

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Агро Воин — быстрый путь к высоким рангам. Гайд по архетипу

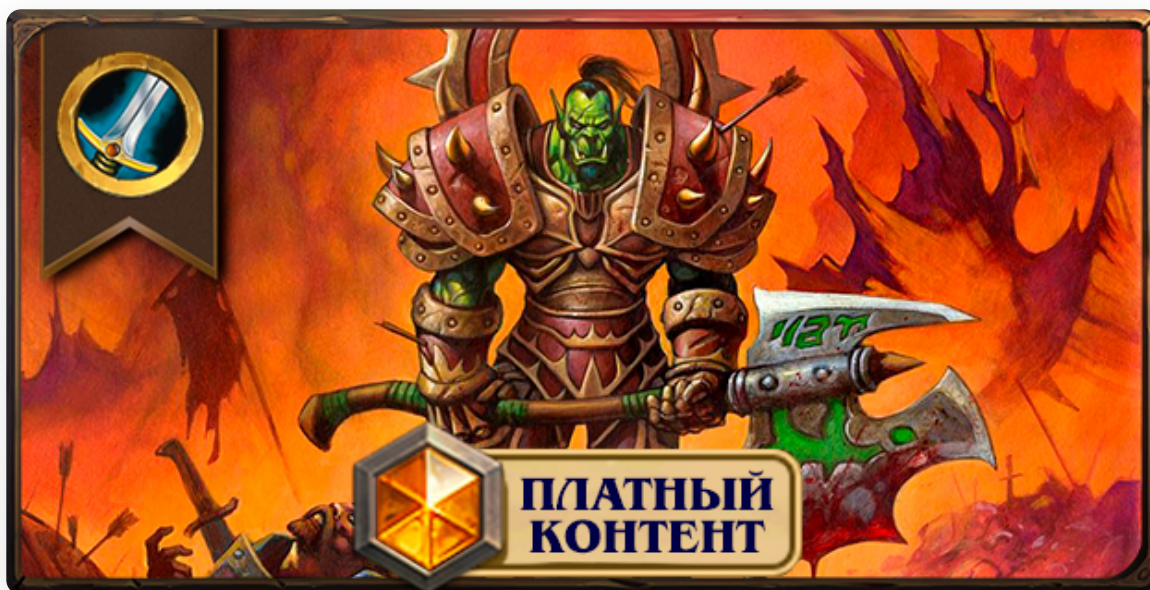
10.09.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Агро Воин

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









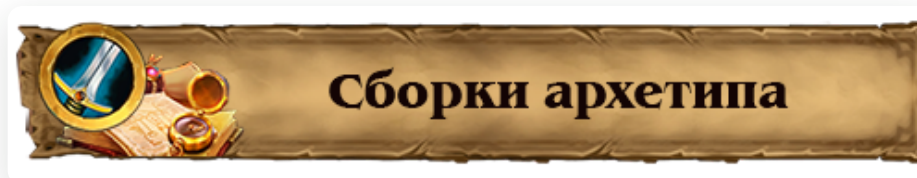
В гайде речь пойдет об Агро Воине или Темпо Воине. Архетип появился еще в первые дни Спасителей Ульдума, но раскрыл свой потенциал после изменений баланса. Агро Воин — быстрая, простая, но эффективная колода, с помощью которой можно взять Легенду и ее высшие строчки.

Примечательно, что Агро Воин недооценен игроками: он популярен только в Легенде и на предлегендарных рангах, но редко встречается ранее. При этом герой статьи хорошо чувствует себя в ладдере: он играет в плюс или на равных со всеми представителями меты, в том числе с Квест Шаманом, Квест Друидом, Охотниками, Комбо Жрецом, Мурлок Паладином и Зоолоком. Единственный плохой матч-ап — Контроль Воин, но эта колода встречается реже после нерфов, да и из-за особенностей ладдера вы встретите ее максимум 2-3 раза подряд, после чего попадаться будут другие классы.

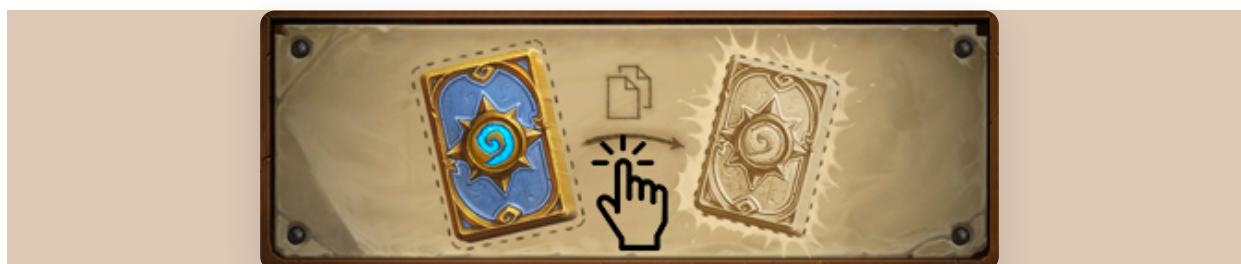
Помимо хороших матч-апов Агро Воин радуется быстрыми играми и простотой геймплея. Несмотря на это, свои тонкости у колоды есть. Из гайда вы узнаете, как играть Агро Воином в мете Спасителей Ульдума после нерфов. Вы найдете лучшие сборки и несколько необычных вариаций, узнаете, как собрать собственную. Как и всегда, читайте советы по муллигану, стратегии игры и актуальным матч-апам.

### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
- *Замены и максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
-  Стратегия игры
  - *Суть архетипа*
  - *Как играть ключевые карты*
  - *Быстрый и медленный планы на игру*
  - *Когда и как размениваться*
-  Матч-апы
-  Заключение

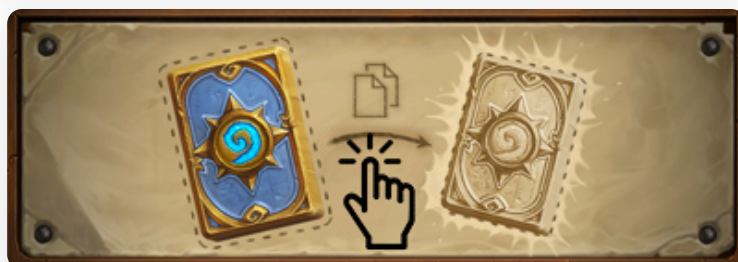


Есть два подхода к сборкам Агро Воина: есть самые агрессивные и более медленные версии колоды. В самых агрессивных кривая маны заканчивается на пятой мане с Арканитовым жнецом и Капитаном Зеленымсом, а в медленных колодах появляются Зиллиакс, Громмаш Адский Крик, Октосари и другие тяжелые карты. И те, и другие Агро Воины в любом случае играют быстро, но также могут давить и на поздних этапах большими характеристиками. Но медленным версиям сделать это проще.



Агро Воин от Vicious Syndicate

# Агро Воин



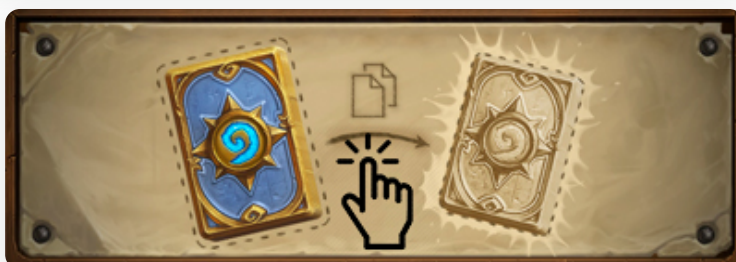
Версия, которую предлагает последний мета-отчет от Vicious Syndicate. В мете отмечается, что у такой колоды лучшие показатели среди всех представителей архетипа.

Особенность сборки — отсутствие **Боевой ярости** — единственного источника добора. Также здесь есть **Краснобрюхая оса**, которая полезна в первую очередь в агрессивных матч-апах.



Агро Воин от PizzaTCG

# Агро Воин от PizzaTCG



Громмаш Адский Крик, Буйство, Напуганный слуга



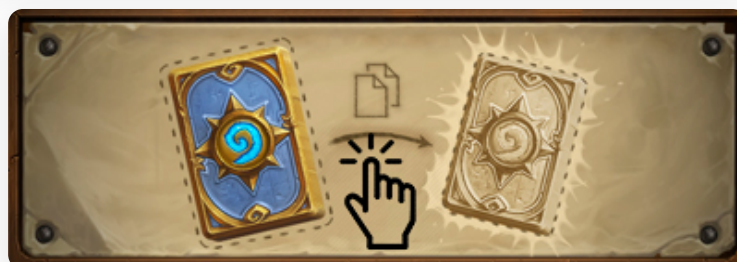
Боевая ярость, Капитан Зеленымсом, x1 Злой надсмотрщик, Аманийский берсерк

- Самая быстрая и темповая версия Агро Воина без Громмаша Адского Крика и Напуганного слуги, зато с Капитаном Зеленымсом, который может баффнуть Арканитового жнеца или Электропику. Вместо Напуганного слуги здесь более темповый и быстрый Аманийский берсерк.



Агро Воин от Nuripoke

# Агро Воин от Нурроке



Краснобрюхая оса, Лирой Дженкинс, x1 Буйство



Боевая ярость, Октосари, x1 Злой надсмотрщик, Зиллиакс

- Утяжеленная версия Агро Воина с Октосари. Эта тяжелая опция поможет в затянувшихся матч-апах и против Контроль Воинов: у вас появится шанс задавить противника большим количеством ресурсов.

Вместо Лироя Дженкинса в сборке Зиллиакс — менее агрессивная опция, которая поможет в темповых матч-апах, если вы не нашли хороший старт.



Агро Воин от NoHandsGamer

# Агро Воин от NoHandsGamer



— Внутренняя ярость, x1 Этерниевый ровер, Злой надсмотрщик, Краснобрюхая оса, Храмовой берсерк, Кор'кронский воин, Неприкаянная мумия, Лирой Дженкинс, Арканитовый жнец, Громмаш Адский Крик

+ Октосари, Армагеносец, Поврежденный стеготрон, Зиллиакс, Костяной дух, Командир ополчения, Раненый рубака, Ритуалист из Неферсета, Раненый тол'вир, Боевая ярость

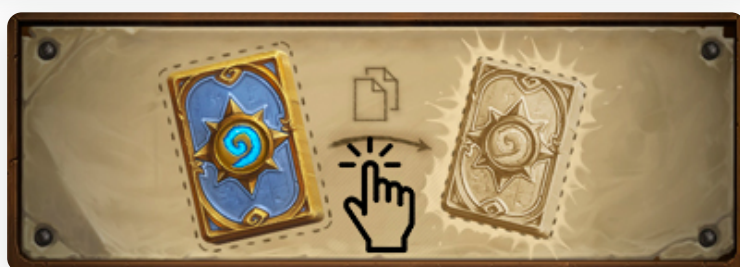
- Необычная версия Агро Воина с синергией провокаций и раненых существ. Может играть крайне медленно благодаря тяжелым провокациям и Ритуалисту из Неферсета, который восстановит им здоровье.

Такой Воин чаще играет вторым номером в темповых матч-апах, но может перевернуть игровую ситуацию с помощью тяжелых провокаторов.



### Зефрис Воин от Рпати

**Зефрис Воин от Рпати**

Уже другой архетип, но родственный герою статьи. Зефрис Воин жертвует вторыми копиями мощных карт ради **Зефриса Великого**. Зато в сборке появляются синергии бомб, и в целом она становится медленнее.

Колода дорогая, но из нее можно убрать несколько редких эпических и легендарных карт вроде **Дария Краули**, **Суль'траза** или **Октосари**.

[наверх](#)

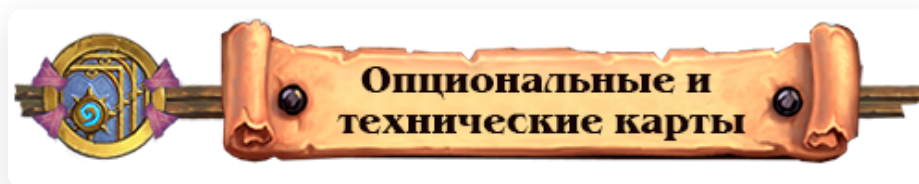


Основа колоды — карты, которые есть во всех или почти во всех сборках архетипа. В основе колоды Агро Воина 20 сильнейших карт, которые хорошо работают друг с другом. Часто в сборках встречаются по две копии **Злого надсмотрщика** и **Кор'кронского воина**. Еще реже из колод убирают **Лироя Дженкинса** или одну копию **Этерниевго ровера**.



Самые популярные карты, которыми дополняют основу: **Буйство**, **Боевая ярость**, **Краснобрюхая оса**, **Арканитовый жнец**, **Капитан Зеленымс**, **Громмаш Адский Крик**, **Напуганный слуга**.

Об этих и других опциональных картах читайте далее.



Собирая собственную сборку, обратите внимание, что в ней должно быть хотя бы 3 существа с натиском для синергии с **Городским глашатаем**. Вы наверняка хотите взять **Неприкаянную мумию** в двух экземплярах, а другие существа опциональны. Выбирайте между **Зиллиаксом**, **Командиром ополчения**, **Краснобрюхой осой** и **Дарием Краули**.

**Кристаллизатор** — помогает в агрессивных матч-апах и хорошо работает с **Боевой яростью**. Берите в сборки, где есть это заклинание.

**Буйство** — мощная и полезная карта, которая хорошо работает со многими картами в колоде. **Буйство** поможет "сноуболлить" преимущество на столе, то есть оно полезно в первую очередь в медленных матч-апах. Если вы отстаете или боретесь за стол, реализовать этот бафф сложнее.

**Боевая ярость** — помогает не отставать по ресурсам от противника, что особенно важно в медленных или затянувшихся поединках. Одна копия есть во многих сборках, но две берут редко.

**Краснобрюхая оса** — улучшит агро матч-апы и станет дополнительным существом для синергии с **Городским глашатаем**. В медленных поединках не так сильна.

**Напуганный слуга** — улучшит в первую очередь медленные поединки и даст больше ресурсов. Если берете две копии **Напуганного слуги** в сборку, можно отказаться от **Боевой ярости**.

**Разрушитель чар** — если часто встречаете провокации и тяжелые угрозы под бафами, обратитесь к этой технической карте. **Разрушитель чар** силен против Жрецов.

**Дарий Краули** — редкая опция, которая синергирует с **Городским глашатаем**. Улучшит в первую очередь темповые матч-апы и поединок с **Квест Шаманом**.

**Аманийский берсерк** — альтернативный второй дроп, если вы отказываетесь от **Напуганного слуги**. Агрессивная опция, которая хорошо работает с наносящими урон своим существам способностями Воина.

**Арканитовый жнец** — есть почти во всех сборках Воина, но пока что не попадает в основу. Простая, эффективная и гибкая карта, способная нанести 10 урона по противнику или разменяться с двумя угрозами на чужой половине стола.

**Капитан Зелениямс** — нужен для самых агрессивных сборок Агро Воина. Существенно баффнет и **Электропику**, и **Арканитового жнеца**. Берите в колоду, если в мете мало ремувалов оружия.

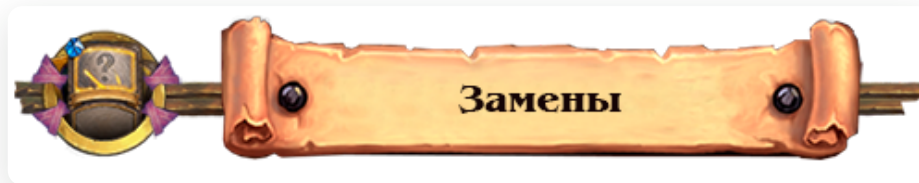
**Зиллиакс** — можно взять вместо **Лироя Дженкинса** для медленных сборок Агро Воина или вместе с ним, если вам нужно дополнительное существо с натиском для **Городского**

глашатая. Полезен в первую очередь в темповых матч-апах. Хорошо сочетается с **КЛНК-КЛ4Ком**.









**Громмаш Адский Крик** — способ нанести много урона в сочетании с **Внутренним огнем** или **Злым надсмотрщиком**. Также это существо сильно и само по себе в темповых матч-апах, если вы совершите выгодный размен.

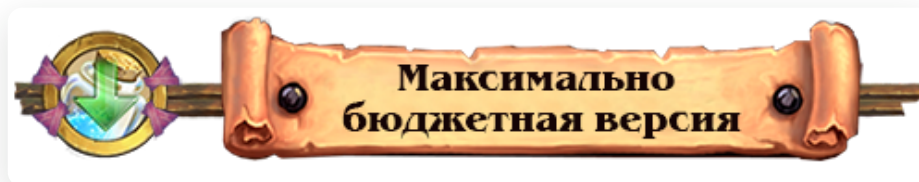
**Октосари** — медленная и жадная опция, способная затянуть медленное противостояние и заполнить вашу руку новыми угрозами. Особенно силен в колоде Агро Воина, потому что противник редко сможет проигнорировать 8/8 угрозу.

наверх








Лучшие сборки Агро Воина стоят немало, но многие дорогостоящие карты в них необязательны и легко заменимы. Далее вы узнаете, как это сделать.

-  **Городской глашатай** — постарайтесь скрафтить этот первый дроп, если планируете играть любой колодой Воина. Одна из сильнейших карт класса, которую нечем заменить.
-  **КЛНК-КЛ4К** — гибкая и мощная опция сама по себе, а также в сочетании с **Этерниевым ровером**. Если нет в коллекции, замените на другую карту из списка опциональных, например, на **Разрушителя чар**, **Напуганного слугу** или **Боевую ярость**.
-  **Электропика** — полезная и мощная карта для Агро Воина, но не обязательная. Можно заменить на любую опциональную карту за 2-5 маны, а также на **Огненную секиру**.
-  **Кровавая наемница** — лучшая карта в колоде Агро Воина, благодаря которой архетип и показывает хорошие результаты в мете. Обязательно создайте, если хотите играть этой колодой.
-  **Лирой Дженкинс** — можно заменить на **Зиллиакса** или **Командира Авангарда**.
-  **Капитан Зелениямс** — можете поэкспериментировать с **Улучшением**, но, скорее всего, лучшей заменой станет какая-либо карта из списка опциональных: **Громмаш Адский Крик**, **Разрушитель чар**, **Боевая ярость**, **Напуганный слуга** или **Командир Авангарда**.
-  **Громмаш Адский Крик** — вместо него можно взять **Капитана Зелениямса**, **Октосари**, **Командира Авангарда** или другую карту из списка опциональных.
-  **Октосари** — вместо него можно взять **Боевую ярость** или другую опциональную карту, которые были описаны выше




Максимально бюджетный Агро Воин

## Максимально бюджетный Агро Воин

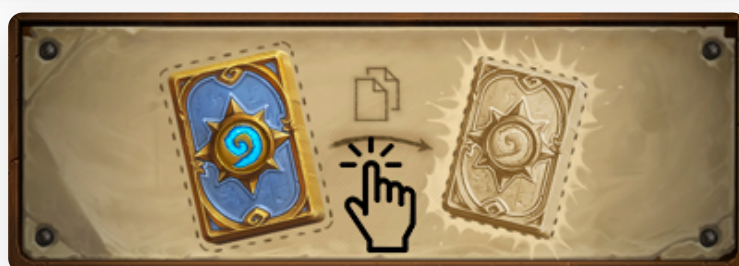
 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному существу. Это существо получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы берете существо с «Натиском» из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Когда это существо получает урон, вы получаете +2 к броне.</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карту за каждого валега персонажа с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич наносит 1 ед. урона выбранному существу. При этом существо получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Существо с полным здоровьем получает +3/+3.</p> <p>x2</p>
 <p>Натиск +3 к атаке, если у этого существа неполное здоровье.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Перерождение +2 к атаке, если у этого существа неполное здоровье.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Боевой клич: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p></p> <p>3</p> <p>2</p>	 <p>Когда любое существо получает урон, разъяренный берсерк получает +1 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич призывает копия валега выбранного существа с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>
 <p>Рывок</p> <p>x2</p>	 <p>Натиск Перерождение</p> <p>x2</p>	 <p></p> <p>5</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Рывок. Божественный щит.</p> <p>x2</p>		



2720








Максимально бюджетная версия Агро Воина обойдется в 2720 чародейной пыли и потребует от вас только две пары эпиков: [Городского глашатая](#) и [Кровавую наемницу](#).

В первую очередь добавьте в сборку [Лирия Дженкинса](#) и [Электропику](#). После задумайтесь о [КЛНК-КЛ4Ке](#) и [Громмаше Адском Крике](#) или [Капитане Зеленымсе](#).


[наверх](#)





Из этого раздела вы узнаете, что Агро Воин ищет в стартовую руку. Для начала несколько общих правил муллигана:


 *Думайте о **хорошей кривой маны**, планируйте ходы уже на муллигане. Если в руке нет первого дропа, редко нужно оставлять второй. Первым дропом может быть существо за 2 маны, если есть [Монетка](#), — в этом случае ищите второе существо за 2 маны, которое вы поставите после. Если есть первый ход, ищите хороший второй. Есть и то, и другое — ищите третий ход.*

 *Всегда оставляйте в руке [Городского глашатая](#) в любых количествах и любых условиях.*

 *[Этерниевый ровер](#) также станет хорошим первым ходом в любом поединке. Его можно скинуть, если в руке уже есть [Городской глашатай](#) и второй дроп, а вы играете в медленном поединке. В быстрых матч-апах оставляйте [Этерниевый ровера](#) всегда.*


 *[КЛНК-КЛ4К](#) нужен в руке всегда, если там есть [Этерниевый ровер](#). Также его можно оставлять и самостоятельно в темповых матч-апах.*


 *[Разъяренный берсерк](#) силен против медленных классов, которым сложно ответить на это существо рано. Всегда оставляйте его против Воина, Друида, Мага. Против других классов только с хорошей кривой маны.*


 *Если есть хороший первый ход, всегда оставляйте [Храмового берсерка](#) или [Аманийского берсерка](#).*

 *[Электропика](#) нужна в темповых матч-апах, если вы ожидаете раннюю борьбу за стол.*

 *С хорошей рукой или в самых медленных поединках оставляйте [Кровавую наемницу](#).*

 *[Злой надсмотрщик](#) полезен с хорошей рукой, а также в матч-апах с [Шаманами](#), [Жрецами](#) и [Друидами](#).*

 *[Напуганный слуга](#) не так агрессивен, поэтому нужен не во всех матч-апах. Оставляйте с хорошим первым дропом, если встретили [Охотника](#), [Разбойника](#) или [Мага](#).*

 *Реже в руке со старта понадобятся **другие карты**. Например, против Жреца полезна [Внутренняя ярость](#), если в руке есть [Этерниевый ровер](#).*



**Воин:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Разъяренный берсерк, Храмовый берсерк. Если есть Этерниевый ровер — КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Электропика, Кровавая наемница.

**Паладин:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, КЛНК-КЛ4К, Электропика, Храмовый берсерк. С хорошей рукой — Кровавая наемница, Злой надсмотрщик.

**Охотник:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Храмовый берсерк, Электропика, Напуганный слуга. Если есть Этерниевый ровер — КЛНК-КЛ4К.

**Друид:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Разъяренный берсерк, Храмовый берсерк, Кровавая наемница, Злой надсмотрщик. С хорошей рукой — Внутренняя ярость.

**Разбойник:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Храмовый берсерк, Электропика, Напуганный слуга. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Злой надсмотрщик.

**Шаман:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Электропика, Злой надсмотрщик, Храмовый берсерк. Если есть Этерниевый ровер — КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Кровавая наемница, Разъяренный берсерк.

**Маг:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Разъяренный берсерк, Храмовый берсерк, Электропика. Если есть Этерниевый ровер — КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Напуганный слуга, Кровавая наемница.

**Жрец:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Электропика, Злой надсмотрщик, Храмовый берсерк. Если есть Этерниевый ровер — КЛНК-КЛ4К, Внутренняя ярость.

**Чернокнижник:** Городской глашатай, Этерниевый ровер, Храмовый берсерк, КЛНК-КЛ4К, Электропика, Злой надсмотрщик.

[наверх](#)





### Суть архетипа

Агро Воин — быстрая и агрессивная колода, которая планирует закончить партию как можно быстрее. Пусть в сборке есть оружие и несколько существ с рывками, Агро Воин не так агрессивен и быстр, как Пират Воин два года назад. Вы гораздо больше зависите от стола и наносите основной урон существами, а не оружием и рывками.

Захватить стол — главный приоритет Агро Воина в любом поединке. В этом архетип силен из-за оружия, существ с натиском и другими мгновенными эффектами вроде провокаций и боевых кличей.


Как только Агро Воин захватывает стол, в бой вступают мощнейшие карты, которые чаще всего и принесут ему победу в партии: [Кровавая наемница](#), [Разъяренный берсерк](#) и [Буйство](#). Эта тройка слаба, если Воин отстает, но раскрывает свой потенциал, если Гаррош лидирует. Вы сможете быстро сгенерировать много характеристик и создать такой стол, от которого оппонент не сможет избавиться. Далее крупные существа быстро заканчивают партию самостоятельно или наносят критическое количество урона, так что противник умирает в течение нескольких ходов от оружия и рывков, даже если полностью чистит стол.


Как и любая агрессивная колода, Агро Воин должен принимать ключевые решения и отвечать на важные вопросы, начиная с первых ходов и до конца партии:


- - *Стоит ли размениваться или бить по герою противника*
- - *Какие ремувалы есть у оппонента, стоит ли их обыгрывать*
- - *Как максимально эффективно потратить ману, чтобы выиграть больше темпа*
- - *Когда сыграть [Кровавую наемницу](#) и другие ключевые карты*
- - *Какие защитные инструменты есть у противника: провокации, способы исцеления и другие*


Правильно ответить на эти вопросы сложно: все зависит от конкретной игровой ситуации. И все же можно выделить несколько типовых игровых моментов и ситуаций, в которых Агро Воин действует одинаково. Из этого раздела вы узнаете о них.


Другие важные элементы геймплея Агро Воина, как и любой колоды в Hearthstone:


 *Правильный порядок действий — важен, когда на столе есть [Разъяренный берсерк](#), так как он получает атаку за каждый размен, или вы играете [Кривавую наемницу](#), [Буйство](#), [Боевую ярость](#) и другие карты. Выстроить правильный порядок действий почти всегда просто, но об этом нужно постоянно думать. Чаще всего игроки допускают ошибки из-за невнимательности.*

 *Своевременная генерация ресурсов — также относится к вопросу порядка действий. Старайтесь генерировать ресурсы ([Электропика](#), [Напуганный слуга](#)) или добирать карты ([Боевая ярость](#)) в первую очередь, а уже после совершать другие действия. Так вы будете располагать полной информацией о доступных картах и, возможно, измените свои планы.*

 *Планирование ходов наперед — уже с первых ходов думайте не только о том, что вы сделаете сейчас, но и что вы сделаете в будущем. Это поможет правильно распоряжаться ресурсами и тратить их равномерно. Старайтесь делать так, чтобы у вас всегда было, что разыграть хотя бы на следующий ход.*

 *Игра от "топдеков" — особенно актуально на поздних этапах партии и в критических ситуациях. Многие карты в колоде выполняют схожую функцию: наносят прямой урон или создают присутствие на столе. Учитывайте, что вы "топдекните" на следующий ход, планируя ходы. Если ситуация тяжелая, рассчитывайте на лучшие карты: [Арканитовый жнец](#), [Лирой Дженкинс](#), [Кор'кронский воин](#) и т.д.*

 *Знание колоды противника — какие защитные инструменты, угрозы, ремувалы и другие ресурсы есть в колоде противника. В идеале знать 25-30 карт, которые наверняка будут в колоде оппонента. И чем раньше вы поймете, чем играет оппонент, тем лучше. Чтобы узнать все метовые колоды, знакомьтесь с [актуальными мета-отчетами](#).*

 *Чтение руки противника — сложный, но важный элемент геймплея, актуальный уже с муллигана. Чтение руки поможет понять, какие карты есть у оппонента, а какие он может получить только с "топдека". Так вы решите, обыгрывать или не обыгрывать АоЕ и другие ключевые карты оппонента. Подробнее о чтении руки читайте в [отдельном гайде](#).*

[наверх](#)



**Как играть ключевые карты**



**Боевая ярость** — не стоит жадничать с этой картой, так как выгодно реализовать ее сложно. Если на столе есть хотя бы одно существо, а также поврежден ваш герой, **Боевая ярость** уже станет хорошим источником добора. Если в руке или колоде есть эта карта, постарайтесь сделать так, чтобы ваш герой получил хотя бы одну единицу урона. До этого момента можно даже не использовать силу героя. Нанести урон по герою можно самостоятельно, если есть **Электропика** или **Арканитовый жнец**.




**Напуганный слуга** — разыграть эту карту не сложно. Другое дело — выбрать правильное существо с провокацией. Обратите внимание, что классовые провокации будут встречаться в 4 раза чаще, чем нейтральные: готовьтесь часто раскапывать **Напуганного слугу**, **Стража гробницы** и **Армагеносца**. Из этих трех опций слабым будет разве что **Армагеносец**, так как у Агро Воина нет или мало существ с провокацией, а если они и есть, он часто будет играть их еще до выхода легендарного существа за 6 маны.




Среди нейтральных провокаций вас интересуют в первую очередь те, что дают максимум темпа: **Жуткий корсар**, **Аманийский медведь**, **Призрачное ополчение**, **Зиллиакс**. Если в руке есть **Кровавая наемница**, хорошим выбором могут стать **Поврежденный стеготрон** и **Раненый тол'вир**. Любая провокация — даже с низкими характеристиками — полезна, потому что защищает другие угрозы с высокими характеристиками. Иногда полезно выбрать даже **Солдата Златоземья** или **Щитоносца**, чтобы два провокатора (этот и **Напуганный слуга**) защитили **Разъяренного берсерка** или другую крупную угрозу от атак существ и оружия оппонента.



- 
**Кровавая наемница** — самая сильная карта в колоде Агро Воина, способная сделать многое. Идеальных комбинаций много: **Лирой Дженкинс** + **Внутренняя ярость** + **Кровавая наемница** или создание копии большого **КЛНК-КЛ4Ка**, **Громмаша Адского Крика** и существ под **Буйством**. Но подобные сценарии осуществимы только в редких случаях при идеальном заходе карт и хороших игровых условиях.

Чаще всего жадничать с **Кровавой наемницей** не нужно: в агро матч-апах ее можно играть даже просто в темп на третий ход, если нет другого существа. Копировать можно первые и вторые дропы, а также существ после перерождения — так вы все равно выиграете в темпе и создадите опасный стол.

Чаще всего большие комбинации с **Кровавой наемницей** получаются сами собой: например, вы поставили среднюю угрозу ходом ранее, она пережила ход оппонента и теперь вы можете повредить ее разменом или **Внутренней яростью** и разыграть **Кровавую наемницу**. Редко нужно ждать поздних этапов маны, чтобы одновременно сыграть существо, повредить его и скопировать. Это актуально только в самых медленных матч-апах, и то в ситуациях, когда до этого у вас в руке есть другие ресурсы для давления, потому что много карт дали **Октосари** или **Боевая ярость**.

- 
**Буйство** — лучше всего сочетается с **Кровавой наемницей**, но не упускайте возможности баффнуть любое другое существо раньше. Если на столе есть угроза, которая может атаковать, и у нее неполное здоровье, чаще всего правильным решением будет баффнуть это существо **Буйством**.
- Электропика** — старайтесь атаковать этим оружием в начале хода, чтобы знать, какого Прихвостня вы получите. Обратите внимание, что **Электропика** — хороший самостоятельный четвертый ход, так как сгенерированный Прихвостень заполнит оставшуюся единицу маны.

Все Прихвостни хороши в тех или иных ситуациях и, наверняка, уже знакомы вам.




Обратите особое внимание на Безликого-прихвостня. Ставьте его в слева от существ, которые могут атаковать в этот ход, а если не могут — в центр или к провокациям. Так вы обыграете **Вожака лютых волков**, которого может призвать Безликий-прихвостень.

У Агро Воина не так много хороших целей для Ведьмы-прихвостня, так что не берегите эту карту. Ее можно сыграть на любой первый или второй дроп. В идеале — на существо с рывком или натиском после атаки.

Эфириал-прихвостень раскопает случайное заклинание Воина. Особенно полезны заклинания, которые уже есть у Агро Воина, а также **Казнь**, **Вихрь**, любые источники урона, **Улучшение**. Помогут вернуться в игру и удивить противника AoE эффекты — выбирайте их, если серьезно отстаете по темпу.

Кобольд-прихвостень — единственный способ нанести урон в обход провокаций или **Ледяной преграды** оппонента. Также с его помощью можно наносить урон собственным существам, чтобы активировать их особые эффекты, **Буйство** или **Кровавую наемницу**.

-  **Внутренний огонь** и **Злой надсмотрщик** — правильно реализовать эти ресурсы сложнее всего, потому что у них много применений. Поврежденные существа хороши в наступлении против медленных противников вроде Квест Друида или Комбо Жреца, они также полезны для разменов и активации **Буйства** и **Кровавой наемницы**. В некоторых ситуациях **Злого надсмотрщика** и **Внутренний огонь** можно сыграть на вражеские угрозы с единицей здоровья, чтобы убрать их со стола.

Эти карты хорошо сочетаются с **Громшашем Адским Криком**, но беречь их для этого можно только в ситуациях, если он уже есть в руке. То же и с **Буйством** или **Кровавой наемницей**. Если в руке нет ничего, отдавайте **Внутренний огонь** и **Злого надсмотрщика** для борьбы за стол, наращивания темпа или давления на героя противника.

[наверх](#)



### **Быстрый и медленный планы на игру**

В зависимости от матч-апа, игровой ситуации и захода карт Агро Воин может победить по-разному: быстро и медленно. Граница между этими планами на игру размыта и сложно отличима. В конце концов Воин побеждает точно так же, как и любая другая колода в игре: наносит летальный урон существами, оружием и заклинаниями. Главный вопрос: когда он это сделает?

**Быстрый план на игру** подразумевает, что Агро Воин нашел хороший старт и/или не встретил достойного сопротивления со старта. В этом случае партия может закончиться быстро, как и у старых Пират Воинов к 5-6 ходам. Ключевым станет третий ход, в который вы сможете поставить серьезную угрозу: **Кровавую наемницу**, **Разъяренного берсерка** или намагнитить **КЛНК-КЛ4Ка** на **Этерниевом ровера**. Если до этого вы ставили хорошие угрозы на 1-2 ход, такое продолжение существенно приблизит вас к победе, а в некоторых матч-апах и вовсе обеспечит ее.

Поможет приблизить партию к концу **Арканитовый жнец**, а также другие источники большого количества взрывного урона. Если их много в руке, не бойтесь отказываться от контроля стола. Но учитывайте, что оппонент может закрыться провокациями. Иногда на этот риск можно пойти, но лучше всего создавать неудобные условия для противника: делать так, чтобы он за один ход должен был и зачистить стол, и поставить провокацию или восстановить здоровье. Сделать это могут немногие и только в редких ситуациях.

**Медленный план на игру** Воины используют, если не смогли продавить рано или в матч-апах с контролем колодами, где нужно обыгрывать АоЕ эффекты и нельзя поставить все угрозы на стол рано. На поздних этапах Воину доступны мощнейшие комбинации с **Кровавой наемницей**: они способны и наносить массу урона, и генерировать серьезный стол, с которым противник не сможет справиться. Также помогают тяжелые опции вроде **Громмаша Адского Крика**, **Октосари** и **КЛНК-КЛ4Ка**. И на любом этапе опасен **Разъяренный берсерк**, пусть у него и не так много здоровья.

Планируя играть медленно, учитывайте, что вы не контроль колода. Поэтому важно всегда действовать первым номером и не отставать в темпе. Вы не можете позволить себе пропускать ходы и ждать нужного количества маны или удачного "топдека", чтобы реализовать нужную комбинацию. Ставьте в темп любые угрозы, лишь бы оказывать

давление на противника и вынуждать его тратить защитные ресурсы. Рассчитывайте на то, что рано или поздно в руке оппонента не останется полезных карт, тогда ваши угрозы смогут атаковать и закончить партию.

Если ситуация тяжелая, рискуйте: играйте от "топдеков", рассчитывайте на удачные для себя исходы и неудачные для оппонента, играйте так, будто у противника нет нужных ответов на ваш стол. А если он их находит — не бойтесь признать поражение и сдаться.

[наверх](#)



### **Когда и как размениваться**

Один из самых распространенных вопросов Агро Воина: "Стоит ли мне размениваться?". Пусть вы играете агрессивной колодой, делать это нужно, притом достаточно часто.

Обратите внимание на приоритет источников разменов. Старайтесь в первую очередь тратить для разменов карты, которые не могут ударить по герою противника, то есть существ с натиском вроде [Неприкаянной мумии](#). Также полезно размениваться выгодно, то есть так, чтобы ваша угроза при этом не погибла. Не бойтесь использовать для разменов оружие: оно может атаковать по герою противника, но вы не потеряете никаких существ на столе, что особенно важно в темповых матч-апах, в которых нет АоЕ способностей. Размениваться можно и слабыми существами, если это поможет защитить сильное.

#### **Когда не нужно размениваться:**

- Вы близки к летальному урону или можете его нанести в течение одного или нескольких ходов
- Ситуация очень плохая, и вы вынуждены рисковать и рассчитывать, что оппонент не накажет вас за то, что вы не разменялись
- Противник с высокой вероятностью совершит тот же самый размен, что можете сделать вы
- Ваше ключевое существо защищает провокация, так что существа оппонента не смогут легко убрать его со стола

- Противник поставил одну крупную угрозу, которую вы можете убрать со стола только ценой нескольких своих существ

**Когда нужно размениваться:**

*(Еще раз обратите внимание, что в первую очередь нужно размениваться оружием, существами с натиском и незначительными угрозами)*

- Вы хотите обыграть ключевое АоЕ противника, так что убираете со стола существ, которые умрут от него, чтобы защитить крупную угрозу или сделать так, чтобы оппонент после АоЕ остался без стола

- Оппонент может разменяться своим столом с вашей крупной угрозой (*Разъяренный берсерк* и другие), вы хотите защитить ее ценой других существ на столе или своего здоровья

- У оппонента есть летальный урон на столе, если вы не разменяетесь, или он может быть с высокой вероятностью, а вы не готовы пойти на риск

- В руке много ресурсов, так что можно сыграть надежно

- Вы можете совершить выгодный обмен, от которого ваше существо не умрет, а в идеале станет сильнее или поможет вам активировать *Буйство* и/или *Кровавую наемницу*. Обратите внимание, что в идеале после подобного выгодного обмена существо не должно стать уязвимым к типовому источнику урона, доступному оппоненту, например, силе героя Мага или *Взрывчаткоботу* к 5 ходу Воина.

- Вы хотите обыграть *Зиллиакса* или другой бафф, который наверняка испортит ваши планы на игру

[наверх](#)



**Контроль Воин** — самый сложный матч-ап в мете, в котором у Агро Воина мало шансов. Раз так — не бойтесь рисковать уже со старта. Играйте максимально агрессивно и рассчитывайте, что оппоненту не пришли идеальные ответы на ваши угрозы. Вы точно не сможете победить Контроль Воина, который нашел идеальные или даже неплохие ответы на ваш стол: нужные АоЕ и точечные ремувалы, ранние натиски и так далее.

Победу принесут грамотно реализованные *Разъяренный берсерк* или *Кровавая наемница*. Шансов будет больше, если в сборке есть *Октосари* — он может обеспечить вас достаточным количеством ресурсов. Постарайтесь также собрать большого *КЛНК-КЛ4Ка*, а после баффнуть и скопировать его: с такой угрозой Контроль Воину будет сложно справиться.

**Агро Воин** — в зеркальном матч-апе многое решат первые ходы, в которые важно вырваться вперед по темпу и диктовать свои размены. Провокации станут надежной защитой от атак оппонента, старайтесь закрывать ими не вашего героя, а ключевых существ. Помните про **Неприкаянную мумию** на 4 ход — она может перевернуть игровую ситуацию или по крайней мере убрать со стола 1-2 угрозы. Как можно быстрее реализуйте **Буйство** и **Кровавую наемницу**, даже если цели для них не самые хорошие.

Старайтесь не оставлять на половине оппонента существ с неполным здоровьем, а еще лучше не оставлять существ вовсе.



**Мурлок Паладин** — еще один поединок, в котором нужно действовать быстро. Агро Воин сильнее и темпее Мурлок Паладина на начальной стадии. Пользуйтесь этим, чтобы захватить стол до выхода **Призматической линзы** и **Приманки для рыбы**. После этого вы уже едва ли сможете бороться за стол, так что нужно переходить в наступление. У Паладина нет провокаций и каких-либо защитных инструментов, так что полный стол мурлоков можно проигнорировать и пойти всем "в лицо". Если эта атака не убьет оппонента, постарайтесь убрать с его половины стола мурлоков, которые дают массовые баффы, чтобы Паладин не убил вас за один ход. Считайте, сколько урона есть у противника: мурлоки не всегда смогут нанести 30 единиц урона даже под бафами.

**Квест Паладин** — реализуйте ранее преимущество и пользуйтесь отсутствием каких-либо ремувалов в колоде противника. Ставьте как можно больше характеристик на стол и рано "сноуболльте" свое преимущество. К поздним этапам Паладин сможет закрыться несколькими провокациями или восстановить здоровье **Зиллиаксом**, так что затягивать партию не в ваших интересах.



**Зефрис Охотник** — медлителен со старта, чем вы и должны пользоваться. Опасность представляют секреты оппонента: постарайтесь держать на столе мелкие цели для деактивации **Морозной ловушки** и **Плиты-ловушки**. Это также поможет обыграть **Смертельный выстрел**. Обыгрывайте **Взрывную ловушку**, если в руке есть **Буйство**. Также многие ваши угрозы должны обладать достаточным запасом здоровья. Если вы подозреваете **Змеиную ловушку**, не разменивайтесь с существами Охотника: у него не так много способов наказать вас за это. Исключить размены можно и в других случаях: если вы близки к леталу или просто планируете играть сверхагрессивно.

**Зефрис Великий** может доставить много хлопот. Помните про **Казнь**, **Немоту**, **Слово Тьмы: Боль** и **Кольцо льда** рано. С 7 хода доступна **Потасовка**, а к 10 — **Круговерть**

**Пустоты.** Впрочем, до 10 хода партия должна закончиться, так как после Охотник станет достаточно сильным и без **Зефриса Великого**.

Пользуйтесь отсутствием исцеления и провокаций в колоде Охотника. Часто его вполне реально продавить даже без стола с помощью оружия и рывков. Не забывайте, что **Зефрис Великий** может дать Охотнику **Кислотного слизнюка**.



**Квест Дриид** — медлителен на старте и уязвим для целого ряда угроз. Ставьте как можно больше характеристик на стол, вынуждайте Дриида на четвертый ход отдать **Размах** в **Разъяренного берсерка**. Так оппонент не сможет выполнить задачу к 5-6 ходам и ответить на стол **Оазисным волноплеском** или **Звездопадом**. Если игра не закончилась до выполнения задачи, пытайтесь поставить на стол такие угрозы, с которыми не справятся эти ремувалы. Также готовьтесь к **Тайному оазису**: на столе должно быть достаточно, чтобы и разменяться с 6/6 провокацией, и нанести достаточное количество урона после.

У вас будут шансы, если партия затянется: истощайте руку Дриида и не давайте времени для добора карт. Планируйте давить крупными угрозами вроде **Громмаша Адского Крика**, **Октосари**, **КЛНК-КЛ4Ка** и так далее. Старайтесь использовать **Кровавую наемницу** на эти цели.



**Темпо Разбойник** — удобный матч-ап для Агро Воина, если у вас получится поставить многое в первые ходы. Пользуйтесь медлительностью Разбойника со старта, старайтесь "спамить" стол как можно большим количеством мелких угроз. Проблемы может доставить ранний **Эдвин ван Клиф** с большими характеристиками, а также темповые **Жуткие корсары**. Все другие способы борьбы за стол Разбойника не так опасны, он вынужден совершать много разменов оружием, так что его можно будет просто добить позднее с помощью рывков и оружия. Провокаций или исцеления у оппонента мало.

**Квест Разбойник** — уязвим по той же причине, хотя может найти какие-то неплохие защитные опции у других классов. В любом случае все это медленно и ненадежно, так что проблем в матч-апе возникнуть не должно.



**Квест Шаман** — еще один матч-ап, в котором нужно стараться играть сверхагрессивно и быстро, пользуясь медлительностью оппонента на старте. Постарайтесь не подставляться под ранних **Ментального техника** и **Элементаля песчаной бури**. До 7 хода нужно закончить партию или серьезно закрепиться на столе, чтобы не проиграть **Озорной изобретательнице**. Помимо этой карты у Шамана мало провокаций и способов исцеления, а также способов борьбы за стол, чем вы и должны пользоваться.



**Рено Маг** — комфортно чувствует себя в матч-апе с Агро Воином даже после нерфов. Неприятен ранний **Огненный оберег**, так как он уберет со стола почти все угрозы Воина без баффов. Проблемы доставят и эффекты заморозки вместе с **Вестником рока** (ответить на это нечем, так что лучше и не обыгрывать), а также **Реликвиевед Рено** на 6 ход. Старайтесь поставить на стол больше 10 здоровья до этого момента, а если не получается — играйте так, будто этой карты не существует.

В этом матч-апе можно сделать ставку на взрывной урон, рывки и оружие, если начальное давление не удалось. У Мага мало провокаций и способов исцеления, а если они и есть, вы не должны их обыгрывать.

Не забывайте, что **Зефрис Великий** может дать Магу **Кислотного слизнюка**.



**Комбо Жрец** — матч-ап полностью посвящен борьбе за стол, начиная с первого хода. В идеале поставить со старта **Этерниевое ровера**, а после баффнуть его **Внутренней яростью** или **Злым надсмотрщиком**, чтобы он разменялся с **Клириком Североземья**, **Стражницей Света** или вторыми дропами Жреца. Если вы ходите с Монеткой, и Жрец поставил **Клирика Североземья** на первый ход, старайтесь сразу же поставить угрозу с 3 урона с помощью **Внутренней ярости**, чтобы Жрец не смог выгодно разменяться без Слова силы: Щит.

Если вы сможете совершать выгодные размены и не позволите Жрецу закрепиться на столе, партия будет легкой. Продолжайте убирать с его стола все, что он поставит до конца партии.

Жрец может вернуться в игру только с помощью [Яростного пироманта](#) и нескольких заклинаний. Если оппонент не тратит Монетку, старайтесь обыграть эти карты. Также проблемы может доставить [Верховный жрец Амет](#) в комбинации с несколькими дешевыми существами. Старайтесь закончить партию до того, как Жрец сможет повернуть подобное.

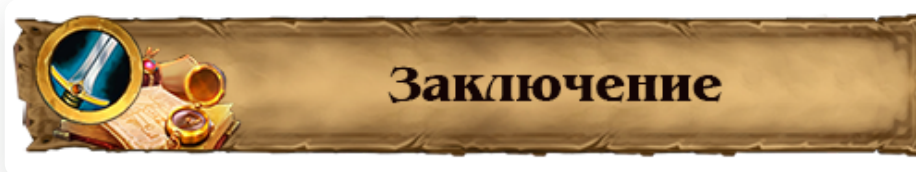


**Зоолок** — во многом похож на Агро Воина, но со старта не так хорошо играет без существ на столе. Лишите оппонента контроля над игровым полем, получите серьезное подспорье для завершения партии. Предпочитайте размениваться в этом матч-апе, даже если это размены 1 к 1 средних угроз. Берегите только лучших существ с высокой атакой, которыми можно нанести серьезный урон и вынудить Зоолока отказаться от [Жизнеотвода](#). Оппонент уязвим для взрывного урона, рывков и оружия, но может закрыться от них провокациями, которых у него много. Поэтому старайтесь не терять стол до конца игры.

Если Зоолок открылся с помощью [Огненного беса](#), как и в матч-апе с Комбо Жрецом, старайтесь поставить на стол такую угрозу, которая с ним разменяется 1 к 1. Это может быть [Злой надсмотрщик](#) или любой первый дроп под [Внутренней яростью](#).

Старайтесь рано определить, столкнулись ли вы с классическим Зоолоком или с Зефрис Зоолоком. Во втором случае помните про доступные AoE способности, исцеление и другие доступные классические и базовые карты.

[наверх](#)



Агро Воин — быстрая, результативная и эффективная колода, которая отлично подойдет для взятия высоких рангов в этом сезоне. Колода достаточно честная и зависимая от навыков игрока: она дает хороший бой всем представителям ладдера, уступая лишь одному архетипу.

Если вам по душе агрессивный стиль игры, быстрый гемплей и короткие партии или вы ищете недорогую колоду — обратитесь к Агро Воину и не пожалеете.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!