

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 39

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

Сгенерировано: 04.06.2026 15:46

Количество материалов: 4

Биг Спелл Маг — лидер меты Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

ID: 2258

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/gorod-big-spell-mage>

Дата: 10.10.2024

Тип: Гайды

Категория: Раздор в тропиках

Описание

Биг Спелл Маг — лидер меты Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

Кратко

Биг Спелл Маг удерживает позиции самой популярной колоды Раздора в тропиках. Разбираемся в большом гайде, как работает колода и почему она так сильна.

Текст

Герой гайда — Биг Спелл Маг в мете Раздора в тропиках в октябрьском сезоне. Вместе с мини-сетом в игре появилось 38 новых карт, но у Мага их на деле вышло куда больше, чем у остальных. Всё дело в том, что у Мага появилась Порталомант Скайла. Турист, который позволяет играть всеми картами Разбойника. Более того, сама Порталомант Скайла очень сильна просто за счет своего боевого клича. Это одна из топовых карт, которые Джайна ищет на стадии муллигана.

Все это привело к появлению Биг Спелл Мага — колоды, которая захватила мету дополнения на всех рангах. Это и одна из самых успешных колод дек ладдера, и самая популярная. По численности Биг Спелл Маг все еще лидирует, несмотря на нерфы двух карт архетипа. Он же показывает и хороший процент побед.

В большом гайде вы узнаете всё самое важное о геймплее Биг Спелл Мага в текущей мете. Вы найдете лучшие колоды и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд 10 октября с учетом актуальной меты. Список изменений:

Переработали вступление

Изменили колоды и описания к ним

Дополнили раздел "Как собрать колоду"

Изменили карты, нужные на муллигане против всех классов

Дополнили раздел "Стратегия игры"

Добавили описания новых матч-апов. Изменили старые.

Содержание гайда:

- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 39

- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Из чего состоит колода
- Особенности геймплея
- Полезные советы
- Матч-апы

Биг Спелл Маги разделились на два лагеря. Классические сборки и сборки со Сферой галакси-проекции. Оба подхода имеют право на существование и показывают похожие цифры винрейта. Общая статистика чуть выше у сборок со Сферой, хотя отдельные деки классического Биг Спелл Мага показывают результаты чуть лучше.

Мы рекомендуем брать классические сборки. Они и дешевле, и в оптимальных формах сильнее. Но не ошибка поиграть и со Сферой галакси-проекции, если эта легендарка и все остальные дорогие карты есть в вашей коллекции.

Классический Биг Спелл Маг

Классическая сборка Биг Спелл Мага, не сильно изменившаяся после нерфов. Тут не осталось На дне, но все еще есть Осьминог-серфер. В освободившиеся слоты берут пару Норганнон и Головоломщик Кадгар. И тут все еще есть две Неофитки культа для зеркальных матч-апов.

Это самая эффективная сборка Мага в нынешней мете, рекомендуем ее на всех рангах. Если у вас нет Норганнона и Головоломщика Кадгара, их легко заменить на пару Крушителей колонок или другие опциональные карты.

Биг Спелл Маг со Сферой галакси-проекции

Лучшая версия Биг Спелл Мага со Сферой галакси-проекции. Впрочем, эта легендарка доступна Магу только с раскопки Музыкального менеджера Е.Т.С. В деке появляется несколько заклинаний за низкую стоимость, также дополнительные тяжелые карты — Зиллиакс Делюкс 3000, Калесгос и Менеджер Марин.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти всех колодах архетипа. В основе колоды Биг Спелл Мага все тяжелые заклинания, а также способы раньше сыграть их каким-либо способом. Тут есть и эффекты, позволяющие добрать ключевые карты, сыграть их раньше, повторить или сгенерировать важные для комбинаций Монетки.

Эта основа подойдет как для классических сборок Биг Спелл Мага, так и для сборок со Сферой галакси-проекции. Все карты тут нужны и тому, и другому Магу.

Брелок-скарабей, Сказочный коммивояжер, Ледниковый осколок, Торговка доспехами — первые дропы с разным функционалом. Обычно берут 1-2 копии каких-то из этих карт. Популярнее всех Сказочный коммивояжер из-за синергии с Порталомантом Скайлой. Но Брелок-скарабей дает уверенный старт, а Торговка доспехами улучшает агро матч-апы. Любая карта хороша в чем-то своем. Брать можно любые.

Флинт Огненная Рука, Грязная крыса, Аудиомедик, Изготовительница жезлов, Вестник рока — дополнительные копии вторых дропов, которые тоже берут в сборку в 1-2 копиях. Флинт

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 39

рассчитан уже на мидгейм, Аудиомедик — улучшит агрессивные. Изготовительница жезлов тоже работает как синергия с Порталомантом Скайлой и может как-то помочь в начале партии.

Неофитка культа и Крушитель колонок — нужны в первую очередь для улучшения зеркального матч-апа, если очень часто его встречаете.

Петроглиф, Тепловая волна, Высокие волны, Эхо, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Менеджер Марин, Сфера галакси-проекции — эти карты как правило берут вместе, исключая из деки Осьминога-серфера и На дне. Биг Спелл синергий станет меньше, зато очень сильной в лейтгейме станет Сфера галакси-проекции.

Головоломщик Кадгар — сильная легендарка для многих ситуаций, поможет в том числе в зеркальных матч-апах. Но карта тяжелая и дорогая — крафтить ее не обязательно.

Калесгос — скорее фановая карта, которая сделает деку куда тяжелее. Но может быть полезным в лейтгейме. С ней можно быстрее играть тяжелые заклинания.

Зиллиакс Делюкс 3000 (Идеальный + Дублирующий модуль) — тяжелая антиагро опция, которая порой может оказаться полезной в затянувшихся поединках. Но играют Зиллиакса в деках Мага редко, места ему обычно не хватает, да и партии не всегда длятся до 9 маны.

[к оглавлению](#)

Биг Спелл Маг — достаточно бюджетная колода, но несколько легендарок и эпиков в ней все же есть. К сожалению, чаще всего это ключевые карты для архетипа, без которых он потеряет всякий смысл. Далее обсуждает ключевые дорогостоящие карты.

Грязная крыса — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Акварелист — не берите другие источники добора, вместо этого обратитесь к техническим картам для зеркального матч-апа или дополнительному второму дропу. В теории без Акварелиста можно обойтись, но постарайтесь все же скрафтить этот эпик в двух копиях.

Король прилива — без этой карты Биг Спелл Маг не обойдется. Заменить нельзя.

Порталомант Скайла — без этой карты Биг Спелл Маг не обойдется. Заменить нельзя.

Цунами — без этой карты в двух копиях Биг Спелл Маг не обойдется. Заменить нельзя.

Максимально бюджетный Маг

Это оптимальная версия Биг Спелл Мага. К сожалению, сделать колоду дешевле нельзя. Разве что пару Акварелистов можно заменить, но значительно дешевле дека не станет, зато потеряет в стабильности из-за потери синергии с Осьминогом-серфером.

[к оглавлению](#)

Муллиган Биг Спелл Мага достаточно простой, если разобраться в его основных принципах. Важно муллиганить агрессивно, то есть оставлять в руке только лучшие карты для старта, а скидывать всё не только слабое, но и среднее по силе. Никаких полумер — ищите только лучшие карты для конкретного матч-апа. Благо в большинстве ситуаций лучшие карты будут одинаковыми.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 39

Король прилива — оставляйте всегда кроме матч-апа с другими Магами. В этом поединке оставляйте Короля прилива только в ситуации, когда вы начинаете партию без Монетки.

Осьминог-серфер — оставляйте всегда одну копию. Вторую всегда скидывайте.

Порталомант Скайла — оставляйте всегда. Если есть в руке, ищите способы генерации Монетки.

Сказочный коммивояжер — оставляйте всегда одну копию. Вторую скидывайте.

Искатель металлов — оставляйте с Порталомантом Скайлой или Осьминогом-серфером, а также против агрессивных противников.

Хитрый мошенник — оставляйте только в случае, если в руке есть Король прилива или Порталомант Скайала.

Жадный партнер — оставляйте всегда с Порталомантом Скайлой или комбинацией второй дроп + Осьминог-серфер / Король приливов.

Акварелист — одну копию можно оставить с хорошей рукой.

Другие карты — оставляют на муллигане редко.

Рыцарь смерти: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.

Охотник на демонов: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Искатель металлов, Хитный мошенник.

Воин: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Цунами. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Паладин: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.

Охотник: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер, Искатель металлов. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Друид: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Разбойник: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.

Шаман: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Искатель металлов. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Маг: Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Акварелист. Только без Монетки — Король прилива.

Жрец: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 39

коммивояжер, Искатель металлов, Жадный партнер, Хитный мошенник.

Чернокнижник: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.

[к оглавлению](#)

Из чего состоит колода

Биг Спелл Маг — необычная колода, построенная вокруг тяжелых заклинаний за 9-10 маны и имбалансных способов сыграть их куда раньше и за маленькую стоимость. Порой Маг может сыграть Цунами или Закатный залп уже на 3-4 ходы, но чаще всего делает это на 5-6 маны.

Цунами станет самой сильной и часто победной картой Мага. Но спелл не самостоятельный::за 10 маны он никому не нужен. Маг хочет сыграть его куда раньше. И часто 1-2 кастов достаточно для того, чтобы обеспечить себе легкую победу в партии.

Это и источник взрывного урона, и генератор больших характеристик, и способ зачистить стол противника. И Цунами часто делает всё это одновременно

Закатный залп в большинстве ситуаций слабее. Но это все еще сильное заклинание с похожей функцией. Тут тоже есть возможности и взрывного урона, и зачистки стола, и способ призыва тяжелого юнита.

Оба заклинания очень редко играют за их полную стоимость. И вместо этого Маг ищет какой-то способ маначита. Их в колоде несколько — и к мидгейму хотя бы один из них почти наверняка окажется в вашей руке.

Колода Биг Спелл Магом построена особым образом, чтобы все маначит опции правильно работали. В сборках есть только дорогостоящие заклинания, так что в 100% случаев Осьминог-серфер, На дне и Акварелист достанут из деки лишь топовые спеллы, о которых речь шла выше. Это первая возможность маначита дорогих заклинаний. Особенно хорош тут Осьминог-серфер: он стабилен потому, что Закатных зал и Цунами не выбирают целей — никакого рандома не будет.

Осьминог-серфер, впрочем, сам по себе не играет заклинание из деки. Его еще нужно достать из колоды, в чем помогут источники перебора. Почти наверняка заклинание доберут Акварелист и На дне.

Важно!

Никогда не замешивайте в колоду Змеиное масло со Сказочного коммивояжера. Сделав это, вы добавите в деку дешевое заклинание, которое может испортить эффект Осьминога-серфера.

Змеиное масло нужно в руке для того, чтобы с ним работала Порталомант Скайла.

У Мага есть и другие способы сыграть дорогие заклинания куда раньше 9-10 ходов, но для этого они уже должны быть в руке. Тут работают Король прилива и Порталомант Скайла. Топовые карты, с заходом которых в руку в начале партии винрейт Мага подскакивает до огромных значений.

Король прилива работает просто: его обычно играют на 4 ход, а на следующий кастуют

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 39

тяжелое заклинание в руке. Чуть сложнее Порталомант Скайла: чтобы она сработала, в руке должны быть 2 заклинания — дорогое и дешевое. Дешевыми спеллами чаще всего становятся Монетки, Змеиное масло и другие сгенерированные карты. Монетки вы получите с помощью Жадного партнера и Искателя металлов.

Еще один набор важных карт в деке — карты Разбойника. Их позволяет взять в деку Порталомант Скайла со свойством туриста. Особенно хорош Хитрый мошенник — способ повторить Цунами, Солнечный залп или На дне.

Искатель металлов помогает бороться за стол в начале партии, а еще это генератор Монеток для синергий с Порталомантом Скайлой и просто для раннего розыгрыша тяжелых карт.

Морская зазывала готовит тяжелые ходы и помогает раньше сыграть ключевые карты. Как правило ее ставят за 1 ход до того, как вы используете сильную карту. Важно, что после ее розыгрыша можно использовать Монетки, нейтральных существ, а также Искателя металлов и Хитрого мошенника, не сбрасывая скидку в 2 маны.

Оставшиеся карты в колоде — просто существа для ранней борьбы за стол и заполнения ходов. Тут есть источники добора, технические карты, просто полезные во многих ситуациях опции, порой какие-то способы защиты.

[к оглавлению](#)

Особенности геймлея

Биг Спелл Маг часто играет в свою собственную игру. Ему не так важно, что делает противник. Маг хочет реализовать свои тяжелые заклинания как можно быстрее в любом матч-апе — агрессивном, медленном или зеркальном. И как правило розыгрыш нескольких тяжелых спеллов подряд приводит Мага к безоговорочной победе в любой ситуации. Что там делает оппонент — не так важно. Цунами и Закатный залп в любом случае приносят победу, потому что спеллы делают всё необходимое и в любых ситуациях.

Есть такой набор карт в руку, с которым вы будете почти уверены в своей победе. Так можно очень рано сыграть тяжелые спеллы (ходы с 3-5 маны), а после повторить их Хитрым мошенником. Такая комбинация поставит точку в любом матч-апе вне зависимости от противника и его действий. Это, конечно, не совсем здоровая ситуация для игры. И Биг Спелл Маг, конечно же, имбалансен для Стандартного режима.

Из-за того, то такие имбалансные ходы возможны, особенно важен агрессивный муллиган в поисках ключевых частей этих имба ходов. Поэтому важно сбрасывать средние по силе карты и оставлять только лучшие. Мы подробно разбирали муллиган в прошлом разделе.

Обычно такие имбалансные ходы требуют наличия Порталоманта Скайлы в руке, а также нескольких Монеток и тяжелого заклинания. В начале генерируйте больше Монеток, оставляйте одну в руке, а остальные тратьте для раннего розыгрыша Скайлы. Сразу после играйте бесплатные спеллы.

Иначе можно рано играть Осьминога-серфера через Монетки, а после добирать Цунами с помощью Акварелиста.

Во всех этих ходах помогают не только Монетка, но и Морская зазывала.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 39

Что до Короля прилива, то с ним какие-то ранние и очень сильные комбинации реализовать не получится. Его играют только на 4 ход. Использовать его раньше нет никакого смысла. Спеллы будут стоить 5 маны в любом случае, Монетки вы сыграть не сможете.

Это все еще очень сильная карта, которая часто приносит победу. Но ее Маг не может сыграть раньше 4-5 ходов.

Важно, что некоторые противники могут обернуть Короля прилива против вас. Чаще всего это другие Биг Спелл Маги, а также Дракон Друиды, которые тоже играют Цунами.

Многие карты Мага работают с оставшейся колодой. Тут важно понимать, что в ней есть, а чего нет. И соответственно использовать нужные синергии.

Акварелист достает из деки только Цунами. Настройщик — только Искателя металлов. Осьминог-серфер и На дне сработают только в случае, если в деке остались тяжелые спеллы. Всё это важно постоянно учитывать и не допускать глупых ошибок.

Лучший способ победить Биг Спелл Мага в нынешней мете — играть очень агрессивно. Надо давить на Мага до того, как тот реализует свои тяжелые заклинания. Тут агро колоды пользуются нехваткой исцеления и провокаций.

Маг может попытаться контратаковать с помощью своих тяжелых заклинаний и сгенерированных существ. Но тут надо очень быстро сносить полное здоровье противника, что у Джайны не всегда получается.

Исправить ситуацию могут случайно сгенерированные существа. Чаще всего это десятые дропы, которые создает Закатный залп и На дне, если достанет Цунами.

Десятых дропов в игре не так много. Маг может призвать и классовые карты, но ему недоступны титаны. Тут есть несколько юнитов с натиском и провокациями, что помогает в агрессивных поединках. Обратите внимание, что Банджозавр достанет из колоды Осьминога-серфера.

Случайных существ за 9 маны призвать получается реже (с помощью На дне, достав Закатный залп). Но тут есть много источников исцеления и провокаций — Фай Заходящее Солнце, Раздражатели, Обсидиановая статуя, а еще рывок — Король Плюш.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Монетку Маг всегда старается реализовать для быстрого розыгрыша тяжелых карт. Не стоит тратить ее просто на средних по силе существ. Держите одну Монетку для Порталоманта Скайлы, если легендарка уже есть в руке. Остальные тратьте для того, чтобы раньше сыграть и Скайлу, и Осьминога-серфера, и На дне, и взятое Цунами с помощью Акварелиста. Нет смысла играть Короля прилива через Монетку на 3 ход.

Не играйте Акварелиста в начале партии, если в руке есть Осьминог-серфер. Лучше сначала сыграйте зверя, а после доберите Цунами из колоды, которое тут же будет использовано.

В деке специально очень много нейтральных существ, которые не испортят эффекты Морской зазывалы и Хитрого мошенника. Эта пара работает только с классовыми картами Мага, что

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 39

чаще всего означают или тяжелые заклинания, или ключевую пару легендарок.

Норганнон — просто хорошая карта в деке без каких-то особых синергий. Первый эффект не так хорош и редко сможет как-то перевернуть партию. Обычно титана играют, если всё хорошо и есть шанс, что он проживет до следующего хода. Уже тогда эффект у этой легендарки будет очень сильным.

Правильно сыграть Неофитку культа и Крушителя колонок сложно. Тут надо точно понимать матч-ап и возможности противника. Чаще всего карты помогают против контроль дек (играйте их, если захватили стол и опасаетесь зачистки от противника), а также в зеркальном матч-апе (блокируйте ранний розыгрыш существ за 4-5 маны через Монетки). В агро матч-апах играйте в любой удобный момент, если нет хода лучше.

Если играете с Головоломщиком Кадгаром, на его ранний розыгрыш можно потратить Монетку. Доверяйте тому, что он сыграет оптимальные карты, если у вас всё плохо. Например, он часто может дать Снежную бурю, чтобы заблокировать огромный стол противника и спасти вас от летала.

Сфера галакси-проекции нужна в первую очередь для того, чтобы скопировать Закатный залп и Цунами. Хотя и другие заклинания за 2+ маны будут полезны, как и Монетка. Саму Сферу можно повторить с помощью Хитрого мошенника. Это самый жадный ход, который обычно Маг проворачивает только в контроль матч-апах.

к оглавлению

- Биг Спелл Маг

В зеркальном матч-апе огромное преимущество будет у того, кто первый сыграет Цунами. Это самое сильное заклинание в матч-апе, с которым противнику будет очень сложно совладать. Можно ответить своим Цунами, но инициатива будет за тем Магом, который скастит спелл первым. И Цунами легко отвечает на сыгранные рано Закатный залп.

Король прилива — сложная карта в матч-апе, потому что она может помочь противнику так же, как и вам. Играть ее выгодно только Магу, начавшему игру без Монетки, на свой четвертый ход. Тогда противник не сможет сыграть Монетку + карту за 5 маны, а вы получите инициативу для следующего действия. Если же вы начинаете с Монеткой, то Короля прилива очень сложно реализовать, не дав противнику больше пользы, чем вам.

Многое в матч-апе сделают Неофитка культа и Крушитель колонок. Играйте их перед ходом, в который противник подготовил сильный ход через Монетки (считайте, сколько у врага Монеток), Короля прилива или Порталоманта скайлу. Нужные тайминги найти не всегда просто, но они часто решают исход партии.

Фатиг Чернокнижник

Играет агрессивно в мидгейме, рассчитывая на комбинацию Попгар Гнилостный + Крещендо. Она и зачистит стол, и восстановит все здоровье Чернокнижнику. Вам важно сыграть тяжелые заклинания раньше этой комбинации и после задавить Лока со стола и взрывным уроном. Только если в руке все еще осталось много способов повтора Цунами и Закатного залпа (Сфера галакси-проекции и Хитрый мошенник), можно затянуть партию и вернуться в игру после двух Крещендо. Но тут важно сделать так, чтобы сам Лок не убил вас взрывным уроном.

- Радужный Шаман

Агрессивная дека, которая играет много способов взрывного урона. Это и Жажда крови в комбинациях с мелкими юнитами, и Горн Владыки Ветра вместе с баффами атаки. Еще есть Шоумен, который заспамит стол большими характеристиками. Меньшей проблемой в матч-апе часто станет оружие из-за Цунами — Шаман часто будет замороженным и не сможет атаковать. Другие источники взрывного урона так просто не обыграть. Важно не получить слишком много урона со старта, чтобы вам было сложно добить в мид и лейтгейме.

Рено Воин

Цунами очень важно и в этом матч-апе. Старайтесь раньше играть этот spell и дублировать именно его с помощью Хитрого мошенника. Как правило несколько кастов Цунами похоронят Воина, особенно если есть возможность добить его Закатным залпом или заблокировать зачистки Неофиткой культа / Крушителем колонок. Аккуратнее с Грязной крысой в начале партии. Можно достать из руки большого и неприятного юнита. В остальном колода Мага играет сама за себя и каких-то проблем в поединке обычно не появляется.

Друиды

Матч-ап с Друидами не такой уж тяжелый. Ему сложно ответить на ваше Цунами, да и к рано сыгранным большим статом от других заклинаний он уязвим. Но партию нельзя затягивать, в лейтгейме Друид куда сильнее Мага. Например, трудно будет как-то ответить на Дунгара, да и проигнорировать стол с большим количеством статом вы не сможете.

Чаще всего Друид играет много дешевых заклинаний, но не тяжелые spell. Так что Король прилива отлично работает в этом поединке, как и Неофитка культа и Разрушитель колонок.

Рыцарь смерти

В мете много разных дек Рыцаря смерти. Объединяет их наличие Бригадира Рески и способов заспама стола мелочью. В поединке все еще сильно Цунами: как моментальный ответ на стол Рыцаря смерти. Но он часто сможет зачистить стол каким-либо способом. Нити отчаяния не встречаются в сборках с 2 Рунами Льда — постарайтесь как можно раньше отследить, играет ли ДК с парой Рун Льда или использует каждую Руну по одной.

В этом матч-апе отлично работают Головоломщик Кадгар и Король прилива.

Пейнлок

Рано поставленные крупные угрозы могут стать серьезной проблемой для Биг Spell Мага. Их всегда сдержит Цунами, но без этого заклинания бывает трудно. Придется рассчитывать на хорошую генерацию случайных существ с Закатного залпа или На дне, что не самый надежный способ победы.

Ледокатчик станет отличной картой для этого матч-апа, как и Головоломщик Кадгар. Из-за них поединки не такой уж сложный, хотя все еще нужно действовать аккуратно и с умом.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)

Марин Дракон Друид — лучшая колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

ID: 2590

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/masterskaya-chudastea-gaid>

Дата: 21.08.2024

Тип: Гаиды

Категория: Раздор в тропиках

Описание

Марин Дракон Друид — лучшая колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

Кратко

Марин Друид хозяйничает в Тропиках после первых нерфов. Разбираемся, как работает колода в новом дополнении вместе с большим гайдом.

Текст

Марин Дракон Друид — колода, которая появилась еще в конце прошлого дополнения. Ее уже успели понерфить, но все же архетип сил своих не потерял. С началом выхода Раздора в тропиках Марин Друидом стали играть куда реже, потому что появился ОТК СПД Друид. Однако и его понерфили в патче 30.0.3 вместе с другими сильными и новыми колодами дополнения.

Марин Друид только этого и ждал. Дека триумфально вернулась в ладдер и быстро захватила его. Сегодня Марин Друид показывает и самый высокий процент побед в ладдере, и лидирует по численности на большинстве рангов. Колода слишком сильна во всех игровых аспектах, мало кто может стабильно переигрывать ее.

В большом гайде разбираемся, как изменился Марин Друид с выходом Раздора в тропиках и как правильно играть им, чтобы без труда взять Легенду и двигаться выше. Вы найдете оптимальные сборки Марин Друида и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и меты. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии и игры и ключевые матч-апы текущей меты.

Обновили гайд 21 августа. Список изменений:

- Обновили оптимальные колоды и описание к ним
- Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Дополнили раздел "Стратегия игры"
- Добавили описания новых матч-апов. Дополнили старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Реализация ключевых комбинаций

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 39

- Полезные советы
- Матч-апы

Сборки Марин Дракон Друида устоялись и мало отличаются друг от друга — обычно лишь 1-2 картами, сильно не влияющими на результаты и геймплей. Хотя небольшие отличия все же есть, которые мы и обсудим ниже.

Марин Друид от VS

Оптимальная сборка Марин Друида по статистике от VS — отказывается от Взлетаем в пользу пары Снов под звездами и Озарений. Подойдет для зеркальных матч-апов и всех других оппонентов в равной степени — колода универсальная и всегда рабочая.

Защитный Марин Друид

Главная фишка этой колоды — одна копия Подвески земли. Этот спелл в первую очередь станет важным источником исцеления для агрессивных матч-апов с Фатиг Локами и другими колодами с большим количеством взрывного урона. Но еще это синергия с Кукольщиком Дорианом и просто хороший способ вовремя найти нужное существо.

Рекомендуем эту сборку, если вы встречаете много Чернокнижников и темповых колод.

Марин Дракон Друид со Сном под звездами

Куда более популярная версия Марин Друида с парой Снов под звездами и одной копией Взлетаем. Заклинание это хорошее и гибкое, но не обязательное для архетипа. Поэтому вместо него порой берут другие технические карты. Сон под звездами относительно медленный: его не сыграть в начале партии, когда Друид особенно уязвим.

Тяжелый Марин Дракон Друид

Главная особенность этой колоды — понерфленный Водовой, который воскресит Фай Заходящее Солнце, Зиллиакса Делюкс 3000 и Пустынную матрону. Сделать это рано не получится, так что такой Друид будет лучше играть в медленных поединках, но чуть хуже в агрессивных.

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Марин Друида много карт в основе: и в первую очередь это тяжелые карты, а также синергии драконов. В дополнение к этому тут есть Размах и в Раздоре в тропиках в основу попал даже Кукольщик Дориан — в прошлом дополнении его не всегда брали в колоды.

Код основы колоды:

Зиллиакс Делюкс 3000 чаще всего встречается в наборе Идеальный + Дублирующий модуль. Хотя связка Идеальный + Вирусный модуль тоже имеет место — и не только в колодах с Водопоем, но и самостоятельно.

Оставшиеся слоты заполняют преимущественно недорогими опциями за 0-3 маны. Далее мы их обсудим.

Озарение — сильная карта для старта, которая поможет раньше сыграть ранних драконов, а

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 39

также имбалансного Рокового соуха. Полезна почти всегда, особенно до того, как вы доберетесь до 10 маны.

Кактусовый голем — не лучшая карта для старта партии, но все же приемлемая. Дает поделаться что-то в начале, если вы не нашли синергии драконов. Порой среди вторых дропов можно раскопать источники урона от заклинаний, добор и другие полезные свойства.

Взлетаем! — способ добора драконов, который будет актуален почти на всех этапах партии. Обычно берут только одну копию, а для двух места уже не хватает.

Подвеска земли — позволяет раскопать тяжелых существ и восстановить много здоровья. Подойдет для более агрессивной меты с большим количеством берн колод.

Трогг-камнемет — сильный источник взрывного урона, который чаще всего играют уже на 10+ маны для завершения игры или серьезного урона по герою противника. Можно играть и в начале партии против темповых колод.

Шипохвостый дракон — сейчас используют редко, потому что появились другие сильные карты Раздора в тропиках.

Небесная мать Авиана — фановая карта, которая сделает Друида куда тяжелее и медленнее, чего ему на деле не нужно. Вы снизите свои результаты, если возьмете эту легу, но сделаете деку куда веселее.

Сон под звездами — хорошее универсальное заклинание, которое помогает добирать карты, копить броню или реже генерировать больше маны. Проблема в том, что сыграть spell можно только с 7+ маны, а в это время Друид уже и так сильный и делает мощные ходы. Поэтому Сон под звездами берут не всегда.

Водопой — в колоде есть три провокации для работы с Водоемом, две из них очень сильные. Заклинание жадное и медленное, подойдет для меты с большим количеством контроль матч-апов и зеркальных поединков.

к оглавлению

Зиллиакс Делюкс 3000 — рекомендуем скрафтить эту легу как можно быстрее, потому что она подходит многим классам, не только Друиду. Но сам Друид в принципе может обойтись без Зиллиакса. Берите вместо другую опциональную карту, не обязательно тяжелую.

Новые высоты — обязательно создайте две копии этого заклинания.

Кукольщик Дориан — не обязательная карта, без которой Друид может обойтись. Берите вместо Водопой или другую опциональную карту.

Менеджер Марин — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Крафтить не нужно.

Йогг-Сарон Освобожденный — очень сильная карта в мете, которую используют многие карты. И Друиду будет сложно без Йогга, потому что он дает очень сильные опции зачистки стола, чего Друиду часто не хватает. Рекомендуем скрафтить как можно быстрее.

Фай Заходящее Солнце — это хороший дракон, без которого Друиду будет сложно. Рекомендуем скрафтить.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 39

Хранительница жизни Эонар — слишком важная и сильная карта, чтобы от нее отказываться. Спасает во многих ситуациях и дает много мощных опций.

Вы не соберете Марин Друида без нескольких платных легендарок, потому что они составляют главную ударную силу колоды. Ради них Друид разгоняется по мане, ими он часто побеждает. Поэтому почти все леги придется скрафтить. Каких-то серьезных замен дорогим картам, к сожалению, нет.

к оглавлению

Муллиган Марин Друида простой и сводится к поиску самых сильных карт — в первую очередь Брызгающегося дракончика. Ранний заход этой карты повышает винрейт на огромный процент, так что Брызгающегося дракончика нужно искать агрессивно, то есть сбрасывать всё остальное в его поисках. Помимо него хороши и Новые высоты, а также синергии драконов в принципе для активации клича Брызгающегося дракончика.

Брызгающийся дракончик — лучшая карта на муллигане, которую вы должны агрессивно искать, то есть сбрасывать все остальное в ее поисках. Если Брызгающийся дракончик уже есть в руке, оставляйте одного любого дракона.

Подарочный дракончик, Пустынная матрона, Дракон Чиа — оставляют почти всегда в одном экземпляре, чтобы активировать боевой клич Брызгающегося дракончика. Вторые и третьи копии этих драконов оставляют лишь в случае, если уже есть Брызгающийся дракончик.

Новые высоты — одну копию оставляют всегда. Две нужны только в медленных матч-апах с Монеткой.

Фай Заходящее Солнце — оставляйте в агрессивных матч-апах с Монеткой или драконом за 1-3 маны.

Озарение, Летнее дитя цветов, Роковой соух, Менеджер Марин — есть смысл оставлять только с очень хорошей рукой, например с парой Брызгающихся дракончиков. Или эти карты оставляют в самых медленных матч-апах.

Другие карты — на муллигане не оставляют.

Далее о том, что Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Рыцарь смерти: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Фай заходящее Солнце, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Охотник на демонов: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Воин: Роковой соух, Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Паладин: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 39

Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Охотник: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Друид: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Разбойник: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Шаман: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Маг: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Жрец: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Чернокнижник: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты, Фай Заходящее Солнце. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

[к оглавлению](#)

Основы геймплея

Марин Друид — темповая колода, которая побеждает за счет разницы в мане, раннего розыгрыша тяжелых юнитов и в дополнение к этому за счет комбинаций взрывного урона и урона от заклинаний. Помимо этого в колоде есть синергии драконов, которые помогают уверенно начать игру, разогнаться по мане и делать первые темповые ходы. Далее разберемся со всеми этими аспектами колоды.

Синергии драконов нужны Друиду преимущественно для уверенного старта. Четыре дракона здесь активируют свои боевые кличи только при наличии другого дракона в руке — поэтому так важна правильная стадия муллигана, да и в целом надо обращать внимание на этот фактор.

Особенно важен Брызгающийся дракончик, которого критически важно найти в начале партии. Ради его реализации Друид готов держать любого дракона в руке. И чем раньше вы сыграете Брызгающегося дракончика, тем лучше, хотя Друид не всегда отдает ради этого Монетку или Озарение — тут всё зависит от того, есть ли какое-то продолжение на следующий ход (карта за 3-4 маны).

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 39

Пустынные матроны нужны для темповых мидгейм ходов. Дракон Чиа помогает или перебирать колоду, или баффает Размах. И Фай будет полезна уже в мид и лейтгейме просто как большие статьи, а также источник исцеления и способ тут же разменяться с чем-то. Как правило вы не удешевите Фай до 0 маны, но уже за 6-7 маны и ниже это очень сильная карта.

Как правило драконы с активным боевым кличем и условием "нужен дракон в руке" используются лишь в случае, когда дракон есть. И иногда придется выбирать, какого дракона вы сыграете, а какого оставите. Например, в начале партии может зайти пара Подарочный дракончик + Брызгающийся дракончик — и никаких других драконов. Если так, то всегда оставляйте Подарочного дракончика и активируйте эффект Брызгающегося, ведь он куда важнее.

Взлетаем! может работать с Кукольщиком Дорианом, но как правило спелл играют самостоятельно просто ради перебора колоды и поиска драконов. Перед этим нужно проверить, какие драконы остались в деке.

Разгон по мане, пожалуй, станет главным победным фактором в большинстве партий. Может быть, игроку за Друида это не так заметно, но разница в мане действительно решает очень многие ситуации и дает Малфуриону преимущество. Способа разогнаться по мане четыре: Буйный рост с Подарка Малфуриона, Брызгающийся дракончик, Новые высоты и Роковой совух. Все эти карты обычно Друид пытается сыграть как можно быстрее, но с учетом хотя бы следующего хода — это важно из-за планирования ходов с Монеткой и Озарением. Рокового совуха особенно важно использовать рано, потому что он дает разницу в 2 маны с противником — и часто ломает ему планы на следующий ход. Это критически необходимо в зеркальном матч-апе, где обычно побеждает тот, кто раньше сыграет Рокового совуха.

Важно понимать, что все способы разгона по мане надо играть в начале партии, потому что в лейтгейме они уже будут почти бесполезны. Брызгающийся дракончик на 9-10 маны становится просто активатором боевых кличей других драконов, Роковой совух ничего не сделает, если у вас и противника уже 10 маны. Только Подарок Малфуриона можно использовать для других целей в мид и лейтгейме.

Из-за Новых высот лимит вашей маны увеличивается до 16, но особого смысла разгоняться за 10+ маны у вас не будет. Каких-то особенных и сломанных комбинаций у Друида не открывается на 11+ маны, да и геймченджером этот фактор редко станет. Но все же когда маны больше 10, это приятно.

Из-за нового лимита в 13-16 маны вы реже сможете добирать карты с Буйного роста. Обращайте на это внимание.

Весь разгон по мане нужен Друиду для того, чтобы рано сыграть свои тяжелые карты. Как правило они и становятся главными способами победы. Друиду чаще всего не нужны безумные комбинации с Кукольщиком Дорианом и Волшебной палочкой или другими источниками добора. Достаточно просто несколько ходов подряд сыграть тяжелых титанов, Фай Заходящее Солнце и Менеджера Марина с его сокровищами. Порой огромным фактором становится и пара Роковых совухов, которые откатят противника далеко назад в развитии — и сделают ваши тяжелые карты куда эффективнее.

Все тяжелые дропы Друид может добрать с помощью Летнего дитя цветов. Этого юнита нужно постараться сыграть с эффектом финала, хотя если это невозможно, то ничего страшного. Еще нужно проверить, как много тяжелых карт осталось в деке и доберет ли Летнее дитя цветов хоть что-то.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 39

Больше всего выгоды принесет Менеджер Марин. Он тут же даст одно сокровище, а еще три вы сможете сыграть позднее. Впрочем, как правило для победы важны только два сокровища — Волшебная палочка и Корона Зарога. Подробнее о сокровищах Марина мы поговорим чуть ниже.

Сейчас же еще раз отметим, что секрет успеха Марин Друида — как правило просто поочередная реализация тяжелых карт. Конечно, если вы ожидаете ультимативную зачистку, не стоит отдавать всех тяжелых юнитов сразу, но обычно это и не получится сделать, вместо этого вы каждый ход будете ставить что-то одно. А если вы все-таки ждете ультимативную зачистку от оппонента, то вместо статов играйте больше взрывного урона.

Главные источники взрывного урона — Трогг-камень и Размах сам по себе или под баффом Дракона Чиа в обычной и уменьшенной версиях. Вы можете получить больше копий Размаха с Подарка Малфуриона.

Важно, что все эти комбинации работают и как зачистки стола. Не стесняйтесь их так использовать, если в этом есть необходимость или нет хода лучше.

Взрывной урон редко станет единственным источником победы. Вы редко снесете противнику 30 урона без участия своих юнитов. Но взрывной урон ускоряет процесс — и часто можно найти достаточно неожиданный летал или сетап летала даже с небольшим перевесом на столе.

к оглавлению

Реализация ключевых карт и комбинаций

Озарение и Монетка

Озарение и Монетка — две важные карты, которые могут оказаться в вашей руке. Если там есть и то, и другое, в первую очередь используйте Монетку. Так противник получит меньше информации о вашей руке, ведь о наличии Монетки он знает наверняка, а о наличии Озарения может только догадываться.

Озарение и Монетка выравнивают кривую маны и сглаживают неудобные ходы. Используйте их для того, чтобы каждый ход совершать максимально эффективные действия и тратить на это всю доступную ману.

Как правило Марин Друид играет Озарение и Монетку для того, чтобы раньше поставить Рокового совуха. Если его нет в руке, то полезны ранние розыгрыши карт за 3 маны, Летнего дитя цветов, Менеджера Марина и других тяжелых карт.

Как правило не нужно играть Озарение или Монетку для того, чтобы раньше поставить Брызгающегося дракончика или Буйный рост. Порой в этом есть смысл, но надо точно понимать вашу кривую будущих ходов и учитывать, что вы сделаете. Например, розыгрыш Монетка + Брызгающийся дракончик на второй ход даст вам к следующему ходу 4 маны, на которые чаще всего сделать будет нечего. Если так, то лучше подождать с Брызгающимся дракончиком до 3 маны и сэкономить Монетку для чего-то другого.

Старайтесь не играть через Монетку или Озарение Пустынную матрону и Хранительницу жизни Эонар (опция на восполнение маны), потому что они восстановят только ту ману, что была у вас в начале хода, но не то, что вы получили с Монетки и Озарения.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 39

Подарок Малфуриона

С Подарка Малфуриона Друид может раскопать одно из трех заклинаний, которое нужно сыграть в этот же ход. Чаще всего Друид копает Размах для зачистки стола или нанесения урона по герою противника. Вторая опция по популярности — Буйный рост, который можно взять на 3-5 маны для рампа. Звериное неистовство берут только ради 8 брони, если это критически важно для победы — но такое случается достаточно редко.

Пустынная матрона

Обычно Друид играет Пустынную матрону в первый же удобный момент. Лишь бы у вас была возможность активировать боевой клич этого дракона.

Но важно понимать, что если вы сыграете Пустынную матрону на 3 маны через Монетку или Озарение, то восстановите себе только 3 маны, а не 4. Планируйте ходы соответственно.

Менеджер Марин

Друид часто играет Марину в темп на 7 мане и держит сокровище до следующего хода. Не нужно держать легендарку до достижения 10 маны.

Как правило с боевого клича берут Волшебную палочку и реже Корону Зарога. Обе опции не до конца предсказуемы, но чаще всего будут сильными.

Волшебную палочку выбирают, если в колоде еще осталось несколько тяжелых дропов или просто сильных карт. Нет смысла играть ее, если там уже только слабые карты за 0-4 маны, коих все-таки большая часть деки.

Корона Зарога — универсальная опция. Вы получите легендарку в руку и призовете две копии. Могут зайти имбалансные Лирой Дженкинс, Рагнарос, а также ряд опций с натисками, провокацией и прочими полезными свойствами. Но как правило это просто куча статов — на такое можно рассчитывать почти всегда.

Кубок Толина редко берут сразу же, но его можно сыграть позднее с оглядкой на оставшиеся карты в деке. Если там много сильных опций, попытайтесь избавиться от максимума карт в руке. Если же карты там не очень, играйте просто ради добора даже 2-3 копий.

Золотой кобольд редко полезен. Порой его просто не играют, потому что случайные легендарки слабее руки Друида. Но если в руке остались уже только слабые в лейтгейме Озарение, Новые высоты и Брызгающийся дракончик, Золотой кобольд может спасти ситуацию.

Йогг-Сарон Освобожденный

Йогг как правило станет реактивной картой, которой Друид отвечает на одну большую угрозу или много юнитов любого размера. Поэтому Йогга берегут для этого момента, а в темп играют редко. Редко берут и опцию на Рой щупалец: обычно только в случае, если титан пережил ход противника и другую опцию выбрать нельзя. Не нужно убиваться ради Щупалец хаоса — они в любом случае рандомные и слабые, так что руку для них освобождают лишь в очень тяжелых ситуациях.

Хранительница жизни Эонар

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 39

Чаще всего Друид выбирает опцию на восстановление маны просто для того, чтобы призвать дополнительные карты на свою половину стола. Опции на восстановление здоровья и добор работают в редких ситуациях, но зато в них не сложно понять, что это именно то, что вам нужно.

[к оглавлению](#)

Полезные советы

Следите за тем, какие карты остались в колоде. Это особенно важно для геймплея Друида из-за наличия Летнего дитя цветов, Взлетаем и Кубка Толина с Менеджера Марина. Не зная состав своей колоды, вы не сможете принимать правильные решения по реализации этих карт.

Друид хорошо играет на всех этапах партии. Он дает отпор агро со старта за счет драконов, делает очень сильные ходы в мидгейме и может играть в самом лейте наравне с Рено и контроль деками.

Не бойтесь активно перебирать колоду и доходить до усталости. Как правило ресурсов для победы должно хватить даже без комбинаций с Кукольщиком Дорианом. Ваши финальные источники выгоды — Щупальца хаоса с Йогг-Сарона освобожденного и случайные легендарки с Золотой обезьяны, которую дает Менеджер Марин.

Не бойтесь жертвовать своим здоровьем даже в матч-апах с агрессивными колодами. Порой это просто необходимо для разгона по мане. Перевернуть партию в свою пользу вы как правило сможете только с дорогими легендарками или с помощью комбинаций с Размахом и уроном от заклинаний. Всё потраченное здоровье восстановят Фай Заходящее Солнце, Зиллиакс Делюкс 3000 или Хранительница жизни Эонар — в крайнем случае поможет Подарок Малфуриона с опцией на 8 брони.

В начале каждого хода думайте о порядке действий. Важно не потерять ману с комбинациями Монетки/Озарения с Пустынной матроной, а также в первую очередь играть добор и случайные эффекты, потому что они могут изменить ваши планы на ход.

Друид часто играет в свою игру, обращая не так много внимания на действия противника. Что хорошо, потому что это делает колоду куда проще. Но все же важно знать, на что способны противники, какие их карты особенно опасны, что они могут легко законтрить, а с чем у них могут возникнуть трудности. Подробнее об этом говорим в следующем разделе.

[к оглавлению](#)

Марин Дракон Друид

Самое важное в этом матч-апе — как можно раньше сыграть Рокового соуха. Разница в 2 маны с противником не даст ему реализовать этот же шестой дроп, а также приведет вас к первым тяжелым опциям, которые уже не дадут оппоненту легко сыграть своего Рокового соуха. Держите на Соуха Монетку и Озарение, бросайте в начале партии всё ради разгона по мане.

Если партия затянулась и вы ведете, не играйте от вражеского Йогг-Сарона Освобожденного и тем более от комбинаций с Размахом. Они могут быть, но лучше вынудить противника найти и сыграть эти карты, чем давать ему больше времени на их поиск.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 39

Играйте темпово и не бойтесь действий оппонента. Активно перебирайте колоду, усталость вас вряд ли убьет в этом матч-апе.

На Зиллиакса Делюкс 3000 хорошими ответами станут Размах в героя противника и Трогг-камнемет. В соло они с Зиллиаксом не разберутся, но помогут решить эту проблему более или менее сносно. Конечно, всегда можно и перехватить контроль над Зиллиаксом с помощью Йогг-Сарона Освобожденного.

Радужный Рыцарь смерти

В этом матч-апе опасны лишь несколько карт — Примас и Бригадир Реска. И то, и другое оттягивается по времени за счет Рокового соуха, да и в целом нужно вынуждать ДК найти эти карты и рано их использовать, а источников давления у Друида много. Спасет и от Примаса, и от Рески ваш Йогг-Сарон Освобожденный, которого лучше приберечь для возвращения в игру. Карты Чумы с Хелии не доставят особой проблемы, не страшны Всадник без головы, Нити отчаяния и другие карты.

Но нынешние Рыцари смерти играют достаточно агрессивно в начале, они могут и захватывать стол, и наносить массу взрывного урона. Поэтому старайтесь не проседать по темпу со старта и в мидгейме, сильно жадничать с розыгрышем карт не нужно.

Разбойник на добыче

Даже оставив Разбойника без маны, вы все равно должны ожидать от него сильные ходы за счет Подготовки и удешевленных карт других классов. Из-за этого битва может затянуться в лейтгейм, что в принципе не очень страшно для Друида — если он действует первым номером. Вынуждайте Разбойника отбиваться и каждый ход ставьте его перед необходимостью сделать что-то с вашим столом. Добить его можно и несколькими комбинациями взрывного урона, поймав Рогу на отсутствии исцеления или брони.

Ждите от противника Йогг-Сарона Освобожденного — но только с его 9 маны, а до этого момента партия может и не затянуться.

Соня Разбойник

Надейтесь на то, что противник не знает, как правильно играть этой декой. В геймплее нет каких-то особенностей. Попробуйте как можно быстрее захватить стол, готовьте летал от существ и взрывным уроном в комбинации. Как можно быстрее играйте Рокового соуха, чтобы помешать Разбойнику делать свои комбинации.

Фатиг Чернокнижник

Опасный противник, который может задавить вас как со стола, так и взрывным уроном. Первым приоритетом станет, конечно же, борьба за игровое поле. И только во вторую очередь нужно заботиться о своем здоровье. Если же вы еще не перехватили контроль над столом, то не так выгодно копить броню и искать источники исцеления — противник всё равно всё снесет своими существами.

Матч-ап тяжелый, так что рискуйте и действуйте от хороших случайных эффектов, в том числе играйте от удачного захода карт в вашу руку — и не беспокойтесь об идеальных картах Лока. Если ему пойдет всё, что нужно, то Друид вряд ли сможет победить. Хотя это все же возможно с помощью Размахов и Трогга-камнемета, потому что часто Лок остается на

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 39

низком запасе здоровья. Его можно на этом и подловить. При этом не жалеите комбинацию Дракон Чиа + Размах для зачистки стола, часто без нее шанса вернуться в игру нет. Еще в матч-апе очень важна Фай Заходящее Солнце, которая поможет и в борьбе за стол, и в исцелении.

Если вы уже зачистили стол противника, ищите любые источники исцеления и накопления брони — они очень важны в этом матч-апе, чтобы обыграть огромный урон от Крещендо и Бочек слизи.

Пейнлок

Опасен огромными характеристиками, которые может сыграть рано. Тут Друиду нужно только выживать: ставить ранних драконов, активно разгоняться по мане и держать Монетку + Озарение на тяжелые зачистки стола вроде Зиллиакса Делюкс 3000 или Йогг-Сарона Освобожденного. Еще можно поймать Лока на низком запасе здоровья и просто добить его Размахами, но тут важно не держать их в руке только для того, потому что Размахи станут и оборонительным инструментом.

Эволв Шаман

В матч-апе с Эволв Шаманом нужно помнить про Жажду крови, которую противник может сыграть на 6+ мане. Но желательно не запускать игровую ситуацию и до этого, потому что с большим количеством юнитов на столе Тралл быстрее сыграет Морских великанов и Приступ ностальгии. Друид может все это зачистить с помощью Йогг-Сарона Освобожденного, комбинаций с Размахом и реже другими способами, но всё это надо еще найти и реализовать.

Со старта активно разгоняйтесь по мане и не тратьте ману на зачистку стола и размены, если есть возможности рампа. Вы вернетесь в игру с тяжелыми дропами, а до этого лучше вырваться вперед по мане.

Воины

Роковой соух станет настоящей катастрофой для Воина. Впрочем, у него есть зачистки стола и за небольшое количество маны. Но всё в одном экземпляре, так что играть от чего-то конкретного не стоит. В какой-то момент важно не поставить слишком много юнитов на стол в лейтгейме (речь в первую очередь про дорогие легендарки), но это редко будет критической ошибкой. Если существ уже достаточно, тратьте ману на взрывной урон или поиск самых жадных и выгодных опций — Золотую обезьяну с Менеджера Марина. Но как правило игра все же не доходит до этого и Друид в какой-то момент ловит Воина на слабой руке — и уже заканчивает партию со стола при поддержке взрывным уроном.

Дракон Жрец

У Друида вполне есть шансы захватить стол в начале партии, потому что нынешние сборки Жреца уже не такие темповые и агрессивные — медленных карт тут достаточно. Вырваться вперед по инициативе важно в этом матч-апе, потому что в мид и лейтгейме придется как-то пережить розыгрыш Зарими и два хода Приста. Сделать это можно лишь при серьезной инициативе с вашей стороны.

Рено Жрец

В этом матч-апе ситуация схожая с Рено Воином. Ключом к победе тоже станет Роковой

совух, который не даст Жрецу сыграть свои сильные тяжелые карты вроде Одинокого рейнджера Рено, Йогг-Сарона Освобожденного, Спасительницы Элизы или Амантула.

Тоже играйте первым номером и вынуждайте Жреца постоянно искать ответы на ваш стол. А чтобы не отдать слишком много юнитов под одну зачистку, тратьте ману на взрывной урон и генерацию тяжелых карт в руке.

Хэндбафф Паладин

Паладин достаточно медленный в начале партии. Как правило у Друида будет время для того, чтобы разогнаться по мане и сыграть первые тяжелые дропы. С ними вы сможете захватить стол и диктовать свои условия. Даже без стола Паладин может залеталить вас с помощью рывков под баффами, так что постарайтесь или держать провокацию, или восстановить достаточный запас здоровья. Других проблем в матч-апе возникнуть не должно.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

ОТК Друид — тир-1 колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

ID: 1742

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/ruini-spell-druid>

Дата: 15.08.2024

Тип: Гайды

Категория: Раздор в тропиках

Описание

ОТК Друид — тир-1 колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

Кратко

В большом гайде изучаем самую недооцененную колоду Раздора в тропиках — СПД Друида. Эта быстрая ОТК дека, которая заканчивает партию огромным уроном с пустого стола.

Текст

Герой гайда — ОТК Дракон Друид или СПД Друид в мете Раздора в тропиках. Это новый архетип, который появился только с выходом дополнения. За основу он берет уже знакомые синергии драконов, дополняет их источниками урона от заклинаний своего класса, а также ключевыми картами Мага — Чашей морского бриза и Плыть по течению. Взять эту пару спеллов Мага Друида может из-за своего туриста — Любителя красот.

Пусть ОТК Друида понерфили в патче 30.0.3 — это все еще топовая колода. Нерф Консьержа и Дракона Чиа не убил его. Игроки куда реже берут ОТК Друида в ладдере, а зря — дека все еще показывает отличный винрейт, особенно в топе Легенды. С ОТК Друидом можно играть и на других рангах, тем более колода достаточно бюджетная.

В большом гайде разбираемся, как работает ОТК Друид в актуальной мете Раздора в тропиках после первых нерфов. Вы найдете лучшие дека Друида и научитесь собирать собственную с учетом коллекции, локальной меты и ваших предпочтений. Как и всегда, мы обсудим особенности и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы Стандартного режима.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 39

Обновили гайд 15 августа с учетом актуальной меты и патча 30.0.3. Список изменений:

- Обновили колоды и описания к ним
- Дополнили разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"
- Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
- Добавили описания новых матч-апов, изменили старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены
- Максимально бюджетная колода
- Муллиган
- Стратегия игры
- Матч-апы

В мете много сборок ОТК Друида, но большинство из них отличаются лишь 2-3 картами, которые значительно не влияют на геймплей и результаты. Впрочем, есть и экспериментальные деки, которыми мало пользуются, но они показывают многообещающие цифры винрейта.

Далее познакомимся с самыми важными сборками ОТК Друида.

Классический ОТК Дракон Друид

Это оптимальная сборка ОТК Друида в ладдере. Она встречается еще чаще, если учитывать незначительные замены 2-3 карт. В любых вариациях такие деки покажут оптимальный процент побед на любых рангах.

Чаще всего исключают из колоды — вторые копии Консьержа, Подарка Малфуриона и Плыть по течению

Чаще всего добавляют в колоду — Озарение. Росток нордлотоса.

Антиагро ОТК Дракон Друид

Версия колоды с парой Ростков нордлотоса. Заклинание важно найти на муллигане, оно улучшит матч-апы с агро и берн колодами, например с другими ОТК Друидами.

ОТК Друид без драконов

Необычная сборка ОТК Друида, где нет синергий драконов — только Дракон Чиа как источник добора и урона от заклинаний. Вместо драконов в деке появляется больше защитных карт, а также маначит — Озарение, Торт Муравейник и Дар Хранительницы жизни. Маначит карты компенсируют отсутствие разгона по мане.

Сильнее станут медленные и зеркальные поединки, но такой Друид будет хуже играть против агро и темповых дек. Рекомендуем эту колоду только как тестовую, вряд ли она станет оптимальным выбором в ладдере.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 39

[к оглавлению](#)

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У ОТК Друида в основе 25 карт, которые используют почти всегда. Есть сборки без драконов, но они встречаются слишком редко.

Обратите внимание на то, что Подарок Малфуриона и Взлетаем представлены в одной копии. Вторые порой не берут, чтобы уместить в деке технические карты или дубли Консьержа / Плыть по течению.

Код основы колоды:

Основу колоды нужно дополнить еще 5 картами — обычно вторыми копиями недостающих, хотя можно взять и другие опции, которые мы обсудим ниже.

Зиллиакс Делюкс 3000 — обычно берут в комбинации Идеальный модуль + Тикающий модуль, которые позволяют играть легендарку как недорогой источник защиты и исцеления в темповых матч-апах. При этом сам Друид неплохо спамит стол, так что может сыграть Зиллиакса совсем недорого.

Озарение — гибкая карта без какой-то конкретной функции, будет полезна на любом этапе партии, хотя чаще всего ей места в колоде не остается.

Торт Муравейник — маначит опция, которая позволит быстрее реализовать сильные комбинации взрывного урона. Чаще всего этому спеллу есть место только в сборках без синергий драконов.

Тортоллан-путница — можно взять в сборку вместе с Зиллиаксом Делюкс 3000. Тортоллан-путница так же будет доставать из деки Фай Заходящее Солнце. Такие синергии сделают Друида лучше в обороне и в целом в агро матч-апах. Но редко помогут против контроля и в зеркальных поединках.

Росток нордлотоса — универсальная карта, которая будет полезна против агро, берн колод и даже в контроль матч-апах. Слабость карты в том, что она должна зайти в начале партии, а еще лучше на муллигане. Но как топдек Росток нордлотоса очень слаб. В улучшенной версии отлично работает с Учеником из лужи.

Подвеска земли — похожая карта на Росток нордлотоса. тоже поможет в обороне и поиске карт. Но ее сила зависит уже от рандома: в деке много дешевых существ, которые не восстановят Друиду много здоровья.

Шипохвостый дракон — дополнительный дракон, который поможет в борьбе за стол в мидгейме. Можно взять, если встречаете много элем колод и Паладинов.

Лесные чудеса — редкий и интересный спелл, который помогает в обороне. Вряд ли сильнее Ростка нордлотоса, но можно потестить или взять в фановую версию архетипа.

[к оглавлению](#)

ОТК Друид — достаточно бюджетная колода, пусть в ней есть пара легендарок и эпиков. К сожалению, значительно дешевле сборку не сделать. Далее обсудим все обязательные дорогие

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 39

карты Друида.

Плыть по течению — обязательно нужно скрафтить одну копию этого заклинания. Без второй можно легко обойтись.

Любитель красот — ключевая карта, которая позволяет взять в деку Чешу морского бриза. Без Любителя красот ОТК Друид не будет работать.

Фай Заходящее Солнце — обязательная карта для сборок с драконами. Можно исключить только со всеми остальными синергиями этого типа.

Значительно дешевле ОТК Друида не сделать, но можно избавиться от Фай Заходящее Солнце и синергий драконов. Такая колода станет сложнее для игры и слабее в агро матч-апах, так что рекомендуем все-таки скрафтить Фай Заходящее Солнце как можно быстрее.

к оглавлению

Муллиган ОТК Друида простой и сводится к поиску самых сильных карт — в первую очередь синергий драконов. В любом матч-апе их важно найти в начале партии, потому что это разгон по мане и контроль стола. В лейтгейме же многие драконы уже бесполезны, поэтому нужно достаточно агрессивно муллиганить в их поисках (то есть сбрасывать все остальное ради драконов).

Брызгающийся дракончик — лучшая карта на муллигане, которую вы должны агрессивно искать, то есть сбрасывать все остальное в ее поисках. Если Брызгающийся дракончик уже есть в руке, оставляйте одного любого дракона или Взлетаем.

Подарочный дракончик, Пустынная матрона, Дракон Чиа — оставляют почти всегда в одном экземпляре, чтобы активировать боевой клич Брызгающегося дракончика. Вторые и третьи копии этих драконов оставляют лишь в случае, если уже есть Брызгающийся дракончик.

Взлетаем — в медленных матч-апах или с Брызгающимся дракончиком можно оставить всегда. В других случаях спелл, как правило, сбрасывают.

Росток нордлотоса — всегда оставляйте одну копию. Две нужны только с Монеткой.

Фай Заходящее Солнце — оставляйте только в самых агрессивных матч-апах с Монеткой или хорошим драконом. Фай оставляют в любом матч-апе, если в руке есть Брызгающийся дракончик, но нет других способов активировать его боевой клич.

Магический домик — не ошибка всегда сбрасывать эту карту, хотя статистика говорит, что это не такая плохая опция в матч-апах с Локом и Шаманом. Хотя и в них синергии драконов нужны куда острее.

Другие карты — на муллигане не оставляют.

Далее о том, что Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.

Рыцарь смерти: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 39

Охотник на демонов: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Фай Заходящее Солнце. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Воин: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Взлетаем, Любитель красот. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Chia. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Паладин: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Охотник: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Chia. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Друид: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Взлетаем. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Chia. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

Разбойник: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Chia. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Шаман: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Маг: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Chia, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Жрец: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

Чернокнижник: Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Магический домик. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

[к оглавлению](#)

Рассказываем про основы и тонкости геймплея в 7 ключевых пунктах.

1. Как работает колода

ОТК Друид — колода, которая может победить противника за один ход с пустого стола с помощью своего взрывного урона. У Друида нет четкой комбинации и даже обязательных карт для ее реализации, победить можно рядом способов. Но в любом случае вам потребуются источники урона от заклинаний (Дракон Chia, Плыть по течению, Магический домик) и источники взрывного урона (Размах и Чаша морского бриза). Часто в летальных комбинациях будут участвовать Консьерж и Любитель красот, хотя это и не обязательные карты.

Значительную часть колоды составляют синергии драконов. Они нужны Друиду преимущественно для уверенного старта. Три дракона здесь активируют свои боевые кличи только при наличии

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 39

другого дракона в руке — поэтому так важна правильная стадия муллигана, да и в целом надо обращать внимание на этот фактор. Особенно важен Брызгающийся дракончик, которого ищут в начале партии. Ради его реализации Друид готов держать любого дракона в руке.

Помимо этого в деке есть много способов добора и накопления брони — важные вещи для любой комбо колоды. Друид может быстро найти свои ключевые карты, сделать дубли самых сильных с помощью Ученика из лужи и Бездонного ящика игрушек, а также повторить все заклинания с помощью Любителя красот.

ОТК Друид станет одной из самых сильных колод в нынешней мете Раздора в тропиках. Это универсальная дека, которая может генерировать хороший стол, копить много брони и при этом наносить огромное количество урона с помощью ОТК комбинаций. Сама ОТК комбинация гибкая, ее можно играть за один ход, а можно распределять урон постепенно.

Самый трудный противник Друида — Паладин, способный сгенерировать очень много характеристик на столе. Друид легко справляется с Воинами, Разбойниками, Рыцарями смерти, Магами и Жрецами. А с Шаманами, Локами и ДХ играет на равных.

[к оглавлению](#)

2. Реализация ОТК комбинации

В ОТК комбинации могут быть задействованы следующие карты. Многие из них не обязательны, важны просто любые источники урона от заклинаний и наносящие урон заклинания.

Многие части ОТК комбинации вы можете подготовить заранее: поставить Магический домик, сгенерировать уменьшенную копию Дракона Chia, сыграть Любителя красот. В сам ход вам существенно поможет Консьерж, который сделает Чашу морского бриза и Плыть по течению бесплатными.

Основными ударными силами станут Размах (больше копий генерирует Подарок Малфуриона) и Чаша морского бриза. Сначала играйте Размах, чтобы убрать со стола вражеских существ, а после добивайте героя противника Чашами морского бриза.

Сколько урона вы нанесете — зависит от многих факторов: количества маны, ваш урон от заклинаний, количество взрывного урона в руке, наличия или отсутствия существ противника. Потенциально за ход можно нанести 60+ урона с пустого стола.

В ОТК ход важно действовать очень быстро. АРМ решает, потому что у Чаш морского бриза очень долгие комбинации. Если будете медлить, то не успеете реализовать все копии этого заклинания. И чем Чаш морского бриза больше, тем сложнее успеть сыграть их все.

Считать финальный урон от ОТК комбинации не так легко. Но важно понять, сколько источников урона от заклинаний вы сможете использовать и сколько после этого наносящих урон заклинаний. Если есть подобный выбор, то в идеале считать разницу в уроне — но желательно в ход противника, так как в свой ход нужно действовать как можно быстрее.

[к оглавлению](#)

3. Подготовка летала

Названная выше комбинация не обязательно должна тут же заканчивать партию. Ее можно

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 39

играть частями и добить противника не за один ход, а за несколько. Проще всего это делать против колод, которые не используют исцеление, хотя и с исцеляющимися противниками такое можно проверить.

Самый простой способ подготовить летал — сыграть Любителя красот, после в один из трех ходов всю вашу комбинацию на урон, а затем эффект Любителя красот повторит все наносящие урон заклинания. Уже, скорее всего, без урона от заклинаний, но в этом и не будет нужды.

У Друида так много взрывного урона, что он может кастовать несколько летальных комбинаций даже без Любителя красот, а просто с картами из руки. Можно делать это даже не каждый ход подряд, а через ход, чтобы прошла перезарядка Магического домика.

Больше ресурсов для двух комбинацию дают Любитель красот (дополнительные копии Чаши морского бриза с 2 и 1 зарядами), Ученик из лужи и Бездонный ящик игрушек. В некоторых сборках есть и несколько копий комбинации Консьерж + Плыть по течению.

[к оглавлению](#)

4. Как работает Любитель красот

Любитель красот редко станет ключевой картой, без которой невозможно победить. В конце-концов он и заходит не всегда, потому что это только одна карта в колоде, да и порой нет времени на его розыгрыш и реализацию. А если Любителя красот и разыгрывают, то порой используют как способ накопления брони и перебора колоды, а не как источник летала. Но и последнее возможно.

У вас будет три хода, чтобы зарядить эффект Любителя красот заклинаниями, включая ход с розыгрышем этой легендарки (сначала играйте ее, а после кастуйте спеллы). Заклинания будут использованы в случайном порядке и на случайные цели, но почти все спеллы в любом случае выбирают только вражеских персонажей, так что рандома тут немного. Заклинания вряд ли будут пробафаны уроном от заклинаний, но это и не так важно, порой урона достаточно и без этого.

Если вы зарядили эффект Любителя красот Чашами морского бриза, то получите в руку много их копий (с 2 и 1 зарядами), что позволит еще раз проверить ОТК комбинацию, если будет такая необходимость.

[к оглавлению](#)

5. Особенности синергий драконов

Синергии драконов достаточно простые, но давайте все же разберемся в нескольких не всегда очевидных моментах.

Как правило драконы с активным боевым кличем и условием "нужен дракон в руке" используются лишь в случае, когда дракон есть. И иногда придется выбирать, какого дракона вы сыграете, а какого оставите. Например, в начале партии может зайти пара Подарочный дракончик + Брызгающийся дракончик — и никаких других драконов. Если так, то всегда оставляйте Подарочного дракончика и активируйте эффект Брызгающегося, ведь он куда важнее.

Не играйте Пустынную матрону через Монетку на 3 мане, если хотите после поставить

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 39

какой-то четвертый дроп. У вас не получится, потому что боевой клич Пустынной матроны восстанавливает только постоянные кристаллы маны, но не временные с Монетки. В остальном Пустынную матрону обычно играют в первый же удобный момент. Лишь бы у вас была возможность активировать боевой клич этого дракона.

Брызгающего дракончика на второй ход через Монетку стоит играть, только если в руке есть другая карта за 3-4 маны, которую вы сможете сыграть на следующий ход. Если ее нет, лучше сэкономить Монетку и сыграть Брызгающегося дракончика на 3й ход.

Большая копия Дракона Чиа как правило добирает заклинание, а маленькая дает урон от заклинаний для ОТК хода. Хотя исключения из этого правила могут быть.

Перед кастом Взлетаем! проверьте, какие драконы остались в колоде и нужны ли они вам сейчас или на следующий ход.

к оглавлению

6. Генерация ресурсов

С Подарка Малфуриона чаще всего раскапывают Размах для ОТК комбинации или зачистки стола. Хотя есть у вас пара Консьержей и Плыть по течению, то больше копий Размаха уже не всегда так важны. Буйный рост хорошая опция для начала партии, если нет других способов разгона по мане. Звериное неистовство выбирают очень редко: как источник урона его брать нет смысла, разве что вам очень нужны 8 брони за 4 маны.

Ученик из лужи получит в свой пул раскопки три первых заклинания, которые вы сыграете с ним в руке. В том числе там могут быть Монетка и одинаковые заклинания, а также копии Чаши морского бриза с низким количеством зарядов. Внимательно следите, чем заряжаете Ученика из лужи, карта очень сильная и может стать разницей между победой и поражением. Обычно лучшим выбором будут оригинальная копия Чаши морского бриза или Размах.

Бездонный ящик игрушек стараются всегда играть с уроном от заклинаний (обычно с Дракона Чиа или Магического домика). Сложно предсказать, что будет в раскопке, обычно лучшими вариантами станут карты для ОТК комбинации или Фай Заходящее Солнце.

Самая частая комбинация Сна под звездами — добор + два восстановления маны. Так вы за 1 маны доберете 2 карты. Но все другие варианты тоже хороши и имеют место в разных ситуациях.

к оглавлению

7. Контроль и агро матч-апы

В контроль матч-апах геймплей Друида очень простой: он ищет тяжелые комбинации с Консьержем, желательно добавляя к ним и Любителя красот, если он вовремя заходит. ОТК комбо можно стабильно повернуть с 7+ маны, можно найти много источников урона от заклинаний, взрывного урона и т.д.

Ни одна контроль колода не сможет накопить так много брони, чтобы ОТК Друид не смог это пробить своими комбинациями. Но опасаться стоит Одинокого рейнджера Рено и Грязную крысу, а также того, что противник заспамит стол чем-то очень большим, с чем не справится даже максимально забэффанный Размах (например, Зиллиаксы Делюкс 3000).

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 39

В медленных матч-апах у противников как правило будет много источников исцеления, так что разбивать комбинацию в несколько ходов — дело опасное. По крайней мере пока это делается не с помощью Любителя красот.

В агро матч-апах куда важнее драконы и уверенный старт. А ОТК комбинацию играют частями даже в начале партии для зачистки стола, например с первым дропом противника можно справиться с помощью Чашки морского бриза. Или сыграть комбинацию Магический домик + Размах для зачистки стола.

В темповых матч-апах сами играйте в темп и не думайте про ОТК. Обычно вы победите, если захватите стол и сыграете сильный источник исцеления/брони, который противник не сможет легко сбить.

Взрывным уроном все еще можно добить противника, но вряд ли вы наберете 30 урона с руки. Хотя если урона нужно меньше, то все возможно.

[к оглавлению](#)

Марин Друид

В начале партии вы играете примерно в одном и том же стиле. Правда разгона по мане у Марин Друида больше, так что важно найти хорошую стартовую руку и Брызгающегося дракончика. Победить Марин Друида нужно тяжелой комбинацией с большим количеством частей. Вам понадобятся баффнутые Размахи для зачистки стола и много Чаш морского бриза для пробития брони и полного здоровья оппонента.

У противника не так много взрывного урона, но все еще есть Размахи с Драконом Чиа, а также Трогг-камнемет. Учитывайте эти карты, когда решаете, стоит ли тратить свой взрывной урон для зачистки стола.

Бить про Друиду взрывным уроном в течение нескольких ходов может быть опасно из-за наличия у противника Хранительницы жизни Эонар. Хотя под эффектом Любителя красот этот титан не так страшен.

ОТК Друид

В зеркальном матч-апе много важных факторов, которые могут повлиять на исход боя. Важна стадия муллигана, где вы должны найти драконов для давления и разгона по мане. Позднее роль сыграет заход не только взрывного урона, но и источников брони + исцеления.

Друиды редко будут ждать идеальной ОТК комбинации на 50+ урона. Вместо этого постарайтесь делить комбинацию на части, подготавливая взрывной урон в течение нескольких ходов. Противник, скорее всего, будет делать то же самое. Тут вам и пригодятся мощные источники исцеления и брони, которые нарушат планы противника и вынудят его искать комбинации взрывного урона куда сильнее. Огромной победой будет трата взрывного урона противника на зачистку вашего стола, особенно сложно в мидрефе избавиться от Фай Заходящее Солнца, но сделать это важно.

Спешите с розыгрышем Любителя красот. И если уже его поставили, играйте все возможные заклинания до активации его эффекта. Если это не добьет противника, то по крайней мере даст вам весомое преимущество во всех игровых аспектах. А если противник раньше ставит

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 39

Любителя красот, играйте рискованно и пытайтесь закончить партию до того, как Любитель красот повторит все заклинания.

Разбойник на добыче

Чаще всего будет стараться задавить вас со стола, но юниты Разбойника уязвимы для Размаха под баффами, так что серьезной проблемой они не станут. У класса редко будут огромные юниты или баффы.

Главная угроза в матч-апе — Неофитка культа, которую Разбойник сможет сыграть много раз. Обыграть ее нельзя, но нужно быть готовым. Постарайтесь давить не только взрывным уроном, а еще выставлять что-то на поле, дабы не остаться беззащитным в ход, когда Разбойник сделает все ваши заклинания дороже.

Радужный Рыцарь смерти

Сами по себе юниты на столе не так опасны: они обычно наносят немного урона, их сдержат драконы или не самые сложные комбинации с Размахом. Но много урона ДК может нанести с помощью Края горизонта в течение даже 1-2 ходов. Вторая опасность — Примас, который может съесть вашу Фай Заходящее Солнце. Это огромная проблема, потому что и ДК получит 12 здоровья, и Примас, который помешает вашей ОТК комбинации. Другой вариант — ДК украдет Фай с помощью Бригадира Рески или Йогг-Сарона. Поэтому просто так ставить Фай в этом матч-апе не нужно, только если речь идет о жизни и смерти, а вы в плохой ситуации, так что можно рисковать и надеяться на отсутствие ключевых карт в руке Рыцаря смерти.

Если не считать этих моментов, матч-ап в целом не такой тяжелый — Друид часто выходит из него победителем.

Пейнлок

Это интересный поединок, в котором оба игрока должны действовать с умом. Лок не может бездумно опускать здоровье до 10 единиц и ниже, потому что он просто умрет от пары Размахов — и не важно, какой стол у него будет. Друид же должен эти пару Размахов и источник урона от заклинаний держать в руке на случай, если Лок все же опустит здоровье низко.

Старт у Лока не будет таким уж агрессивным из-за этого. Но если Лок все же давит рано, используйте Плыть по течению для заморозки крупных целей, рассчитывайте на Фай и провокации в целом. Их Лок обычно не сможет легко обойти.

Не бойтесь играть Чашу морского бриза на любом этапе, чтобы чистить стол. Всё равно спелл как правило не станет вашим главным финишером из-за большого количества юнитов Чернокнижника. А времени на сбор идеальной ОТК комбинации у вас не будет.

Фатиг Чернокнижник

Агрессивный поединок, где важно бороться за стол с первых ходов, чтобы не получить много урона. В этом помогут драконы, а позднее и комбинации с Размахом. Если не получить много урона со стола, то не так опасен весь взрывной урон Фатиг Лока — его может быть много в зависимости от захода карт противника.

У Фатиг Локов часто есть Эхо, так что Фай Заходящее Солнце может легко умереть даже с

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 39

большим запасом здоровья. Но играть от Эха стоит только в ситуациях, когда у вас всё очень хорошо.

Эволв Шаман

Важно навязать Шаману раннюю борьбу за стол и не давать ему свободно спамить игровое поле. Разменивайтесь с любой мелочью, чтобы отсрочить выход Морских великанов. С 6+ маны возможна Жажда крови, а также комбинации с Приступом ностальгии. Поэтому стол снова нужно чистить по максимуму, а добыете Шамана вы уже существами на столе + небольшими источниками взрывного урона.

Если Эволв Шаману зайдут идеальные карты, ОТК Друид вряд ли сможет с ним что-то поделать. Благо такое бывает редко, поэтому шансы на победу тут есть. Отчаиваться при виде Тралла не нужно.

Пират Охотник на демонов

Сверхагрессивный поединок, где вы должны забыть про ОТК комбо и просто бороться за выживание. Вы победите с розыгрышем Фай Заходящее Солнце, использованием 1-2 копий улучшенного Ростка нордлотоса на пустой стол или с выставлением нескольких провокаций, пока половина поля ДХ будет пустой. Используйте весь взрывной урон для зачистки стола, оставляйте в приоритете разгон по мане и розыгрыш драконов, если они есть. Зачистки и броню лучше использовать во вторую очередь, если, конечно, ситуация не критическая.

к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Фонарщик Элем Разбойник — сломанная колода Раздора в тропиках. Большой гайд

архетипу

ID: 1907

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/bezumie-agro-razboynik>

Дата: 25.07.2024

Тип: Гайды

Категория: Раздор в тропиках

Описание

Фонарщик Элем Разбойник — сломанная колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

Кратко

Фонарщик Элем Разбойник — новый быстрый архетип Раздора в тропиках с ОТК потенциалом и огромным винрейтом. Разбираем в подробном гайде, как работает эта колода.

Текст

Герой гайда — Фонарщик Разбойник или Элем Разбойник. Это новый архетип, который появился только с выходом Раздора в тропиках. Геймплей нового Роги построен вокруг элемов и разгона Фонарщика. В результате получается гибкая и вариативная колода, которая может как повернуть ОТК комбинацию на 50+ урона за ход, так и играть в темп и добить оппонента взрывным уроном в течение нескольких ходов.

Фонарщик Разбойник находится в семерке самых популярных колод ранней меты Раздора в

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 39

тропиках. Но куда примечательнее его винрейт — один из самых высоких в ладдере, а среди неагрессивных колод и вовсе самый высокий.

Еще Фонарщик Разбойник хорош, потому что колоду легко скрафтить, да и геймплей у архетипа уникальный и особенный. Подойдет не только для ценителей ОТК и комбо колод, но и просто для тех, кто хочет быстро взять Легенду.

В большом гайде разбираемся, как работает Фонарщик Разбойник в первые дни меты Раздора в тропиках. Вы найдете лучшие колоды Разбойника и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные в ранней мете матч-апы.

- Разделы гайда:
- Сборки архетипа
- Как собрать колоду
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Делаем колоду дешевле
- Максимально бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия игры
- Как работает колода
- Самое важное про ОТК комбинацию
- Как правильно играть элемов
- Эффекты возвращения существ в руку
- Реализация других карт
- Матч-апы

Мете Раздора в тропиках еще только формируется, а декбилдеры еще не успели найти оптимальную сборку Фонарщик Разбойника. Пусть у архетипа четко видны его основное направление и способ победы, мы еще не знаем, какие элемы и в каком количестве нужны, какие источники добора показывают себя лучше всего, нужны ли какие-то технические карты, например для агрессивных матч-апов.

Далее мы познакомимся с тремя деками, которые показывают лучший процент побед в первые дни Раздора в тропиках. Но всё это вряд ли финальные версии архетипа, к которым он придет через пару недель.

Фонарщик Разбойник с добором

В этой сборке не так много элемов, зато много источников добора, которые помогут этих элемов найти. Смоляная слизь вряд ли доберет из деки пирата, но почти всегда даст элему для продолжение цепочки разгона Фонарщика. Еще тут есть Хижина безделушек, которая принесет аж 4 карты, и часто сделает это лишь за пару ходов. В сборке есть Негодяй из песочницы, с которым куда проще провернуть ОТК комбинации.

Рекомендуем начать ваше знакомство с архетипом вместе с этой колодой, а дальше уже адаптировать ее под свои нужды и локальную мету. Другие идеи построения колоды мы разберем далее.

Фонарщик Разбойник с дополнительными элемами

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 39

В этой сборке меньше способов перебора колоды, зато куда больше элементарей — какие-то баффают стол, другие генерируют других элемов и прочие карты. У вас вряд ли возникнут проблемы с продолжением цепочки элемов, хотя не всегда будет так просто найти Фонарщика или способы вернуть его в руку.

Фонарщик Разбойник с Химерой

Сборка похожа на первую, но тут появляется Изменчивая химера. Она нужна не для того, чтобы сохранять какие-то особые свойства и замешиваться в деку, в первую очередь это просто еще один элем за 1 маны для продолжения цикла. Бонусом станет синергия с Поиском сокровищ, которое куда чаще даст Монетку.

Еще в сборке есть пара Переключений передач, которые помогут в переборе колоды. Правда, иногда вы не сможете сыграть Переключение передач, потому что слева будут Фонарщики или способы возвращения их в руку, а такие карты замешивать в деку нельзя.

к оглавлению

Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти во всех сборках архетипа. Пока что в основе Фонарщик Разбойника лишь 21 карта из 30. Сюда входят ключевые элемы, способы перебора колоды и карты для комбинации с самим Фонарщиком. Ни одну из этих карт мы не рекомендуем исключать из колоды, если вы хотите играть оптимальной декой. Только из бюджетных соображений можно убрать одну из легендарок, пусть это и сделает Разбойника слабее.

Зиллиакс в сборках Разбойника всегда берет пару Тикающий модуль + Идеальный модуль. Так получается оборонительное существо, которое можно сыграть за небольшое количество маны, учитывая то, что Разбойник любит спамить стол мелкими юнитами.

В основе колоды нужно добавить еще 9 карт — подробнее о них читайте далее.

к оглавлению

Смоляная слизь, Металломенталь, Загробник огня, Скрытое сокровище, Сладкий шквал, Выветренная порода — всех этих элемов в колоду вы не возьмете, придется выбирать, каких именно и в каком количестве брать. Есть сборки, где элемов больше, а есть те, где больше способов перебора колоды. Пока что сложно сказать, какой вариант эффективнее. Почти всегда берут Металломенталя, в остальных случаях вам предстоит сложный выбор.

Изменчивая химера + Поиск сокровищ — карты берут вместе, хотя есть сборки только с Поиском сокровищ, но без Изменчивой химеры. Это карты для дополнительных синергий элемов, с которыми вы будете уверены в том, что каждый ход сможете играть юнита нужного типа.

Переключение передач — хороший источник перебора колоды, который делает хуже только тот факт, что в левой части руки часто останутся ключевые карты для ОТК комбинации — Фонарщик, Шаг сквозь тень и т.д. Замешивать их в колоду почти никогда не стоит.

Разлив дегтя и Веер клинков — карты для борьбы с агрессивными деками, которые часто берут вместе. Можно задуматься, если вы встречаете много Охотников на демонов и Пейнлоков, хотя в целом винрейт Разбойников с этими спеллами сейчас низкий.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 39

Хижина безделушек — дополнительный способ добора, относительно медленный и немного рандомный: все зависит от того, какие карты вы достанете с этой области, сможете ли вы перезарядить ее как минимум каждый ход.

Негодяй из песочницы — уменьшенная форма поможет куда проще реализовывать ОТК комбинации с Соней Водопляс или даже без нее. А еще это пират, так что чуть лучше станет Поиск сокровищ. Обычно берут одну копию Негодая из песочницы, хотя и без него можно обойтись.

[к оглавлению](#)

Фонарщик Разбойник — достаточно бюджетная колода, хотя несколько дорогих карт в ней все же есть. Далее обсудим, возможно ли их заменить и как это сделать.

Зиллиакс Делюкс 3000 — рекомендуем первым делом потратить 1600 пыли на эту легендарку, потому что она подойдет очень многим классам и декам. Временно же Разбойник может без нее обойтись, вместо берите любого элементаля.

Подготовка — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

Брейкданс — обязательно создайте две копии этого заклинания. Без них колода работать не будет.

Потанцуем (ft Гарона), Соня Водопляс — у вас должна быть хотя бы одна из этих легендарок, потому что эффекты возврата существ в руку очень важны для колоды. В идеале скрафтить и то, и другое. Первой лучше делайте Соню Водопляс.

[к оглавлению](#)

Совсем бюджетным Фонарщик Разбойника не сделать, но такая сборка все же значительно дешевле, а представление о геймплее архетипа все равно даст. В первую очередь создайте Зиллиакса Делюкс 3000, после задумайтесь и про Потанцуем.

[к оглавлению](#)

Муллиган Фонарщик Разбойника не всегда очевиден. Но если вы разберетесь с основными принципами, то все будет достаточно просто. От класса к классу принципы выбора карт отличаются незначительно, хотя различия все же есть.

Важно! Думайте о стартовой кривой маны, то есть о том, что вы сделаете на первый ход, затем на второй и т.д. с учетом карт, которые видите в стартовой руке. Не так полезно оставлять два вторых дропа без Монетки или два первых дропа в любой ситуации, если это не Огневички.

Огневичок — лучшая карта на муллигане, которую часто стоит достаточно агрессивно искать. Оставляйте всегда и в любом количестве.

Сланцевый паук — вторая по силе карта, оставляйте всегда одну копию. Две нужны только в случае, если в руке уже есть элем за 1 маны.

Скорая кирка — карта неплохая, но часто Разбойник не сможет сыграть ее на второй ход, потому что нужно играть элементаля. Поэтому обычно оставляют только с хорошей рукой или Монеткой. Не ошибка всегда сбрасывать это оружие.

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 39

Смоляная слизь — оставляйте в качестве первого дропа в агрессивных матч-апах. Вторая копия в руке не нужна.

Металломенталь — оставляйте с Монеткой или первым дропом элементом. В агро матч-апах можно оставить всегда.

Ледниковый осколок — редко оставляют на муллигане, лучше поискать Огневичка или Смоляную слизь.

Сомнительная покупка — можно оставить только с очень хорошей рукой.

Фонарщик — оставлять на муллигане нужно только против Чернокнижника. Во всех других матч-апах скидывайте эту карту и рассчитывайте на то, что найдете ее по ходу партии.

Зиллиакс Делюкс 3000 — всегда оставляйте против Охотника на демонов, против других классов он не нужен в стартовой руке.

Другие карты — на муллигане оставляют очень редко.

Рыцарь смерти: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Смоляная слизь, Ледниковый осколок. С хорошей рукой — Металломенталь, Сомнительная покупка.

Охотник на демонов: Огневичок, Сланцевый паук, Смоляная слизь, Металломенталь, Зиллиакс Делюкс 3000.

Воин: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка, Скорая кирка.

Паладин: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Охотник: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь.

Друид: Огневичок, Сланцевый паук, Смоляная слизь, Ледниковый осколок.

Разбойник: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь.

Шаман: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Металломенталь, Смоляная слизь.

Маг: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка, Скорая кирка.

Жрец: Огневичок, Скорая кирка, Сланцевый паук, Металломенталь. С хорошей рукой — Сомнительная покупка.

Чернокнижник: Огневичок, Сланцевый паук, Металломенталь, Ледниковый осколок, Фонарщик, Смоляная слизь.

[к оглавлению](#)

[Как работает колода](#)

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 39

Фонарщик Разбойник — ОТК колода, которая побеждает за счет огромного количества взрывного урона с Фонарщиков. Этот юнит разгоняется по ходу боя за счет розыгрыша элемов, а благодаря эффектам возвращения в руку Разбойник может сыграть Фонарщика несколько раз за ход. В некоторых случаях его можно сыграть 6-7 раз, хотя для победы часто хватает 3-4 раз.

Сколько урона будет наносить Фонарщик — неизвестная переменная, как и количество раз, которые вы сможете его сыграть за ход. Обычно залеталить противника можно на 6-8 ходы, хотя в некоторых случаях это можно сделать и раньше, и позже.

На видео ниже можно наглядно посмотреть, как работает ОТК комбинация даже в ситуации, когда в руке еще нет Фонарщиков.

Самое важное про ОТК комбинацию

1. ОТК комбо можно играть не за один ход, а в течение нескольких — обычно двух или даже трех. Чаще всего так делают в матч-апах, где у противника нет источников исцеления или они сильно ограничены.
2. Возвращенный в руку с помощью Шага сквозь тень Фонарщик стоит 1 маны, а значит он будет работать с Соней Водоплас. Так же с ней работают и все существа, возвращенные с помощью Потанцуем (ft Гарона). Это самые сильные комбинации, благодаря которым Фонарщика можно сыграть 6+ раз за ход.
3. Брейкданс чаще всего используют не в ход с ОТК комбинацией, а раньше, выбирая целью как Фонарщика, так и других существ, например Зиллиакса Делюкс 3000 или Ледниковый осколок.
4. В ход с ОТК до розыгрыша Фонарщика можно сыграть элему, тогда урон Фонарщика станет больше на 1 единицу. Если первым элемом за ход будет сам Фонарщик, то только он увеличит урон всех следующих разыгранных копий на 1 единицу.
5. Постоянно считайте, сколько раз за ход вы можете сыграть Фонарщика и сколько урона нанесет каждый из них. Летал часто может стать неожиданностью даже для вас.

Как правильно играть элемов

1. Разбойник хочет играть элементарей каждый ход без исключения, начиная с первого или со второго в зависимости от захода карт в начале партии. Порой элему за 1 не будет, а порой элем будет только один в руке, так что его лучше оставить на следующий ход.
2. Критически важно каждый ход играть элему, без этого вы попросту не сможете победить. Активно перебирайте колоду в поисках элемов, играйте даже Фонарщика как единственного элему, если нет ничего лучше. Можно вернуть из руки любого элементаря, чтобы сыграть его снова. Все эти варианты лучше, чем прервать бафф Фонарщика. Этого вы делать ни в коем случае не должны.
3. Используйте комбинацию Подготовка + любое заклинание на добор, если полная стоимость заклинания потратит всё вашу ману, так что на элементаря не хватит.
4. Большинство элемов в колоде стоят 1-2 маны, из элемов за 3 обычно есть только

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 39

Фонарщик, хотя тут всё зависит от выбранной вами сборки.

5. Что будут делать эти элемы сами по себе своими эффектами — не так важно. Они делают что-то полезное, но чаще всего нужны для обороны и перебора колоды. Только с их помощью вы не сможете победить.

6. Не страшно, если в ход вы больше ничего не делаете кроме розыгрыша 1 элемента и перебора колоды. Пусть у вас остается мана, пусть вы не играете все карты из руки. Пока вам ничего не угрожает со стола, можно играть спокойно и просто ждать, когда в руку зайдет ОТК комбо. На таймере как правило будет ваш противник, а не вы.

7. Распределяйте элемов от хода к ходу, если их в руке несколько. Только если их очень много и вы уверены, что скоро реализуете ОТК комбо, можно играть несколько элемов за ход. Это же можно делать, если противник активно давит и сам угрожает вам леталом.

Эффекты возвращения существ в руку

Одна из ключевых частей колоды — эффекты возвращения существ в руку. Они нужны в первую очередь для Фонарщика, благодаря таким комбинациям проворачивается ОТК комбинация. Впрочем, все 5 копий возврата и Соня Водопляс — слишком много для ОТК в любом матч-апе, поэтому часть эффектов возврата в руку можно сыграть раньше на других юнитов или на самого Фонарщика вне ОТК комбинации, а для зачистки стола или зачистки опасного вражеского юнита.

Обычно для Фонарщика оставляют Шаг сквозь тень или комбинацию Подготовка + Потанцуем. А Брейкданс можно сыграть раньше для контроля стола, розыгрыша 1 элеме за ход и т.д. Впрочем, порой только Брейкданс заходит в руку, так что и его можно оставить для завершения партии, но такие комбинации будут очень дорогими.

Брейкданс — тоже карта за 1 маны, так что она будет работать с Соней Водопляс, вы получите в руку уже Брейкданс за 0, который куда проще реализовать.

Если не Фонарщика, то в руку чаще всего возвращают Ледниковый осколок, уменьшенную копию Негодя из песочницы или Зиллиакса Делюкс 3000.

[к оглавлению](#)

Реализация других карт

Негодяй из песочницы в первой форме — проходная карта, которую вы играете в свободный ход только для того, чтобы получить уменьшенную версию. Что до уменьшенной версии, то ее используют с любой картой за 3+ маны — обычно в ход с ОТК комбо. Это может быть и сам Фонарщик, и Потанцуем (ft Гарона), а еще Соня Водопляс. Другой вариант — сыграть Соню Водопляс за полную стоимость, а после скопировать Негодяя из песочницы как первый дроп. Так вы бесплатно сможете сыграть уже двух Фонарщиков или Фонарщика + Потанцуем (ft Гарона). Это уже самые сильные комбинации, с помощью которых можно сыграть Фонарщика 6+ раз за ход и нанести больше 50 урона.

Чаще всего Соня Водопляс копирует Фонарщика после Шага сквозь тень. Это очень простая, но эффективная победная комбинация.

Второй по популярности вариант — копия уменьшенной версии Негодяя из песочницы. Этот

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 39

вариант полезен в случае, если у вас несколько Фонарщиков в руке, но нет Шага сквозь тень или есть Потанцуем (ft Гарона).

Любое существо будет скопировано Соней Водопляс после розыгрыша Потанцуем (ft Гарона). Проблема в том, что это очень дорогая комбинация, ее надо проворачивать с Подготовкой и где-то найти ману на розыгрыш пары Фонарщиков. Редкая опция, но возможная.

Соня Водопляс может выступить и как оборонительная карта. Так можно скопировать Ледниковый осколок для заморозки героя противника 2 хода подряд или двух крупных юнитов на половине стола противника.

Очень редко Соня Водопляс может копировать Зиллиакса Делюкс 3000. Для этого нужно очень много юнитов на столе, а часто и манипуляции с Шагом сквозь тень. Не сказать, что комбинация имбалансная, но знать о ней тоже надо.

Как правило Разбойник играет Сомнительный пакт через Подготовку, потому что само по себе заклинание обычно дорогое и его не хватает для хорошего хода. Тем более еще нужно потратить ману на розыгрыш элементаля.

к оглавлению

- Зеркальный матч-ап

- В зеркальном матч-апе важен ранний контроль стола с помощью элемов за 1-2 маны. Только с их помощью можно нанести если не летальный урон, то по крайней мере достаточный, чтобы оппонента можно было добить парой боевых кличей Фонарщика. Это куда более эффективная стратегия, чем копить ОТК комбинацию на 30 урона за ход. Старайтесь реализовать все мелкие источники урона и пытайтесь контролировать стол, зачищая вражеских юнитов с помощью выгодных разменов, натисков или Сомнительной сделки. Вместе с этим, конечно же, активно перебирайте колоду в поисках Фонарщика и способов вернуть его в руку.

- Рено и Зиллиакс Воины

Похожие матч-апы, единственной разницей станет наличие Одинокого рейнджера Рено, который часто заблокирует вам ОТК комбинацию своим боевым кличем. Впрочем, ОТК комбо обычно получается проверить раньше.

- У Воина будет много брони, так что готовьтесь реализовывать самые сильные комбинации с 5+ розыгрышами Фонарщика за ход, в чем помогут Соня Водопляс и Негодяй из песочницы.

- Воин чаще всего постарается победить своими тяжелыми дропами. Оставьте для них Ледниковый осколок и Сомнительную сделку.

- Друид

В мете много разных сборок Друида, но часто это будет что-то похожее на Марин Друида из прошлого дополнения. Ожидайте высокий запас брони противника и возможности исцеления. Тут часто придется проворачивать ОТК комбинацию за один ход, а не распределять урон в течение нескольких ходов.

- Много проблем доставит Роковой совух, из-за которого Друид может отложить розыгрыш вашей ОТК комбинации на 1-2 хода. Тут вы мало что можете поделать, разве что будете давить так активно со старта и в мидгейме, что у Друида не будет времени на розыгрыш Рокового совуха. Но такое бывает редко.

- Пейнлок

Чернокнижник просто не может опускать себя до 10 здоровья и ниже уже даже к 4 маны,

Архив Колода Hearthstone · guides · category-125

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 39

потому что тогда вы залеталите его комбинацией Фонарщик + Шаг сквозь тень, пусть даже ваш Фонарщик наносит еще мало урона. Поэтому Лок не сможет играть максимально темпово и быстро, ему придется ждать мидгейма и играть тяжелых юнитов не бесплатно. Берегите Ледниковый осколок, который порой можно даже вернуть в руку. Урон Лока достаточно предсказуемый: главным источником станут юниты на столе, хотя и взрывной урон есть в лице Попгара Гнилостного и Симфонии грехов. Учитывайте их и планируйте реализовать свою комбинацию на взрывной урон перед ходом, в который Лок вас убьет, хотя часто можно сделать это и раньше.

- Вы можете готовить летальный урон в течение нескольких ходов, но учитывайте, что у Лока есть ИНФЕРНАЛ!, так что в финальный ход вы должны будете снести 15 урона.

Пират Охотник на демонов

В этом матч-апе важно действовать темпово и не слишком жадно. Все еще нужно играть элемов каждый ход, но при этом вы можете использовать Фонарщика для зачистки опасного юнита ДХ, а не для урона по герою противника. Постарайтесь зацепиться за стол элемами, чтобы проще было совершать выгодные размены, а Ледниковый осколок выгоднее всего отдавать в героя противника, хотя тут надо выдержать нужный тайминг и понимать, когда ДХ захочет сделать сильную атаку своим героем (обычно в ход активации Печати парашютистов или после потери стола).

Разбойник вряд ли сможет безоговорочно захватить стол в этом матч-апе, но тянуть время он вполне в состоянии. Главное, чтобы хватило урона с Фонарщиков, что не всегда получается сделать из-за нехватки маны и скорости противника. В матч-апе часто спасает Зиллиакс Делюкс 3000, которого к тому же очень просто разыграть. Вы можете даже вернуть его в руку каким-либо эффектом, чтобы сыграть сразу же после атаки или на следующий ход.

- к оглавлению

Спасибо за внимание, до скорых встреч!