

Můj trophy push deck

Obtížnost hraní – Velmi těžká



Obecné informace

Tento deck je velmi silný proti deckům, co mají poison, jelikož heal umožňuje rychlou obnovu HP jednotek, díky čemuž poison takřka ztratí význam.

Obsahuje pouze common a rare karty, díky čemuž se rychle vymaxuje.

Tento deck je velmi obtížný na hraní a to především kvůli obsahu Minion Horde (jsou to křehké jednotky stojící 5 elixíru a dají se lehce vycountrovat, totéž platí pro 3 mušketýrky, jsou drahé a dají se lehce vycountrovat, proto je velmi důležité použít tyto karty ve správný čas.

Hlavní výhodou tohoto decku oproti ostatním 3 Musketeers deckům je v tom, že můžete „vybaitit“ soupeřův spell, buď za pomoci 3 musketeers, nebo minion horde a tím následně druhou z uvedených karet bez obav použít.

Například, když soupeř použije fireball na 3 mušketýrky =>že už nemá další spell na counter minion hordy.

Samozřejmě existují ještě hráči, co hrají arrows místo zap/log, ale není jich mnoho.

Informace k jednotlivým kartám

Knighr – velmi dobrá jednotka na tankování

Elixir Collector – dobrý na získání elixírové výhody, viz: www.youtube.com/pepiscr - zde se všude opakuje, k čemu je collector a jak ho umístit.

Battle ram – silný proti lightning, může tedy kompletně ochránit Vaši věž nebo 3 muškety proti lightningu, dále se dá využít na obranu či na counter push, případně, díky jeho vysoké rychlosti na potlačení jednotek.

3 Musketeers – Vaše hlavní win condition, hraje se až v případě, že víte, co hraje protivník za karty. Pro lepší efektivitu se doporučuje mít položený collector. Pokud soupeř nezahraje něco, na co by bylo potřeba zahrát 3 muškety, tak se hrají zásadně v double elixíru, a v případě, že oponent nemá raketu, se dávají všechny na jednu lajnu.

Zap – Cyklovací karta, spolu s Ice Golem se dokáže postarat o Minon Hordu, případně s ní můžete umožnit Battle Ramu connectnout, pokud mu v cestě stojí Night Witch a vy ji zabijete baty.

Ice Spirit – Stejně jako zap cyklovací karta, s jeho pomocí můžete zneškodnit Minon Hordu. Pokud Ice Spirita položíte na začátku hry dozadu, v 90% případů Vám zaručí chip dmg na oponentové věži (tedy pokud je stejného lvlu, jako oponentova věž, případně větší)

Minion Horde – Minioni jsou křehcí, ale mají ohromné dps, takže se je snažte udržet co nejdéle naživu a oni už se postarají o zbytek. Jedná se, společně s mušketami, o kartu, která se vyplatí healovat.

Heal – V kombinaci se 3 mušketami je smrtelný, avšak ho je potřeba umět použít ve správnou chvíli, jinak takřka ztratí efekt, ale pokud se povede, obnovíte 9 elixíru za 3, což protivníka můžeš stát věž, v lepším případě i hru.

Základní „comba“

3 muškety+heal

3 muškety+battle ram

Battle ram + ice spirit

Ice spirit+zap (eliminace M. Hordy)

