

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Квест Друид — топ колода меты ноября. Гайд по архетипу

13.11.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Квест Друид

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Герой гайда — Квест Друид в мете Спасителей Ульдума ноября. Сегодня это одна из самых популярных и успешных колод меты, которая борется за лидерство с Шаманами, Темпо Разбойником, Жрецом и Охотником.

[Кун Забытый Король](#) стал ключевой картой Вольного режима, которая существенно усилила Квест Друида и позволила ему бороться на равных с популярными представителями ладдера.

Примечательно, что Квест Друид вариативен. Вы можете встретить много разновидностей архетипа, например, Номи Друида, [Малигос Друида](#), Квест Друида с [Гибельным банкиром](#), АРМ Друида и других. И даже среди них будет достаточное количество отличий и вариаций.

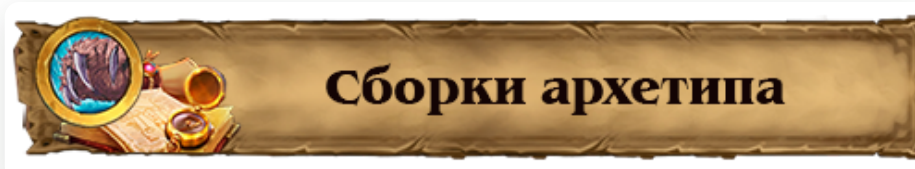
Этот гайд поможет найти хорошие колоды Квест Друида и научиться правильно ими играть. Вы увидите подробное описание доступных некоторым сборкам ОТК-комбинаций и других способов победы. Также вы узнаете, как собрать собственную сборку с учетом своей коллекции, что искать на муллигане, как действовать в популярных матч-апах меты и многое другое.

Это обновленный гайд по Квест Друиду в мете Спасителей Ульдума, актуальный для ноябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  Переработаны вступление и заключение
 -  Добавлены новые сборки архетипа, убраны старые
 -  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
 -  Дополнены разделы "Стратегия игры" и "Матч-апы" с учетом реалий меты ноября

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - *Основа колоды*
4. - *Опциональные и технические карты и способы победы*
5. - *Замены*
6. - *Максимально бюджетная версия*
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - *Суть архетипа*
10. - *5 способов победы*
11. - *Захват стола и бафф существ*
12. - *Бесконечная выгода с Гибельным банкиром*
13. - *ОТК-комбинация с Малигосом*
14. - *Несколько Поваров Номи*
15. - *ОТК-комбинация через ПЧЕЛ!!!*
16. - *Как выполнить задачу*
17. - *Полезные советы и особенности механик*
18. Матч-апы
 - Заключение





Номи Квест Друид

Элиза Квест Друид

| | | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|--|
| <p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p> | <p>1</p> <p>Непревзойденная сила</p> <p>Задача: закончите 4 хода с неисчерпанной маной. Награда: Сила Оссириана.</p> | <p>1</p> <p>Удачная экспедиция</p> <p>Вы раскрываете карту, позволяющую выбрать эффект.</p> <p>x2</p> | <p>2</p> <p>Зерфис Великий</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет браненных карт, поменяйте себе карманы карты.</p> <p>3 Элементаль</p> <p>2</p> | <p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: нанесите урона 3 ед. урона или нанесите 3 ед. урона кристаллу и вы берете карту.</p> <p>x2</p> | <p>2</p> <p>Торговка пригласила</p> <p>Если в конце вашего хода у вас остались неисчерпанная мана, вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p> <p>4</p> | <p>3</p> <p>Божской Друиды Топи</p> <p>Выберите эффект: принимает один из четырех димонадровых обитков.</p> <p>1</p> <p>2</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>Ухаживать и ждать</p> <p>Положите эту карту изобретено в руку, она применяется в конце 3-4 последнего невыбранного хода кристалла.</p> <p>3</p> <p>4</p> | <p>4</p> <p>Размах</p> <p>Нанесите 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p> | <p>5</p> <p>Эта Просвещенная</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет одиночных карт, копирует карты у вас в руку.</p> <p>5</p> <p>5</p> | <p>5</p> <p>Звездный</p> <p>Выберите эффект: нанесите урона 5 ед. урона или 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p> | <p>5</p> <p>Алуинга - защита тени</p> <p>Провокация. Стоит (0), если вы применяли заклинание за (5) или больше на этом ходу.</p> <p>3</p> <p>x2</p> <p>5</p> | <p>5</p> <p>Одним вы пополнили</p> <p>Нанесите. Выберите эффект: получаете +2/+2 или присылает копию этого существа.</p> <p>3</p> <p>Элементаль</p> <p>3</p> |
| <p>6</p> <p>Дядя Овчарка</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p> | <p>6</p> <p>Тайный план</p> <p>Выберите эффект: получаете 6/6 с Провокацией или восстанавливает 12 ед. здоровья.</p> <p>x2</p> | <p>7</p> <p>Повар Номи</p> <p>Боевой клич: если у вас в колоде нет карт, присылает урсть жароменталей 6/6.</p> <p>6</p> <p>6</p> | <p>9</p> <p>Кенарий</p> <p>Выберите эффект: остальные карты уничтожаются (2/2), или присылает на поле боя док великий 2/2 со способностью Провокация.</p> <p>5</p> <p>8</p> | <p>10</p> <p>Алр. Заветный Король</p> <p>Выберите эффект: вы получаете +10 к Броне; или полностью восстанавливаете ману.</p> <p>7</p> <p>7</p> | | |

13720

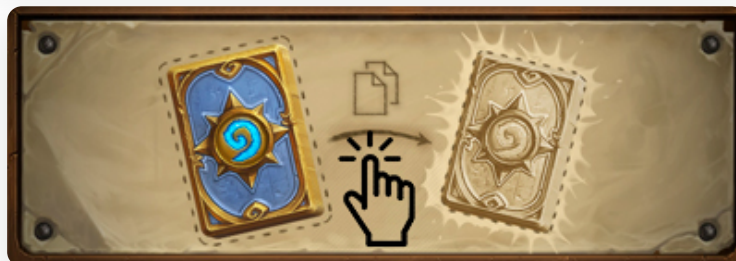


Самая простая и универсальная сборка Квест Друида с [Поваром Номи](#) и [Элизой Просвещенной](#), способная побеждать и медленных, и быстрых противников.

Эту версию рекомендуют [последние мета-отчеты от Vicious Syndicate](#).

Квест Друид с Гибельным банкиром

Квест Друид с Гибельным банкиром
























Такая сборка сложнее и вариативнее. Ее сила в бесконечном потенциале: с помощью Элизы Просвещенной и Гибельного банкира вы сможете никогда не доходить до усталости. Желательно, чтобы на поздних этапах партии в руке остались Зеффрис

Великий и/или Кун Забытый Король, чтобы вы смогли не просто оттягивать усталость, но и бороться за стол.


Квест Друид с Сатроварром


Квест Друид с Сатроварром

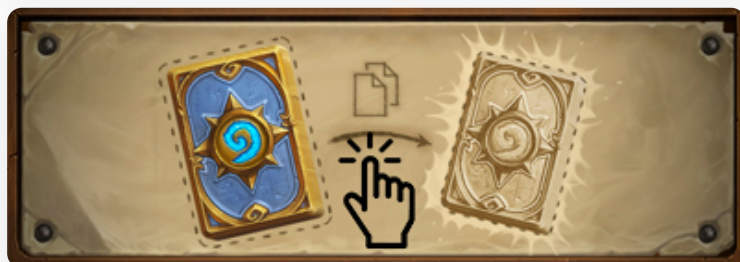
| | | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|---|
|  Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. |  Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода. |  Задача: заклините 4 карты неисследованной маны. Награда: «Связь Оскриана...» |  Вы раскрываете карту, позволяющую «выбрать эффект». |  Боевой мик: если в вашей колоде нет одинаковых карт, положите себе identicalную карту. |  Выберите эффект: нанесет существу 3 ед. урона или нанесет 1 ед. урона существу и вы берете карту. |  Если в конце вашего хода у вас остались неисследованные маны, вы берете карту. |
| x2 | | | | | | |
|  Выберите эффект: применяет один из четырех динозавровых облик. |  Выберите существо. Вы получаете четыре ед. 1/1, копируя его ману. |  Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке. |  Пока эта карта находится в руке, она превращается в колю 3/4 после каждого разового вала существа. |  Манускоп 4 ед. урона выбранному персонажу противника + 1 ед. урона остальным персонажам противника. |  Боевой мик: если в вашей колоде нет одинаковых карт, копирует карту у вас в руке. |  Выберите эффект: нанесет существу 5 ед. урона или 2 ед. урона всем существам противника. |
| x2 | | | | | | |
|  Провокация. Стоит (0), если на примененные заклинания за (5) или больше на этом ходу. |  Наскок. Выберите эффект: получает 2/1/2, или призывает колю этого существа. |  Выберите эффект: получает 2/1/2 с «Привлекательным» или восстанавливает 12 мн. за ход. |  Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. |  Боевой мик: выберите ваше существо. Вы кладете его колю в руку, в колоду и на поле боя. |  Выберите эффект: вы получаете +10 к броне; или полностью восстанавливаете ману. | |
| x2 | | | | | | |



MANACOST
kolodahearthstone.ru









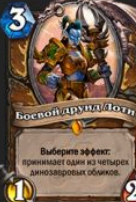

















Сборка с Сатроварром — новой картой Натиска дракона, которую каждый игрок получает за вход в игру, не рассчитывает на бесконечный потенциал, но может генерировать много выгоды с помощью новой легендарки и Куна Забытого Короля.

Малигос Дриуд от VKLiooon

Малигос Дриуд от VKLiooon













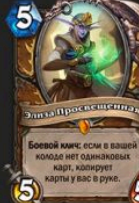








| | | | | | | |
|--|---|--|---|--|---|--|
| 0  Озаренне Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. x2 | 0  Дунный огонь Наносит 1 ед. урона. x2 | 1  Неприятная сила Задача: закончите 4 хода с неисчерпанной маной. Награда: «Сила Осуждения» | 1  Удача экспедиции Вы раскрываете карту, позволяющую «выбрать эффект». | 2  Цвет Выберите эффект: наносит creature 3 ед. урона или наносит 1 ед. урона creature и вы берете карту. x2 | 2  Торговка артопалами Если в конце вашего хода у вас остались неисчерпанные маны, вы берете карту. 1 4 x2 | 3  Боской дриуд Логн Выберите эффект: призывает одну из четырех динозавровых обломков. 1 2 |
| 3  Свирепый вой Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке. x2 | 4  Ухлопится и клюпы Пока эта карта находится в руке, она призывает в конце 3/4 предыдущего разворота карты существа. 3 4 | 4  Размаз Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника. x2 | 5  Элиты Просветления Боевой мисс: если в вашей колоде нет одинаковых карт, копирует карты у вас в руке. 5 5 | 5  Звездолет Выберите эффект: наносит creature 2 ед. урона или 2 ед. урона всем существам противника. x2 | 5  Анубные 3-жыты нилья Провокация. Стоит (0), если вы призывали существо за (5) или больше на этом ходу. 3 5 x2 | 5  Озненый волноуытсйя Натиск. Выберите эффект: получает +2/+2 или призывает копию этого существа. Элементарь 3 5 x2 |
| 6  Тайный оазис Выберите эффект: повышает драго 6/6 с бронеураном или восстанавливает 12 ед. здоровья. | 6  Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны или вы берете 3 карты. x2 | 7  Ключ на дверь к коньонный той В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7). 4 4 | 8  Лмество Каратор Боевой мисс: вы берете из колоды 2 существа. Их атака, здоровье и стоимость становятся равны 1. 6 6 | 9  Малигоса Урон от заклинаний +5 4 12 Дракон | 10  Кун Забытый Король Выберите эффект: вы получаете +10 к броне или полностью восстанавливаете ману. 7 7 | |


Сборка от VKLiooon — победительницы чемпионата мира по Hearthstone, который прошел на BlizzCon2019. Пусть это турнирная колода, она подходит и для игры в ладдере.

Малигос Друид сложнее в исполнении, зато намного лучше показывает себя в матч-апах с Воинами, Жрецами и Квест Шаманами.


APM Квест Друид от Zananananan

APM Квест Друид от Zananananan


| | | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|---|
|  Озерные Вы получаете 1 доминирующий кристалл маны до конца хода. x2 |  Насок Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. x2 |  Дневной оляон Когда на этом ходу погибает существо, вы получаете 1 кристалл маны до конца хода. x2 |  Неповеданная сила Задача: уничтожить 4 хода с неисторичной маной. Выручай: Сила Оскарника. x2 |  Зеффире Волькни Боевой маня: если в вашей колоде нет одинаковых карт, покажите себе идентичную карту. Элементаль |  Гнев Выберите эффект: наносит существо 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу; вы берете карту. x2 |  Яростный пирямент После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2 |
|  Торговка кристаллами Если в конце вашего хода у вас осталась неиспользованная мана, вы берете карту. x2 |  Боевой друид Тотн Выберите эффект: применяет один из четырех динозавровых обидов. x2 |  Свирепый вой Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке. x2 |  Пневый Выберите существо. Вы превращаете чужих ишек 1/1, которые его атаковали. x2 |  Удовистный хлоп Пока эта карта находится в руке, она превращается в ману 2, и увеличивает размер раненого значения существа. x2 |  Этоя Просветившая Боевой маня: если в вашей колоде нет одинаковых карт, копирует карты у вас в руке. x2 |  Звездный Выберите эффект: наносит существо 5 ед. урона; или 2 ед. урона всем существам противника. x2 |
|  Алюбитсай Зашщитник Провокация. Стоит (0), если вы применяли заклинание за (5) или больше на этом ходу. x2 |  Оазный адонныкесс Натиск. Выберите эффект: получает +2/+2; или призывает копию этого существа. Элементаль |  Тайный оазис Выберите эффект: наносит 6 ед. урона; или восстанавливает 12 ед. здоровья. x2 |  Дны Обыедов Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. x2 |  Переполненно Восстанавливает 5 ед. здоровья всем персонажам. Вы берете 5 карт. x2 |  Куп Зашщитный Король Выберите эффект: вы получаете +10 к броне; или полностью восстанавливаете ману. x2 |  Малигос x2 |



HEARTHSTONE
MANACOST
 kolodahearthstone.ru



12360





Самая сложная версия Квест Друида — с ОТК-комбинацией через [Наскок](#), [Дивный охлюп](#), [ПЧЕЛЫ!!!](#), [Элизу Просвещенную](#) и [Ухлюпистого Хлюпа](#). Такого Друида называют АРМ Друид, потому что комбинацию нужно проворачивать очень быстро: анимации долгие, и малейшая ошибка приведет к поражению.

Читайте больше о том, как правильно исполнять ОТК комбо в разделе «Стратегия игры».

Zanapan играет своими сборками АРМ Друида с лета и на высших строчках ладдера, и на турнирах. Пока что только он добился хороших результатов с этой колодой.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Квест Друиды всегда обращаются к следующим картам. Редко можно встретить сборки без [Элизы Просвещенной](#).

Основа колоды Квест Друида



Чаще всего в сборках оказывается вторая копия **Тайного оазиса**, но есть версии и с одной копией заклинания. Также почти все Квест Друиды обращаются к **Анубисату-защитнику**.

Чаще всего основу дополняют следующими картами: **Зефрис Великий**, **Кенарий**, **Удачная экспедиция**, **Анубисат-защитник**, **Император Тауриссан** и другие карты. Подробнее о них далее.



Зефрис Великий — полезен только на поздних этапах партии. Поможет найти АоЕ, дополнительный источник давления или летальный урон. Не берите его в сборку только в самых агрессивных метах.

Маг крови Талнос — усилит **Гнев**, **Размах** и **Звездопад**, станет неплохим третьим ходом или просто дополнительным способом перебора колоды. Можно взять в сборку, если не знаете других опций, которыми ее можно дополнить.

Удачная экспедиция — есть почти во всех сборках Квест Друида благодаря своей гибкости, но все же карту можно исключить ради антиагро опций или других.

ПЧЕЛЫ!!! — гибкий ремувал или способ заполнить стол для начальных и средних этапов игры. Обязательна для АРМ Друида, но во всех других версиях может отсутствовать.

Зефрис Великий — не активен со старта, но у Квест Друида много способов перебора колоды, так что эту карту часто получается реализовать к средним и поздним этапам игры. Особенно ценны ультимативные ремувалы (**Потасовка**, **Круговерть Пустоты**), которые класс не может получить другими путями.

Переполнение — дополнительный источник перебора колоды, полезный для любого Квест Друида. Одна копия встречается в некоторых сборках.

Способы победы

Малигос + Лунный огонь + Культиватор мечтоцветов + Джепетто Таратор — сложный в исполнении, но эффективный способ победы. Возможность трижды скопировать руку позволяет наносить летальный урон даже в матч-апе с Контроль Воинами.

Повар Номи + Король Фаорис + Кенарий — альтернативный способ победы от стола, рассчитанный на истощение ресурсов оппонента. Повара Номи можно сыграть до четырех раз благодаря Элизе Просвещенной и Ухлюпистому Хлюпу. Вместо Короля Фаориса в сборку можно взять Кенария.

Элиза Просвещенная + Сатроварр — эта комбинация позволит извлечь много выгоды из Куна Забытого Короля и других полезных карт.

Элиза Просвещенная + Гибельный банкир — способ бесконечно отодвигать стадию усталости для борьбы с самыми медленными оппонентами. Чтобы сделать комбинацию сильнее, необходимы Кун Забытый Король и Зефрис Великий, но можно бесконечно копировать и другие карты в зависимости от матч-апа и условий.

Дивный охлюп + ПЧЕЛЫ!!! + Элиза Просвещенная — сложная в исполнении ОТК-комбинация на 30 с лишним единиц урона, которая потребует тренировки, опыта и высокого АРМ (от англ. actions per minute — количество действий за минуту). Читайте подробнее об этой ОТК-комбинации дальше.

Светодрев и синергии с ним — сборки со Светодревом берут намного больше исцеляющих эффектов, а также Хлюпонизатора в дополнение к этому. Пока что достаточно оптимизированную сборку Хил Друида предлагает Ike — знакомьтесь с ней выше.

[к оглавлению](#)







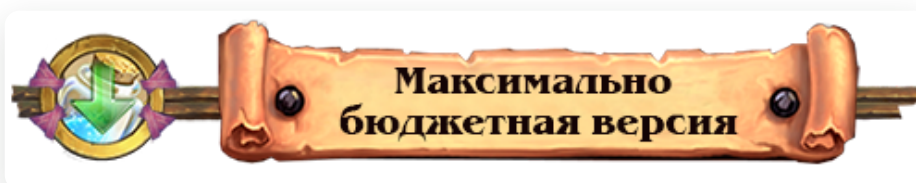
Почти все легендарные карты в сборке можно заменить. Проблема в том, что у вас не получится вовсе обойтись без них: Квест Друиду нужен какой-то тяжелый способ победы, который всегда завязан на легендарных картах.

Выбирайте то, что есть в коллекции: Повар Номи, Малигос, Светодрев, Гибельный банкир, Элиза Просвещенная или Дивный охлюп. В сборку всегда можно добавить Кенария, если не хватает тяжести, или Короля Фаориса как альтернативу. Также в любого Квест Друида можно добавить Элизу Просвещенную, чтобы точно хватило способов давления против Контроль Воин и других медленных оппонентов.



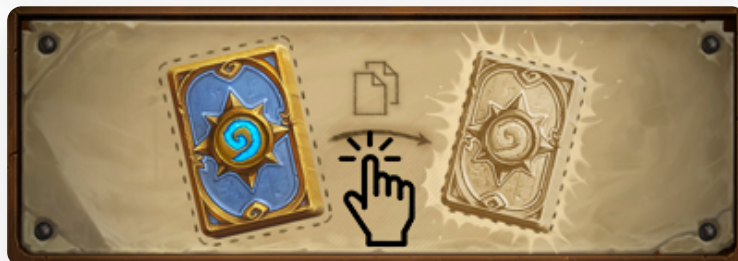
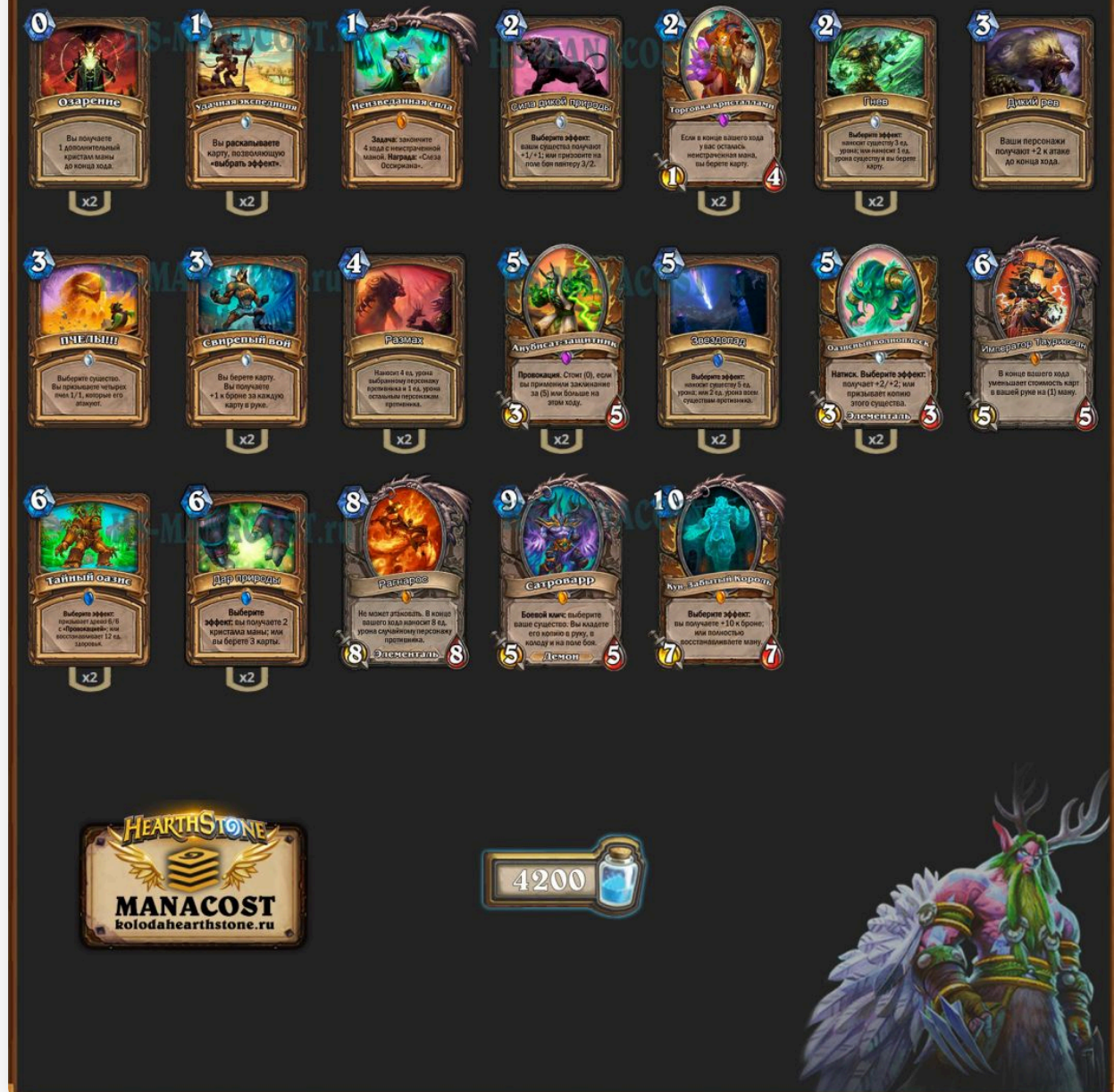
Неизвестная сила — Квест Друид без задачи потеряет всякий смысл. Обязательно создайте эту карту, если хотите играть архетипом.

-  *Зефрис Великий* — мощная, но не обязательная карта для Квест Друида. Замените любой другой опцией из списка выше.
-  *Торговка кристаллами* — можно заменить на *Свирепый вой*. Если он уже есть в сборке, возьмите *Мага крови Талноса*, *Удачную экспедицию*, *Наскок* или *ПЧЕЛЫ!!!*.
-  *Боевой друид Лоти* — слишком сильная карта и универсальная в сочетании с новой силой героя, чтобы отказываться от нее. Постарайтесь создать как можно быстрее, если хотите играть Квест Друидом.
-  *Ухлюпистый Хлюп* — еще одна важная легендарка для любого Квест Друида. *Ухлюпистый Хлюп* хорошо сочетается как с конкретными способами победы, так и с *Анубисатом-защитником*, *Оазисным волноплеском*, *Боевым друидом Лоти*, *Куном Забытым Королем* и другими способами борьбы за стол.



Максимально бюджетный Квест Друид

Максимально бюджетный Квест Друид



Это тестовая версия Квест Друида, которую можно собрать за 4200 чародейной пыли. Она не оптимальна и служит только для ознакомления с возможностями и геймплеем архетипа.

Здесь нет многих обязательных легендарок: **Боевого друида Лоти** и **Ухлюпистого Хлюпа**, так что архетип потеряет многое, но все же основные принципы его работы должны

быть понятны.








Не стоит играть такой сборкой выше 10 ранга.

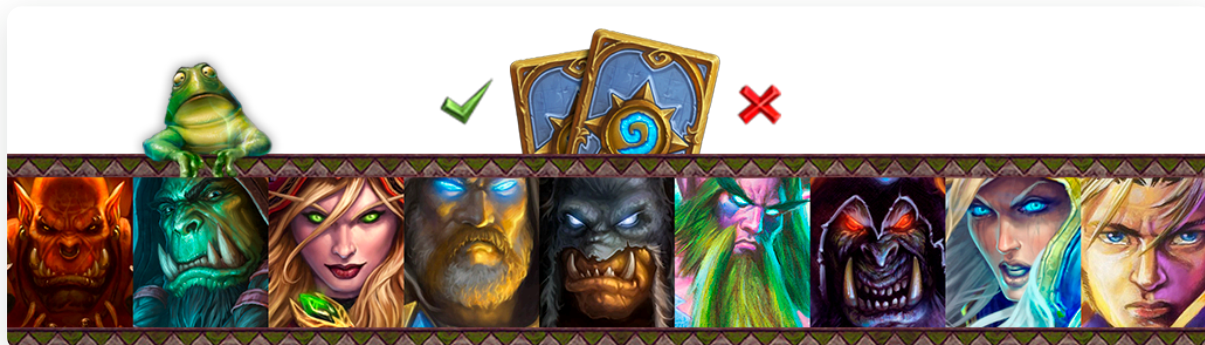
В первую очередь дополните ее **Боевым друидом Лоти** и **Ухлюпистым Хлюпом**. Позже добавляйте другие легендарные и эпические карты в зависимости от вашей коллекции.

[к оглавлению](#)



Для начала несколько общих правил муллигана Квест Друида:

-  Всегда оставляйте **Неизвестную силу** в стартовой руке.
-  **Озарение** оставляйте без Монетки или с Монеткой и хорошей рукой.
-  **Торговка кристаллами** и **Боевой друид Лоти** — остаются в руке в любых ситуациях.
-  **Гнев, Звездапад** — хорошие антиагро карты. Оставляйте, если ожидаете темповое противостояние.
-  **Оазисный волноплеск** — оставляйте в руке всегда
-  **Свирепый вой** — можно оставлять всегда с хорошей рукой или Монеткой. В некоторых противостояниях заклинание полезно и просто так.
-  **Дар природы** — нужен только в медленных поединках или с очень хорошей рукой.



Воин: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Дар природы, Свирепый вой, Оазисный волноплеск. Без Монетки или с хорошей рукой — Озарение.

Паладин: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Гнев, Оазисный волноплеск. С хорошей рукой и Монеткой — Звездапад. Без Монетки или с хорошей рукой — Озарение.

Охотник: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Гнев, Оазисный волноплеск, Свирепый вой. Без Монетки или с хорошей рукой — Озарение.

Друид: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Оазисный волноплеск, Свирепый вой. Без Монетки или с хорошей рукой — Озарение. С хорошей рукой или Монеткой — Дар природы.

Разбойник: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Оазисный волноплеск, Гнев, Свирепый вой, Звездопад. Без Монетки или с хорошей рукой — Озарение.

Шаман: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Гнев, Звездопад, Оазисный волноплеск. Без Монетки или с хорошей рукой — Озарение.

Маг: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Оазисный волноплеск, Удачная экспедиция, Озарение, Свирепый вой.

Жрец: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Гнев, Свирепый вой, Оазисный волноплеск. Без Монетки или с хорошей рукой — Озарение.

Чернокнижник: Торговка кристаллами, Боевой друид Лоти, Гнев, Оазисный волноплеск, Удачная экспедиция, Звездопад. С хорошей рукой — Свирепый вой, Звездопад.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Квест Друид — едва ли однородный и единый архетип, а скорее целый набор колод с разными способами победы, но схожим набором инструментов для борьбы за стол на ранних и средних этапах.

Задача вынуждает Друида медлить и отставать по темпу на начальных этапах партии. Но к пятому-шестому ходам компенсировать это должны мощнейшие ходы с новой силой героя. Особенно полезны Оазисный волноплеск, Звездопад и Дар природы —

заклинания также можно совмещать с [Анубисатом-защитником](#), который поможет вернуться в игру.

Первые ходы — критические моменты для архетипа, в которые вы должны принимать важные решения. Когда отдать Монетку и [Озарение](#), к какому ходу вы планируете завершить задачу, как вернуться в игру и что делать с угрозами оппонента до того, как получена новая сила героя.

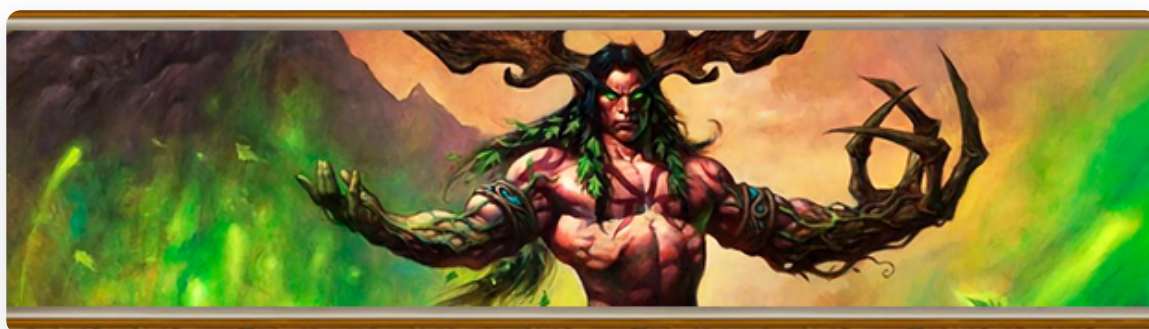
К пятому-шестому ходам, когда задача выполнена, Друид тратит ресурсы для возвращения в игру и планирует заниматься перебором колоды, чтобы найти нужный способ победы. В агро матч-апах часто достаточно просто стабилизировать ситуацию на столе, восстановить здоровье и задавить оппонента столом. В медленных потребуются специфичные способы победы, разные для каждой колоды Квест Друида. О различных способах победы вы узнаете далее.

[к оглавлению](#)



5 способов победы

Всего можно выделить 5 способов победы, которые доступны разным сборкам Квест Друида. Первый доступен всем колодам, а следующие — только соответствующим сборкам.



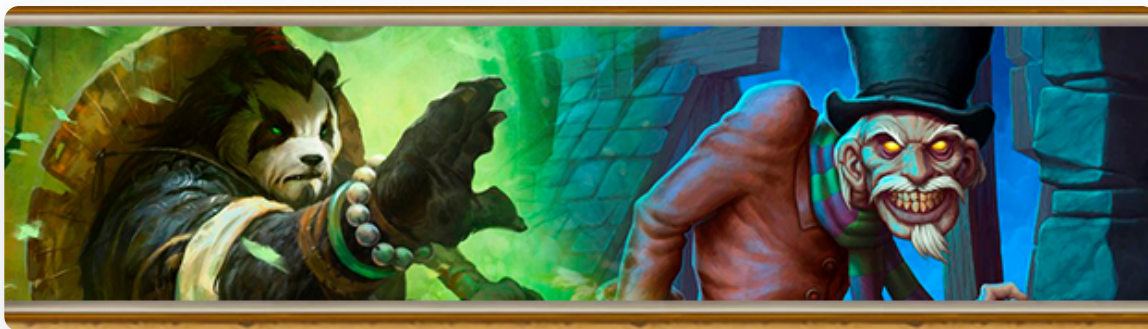
Захват стола и бафф существ

Этот способ победы актуален для любой сборки Квест Друида и достаточно прост: вы ставите на стол угрозы, с которыми оппонент не может справиться, выгодно размениваетесь, реализуете исцеление на существ и убиваете оппонента существами, а

также доступными массовыми бафами (Кенарий, Сила дикой природы, раскопка с Удачной экспедиции).

Такой способ победы актуален в первую очередь в агро матч-апах, а иногда и в медленных, если оппоненту зашли плохие карты, и он не нашел вовремя ремувалов. Ваша задача — определить, когда такой момент настал, и воспользоваться уязвимостью противника.

В медленных поединках играть от стола помогают Повар Номи, Кенарий и Король Фаорис. Постарайтесь скопировать их эффекты с помощью Ухлюпистого Хлюпа и Элизы Просвещенной, чтобы истощить ответы в руке противника.



Бесконечная выгода с Гибельным банкиром

Чтобы реализовать этот способ победы, понадобятся Гибельный банкир и Элиза Просвещенная.

Когда вы подойдете к усталости, разыграйте Элизу Просвещенную, а после на нее Гибельного банкира. Такую комбинацию вы сможете повторять бесконечно каждый ход.

Но чтобы сделать такое комбо эффективным, понадобятся другие карты, ведь противник едва ли будет сидеть и смотреть, как вы играете две карты с низкими характеристиками каждый ход. В идеале в руке должны быть Кун Забытый Король и Зефрис Великий, которых вы сможете копировать с помощью Элизы Просвещенной снова и снова — только успевайте разыгрывать их, чтобы освободить место в руке.

Гибельный банкир не всегда нужен для бесконечной комбинации. Часто его нужно играть на Куна Забытого Короля, Боевого друида Лоти и других полезных существ, чтобы выиграть в темпе и получить больше ресурсов.



1. ОТК-комбинация с Малигосом.

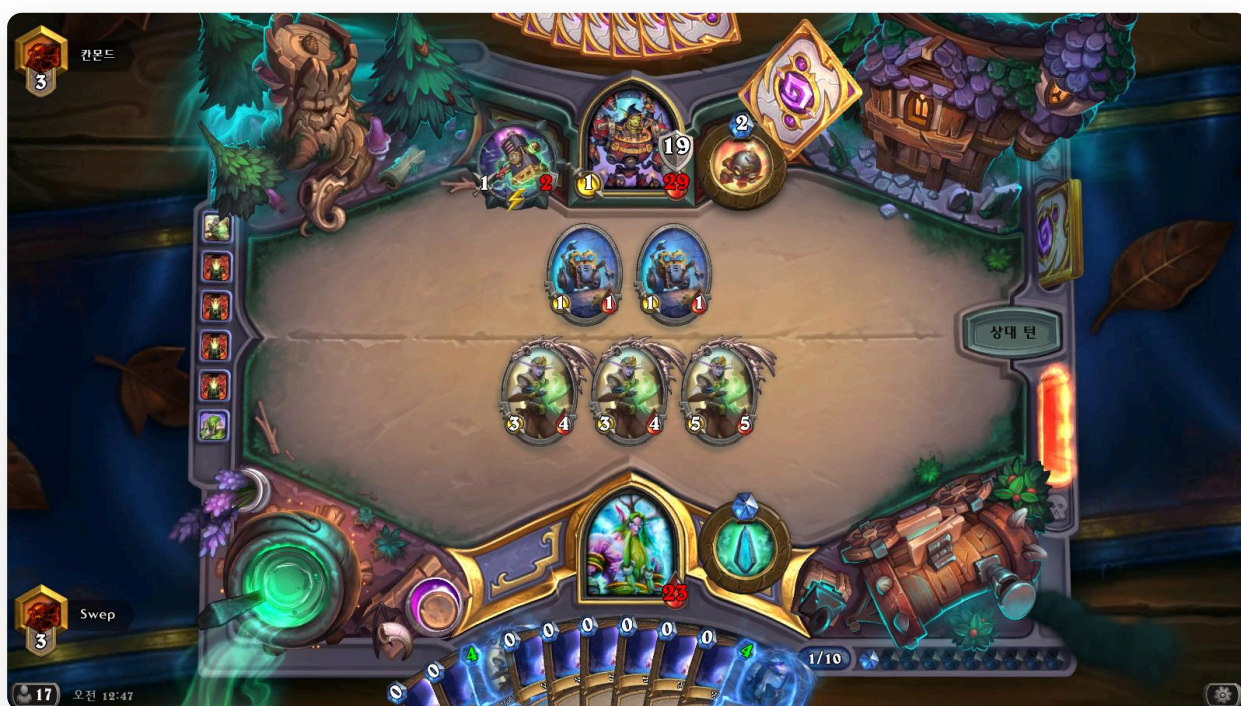
ОТК-комбинаций с Малигосом много. Какую выбрать — зависит от оппонента, его здоровья и захода вам нужных карт.

Вы можете удешевить **Малигоса** с помощью **Культиватора мечтоцветов**, после поставить его и **Ухлюпистого Хлюпа**. Два **Лунных огня** в этом случае нанесут в сумме 22 единицы урона. **Размах** — еще 14.

Малигоса за 9 маны можно поставить за ход до ОТК-комбинации. После уже в новый ход играйте **Ухлюпистого Хлюпа**, **Размах** и два **Лунных огня**. Так вы нанесете 21 единицу урона.

Просто комбинация **Малигос** + 2 **Лунных огня** нанесет 12 единиц урона, чего часто бывает достаточно.

Еще больше комбинаций позволяет повернуть **Элиза Просвещенная**. Благодаря ей вы сможете скопировать **Лунные огни** и **Ухлюпистого Хлюпа**. Поставьте после этого еще несколько **Элиз Просвещенных** за 4 маны, чтобы получить больше **Лунных огней**. Так можно заполнить руку этими заклинаниями, **Малигосами** и **Ухлюпистым Хлюпом**.





Чтобы реализовать такую комбинацию, необходимо углубиться в механику Ухлюпистого Хлюпа и Элизы Просвещенной. Для начала необходимо избавиться от лишних карт в руке: они будут «стакаться» и мешать.

Сначала сыграйте Малигоса, когда в руке будут Элиза Просвещенная, Ухлюпистый Хлюп и Лунные огни. На следующий ход играйте Элизу Просвещенную: она скопирует всю руку: одной из карт будет Ухлюпистый Хлюп в форме Малигоса. Оригинальный Ухлюпистый Хлюп примет форму Элизы Просвещенной, которую, если необходимо, можно будет сыграть снова.

Вы можете дважды удешевить Малигоса с помощью Культиватора мечтоцветов и Ухлюпистого Хлюпа в форме Культиватора мечтоцветов (сыграйте их через Озарение за один ход). На следующий ход скопируйте руку с Лунными огнями, Размахом и Малигосом с помощью Элизы Просвещенной.

Выбор нужной комбинации с Малигосом зависит от матч-апа. Если вы играете с Контроль Воином и продавить оппонента со стола не получается, придется реализовывать серьезные комбинации с несколькими Малигосами и копиями Лунных огней. Во многих других ситуациях хватит и более скромных связок.

В темповых матч-апах Малигоса можно ставить на стол даже без «летала», чтобы зачистить стол Размахом, Звездопадом или Лунными огнями. Это же можно делать и в медленных поединках, если вы выманили все ремувалы из руки оппонента, или необходимо рисковать и рассчитывать на то, что у него их нет.



Несколько поворов Номи

Провернуть эту комбинацию проще. Скопируйте [Элизой Просвещенной Повара Номи](#) и [Ухлюпистого Хлюпа](#). Как только в колоде не останется карт, играйте каждый ход по [Повару Номи](#), совмещая его с другими доступными заклинаниями для защиты.

Четыре [Повара Номи](#) достаточно для любого поединка. Такого количества AoE на 6 единиц урона нет ни у кого. Сложнее не умереть до этого момента, а также не проиграть из-за эффектов заморозки, [Тайм-аута!](#) и ОТК-комбинаций оппонента.

Чтобы этого избежать, порой не нужно жадничать и копить четырех [Поваров Номи](#) (считая [Ухлюпистого Хлюпа](#)) в руке. Важно знать, сколько AoE есть в колоде оппонента, и какой урон они наносят. Если противнику нечем ответить на пару [Поваров Номи](#), тратьте [Ухлюпистого Хлюпа](#) или [Элизу Просвещенную](#) для обороны.

Дополнительную волну тяжелых угроз создают [Король Фаорис](#) или [Кенарий](#) в зависимости от сборки.



ОТК комбинация через ПЧЕЛ!

Чтобы провернуть ОТК-комбинацию через ПЧЕЛ!!!, в руке должны быть следующие 5 карт: [Элиза Просвещенная](#), [Дивный охлюп](#), [ПЧЕЛЫ!!!](#), [Ухлюпистый Хлюп](#) и [Наскок](#). Важно, чтобы в руке не было других карт. В крайнем случае в руке могут остаться какие-то карты на 2 маны в сумме — вы сможете потратить их в течение ОТК, пусть на это уйдет драгоценное время.

Провернуть ОТК-комбинацию сложно: анимации длятся долго, любая ошибка чревата поражением.



twitter/zanananan

Повторяйте пункт 3, так часто, как хотите

Вы не обязаны делать пункты 4, 5, 6, но так будет более эффективно
 Если вы хотите нанести более 30 урона за ход выполняйте пункты с 1 по 6

Сделайте каждый пункт с первого по шестой, чтобы нанести 30 единиц урона. Третий пункт можно повторять до бесконечности, лишь бы у вас хватило времени. Вы сможете играть ПЧЕЛ!!!! на вражеских провокаторах, чтобы они не помешали атаке героя.

Хотите посмотреть ОТК-комбинацию в деле — переходите по ссылкам:

- [ОТК с пустым столом](#)
- [ОТК с провокаторами на половине противника](#)

Попрактикуйтесь проворачивать ОТК-комбинацию в дуэлях с хозяином таверны. В этом режиме время хода не ограничено, так что вы сможете не спеша оценивать каждый шаг.

[к оглавлению](#)



Как выполнить задачу

- Способы победы Квест Друида разные, но всегда одинаковый старт. Ходы до выполнения задачи — самые сложные, здесь важно не ошибиться и отыграть правильно.

Сперва задайте себе вопрос: к какому ходу вы хотите выполнить задачу? Самый ранний срок — к началу пятого. Но для этого уже на первый ход одновременно с **Неизведанной силой** нужно сыграть **Озарение** или **Монетку**. Оправдано это и в самых медленных матч-апах в случае, когда в руке уже есть **Звездопад** или **Оазисный волноплеск**, которые помогут вернуться в игру. Если этих пятых дропов нет, или есть **Звездопад**, но вы не играете против агро колоды, тратить **Монетку** или **Озарение** на первый ход не нужно.

Выполнить задачу к шестому ходу — хороший план, если в руке есть **Тайный оазис** или **Дар природы**. Важно, чтобы эти карты смогли стабилизировать ситуацию и вернуть вас в игру, что произойдет не всегда. Поможет **Анубисат-защитник**, но и этого может оказаться недостаточно.

Неправильно полагать, что Квест Друид обязан каждый ход оставлять непотраченную ману. В агро матч-апах порой вы просто не можете себе позволить этого, особенно если в руке нет ключевых пятых-шестых дропов, которые бы вернули вас в игру. Не бойтесь откладывать выполнение задачи на 1-2 хода, если это поможет не получить критический урон, который нужно рассчитывать. Если не убрать **Огненного беса** сейчас, сколько урона он успеет нанести в будущем? Сколько урона нанесут другие существа Зоолока? Сможете ли вы зачистить стол **Звездопадом** или другими картами? Есть ли они в руке сейчас? Планируйте ходы наперед, в трудных ситуациях рассчитывайте на хорошие «топдеки»: порой это единственный способ победить при серьезном отставании рано.


Играйте **Наскок**, **Коготь**, **Лунный огонь** в начале, чтобы бороться за стол. Эти заклинания хорошо сочетаются с задачей: они не тратят маны или тратят минимум маны, но убирают со стола мелкие и средние угрозы.


[к оглавлению](#)




Полезные советы и особенности механик


Далее — несколько полезных советов и особенностей механик карт Квест Друида, которые помогут вам лучше освоить геймплей архетипа:


 Новая сила героя дает оба эффекта карт по порядку. Первым используется тот эффект, который написан на карте раньше. Например, **Гнев** сначала нанесет 3 единицы урона, а потом еще 1 единицу урона и доберет карту. **Сила кристаллов** сначала нанесет 2 единицы урона, а потом восстановит 5 единиц здоровья.


 Исключения — все карты, которые призывают существ или баффают существ: **Сила дикой природы**, **Кенарий**, **Таурен-садовник**. Они сначала призовут существо, а после баффнут его при новой силе героя Друида.


 **Удачная экспедиция** раскопает 3 случайные карты из 17. Далее полный их список.




 **Боевой друид Лоти** под новой силой героя превратится в 4/6 угрозу с натиском, маскировкой, провокацией, ядом и уроном от заклинаний. Иногда его можно оставлять в маскировке, чтобы он всегда усиливал **Размах** и **Звездопад**. Это особенно полезно в матч-апах с агро колодами и Квест Шаманом.

 **Друид косы** под новой силой героя получит 4/4 характеристики, **Друид когтя** — 4/6.

 Урон от заклинаний сработает по отдельности на два эффекта: **Гнев** нанесет 4 и 2 единицы урона, **Звездопад** — 6 и 3. **Сила кристаллов** нанесет 3 единицы урона, а восстановит так же 5 единиц здоровья.

 Если первый эффект заклинания убивает цель, второй все равно сработает еще до ее смерти. Вы всегда доберете карту с **Гнева**, даже если цель умрет от первого эффекта. Если **Звездопад** убьет свою цель, ее предсмертный хрип или перерождение сработают только после AoE, но не до этого. Исключение — **Сила кристаллов**. Если заклинание убьет персонажа эффектом урона, его уже не спасет исцеление.

 Не бойтесь играть **Ухлюпистого Хлюпа** для темповых ходов: часто нужно копировать с его помощью **Боевого друида Лоти** (получит 3/4 характеристики), **Оазисного волноплеска** (каждый получит 5/6 характеристики) или **Анубисата-защитника**.



В темповых матч-апах играйте *Анубисата-защитника* при первой же возможности. В медленных поединках играйте его внимательно, чтобы не подставиться под АоЕ.



Не завершайте ход сразу же после *Переполнения* или *Дара природы*: в руку может прийти *Анубисат-защитник*.



Элиза Просвещенная копирует карты в руке по порядку, начиная с левых. Если место в руке кончится, вы не получите копии правых карт.



Играйте *Переполнение* аккуратно: оно лечит существ противника, так что сначала нужно разменяться с ними всеми доступными способами.

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — медленный матч-ап, в котором нужно сделать ставку на ваше условие победы. Надежнее всего с Гаррошем играют сборки с *Поваром Номи*: четыре волны 6/6 элементалей оппонент не зачистит. Также полезны *Король Фаорис* (в руке должно быть несколько тяжелых заклинаний) и *Кенарий*, если вы сможете разыграть их несколько раз.

Если вы играете с *Малигосом* или ОТК-комбинацией через ПЧЕЛ!!!, старайтесь давить на средних этапах и сбивать броню Воина. Едва ли вы переиграете его со стола, но не дадите набрать слишком много брони.

Контроль Воин играет достаточно пассивно, так что у вас будет время выполнить задачу, перебрать колоду и найти самые жадные способы победы.

Постарайтесь всегда играть первым номером и не допускать захвата стола Воином. Используйте *Звездопад* и *Размах* для контроля стола, пока существа атакуют по герою противника.

Темпо Воин — может доставить проблем с хорошим заходом карт. Старайтесь отвечать на ранние угрозы с помощью ремувалов. Особое внимание уделяйте поврежденным угрозам: их может скопировать *Кровавая наемница*. Не повреждайте существ Воина самостоятельно.

Если вы сможете стабилизировать ситуацию на средних этапах партии, позаботьтесь о том, чтобы не потерять контроль над столом. Также у Воина может быть приличное количество взрывного урона: оружие, *Лирой Дженкинс* вместе с *Внутренней яростью* и

Кровавой наемницей (хотя оставить эту комбинацию в руке надолго Воину будет сложно).



Секрет Паладин — трудный противник из-за мощных баффов и агрессивного старта. Старайтесь не активировать секреты противника на начальных и средних этапах, даже если оппонент разыграл Загадочного претендента. Иногда лучше оставить б/б угрозу в живых и закрыться провокациями, оставив размены оппоненту. В остальном матч-ап незамысловат: вы играете от защиты, переигрываете противника по ресурсам в руке и стараетесь выжить.

Холи Паладин — может нанести 50 урона с пустого стола, что вам нужно обыграть. Копите как можно больше источников брони: **Кун Забытый Король**, **Свирепый вой** — полезно копировать их с помощью **Элизы Просвещенной** и **Гибельного банкира**.

Когда вы выйдете из зоны поражения ОТК комбинации, позаботьтесь о столе: Паладин постарается нанести урон с помощью **Ширваллы лоа-тигрицы**, **Тириона Фордринга** и других источников.

Мурлок Паладин — сложный противник, против которого важно вовремя найти **Звездопад** и успеть выполнить задачу до выхода **Приманки для рыбы**. Тратьте ремувалы только на мурлоков, которые дают баффы, или на **Мурлока-волномута**. Лучше всего выполнить задачу как можно раньше, к пятому-шестому ходам. Не забывайте, что Паладин может убрать крупную угрозу со стола с помощью баффа **Ядовитого Плавника** — других ремувалов у него нет. Тратьте **Звездопад** только на **Приманку для рыбы**, с остальными угрозами старайтесь справиться другими средствами. **Размах** сам по себе не так эффективен, его лучше комбинировать с **Магом крови Талносом** или **Боевым друидом Лоти**.



Зефрис Охотник — постарается сыграть агрессивно: рано захватить преимущество, пока вы выполняете задачу, и закончить партию на седьмой-десятый ход с помощью **Укротителя ящеров Бранна** и/или **Зул'джина**. Ваша цель — стабилизировать ситуацию на средних этапах, найти ответ на **Короля Круша** и другие крупные угрозы, а после закрыться провокациями и восстановить здоровье. Зефрис Охотник опасен, потому что может несколько раз перевернуть игровую ситуацию с помощью **Зефриса** и **Зул'джина**, а также **Сиамата**. Поэтому в руке нужно держать следующую волну наступления, что непросто в матч-апе с Охотником.

Внимательно обыгрывайте секреты. Если Охотник оставил на муллигане карту и не разыграл ее до четвертого хода, это может быть [Альфа-гиена](#). Постарайтесь активировать секрет перед четвертым ходом Рексара, если это не [Ловушка для крыс](#) — пусть лучше она останется неактивированной как можно дольше.



Зеркальный поединок двух **Квест Друидов** во многом зависит от сборок противников. Сильны версии с [Королем Фаорисом](#) и [Кенарием](#), поскольку противнику будет сложно зачистить стол от нескольких крупных угроз. Не бойтесь ставить [Малигоса](#) в темп, если играете версией с этим существом.

В начале оба Друида будут играть пассивно, постарайтесь раньше выполнить задачу с помощью [Монетки](#) или [Озарения](#) на первый ход. После старайтесь совершать выгодные размены: опасно ставить [Анубисата-защитника](#) на пятый-шестой ходы, пока оппонент не разыграл [Оазисного волноплеска](#). К шестому ходу не оставляйте существ с неполным здоровьем на половине оппонента, чтобы он не смог реализовать [Тайный оазис](#).

Поединок во многом будет определяться средней стадией игры: кто сыграет темпово, найдет больше полезных ресурсов и не отстанет в контроле стола, за тем и будет преимущество.

Квест Друиду сложно перевернуть игровую ситуацию, разве что в сборке нет [Зефруса Великого](#), или не пришли АоЕ эффекты вместе с уроном от заклинаний. [Боевого друида Лоти](#) можно оставить в маскировке, чтобы позже дать два [Звездопада](#) или [Размаха](#) и зачистить крупный стол.



Квест Разбойник — постарается захватить максимальное преимущество со старта. По возможности мешайте ему сделать это с помощью ремувалов, но не жертвуя прогрессом задачи без необходимости. Важно начинать активные действия к пятому-шестому ходам: «спамьте» стол мелкими и средними угрозами, не делайте ставку на что-то крупное и неповоротливое вроде [Древа войны](#).

Обыгрывать случайные карты других классов сложно. Если Разбойник своровал много карт Друида, он едва ли найдет мощные ремувалы и способы перевернуть игровую ситуацию. Но их можно отыскать с помощью [Домушницы](#) и других эффектов воровства не у вашего класса. Обыгрывать все невозможно, так что не думайте о наворованных картах слишком долго.

Темп Разбойник — агрессивная колода несколькими опасными угрозами и массой точечных ремувалов. Со старта часто достаточно медленный, так что вы сможете без

проблем выполнить задачу к ключевым 5-6 ходам, когда в бой вступят ключевые 5-6 ходы, которые помогут вернуться в игру. Друид вполне способен оправиться от агрессивного старта Валиры и затянуть партию: в колоде много исцеления, провокаций и способов борьбы за стол.

Любой Разбойник может рано выставить крупного **Эдвина ван Клифа**. Поделаться с ним вы чаще всего ничего не сможете: спасают только **Боевой друид Лоти** с ядом или **Хранитель чащи с Удачной экспедиции**. Если эти карты не пришли, а Разбойнику зашел идеальный **Эдвин ван Клиф**, не расстраивайтесь и смиритесь с поражением.

Темпо Разбойник также может играть **Авантюристов**. Ваша задача — убрать их со стола любой ценой, даже если это замедлит выполнение квеста.



Квест Шаман — неплохой матч-ап для Квест Друида, который начинается достаточно медленно. Важно ответить на **Тотем ЗЛА**, но при этом не останавливать прогресс задачи. Все ранние угрозы Шамана легко убрать с помощью **Звездопада**, **Размаха** или **Оазисного волноплеска**.

Главная проблема этого поединка — Шаман может переиграть вас по выгоде. Двойные боевые кличи делают много, так что старайтесь не отставать по ресурсам и планировать ходы наперед. Пока в руке достаточно ответов на существ Шамана и способов поставить опасные угрозы на стол, вы будете в порядке.

Обыгрывайте **Ментального техника**. Если этот третий дроп уже разыгран, его боевой клич повторит **Дрыжеглот**.

Если Шаман разыграл много Эфириалов-прихвостней, в его руке почти наверняка есть мощный AoE эффект для ответа на **Повара Номи**, **Короля Фаориса** и **Кенария**. Вы не сможете ничего поделаться с этим, так что придется играть так, как будто этих AoE в руке противника нет. Старайтесь перехватить инициативу и играть первым номером: действовать от защиты в этом матч-апе сложно.

Учитывайте, что у Квест Шамана может быть много взрывного урона. Постарайтесь держать запас здоровья на высокой отметке, даже если лидируете в контроле стола.

Лучше всех с Квест Шаманом борется версия с **Малигосом**. Шаману сложно ответить на 4/12 дракона, да и к комбинациям на 30 урона он крайне уязвим.

Эвоlv Шаман — быстрее и опаснее Квест Шамана. В этом матч-апе важно не проиграть к 5-6 ходам из-за **Жажды крови**. Если вы можете зачистить стол с помощью AoE эффекта и не позволить Шаману нанести летал с массовым баффом, делайте это, пусть вы замедлите прогресс задачи. В остальных случаях квест нужно выполнять как можно быстрее, так как до этого вернуться в игру будет сложно.

На средних и поздних этапах Эвоlv Шаман не так опасен, как Квест Шаман, хотя оппонент все еще может продавить вас взрывным уроном, если вы не найдете

провокаций и AoE зачисток.

Старайтесь как можно быстрее понять, играете ли вы с классической версией Шамана с [Жаждой крови](#) или с Агро Шаманом с [Молотом Рока](#) и [Камнедробителем](#).



Рено Маг — в этом матч-апе старайтесь не действовать слишком агрессивно, потому что у Мага почти всегда будет ответ на ваши угрозы. Планируйте активно перебирать колоду и быстро приходите к своему способу победы — все они достаточно эффективны против Мага, особенно сильны [Малигос](#) и ОТК-комбинация через ПЧЕЛ!!!. Берегите темповые угрозы с натиском и другие источники урона, чтобы убирать со стола опасных существ Мага с большим количеством атаки.

Старайтесь убрать Звездочета Луну на четвертый-пятый ходы с помощью ПЧЕЛ!!!, [Размаха](#) и других ремувалов.

Будьте готовы к тому, что Маг ответит на крупный стол с [Поваром Номи](#), [Королем Фаорисом](#) или [Кенарием](#). У него есть эффекты заморозки, а также [Зефрис Великий](#) с [Потасовкой](#) или [Круговертью Пустоты](#). Старайтесь держать в руке второй способ вновь заспамить стол, например, с помощью [Ухлюпистого Хлюпа](#). Также берегите какой-то ответ на [Вестника рока](#), если Маг заморозит ваш стол. Поможет [Оазисный волноплеск](#) (нужно 2 слота на столе) или [Звездопад](#).

Аккуратнее с [Оазисным волноплеском](#) на 5-6 ходах — [Реликвиевед Рено](#) станет идеальным ответом на две 5/5 угрозы.



Н'Зот Жрец — не самый простой матч-ап, если вы играете классическими версиями с [Поваром Номи](#). Намного лучше этого противника побеждают [Малигос](#) Друиды и Друиды с [Гибельным банкиром](#) (копируйте [Зефриса Великого](#), чтобы ответить на полный стол угроз Жреца с помощью AoE ремувалов или [Массового рассеивания](#)).

Ловите противника на медлительности: у него нет добора, так что вы намного быстрее получите доступ к своим 30 картам из колоды, чем Андуин. Он может вовремя не найти все AoE зачистки и способы воскрешения.

Комбо Жрец — в этом матч-апе опасно играть пассивно со старта, особенно если Жрец рано находит баффы здоровья. Старайтесь любой ценой убирать со стола всех существ Андуина, даже если пострадает прогресс задачи. Крайне силен [Боевой друид Лоти](#) в форме с ядом, пусть Жрец и может ответить на него [Массовым рассеиванием](#) или

комбинацией с [Яростным пиромантом](#). Но матч-ап тяжелый, так что будьте готовы рисковать.

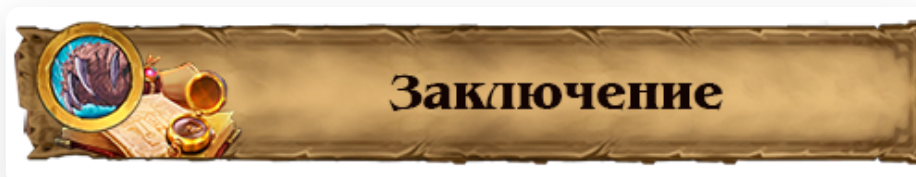
Получится захватить стол — партия почти наверняка будет за вами. Жрецу сложно вернуться в игру, и без существ на игровом поле он ничего не может.



Зоолок — тяжелый матч-ап, в котором нельзя играть пассивно. Про раннюю задачу чаще всего придется забыть из-за опасного старта Чернокнижника. Чистите стол от [Огненных бесов](#), прихвостней и других серьезных угроз с большим количеством атаки. Не жалейте на это всю ману, особенно если в руке нет [Звездопада](#) и [Оазисного волноплеска](#).

Постарайтесь как можно быстрее определить, боретесь ли вы с классическим Зоолоком или с версией с [Зефрисом Великим](#). Во втором случае будьте готовы к AoE эффектам, массовым баффам и взрывному урону для летала.

[к оглавлению](#)



Квест Друид — гибкий и вариативный архетип, а, может быть, и целый комплекс медленных архетипов класса с разными способами победы. В Спасителях Ульдума все версии Малфуриона обращаются к задаче: она слишком сильна в сочетании с новыми картами.

Пусть популярнее всех стал Квест Друид с [Поваром Номи](#), другие комбо версии все еще сильны и конкурентоспособны, пусть играть ими сложнее. Если вы чувствуете в себе силы, дерзайте!

Спасибо за внимание, до скорых встреч