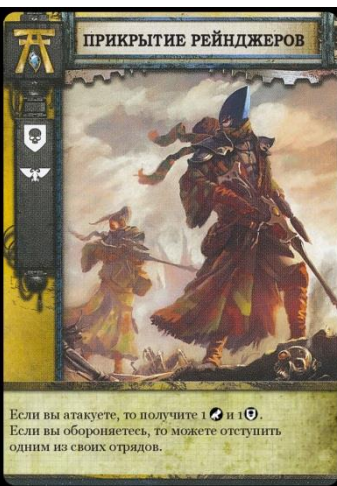




Воюющие банши* и *Атакующие скорпионы - первые кандидаты на выход из колоды.
«Руководство Аутарха» - лучшая карты стартовой колоды (при активной конфронтации с Ультрамарины еще и спасает от сломать строй),
«прикрытие ренджеров» - карта позволяет отступать. До середины игры советовал бы держать ее в колоде, а дальше по состоянию
«Бей и беги» - стартовые +3 пушки в начале игры очень полезны + конечно же, возможность перемещаться из боя.



Эльдары больше всех зависят от соседних оппонентов.
 Видишь марина - бери ***Месть огненных драконов*** (оппоненту нельзя генерировать щиты), хорошая атакующая карта
 Однако, в общем случае я бы советовал первой картой брать ***Прикрытие призрачных стражей***. Это и заплата, и аквиллы (птички), которые в начале игры очень важны. Например, базовый Hit and Run с аквиллой на кубках - это большая возможность для тактических маневров. И с этой картой, вероятность повернуть такой маневр сильно возрастает.
Парящие ястребы - защитная карта иногда очень нужная вещь, может сослужить хорошую службу в начале против суперагрессивных оппонентов, а после ее саму не стыдно заменить чем-то более сильным.



Волновой змей - Труднопробиваемая защита, кубик, тактические маневры - от этой карты можно строить стратегию всех боевых действий Эльдар. Советую брать при первой возможности
Направление видящим (положи своего и никто не получит урон. получи аквилу) и весьма полезная против тонны пушек, против орков и хаоса(и в редких случаях разросшихся до титанов ультрамарины). но часто видел ее в колоде редко в боях.
Голограмма поля боя - пожалуй лучшая карта 3--го лвл среди всех. Очевидный выбор (и эта карта хороший стимул быстро качать колоду).
 По материалам Михаила Лойко в ВК