

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Меха-К'Тун Дрийд. Гайд по архетипу.

11.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Меха-К'Тун Дрийд.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru!

Герой сегодняшней статьи долгое время считался несерьезной и фановой колодой, однако в октябрьском сезоне ситуация изменилась. Многие игроки успешно выступали в Легенде, попадали в топ-100 и выше, используя эту колоду.

Речь идет о **Меха-К'Тун Дрииде**, существенно преобразившемся с первого месяца меты Проекта Бумного дня. Если раньше архетип полагался на **Гоблина-аукциониста** и максимум дешевых заклинаний, то теперь колода включает в себя **Тотальное заражение** и другие классические инструменты Дриuida, используемые всеми архетипами класса.

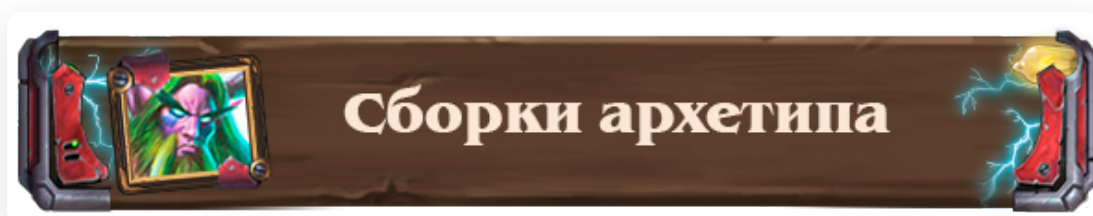
Меха-К'Тун Дрийд показывает отличные результаты в нынешней мете, не уступая большинству медленных и агро колод. Колода хорошо справляется с другими представителями класса, любым агро архетипом, Квест Разбойником, Шаманами и Нечетным Воином. Уязвим **Меха-К'Тун Дрийд** перед немногими: Четный Чернокнижник, Охотник на предсмертных хрипах, Биг Спелл Маг и Жрец на воскрешении. Если вы не

встречаете этих противников часто, **Меха-К'Тун Друид** — идеальная колода для продвижения по ладдеру.

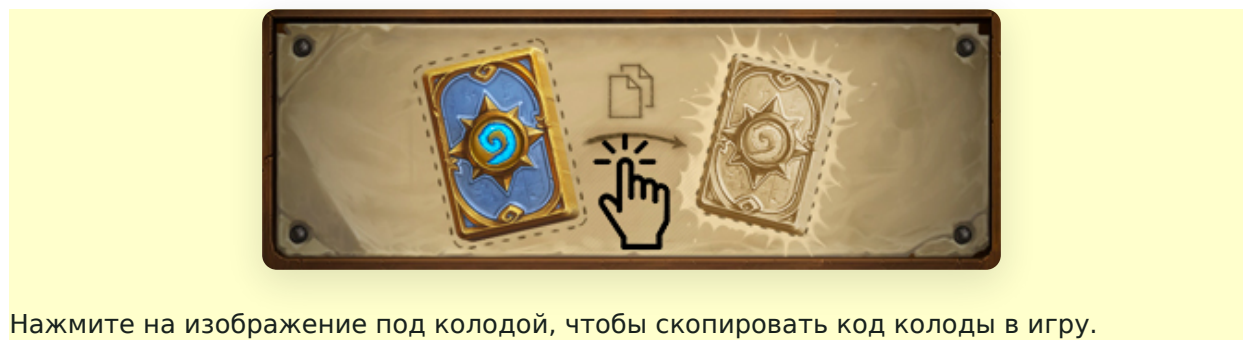
Из сегодняшнего гайда вы узнаете, почему **Меха-К'Тун** так силен и как им играть: вы узнаете оптимальную сборку, прочтете советы по декбилдингу, муллигану, стратегии игры и матч-апам.

Разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные карты*
 - *- Замены, максимально бюджетная колода*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
 - *- Основной способ победы*
 - *- Другие способы победы*
 - *- Как дожить до ОТК*
- *Стратегия игры*
 - *- 11 советов о том, что должен знать каждый*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Актуальных сборок **Меха-К'Тун Друида** мало, поскольку колода существенно ограничена в декбилдинге: в ней не должно быть много существ, там обязательно должны быть все мощные ремувалы и защитные опции, разгон по мане и так далее.

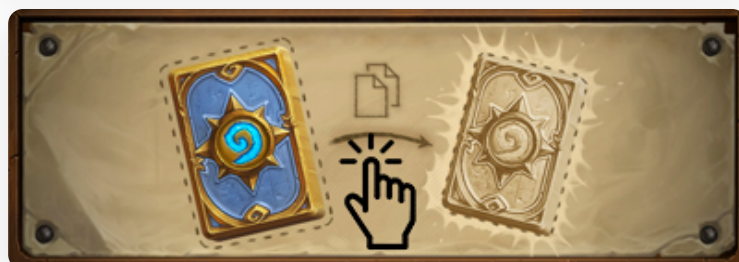


Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Классический **Меха-К'Тун Друид**

Межа-К'Тун Друид Бумного дня

<p>0</p> <p>Озаренне</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Обростающая листва</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для друидов.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Твее</p> <p>Выберите эффект: наносит 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Бумный бар</p> <p>Вы получаете пустую кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Свирепый вой</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Гolem из кристаллов</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 x2 6</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите давки: вы берете карту; или существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чашобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Звездоспад</p> <p>Выберите эффект: наносит 5 ед. урона; или 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 x2 4</p>	<p>6</p> <p>Получая чума</p> <p>Призывает скрабел 1/5 «Получая чума». Если у противника больше существ, эффект удваивается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Малфурон Пастыбли</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 порока «Враги»; или призывает 2 скрабела «Получая чума».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотемное жертвоприношение</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает урагана 5/5.</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Межа-К'Тун</p> <p>Предсмертный крик: если у вас не осталось карт в колоде, в руке и в игре, уничтожает героя противника.</p> <p>10 Механизм 10</p>	



Классическая и самая популярная версия архетипа, которую вы должны ожидать в ладдере. В сборке есть несколько опциональных карт, однако хорошие замены для них найти трудно.

Такой сборкой неоднократно брали топы Легенды, например, Levik взял топ-3.

Меха-К'Тун Друид с Ухлюпистым Хлюпом

Межа-К'Тун Друид с Ухлюпистым Хлюпом



Колода отказывается от **Малфуриона Пагубного**, **Тотального заражения** и одной копии **Озарения** в пользу **Ухлюпистого Хлюпа** и **Озорных изобретательниц**. Этот набор в первую очередь нужен для защиты в агро матч-апах. **Ухлюпистый Хлюп** также помогает совершить ОТК комбинацию без **Озарения**, но для этих целей легендарная карта используется очень редко. Другой ее минус — плохая синергия с **Зовом чащобы**.

Ухлюпистый Хлюп, создавая копию **Меха-К'Туна**, помогает обыгрывать **Крадущегося упыря** противника. Однако совершить подобную комбинацию не так просто.

Меха-К'Тун Друид от Florindo

Межа-К'Тун Друид от Florindo

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Оберег чапальшма</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранной существу. (Получите 3 ед. брони для уручника.)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Близость и природа</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1 или призывает на поле боя пантеру 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рост</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Свирепый вой</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дамак: вы берете карту; ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из древостали</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 x2 6</p>	<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 x2 4</p>
<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Проклятие». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магистресса Пастбищ</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 порока с «Брань»; или призывает 2 скрабана с «Проклятие».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сражение</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гурдака 5/5.</p>	<p>10</p> <p>Межа-К'Тун</p> <p>Презрительный крик: если у вас не осталось карт в колоде, в руке и в игре, уничтожает героя противника.</p> <p>10 Механизм 10</p>	

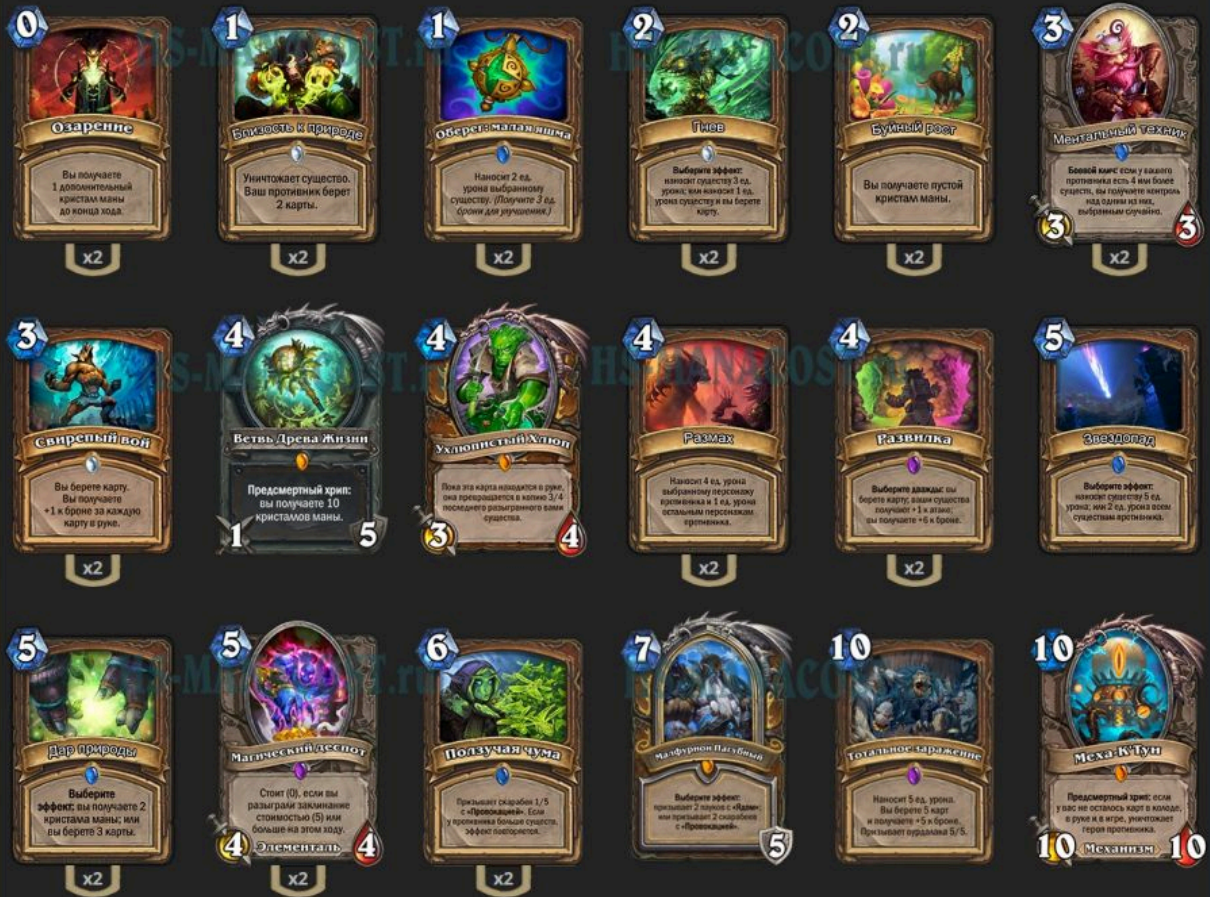


Единственное отличие от классики — [Сила дикой природы](#). Заклинание нужно в первую очередь для комбинации с [Ползучей чумой](#). Агро колодам намного сложнее пробиться через 2/6 существ, хотя к [Мшистому чудизицу](#) они все еще уязвимы без баффа [Развилки](#).

Сборка взяла топ-55 Легенды.

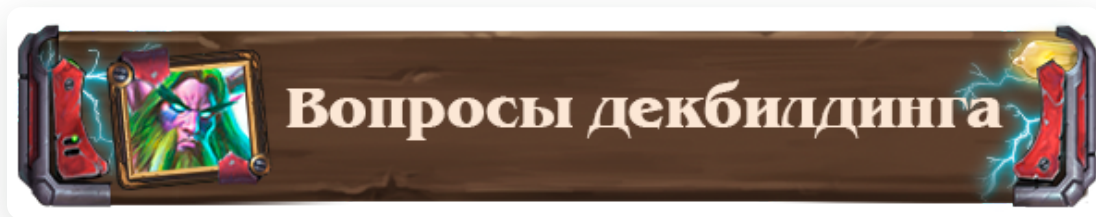
Меха-К'Тун Друид от NoFlame

Межа-К'Тун Друид от Noflame



Версия отказывается от Зова чащобы в пользу Ментальных техников, Ухлюпистого Хлюпа и Ветви Древа Жизни. Все эти карты не нужны для комбинации, чаще всего они используются для захвата стола и темповых ходов.

Сборка взяла топ-91 Легенды.



Как вы поняли из прошлого раздела, Меха-К'Тун Друид не может похвастаться разнообразием сборок и опций. Это значит, что основа его колоды обширна.



В основе колоды есть, разумеется, ОТК комбинация (Меха-К'Тун, Озарение и Близость к природе), способы добора и защитные инструменты, которые в меньшей степени мешают Друиду реализовать комбо.

Обычно основа колоды дополняется второй копией Озарения, Малфурионом Пагубным, Звездопадом, Тотальным заражением, Зовом чащобы и Големом из древостали. Реже используются какие-либо другие опции.

И все же из-за распространенного Зова чащобы Друид не хочет брать в колоду существ за 1-4 маны за исключением Голема из древостали, а почти все существа за 5 и более маны неудобны, потому что порой мешаются в руке и не дают разыграть ее всю перед ОТК комбинацией.

Далее приведены самые распространенные опциональные карты Меха-К'Тун Друида.

Оptionальные и технические карты

Яростный пиромант — берите в сборки без Зова чащобы, если вы страдаете от агрессии и ищете дополнительные зачистки, но вас не устраивает Звездопад.

Прожорливая слизь — еще одна опция для сборок без Зова чащобы, которая улучшит любой матч-ап с оружием, но ухудшит все остальные. Берите Прожорливую слизь, если встречаете много Друидов с Ветвью Древа Жизни.

Ментальный техник — альтернативная анти-агро опция для сборок без Зова чащобы. Ментальный техник пригодится и в целом ряде других матч-апов.

Сила дикой природы — используется для синергии с Ползучей чумой для выгодных разменов с существами противника. Может играть и самостоятельно для вызова 3/2 Пантеры — не лучший ход, но порой не такой уж плохой. Одна копия Силы дикой природы не выводит Ползучую чуму из зоны поражения Мшистого чудища.

Ветвь Древа Жизни — если вы часто не успеваете разыграть все карты в руке до ОТК комбинации, обратитесь к этому легендарному оружию: разыграть его просто, а в ход на 20 маны вы сможете совершить много темповых действий, занять стол и перебрать колоду.



Ухлюпистый Хлюп — копирует в первую очередь Озорную изобретательницу и реже Магического деспота. Не создан для комбинаций с Меха-К'Туном, хотя и они возможны, если вы потеряли или Близость к природе после Крадущегося упыря оппонента.

Озорная изобретательница — дополнительная сдерживающая опция, слабая лишь потому, что в мете много контр-карт: Мшистых чудищ и Рыцарей крови.

Звездопад — еще одна анти-агро опция, достоинство которой — стоимость, так как вы легко можете скомбинировать Звездопад с Магическим деспотом. Еще одно преимущество заклинания — мало кто его ожидает.

Гоблин-аукционист — используется в старых версиях **Меха-К'Тун** Друида, не столь актуален сейчас, но поэкспериментировать с одной копией этого существа вы все-таки можете.

Малфурион Пагубный — дорогая и неудобная карта, однако крайне сильная в обороне: хороший мгновенный эффект и мощнейшая сила героя пригодятся в любом противостоянии.

Тотальное заражение — чаще всего используется в сборках в одном экземпляре. Проблема заклинания — оно может оказаться на самом дне колоды, в этом случае вы получите много урона от усталости, разыгрывая его.



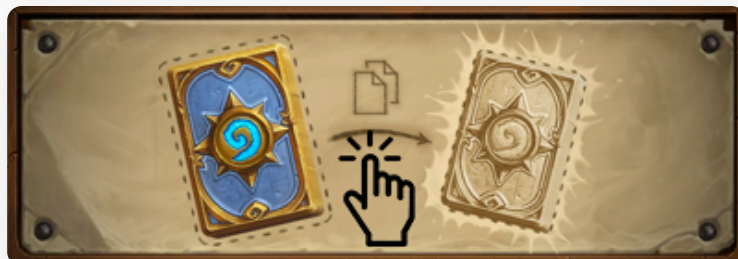
У **Меха-К'Тун** Друида не так много **замен**. Колода точно не может отказаться от **Меха-К'Туна**, **Тотального заражения** и **Развилки**, но другие дорогие опции вполне можно исключить, если в вашей коллекции их нет.

Максимально бюджетная версия **Меха-К'Тун** Друида обойдется в 4080 чародейной пыли и будет достаточно конкурентоспособна. В ней нет **Магических деспотов** и **Малфуриона Пагубного**, но это пусть и сильные карты, но не ключевые.



Максимально бюджетный **Меха-К'Тун** Друид

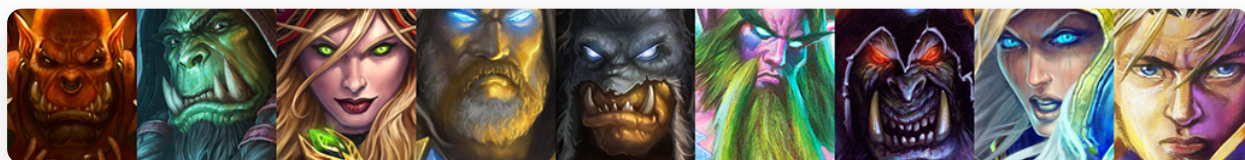
Максимально бюджетный Меха-К'Тун Друид





Муллиган **Меха-К'Тун** Друида не столь замысловат, как и в случае с большинством других колод класса. Сначала вы узнаете о базовых принципах поиска карт, а после познакомитесь с классовой спецификой муллигана.

- ⌵ **Буйный рост** нужно оставлять в стартовой руке всегда. Исключение — если у вас две копии этого заклинания, нет Монетки и какого-либо способа добора, в этом случае второй **Буйный рост** можно сбросить.
 - ⌵ **Зов чащобы** также нужен во всех противостояниях: заклинание перебирает колоду, дает броню и контроль стола. **Зов чащобы** намного выгоднее в начале игры, поэтому чем раньше вы разыграете его, тем лучше.
 - ⌵ **Дар природы** — важная карта в любом противостоянии, которую чаще всего можно оставлять без каких-либо условий.
 - ⌵ В отличие от других архетипов Друида, **Меха-К'Тун** Друид оставляет **Тотальное заражение** на муллигане абсолютно всегда, даже если знает, что встретился с агро колодой. Делается это потому, что у **Меха-К'Тун** Друида только одна копия этого заклинания, и он не может позволить себе найти его на самом дне своей колоды из-за необходимости разыграть все карты в руке перед комбинацией. Помимо этого, **Тотальное заражение** — лучший источник перебора колоды, столь важного для архетипа.
 - ⌵ Против агро колод Друид может оставить **Оберег: малую яшму**, **Гнев**, **Ползучую чуму**, **Размах**, **Звездопад** и другие карты
 - ⌵ Часто с хорошей рукой Друид может оставить помимо этого **Свирепый вой**, **Малфуриона Пагубного** и **Развилку**
 - ⌵ Другие карты на муллигане Друид не оставляет почти никогда
- Далее вы узнаете, что нужно искать в стартовую руку против каждого класса.



Воин: **Тотальное заражение**, **Дар природы**, **Буйный рост**, **Зов чащобы**. С хорошей рукой — **Гнев**, **Малфурион Пагубный**. С **Даром природы** и очень хорошей рукой — **Магический деспот**.

Паладин: **Тотальное заражение**, **Дар природы**, **Буйный рост**, **Зов чащобы**, **Ползучая чума**, **Звездопад**, **Гнев**. С хорошей рукой или **Монеткой** — **Размах**.

Охотник: **Тотальное заражение**, **Дар природы**, **Буйный рост**, **Зов чащобы**, **Свирепый вой**. С хорошей рукой — **Оберег: малая яшма**.

Друид: Тотальное заражение, Дар природы, Буйный рост, Зов чащобы. С хорошей рукой — Свирепый вой.

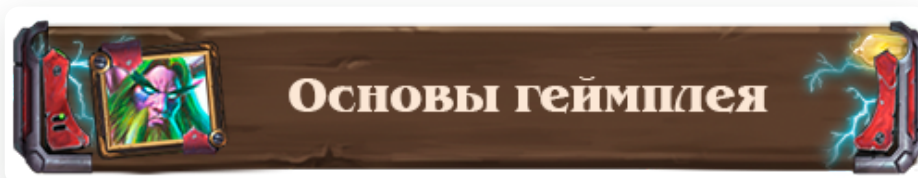
Разбойник: Тотальное заражение, Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма, Размах. С хорошей рукой — Малфурион Пагубный, Звездопад, Дар природы.

Шаман: Тотальное заражение, Дар природы, Буйный рост, Зов чащобы. С хорошей рукой — Свирепый вой, Развилка, Малфурион Пагубный, Гнев, Оберег: малая яшма.

Маг: Тотальное заражение, Дар природы, Буйный рост, Зов чащобы, Гнев, Оберег: малая яшма. С хорошей рукой — Малфурион Пагубный, Ползучая чума, Свирепый вой.

Жрец: Тотальное заражение, Дар природы, Буйный рост, Зов чащобы. С хорошей рукой — Свирепый вой.

Чернокнижник: Тотальное заражение, Дар природы, Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С хорошей рукой — Звездопад, Малфурион Пагубный, Размах, Ползучая чума.



Меха-К'Тун Друид — ОТК колода с конкретной комбинацией, которая и обеспечивает архетип способом победы. В большинстве игр вы будете побеждать именно им, поэтому нужно внимательно изучить **основной способ победы Меха-К'Туна Друида**.



Ключевая карта для реализации комбинации — **Меха-К'Тун**. В решающий победный ход вы разыгрываете его, а после - **Озарение** (или **Монетка**) и **Близость к природе**, выбрав целью **Меха-К'Туна**.

Комбинация простая, но, чтобы она сработала, нужно сделать многое:

- - **Перебрать колоду**
- - **Разыграть все другие карты в руке**
- - **Уничтожить союзных существ на столе**

Все три пункта обязательны и порой достаточно сложны. Обычно с перебором колоды не возникает проблем, поскольку сборка нацелена на это. Точно не будет трудностей, если вы рано найдете **Тотальное заражение**, поэтому заклинание и нужно оставлять в стартовой руке на стадии муллигана.

Розыгрыш других карт в руке зависит во многом от порядка их добора: если последние "топдеки" в колоде — **Малфурион Пагубный**, **Тотальное заражение** и **Ползучая чума** — избавиться от карт в руке будет сложно, но обычно такие неудачные стечения обстоятельств не складываются.

Наконец, порой проблемой может стать даже уничтожение союзных существ: **Магических деспотов**, **1/5 Скарабеев**, **Голомов из древостали** и так далее. Проблем не возникнет против оппонентов, играющих от стола, но некоторые контроль колоды вполне могут оставить на вашей половине каких-то существ и не дать разменяться ими с чем-либо. В этом случае реализовать ОТК комбинацию вы не сможете и рано или поздно умрете от усталости.

Если такая ситуация возможна, старайтесь разыгрывать все карты, призывающие существ на стол, как можно раньше. У вас есть несколько способов уничтожить ваши угрозы самостоятельно:

- - *Близость к природе* (но оставьте одну копию для *Меха-К'Туна*)
- - *Оберег: малая яшма*
- - *Звездопад*
- - *Развилка на + к атаке может вынудить оппонента зачистить стол, иначе он будет получать слишком много урона каждый ход*



Герой сегодняшней статьи редко прибегает к **альтернативным источникам победы**, так уж построена его колода. И все же порой вы будете побеждать или раньше комбинации, или измененными ее вариациями.

Во многих агро матч-апах важно просто стабилизировать игровую ситуацию, закрыться провокаторами и истощить ресурсы оппонента. Когда это сделано, противник или сдастся сам, или же вы перейдете в контрнаступление. В этом поможет **Развилка на бафф атаки**, которым можно усилить **Ползучую чуму**, **Магического деспота** и других

существ на столе. Все это в связке с **Размахом**, **Тотальным заражением**, силой героя и другими источниками урона быстро закончит партию.

Аналогично с помощью давления можно победить и в медленных матч-апах, правда, сделать это очень трудно. Порой к давлению стоит прибегать, если ваш основной способ победы разрушен Крадущимся упырем, **Проектом по демонологии** или сжиганием "топдека" при полной руке.

Если вы потеряли **Близость к природе** и другие способы уничтожить вашего **Меха-К'Туна** (**Озарение** + **Озарение** + два улучшенных Оберега: малая яшма), можно попробовать просто поставить его на стол, если в руке и колоде нет карт, а на столе — других существ. Противник сможет дать **Меха-К'Туна** немоту, превращение или другие эффекты, а также просто проигнорировать эту угрозу и атаковать по вашему герою. Скорее всего, вы не выиграете, но шансы все-таки есть.



Пусть ОТК комбинация с **Меха-К'Туном** — главный источник победы, основная часть геймплея заключается в подготовке к комбинации, а не ее исполнении. **До ОТК комбинации нужно дожить**, а для этого необходимо поставить следующие задачи:

- ⊙ *Разгон по мане* — важно на начальных этапах, привычная роль для почти любого Друида
- ⊙ *Перебор колоды* — поиск карт для комбинации и осуществление одного из условий победы
- ⊙ *Накопление брони* — броня понадобится в любом матч-апе, поскольку под конец вы можете получить какой-то урон от усталости, не говоря уже про атаки противника. Все же делать ставку только на броню не стоит, например, разыгрывая **Развилку**: другие опции этого заклинания также важны и полезны.
- ⊙ *Избавление от ненужных карт* — ненужные или мало полезные карты в матч-апе или конкретной ситуации вы можете попросту "выбрасывать" из руки в любой удобный момент, поскольку делать это все равно нужно будет в любом случае для ОТК комбо.

Стратегия игры

В этом разделе вы найдете 11 советов и рекомендаций, которые помогут вам освоить Меха-К'Тун Друида.

Никто не знает, что вы играете Меха-К'Тун Друидом

Одно из главных достоинств Меха-К'Тун колоды в том, что ваш противник долго не будет знать, что вы играете Меха-К'Тун Друидом. Вас могут спутать не только с Вихлепых Друидом, но и с Малигос Друидом и даже Token Друидом.

Если вы играете неклассической сборкой Меха-К'Тун Друида, спутать вас еще проще. Когда противник увидит Ухлюпистого Хлюпа, Озорную изобретательницу, Ментального техника, Ветвь Древа Жизни или другие опции, он почти наверняка не примет вас за Меха-К'Тун Друида.

Пользуйтесь эффектом неожиданности и блефуйте, если есть такая возможность. Так противник будет чаще ошибаться.



Монетка + Буйный рост — плохой первый ход

Исключение - в руке есть второй Буйный рост и Дар природы. Во всех остальных случаях Монетку лучше приберечь на будущее, а Буйный рост разыграть на 2 кристаллах маны.

Следите за оставшимися в колоде картами

Почти все ваши игры будут доходить до усталости, и чем меньше карт осталось в колоде, тем более предсказуемыми окажутся ваши "топдеки". Знать, что придет в будущем, важно, и это поможет лучше планировать ваши действия.

Поможет следить за картами в колоде программа [DeckTracker](#)

Не бойтесь переполнения руки, если все части комбо уже есть

Когда вы нашли **Озарение**, **Близость к природе** и **Меха-К'Туна**, необходимая комбинация собрана, все остальные карты не столь важны, так что их можно сжигать переполнением руки.



Как разыгрывать Малфуриона Пагубного и Ползучую чуму

Ключевые карты в агро матч-апах не столь удобны в контроль, поскольку призванные 1/5 или 1/2 угрозы помешают вам реализовать предсмертный хрип **Меха-К'Туна**.

Раз так, старайтесь разыграть **Малфуриона Пагубного** и **Ползучую чуму** как можно раньше. С **Ползучей чумы** лучше призывать лишь одно существо, если вам не нужно обороняться. Аналогично и **Малфурионом Пагубным** можно призывать 1/2 Пауков с ядом, хотя делать это нужно редко.

Как использовать Развилку

Меха-К'Тун Друиды часто играют **Развилку** только для получения брони, однако заклинание намного гибче и универсальнее. Опция на плюс к атаке полезна в сочетании с **Ползучей чумой** и другими способами заспамить стол. Добором пользуйтесь, если в руке нет других способов перебора колоды.

Обыгрывайте Мшистое чудище

Развилка также помогает обыгрывать **Мшистое чудище** после розыгрыша **Ползучей чумы**. За 10 маны вы сделаете стол 3/5 неуязвимым к этой популярной метовой карте.

Ее используют Четные Чернокнижники, Охотники и даже Зоолоки.

Еще один способ увеличить атаку Скарабеев — **Сила дикой природы**, но вам нужны две копии этого заклинания.

Что делать, если у врага Крадущийся упырь

Крадущийся упырь — настоящая катастрофа для **Меха-К'Тун Друида**, поскольку вы лишаетесь **Оберега: малой яшмы** и, что важнее, **Близости к природе**.

Часто, если противник поставил **Крадущегося упыря**, вы лишаетесь способа победы в принципе, и шанс на проигрыш невероятно велик. Если вы хотите все-таки побороться, обратитесь к альтернативным способам победы, описанным в разделе выше.



Оставьте заклинание для Магического деспота

Магического деспота за 5 маны трудно разыграть, поскольку это крайне нетемповый ход. Старайтесь приберечь одно заклинание за 5 и более маны, чтобы скомбинировать его с **Магическим деспотом**.

Бейте по противнику силой героя

Часто **Меха-К'Тун Друиды**, разыгрывая силу героя, когда на столе нет вражеских угроз, не атакуют по герою противника вовсе. Действительно, в этом не так много смысла, поскольку наносить урон в принципе не входит в ваши планы.

Однако делать это все равно нужно по нескольким причинам.



Не атакуя, вы показываете, что играете **Меха-К'Тун Друидом**



Шанс невысок, но вы все-таки можете победить в любом матч-апе с помощью давления со стола, и тогда каждая единица урона будет на счету

Особенности механики Оберега: малая яшма

Даже если вы получите 10 брони с помощью **Свирепого воя**, **Оберег: малая яшма** улучшится лишь единожды и потребует еще 3 брони для повторного «апгрейда». Только одна карта может самостоятельно улучшить **Оберег: малую яшму** сразу на две ступени: **Развилка**, если вы выберете +6 брони дважды.

Не показывайте противнику, что в руке есть **Оберег: малая яшма**. Вы дадите четко понять это, если после получения брони будете наводить курсор на одну и ту же карту, рассматривая красивую анимацию и прогресс улучшения заклинания. Старайтесь не

делать этого, чтобы не давать лишней информации оппоненту. Конечно, воспользуются ей только опытные игроки, но с таковыми можно столкнуться на любом ранге.



Нечетный Воин — простой противник, которому нечего вам противопоставить. Играйте надежно и не допускайте глупых ошибок, из-за которых вы можете проиграть. Вы можете потерпеть поражение, если на вашей половине останется какое-то существо, которое Воин решит не убивать — с его силой героя это вполне реально. Это может быть не только ваше существо, но и 1/1 зверь с [Разведчицы в беде](#), которую Воин раскопает с помощью [Защитника холмов](#).

Заставьте Воина думать, что вы играете Вихлелых Друидом, тогда он будет надеяться на [Азалину Воровку Душ](#), но она совершенно бесполезна в матч-апе с [Меха-К'Тун Друидом](#).



Поединок с **Нечетным Паладином** будет напряженным. Многое зависит от того, найдете ли вы вовремя [Ползучую чуму](#). После этого противнику станет намного труднее. Опасайтесь [Потрошителя Бездны](#), он может нейтрализовать Скарабеев 1/5. Зачищайте стол [Размахом](#) и [Звездопадом](#). Играйте, как и любой другой медленный Друид в агро поединке, то есть обороняйтесь. А закрывшись провокаторами и накопив броню, можно перейти в контрнаступление с помощью [Развилки](#) на бафф к атаке. Смелее отдавайте [Близость к природе](#), ее не нужно держать ради комбо. Хорошие цели — [Рыцарь крови](#), существа с божественным щитом или баффом [Грибоманта](#).



Охотник на предсмертных хрипах — трудный оппонент. Часто вам будет не хватать сдерживающих инструментов, чтобы остановить его напор и нарастающие угрозы.

Против Охотника на хрипах хорошо играет **Ментальный техник**. Обороняйтесь как можете, терпите и надейтесь на удачу. **Ползучая чума** задержит Рексара, еще лучше – если удастся реализовать бафф **Развилки** на полный стол 1/5.

Секрет и **Спелл Охотник** будут легче. Секрет Охотник ведет себя агрессивно, но от ранних зверей легко отбиться **Гневом** и **Оберегом**: малая яшма. А со Спелл Охотником думать об этом вообще не придется. **Оберег: малый изумруд** не так страшен, как кажется. Пусть вы и потратите больше одной карты для устранения этого препятствия, в тяжелой ситуации вряд ли окажетесь. Опять же, **Ползучая чума** сыграет свою роль.

Куда более серьезная проблема – **Морозная ловушка**. Из-за нее вам часто будет тяжело избавляться от своих существ на столе и карт в руке для реализации комбо. Если подозреваете, что у противника активен этот секрет, постарайтесь проверить его **Магическим деспотом**. После розыгрыша тяжелого заклинания он снова удешевится до нуля, и выставить его будет несложно.

Не проверяйте **Взрывную ловушку** и **Блуждающего монстра** никогда.



Вихлелых Друид, как и вы, будет быстро перебирать колоду и копить броню. Ваше преимущество — вы убиваете противника быстрее. Скорее всего, оппонент захочет украсть ваш способ победы и реализовать его, но даже так вы будете на один ход впереди.

Против **Малигос Друида** важно накопить много брони и сберечь одну **Близость к природе** на **Малигоса** 4/12. **Короля-лича** и прочие крупные угрозы придется уничтожать другими способами.

Любой Друид с **Близостью к природе** может сжечь ваши ключевые карты, постарайтесь до нахождения комбо оставлять свободное место в руке.

В матч-апе с **Токен Друидом** важны АоЕ способности и **Ползучая чума**. Последнее заклинание постарайтесь разыграть вместе с баффом на атаку. Не позволяйте Токен Друиду реализовать свою **Ползучую чуму**: если стол противника пуст, не ставьте больше двух угроз.



Победить **Нечетного Разбойника** можно за счет истощения ресурсов: отбивайтесь от существ врага, задерживайте его провокациями. Не бойтесь отдавать **Близость к природе** и даже вторую копию на угрозу с **Хладнокровием** или опасный третий дроп (**Бандюга**, **Коварный пленец**). Играйте темпово и не жадничайте.

Квест Разбойник быстро выполнит легендарную задачу и будет давить существами 4/4. Ключевое заклинание — **Ползучая чума**, которое надо приберечь до поздних этапов. У Разбойников часто есть **Веер клинков**, который поможет 4/4 существам размениваться с 1/5 угрозами. Если в колоде есть **Сила дикой природы**, баффните ей полученных от **Ползучей чумы** существ.



Дрыжеглот Шаман медлителен и будет, как и вы, весь матч искать ключевые карты. Преимущество в том, что колоду вы перебираете быстрее. Немалую роль играет и броня – даже если Тралл быстро найдет все необходимое, он не сможет быстро убить вас **Дрыжеглотом**. Одну **Близость к природе** можно потратить, чтобы сжечь оппоненту 1-2 карты.

Четный Шаман – выгодный матч-ап. Играйте с ним, как с любой быстрой колодой. Защищайтесь, выставляйте **Ползучую чуму** и копите броню. Избавляйтесь от Тотема языка пламени и **Вожака лютых волков**. Можно потратить на них **Гнев** или **Оберег: малую яшму**. У Шамана нет способов добора, поэтому истощить его запасы нетрудно. Однако не жалейте **Близость к природе**, если вышла тяжелая угроза, и от нее нельзя избавиться другим способом (**Похитительница трупов**, **Король-лич**, **Ал’акир** и другие).



Темпо Маг – благоприятный соперник. Контролируйте стол в начале партии **Оберегом**: малая яшма и **Гневом**. Самые опасные существа – **Ученица чародея**, **Космическая аномалия**, **Звездочет Луна**, **Маназмей**. Закрывайтесь **Зовом чащобы** и **Големом из древостали**. Копите броню. Помните, что в первую очередь нужно избавиться от вражеского стола, а уже потом восполнять здоровье. Броня поможет вам пережить взрывной урон Темпо Мага. Помните, что в большинстве сборок сейчас только одна **Антимагия**, поэтому обыгрывайте в первую очередь **Взрывающиеся руны**.



Жрец на воскрешении не так прост: с хорошим заходом он нанесет слишком много урона, так что даже огромные запасы брони не помогут. Более того, Жрец будет давить со стола тяжелыми угрозами, на которые у вас не хватит точечных ремувалов.

С хорошим заходом Жреца вы не сможете ничего поделать, так что план на игру — действовать как обычно, копить больше брони и рассчитывать, что Жрец не найдет слишком быстро все, что ему нужно.



Четный Чернокнижник и **Контроль Чернокнижник** — худшие матч-апы в мете Проекта Бумного дня. Вы можете выиграть, если **Крадущийся упырь** окажется на самом дне колоды противника. Увидев это существо, можете сдаваться без зазрений совести.

Зоолок — хороший противник, хотя переиграть его по ресурсам трудно. Крайне важны все AoE эффекты и **Ползучая чума**. 1/5 Скарабеев лучше всего баффнуть, чтобы обыграть **Мшистое чудище** — нынешние сборки часто берут это существо.



Меха-К'Тун Друид — уникальная и необычная колода Бумного дня, которая пока что показывает великолепные результаты в ладдере. Успейте поиграть этим архетипом, пока мета не ополчилась против него.

Примечательно, что герой сегодняшнего гайда — первая конкурентоспособная и действительно метовая колода с **Меха-К'Туном**.

Спасибо за внимание, удачи в ладдере!