

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Раш Воин — тир-1 колода Закаленных Степями. Гайд по архетипу

29.06.2021

Гайды

Закаленные степями

(Обновлено) Раш Воин — тир-1 колода Закаленных Степями. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой гайда — Раш Воин в мете Закаленных Степями. Архетип уже доказал свою эффективность в текущем дополнении. Это сильная, результативная и честная колода. В отличие от большинства других архетипов в игре, Раш Воин не играет с кем-то в серьезный плюс или серьезный минус. У него мало разгромных или безнадежных матчапов. Вместо этого Раш Воин со всеми играет на равных или в небольшой плюс. Это делает колоду значительно зависимой от уровня исполнения: если вы действуете правильно, Раш Воин может переиграть любого. Но если вы ошибаетесь, он может и проиграть любому.

Статистика Раш Воина радует. Он популярен, а сборки оптимизируются декбилдерами. Радует и винрейт благодаря выгодным поединкам с Фейс Хантами, Охотниками на демонов, Шаманами и Разбойниками. Чуть сложнее поединки с Контроль Жрецом, хотя





топовые игроки утверждают, что и они плюсовые — нужно только знать, как правильно играть Раш Воином, а еще адаптировать сборку под мету с большим количеством Жрецов — такое бывает в Легенде.

Многое зависит от сборки, которую вы будете использовать. Выберите хорошую колоду, освоите основы и тонкости геймплея, правила муллигана и правила поведения в популярных матч-апах — и вы сможете уверенно продвигаться с Раш Воином к Легенде и высоким ее строчкам. Во всем этом поможет подробный гайд.

*Гайд обновлен 29 июня 2021 года с учетом актуальной меты Закаленных Степями. Далее полный список изменений:*

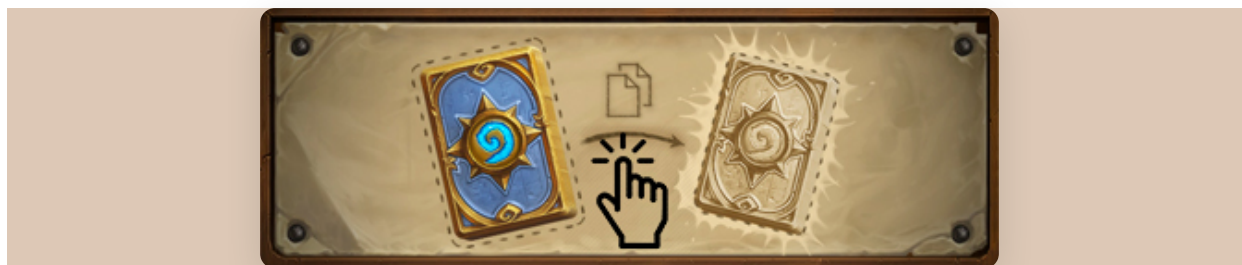
-  *Переработано вступление*
  -  *Обновлены оптимальные колоды и описания к ним*
    -  *Дополнен раздел "Как собрать колоду"*
      -  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
        -  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
          -  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, дополнены старые.*

#### **Разделы гайда:**

-  *Сборки архетипа*
-  *Как собрать колоду*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные и технические карты*
  - *- Замены и крафт карт*
  - *- Максимально бюджетная колода*
-  *Что искать в стартовую руку*
  - *- Общие правила муллигана*
    - *- Муллиган против каждого класса*
-  *Стратегия игры*
  - *- Основы геймплея*
  - *- Как побеждает Раш Воин*
  - *- Агро и контроль матч-апы*
  - *- Тонкости геймплея*
-  *Матч-апы*

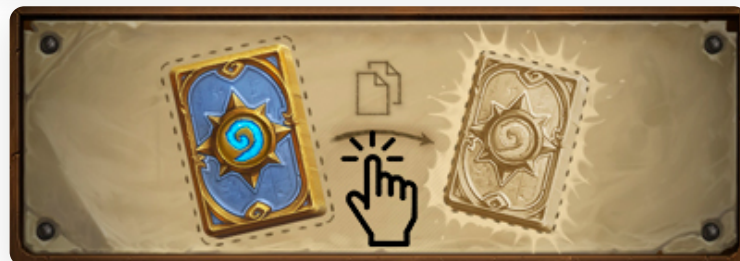
## Сборки архетипа

Сборок Раш Воина много, но далеко не все из них считаются оптимальными. В ладдере намного больше слабых версий Раш Воина, которые тянут винрейт архетипа вниз. Далее две хорошие колоды, которыми мы рекомендуем играть в текущей мете, а также одна необычная и экспериментальная.



Классический Раш Воин

## Ванила Раш Воин



- Старая версия Раш Воина, которой играли еще в мае. Единственная карта из Пещер Стенаний тут — Верховный друид Наралекс. Но и от нее можно без особых проблем отказаться.
- Такой Раш Воин отлично покажет себя в темповых матч-апах, но при этом не потеряет потенциала и в медленных поединках благодаря Хулаганам и **Алекстразе**



Саурфанг Раш Воин

### Саурфанг Раш Воин

<p>Свечка: 2 жезла. Когда пробуждается, снижает вас размером 3/2.</p> <p>Демон</p> <p>х2</p>	<p>Вы разыгрываете противника «Натиском». Если 상대방ное существо другого пола имеет на (1) маннах!</p> <p>х2</p>	<p>Вы берете существо с «Натиском». Борка: оно получает +2/+1.</p> <p>х2</p>		<p>После того как вы разыгрываете существо с «Натиском», оно наносит 2 ед. урона противнику.</p> <p>х2</p>	<p>Натиск. Предсмертный крик: вы кладете в руку двух жезлов 1/1 с «Натиском».</p> <p>Механика</p> <p>х2</p>	<p>Натиск. Боевой клич: получает «Неустойчиво ветры» до конца хода.</p> <p>Чарок</p> <p>х2</p>
<p>Существо в руке получает +1/+1. (Мучающиеся: когда вы выбираете (3) манна)</p> <p>х2</p>	<p>Натиск. После того как ваше существо атакует и выживает, оно получает +1/+1.</p> <p>х2</p>	<p>После того как вы разыгрываете существо с «Натиском», получаете его клич с 1 ед. здоровья.</p> <p>х2</p>	<p>Натиск. Бешенство: наносит урон, равный уровню этого существа, всем существам противника.</p> <p>х2</p>	<p>Провокация. Боевой клич: снижает вас мечом 3/2.</p> <p>Пират</p> <p>х2</p>	<p>Боевой клич: вы берете из колоды механизм, дракона и дирижа.</p> <p>х2</p>	<p>Натиск. Когда это существо атакует, существо у вас в руке получает +1/+1.</p> <p>х2</p>
<p>Натиск. Бешенство: вы берете карту.</p> <p>х2</p>	<p>Бешенство: вы получаете x8 здоровья. Предсмертный крик: снижает вас черепашкой размером 2/5.</p> <p>х2</p>	<p>Боевой клич: повышает 2 ваше существа с «Бешенством». Разност: 1 ед. урона против существам.</p> <p>х2</p>	<p>В конце своего хода призывает двух жезлов 3/3, игнорируя существо противника.</p> <p>х2</p>	<p>Боевой клич: выбираете героя или существо. Восстановление 8 ед. здоровья, если это существо. Наносит 6 ед. урона, если это противник.</p> <p>х2</p>		

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

11680



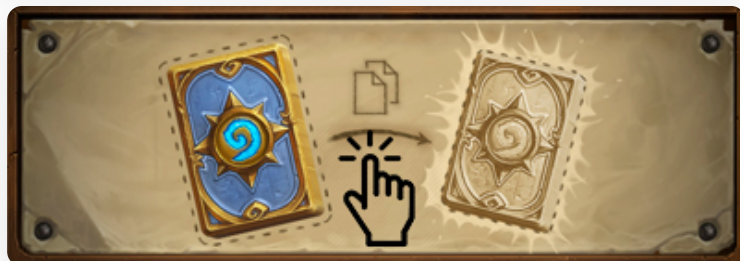
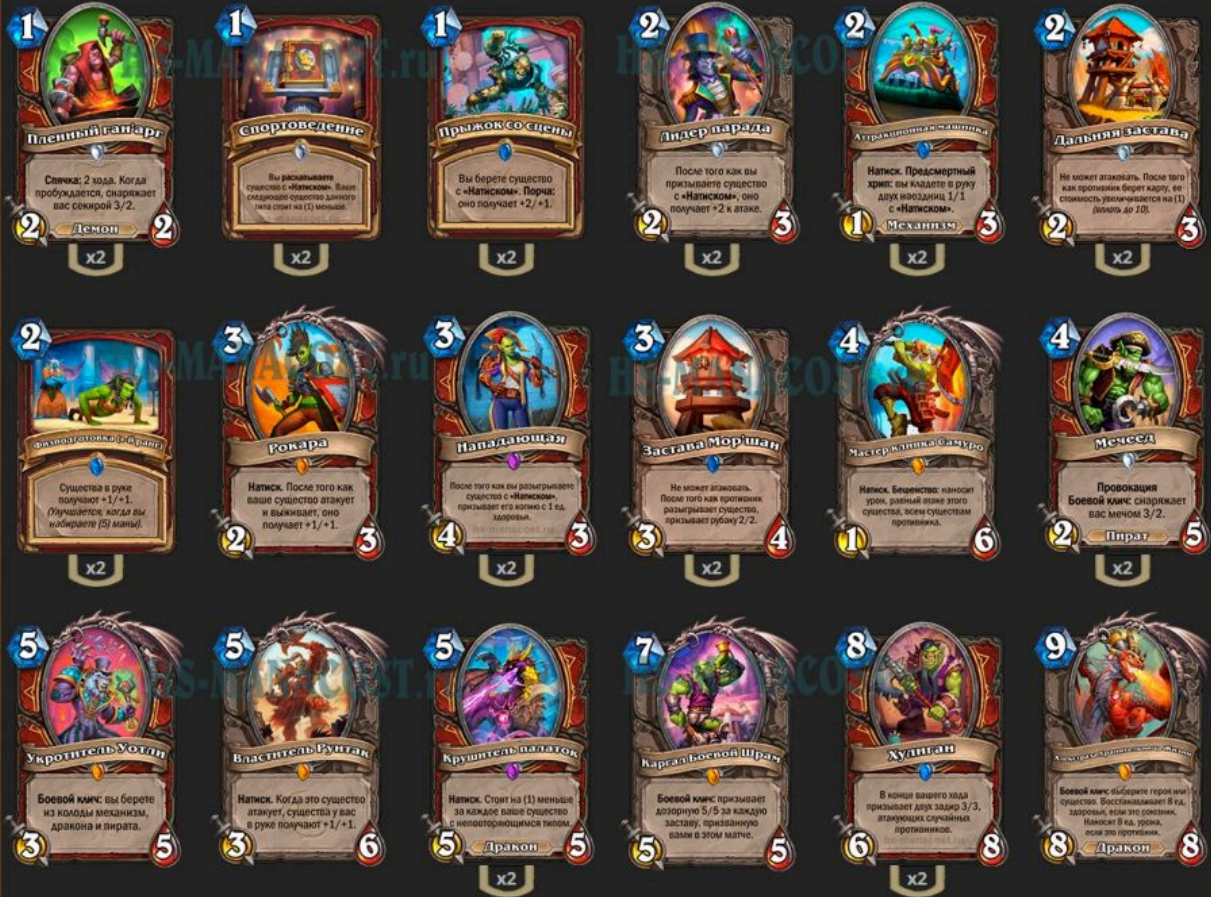
Утяжеленная версия Раш Воина с **Воеводой Саурфангом**. Его дополняют Криг черепаший властелин и **Якорщик Каменного Молота** — топовые цели для воскрешения.

Такая сборка подойдет для игры в Легенде, где намного чаще встречаются Контроль Жрецы. Если же это непопулярный матч-ап на вашем ранговом промежутке, лучше брать не такие жадные сборки.



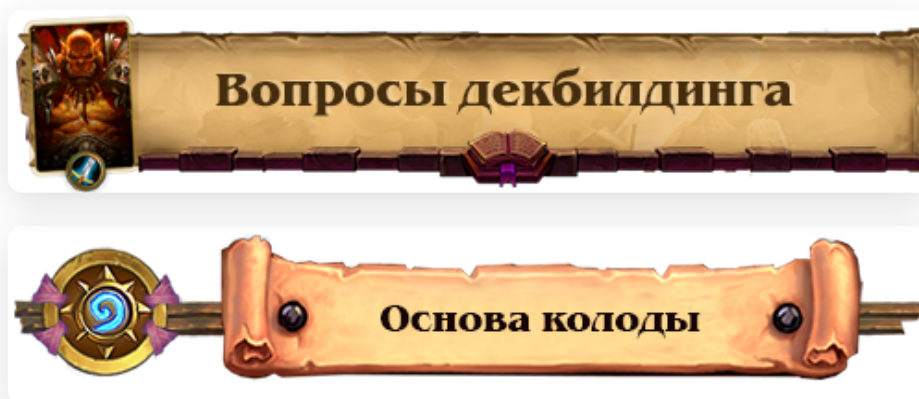
Раш Воин с синергиями застав

# Раш Воин с заставами



Необычная и экспериментальная версия Раш Воина с синергиями застав. Сложно сказать, как они влияют на геймплей и разброс матч-апов, потому что статистики по сборке мало. Но по крайней мере вы удивите противников и разнообразите свой геймплей, если обычные Раш Воины уже наскучили.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Основа Раш Воина достаточно обширна, хотя в ней есть карты, которые пользуются не всеми сборками. Но не потому, что эти карты слабые и нужны не всегда, а потому что в ладдере много старых и не оптимальных сборок.

Все передовые колоды Раш Воина почти всегда обращаются к следующим 25 картам из основы.

## Основа колоды Раш Воина (25 / 30)



Код основы колоды:



В теории из основы можно убрать Нападающую, Рокару, Мастера клинка Самуро, Укротителя Уотли или одну копию Хулигана. Хотя все эти замены, скорее всего, сделают Раш Воина только слабее.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.



Щит доблести — отлично работает с Претенденткой Боевого Молота и Всадником на крабе, позволяет играть вокруг AoE зачисток и просто наращивать давление на столе.

Карта универсальная и почти всегда полезная, но может ослабить Воина в самых агрессивных матч-апах, где целей для баффа на столе долго не будет. Тем более места для Щита доблести чаще всего в колодах нет.

**Бог металла Е.Т.С.** — медленная карта, которая улучшит поединки со Жрецами, Магами и Чернокнижниками. Отлично работает с мелкими угрозами, которые дает Аттракционная машина. Позволяет нанести много урона без стола, если на половине противника есть, что атаковать. Но легендарка слабая в темповых противостояниях.

**Манкрик** — универсальный третий дроп, который особенно хорош в сборках с большим количеством добора — так Воин быстрее найдет замешанное в колоду заклинание. Третьи дропы хорошо работают с Физподготовкой на 5 мане.

**Претендентка Боевого Молота** — значительно улучшит агрессивные матч-апы с Фейс Хантами, Друидами, Шаманами и другими темповыми колодами. Но мало что сделает в медленных поединках.

Верховный друид Наралекс — карта медленная, но это не столь серьезная проблема для Раш Воина, потому что он великолепно сражается за стол. Наралекс делает Воина более гибким и вариативным в мидгейме, а улучшает преимущественно медленные поединки.

**Крушитель палаток** — дополнительный дракон, которого достанет из колоды **Укротитель Уотли**. К тому же **Крушителя палаток** удешевят **Аттракционная машинка**, **Всадник на крабе**, **Мечеед** и реже другие существа.

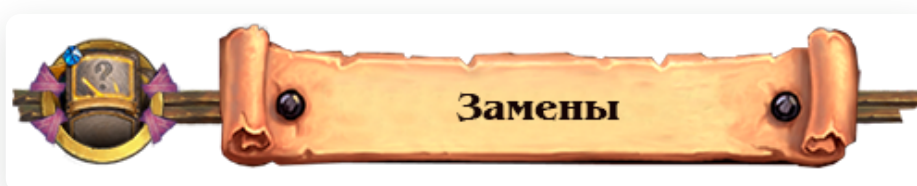
**Уроки боя** — дополнительный источник добора для синергии с 3/2 оружием. Используется редко, потому что в сборке нет баффов оружия: дешевле 2 маны сделать его сложно. К тому же в колоде часто не хватает места для **Уроков боя**.

**Якорщик Каменного Молота**, **Криг черепаший властелин** и **Воевода Саурфанг** — карты можно взять вместе, чтобы утяжелить Раш Воина для матч-апов со Жрецами и Чернокнижниками. Иногда Крига черепашого властелина берут отдельно ради синергии с **Н'Зотом богом глубин**.

**Н'Зот бог глубин** — тяжелая и медленная карта, которую вряд ли можно назвать оптимальной даже в Легенде, где нужны более медленные сборки. Лучше обратиться к **Воеводе Саурфангу**, а **Н'Зота бога глубин** брать только в случае, если **Воеводы Саурфанга** нет в коллекции.

**Менее популярные опциональные карты:** **Посланник Песни Войны**, **Дальняя застава**, **Злой надсмотрщик**, **Корсарский тайник**, **Мастер брони**, **Военный тайник**, **Лорд Баров**, **Каргат Острорук**, **Потасовка**, **Телан Фордринг**, **Элитный боец Мор'шан**, **Игровой автомат**, **Воевода Саурфанг**, **Громмаш Адский Крик** и другие.

[наверх](#)



Оптимальные сборки Раш Воина достаточно дорогие. Но хорошо то, что многие легендарные и эпические карты не обязательны для архетипа. Далее о том, как их можно заменить.



*Бог металла Е.Т.С.* — можно без особых проблем отказаться от этой легендарки, а вместо нее взять *Щит доблести* или *Верховного друида Наралекса*. Во многом функции этих карт схожи, но *Бога металла Е.Т.С.* куда сложнее реализовать.



*Рокара* — самая сильная легендарка в колоде, но Воин может обойтись и без нее. Если *Рокары* нет, берите *Щит доблести* или *Манкрика*.



*Претендентка Боевого Молота* — самая важная дорогая карта в сборке, которую желательно крафтить в двух копиях, если вы часто встречаете темповых оппонентов. Этот третий дроп отлично работает с бафами характеристик в руке и на столе. Если нет, берите *Крушителя палаток* или *Манкрика*.



*Нападающая* — от эпика можно отказаться в пользу дополнительных источников добора и *Манкрика*. Желательно, чтобы в сборке были пара *Щитов доблести* и *Рокара*, если *Нападающей* нет.



*Мастер клинка Самуро* — важная антиагро карта, но без нее Раш Воин выживет. Желательно, чтобы в колоде была *Претендентка Боевого Молота*, иначе темповые матч-апы станут значительно сложнее. Прямых замен нет, так что просто берите какую-то карту из списка опциональных.



*Укротитель Уотли* — если *Укротителя Уотли* нет в колоде, стоит отказаться от *Крушителя палаток*, но *Алекстразу Хранительницу Жизни* не убирайте: эта легендарка слишком хороша в сборке. Вместо *Укротителя Уотли* можно взять *Уроки боя* или *Якорщика Каменного Молота* и *Воеводу Саурфанга*.



*Крушитель палаток* — некоторые сборки отказываются от этого дракона и используют только одну *Алекстразу Хранительницу Жизни*.

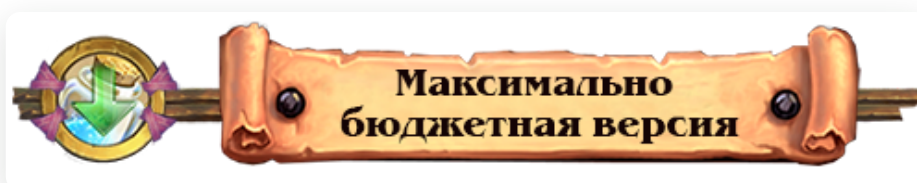


*Криг черепаший властелин* — не обязательная легендарка, которую можно не крафтить. Это существо будет полезно только в Легенде, хотя и там можно играть классическим Раш Воином без тяжелых синергий.



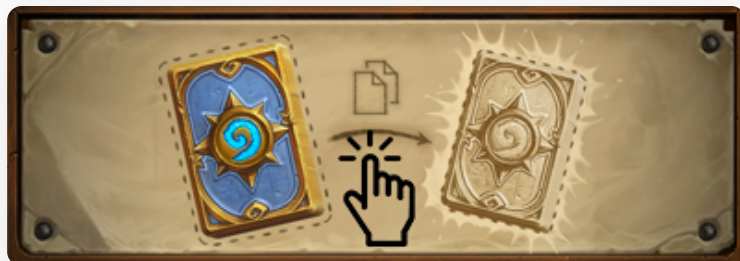
*Властитель Рунтак*, *Алекстразы Хранительница Жизни*, *Манкрик* — все эти легендарки есть в коллекции всех игроков бесплатно.

[наверх](#)



**Максимально бюджетный Раш Воин**

# Максимально бюджетный Раш Воин



Единственная дорогая карта в сборке — **Претендентка Боевого Молота**. Без нее Раш Воин потеряет слишком многое, хотя в теории архетипом все еще можно будет играть.

В первую очередь скрафтите **Мастера клинка Самуро**. Далее **Укротителя Уотли**, **Рокару** и **Нападающую**.

Даже без легендарок и почти без эпиков такой Раш Воин достаточно эффективен. С ним можно дойти до Алмаза, а к концу сезона даже взять Легенду.

[наверх](#)

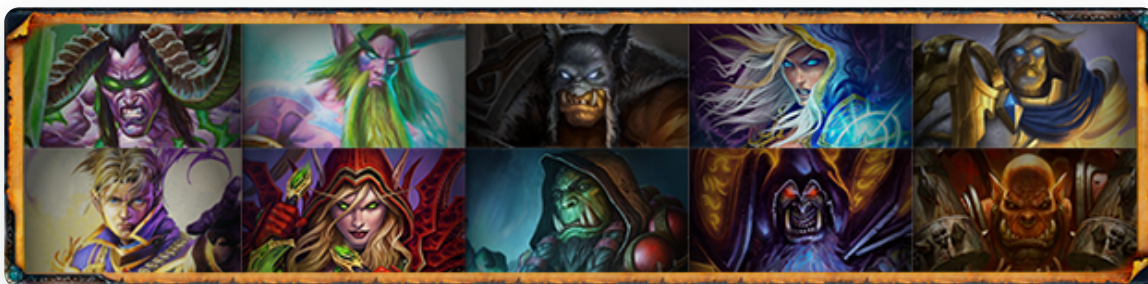


Муллиган Раш Воина достаточно простой и не так сильно зависит от того, с кем вы сталкиваетесь. Сложно не определиться с картами против конкретных классов, а просто выстроить в руке хорошую кривую маны на первые ходы с учетом всех особенностей карт.

### **Общие правила муллигана**

- ⌵ Всегда оставляйте **Пленного ган'арга**. Две копии только с Монеткой.
- ⌵ **Рокара** нужна в любой ситуации. Карта очень сильная со старта партии.
- ⌵ Оставляйте **Претендентку Боевого Молота** в большинстве матч-апов за исключением самых медленных. Вторую копию только против агро или в темповых матч-апах с Монеткой
- ⌵ **Спортоведение** можно оставлять в большинстве ситуаций, но не ошибка и скидывать это заклинание, если в руке нет других хороших карт
- ⌵ **Прыжок со сцены** оставляйте только с хорошей картой за 2-3 маны в руке. Вторая копия не нужна.
- ⌵ **Лидер парада** оставляйте всегда с Монеткой или с хорошей рукой без Монетки.
- ⌵ **Мастер клинка Самуро** нужен только с хорошей рукой в агрессивных матч-апах
- ⌵ С очень хорошей рукой и Монеткой можно оставлять **Физподготовку**
- ⌵ **Укротитель Уотли** нужен только в самых медленных поединках
- ⌵ **Аттракционная машинка** нужна в темповых поединках, но против медленных оппонентов ее чаще всего скидывают — разве что нет хороших ранних синергий.
- ⌵ **Всадника на крабе** оставляйте только против Охотника
- ⌵ **Верховный друид Наралекс** нужен только против некоторых классов, которые могут доставить проблемы в мидгейме. Подробнее об этом

далее.



### **Муллиган против каждого класса**

**Охотник на демонов:** Пленный ган'арг, Лидер парада, Рокара, Физподготовка, Аттракционная машинка.

**Воин:** Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Аттракционная машинка, Физподготовка Прыжок со сцены, Укротитель Уотли, Верховный друид Наралекс.

**Паладин:** Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Спортovedение, Аттракционная машинка, Рокара. С хорошей рукой — Прыжок со сцены, Мастер клинка Самуро.

**Охотник:** Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Аттракционная машинка, Мастер клинка Самуро, Рокара, Всадник на крабе. С хорошей рукой — Прыжок со сцены.

**Друид:** Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Аттракционная машинка, Мастер клинка Самуро, Верховный друид Наралекс.

**Разбойник:** Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Прыжок со сцены, Аттракционная машинка. С хорошей рукой — Физподготовка.

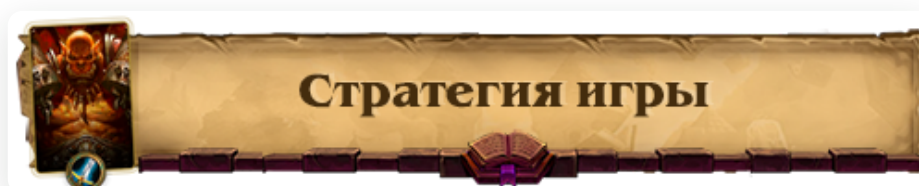
**Шаман:** Пленный ган'арг, Претендентка Боевого Молота, Лидер парада, Рокара, Спортovedение. С хорошей рукой — Аттракционная машинка, Прыжок со сцены.

**Маг:** Пленный ган'арг, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Укротитель Уотли, Физподготовка.

**Жрец:** Пленный ган'арг, Прыжок со сцены, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Укротитель Уотли, Верховный друид Наралекс, Физподготовка. С хорошей рукой — Нападающая, Аттракционная машинка.

**Чернокнижник:** Пленный ган'арг, Прыжок со сцены, Лидер парада, Рокара, Спортovedение, Верховный друид Наралекс, Аттракционная машинка.

[наверх](#)





### Основы геймплея

- Раш Воин — темповая мидрейндж колода с хорошо выставленной кривой маны и мощными существами. В сборках почти нет заклинаний, но есть топовые угрозы с натиском и синергии с ними.

Так много **угроз с натиском**, как у Воина, нет ни у одного класса. Больше половины существ в колоде что-то делают сразу же после того, как вы их разыграете: атакуют, дают оружие или реализуют другой полезный эффект. Это позволяет Воину постоянно вести битву за стол даже с колодами, которые быстрее его. Воин не боится слегка отставать по темпу, потому что угрозы с натиском вернут его в какой-то момент.

Если Воин ведет, существа с натиском становятся менее полезными, но все равно могут прийти на помощь. Например, только что поставленные угрозы помогают в разменах с существами противника, пока все остальные источники урона бьют по герою противника.

У Воина есть несколько **"сноубольных" карт**, то есть карт, которые увеличивают преимущество, если оно уже за Воином. Это **Рокара**, **Щит доблести** и **Нападающая**. Карты особенно хороши, если противник не может ответить на них и уже отстает от Гарроша в контроле стола.

В колоде есть несколько **тяжелых финишеров**, то есть дорогих карт, которые заканчивают партию. Это **Хулиган** и **Алекстраза Хранительница Жизни**. Они и обеспечивают много взрывного урона сразу с выходом, и просто станут тяжелыми угрозами, от которых не так-то просто избавиться. Опять же, если Воин ставит эти угрозы, лидируя по темпу, противнику будет уже сложно оправиться.

Важная механика в колоде — **баффы существ в руке**. Их обеспечивает Физподготовка и Властитель Рунтак. С легендаркой все просто: вы играете ее в любой момент и существенно усиливаете угрозы в руке. В идеале сыграть Властителя Рунтака с **Нападающей** на столе, но это не обязательное условие. Физподготовка не такая темповая, потому что вынуждает тратить 2 маны за ход. Чаще всего Физподготовку играют сразу после того, как ваш герой получил 5 маны. До этого

заклинание делает слишком многое, а ждать до 10 маны Воин не может — партия уже закончится.

Намного сложнее определить, что именно вы баффнете. Иногда самых ценных существ в руке нужно придержать до момента, пока вы используете Физподготовку или Властителя Рунтака, а иногда темп так важен, что баффами в руке можно усилить лишь пару оставшихся целей. Тут многое зависит от матч-апа и ситуации, в которых вы оказались.

Слабость Раш Воина — небольшое количество **добора**. Без него не так хорошо работают баффы существ в руке, да и после 8-9 маны хороших карт уже не остается. Решить проблему сложно, даже если вы возьмете много добора в колоду. В любом случае угроз будет не хватать через какое-то время. Это особенно ощутимо в медленных поединках, а также против Разбойников.

Отчасти решает проблему **Укротитель Уотли**. Если он вовремя заходит, вы чаще всего успеете продавить противника до истощения руки. В меньшей степени помогают другие источники добора, которые есть в колоде: **Прыжок со сцены**, **Якорщик Каменного Молота** и т.д.

[Наверх](#)



### Как побеждает Раш Воин

У Раш Воина нет четких и ярко выраженных способов победы, как у некоторых контролей и тем более ОТК архетипов. Но есть несколько мощных ходов, карт и комбинаций, которые как минимум приближают Гарроша к победе, а иногда и наносят летальный урон. Далее подробнее об этом.



•

**Розыгрыш в темп опасной угрозы**

Лидер парада, Нападающая и Рокара мало что делают сами по себе, но отлично синергируют с другими угрозами. Часто комбинации из нескольких подобных карт стоят слишком много маны, так что сыграть их за один ход можно только в мидгейме.

Но не всегда этих существ нужно играть одновременно с другими: даже в медленных поединках. Раш Воин часто должен играть в темп Лидера парада, Нападающую и Рокару — при условии, что на половине противника нет угрозы, которая могла бы с ними легко разменяться. В этом случае вы рассчитываете на то, что оппонент не найдет ремувал на опасную угрозу, а на следующий ход вы сможете разыграть опасное существо, которое получит существенный бафф.



В этой ситуации Лидера парада нужно разыграть через Монетку. Если он выживет, на следующий ход можно будет разыграть баффнутого Всадника на крабе.



- **Претендентка Боевого Молота + Щит доблести**

Комбинацию просто реализовать, потому что у Претендентки Боевого Молота много здоровья, к тому же она почти всегда выходит на стол поврежденной. В идеале баффнуть Щит доблести на следующий ход, когда ваш третий дроп уже может атаковать, но в темповых матч-апах карты можно играть одновременно.

Комбинация этих карт особенно эффективна в быстрых матч-апах. Темповым колодам будет трудно что-то поделать с такой серьезной угрозой, которая появится на столе к 3-4 мане.



- **Бафф нескольких существ в руке**

Механика баффа характеристик в руке значительно помогает Раш Воину во всех матчапах. Это особенно выгодно, потому что почти все существа тут же на выходе реализуют свои большие характеристики — не нужно ждать следующего хода, чтобы атаковать.

В ход с розыгрышем Физподготовки на 5 маны самое трудное — как-то потратить оставшиеся 3 маны. В сборке не так много существ за 3 маны, да и в темп играть их удобно не всегда. Вы можете сэкономить Монетку до этого момента, чтобы сыграть четвертый дроп. Другой вариант — держать наготове четвертый дроп под баффом удешевления со [Спортоведения](#).



- **Взрывной урон**

Взрывного урона, то есть карт, которые тут же могут нанести урон по герою противника, у Воина совсем немного: это два источника оружия [Мечеед](#) и [Пленный ган'арг](#), [Хулиган](#) и [Алекстраза](#) Хранительница Жизни.

Взрывной урон особенно важен в медленных матчапах, где оппонент может стабильно чистить стол AoE и точечными ремувалами. В быстрых поединках вы чаще будете тратить взрывной урон для борьбы за стол.

Не бойтесь играть все названные карты для темпового переворота игровой ситуации — даже в медленных поединках. Взрывной урон эффективен только в случае, если вы давите и со стола: так оппонент за ход будет вынужден и чистить игровое поле, и искать исцеление. Всё проще в матчапах с противниками, у которых исцеления нет: тогда с помощью взрывного урона можно готовить надежный летал в течение нескольких ходов.



- **Бог металла [Е.Т.С.](#) и мелкие угрозы с натиском**

[Бога металла Е.Т.С.](#) играют редко, но все же в некоторых сборках он встречается. Эта легендарка поможет Воину наносить больше взрывного урона с пустого стола, но для этого у противника должны быть какие-то существа.

Для комбинации нужен [Бог металла Е.Т.С.](#), а также мелкие угрозы с натиском: с предсмертного хрипа [Аттракционной машинки](#) или [Всадник на крабе](#). Их можно держать в руке до нужного момента. Еще больше урона получится нанести, если добавить в комбинацию [Нападающую](#).

[Бога металла Е.Т.С.](#) далеко не всегда нужно использовать для жадной и медленной комбинации с мелкими существами. Часто легендарку можно сыграть в темп, если атакует хотя бы одна угроза с натиском.

[наверх](#)



### Агро и контроль матч-апы

Геймплей Раш Воина значительно отличается в зависимости от оппонента. Далее о том, как нужно играть при встрече с агрессивными и медленными противниками.

**В агро матч-апах** Раш Воин должен действовать максимально темпово, постоянно бороться за стол и выгодно размениваться. Это не самая трудная задача, хотя проблемы с неудачным заходом могут появиться.

Не бойтесь играть в темп [Рокару](#) для выгодного размена, а [Лидера парада](#) и [Нападающую](#) ставьте в темп только в случае, если существа на столе оппонента не смогут с ними разменяться. Многое сделает [Щит доблести](#), который чаще всего нужно сыграть для выгодного размена.

Есть несколько карт, с которыми лучше играть жадно даже в быстрых поединках. [Прыжок со сцены](#) лучше использовать только под порчей, а [Физподготовку](#) — на 5 маны, пусть в руке останется не так много целей для баффов к этому моменту.

Много пользы принесет [Мастер клинка Самуро](#). Он особенно эффективен в матч-апе с [Токен Друидами](#), хотя пригодится против большинства агро колод. У Воина есть несколько способов баффнуть этой легендарке атаку: [Прыжок со сцены](#), [Физподготовка](#), [Властитель Рунтак](#).

Чаще всего задача Воина — истощить ресурсы в руке агро колоды, то есть оставить оппонента без карт. Поэтому делайте максимальный акцент на борьбе за стол, а по герою противника бейте только в случае, если стол пуст.

Но есть и исключения. Если оппонент добирает много карт и вам ясно, что тот переигрывает вас по ресурсам в долгосрочной перспективе, переходите к агрессии. Такое может произойти в матч-апах с Токен Друидом.

Размениваться в агро матч-апах нужно правильно. В первую очередь делайте это оружием. Далее — только что поставленными угрозами с натиском или существом под баффом Щита доблести. И только если этого всего не хватает, разменивайтесь угрозами, которые стоят на столе уже давно и могут атаковать по герою противника.

Размены в идеале совершать выгодные, то есть убирать вражеское существо, но сохранять единицы здоровья своего. Размениваться 1 к 1 стоит в случае, если вы ожидаете баффы здоровья и атаки от противника. Например, в свой ход Паладин может сыграть [Длань А'дала](#), и тогда выгодный размен совершит уже он. Лучше этого не допускать.

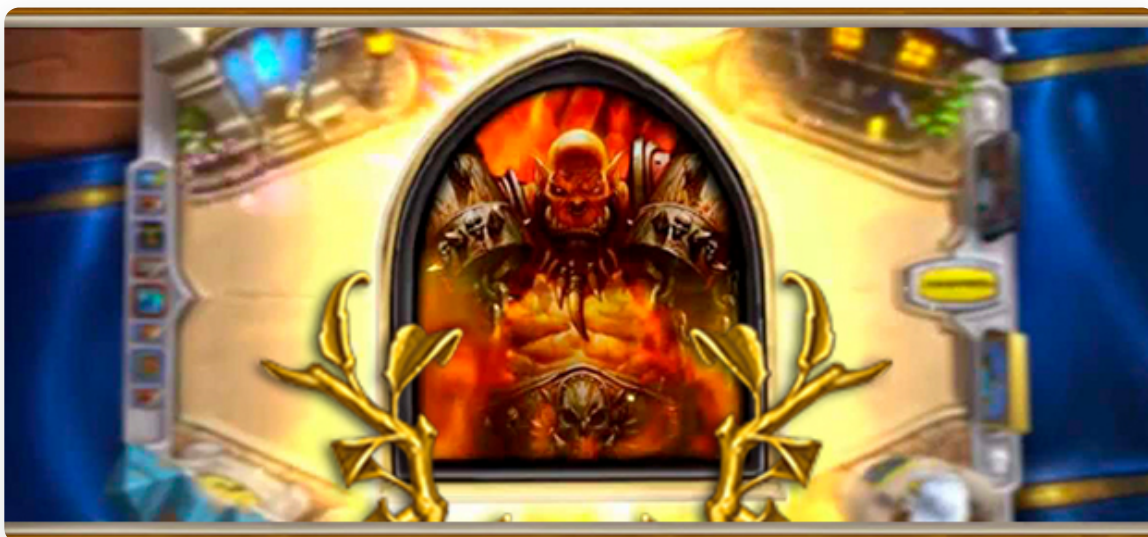
**В контроль матч-апах** Раш Воин играет первым номером, но не обязательно в стиле агро колоды. Никуда не спешите и планомерно истощайте руку противника. Не нужно выставлять на стол максимум существ, чтобы все они умерли от одного AoE эффекта противника. Конечно, для давления понадобятся какие-то характеристики на столе, но 1-2 существ часто достаточно.

В медленных поединках куда важнее станут источники добора, а также крупные угрозы: [Хулиган](#) и [Алекстраза Хранительница Жизни](#). Это отличные финишеры, которые часто принесут вам победу в партии, особенно если зайдут в нескольких копиях к 8-9 маны. Чем больше тяжелых угроз будет у Воина, тем лучше. Многие сделают [Воевода Саурфанг](#) и [Н'Зот бог глубин](#), но нужно постоянно следить за пулом существ, которых воскрешат эти легендарки.

Медленные матч-апы во многом определяются способностями противника: какие зачистки у него есть, как много способов исцеления и добора. В зависимости от этого Раш Воин и выстраивает свой геймплей.

Вы можете или истощить ресурсы в руке оппонента, или задавить его со стола и тяжелыми финишерами, если по ресурсам врага не переиграть.

[наверх](#)



## Тонкости геймплея

Раш Воин — далеко не самая сложная колода в игре, хотя своя специфика у него есть. Далее несколько не всегда очевидных особенностей геймплея или моментов, о которых забывают многие игроки.



**1/1 существа с натиском** с предсмертного хрипа *Аттракционной машинки* слабы сами по себе всегда за исключением самых агрессивных поединков. Держите их в руке до момента, пока сможете баффнуть их *Физподготовкой* или *Властителем Рунтаком*. Другой вариант использования этих мелких угроз — вместе с *Богом металла Е.Т.С.*



Часто **Монетку** Раш Воин использует в первый ход, если в его руке есть два существа за 2 маны, например *Лидер парада* и любая угроза с натиском. Другой вариант — сыграть Монетку в мидгейме, чтобы раньше совершить мощные комбинации с *Нападающей* или *Рокарой*. Не играйте Монетку на 4 ход, чтобы использовать *Физподготовку*, заклинание будет только в первой форме.



Если на столе есть **Лидер парада и Нападающая**, любая угроза с натиском становится особенно опасной. Вторая копия существа с натиском получает бафф *Лидера парада* дважды: сначала *Нападающая* копирует существо уже с баффом *Лидера парада*, а затем *Лидер парада* накладывает еще один бафф на копию.



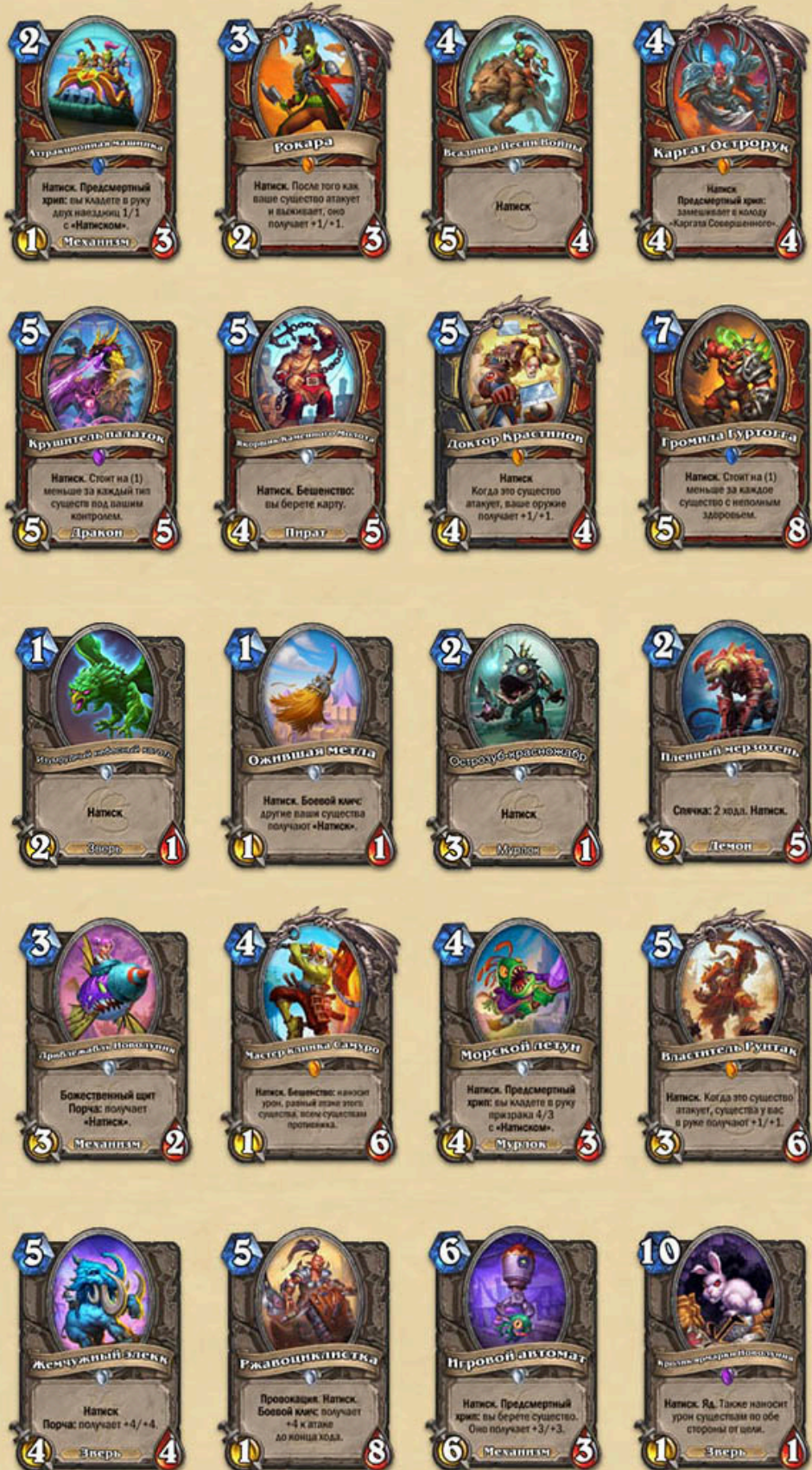
**Крушитель палаток** — темповый дракон, которого можно сыграть достаточно рано. Для этого на столе должны быть существа какого-то типа. У Воина их достаточно: механизм, мурлок, дракон и пират. Даже с удешевлением в 1 ману *Крушитель палаток* становится мощной темповой угрозой.



**Спортоведение** — не только источник дополнительной угрозы с натиском, но и способ удешевить одну из них. Бафф удешевления важен и позволяет рано проворачивать мощные комбинации с *Рокарой*, *Всадником на крабе*, *Лидером парада*, *Нападающей* и другими картами. Иногда Воин должен специально не играть удешевленных существ с натиском до решающего хода с мощной комбинацией, чтобы перевернуть игровую ситуацию. Выстраивайте вашу кривую маны правильно, учитывая удешевление *Спортоведения*, *Монетку* и другие карты.



**Спортоведение** **раскапывает** существ Воина и нейтральные угрозы. Среди них интересны в первую очередь те, что уже есть в вашей колоде или хотя бы в списке опциональных карт. Много выгоды и темпа могут дать *Громила Гуртогга*, *Доктор Крастинов*, *Ожившая метла* и *Игровой автомат* — но это ситуативные угрозы.



Чтобы оптимально играть Раш Воином, нужно **знание актуальных матч-апов меты**. Эта информация поможет правильно совершать размены, определяться с планом на игру и оценивать свои шансы на победу. Подробнее об этом в следующем разделе.



### Элем Шаман

Раш Воин — лучшая колода для противостояния Элем Шаману в мете. Гаррош великолепно цепляется за стол и сам диктует размены в этом поединке — Шаману будет сложно зацепиться за стол.

Если вы ведете в контроле стола, Шаману будет очень сложно вернуть преимущество по темпу. Многие делают [Чан с водой](#) под эффектом порчи и [Кувшиночный скрытень](#), вокруг этих карт нужно играть — чаще всего это не так сложно для Воина с достаточно тяжелыми угрозами.

Проблемы может доставить взрывной урон Шамана. Он будет разный в зависимости от сборок. Иногда это [Молот Рока](#) под баффами атаки, иногда — наносящие урон заклинания сами по себе или в комбинации с Бру'каном.

У Раш Воина не так много способов защиты от взрывного урона. Часто победить получается просто потому, что взрывного урона у оппонента не хватает. Другой вариант — стол Воина задавит Шамана быстрее, чем тот реализует свой бёрн-потенциал. В редких случаях решающую роль сыграют сила героя Воина или [Алекстразы](#) Хранительница Жизни на исцеление своего героя.



### Охотник на демонов с предсмертными хрипами

Равный матч-ап, в котором Воин должен играть агрессивнее. Раземнивайтесь с существами противника только теми угрозами, которые не могут атаковать по вражескому герою. Рано выставленных [Иглосвина](#) и [Иглошкура-дрессировщика](#) можно игнорировать, особенно если ДХ оставил много карт на муллигане — высока вероятность, что там есть какие-то синергии с [Иглосвином](#) и [Иглошкуром-дрессировщиком](#).

Чем больше урона вы нанесете со старта и в мидгейме, тем лучше. После 7-9 ходов ДХ с высокой вероятностью перехватит инициативу из-за [Вестника смерти Черношипа](#), [Иллидари-инквизиторов](#) и [Н'Зота бога глубин](#). В этом случае Воин должен сосредоточиться на агрессии: добивайте оппонента оружием и доступными источниками взрывного урона.

Пользуйтесь тем, что у противника минимум исцеления: [Сектант Мертвой Головы](#) и реже [Пронзающий взгляд](#).

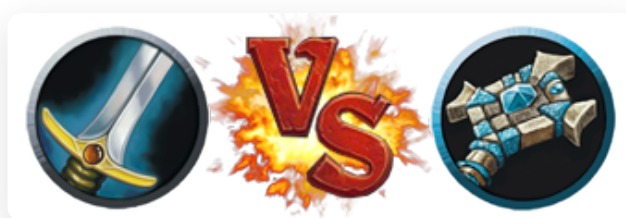


### Фейс Охотник

Простой матч-ап. Играйте как можно больше характеристик на стол со старта, боритесь за игровое поле и не давайте Охотнику диктовать размены. Ранние угрозы Рексара не так опасны, но он может перевернуть ситуацию с помощью [Неистового люторога](#). Обыграть этого зверя сложно, так что просто держите в руке какой-либо ответ на него.

О своем здоровье можно не беспокоиться, если вы рано захватили стол и не даете Охотнику развернуться. В такой ситуации ему будет сложно пробить вас, пусть у Воина нет исцеления и минимум провокаций. В самых тяжелых случаях поможет сила героя. Если вы уже подготовили летальный урон со стола на следующий ход, постарайтесь потратить 2 маны на силу героя, чтобы не умереть от идеального захода взрывного урона Охотника.

Чаще всего Фейс Хант в состоянии победить Раш Воина только в случае захода [Манкрика](#), [Барака Кодобоя](#), а также пары [Неистовых люторогов](#) — желательно под баффом. В этой ситуации Охотник может даже переиграть Воина по выгоде, особенно если вы будете тратить ресурсы неосмотрительно.



### Контроль Жрец

Матч-ап напряженный и трудный, считается самым невыгодным для Раш Воина в мете. Хотя поединок далеко не безнадежный, особенно если вы знаете, как правильно играть.

Как и в других медленных матч-апах, никуда не спешите. Вы не агро колода, которая как можно быстрее старается задавить оппонента. Играйте размеренно, и планомерно лишайте Жреца хороших карт в руке.

Самый опасный ремувал оппонента: [Истерия](#). Постоянно играйте от этого заклинания, даже если одну копию оппонент уже отдал. Во-первых, есть вторая копия. Во-вторых,

Жрец генерирует много заклинаний, так что сможет найти дополнительные копии **Истории**. Часто Андуин оставит это заклинание на муллигане, следите за этим.

Играть вокруг **Истории** нужно так же, как и в случае с **Контроль Локм**: не создавайте такой стол, который **Истерия** 100% полностью зачистит. Пусть порой для этого нужно будет генерировать не так много характеристик.

Проблемы может доставить **Зеркало души**. Аккуратнее играйте **Рокару** перед 7 маны оппонента. Она даст баффы копиям существ, которых призовет легендарное заклинание Андуина. Ответить на стол противника можно будет с помощью **Мастера клинка Самуро**.

Если вы давите на Жреца и угрожаете ему леталом с **Хулигана** или **Алекстры** Хранительницы Жизни, старайтесь убирать со стола все угрозы противника, чтобы тот не реализовал **Прославление**. Но даже в этом случае Жрец сможет восстановить много здоровья, поэтому намного надежнее переиграть оппонента по ресурсам в руке.

Чем тяжелее сборка Раш Воина, тем проще ему будет в этом матч-апе. Но даже только с парой **Хулиганов** и **Алекстрой** Хранительницей Жизни можно вырвать победу. Постарайтесь в дополнение к ним реализовать хорошую комбинацию с **Богом металла Е.Т.С.** на 6+ взрывного урона.

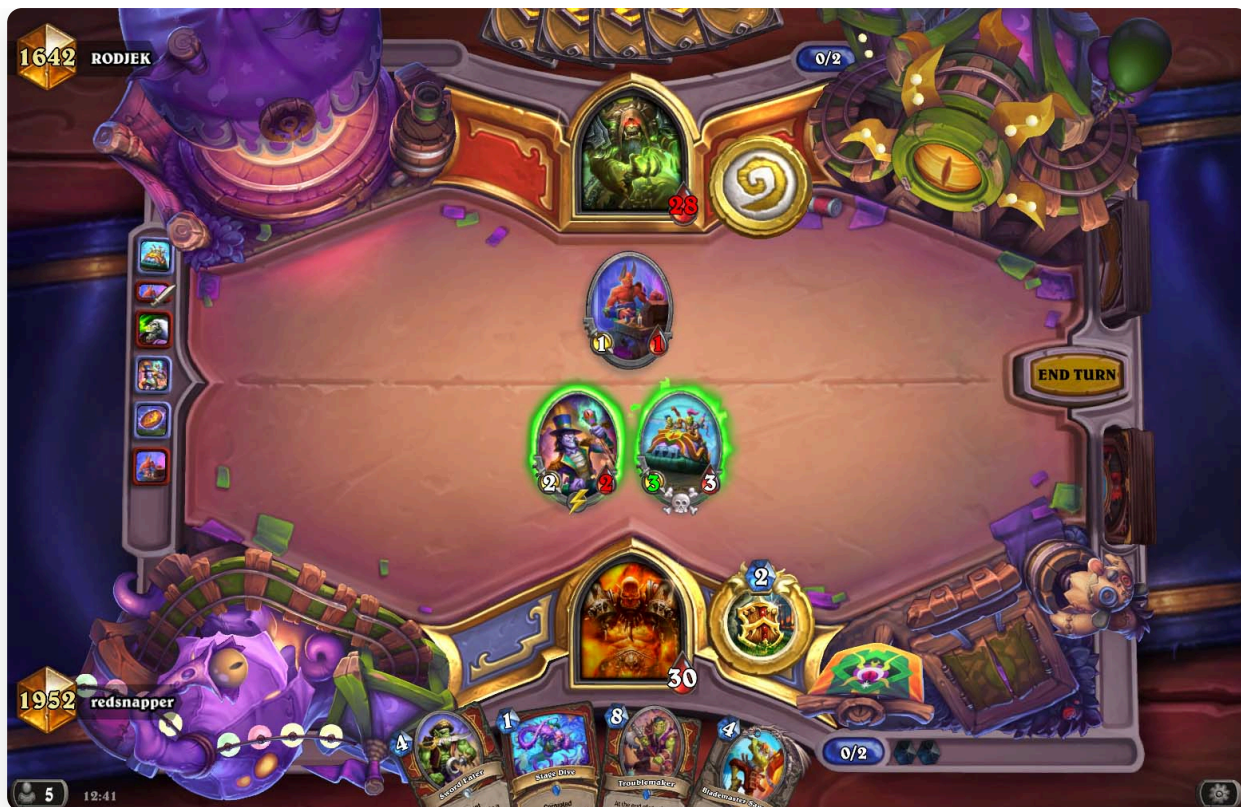


### Контроль Чернокнижник

Контроль Чернокнижник — медленный поединок, в котором нужно играть размеренно и никуда не спешить. Не ставьте на стол слишком многое: одна крупная угроза, две средних или несколько мелких — этого достаточно. Если на столе более одной цели, важно постоянно играть вокруг **Истории**. Создавайте такой стол, чтобы **Истерия** не гарантированно полностью чистила его.

Другие важные ремувалы, которые вы можете обыграть: Университетские призраки и **Каскад бедствий**. Сложно играть ото всего, так что старайтесь хотя бы не быть уязвимым хоть к чему-то. Если одна копия ремувала уже была разыграна, не играйте от второй копии.

**Круговерть Пустоты** можно обыграть только одним способом: не ставить на стол слишком многое. Одного **Хулигана** достаточно: часто Чернокнижник сможет обыграть его только AoE зачисткой за 8 маны.



Чтобы обыграть Университетские призраки, разменяться нужно 2/2 угрозой, а 3/3 существо оставить целым.

Не спешите играть все карты сразу же, выгодно реализуйте баффы карт в руке, ищите Укротителя Уотли и другие способы добора. Размены 1 к 1 можно оставлять Чернокнижнику, а выгодные лучше совершать существами с натиском.

Если ситуация сложная, нужно переходить в последнюю атаку. Если карт в руке мало, а здоровье и ресурсы Чернокнижника еще не заканчиваются, рискуйте и не играйте вокруг АоЕ. Ставьте всё, что есть на столе, и надейтесь на то, что оппонент не найдет способа зачистить игровое поле.



### Спелл Маг

Матч-ап во многом зависит от захода карт оппоненту. Если Маг найдет идеальный старт, переиграть его будет сложно. Но Маг со средним или плохим заходом совсем не страшен.

Обыгрывайте Конус холода и Возгорание. Это можно делать не только классическими способами, но и Пленным ган'аргом — ставьте его между двух существ.

Помните, что у Мага есть Стрелы инволюции: лучше не делать ставку на одну крупную угрозу, а распределить баффы и характеристики по нескольким целям.

Воин будет играть первым номером в этом поединке, а на половине стола Мага редко будут угрозы. Это значит, что реализовать многие синергии натиска вы не сможете. Не бойтесь ставить в темп [Рокару](#), [Нападающую](#) и Властителя Рунтака. Пусть они тут же не дадут выгоды, они вынуждают Мага тут же ответить на них. Рано или поздно ресурсы в его руке должны закончиться.



### Раш Воин

Не спешите и не старайтесь задавить оппонента рано. Сделать это сложно, потому что Воин очень хорош в борьбе за стол и перевороте игровой ситуации. То, что вы впереди в контроле стола, еще не значит, что вы точно победите, как часто бывает в других темповых матч-апах.

Большое преимущество будет у Воина, который выгодно реализует [Физподготовку](#) и [Властителя Рунтака](#). Другие важные карты — [Хулиган](#) и опциональные тяжелые угрозы. Существа с большим запасом здоровья или божественным щитом станут серьезной трудностью для оппонента.



### Токен Друид

Существа с натиском хороши в борьбе с мелкими угрозами Друида, но только в случае, если вы будете действовать первым номером. Вернуться в игру против полного стола мелких угроз может только [Мастер клинка Самуро](#). Но если его нет, старайтесь вести по темпу и генерировать больше угроз. Разменивайтесь и забудьте об агрессии до тех пор, пока на половине противника есть серьезные угрозы.

В мидгейме Друид может реализовать мощные комбинации с [Солнечным затмением](#) и [Одеревенением](#) — часто на них Воин уже не сможет ответить. Если так, переходите в наступление. Но даже в этом случае разменивайтесь только что поставленными существами с натиском, оружием или некоторыми угрозами, чтобы предотвратить летальный урон со стороны оппонента.



### Миракл Разбойник

Этот матч-ап — битва ресурсов. Вы вряд ли сможете захватить стол против Миракл Разбойника, пока у того есть карты в руке. Если повезет, вы сможете истощить его руку и после задавить любыми угрозами со стола. Другой вариант — если Разбойник находит много добора, вы должны будете переигрывать его по выгоде в долгосрочной перспективе. Ждите, пока тот достанет все карты из колоды, вынуждайте его играть их для зачистки стола и не давайте играть агрессивно. Этот подход рискованный, потому что комбинации с [Шагом сквозь тень](#) делают очень многое: переиграть несколько розыгрышей [Джандис Баровой](#), [Ваятеля големов Казакуса](#) или [Алекстразы Хранительницы Жизни](#) будет очень трудно, но все же возможно.

Чтобы переиграть Разбойника по ресурсам, Воину понадобится несколько карт на добор, а также тяжелые угрозы. Берегите [Мастера клинка Самуро](#), чтобы зачистить полный стол мелких угроз. Обычно Разбойник так спамит игровое поле в мид или лейтгейме с розыгрышем [Связного](#).

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

- 

[наверх](#)