

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 ноябрь) Вихлепых Друид. Гайд по архетипу.

12.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Вихлепых Друид

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

Герой сегодняшней статьи – Вихлепых Друид, один из сложнейших метовых архетипов Проекта Бумного дня с необычным и интересным геймплеем. Архетип построен вокруг синергии [Короля Вихлепыха](#) и [Азалины Воровки Душ](#), которые позволяют навсегда забрать колоду оппонента, но совершить это непросто.







Вихлепых Друид уникален, поскольку старается победить оппонента его же колодой, хотя делать это нужно не всегда: у архетипа есть и другие способы победы, а также отдельные гибридные сборки, которые вы увидите в гайде.

Вихлепых Друид – отличный выбор для тех, кто хочет подниматься по ранговой лестнице, однако Вихлепых Друид силен лишь в руках опытных игроков. Если вы не один из них, этот гайд поможет вам освоить все аспекты геймплея архетипа. Вы

узнаете, какую колоду выбрать, как подстроить ее под текущую мету, какие карты можно заменить и как, что искать на муллигане, как играть в конкретных матч-апах и многое другое.

Обратитесь к Вихлепых Друиду, если вы ищете результативную и интересную колоду, если вам нравится необычный геймплей, непредсказуемые развязки и эффектные комбинации.

Это обновленная версия гайда, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты после нерфов. Далее полный список изменений:

-  Добавлен раздел "Вихлепых Друид в мете после нерфов"
 -  Обновлены актуальные сборки архетипа и описания к ним
 -  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку
 -  Усовершенствованы разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"
 -  Обновлен и дополнен раздел "Матч-апы"

Разделы гайда:

- *Вихлепых Друид в мете после нерфов*
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные и технические карты*
 - *- Максимально бюджетная колода*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
 - *Как поменяться с противником колодой навсегда*
 - *- Четыре альтернативных способа победы*
 - *Выжить и захватить стол*
 - *- Малигос и его друзья*
 - *- Разрушение планов противника*
 - *- Получение способа победы оппонента*
- *Стратегия игры (15 советов, рекомендаций и правил, о которых должен знать каждый Вихлепых Друид.)*
- *Карты с особыми эффектами*
- *Матч-апы*
- *Заключение*

Вихлепых Друид в мете после нерфов

После изменений баланса многие ожидали увидеть Друида в числе лидеров: класс не понес серьезных потерь после нерфов и мало кто ожидал, что Друида можно остановить.

Однако мета серьезно ополчилась против Друидов: в ней стало очень много Охотников на хрипах, Зоолоков и Четных Чернокнижников, с которыми Малфуриону далеко не всегда удается совладать.

Вихлепых Друид стал одним из самых популярных архетипов класса в ноябре: пусть у него очень мало шансов в борьбе с Охотниками на хрипах, архетип показывает достойные результаты в борьбе с набравшими популярность Паладинами, Дрыжеглот Шаманом, Нечетным Разбойником, Нечетным Воином и Малигос Друидами.

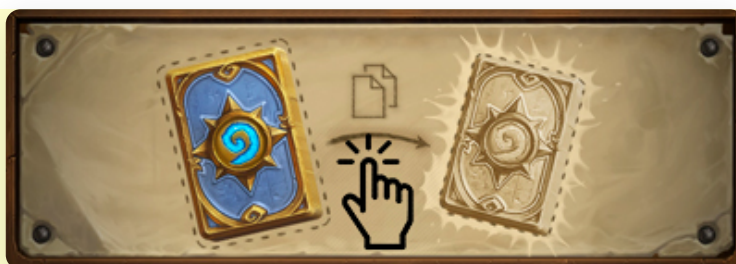
Сборки героя статьи практически не изменились после нерфов карт. Вихлепых Друиды все также выбирают между [Зовом чащобы](#) и [Ментальным техником](#), а гибридные версии с [Малигосом](#) стали менее популярными, однако их все же стоит отметить в этом гайде.

Конечно же, Вихлепых Друиды, как и другие архетипы, отказались от [Озорных изобретательниц](#). Обычно Малфурион берет вместо них [Звездопад](#) или другие технические карты. Также почти во всех сборках появилось место для [Ветви Древа Жизни](#).

Сборки архетипа

Есть три основных подхода к сборкам Вихлепых Друида:

- Сборки с [Зовом чащобы](#) и [Големом из древостали](#)
- Сборки без [Зова чащобы](#) и другими дешевыми дропами
- Сборки с [Малигосом](#), [Лунным огнем](#) и [Ухлюпистым Хлюпом](#)

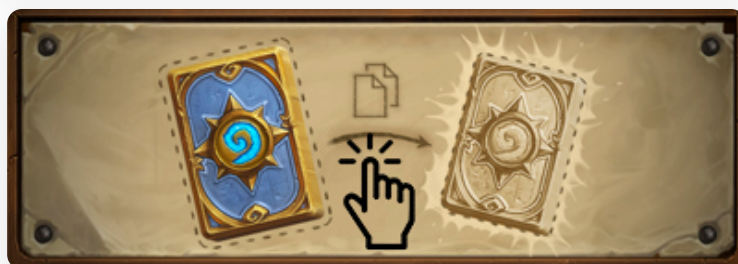


Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Вихлепых Друид с [Зовом чащобы](#) от Elfandor

Вихлепых Друид с Зовом чащобы (Elfordor)

<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Оберег чапалышпа</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для улучшения.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</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>Ветвь Древа Жизни</p> <p>Предсмертный крик: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1 5</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>Голем из черноволды</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 6</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите вариант: вы берете карту, если существо получило +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</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>5</p> <p>Звездолет</p> <p>Выберите эффект: наносит 상대에게 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 разиграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Получая чувства</p> <p>Привлекает скрабов 1/5 с «Фривольный». Если у противника больше скрабов, эффект воспринимается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Малформин Пагубный</p> <p>Выберите эффект: привлекает 2 противника; или привлекает 2 скраба с «Фривольный».</p> <p>5</p>	<p>7</p> <p>Азалия Воронка Луи</p> <p>Боевой клич: заменяет вашу руку копией руки противника.</p> <p>3 3</p>	<p>7</p> <p>Кельтская мантия</p> <p>В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7).</p> <p>4 4</p>	<p>8</p> <p>Король Вихлепых</p> <p>Боевой клич: вы меняетесь кодами с противником. Прочтите карту выкупа, чтобы совершить обратный обмен.</p> <p>5 5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сарajeнe</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Привлекает скраба 5/5.</p> <p>x2</p>



Самая распространенная версия архетипа обращается к **Голему из древостали** и **Зову чащобы**: так вы и быстрее переберете колоду и защититесь от агрессии. У такого Вихлепых Друида очень много анти-агро опций, и выигрывать время он умеет, однако во многих агро матч-апах этого недостаточно, а **Король Вихлепых** и **Азалина Воровка Душ** – не лучшие карты против, например, Зоолока или Охотника на хрипах.

Поэтому многие Вихлепых Друиды ищут другие карты и способы победы во множестве матч-апов.

Вихлепых Друид с **Ментальным техником**

Вихлепых Друид Бумного дня







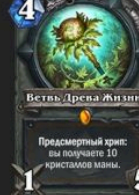












<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Оберст: чапашша</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ад. брони для друидов.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Ментальный трюк</p> <p>Боевой клич: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</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>Ветвь Древа Жизни</p> <p>Предсмертный крик: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1 5</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 3 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</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>5</p> <p>Звездолед</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 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 (5), если вы разиграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. Элементарь.</p> <p>4 4</p>
<p>6</p> <p>Получая чувства</p> <p>Привлекает скрабов 1/5 с «Фривольный». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магический шторм</p> <p>Выберите эффект: привлекает 2 скраба с «Фривольный»; или привлекает 2 скраба с «Фривольный».</p> <p>5</p>	<p>7</p> <p>Азалия Воронка Луи</p> <p>Боевой клич: заменяет вашу руку копейкой руки противника.</p> <p>3 3</p>	<p>7</p> <p>Коробочка картона</p> <p>В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7).</p> <p>4 4</p>	<p>8</p> <p>Король Вихлепых</p> <p>Боевой клич: вы меняетесь кошками с противником. Прочтите: поворачивает карту выпукло, чтобы совершить обратный обмен.</p> <p>5 5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сарajeво</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Привлекает скраба 5/5.</p> <p>x2</p>



Вихлелых Дриуд может отказаться от Зова чащобы и Голема из древостали в пользу других технических карт: в данном случае это Гнев (компенсирует недостаток добора после исключения Зова чащобы) и Ментальный техник. Последний помогает в матч-апах с Охотником на предсмертных хрипах, Таунт Дриудами и агро колодами, хотя найти применение этому существу можно почти в каждом противостоянии.

Вихлелых Малигос Дриуд от RENMEN

Вихлелых Малигос Дриуд от RENMEN

 <p>Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получает 2 аб. брони для удержания.)</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой хитс псу у вашего противника есть, а ему боего сущест, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p>3</p>	 <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1 5</p>
 <p>После этой карты координаты в руке, она превращается в меньше 3 и 4 последнего разdragанного цвета существа.</p> <p>3 4</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона основным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите дважды: вы берете карту; ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +8 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Счет (0), если вы разиграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 Элементаль 4</p> <p>x2</p>	 <p>Привлекает существ 1/5 с Провожаем. Если у противника больше существ, эффект копируется.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: привлекает 2 существ; или привлекает 2 существа с Провожаем.</p> <p>5</p>
 <p>Боевой хитс заменяет вашу руку копей руки противника.</p> <p>3 3</p>	 <p>В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7).</p> <p>4 4</p>	 <p>Боевой хитс вы уничтожает существа с противником. Противник получает карту выиграл, чтобы сохранить избранный обмен.</p> <p>5 5</p>	 <p>Урон от замананий +5</p> <p>4 Драгон 12</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт в поулоте +2 к броне. Вызывает гурдана 5/5.</p> <p>x2</p>		

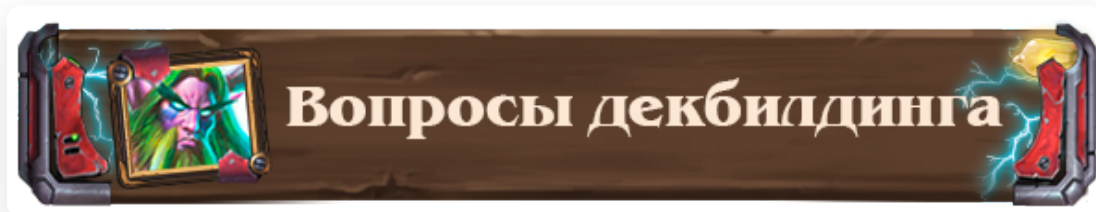
13260



Перед вами типовая гибридная сборка, особенности которой — [Ментальный техник](#) и [Ухлюпистый Хлюп](#), вместо которых могут встречаться [Гнев](#), [Озарение](#) и [Король-лич](#).

У такой колоды несколько способов победы, и вы вольны выбрать один из них в зависимости от матч-апа и обстоятельств.

Такая сборка лучше играет с Охотником на хрипах и Четным Чернокнижником. Ее минус – нестабильность: порой вы будете искать один способ победы, но находить другой, не нужный в этом матч-апе.



Основа колоды – карты, встречающиеся в каждой или почти каждой версии архетипа. В случае с Вихлепых Друидом все просто, его основа состоит из двух частей: части комбинации и мощнейшие инструменты класса, используемые почти всеми архетипами.

Основа Вихлепых Друида



Основа Вихлепых Друида фундаментальна и не может подвергаться изменениям. Все 24 карты здесь – мощны и важны, и если каких-то из них в вашей коллекции нет, не стоит и задумываться об этой колоде.

Если вы очень хотите исключить что-то, подумайте о **Магическом деспоте** и **Свином вое**, хотя эти опции сильны и едва ли их можно заменить чем-то более полезным.



К основе колоды вы можете добавить 6 карт. Обычно это или связка **Зов чащобы** + **Голем из древостали**, или **Ментальный техник**. Также почти всегда появляются **Ветвь Древа Жизни** и **Звездапад**, но все же эти карты опциональны. Далее вы найдете подробную информацию о самых популярных технических картах Вихлепых Друида.

Зов чащобы + Гolem из древостали – самые популярные дополнения к Вихлепых Друиду, которые помогают и лучше играть в обороне при встрече с агро колодами, и уменьшать количество карт в колоде, чтобы быстрее приближаться к победной комбинации. Преимущество этой связки заключается в том, что на муллигане вы будете искать на одну карту больше (**Зов чащобы**), так что стартовая рука чаще будет хорошей. К недостаткам можно отнести то, что колода становится слишком громоздкой с этим набором: в ней не хватает места для других мощных карт (использовать других существ за 3-4 маны вовсе нельзя), также плохо, когда **Големы из древостали** приходят в руку раньше **Зова чащобы**.

Гнев – обычно используется в одном или двух экземплярах, если в колоде нет **Зова чащобы** и **Голема из древостали**. **Гнев** также помогает бороться за стол и перебирать колоду.

Звездопад – дополнительный AoE эффект особенно полезен в матч-апах с Зоолоком, Нечетным Разбойником, Нечетным Паладином, Token Друидом и некоторых других. Может дополняться **Магом крови Талносом**, если в сборке нет **Зова чащобы**.

Малигос + Лунный огонь + Ухлюпистый Хлюп – набор этих карт обеспечивает вас дополнительным способом победы, как у классического **Малигос** Друида, но лишает некоторой стабильности. Вы существенно улучшите матч-апы с медленными Чернокнижниками, Охотниками на предсмертных хрипах и некоторыми другими архетипами, взяв в колоду **Малигоса** и поддерживающие его заклинание.

Ветвь Древа Жизни – используется почти всеми актуальными версиями Вихлепых Друида, поскольку помогает совершать темповые ходы, а реже и саму комбинацию без **Культиватора мечтоцветов**. Также это оружие Вихлепых Друид ищет на муллигане, делая стадию выбора карт более стабильной.

Ментальный техник – инструмент последней надежды в матч-апе с Охотником на предсмертных хрипах. Также **Ментальный техник** помогает при встрече с агро колодами и многими другими играющими от стола архетипами.

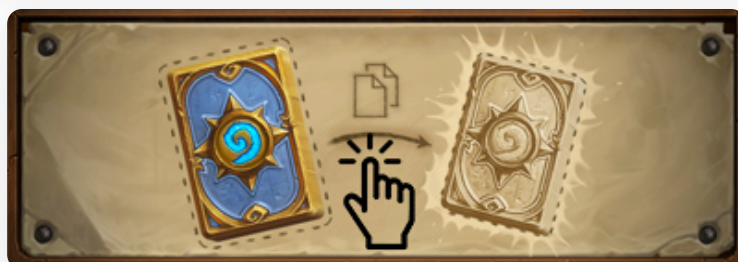


Вихлепых Друид – далеко не бюджетная колода, в основе которой три легендарные карты и целый ряд эпических. К сожалению, заменить их нельзя, так что максимально бюджетная версия Вихлепых Друида мало чем отличается от первой сборки в прошлом разделе: исключить можно только **Ветвь Древа Жизни**.

Максимально бюджетный Вихлепых Друид








Максимально бюджетный Вихлепых Друид

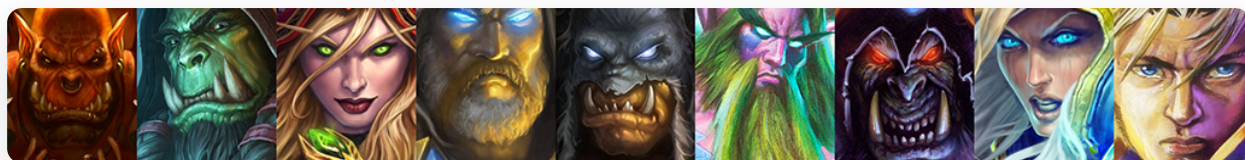
<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драконитовый кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Оберег мадам Яшма</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Платите 3 ед. брони для друидов.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</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>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>Годяк из черновости</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дамы: вы берете карту, если существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чашобой</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Звездолет</p> <p>Выберите эффект: наносит 상대те 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 разиграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Получая чувства</p> <p>Привлекает скрабов 1/5 с «Фривольный». Если у противника больше скрабов, эффект воспринимает.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Малформ Пастуший</p> <p>Выберите эффект: привлекает 2 скраба с «Иррациональный»; или привлекает 2 скраба с «Иррациональный».</p> <p>5</p>	<p>7</p> <p>Азалия Воробья Луи</p> <p>Боевой клич: заменяет вашу руку копией руки противника.</p> <p>3 3</p>	<p>7</p> <p>Кельтский мотылек</p> <p>В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7).</p> <p>4 4</p>	<p>8</p> <p>Король Вихлепых</p> <p>Боевой клич: вы можете коидить с противником. Привлекает карту выпукл, чтобы совершить обратный обмен.</p> <p>5 5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное саржаеие</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Привлекает скраба 5/5.</p> <p>x2</p>





Стадия выбора карт в стартовую руку для Вихлепых Друида достаточно проста, как и у любого другого архетипа класса с разгоном по мане. В первую очередь Малфурион ищет именно эти карты, агрессивно скидывая большинство других опций:

-  Буйный рост и Дар природы – карты, которые вы можете оставлять всегда и в любом матч-апе. Не оставляйте лишь два Буйных роста, если у вас нет Монетки.
-  Ветвь Древа Жизни и Зов чащобы – еще пара опций, которые нужно оставлять в стартовой руке всегда, если вы в принципе используете их в сборке.
-  Оберег: малая яшма нужен, если вы ожидаете раннюю опасную угрозу, например, Огненного беса или Ученицу чародея.
 -  Магический деспот можно оставлять в хорошей руке с Даром природы, если ожидается темповый матч-ап.
 -  Ползучая чума нужна, если вы уверены, что столкнулись с агрессивной колодой.
 -  Малфурион Пагубный и Тотальное заражение можно оставлять в медленных матч-апах с очень хорошей рукой.
-  Другие карты не нужны в стартовой руке практически никогда.



Далее о том, какие карты нужны при встрече с конкретным классом.

Воин: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы. С хорошей рукой – Тотальное заражение, Развилка, Свирепый вой.

Паладин: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы, Ползучая чума, Размах. С Даром природы и Монеткой — Магический деспот.

Охотник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы. С хорошей рукой – Малфурион Пагубный, Тотальное заражение, Оберег: малая яшма.

Друид: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы. С хорошей рукой – Малфурион Пагубный и Тотальное заражение.

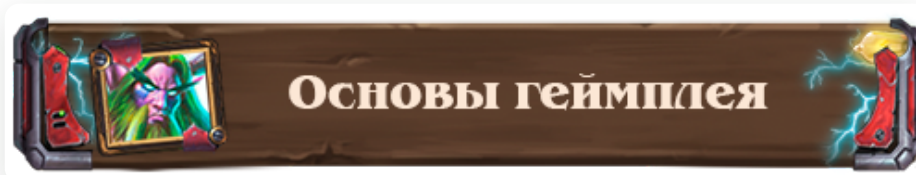
Разбойник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С Монеткой или хорошей рукой – Размах. С очень хорошей рукой — Звездопад, Малфурион Пагубный, Магический деспот, Тотальное заражение.

Шаман: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С хорошей рукой – Малфурион Пагубный.

Маг: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С Монеткой – Размах. С хорошей рукой – Малфурион Пагубный.

Жрец: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы. С хорошей рукой – Малфурион Пагубный и Тотальное заражение.

Чернокнижник: Буйный рост, Дар природы, Ветвь Древа Жизни, Зов чащобы, Ползучая чума, Оберег: малая яшма. С Монеткой или хорошей рукой — Малфурион Пагубный.



Вихлепых Друид – комбо архетип, рассчитывающий победить противника необычным образом: украв его же колоду.

В идеале сначала Вихлепых Друид доводит себя до усталости, а после меняется колодами с противником. Однако, если вы нашли заветную комбинацию раньше, реализовать ее можно и тогда, когда в вашей колоде остались карты (важно, чтобы их было столько же или меньше, чем у оппонента).

В колоде самого Вихлепых Друида мало атакующих карт, по сути там есть только части комбинации, добор, броня и ремувалы – не так страшно отдать все это противнику, если вы победите на стадии усталости в долгосрочной перспективе.



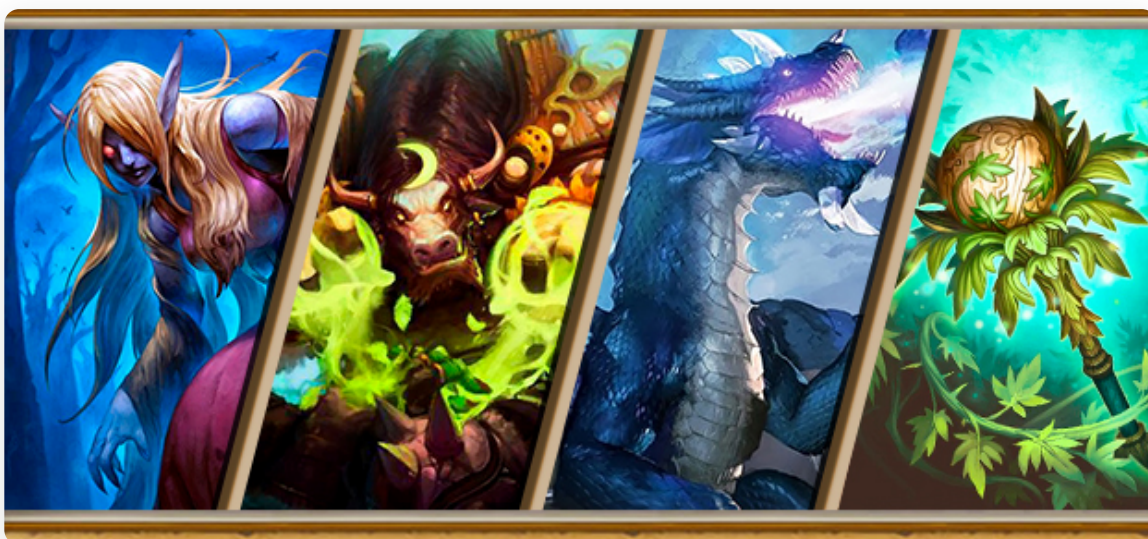
Как поменяться с противником колодой навсегда? Есть три способа это сделать:

1. Разыграть Короля Вихлепыха, пока у противника в руке 10 карт (поможет Близость к природе), тогда карта обмена колодами обратно сгорит.
2. Разыграть Короля Вихлепыха, после разбить Ветвь Древа Жизни и разыграть Азалину Воровку Душ

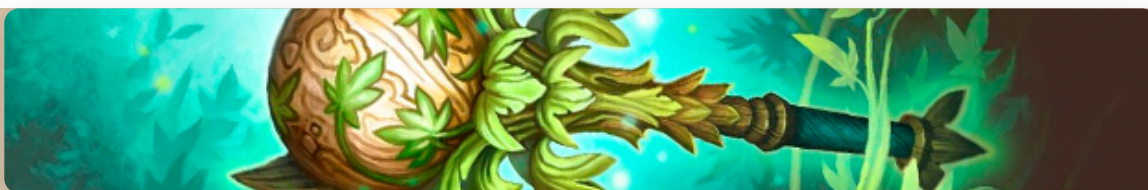
3. Разыграть **Культиватора мечтоцветов** так, чтобы удешевились или **Король Вихлепых**, или **Азалина Воровка Душ**. На следующий ход или позднее разыграть их вместе.

Важно, что **Король Вихлепых** во втором и третьем случаях все-таки даст в руку противника **Королевский выкуп**, с помощью которого вы поменяетесь с ним колодами обратно. В этом нет ничего страшного, если вы украли руку противника **Азалиной Воровкой Душ**: **Королевский выкуп** окажется и у вас в руке, так что вы сможете разыграть его после и уже окончательно получить колоду оппонента. **Никогда не разыгрывайте Королевский выкуп раньше оппонента.**

Геймплей после комбинации систематизировать и описать достаточно трудно, поскольку правила игры поменяются полностью: вы окажетесь с рукой и колодой вашего оппонента, и не изменится лишь сила героя. Куда важнее даже не то, что вы получите новые потенциально сильные карты, а то, что вы намного позже оппонента придете к усталости – это и должно стать главным условием победы **Вихлепых Друида**.



Но описанная выше комбинация – не единственный способ победы **Вихлепых Друида**. Порой он слишком медлителен, порой получится выиграть быстрее и проще. Какие **альтернативные способы победы** есть у колоды и когда их использовать?



- **Выжить и захватить стол**

Суть способа победы: если вы оказались под серьезным давлением рано, на поиск и реализацию комбинации времени не будет. Старайтесь перехватить инициативу на столе с помощью **Ветви Древа Жизни**, **Тотального заражения**, **Магических деспотов**, **Малфуриона Пагубного**, **Ползучей чумы**, **Ментального техника** и баффа на атаку **Развилки**, после заканчивайте партию от стола.

Когда применять: при встрече с агро и некоторыми мидрейндж колодами.

Что может пойти не так: противник может переиграть вас по выгоде.



- **Малигос и синергии с ним**

Суть способа победы: классический способ победы Малигос Друида: сетап летального урона с помощью силы героя и урона со стола, а после комбинация с Малигосом и Лунными огнями. Ветвь Древа Жизни и Ухлюпистый Хлюп помогут сделать комбинацию сильнее и добавить в уравнение Размах. Также поможет Культиватор мечтоцветов, удешевивший Малигоса.

Когда применять: при встрече с противниками без исцеления и способов накопления брони (Чернокнижники, Охотники, Разбойники и другие), а также в любой подходящей ситуации (у вас есть ресурсы в руке, а у врага мало здоровья). Неэффективна против Нечетного Воина и прочих самых медленных контроль колод.

Что может пойти не так: противник переживет комбинацию или вы потратите Культиватора мечтоцветов или Ветвь Древа Жизни, так что не сможете реализовать комбо с Королем Вихлепыхом.



- **Разрушение планов противника**

Суть способа победы: с помощью Близости к природе сжечь несколько «топдеков» оппонента, среди которых может оказаться ключевая карта для его способа победы.

Также не дать противнику карты можно с помощью Короля Вихлепыха: разыграйте его, а после доберите как можно больше карт из колоды противника в тот же ход (удобно, если Король Вихлепых удешевлен или есть Ветвь Древа Жизни).

Также какие-то способы расстроить планы противника может дать Азалина Воровка Душ.

Когда применять: матч-апы с Меха-К'Тун колодами, ОТК Жрецом с Переворотом, Квест Магом, Дрыжеглот Шаманом, если вы не успеваете найти все ключевые части вашей комбинации.

Что может пойти не так: вы можете сжечь или украсть ненужные оппоненту карты. Этот способ победы нужно применять лишь тогда, когда вы уверены, что проиграете раньше, чем реализуете основную комбинацию с Королем Вихлепыхом и Азалиной Воровкой Душ.

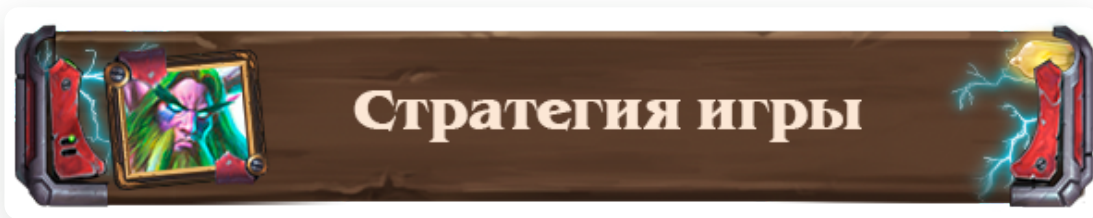


- **Получение способа победы оппонента**

Суть способа победы: Азалина Воровка Душ украдет из руки ключевые карты оппонента, с помощью которых вы сможете победить самостоятельно.

Когда применять: когда в руке Квест Разбойника есть Средоточие кристалла, в руке Квест Воина – Сульфурас, в руке Дрыжеглот Шамана – Дрыжеглот, в руке Меха-К'Тун колоды – все части комбинации, в руке Малигос Друида — комбинация с Малигосом, в зеркальном матч-апе — после розыгрыша Культиватора мечтоцветов оппонентом.

Что может пойти не так: колода противника куда лучше подстроена к этому способу победы, так что даже если вы украдете руку противника с ключевой картой, инициатива останется за ним, и каждый его «топдек», скорее всего, будет лучше вашего.



В этом разделе вы найдете 15 советов, рекомендаций и правил, о которых должен знать каждый Вихлех Друид.

1. 1. Никто не знает, что вы играете Вихлех Друидом

Вихлех, Меха-К'Тун и Малигос Друиды очень похожи, и противник не сможет точно определить ваш архетип до розыгрыша Зова чащобы, Голема из древостали, Культиватора мечтоцветов или даже основной комбинации. Пользуйтесь эффектом неожиданности и блефуйте, если появится такая возможность.

2. 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.

3. Следите за разыгранными и оставшимися картами в вашей колоде и колоде врага

Вихлех Друид забирает колоду и руку противника, а ему отдает свою. Совершая ход с комбинацией, важно понимать, что вы отдаете и что получаете. Например, немногие опасные для вас карты в вашей же колоде, которую вы отдадите: Развилка, Малфурион Пагубный и Размах – сможет ли их «топдекнуть» оппонент или нет?

Аналогично, что сможете «топдекнуть» вы из колоды противника. Зная карты в ваших руках и разыгранные противником ранее, предсказать, что осталось в колоде

достаточно просто, если вы также знаете состав метовых колод Проекта Бумного дня.

Поможет следить за разыгранными картами в руке и колоде [Deck Tracker](#).

4. Считайте урон от усталости и летал от него

Многие партии будут затягиваться до усталости, и быстро считать урон от нее в течение нескольких ходов в комбинации с другими источниками урона и исцеления тяжело – научитесь делать это.

Нанести летальный урон с помощью усталости помогает [Близость к природе](#). Порой противника может добить даже [Тотальное заражение](#), но следите за тем, чтобы оно не нанесло летальный урон от усталости и вам – в этом случае партия закончится ничьей: ни вы, ни оппонент не потеряете звезд ранга.

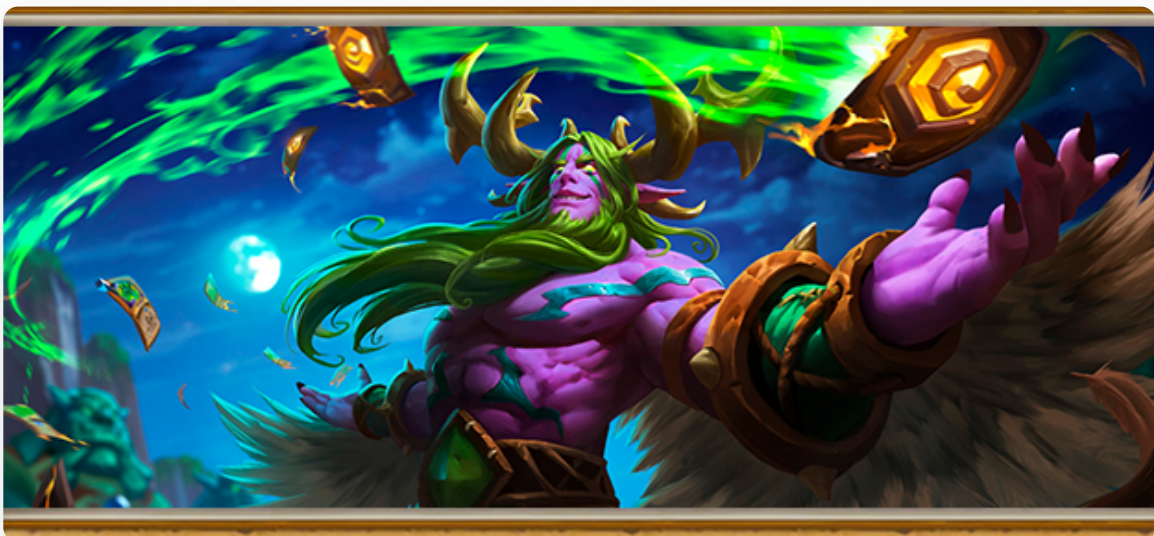
5. Добор хорош всегда до реализации комбинации

Чем быстрее вы будете перебирать колоду до реализации комбинации, тем лучше – это правило актуально практически всегда. В идеале комбо вы совершаете уже с пустой колодой – не страшно получить и несколько единиц урона от усталости, если в колоде противника много карт.

Задача Вихлепых Друида – перебрать колоду быстрее, чем его оппонент. И чем быстрее, тем лучше.

6. Копите больше брони до комбинации

Реализовав комбинацию с участием [Азалины Воровки Душ](#), вы лишитесь старых карт в руке, среди которых есть несколько особенно полезных и важных. Старайтесь разыграть до комбинации [Малфуриона Пагубного](#), [Развилку](#), [Свирепый вой](#), [Зов чащобы](#), [Ветвь Древа Жизни](#), [Малигоса](#), [Магического деспота](#) и [Лунный огонь](#), поскольку после вы потеряете их навсегда, не получив выгоды.



7. Близость к природе лучше отдавать после Короля Вихлепыха

Лучше всего применять **Близость к природе** после того, как вы поменялись колодой с противником: так вы существенно приблизите его к усталости и смерти. Конечно, чтобы это сделать, нужно не вытянуть **Близость к природе** из колоды до розыгрыша **Азалины Воровки Душ**, на что повлиять вы не можете.

В идеальной ситуации Друид сначала разыгрывает **Короля Вихлепыха**, после отдает две **Близости к природе** на любые цели на столе и только затем ворует руку оппонента **Азалиной Воровкой Душ**.

Помните, что, разыграв **Близость к природе** до комбинации, вы приведете себя к усталости быстрее уже после комбинации, что не всегда приятно. Так что постарайтесь не делать этого без необходимости.

Впрочем, жадничать с **Близостью к природе** не нужно: если на столе есть что-то серьезное и другого ответа нет – отдавайте **Близость к природе**. Это лучше, чем получать урон каждый ход снова и снова.

8. Не жалейте **Близость к природе против агро колод**

В агро матч-апах **Близость к природе** – темповый ремувал, который не нужно экономить из-за страха давать противнику карты. Конечно, в этом нет ничего хорошего, но чем дольше длится партия, тем сильнее вы становитесь, так что затягивать ее можно даже такой ценой.

Близость к природе можно отдавать на **Коварного птенца**, **Бандюгу**, **Учительницу магии**, **Звездочета Луну** и любую другую среднюю угрозу противника. Не дожидайтесь самых крупных существ, если уже на средних ответить нечем.

9. Следите за количеством карт в руке: не бойтесь «овердрова»

Поскольку **Вихлепых Друид** активно добывает карты в течение всей партии, следить за местом в руке важно. Помогает освободить его **Магический деспот** за 0 маны и карты за 1-2 маны.

Если все карты для комбинации уже в руке – не бойтесь «овердрова», то есть переполнения руки и сжигания нескольких карт. Скорее всего, там не будет ничего полезного. Конечно, желательно не уничтожать **Малфуриона Пагубного**, **Близость к природе** или **Развилку**, но победить можно и без них. Чаще всего сжигать вы будете попросту другие источники перебора колоды, поскольку их очень много.

В безвыходных ситуациях можно «овердроваться» и без всех частей комбинации в руке в надежде, что вы не уничтожите их. Порой риск оправдан.

10. Знайте, как работают **Азалина Воровка Душ и **Король Вихлепых****

Азалина Воровка Душ и **Король Вихлепых** дадут вам карты в том же состоянии, в котором они находятся в руке/колоде противника. Если их баффнули **Принц Келесет**, **Средоточие кристалла** или **Насыщение души** – вы получите карты с баффом.

Если карты противника удешевлены Грамблом, сотрясателем миров, Культиватором мечтоцветов, Микрогалактикой Луны и другими способами, в ваших руке/колоде они также окажутся с эффектом удешевления.

11. Не показывайте врагу, что у вас есть **Оберег: малая яшма**

Вы дадите четко понять это, если после получения брони будете наводить 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.

12. **Оберег: малую яшму нельзя улучшить дважды одной картой, если это не Развилка**

Даже если вы получите 10 брони с помощью Зова чащобы, **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.



13. **Ветвь Древа Жизни** нужна не только для комбинации

С помощью легендарного оружия можно разыграть Короля Вихлепыха и Азалину Воровку Душ за один ход, не прибегая к Культиватору мечтоцветов, но это далеко не единственный способ применить **Ветвь Древа Жизни**. Порой оружие нужно просто для темпа: в один ход вы разыграете **Тотальное заражение**, а после еще на 10 маны полученные карты.

Также с помощью **Ветви Древа Жизни** можно проворачивать комбинации с **Малигосом** или разыгрывать связку **Король Вихлепых + Тотальное заражение** для добора 5 карт из колоды противника.

Красивые и идеальные комбинации на 20 маны нужны далеко не всегда, и часто ради них Вихлепых Друиду приходится слишком долго ждать и сидеть с последним зарядом

оружия – велик шанс, что рано или поздно противник «топдекнет» ремувал для него и вы останетесь ни с чем.

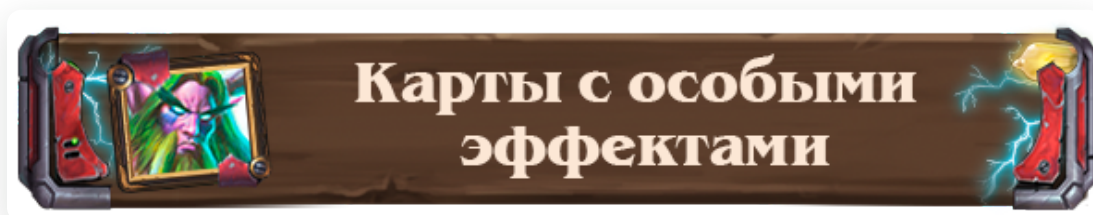
14. Не бойтесь ставить **Малигоса** в темп

Этот совет актуален и для **Малигос** Друида, полагающегося на легендарного дракона куда больше Вихлепых Друида, поскольку порой темповый **Малигос** выигрывает партии самостоятельно. Не во всех колодах в принципе есть ответ на 4/12 существо, а даже если он и есть, его может не оказаться в руке.

Поскольку Вихлепых Друид может победить не только с помощью **Малигоса**, для него потерять дракона еще менее страшно, хотя бывают ситуации, в которых только комбинация с **Малигосом** может принести победу, тогда выбор «рискнуть или нет» станет куда сложнее – читайте об этом больше в [гайде по Малигос Друиду](#).

15. Играйте **Свирепый вой** в начале хода

Чаще всего в начале хода в руке максимальное количество карт, так что **Свирепый вой** даст больше брони, а к тому же и новый «топдек», который может изменить планы на ход.



В разделе речь пойдет о картах с «выберите эффект» и со случайными эффектами.

Гнев – если нуждаетесь в доборе, применяйте **Гнев** даже на слабых существ, которых можно убить силой героя. Иногда можно ранить даже союзные цели. Но не жадничайте: если угроза противника опасна, используйте **Гнев** на 3 урона. Таких целей много у агро колод.



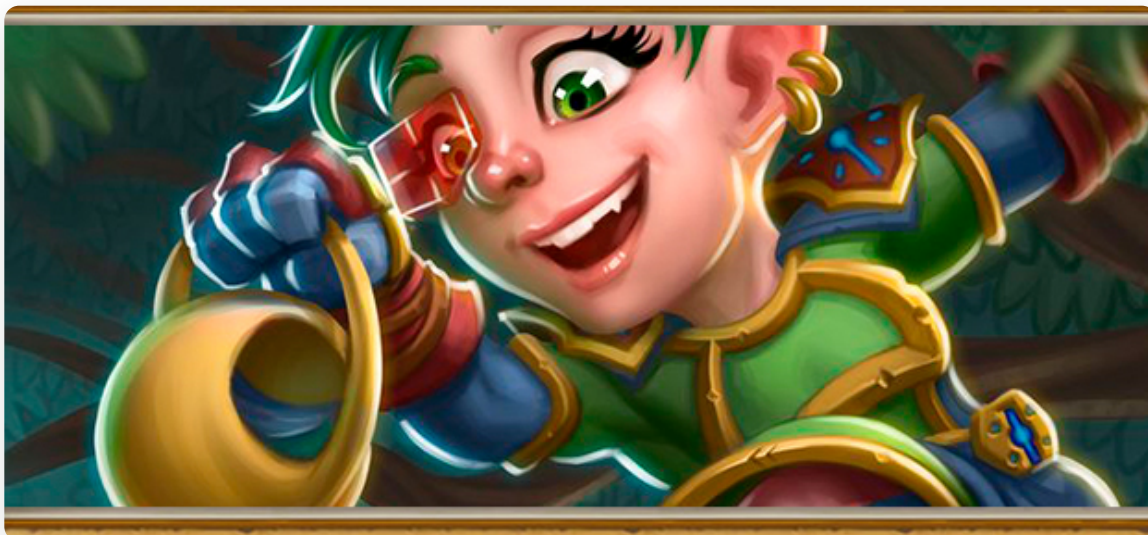
Развилка – чаще Вихлепых Друид выбирает между броней и добором. Даже против агрессивного оппонента не выбирайте броню всегда: добор обеспечит ресурсами, а броня не даст ничего кроме иллюзии защиты. Не игнорируйте и бафф к атаке: пусть на столе немного угроз, но, если бафф поможет выгодно разменяться или нанести значительный урон оппоненту, делайте это. Если выбираете добор и другой эффект, первым действием берите карту. Она повлияет на ход и выбор второй опции. С помощью баффа Развилки и Ползучей чумы можно обыгрывать Мшистое чудище и Потрошителя Бездны.

Дар природы – часто Друид выбирает «рамп», так он приближается к ключевым ходам партии. Если в руке нет способов добора и мало карт, разумно использовать второй вариант даже на 5 маны.

Добрать три карты можно на 9-10 кристаллах маны, когда разгон уже не нужен. «Рамп» в поздней игре выбирайте, если нужно разгрузить руку и нет других способов сделать это.

Малфурион Пагубный – выбор нужно делать и при розыгрыше рыцаря смерти и его силы героя. Часто выбор падет на 1/5 скарабеев: у них большой показатель здоровья и шанс пережить ход противника. Они защитят других существ и помогут выиграть время. Пауков 1/2 выбирайте, если не боитесь AoE атаки. Призыв пауков – это риск, но иногда он оправдан.

Если говорить о силе героя, выбирайте атаку для разменов с вражескими существами. Броня будет полезна во всех других случаях. Атаковать героя противника нужно, если вы слабее в долгосрочной перспективе (раньше убьет усталость и т.д.).



Культиватор мечтоцветов – старайтесь не разыгрывать, пока в руке есть что-то кроме Короля Вихлепых или Азалины Воровки Душ. Отдавайте в темп Магического деспота, Ментального техника, Голема из древостали и прочих, чтобы не испортить эффект Культиватора мечтоцветов.

Обратите внимание на взаимодействие Культиватора мечтоцветов и Ухлюпистого Хлюпа. Культиватор мечтоцветов удешевляет только текущую форму Ухлюпистого Хлюпа (вероятнее всего, форму самого Культиватора мечтоцветов). После розыгрыша другого существа удешевленный Ухлюпистый Хлюп вернется к базовой стоимости в 4 маны.



Нечетный Воин – очень простой матч-ап для Вихлепых Друида. Вы можете комфортно перебирать колоду и искать основную комбинацию, не переживая за стол и количество брони оппонента – оно неважно, если он придет к усталости на 5-10 карт раньше вас.

Впрочем, старайтесь копить броню тоже – она пригодится в любом случае. Скорее всего, Воин не сможет создать что-то действительно опасное на столе рано, так что вам и не придется тратить [Близость к природе](#).

Получив карты Воина, подумайте о том, хотите ли вы разыгрывать [Безумного гения Бума](#) или нет. Если вы не в форме [Малфуриона Пагубного](#), сделать это можно. А если вы превратились в рыцаря смерти Друида, порой 3 брони каждый ход сильнее случайной силы героя [Безумного гения Бума](#).

Нечетный Воин тоже может играть [Азалину Воровку Душ](#), так что будьте готовы к тому, что и он украдет вашу руку, например, после розыгрыша [Культиватора мечтоцветов](#). В этом случае партия станет интересной: убедитесь, что последний Королевский выкуп будет за вами.

Постарайтесь забрать колоду Воина, переполнив его руку [Близостью к природе](#) и выставив [Короля Вихлепыха](#).



Нечетный Паладин – напряженный поединок, в котором ваша задача – найти [Ползучую чуму](#). Если Утер найдет [Новый уровень!](#), [Потрошителя Бездны](#) или [Грибоманта](#), ваши провокаторы не решат проблему, но все равно выиграют очень много времени. Чистить стол придется [Размахом](#), [Звездопадом](#) или другими более сложными путями.

Сборка с [Малигосом](#) лучше показывает себя в этом матч-апе, поскольку Паладину трудно ответить на 4/12 угрозу, а если он этого не сделает – партия будет за вами.

Старайтесь зачистить стол перед пятым ходом противника, в который ожидаются баффы [Грибоманта](#) и [Нового уровня!](#)



Охотник на предсмертных хрипах – злейший враг Вихлепых Друида. Если в вашей сборке нет **Малигоса** или **Ментального техника** (а лучше и того, и другого), шансов на победу крайне мало, так что не расстраивайтесь поражению и не бойтесь сдаваться рано, как только ситуация выйдет из-под контроля.

Яйцо дьявозавра лучше уничтожать сразу же, пусть вы и столкнетесь с 5/5 угрозой, но зато не дадите Рексару реализовать другие синергии и извлечь из Яйца дьявозавтра намного больше выгоды.

Вы можете победить с помощью все той же комбинации, если выиграете очень много времени, затяните партию и поймаете Охотника на неудачном заходе карт.

Спелл Охотник – куда более выгодный матч-ап, в котором чуть ли не единственной вашей проблемой станет **Оберег: малый изумруд**. Ответить на Волков какой-то одной картой сложно, но даже потратив несколько, вы не окажетесь в тяжелой ситуации.

Близость к природе лучше приберечь для зомбозверей, с помощью которых Спелл Охотник постарается задавить вас на поздних этапах.

Не бейте по герою противника с активным секретом, чтобы не активировать **Блуждающего монстра** и **Взрывную ловушку** – пусть они висят всю партию, пока вы не захватите стол окончательно.

Аналогично не активировать эти секреты нужно и в поединке с **Секрет Охотником**. Этот архетип агрессивнее и может продавить вас рано с помощью **Медвекулы**, **Псаря** и прочих угроз. Старайтесь чистить зверей перед 4 ходом, помните, что у оппонента могут быть **Ядовитая ловушка** и **Ловушка для крыс**.



В зеркальном матч-апе двух **Вихлепых Друидов** случиться может всякое. Как только вы увидите, что оппонент разыграл **Культиватора мечтоцветов**, ставьте **Азалину Воровку Душ**. Если вы скопируете **Азалину Воровку Душ** за 0 маны, заполняйте ею стол и делайте так каждый ход, оказывая давление со стола.

С розыгрышем **Короля Вихлепыха** все сложнее, поскольку многое зависит от наличия или отсутствия **Близости к природе** в ваших руках (в какой-то момент они станут идентичными), близости обоих Друидов к усталости и количества брони.

Ваша конечная цель – остаться с колодой с большим количеством карт, не дав противнику забрать ее себе, но повернуть подобное не всегда просто.

Общие советы по матч-апу: как можно раньше разыгрывайте **Малфуриона Пагубного**, копите как можно больше брони, старайтесь держать количество оставшихся в колоде карт на одинаковом уровне, думайте и не играйте на автопилоте – матч-ап не из простых.

Аккуратнее с **Близостью к природе**, которую оппонент может украсть **Азалиной Воровкой Душ**. Обычно преимущество за тем Вихлепых Друидом, который за партию разыграет большее количество копий этого заклинания.

При встрече с **Малигос Друидом** нужно немного: накопить как можно больше брони, как можно быстрее перебрать колоду и реализовать комбинацию, чтобы привести оппонента к усталости раньше вас, а также держать **Близость к природе** для ответа на 4/12 **Малигоса**. А после – еще что-то для ответа на 3/4 **Малигоса**.

Также берегитесь **Короля-лича** и **Алекстразы** – ответить на них нужно сразу же, но желательно не последней **Близостью к природе**.

Токен Друид – тяжелый матч-ап, в котором важно количество AoE зачисток. Сборки со **Звездопадом** показывают себя куда лучше, но даже без них вы можете победить. Ключевая карта – **Ползучая чума**, которую также нужно постараться баффнуть хотя бы на +1 к атаке **Развилкой**, чтобы совершать выгодные размены.

Отдав все полезные карты в руке (**Размах**, **Ползучая чума**, **Магический деспот**, **Малфурион Пагубный**), не бойтесь разыгрывать **Азалину Воровку Душ**, если у Токен Друида много карт в руке – так вы найдете дополнительные копии **Ползучей чумы** и другие куда более эффективные в борьбе за стол карты.



Нечетный Разбойник – простой матч-ап, в котором важно рано ответить на **Бандюгу** и **Коварного птенца**, а после замедлить оппонента с помощью **Ползучей чумы** и других провокаторов. Нечетный Разбойник играет **Потрошителя Бездны**, так что будьте готовы к легкой потери первой волны **Ползучей чумы**.

Обычно партия заканчивается, если у Друида хватает времени разыграть **Тотальное заражение** — преимущество по ресурсам в руке важно в этом противостоянии.

Квест Разбойник – почти безысходный матч-ап, если вы играете классическим Вихлепых Друидом без **Малигоса**. Сборки с легендарным драконом еще могут продавить оппонента с помощью взрывного урона, усиленного **Размахом** и т.д., но обычный Вихлепых Друид может рассчитывать лишь на чудо и переигрывание Разбойника по выгоде. **Ползучая чума** способна задержать 4/4 угрозы на очень долгое время, но избавиться от них несколько раз намного сложнее. Поможет **Ментальный техник**, сила героя **Малфуриона Пагубного**, **Оберег: малая яшма** и другие карты.

Если **Король Вихлепых** украдет колоду Квест Разбойника, существа в ней не будут баффнуты до 4/4 характеристик. Но если украсть руку **Азалиной Воровкой Душ**, вы

получите угрозы противника с баффом Средоточия кристаллов.



Вы должны быть быстрее **Дрыжеглот Шамана**, но уповать только на классическую комбинацию не стоит. Порой можно воспользоваться и альтернативными способами победы, описанными в разделе «основы геймплея», то есть стараться сжечь или украсть ключевые карты противника.

Вы можете украсть **Дрыжеглота** за 1 маны врага, но он не сделает многое: даст себя же в вашу руку, поменяет ваши колоды местами и повторит клич **Ментального техника**. **Дрыжеглот** оппонента будет куда сильнее, но если у вас будет колода противника, в ней вы сможете найти Жизнесова и другие полезные боевые кличи.

Старайтесь не разыгрывать **Близость к природе** рано, чтобы не помогать Шаману находить части его комбинации. Но заклинание за 1 маны понадобится, чтобы подловить Тралла на переполнении руки и сыграть **Короля Вихлепыха**, не давая Шаману Царский выкуп. В этом случае не бойтесь отдавать **Близость к природе**.

Четный Шаман постарается продавить вас на средних этапах игры от стола. Играйте, как и против любой агро колоды: крайне эффективны массовые зачистки и **Ползучая чума**. Особенность Четного Шамана — целый ряд тяжелых угроз, на которых лучше всего приберечь **Близость к природе**, хотя порой заклинание нужно отдать на **Тотем языка пламени** или **Похитительницу трупов**.



Биг Спелл Маг — медленный противник, уязвимый к основной комбинации с Королем Вихлепыхом. Как только вы увидите рыцаря смерти Мага, переставайте разыгрывать существ, чтобы не разбираться с Элементалями воды — могут возникнуть проблемы. Часто Мага можно подловить на переполнении руки. Но все они используют **Крадущегося упыря**, так что **Близость к природе** и **Оберег: малая яшма** будут в руке не всегда — не держите их слишком долго.

Мурлок Маг — настоящая катастрофа для Друида. Рассчитывайте на идеальную руку и незаход карт оппоненту. Чистите стол от всех мурлоков любой ценой, поскольку в будущем они станут намного больше и опаснее. Порой вы не сможете дожить даже до 6 хода, чтобы разыграть **Ползучую чуму** — приберегите Монетку, чтобы отдать это заклинание раньше.



В матч-апе с **любым ОТК Жрецом** (с Мех-К'Туном или с Подопытным) важно позаботиться не о том, как победить Андуина, а о том, как не проиграть ему, то есть разрушить его комбинацию **Близость к природе** или воровством колоды в зависимости от ваших возможностей.

Контроль Жрец выигрывается за счет накопления огромных показателей брони. Но ожидайте не только версию со **Взрывами разума**, но и с **Божественным духом** и **Переворотом** – такая сборка способна нанести намного больше урона, если оставить на столе существо с высоким показателем здоровья.

Жрец на воскрешении доставит много проблем, если ему зайдут идеальные карты. Противник вовсе может без проблем закончить партию уже на 8-9 ход с помощью **Клонодельни Зерека**, и вы едва ли сможете что-либо сделать с этим. **Близость к природе**, скорее всего, нужно будет отдавать в темп для устранения **Короля-лича**, **Малигоса** или Пророка Велена.

Ищите комбинацию как можно быстрее, а в самых тяжелых случаях играйте Азалину в темп: вы найдете **Ментальный крик** и другие защитные инструменты.



В матч-апе с **Зоолоком** помогают **Ментальный техник** и, конечно же, **Ползучая чума** – заклинание задерживает оппонента надолго, но в выигранное время важно перебрать колоду и найти или больше провокаций, или мощные AoE зачистки.

Комбинация с Королем Вихлепыхом в этом матч-апе не особо нужна, хотя партия может затянуться, если Зоолок решит переиграть вас по выгоде – это вполне реальный сценарий. Чтобы избежать этого, старайтесь как можно раньше разыграть **Малфуриона Пагубного**.

С **Четным Чернокнижником, Контроль Чернокнижником и Куболоком** куда лучше справляется версия с **Малигосом**, поскольку с помощью дракона легко добить Гул'дана с неполным запасом здоровья. Старайтесь украсть колоду противника как можно раньше с помощью **Близости к природе** + **Короля Вихлепыха**, ждать всю комбинацию опасно и слишком долго.



Вихлелых Друд - необычная и оригинальная колода. Она потребует от вас терпения и понимания меты и Hearthstone в целом, но взамен подарит острые ощущения, неординарные ситуации и незабываемые партии.

Кому-то нравится побеждать часто, кому-то - побеждать красиво. Вихлелых Друд - отличный выбор и для тех, и для других.

Спасибо за внимание, до скорых встреч