очень много выгоды. **Безумный гений Бум** также силен для Воина, который играет первым номером, потому что иначе не сможет победить.

Берегите **Железноклюва** исключительно для **Детеныша дикорога** противника или для **Плотоядного куба** с **Детенышем дикорога** внутри. Разыгрывайте вашу 3/6 провокацию рано в надежде, что противник не нашел **Железноклюва**, или под **Потасовку** или **Шквал гнева**, чтобы тут же уничтожить ваше существо. Также старайтесь скомбинировать с **Детенышем дикорога** **Плотоядный куб** или **Безликого манипулятора**. Последнего можно играть и на вражеских **Детенышей дикорога** и **Плотоядных кубов** с ними.

Нечетный Квест Воин сильнее классических Нечетных Воинов за счет проактивного способа победы.

Если вы играете классическим Нечетным Воином против Нечетного Квест Воина, копите больше брони и берегите существ до поздних этапов, когда противник обновит свою силу героя. Ваша задача — терпеть и не давать Воину попадать силой героя по вашему "лицу" каждый ход. Не играйте **Безумного гения Бума**, если ситуация не критическая.

Если вы — Нечетный Квест Воин, берегите массовые зачистки, а в начале партии сосредоточьтесь на выполнении квеста и захвате стола.



Нечетный Паладин – выгодный матч-ап, но в нем много опасностей. Аккуратнее используйте каждый массовый ремувал: они могут кончиться быстрее, чем угрозы Утера – не допускайте этого.

Боритесь за стол со старта с любых существ. Играйте темпово и старайтесь всегда поставить что-то на стол, дабы размениваться с Паладинами-рекрутами и другими угрозами. Применяйте **Омега-конвейер** при первой же удобной возможности, и ищите темповый механизм. Крайне силен **Взрывчаткобот** — давайте его на стол с Паладинами-рекрутами до баффа. Играйте его до того, как стол усилен, а после — **Шквал гнева** и **Потасовку**. **Потасовку** лучше всего сберечь на стол с божественными щитами, который не пробьет **Шквал гнева**.

Железноклюва берегите на какую-либо цель под бафами или **Вождя Северного Волка**, а **Прожорливую слизь** – на **Лозоруб**. Берегите **Суперколлайдер** для средних угроз, не стесняйтесь бить им по любой цели кроме 1/1 Паладинов-рекрутов.



При встрече с любым архетипом Охотника самой важной картой в матч-апе станет **Ловчий смерти Рексар**. Не так важны другие 29 карт противника, как эта. Если Охотник найдет ее рано, вас могут переиграть по выгоде и самые агрессивные сборки Рексара, хотя Охотнику на предсмертных хрипах сделать это будет проще.

Стоит отметить, что грамотный Охотник (скорее всего, такие встречаются только на легендарном ранге) почти всегда обыграет Нечетного Воина, так что рассчитывайте на ошибку противника и немного удачи с раскопками механизмов и другими опциями.

Переиграть **Ловчего смерти Рексара** можно с помощью **Безумного гения Бума** и при поддержке **Суперколлайдера** или с помощью **Сульфураса**, убив Охотника раньше, чем он убьет вас.

Берегите **Железноклюва** на Зомбозверя с эффектом карты **Детеныш ящера**, если не нужно отдать немоту на **Плотоядного куба**, **Тундрового люторога** или другое опаснейшее существо под баффов.

Если Охотник не играл **Выслеживание**, вы не можете играть **Блок щитом** и в принципе каким-либо образом перебирать колоду. Игра затянется до усталости, и каждая карта будет на счету.

Встретив Охотника, готовьтесь к напряженной и очень долгой игре, сравнимой с зеркальным матч-апом. Это противостояние очень тяжелое, но далеко не безнадежное, особенно если Охотник не найдет рано **Ловчего смерти Рексара**.

Мидрейндж Охотник опасен **Ужасным бешенством**, заклинание поможет ему оттягивать стадию усталости и генерировать опаснейшие угрозы. Воин не так боится **Гиену-падальщицу** (не ставьте угрозы на стол рано и Охотник не сможет убить об них мелких зверей), но **Тундровый люторог** и крупные угрозы крайне опасны — берегите ремувалы для них.



Меха-К'Тун Друида можно переиграть только хитростью. Ваша задача — оставить на столе какую-либо мелкую угрозу, от которой Друид не сможет избавиться самостоятельно. Помогают **Лирой Дженкинс** или **Разведчица в беде**, **Голодный эттин**, раскопанные с **Защитника холмов**. Поставьте одну из этих карт на стол за ход до ОТК

комбинации Друида и уничтожьте их Мощным ударом щитом. Так Друид никогда не сможет реализовать предсмертный хрип Мех-К'Туна.

Хаккар Друид опаснее, ведь с ним такие трюки не сработают. Оппонент может ошибиться и поставить Хаккара в темп, не убив его сразу же. Тогда вы сможете дать Хаккару немоту или превратить его Мехмастером Замыкальцем. Если Хаккар мертв, не держите в руке 10 карт, чтобы сжечь Порченную кровь, ведь вас переиграет просто разыгранный в темп Король Вихлепых. Копите больше брони и не давайте Друиду безвозвратно забрать вашу колоду.

Малигос Друид постарается переиграть Воина за счет стола. Держите ответы на единичные крупные угрозы Друида: Алекстразу, Короля-лича, Малигоса, 5/5 существо с Тотального заражения, Магических деспотов. Копите много брони и не играйте Безумного гений Бума или Сульфурас: постоянный источник брони намного важнее. Ставьте больше существ на стол и вынуждайте Друида тратить ремувалы и ману, чтобы обороняться самостоятельно.



Пират Разбойник постарается продавить вас и поймать на отсутствии зачисток. Матч-ап прост и редко заканчивается для вас поражением, но без ответа в ключевой момент вы вполне можете остаться. Шквал гнева невероятно силен, поскольку AoE на 4 урона заберет почти все угрозы Валиры. Традиционно хороши Суперколлайдер и Взрывчаткобот. Не рассчитывайте на одну крупную угрозу или провокацию – с ними Разбойник разберется легко с помощью Ошеломления.

Малигос Разбойника можно или быстро задавить со стола, или пережить его комбо с помощью огромного количества брони. Валира может нанести очень много урона с пустого стола, если найдет все карты, так что прожимайте силу героя каждый ход и ищите другие источники брони.

Важно вовремя сыграть Прожорливую слизь, не дав Валире легко повернуть комбинацию и поставить слишком много Малигосов на стол. Уничтожайте Некриевый клинок незадолго до комбинации оппонента.

Другие медленные архетипы Разбойника (**Квест Разбойник**, **Разбойник с Погибелью королей** и **Прыг-скокер Разбойник**) — настоящая катастрофа для Нечетного Воина. Если вы не боритесь за заветный ранг, можете сдаваться сразу же, дабы сэкономить себе время. Впрочем, вы можете побороться, если хотите, ваша надежда – подловить оппонента на ошибке, перехватить инициативу и продавить темповыми угрозами.



Темповые архетипы Шамана (**Четный Шаман**, **Мидрейндж Шаман**, **Элем Шаман** и **другие**) играют агрессивно и от стола, следовательно, побороть их достаточно просто. Как и всегда, берегите AoE эффекты и старайтесь бороться за стол не только ими, поскольку Тралл постарается выманить все зачистки на незначительные угрозы. Крайне полезны **Суперколлайдер** и **Взрывчаткобот**. Берегите какой-либо ответ на **Короля-лича** или другую крупную угрозу.

Если вы играете Нечетным Квест Воином, подумайте несколько раз, нужен ли вам Сульфурас: у противника много мелких существ на столе, которые будут брать на себя атаки **Рагнароса**. Но когда Шаман разыграет **Ведьму Хагату**, проблема исчезнет.

Медленные версии Шамана постараются переиграть вас по выгоде. Не добирайте карты, старайтесь убить своих **Детенышей дикорога** или поставить сразу несколько таких существ на стол, чтобы обыграть **Сглаз**. Играйте жадно и медленно.



Медленный Нечетный Маг — легкий противник. Задача — не допускать переполнения стола мелкими угрозами и моментально уничтожить и **Рагнароса**, и Джаналая лодракондора, чтобы Джайна не скопировала их **Золой Горгоной**.

В целом у Мага не должно хватить угроз, чтобы продавить Нечетного Воина. Его сила героя не перебивает вашу, а существа не настолько агрессивны и тяжелы.

Будьте готовы к **Ледяному личу Джайне**: старайтесь не оставлять удобных целей для силы героя после выхода рыцаря смерти. На стол в принципе можно ничего не ставить, если Маг не оказывает серьезного давления.

Нечетный Агро Маг — еще один простой поединок. Чаще играйте силу героя и не спешите отдавать ключевые зачистки. Берегите ответ на **Рагнароса** и Джаналая лодракондора. Обыгрывайте секреты противника: **Антимагию** — **Омега-конвейером** или **Монеткой**, а **Отраженную сущность** и **Взрывающиеся руны** — **Защитником холмов** и подобными угрозами с маленьким количеством атаки. Будьте готовы к затяжному противостоянию, постарайтесь не давать оппоненту способов добора, быстро убивая **Звездочета Луну** и **Пироманьячку**.

Биг Спелл Маг — тяжелый матч-ап, в котором противник будет давить и наступать. Старайтесь не отдавать зачистки рано, а с несколькими крупными угрозами бороться с помощью **Суперколлайдера**. Если Маг не особенно агрессивен и вы не ближе его к усталости, вы можете и вовсе не разыгрывать Сульфурас или **Безумного гения Бума**. Берегите один AoE эффект на **Дракономанта Аланну**.



Контроль Жрец с Взрывом разума – легкий матч-ап для вас, поскольку продавить Воина заклинаниями без значительных угроз на столе очень трудно. Копите броню, готовьтесь ответить на угрозы на столе. Никуда не спешите: не играйте Сульфурас или Безумного гения Бума.

Готовьтесь к Алекстразе и ищите на нее своевременный ответ. Противник может украсть Детенышей дикорога с помощью связки Сумеречный послушник + Темная жрица. Убивать ваши угрозы можно самостоятельно, если вы боитесь прийти к усталости раньше Жреца.

Контроль Жрец переиграет вас только в случае, если продолжит постоянно атаковать одной средней угрозой и сбивать броню силой героя Темного жнеца Андуина. Правильно распоряжайтесь ресурсами, не подставляйтесь под Темную жрицу и играйте силу героя каждый ход. Берегите Зиллиакса для восстановления здоровья после Алекстразы, полезно намагнитить его на какой-либо другой механизм.

Жрец на воскрешении — еще один матч-ап, в котором важна броня. Копите ее как можно больше, но также готовьтесь ответить на многочисленные тяжелые угрозы противника: Короля-лича, Пророка Велена и так далее. Ремувалов на всех тяжелых существ может не хватить, поэтому распоряжайтесь ими с умом.

Помогают улучшить матч-ап Лирой Дженкинс, Мехмастер Замыкалец, а также Защитник холмов, если вы найдете Голодного эттина или Разведчицу в беде. Делайте так, чтобы на половине Жреца умерли мелкие и слабые существа, старайтесь не только призвать их, но и уничтожить самостоятельно, чтобы Жрец не разыграл Ментальный крик.

В матч-апе с **Комбо Жрецом на провокации** — также важно испортить "кладбище" противника с помощью все тех же четырех заветных угроз. Важно накопить как можно больше брони и моментально избавляться от Гризли из Ведьминого леса и Арбитра Мош'Огг, потому что 2-3 Божественных духа на эти цели вы не переживете. Также готовьте ответ на Короля-лича, в идеале убрать его Мехмастером Замыкальцем.

ОТК Жрец с Переворотом — крайне невыгодный матч-ап, однако ситуация не столь тяжелая, поскольку, скорее всего, вы не будете играть с Dog, Meati или Zananan — мало кто, кроме них, способен правильно управлять этим архетипом. Рассчитывайте не столько на ваши силы и давление (хотя и на них тоже), сколько на ошибку противника — ОТК комбо очень легко испортить. Старайтесь помочь противнику ошибиться: после розыгрыша двух Ментальных криков заполняйте стол провокаторами и защищайте их всеми силами.

Меха-К'Тун Жрец – труднейший матч-ап для Нечетного Воина, в котором нужно стараться действовать темпово и агрессивно. Ваши планы нарушит Ментальный крик, но поделаться что-либо с этим вы не сможете. Старайтесь подловить Жреца на ошибке и воспользоваться отсутствием ответов на ваши угрозы. Лирой Дженкинс и другие способы призвать существ на половину противника не помогут в этом матч-апе.



Зоолок – благоприятный матч-ап для Нечетного Воина, но сложности могут возникнуть, если у Чернокнижника получится переиграть вас по количеству ресурсов в руке. Не расходуйте их бездумно и не чистите стол с 4-5 атаки, поскольку улучшенная сила героя Воина позволяет не терять много здоровья. Опасный ход Зоолока – пятый, потому что в него выходят Грибомант или Страж ужаса. Старайтесь зачистить стол Зоолока перед его пятым ходом.

Все выставленные провокации Зоолок постарается нейтрализовать с помощью Ожога души или баффа Грибоманта. Попробуйте поставить провокации уже после выхода Грибоманта.

Четный Чернокнижник – напряженный и равный матч-ап, в котором важно ответить на ранние угрозы оппонента, а после не допустить переигрывания по выгоде. Четный Чернокнижник может постараться задавить вас Кровопийцей Гул'даном и его силой героя, поэтому дважды подумайте, нужно ли разыгрывать Безумного гения Бума, или же ваша сила героя лучше. Если вам не грозит переигрывание по выгоде, не играйте Безумного гения Бума.

Четные Чернокнижники могут играть Крадущегося упыря, поэтому не держите в руке Омега-конвейер, Сердце Огненного Венца и Мощный удар щитом, но разыгрывайте их как можно быстрее.

Если Четному Чернокнижнику повезет рано найти Крадущегося упыря, а вам не повезет не найти ни одно заклинание за 1 маны до 6 хода, оппонент может попытаться переиграть вас на стадии усталости, отказавшись от своей силы героя до розыгрыша Кровопийцы Гул'дана. Будьте к этому готовы и если видите, что Чернокнижник не "тапаётся", не играйте Блок щитом и старайтесь найти дополнительные копии Детеныша дикорога.

Контроль Чернокнижник — точно постарается переиграть вас по выгоде, от Жизнеотвода он откажется с самого старта игры. Ваша задача — держать Железноклюва только для Первоученицы Рин и даже двух (вторая с Защитника холмов), не добирать карты и действовать жадно.

Если ваши существа были превращены в демона Проектом по демонологии, можете даже не разыгрывать демона, поскольку он будет «съеден» Жертвенным договором. Вынуждайте Чернокнижника тратить это заклинание на своё существо, и только после играйте демона.

Также играйте заклинания за 1 маны до 6 хода, чтобы их не уничтожил Крадущийся упырь. Помните про Гномферату, которая приблизит вас к "фатигу".

Не играйте Безумного гения Бума, если все хорошо или нормально. Только в самых тяжелых ситуациях стоит рассчитывать на эту карту, хотя велик шанс, что Кровопийца Гул'дан "закусает" вас своей силой героя.

Меха-К'Тун Чернокнижник — труднейший матч-ап в особенности для классического Нечетного Воина и Нечетного Воина на драконах. Единственная возможность выиграть у этого архетипа — задавить его и убить раньше, чем Гул'дан переберет колоду. Не обязательно убивать Чернокнижника, достаточно опустить его здоровье до 4 единиц или ниже, чтобы тот не смог реализовать комбинацию. Играйте агрессивно, обыгрывайте **Осквернение** и **Лорда Годфри**, не бойтесь **Адского пламени**, **Вытягивания души** и **Круговерти Пустоты**.



Нечетный Воин, Нечетный Квест Воин или Нечетный Воин на драконах — разные и непохожие друг на друга колоды, но объединяют их отличные матч-апы в нынешней мете, сложный и неторопливый геймплей. Вы можете добиться успехов с этим архетипом, если запасетесь терпением и будете играть вдумчиво.

Не забывайте, что все архетипы уйдут в Вольный режим уже в апреле. Успевайте поиграть Нечетными Воинами до этого времени.

Спасибо за прочтение гайда, удачи в Растахановых игрищах!