

Февраль

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Вихлепых Дриуд — недооцененный разрушитель меты. Гайд по архетипу.

27.02.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Вихлепых Дриуд

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Сегодня речь пойдет о классическом Вихлепых Дриуде — долгое время забытом и невостребованном архетипе ладдера. В декабре класс лишился мощнейших Буйного роста и Дара природы, с тех пор на первый план вышли Комбо или Миракл Дриуды, также кто-то обращался и к Малигос Дриуду.

Вихлепых Дриуд стал популярен лишь во второй половине февральского сезона и исключительно на легендарных рангах. Сегодня в Легенде им играют более 4% пользователей — больше, чем Нечетным Воином, Нечетным Агро Магом или Контроль Жрецом. На 11-15 рангах к Вихлепых Дриуду не обращается почти никто: там им пользуются менее 1% игроков.

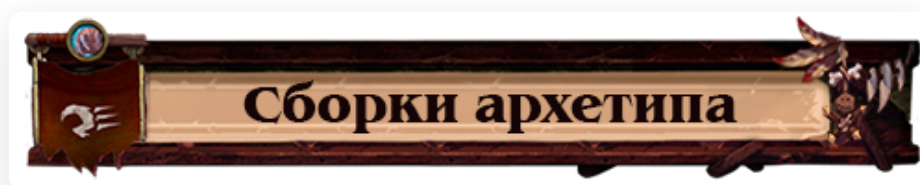
Герой статьи — отличный представитель меты с высоким процентом побед и рядом выгодных матч-апов. Вихлепых Друид играет в плюс с любыми колодами Жреца, с Нечетным Паладином и целым рядом контрольных колод. Также он борется на равных с Мидрейндж Охотником и Нечетным Агро Магом. Его слабость — тяжелые мидрейндж архетипы с рядом крупных угроз: Четный Паладин, Охотник на хрипах, Биг Разбойник, Четный Чернокнижник, Куболок, Зоолок, но все это далеко не самые популярные колоды меты.

Успейте поиграть Вихлепых Друидом — потенциальной Тир-1 колодой и разрушителем меты этой недели. Пока что мало кто ждет эту колоду в ладдере, игроки забыли, как бороться с ней, да и мета не адаптировалась под этот архетип, особенно вне легендарного ранга.

Гайд расскажет, как играть Вихлепых Друидом: правильно выбрать один из многочисленных способов победы в разных матч-апах и использовать ключевые карты. Вы найдете советы по декбилдингу, муллигану, общей стратегии игры и популярным матч-апам меты, а также увидите лучшие сборки Вихлепых Друида.

### **Разделы гайда:**

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Основы геймплея
9. Суть архетипа
10. 7 способов победы с Вихлепыхом и без
11. Стратегия игры
12. *- 14 советов, которые должен знать каждый*
13. Матч-апы  
    Заключение

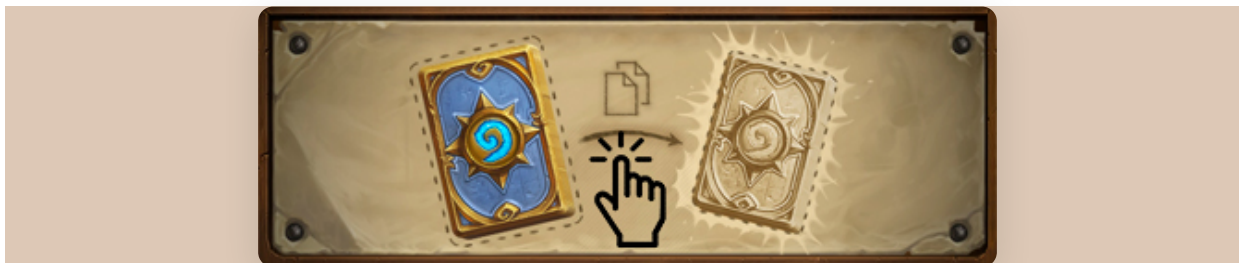


Вихлепых Друид в условиях Растахановых игрищ — новичок, и пока что игроки не нашли оптимальные опции для текущей меты. Вы можете встретить несколько разных вариаций колоды:

- - с *Зовом чащобы* и *Големом из древостали*;

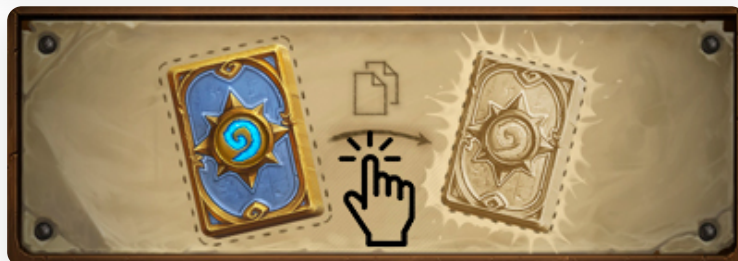
- - без *Зова чащобы*, но с *Ухлюпистым Хлюпом*, *Ментальным техником* или *Магом крови Талносом* и другими дешевыми существами;
- - с *Малигосом* и *Лунным огнем*.

Какой из подходов лучше — пока что неизвестно, все вариации достигали высоких строчек Легенды во второй половине февральского сезона. Далее вы найдете все актуальные вариации Вихлепых Друида.



Классический Вихлепых Друид

## Классический Вихлепых Друид



Самая популярная версия Вихлепых Друида берет Зов чащобы и синергирующих с заклинанием существ: Жадного духа и Голема из древостали. Встречаются версии с парой Големов из древостали и одним Жадным духом. Часто вместо Гнева берут вторую копию Озарения.

Такая сборка показывает хорошие матч-апы с агрессивными оппонентами.

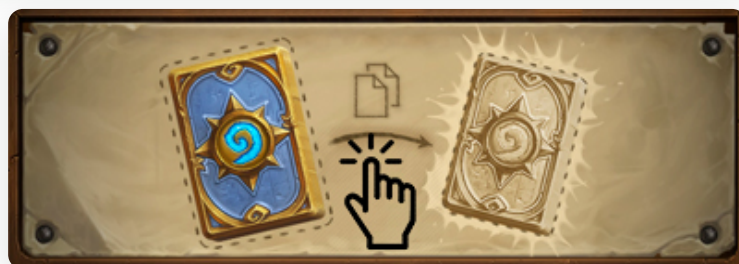
Вихлепых Друид от Dono

**Вихлепых Друид от Dono**

<p><b>0</b></p> <p><b>Озарение</b> Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Вихлепых Дрииде</b> Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Обрет-малавишка</b> Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Возвращает 2 ед. брони для разрушения.)</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Маг крови Талнос</b> Урон от заклинаний -1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>1 1</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Гнев</b> Выберите эффект: наносит урону 3 ед. урон, или наносит 1 ед. урон существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Свирепый Вол</b> Вы берете карту. Вы получаете +1 к Броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Ветвь Древа Жизни</b> Предсмертный крик: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1 5</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Ухлюпистый Хлюп</b> Половина карты издается в руку, она превращается в копию 3/4 последнего существовавшего в игре существа.</p> <p>3 4</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Развильда</b> Выберите заклин: вы берете карту; ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +8 к Броне.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Звездопад</b> Выберите эффект: наносит урону 5 ед. урон; или 2 ед. урона всем существам противника.</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Матерский Респот</b> Стоит (0), если вы разиграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. Элементаль.</p> <p>4 4</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Два Примордия</b> Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Ползучая Мума</b> Призывает скрабана 1/5 с Проклятием. Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>
<p><b>7</b></p> <p><b>Мафуримы Платибоны</b> Выберите эффект: призывает 2 скраба с Обманом; или призывает 2 скраба с Проклятием.</p> <p>5</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Азалина Боровка и Луч</b> Боевой крик: заменяет вашу руку копией руки противника.</p> <p>3 3</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Мистический Зов</b> В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7).</p> <p>4 4</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Король Вихлепых</b> Боевой крик: вы меняетесь местами с противником. Противник получает карту лавры, чтобы совершить обратный обмен.</p> <p>5 5</p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Тотальный Заражение</b> Наносит 4 ед. урон. Вы берете 5 карт и получаете +2 к Броне. Призывает гудника 5/5.</p> <p>x2</p>		

**MANACOST**  
kolodhearthstone.ru

13340








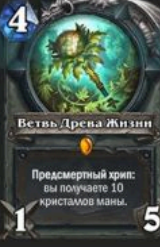













Озарение, Маг крови Талнос, Гнев, Ухлюпистый Хлюп, Звездопад  
Жадный дух, Гolem из древостали, Зов чащобы

Версия из топ-1 Легенды отказывается от Зова чащобы и синергий с ним в пользу Ухлюпистого Хлюпа, Мага крови Талноса и Звездопада. Такой Вихлепых Друид медленнее разгоняется по мане и хуже обороняется на ранних этапах, но увеличивает гибкость и комбинационный потенциал позднее.

Вихлепых Друид от ArashiMikan1365

**Вихлепых Друид от ArashiMikan1365**

<b>0</b>  <b>Озарение</b> Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. x2	<b>1</b>  <b>Близость к природе</b> Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты. x2	<b>1</b>  <b>Обверт: малышка</b> Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. Силы для урочивки.) x2	<b>2</b>  <b>Маг крови Талноса</b> Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту. 1	<b>2</b>  <b>Гнев</b> Выберите эффект: нанесит существу 3 ед. урона, или нанесит 1 ед. урона существу и вы берете карту. x2	<b>3</b>  <b>Бунный росет</b> Вы получаете пустой кристалл маны. x2
<b>3</b>  <b>Свиренный вой</b> Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке. x2	<b>4</b>  <b>Ветвь Древа Жизни</b> Предсмертный хрип: вы получаете 10 кристаллов маны. 1 5	<b>4</b>  <b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона основным персонажам противника. x2	<b>4</b>  <b>Развика</b> Выберите дамак: вы берете карту; если существо получило +1 к атаке, вы получаете +6 к броне. x2	<b>5</b>  <b>Магический деспот</b> Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. 4 Элементаль 4 x2	<b>6</b>  <b>Дар природы</b> Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. x2
<b>6</b>  <b>Ползучая чума</b> Призывает скраббл 1/5 с «Прокляцией». Если у противника больше существ, эффект опровержен. x2	<b>7</b>  <b>Малфурон Нагубный</b> Выберите эффект: призывает 2 скраббл с «Прокляцией»; или призывает 2 скраббл с «Прокляцией». 5	<b>7</b>  <b>Азалтна боровка / Дуж</b> Боевой клич: заменяет вашу руку копией руки противника. 3 3	<b>7</b>  <b>Малышка чумный</b> В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7). 4 4	<b>8</b>  <b>Король Вихлепых</b> Боевой клич: вы меняетесь кошкой с противником. Противник получает карту выкупа, чтобы совершить обратный обмен. 5 5	<b>10</b>  <b>Тотальное таражение</b> Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает оудалма 5/5. x2

11640 



Озарение, Маг крови Талнос, Гнев, Буйный рост



Жадный дух, Гolem из древостали, Зов чащобы

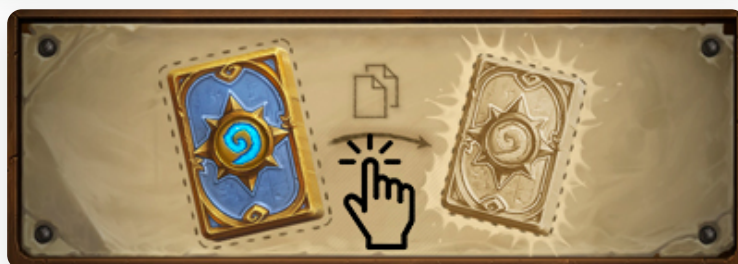
Колода из топ-100 Легенды также не берет **Зов чащобы**, но обращается к традиционному способу разгона по мане - **Буйному росту**. Так Друид становится слабее на старте, но сильнее на поздних этапах.

Вихлелых Друид от siriwi

## Вихлепых Друид от siriwi



13460



Озарение, Маг крови Талнос, Ухлюпистый Хлюп, Звездопад



Гнев, Зов чащобы, Гolem из древостали

Версия от siriwi обращается к нескольким дешевым существам, плохо синергирующим с Зовом чащобы. Для улучшения агрессивных матч-апов здесь есть Ментальный техник и Звездопад. В медленных поединках помогает Ухлюпистый Хлюп.

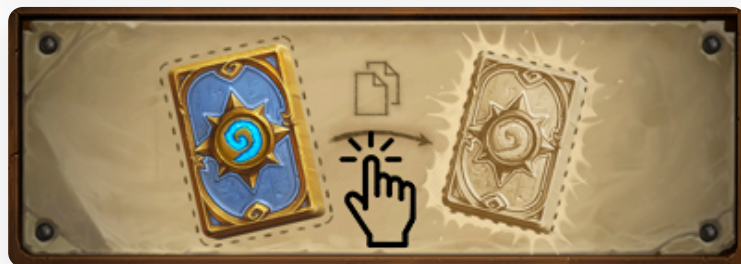
Вихлелых Малигос Друид от VeNice

**Вихлелых Малигос Друид от VeNice**

<p><b>0</b></p> <p><b>Озаронне</b> Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p>	<p><b>0</b></p> <p><b>Лунный огонь</b> Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Воздух и природа</b> Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Обереж-малышка</b> Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Платит 2 ед. брони для уничтожения.)</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Гнев</b> Выборка эффект: наносит существу 3 ед. урона, кто нанес 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Малиновый дух</b> Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>3</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Спирный вой</b> Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Бever Древа Жизни</b> Предсмертный крик: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Ухлюпистый Хлюп</b> Одна эта карта находится в руке, она превращается в колю 3/4 последнего развитого валека существа.</p> <p>3</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Развилка</b> Выборка развилка вы берете карту, если существо "колючий" +1 к броне, вы получаете +1 к броне.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Матерский зепот</b> Стоит (0), если вы разиграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. Элементаль.</p> <p>4</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Два Примона</b> Выборка эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Полужильума</b> Призывает скрабон 1/5 с-Промывчик. Если противник больше существ, эффект не действует.</p> <p>x2</p>
<p><b>7</b></p> <p><b>Мафурин Платибой</b> Выборка эффект: призывает 2 скрабона с-Обман или призывает 2 скрабона с-Промывчик.</p> <p>5</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Азалына Боровка и Дух</b> Боевой камс заменяет вашу руку копейки руки противника.</p> <p>3</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Малышкое существо</b> В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7).</p> <p>4</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Король Викапных</b> Боевой камс вы меняетесь колюлами с противником. Противник призывает карту лавры, чтобы свергнуть обратный обмен.</p> <p>5</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Малигос</b> Урон от заклинаний +5</p> <p>4</p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Тотальные заражение</b> Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и платите +5 к броне. Призывает бардака 5/5.</p> <p>x2</p>	

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

13300



Малигос, Лунный огонь, Ухлюпистый Хлюп  
Зов чащобы, Голем из древостали

BeNice взял этой версией топ-13 Легенды, а Nightningz — топ-14. В ней появляется Малигос в комбинации с Лунным огнем и Ухлюпистым Хлюпом в качестве альтернативных способов победы, полезных в первую очередь в темповых матч-апах против агрессивных и мидрейндж колод.

Такая колода сложнее классического Вихлелых Друида, но в умелых руках ее потенциал выше.

[к оглавлению](#)

## Вопросы декбилдинга

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Вихлелых Друида 24 основные карты: все дорогостоящие инструменты за пять и более кристаллов маны, несколько лучших дешевых ремувалов и способов перебора.



В основе колоды есть одна карта, от которой при желании можно отказаться — первая копия Дара природы. Но чаще всего ее включают в сборку.

Все популярные опциональные карты не оказывают особенно значимого влияния на силу Вихлепых Друида, а только делают его слегка сильнее или слабее в конкретных матч-апах. Исключение — набор **Малигос + Лунный огонь**, существенно преобразующий геймплей Друида.

Далее вы увидите популярные технические карты архетипа и узнаете, когда их нужно брать в свою сборку.

## Опциональные и технические карты

Популярные технические карты Вихлепых Друида



### Для синергии с Зовом чащобы

**Гolem из древостали** — отличная антиагро опция и синергия с **Зовом чащобы**. Друиды могут взять одну или две копии **Голема из древостали** в зависимости от количества агрессивных колод: чем их больше, тем лучше становится вторая копия 3/6 существа.

**Жадный дух** — ранний способ разгона по мане и еще одна хорошая синергия с **Зовом чащобы**, но чаще в медленных матч-апах. Уязвим к эффектам немоты, но в мете их не так много. В сборки с **Зовом чащобы** берут одну или две копии **Жадного духа** в зависимости от количества **Големов из древостали**. Всего в колоде должно быть три существа за четыре кристалла маны и меньше. Также порой одну копию **Жадного духа** берут в сборки без **Зова чащобы**.

### Без Зова чащобы

**Маг крови Талнос** — дополнительный источник перебора, а также бафф **Размаха**, **Гнева**, **Звездопада** и других наносящих урон заклинаний. Берут в большинство сборок без **Зова чащобы**.

**Ментальный техник** — способ вернуться в игру при встрече с агрессивными и мидрейндж колодами: Охотниками, Чернокнижниками и другими. Может пригодиться против Жрецов и других медленных колод. Преимущество **Ментального техника** — мало кто ожидает эту техническую карту.

**Ухлюпистый Хлюп** — редко нужен для мощных комбинаций, обычно его выставляют в форме **Магического деспота**, **Мага крови Талноса** или **Культиватора мечтоцветов**, а также **Малигоса**, если он есть в колоде. Для сборок с **Малигосом** обязателен.

**Буйный рост** — альтернативный источник раннего разгона по мане вместо **Жадного духа**. Лучше раскрывает себя на поздних этапах из-за возможности добора.

### Прочие опции

**Озарение** — помогает не сжигать карты после **Тотального заражения** и раньше играть ключевые ходы: то же **Тотальное заражение**, **Ползучую чуму** и другие. Гибкое и вариативное заклинание, особенно сильное, если в руке много карт.

**Гнев** — еще одна гибкая карта, которая может выступать и как ремувал, и как способ добора. Хорошо синергирует с **Магом крови Талносом**, но часто не влазит в сборки с **Зовом чащобы**.

**Звездопад** — дополнительный AoE ремувал, полезный в первую очередь против Паладина и Мидрейндж Охотника. В других матч-апах может выступать как точечный ремувал. Хорошо сочетается с **Магом крови Талносом**, обычно не берется в сборки без него.

**Малигос + Ухлюпистый Хлюп + Лунный огонь** — небольшой набор карт позволит Вихлепых Друиду обзавестись новым способом победы, особенно актуальным в темповых и мидрейндж матч-апах, а также в некоторых медленных, если у противника нет возможности накопить броню. Недостаток — усложняет реализацию основной комбинации с **Королем Вихлепыхом** и **Азалиной Воровкой Душ**, да и **Лунный огонь** — слабый "топдек" и малополезная опция без связки с **Малигосом** или хотя бы **Магом крови Талносом**.

Реже вы можете встретить Вихлепых Друида со следующими опциональными картами: **Харрисон Джонс**, **Опытный охотник**, **Прожорливая слизь**.

[к оглавлению](#)



Вихлепых Друид — достаточно дорогая колода с рядом легендарных и эпических карт. К сожалению, далеко не все из них можно заменить: большая часть дорогих карт

составляет основу колоды и даже ее комбинацию, так что архетип потеряет смысл без них.

Король Вихлепых, Азалина Воровка Душ, Культиватор мечтоцветов — основа комбинации, заменить эти карты нельзя.

Тотальное заражение, Магический деспот, Развилка — мощнейшие эпические карты, без которых Вилхепых Друид значительно ослабнет, так что собирать его опять же не будет смысла.

Малфурион Пагубный и Ветвь Древа Жизни — тоже важные и сильные легендарные карты, но архетип может существовать без них, пусть и потеряет многое. Если этих карт в коллекции нет, вы все еще можете играть Вихлепых Друидом. Прямых альтернатив им нет, поэтому берите другие карты из списка опциональных: Озарение, Гнев, Звездопад и другие.

Не забывайте, что почти все карты Вихлепых Друида уйдут в Вольный режим в апреле этого года. Если вы не собираетесь очень много времени играть архетипом до выхода следующего дополнения, не создавайте отмеченные серым карты.

Потери Вихлепых Друида после ротации Стандартного режима 2019

## Вихлепых Друид после ротации

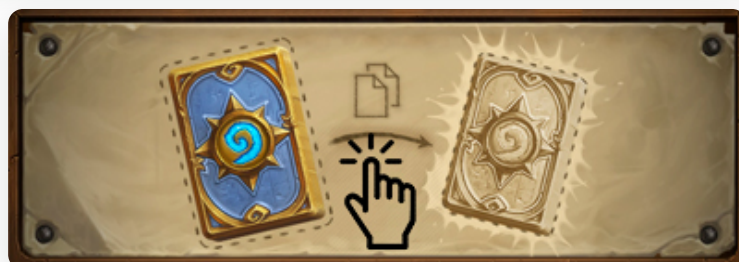
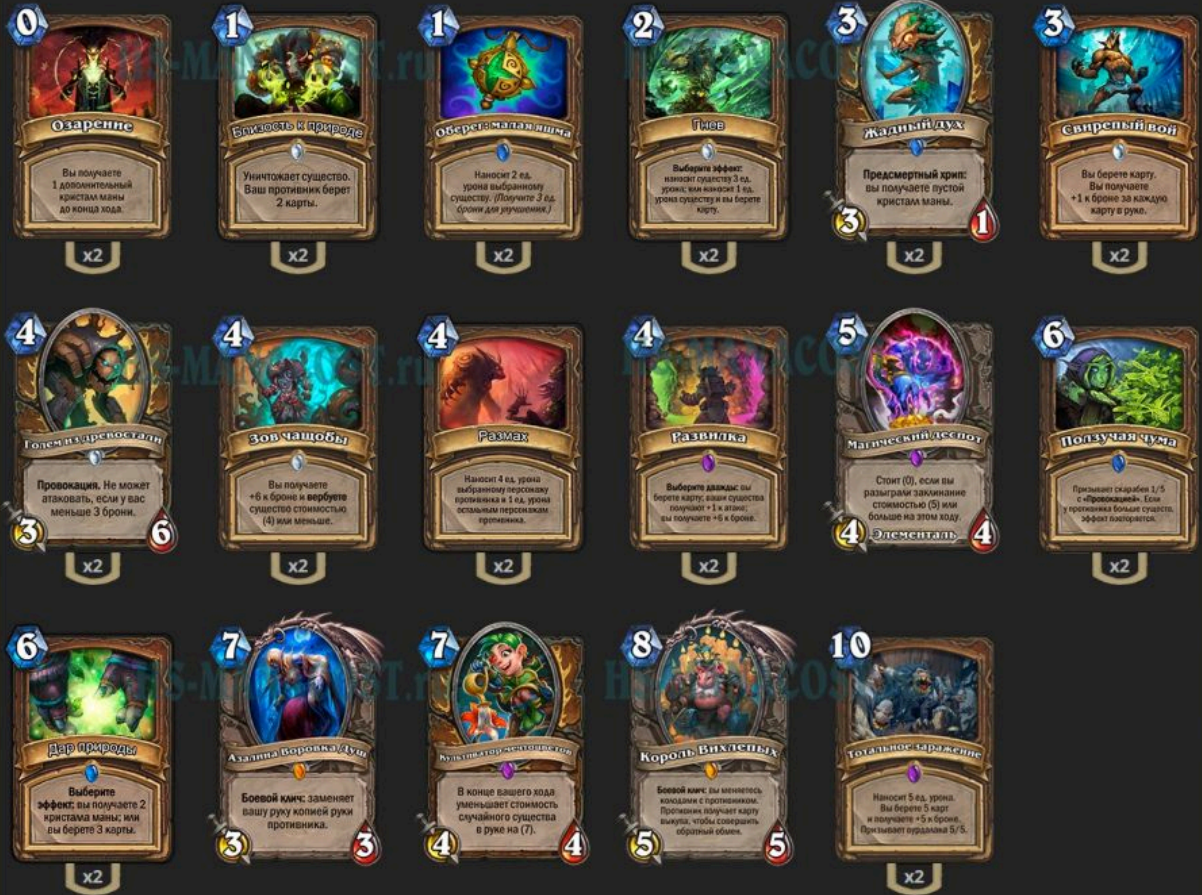


**Максимально  
бюджетная версия**



Максимально бюджетный Вихлепых Друид

# Максимально бюджетный Вилхепых Друид



В максимально бюджетной версии Вихлепых Друида нет Малфуриона Пагубного и Ветви Древа Жизни. Без них и одной копии Магического деспота сборку получается удешевить до 6800 чародейной пыли.

Создавать ее с нуля все еще не рекомендуется, особенно если у вас проблемы с чародейной пылью. В апреле почти все карты архетипа уйдут в Вольный режим.

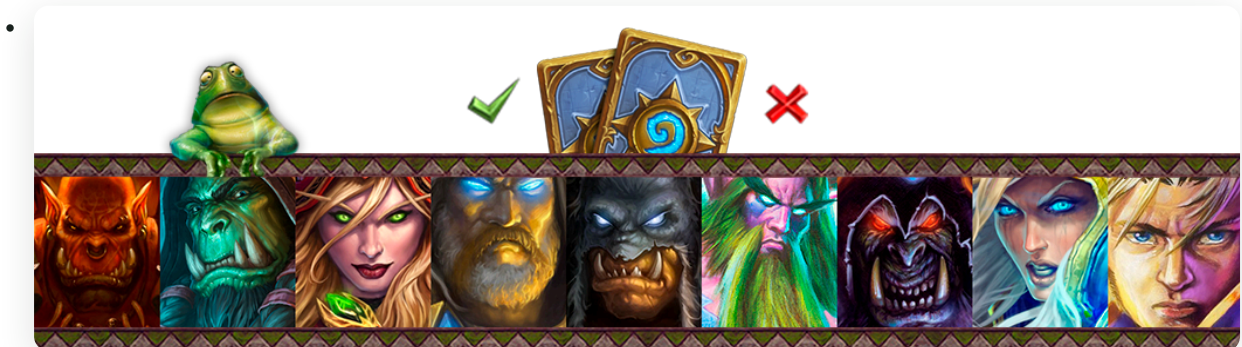
[к оглавлению](#)



Муллиган Вихлепых Друида достаточно прост и незначительно отличается при встрече с большинством классов.

- - Всегда оставляйте в руке Зов чащобы и Жадного духа в любом количестве. Если в руке есть два Зова чащобы, Жадных духов можно сбросить.
- - Ветвь Древа Жизни — еще одна карта, которую вы всегда хотите оставить на муллигане.
- - Если вы ожидаете агрессивное противостояние, задумайтесь о Гневе, Обереге: малой яшме и Ползучей чуме.
- - В медленных поединках с хорошей рукой можно оставить Дар природы, Тотальное заражение и некоторые другие опции.

Далее вы найдете карты, нужные на стадии муллигана при встрече с конкретными классами.



**Воин:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Дар природы, Малфурион Пагубный. С хорошей рукой — Тотальное заражение.

**Паладин:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Ползучая чума, Размах.

**Охотник:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Оберег: малая яшма, Гнев. С хорошей рукой — Малфурион Пагубный, Тотальное заражение, Ползучая чума.

**Друид:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Дар природы, Малфурион Пагубный.

**Разбойник:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Оберег: малая яшма. С хорошей рукой — Ползучая чума, Тотальное заражение, Магический деспот.

**Шаман:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Свирепый вой, Дар природы. С хорошей рукой — Ползучая чума.

**Маг:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Оберег: малая яшма. С хорошей рукой — Свирепый вой.

**Жрец:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Гнев, Дар природы, Свирепый вой, Малфурион Пагубный. С хорошей рукой — Тотальное заражение.

**Чернокнижник:** Зов чащобы, Ветвь Древа Жизни, Жадный дух, Близость к природе. С хорошей рукой — Тотальное заражение.

[к оглавлению](#)



### Суть архетипа

Вихлепых Друид — комбинационный архетип, который планирует разыграть ключевые карты для победы над противником. Особенность этой колоды — ее комбинация не наносит урон и не выигрывает партию. Она только лишает оппонента его колоды и дает Друиду копию всех карт в руке оппонента. Но это не единственный способ победы Вихлепых Друида, он может переигрывать противника и другими способами, о которых вы узнаете далее в этом разделе.

Сейчас важно отметить, что Вихлепых Друид — сложный архетип, которым правильно играть способны только опытейшие пользователи. Не даром он так популярен в Легенде, но на низких рангах почти не встречается.

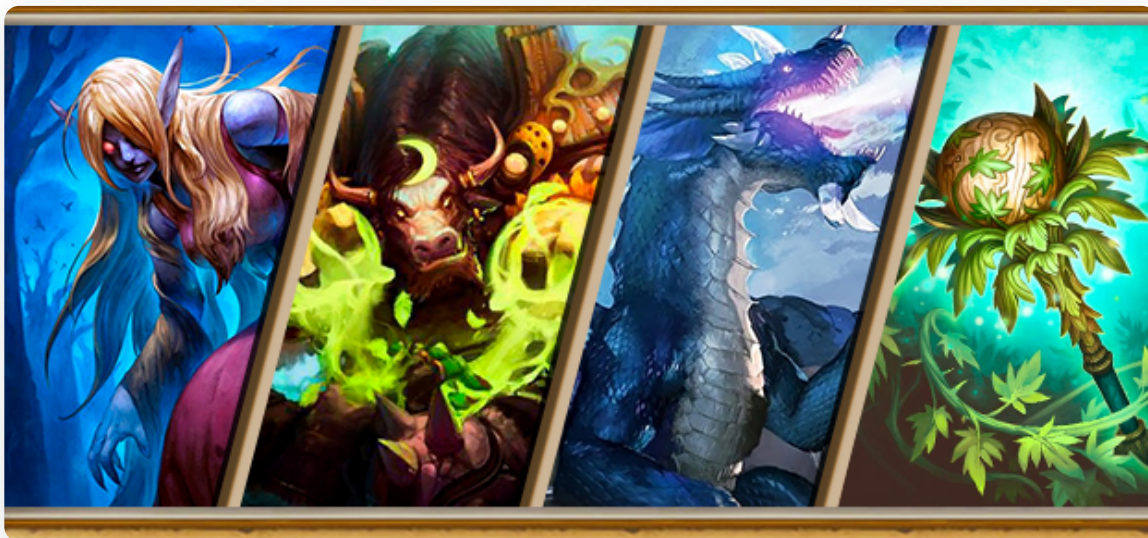
Главная задача Вихлепых Друида — определить нужный способ победы в конкретном матч-апе и уметь вовремя менять его, если это необходимо или так проще закончить партию.

До того, как реализовать какой-либо способ победы, Вихлелых Друид занимается классическими делами комбинационного архетипа: перебирает колоду в поисках частей комбинаций и защитных карт, а также пытается обороняться и не давать противнику закрепиться на столе.

Если с первым аспектом особых проблем возникнуть не должно, то второй может стать проблемой. У Вихлелых Друида не так много ремувалов и способов зачистить стол от средних и крупных угроз. **Оберег: малая яшма**, **Размах** и **Близость к природе** помогают, но часто их недостаточно. **Ползучая чума** — отличный способ задержать противника или разменяться с мелкими существами, но заклинание часто не решит проблему, а только отложит ее и выиграет время.

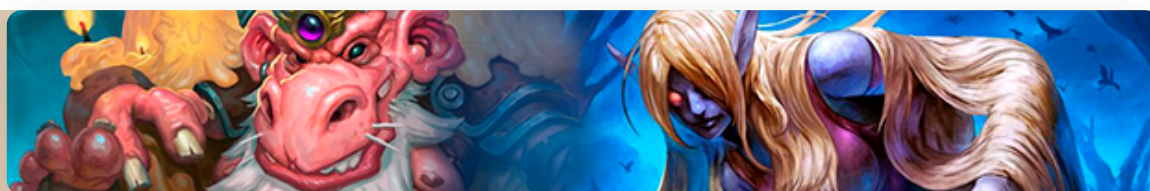
Поэтому Вихлелых Друид слаб в матч-апах с мидрейндж архетипами, которые могут ставить много средних и крупных угроз на стол. У Друида просто не хватает ответов на этих существ, а его комбинация не всегда такая быстрая, как хотелось бы.

[к оглавлению](#)



### 7 способов победы с Вихлелыхом и без

Далее вы найдете 7 способов победы Вихлелых Друида, их особенностей, принципов использования и сложностей, которые могут встать перед вами.



#### Классическая комбинация

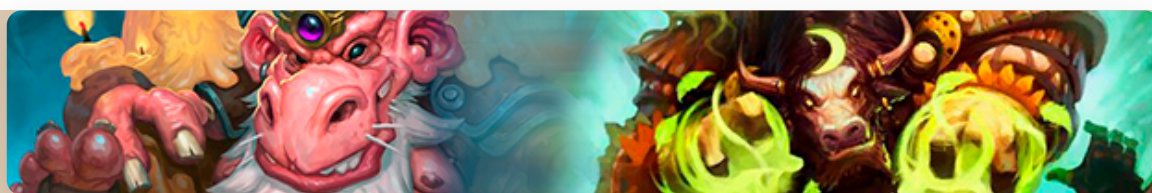
**Суть способа победы:** вы навсегда меняетесь с колодой противника с помощью разыгранных за ход **Короля Вихлелыха** и **Азалины Воровки Душ**. Разыграть эти карты за один ход можно с помощью **Ветви Древа Жизни** или разыгранного ранее **Культиватора мечтоцветов**.

Чем меньше карт останется в вашей колоде во время розыгрыша комбинации, тем лучше. В идеале их там и не должно быть, а вы в этот же ход сыграете две **Близости к природе**, чтобы нанести оппоненту урон от усталости. Но это не всегда необходимо: в колоде Друида не останется много полезных карт, так что противник не сможет сделать многое. Важно, чтобы в вашей колоде до обмена было **меньше карт**, чем в колоде оппонента.

**Король Вихлепых** даст в руку оппонента Королевский выкуп, с помощью которого противник сможет обменяться 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**.

**Когда применять:** применяйте во всех ситуациях, если это возможно. Комбинацию не всегда просто рано заполучить и реализовать, но при хорошем стечении обстоятельств она максимально эффективна, так как лишит противника его колоды и заставит получать урон от усталости.

**Что может пойти не так:** в руке оппонента уже может быть его способ победы (**Меха-К'Тун** и другие ОТК-архетипы), вы можете проиграть из-за существ на половине оппонента. Также противник может быстрее вас перебрать колоду и сделать комбинацию неэффективной.



### Наказание за 8-10 карт в руке

**Суть способа победы:** если в руке противника много карт, вы можете лишиться его колоды намного раньше с помощью **Короля Вихлепых** и **Близости к природе**. Сыграйте заклинание или совершите другие действия, чтобы переполнить руку противника, а после этого ставьте **Короля Вихлепых**: вы поменяетесь с врагом колодой, не дав ему Королевский выкуп.

**Когда применять:** в матч-апах с любой ОТК или комбинационной колодой как можно раньше, если есть такая возможность. В других поединках, если в вашей колоде не осталось полезных карт и если вы уверены, что придете к усталости после противника (учитывайте **Близость к природе**, из-за которой вы уменьшите вашу будущую колоду).

**Что может пойти не так:** противник может победить с помощью 10 карт в своей руке и возможных "топдеков" из вашей колоды. Если неправильно посчитаете количество карт, можете остаться с колодой меньше, чем у оппонента, и проиграть на стадии усталости.



### Уничтожение "топдеков" противника

**Суть способа победы:** с помощью Близости к природе сжечь несколько «топдеков» оппонента, среди которых может оказаться ключевая карта для его способа победы. Не всегда самостоятельный способ победы, но часто дополнение к предыдущим.

**Когда применять:** в матч-апах с ОТК и комбинационными архетипами: Меха-К'Тун колоды, Жрец с Подопытным, Малигос Разбойник до розыгрыша Эльфа-менестреля, ОТК Паладин, Хаккар Друид, зеркальный матч-ап, если не успеваете найти все ключевые части 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.



### Добор из вражеской колоды

**Суть способа победы:** с помощью Короля Вихлепыха меняетесь колодой с противником, а после добываете из нее максимальное количество карт. Сделать это просто с помощью Ветви Древа Жизни и Тотального заражения или других способов добора.

**Когда применять:** в матч-апах с ОТК и комбинационными архетипами, пока они не нашли свои способы победы, если не успеваете найти другие части комбинации

**Что может пойти не так:** противник может найти все ключевые карты или вы – добрать бесполезные.



### Получение способа победы противника

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

**Когда применять:** когда в руке Квест Разбойника есть Средоточие кристалла, в руке Квест Воина – Сульфурас, 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.

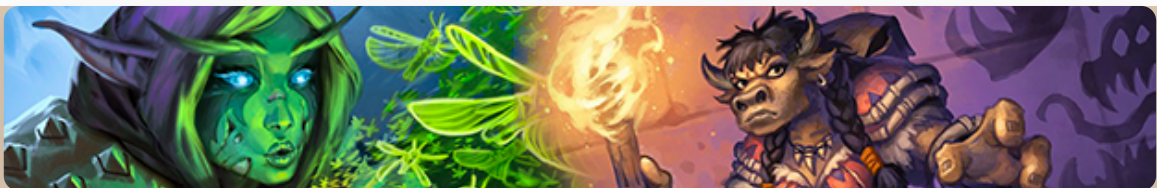


### *Малигос и синергии с ним*

**Суть способа победы:** классический способ победы Малигос Друида – «сетап» летального урона с помощью силы героя и урона со стола, а затем комбинация с Малигосом и Лунными огнями. Ветвь Древа Жизни и Ухлюпистый Хлюп помогут сделать комбинацию сильнее и добавить в уравнение Размах. Также полезен 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, Друида и прочих самых медленных контрольных колод.

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



### *Захватить стол и продавать существами*

**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, а затем заканчивайте партию от стола.

**Когда применять:** при встрече с агрессивными и некоторыми мидрейндж колодами.

**Что может пойти не так:** противник может переиграть вас по выгоде, а вы — потратить ключевые карты.

## Стратегия игры

В этом разделе вы найдете 14 советов, рекомендаций и правил, о которых должен знать каждый Вихлепых Друид.

### 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.

### Никто не знает, что вы играете Вихлепых Друидом

Вихлепых Друид и Малигос Друид очень похожи друг на друга, но противостоять им часто нужно по-разному. Не показывайте противнику, что вы играете Вихлепых Друидом, раньше времени, вынуждайте его бояться комбинации с Малигосом, даже если ее в колоде нет.

Зов чащобы, Гolem из древостали и сама комбинация — единственные опции, которые скажут опытному противнику, что вы играете Вихлепых Друидом.



### 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 десять кристаллов маны полученные карты или в другом порядке.

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

Красивые и идеальные комбинации на двадцать кристаллов 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.

### Как правильно играть **Монетку** и **Озарение**

Часто вы захотите сыграть **Жадного духа** через **Монетку** на второй ход, но делать это нужно не всегда. Тратьте **Монетку** или **Озарение** для **Жадного духа**, если в руке есть хороший четвертый ход: **Зов чащобы**, **Голем из древостали** или **Развилка**.

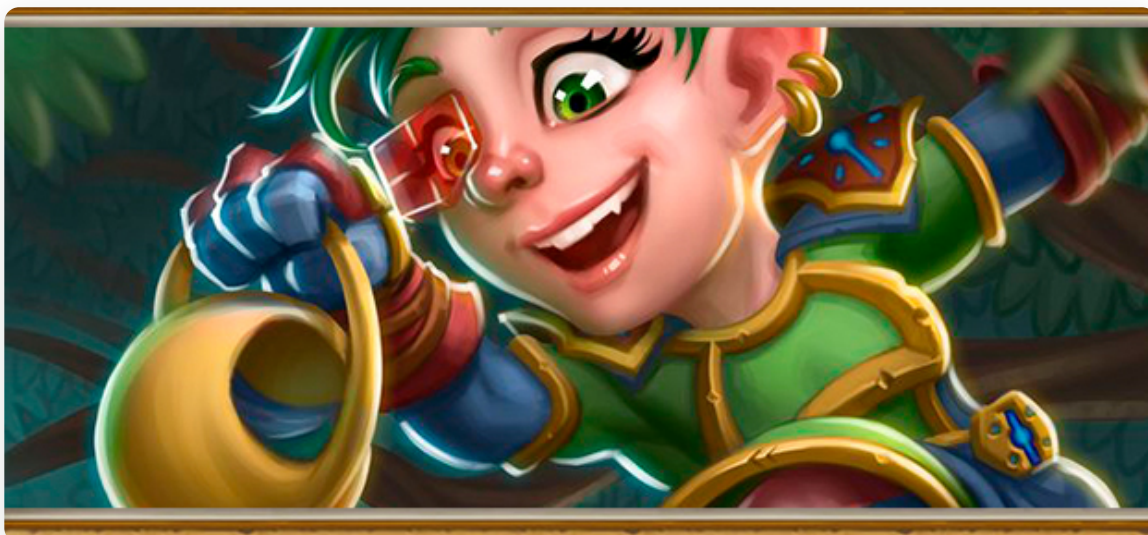
Если хорошего четвертого хода и **Жадного духа** нет, **Монетку** или **Озарение** нужно оставить в руке, чтобы раньше использовать **Тотальное заражение** или другие мощные карты. Старайтесь реализовать эти карты до десяти кристаллов маны, хотя и позже применение им найти можно.

### Когда можно сжигать "топдеки"

**Вихлепых Друид** активно добирает карты в течение всей партии, важно следить за местом в руке. Помогает освободить его **Магический деспот** за ноль кристаллов маны, **Озарение** и карты за один-два кристалла 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.



### Когда ставить Культиватора мечтоцветов

Старайтесь не разыгрывать, пока в руке есть что-то кроме Короля Вихлепыха 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 четыре кристалла маны.

### Как правильно играть Близость к природе

Лучше всего применять Близость к природе после того, как вы поменялись колодой с противником, но до Азалины Воровки Душ: так вы существенно приблизите его к усталости и смерти.

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.

Особенно в агрессивных 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.



### Как играть Оберег: малую яшму

Если после получения брони будете наводить на одну и ту же карту, рассматривая красивую анимацию и прогресс улучшения заклинания, вы покажете оппоненту, что **Оберег: малая яшма** в руке. Старайтесь не делать этого, чтобы не давать лишней информации. Конечно, воспользуются ей только опытные игроки, но с такими можно столкнуться на любом ранге.

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

### **Следите за вашей и вражеской колодами**

Вихлепых 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**, **Малигос** 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.

Поможет следить за разыгранными картами в руке и колоде **Deck Tracker**.

### **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.

### **Что делать после обмена колоды**

Когда Вихлепых Друид осуществил свою комбинацию и лишил противника колоды, его главная задача — не умереть со стола. В распоряжении Друида могут оказаться или карты из руки противника, или его карты в зависимости от осуществленной комбинации.

Часто не так важно копить броню и наносить урон по герою противника, сколько убивать вражеские угрозы на столе. Используйте для этого силу героя и карты в руке. Вы будете знать наверняка, что есть в руке и колоде оппонента, так что получится распланировать ответы и ремувалы на каждую угрозу.

После классической комбинации противник сможет поменяться колодой обратно с помощью Королевского выкупа за пять кристаллов маны. После он даже сможет разыграть какой-то источник добора, чтобы взять несколько карт из своей оригинальной колоды, пока вы не разыграете второй Королевский выкуп. При этом вы в начале хода после первого Королевского выкупа получите карту из своей оригинальной колоды или чаще урон от усталости. Будьте к этому готовы.



### Как играть Развилку

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](#).

### Как играть Малфуриона Пагубного

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, например, против Жрецов, Магов и других колод с тяжелыми угрозами.

Если говорить о силе героя, то 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.).

### Как играть 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 шести кристаллах маны.

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

[к оглавлению](#)

## Матч-апы



**Нечетный Воин** — очень простой матч-ап, в котором можно не спеша собирать классическую комбинацию и реализовывать ее, оставляя противника на стадии усталости. **Близость к природе** можно не играть до **Короля Вихлепыха**, если на столе Воина не появится опасных угроз, чего не должно произойти. Играйте надежно и не спеша, ищите ключевые карты, копите броню и так далее.

**Нечетный Квест Воин** — чуть опаснее из-за Сульфураса и силы героя **Рагнарса**, хотя матч-ап все еще выгодный. Также ищите полную комбинацию, старайтесь дать оппоненту пустую колоду и быстрее убить его усталостью с помощью **Близостей к природе** — в этом матч-апе нужно действовать чуть быстрее, хотя он все еще крайне благоприятный.



**Нечетный Паладин** — в этом матч-апе великолепно показывает себя **Ползучая чума**, которая существенно замедлит Утера или даже не даст его угрозам пробиться через провокации в связке с **Развилкой**, **Размахом** или **Звездопадом**. Опасность представляет **Вождь Северного Волка**, на которого нужно ответить **Близостью к природе** или **Оберегом**: малая яшма.

Старайтесь первый раз зачистить стол перед пятым ходом Паладина, чтобы не дать ему реализовать **Вождя Северного Волка** и **Грибоманта**. По возможности держите ответ на **Лидера рейда** или существо под баффом **Печати могущества**.

Ответить на **Ползучую чуму** может **Хранитель Солнца Тарим**, раскопанный с **Защитника холмов**, и **Потрошитель Бездны**. Старайтесь помешать противнику реализовать эти карты максимально выгодно.

Часто Паладина можно выиграть без комбинации, но с помощью давления со стола. Следите за тем, чтобы оппонент не переиграл вас по выгоде, если вы отказываетесь от комбинации.

**Четный Паладин** — очень тяжелый соперник, против которого сложнее реализовать **Ползучую чуму**. Противник постарается давить тяжелыми и средними угрозами под бафами, на которые тяжелее ответить. Все же **Ползучая чума** опаснее для Паладина в

этом матч-апе, так как связки с **Равенством** стали дороже. Но никуда не делся **Хранитель Солнца Тарим**.



**Мидрейндж Охотник** опасен в первую очередь тяжелыми угрозами: **Тундровым люторогом**, **Высокогривом саванны**, существами под бафами **Жуткого бешенства**. Не позволяйте противнику раскачивать **Гиену-падальщицу**: если она есть не столе, не ставьте существ, пока ее не убьете. Мелкие угрозы останавливаются с помощью **Ползучей чумы**, а на опасные средние нужно ответить точечными ремувалами как можно быстрее, пока Охотник не извлек из них слишком много выгоды.

Матч-ап напряженный и во многом зависит от захода и реализации карт Охотника. Задача — не помогать оппоненту улучшать **Гиену-падальщицу**, не так бояться мелкие угрозы без баффов и защищаться от них броней и провокациями.

**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. Готовьте **Близость к природе** или улучшенный **Оберег: малую яшму** для ответа на **Катрену Зимний Шорох** и тяжелых зверей с рывком.



**Меха-К'Тун и Хаккар Друиды** — быстро перебирают колоду, так что часто найдут свою комбинацию быстрее вас. Вы можете наказать противника за большое количество карт в руке, украв безвозвратно их колоду или много карт из нее. Против **Меха-К'Туна** играть проще: отдайте ему вашу колоду с несколькими картами в ней, а после крадите его руку и старайтесь переиграть оппонента его же комбинацией. То же можно делать и против **Хаккар Друида**, но противник сможет сам убить вас, если в колоде не останется карт.

Эти матч-апы необычные и напряженные, в них многое будет зависеть от **Близости к природе** и ваших действий в принципе. Старайтесь сначала придерживаться классического способа победы как самого надежного, для чего важно чуть медленнее

перебирать свою колоду. Если что-то не получается, рассчитывайте на другие более рискованные способы победы: сжигание карт противника, добор из его колоды или ранний обмен колодами без [Азалины Воровки Душ](#).



**Малигос Разбойник** — достаточно медленный противник, против которого можно реализовать полную комбинацию или частичную, так как в руке оппонента часто будет очень много карт. Меняйтесь колодой с противником как можно быстрее: Разбойник быстро находит основные части комбинации с помощью [Эльфа-менестреля](#), так что вы сможете лишить его только большого количества взрывного урона и опциональных способов "раскрутки" [Кобольда-иллюзиониста](#). Старайтесь накопить 20+ единиц брони, чтобы Разбойнику было сложнее осуществить свое комбо.

**Биг Разбойник на хрипах** — очень сложный поединок, в котором нужно отвечать на огромное количество тяжелых угроз. Улучшайте до максимума [Оберег: малую яшму](#), старайтесь быстрее поменяться с противником колодами и начать оборону его картами, потому что ваших не хватит.



**Элем Шамана** нельзя назвать простым соперником, ведь в его распоряжении тоже много тяжелых угроз. Хорошо то, что выставлять их он будет "честно", не сможет просто копировать [Плотоядными кубами](#) и другими способами. Отвечать на опасные угрозы Тралла будет проще, он даст больше времени на поиск и реализацию комбинации. Шаман не может просто ответить на [Ползучую чуму](#), так что она выиграет очень много времени. На одну копию он сможет ответить [Калимосом Первородным](#), хотя AoE наносит только 3 единицы урона: еще 2 ему нужно будет наносить существами.



**Нечетный Агро Маг** — напряженный, но все же хороший матч-ап, в котором спасают провокации и огромное количество брони. Ваша задача — не позволить Магу хозяйничать на столе и наносить слишком много урона средними существами и баффом [Грибоманта](#). Внимательно обыгрывайте [Антимагию](#): не попадайтесь на нее [Ползучей чумой](#), [Тотальным заражением](#) и другими мощнейшими заклинаниями. Постарайтесь сберечь для ответа на [Антимагию](#) [Озарение](#) или другое мелкое заклинание.

Важно сразу же ответить на **Рагнароса** какими-либо точечными ремувалами: парой **Размахов** или **Близостью к природе**. Также старайтесь сразу же убрать со стола **Пироманьячку** и **Звездочета Луну**.

Комбинация в этом поединке не всегда поможет. Если вы отказываетесь от нее, убедитесь в том, чтобы Маг не переиграл вас по выгоде: он может продавить вас несколькими даже мелкими существами, если вы отдадите все свои ресурсы ранее и придете к усталости одновременно с Джайной.

**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 **Элементальями 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.

**Классический Нечетный Маг** проще, так как не играет **Крадущегося упыря**. В его распоряжении все еще много тяжелых существ, на которых важно незамедлительно ответить. Замедлит противника **Ползучая чума**, на которую нужно ответить или двумя АоЕ зачистками, или одной и существами. Едва ли Маги отдадут **Ярость дракона** и пожертвуют своим столом.



**Жрец на провокациях** — достаточно медленный противник, которого нужно переиграть одной из комбинаций. Важно беречь **Близость к природе** для ответа на крупнейшие угрозы Жреца: **Короля-лича**, Арбитра Мош'Огг и **Гризли из Ведьминого леса**. Жрец сможет воскресить их, если вы останетесь без ремувалов, а полная комбинация появится не скоро, просто играйте в темп **Азалину Воровку Душ** в надежде получить способ победы противника: **Темное безумие**, баффы и **Внутренний огонь** или **Переворот**. Также приятно найти в руке Жреца **Ментальный крик**, который поможет убрать со стола "волны" провокаторов.

**Контроль Жрец** — очень легкий матч-ап. Противник не сможет продавить вас уроном из руки, поэтому будет делать ставку на своих существ. Их легко остановить с помощью **Ползучей чумы** и наносящих урон заклинаний. Также можно не жалеть **Близость к природе** на угрозы с большим запасом здоровья и даже 4 единицами атаки.

Часто в этом матч-апе даже не нужна комбинация: Жрец замешает в вашу колоду много плохих существ **Ментальным криком**, отдалив от усталости. Если вы приходите к "фатигу" одновременно, не планируйте в принципе играть комбинацию.

Копите больше брони, не позволяйте Жрецу наносить слишком много урона со стола, берегите ответ на **Алекстразу** — и никаких проблем в этом поединке не возникнет.

**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.



Матч-ап с любым представителем класса трудный за исключением **Меха-К'Тун Чернокнижника**. В этом поединке легко наказать противника за переполнение руки и рано обменяться с ним колодами, не позволив найти все части комбинации. Также можно просто добрать много карт и колоды оппонента или сжечь ему 4 "топдека" **Близостью к природе**, если другие способы победы маловероятны.

Вы можете попробовать перебрать колоду быстрее **Меха-К'Тун Чернокнижника** и реализовать его же комбинацию. Но важно убедиться, что оппонент не реализует комбо раньше.

**Четный Чернокнижник** и **Куболок** опасны в первую очередь **Горными великанами** и другими крупными угрозами, которые они могут разыграть рано. Реалистичнее всего обменяться с противником колодой навсегда с помощью связки **Близость к природе** + **Король Вихлепых**, а **Азалину Воровку Душ** сыграть позднее, чтобы украсть новые защитные ремувалы, **Кровопийцу Гул'дана** и другие мощные карты противника.

**Зоолок** — тяжелый агрессивный матч-ап, в котором **Ползучая чума** не всегда сможет надолго задержать крупные угрозы и существ под бафами. Если вы не поменяетесь колодой с Зоолоком, он, вероятно, переиграет вас по выгоде, поэтому постарайтесь реализовать комбинацию, пусть в колоде противника останется не так много карт. Играйте комбо, даже если в вашей колоде осталось несколько карт: они не так полезны для Зоолока.

[к оглавлению](#)



**Вихлепых Друид** — архетип-открытие меты **Растахановых** игрищ. После декабрьских нерфов мало кто верил в класс, но он все еще способен показывать отличные результаты и радовать фанатов **Малфуриона** классическим и приятным геймплеем. Архетип уже не так силен, как раньше, но мета для него удачная, если вы играете вдумчиво и внимательно.

Совсем скоро большинство карт **Вихлепых Друида** и сам **Король Вихлепых** уйдут в Вольный режим, успевайте поиграть этой колодой до ротации Стандартного режима

уже в апреле.

Спасибо за внимание, удачи в Растахановых игрищах!