

Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Гайд начиная с данной третьей версии будет в свободном доступе!

Агро Дриuid в дополнении Рыцарей Ледяного Трона испытал многое. До нерфа Озарения и патча 9.1 этот архетип буквально терроризировал мету наравне с Джейд Дриuidом. Затем, когда наконец-то долгожданные нерфы карт наступили, все колоды Малфуриона значительно сдали и по силе, и по популярности.

Если Джейд Дриuid в этих условиях еще продолжал борьбу, то Агро Дриuid и вовсе выпал из меты на какое-то время. Не поймите неправильно: герой данной статьи всегда мог встретиться и на высоких, и на низких рангах, но это было скорее исключением, чем правилом. Согласно данным Vicious Syndicate тех времен Агро Дриuid встречался

приблизительно в 2,5% случаев от общего количества архетипов, что является достаточно скромным показателем.

Казалось бы, на этом историю Агро Друида в мете Рыцарей Ледяного Трона можно было бы и закончить. Колода была невероятно сильна, затем подверглась мощнейшему нерфу и практически прекратила свое существование. Потеря Озарения — крайне важной карты — ослабила особенно агрессивную и зависимую от темпа колоду класса. Но не все так просто, как показывают данные ноябрьских мета-отчетов.

Агро Друид восстал из пепла в этом месяце, подтягиваясь к уровню достаточно популярного и ранее Джейд Друида. Интересно и появление еще одного игрока на сцене — Биг Друида, вы уже могли видеть подробный гайд на этот архетип [здесь](#). В результате Малфурион, кажется, вновь становится сильнейшим классом Рыцарей Ледяного Трона даже после нерфов многих его ключевых карт. Удивительна судьба этого класса как в этом дополнении, так и в целом в 2017 году: очень много тревог, негодований и возмущения он привнес в Hearthstone. И когда, казалось бы, худшее уже позади, Друид наносит ответный удар.

Для фанатов класса это, конечно же, хорошие новости, для остальных - не всегда. А команде сайта kolodahearthstone.ru ничего не остается, кроме как описывать действительность уже уходящей, но всё еще динамичной меты Рыцарей Ледяного Трона. Раз Агро Друид вновь на коне, необходимо разобраться, почему это произошло, как и что с этим делать.

Данный гайд - обновленная версия старого, вышедшего еще во времена расцвета Druidstone руководства по игре Агро Друидом. Конечно же, реалии начала сентября и начала ноября в Hearthstone - два разных мира, несмотря на их общую принадлежность к общему дополнению Рыцари Ледяного Трона. Но время идет, мета прогрессирует, да и нерф одного только Озарения перевернул с ног на голову баланс Агро Друида.



Соответственно, гайд подвергся серьезной переработке (это третья версия гайда от 15/11/17). Ниже будет приведен полный список изменений:

- - Переработаны вступление и заключение.
- - Убраны все прежние колоды Агро Друида и добавлены актуальные (ноябрь 2017) в раздел «Оптимальные сборки Агро Друида».

- - Переработаны разделы «Основные карты» и «Оptionальные и технические карты», добавлены новые технические карты и описания к ним.
- - Переработан раздел «Муллиган» с учетом реалий нынешней меты.
- - Убрана неактуальная информация из раздела «Стратегия игры», добавлена новая.
- - Переработан раздел «Матч-апы» с учетом реалий нынешней меты.
- - Изменены контр-колоды в разделе «Как играть против Агро Друида».
- - Добавлена новая версия колоды бюджетного Агро Друида, убрана старая.
- - Изменена колода Агро Друида для Вольного режима.
- - Минорные изменения в тексте, исправление мелких ошибок и опечаток.

Разделы гайда по архетипу Агро Друид:

- ● *Оптимальные сборки Агро Друида*
- ● *Основные карты*
- ● *Оptionальные и технические карты*
- ● *Муллиган*
- ● *Стратегия игры*
- ● *Карты с элементом случайности и «выберите эффект»*
- ● *Матч-апы*
- ● *Как играть против Агро Друида*
- ● *Бюджетный Агро Друид*
- ● *Агро Друид в Вольном режиме*
- ● *Заключение*












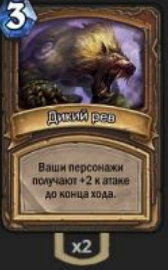







Агро Друид в ноябрьском сезоне 2017 года еще не пришел к единой и универсальной сборке, которая бы доказала свое превосходство над всеми остальными. Борьба ведется между версиями с картой **Снежный прыгвин** и без нее, но кроме этого встречаются и крайне экстравагантные варианты Агро Друида с дополнительной синергией зверей или даже с до боли знакомым всем заклинанием **Тотальное заражение**.


В сложившемся многообразии выявить лидера пока что не получается, что, впрочем, даже и к лучшему: архетип становится гибким, вариативным, с ним вы можете подстроиться под текущую мету и личные предпочтения.

Агро Токен Друид от Penguin

Penguin Агро Токен Друид

 <p>0 Зверь x2</p>	 <p>1 Рыбак. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды. Пират x2</p>	 <p>1 Боевой кит: уменьшает прочность оружия противника на 1. Pirate x2</p>	 <p>1 Зверь x2</p>	 <p>1 Ваши существа получают +1/+1. x2</p>	 <p>1 Боевой кит: вы кладете в руку элементалей 1/2. Элементаль x2</p>
 <p>2 Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1; или призываете на поле боя вилверу 3/2. x2</p>	 <p>2 Находясь по обе стороны существа получают +1 к атаке. Важный токэн x2</p>	 <p>2 Выбранное существо получает +2/+2. Если это зверь, вы берете карту. x2</p>	 <p>2 Боевой кит: уничтожает выбранного противника и получает +1/+1. Зверь x2</p>	 <p>2 Выберите эффект: превращаете в существо 1/2 с «Ядом»; или в существо 1/3 с «Проклятием». x2</p>	 <p>3 Другие ваши пираты получают +1/+1. Pirate x3</p>
 <p>3 Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода. x2</p>	 <p>3 Проклятие: Когда вы призываете существо, получает +1 к здоровью. x2</p>	 <p>5 Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они умирают, вы получаете ману обратно. x2</p>	 <p>5 Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою. Зверь x2</p>		



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта версия классического Агро Друида со Снежным прыгвином, актуальная для сегодняшней меты: много мелких и темповых угроз, невероятно полезный и универсальный **Ползун Голакка**, дополнительная синергия пиратов (одна копия

Капитана Южных морей) и по паре классических "пятерок". У этой колоды есть все, что нужно для быстрого восхождения по ранговой лестнице на любом ранговом промежутке. Снежный прыгвин, конечно же, хорош в первую очередь при синергии с такими заклинаниями, как Метка И'Шараджа, Знак "Лотоса" и Сила дикой природы, а сам по себе он достаточно уязвим, к тому же является невероятно слабым "топдеком" на поздних этапах игры. Брать его в сборку или нет — исключительно ваше решение.



Агро Токен Друид от РНС

РНС's Агро Токен Друид



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер
















Если Снежный прыгвин вам не по душе, можно выбрать подобную сборку без него. В этом случае Агро Друид станет чуть лучше в медленных противостояниях, так как появляется возможность добавить карту Коварный птенец. Плюс ко всему РНС заменяет одну Гидру Горьких Волн другой "пятеркой" - Кобальтовый губитель, дабы улучшить матч-ап со Жрецами.


Последняя интересная деталь этой версии — **Безумный алхимик**, являющийся ответом на возросшее количество Магов с Вестниками рока, да и на многие другие актуальные нынче угрозы. **Безумный алхимик** хорош и в агрессивных матч-апах, так как помогает выгодно и неожиданно размениваться.



Агро Токен Друид на зверях от SirVILGAUDAS


SirVILGAUDAS Агро Токен Друид на зверях


 <p>Пират Плазистик Рывок. Когда вы разыгрываете перста, вы применяете это существо из колоды. Пират</p>	 <p>Кровавый лорд Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1. Ригать</p>	 <p>Колдовской ворон Зверь</p>	 <p>Знак Лотоса Ваши существа получают +1/+1. x2</p>	 <p>Огненный элементаль Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2. Элементаль</p>	 <p>Сила дикой природы Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1; или призовите на поле боя питомца 3/2. x2</p>
 <p>Метка Иллариджи Выбранное существо получает +2/+2. Если это зверь, вы берете карту. x2</p>	 <p>Подзорная труба Боевой клич: уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1. Зверь</p>	 <p>Друидский рев Выберите эффект: превращается в существо 1/2 с «Валом»; или в существо 1/5 с «Провокацией». x2</p>	 <p>Дикий рев Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода. x2</p>	 <p>Коварный пингвин Адаптируется после того, как атакует героя. Зверь</p>	 <p>Перевертыш Выберите эффект: превращается в существо 5/3 с «Маскировкой»; или в существо 3/5 с «Провокацией». x2</p>
 <p>Живая мана Ваши кристаллы маны превращаются в густоту 2/2. Когда они погибают, вы получаете ману обратно. x2</p>	 <p>Друидские когти Выберите эффект: Рывок; или +2 к здоровью и способность «Провокация». x2</p>	 <p>Грота Горышки-Волн Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою. Зверь</p>	 <p>Зверовод Боевой клич: призывает копию вашего зверя. x2</p>		



MANACOST
rolodahearthstone.ru

4360





КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Куда более тяжелая и необычная сборка Агро Друида, но не менее результативная. Ее создатель — SirVILGAUDAS, уже известный постоянным читателям по своей колоде Контроль Шамана, достиг такой версией Агро Друида на зверях первого ранга легенды в ноябрьском сезоне.

Отличает эту сборку синергия тяжелых и медленных зверей, которая может быть просто разрушительна в поединках с контролем колодами. Примечательно исключение одной копии Живой маны, уж слишком это заклинание уязвимо к AoE эффектам Жреца и карте Ползучая чума Джейд и Биг Друидов.



Агро Токен Друид от Che0nsu

Агро Друид от Che0nsu



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер















Достоверно неизвестно, удастся ли кому-то еще кроме Che0nsu достичь пятого ранга легенды с данной уже не новой, но всё еще оригинальной и редкой сборкой Агро Друида.


Утяжелена она не только Тотальным заражением и Костяной кобылой, но и заклинанием Кража силы, которое и помогает Агро Друиду быстрее достигать заветных 10 кристаллов маны. Такая сборка в первую очередь ориентирована на борьбу с контролем колодами, а в агрессивных противостояниях она намного уязвимее первых версий в данном разделе.



Агро Токен Друид от steven1337

Агро Друид от steven1337


 Пират-Плазастик Рыбак. Когда вы разыгрываете пирата, вы прикладываете это существо к монкам. Пират	 Кровавожадный корсар Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1. Пират	 Колдовской ворон Зверь	 Знак Лотоса Ваши существа получают +1/+1. x2	 Огненный элементаль Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. Элементаль	 Сила дикой природы Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1; или призывает на поле битвы пирата 3/2. x2
 Мекка и Шараджа Выбранное существо получает +2/+2. Если это заклинание, вы берете карту. x2	 Полюнул Голакна Боевой клич: уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1. Зверь	 Друидское благословение Выберите эффект: превращается в существо 1/2 с «Далеко», или в существо 1/5 с «Провокацией». x2	 Дикий медведь Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода. x2	 Смелый страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль	 Владыка склепа Провокация. Когда вы призываете существо, получает +1 к здоровью. x2
 Древопалач Провокация. Боевой клич: призывает кошку этого существа. x2	 Крепкий рык Боевой клич: ваше существо с «Провокацией» получает +2/+2. x2	 Живая мана Ваши кристаллы маны превращаются в существо 2/2. Когда она погибает, вы получаете ману обратно. x2	 Костяная кобыла Боевой клич: ваше выбранное существо получает +1/+4 и «Провокацию». 5		



MANACOST
rolodahearthstone.ru



4000



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

А эта сборка с дополнительными провокаторами наоборот полагается на улучшение матч-апа с быстрыми колодами, но не за счет более высокого темпа, а из-за дополнительных защитных механик (провокаций, разумеется). Наконец-то в мету вернулся [Крепкий мародер](#) после более чем двухмесячного перерыва. Жаль, что в любом случае эта версия едва ли станет такой же популярной, как более классические и стандартные Агро Друиды из начала данного раздела.



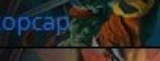

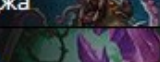

Зато данная версия Агро Друида самая бюджетная из всех представленных. Потратиться вам придется разве что на Живую ману и Пирата Глазастика, а остальные карты обычного и редкого качества заполнить в коллекцию достаточно легко.



Разобрав и проанализировав представленные выше сборки, можно выделить основные карты, которыми пользуется каждый Агро Друид. Это достаточно широкий список существ и заклинаний, которые при любых условиях должны поместиться в вашу собственную колоду, когда вы решите создать ее, исходя из меты на вашем ранге и игровых предпочтений.

Несмотря на то, что оптимальные сборки уже, казалось бы, найдены и представлены в статье, нет ничего плохого в том, чтобы создать свою собственную, особенно если это только улучшит ваш процент побед. Проявлять инициативу и вмешиваться в баланс вашей колоды можно тогда, когда вы встречаете специфичную мету на вашем ранговом промежутке, хотя есть и другие причины.

Итак, основные карты Агро Друида выглядят следующим образом.

1	Знак «Лотоса»		2
1	Колдовской ворон		2
1	Кровожадный корсар		2
1	Огневичок		2
1	Пират Глазастик		2
2	Друид-роевик		2
2	Метка И'Шараджа		2
2	Ползун Голакка		2
3	Дикий рев		2
5	Живая мана		2

Здесь представлены сильнейшие инструменты архетипа, на которых и основывается его мощь. Вы можете попробовать заменить и их, но лишь в том случае, если вы точно уверены в своих навыках «декбилдинга» и знаете, что и зачем делаете.

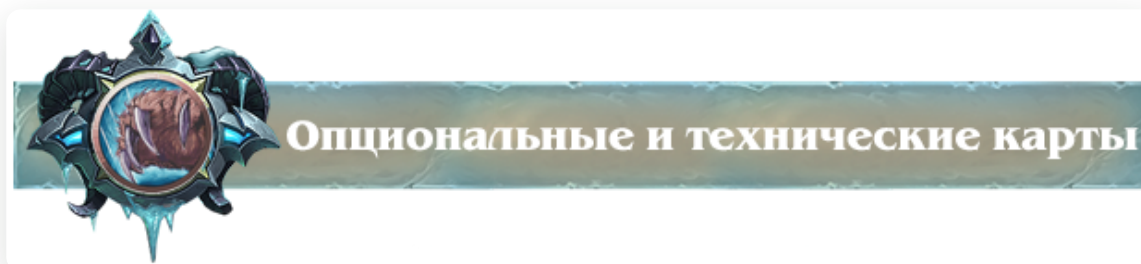
Вопрос: а *Друид-роевик* точно хорошая карта для Агро Друида? До Рыцарей Ледяного Трона жили как-то без нее.

Ответ: с новым дополнением Агро Друид преобразился во многом именно благодаря этой карте. Да, одна единица атаки – не самый впечатляющий показатель для существа в агрессивной, да и любой другой колоде, однако у Друида-роевика другие цели. Во-первых, это отличный защитник других ваших ценных существ благодаря большому количеству здоровья. Во-вторых, карта очень гибкая, ведь может стать не только провокатором, но и существом с ядом, которое расправится самостоятельно с любой угрозой оппонента (подробнее о «выберите эффект» Друида-роевика вы сможете прочитать ниже). В-третьих, существа с 1 единицей атаки именно у Агро Друида имеют свой потенциал: их можно усилить массовыми бафами, Меткой И'Шараджа (*Друид-роевик* при розыгрыше из руки станет зверем, не забывайте) и Вожаком лютых волков, а еще можно поменять места атаки и здоровье с Безумным алхимиком – эта карта может встречаться в сборках Агро Друида. В общем, способов реализовать Друида-роевика очень много, а благодаря своей гибкости и вариативности этот второй дроп прочно обосновался в основных картах.

Вопрос: но ведь *Ползун Голакка* — техническая карта против пиратов, почему он появился в основе?

Ответ: вы правы, чаще всего *Ползун Голакка* рассматривается как техническая карта, но случай с Агро Друидом особенный, поскольку этот архетип обладает синергией зверей, то есть *Ползун Голакка* хорош в его сборках даже в матч-апах без пиратов на вражеской половине стола. Плюс ко всему, нынешняя мета буквально кишит пиратами и едва ли это изменится до прихода Кобольдов и Катакомб, так что взяв пару Ползунов Голакка в сборку Агро Друида, вы точно не прогадаете.

Куда интереснее, впрочем, поговорить не об основных картах, а опциональных, так как именно они придадут вашей сборке специфику, расставят приоритеты и зададут



Список опциональных и технических карт Агро Друида достаточно широк, но неоднороден: какие-то существа (преимущественно здесь будут именно существа) встречаются во многих сборках, какие-то кажутся скорее диковинкой. На популярных технических картах, конечно же, внимание читателя будет особенно заострено.

Знак дикой природы – заклинание практически полностью повторяет эффект Метки И'Шараджа, однако в целом оно не так эффективно из-за отсутствия добора карты. Выбирайте **Знак дикой природы** в случаях, если вы отказываетесь от Метки И'Шараджа и набора зверей, или при необходимости добавить третий точечный бафф в колоду.

Владыка склепа – обычно существа с одной единицей атаки не очень эффективны, но о том, почему это не так, вы можете прочитать выше, где речь шла о Друиде-роевике. Преимущество Владыки склепа еще и в том, что его здоровье постоянно увеличивается благодаря возможности Агро Друида призывать все новых и новых токенов в большом количестве. В итоге **Владыка склепа** может стать очень «жирным», а впоследствии с Безумным алхимиком это можно превратить в огромное количество атаки. А можно любым баффом дать дополнительную атаку этому третьему дропу, тогда-то оно станет идеальным защитником других ваших угроз. Вместе с Владыкой склепа рекомендуется использовать пару Вожаков лютых волков, чтобы усилить существ с 1 единицей атаки было еще проще.

Перевертыш, Друид когтя, Шулер Гензо – эти четвертые и пятые дропы вы часто могли встречать в колодах Агро Друида времен Экспедиции в Ун'Горо, но не с новой метой. Карты, конечно, сами по себе хуже не стали, однако архетип обзавелся новыми инструментами посильнее, так что от самых слабых старых карт пришлось отказаться. Едва ли в оптимальной сборке Агро Друида использование хотя бы одной карты из этой тройки обосновано, хотя, конечно, у вас может быть свое мнение на этот счет.

Размах – ситуация с **Размахом** схожа, это заклинание тоже можно было время от времени встретить в сборках Экспедиции в Ун'Горо, сейчас же его можно назвать скорее диковинкой, годной лишь для того, чтобы удивить вашего оппонента неожиданным летальным уроном из руки. Помимо того, что **Размах** является по сути единственным источником урона, игнорирующим провокации, он также может помочь вернуться в игру, зачистив заспамленный стол оппонента, который только что выгодно разменялся с вашими угрозами.

Снежный прыгвин – сам по себе он, конечно же, невероятно слаб. Зато в комбинации с Меткой И'Шараджа или Знаком "Лотоса" **Снежный прыгвин** помогает совершить крайне темповые ранние ходы. В первую очередь это актуально в агрессивных матч-апах, хотя и в медленных поединках порой лишним не будет. Беда лишь в том, что ваша рука может очень быстро иссякнуть, если в ней будет слишком много дешевых карт. Брать

Снежного прыгвина в сборку – это риск, который порой будет сполна окупаться, а порой разочаровывать вас "идеальными" стартовыми картами и несвоевременными "топдеками".

Набор пиратов – да, у Агро Друида уже есть набор из Кровожадных корсаров и Пирата Глазастика, но к ним можно добавить еще пару-тройку. Речь идет о карте Капитан Южных морей – этот третий дроп не всегда стабильно, но всё же будет усиливать угрозы на вашей половине стола, а если разыграть его рано до выхода Пирата Глазастика, вы получите очень много темпа: 3/3 и 2/2 с рывком – это много за 3 единицы маны. Но, конечно, вы жертвуете некоторой стабильностью, ведь порой Капитан Южных морей будет просто 3/3 за 3 маны, что не принесет вам победы.

Сквайр Авангарда – первый дроп, которому чуть-чуть не хватило места в сборках Агро Друида, он отлично синергирует с бафами любого рода, однако этого недостаточно. Вы можете использовать Сквайра Авангарда в сборках со Знаком дикой природы, если, опять же, отказываетесь от синергии зверей.

Безумный алхимик – уже многое было сказано об этом втором дропе выше: хорош против Вестников рока, тотемов Шамана, хорошо синергирует с вашими существами с большим количеством здоровья, позволяет совершать выгодные и неожиданные размены. Еще Безумный алхимик хорошо работает с существом, на которое действует бафф Вожака лютых волков, но об этом подробнее в разделе «стратегия».

Вожак лютых волков – это существо открывает новый элемент геймплея для Агро Друида – позиционирование существ. О нем вы тоже узнаете в разделе «стратегия». Не забывайте, что Вожак лютых волков – зверь, а значит у него есть еще одна полезная синергия с колодой.

Коварный птенец – до нерфа Озарения Коварный птенец встречался в каждой сборке Агро Друида, но сейчас ситуация поменялась. Этот зверь всё еще достаточно силен прежде всего в медленных противостояниях, но порой ему банально не хватает места в сборке, так как требуются другие актуальные в быстрых поединках карты.

Смоляной страж – например, этот третий дроп хорош как раз в быстрых противостояниях, так как выступает труднопроходимой преградой для играющих от стола быстрых архетипов. Особенно хорош Смоляной страж в матч-апе с Зоолоком. В медленных матч-апах зачастую от Смоляного стража не так уж много прока, должное давление он может создать только под каким-то баффом.

Гидра Горьких Волн – этот пятый дроп в первую очередь улучшает ваши результаты в медленных противостояниях. Больше всех от Гидры Горьких Волн страдает Джейд Друид и Биг Друид, также трудности могут возникнуть и у Казакус Жреца со всего лишь одним Словом Тьмы: Смерть в сборке. Гидра Горьких Волн слаба и уязвима в агрессивных противостояниях, особенно когда речь заходит о поединке с Темпо Разбойником.

Кобальтовый губитель – этот пятый дроп тоже создан для улучшения контроль матч-апов, но в отличие от Гидры Горьких Волн работает наоборот: помогает в большей степени в поединке с Жрецами и в меньшей – с Джейд Друидом и Биг Друидом. Выбирайте нужную вам "пятерку" в зависимости от ваших результатов с данных противостояниях.

Кэрн Кровавое Копыто – многие быстрые архетипы вооружились данной шестеркой для улучшения противостояния со Жрецом. Агро Друид эту карту использует намного реже того же Темпа Разбойника, однако о ней все равно можно задуматься, если вы очень часто встречаете Андуина в ладдере.

Костяная кобыла – и еще одна анти-контроль карта, уже потяжелее предыдущих, с чем и связана ее непопулярность. Впрочем, одну копию Костяной кобылы вы можете увидеть в сборках Агро Друида и сейчас, все-таки это существо создает невероятно много темпа и выгоды, если у вас получится реализовать его.

"Рамп" набор – включает в себя заклинания **Тотальное заражение** и **Кража силы**, так ваш Агро Друид станет крайне тяжелым и медленным, что улучшит многие контроль поединки: противнику будет намного труднее истощить ваши ресурсы. Пример Агро Друида с "рамп" набором вы можете увидеть в разделе оптимальных колод.


Вопрос: могу ли я взять в колоду *Марина Лиса*?


Ответ: вы, конечно же, можете всё. Другое дело, станет ли от этого ваш процент побед выше. Увы, едва ли он даже останется таким же, все-таки *Марин Лис* не очень хорошо смотрится в агрессивных колодах. Если вы хотите играть на результат, лучше взять какую-то сборку из раздела с колодами выше, но вот если вы хотите получать удовольствие и веселиться, *Марин Лис* станет идеальным выбором. В конце концов, это не *Древний дозорный* и какая-то польза от *Марина Лиса* будет, порой вы даже будете выигрывать только благодаря ему, но не так уж и часто, как если бы вы взяли, например, *Костяную кобылу*.





Агрессивные колоды, пожалуй, в большей степени, чем остальные, зависимы от стадии выбора карт. Это связано с несколькими факторами. Во-первых, быстрая колода всегда намерена действовать агрессивно, начиная с первого хода, и не найти его – верный путь к поражению или хотя бы к напряженному противостоянию. Во-вторых, средняя продолжительность партии у агрессивной колоды намного меньше, чем у контроля, так что с тем, что вы получили в руку на старте, вы уже и останетесь, у вас не будет шанса перебрать всю колоду и все равно реализовать свой план на игру в долгосрочной перспективе. В-третьих, Агро Друид с правильным заходом способен поставить шах и мат любому оппоненту всего лишь за 2-3 хода. Партия, может быть, еще и не закончится к этому времени, но приблизится к точке невозврата. Но этот правильный заход необходимо еще обеспечить себе, для чего и необходимо правильно выбирать карты.


Далее вы найдете несколько пунктов-рекомендаций для стадии муллигана. Вы редко будете выбирать разные карты для различных матч-апов, чаще всего Агро Друид ищет одни и те же инструменты для победы, хотя, конечно, специфику вашего оппонента стоит учитывать в любом случае, об этом тоже будет сказано подробнее чуть ниже.


 Очень важно оставлять в руке только те карты, которые не будут лежать у вас мертвым грузом длительное время. Не рассчитывайте, что «топдекнете» что-то по ходу игры, все ваши карты должны быть быстро и просто реализуемыми в первые ходы. А продолжение для них придет позднее.


 Ваша основная задача на стадии муллигана – **обеспечить себя первым ходом**. Он может быть совершенно разным: **Кровожадный корсар** или **Огневичок**, **Монетка** + **Друид-роевик** или **Снежный прыгвин** + **Кровожадный корсар** + **Знак «Лотоса»**. В любом случае ищите что-то, чтобы выставить одно или нескольких существ в первый ход.


 Если у вас уже есть хороший первый ход, вы начинаете искать второй: здесь вариантов может быть еще больше, можно продолжать разыгрывать существ, можно уже баффнуть их, если это необходимо. Соответственно, если и хороший второй ход вы уже нашли, действуйте по той же логике и для третьего-четвертого, если это возможно.

 **Несколько Кровожадных корсаров** далеко не всегда следует оставлять в руке. Во-первых, только один из них призывает Пирата Глазастика, второй же будет просто 1/2 существом за 1 кристалл маны. Во-вторых, они не очень хорошо вписываются в кривую маны вместе. Однако, если вы ходите вторым и ожидаете от оппонента большого количества оружия (Пират Воин, Разбойник), то можно и оставить пару этих существ, особенно если у вас есть и **Знак «Лотоса»**.


 **Огневичок** – не только первый дроп, порой вы можете расценивать его как отличный второй ход: пара существ 1/2, которых в будущем можно пробаффать.


 **Вожака лютых волков** можно оставить в руке, если у вас есть надежный первый ход, который точно доживет до выхода Вожака лютых волков, а дополнительная атака ему понадобится для выгодного размена с ожидаемой угрозой противника. Особенно хорош **Вожак лютых волков** в синергии с Пиратом Глазастиком (лучше, чтобы последний был, конечно же, не в руке).

 **Знак «Лотоса»** порой вы можете позволить оставить в вашей руке, если там есть **Кровожадный корсар** или **Огневичок** и, желательно, **Монетка**.

 **Метку И'Шараджа** вы оставляете в руке лишь при наличии зверя, которого разыграете на первый ход (**Волшебный ворон**, **Друид-роевик** через **Монетку**, **Снежный прыгвин**).

 Если у вас в сборке есть **Снежный прыгвин**, вы оставляете его в руке исключительно при наличии там **Метки И'Шараджа** или **Знака "Лотоса"**.

 **Ползуна Голакка** вы оставляете всегда при встрече с **Разбойником**, **Воином**, **Чернокнижником** и **Шаманом**. В других случаях его можно оставить при наличии **Монетки** и **Метки И'Шараджа**.

 **Остальные карты** (**Безумный алхимик**, **Пират Глазастик**, **Сила дикой природы**, **Дикий рев**, **Гидра Горьких Волн**, **Живая мана** и другие) не оставляете никогда или оставляете в самых редких случаях, когда все другие карты в руке очень хороши, а эта отлично вписывается в ваш план на игру далее.



Выбирайте карты, исходя из **классовых особенностей оппонента**: **Безумный алхимик** может стать идеальным ответом на Вестника рока, так что в матч-апе с Магом его можно оставить в стартовой руке, но хотя бы с хорошим первым дропом в придачу. **Живая мана** может быть хорошей картой против Воина, Разбойника, если разыграть ее уже на пятый ход, так что с очень хорошей рукой против этих классов можно оставить и ее. Вам важно знать, в каких ситуациях и каких матч-апах хороши ваши конкретные карты. Это поможет грамотно выстраивать стадию муллигана.



Например, в этом игровом моменте известный стример Sjow, играя на втором ранге Агро Друидом, оставил в стартовой руке три карты: **Знак «Лотоса»**, **Вожака лютых волков** и **Кровожадного корсара**. Он размышлял и над **Живой маной**, однако решил, что против **Джейд Друида** она не так хороша.

Примерно так выглядят основные постулаты для муллигана Агро Друида, впрочем, они не абсолютны. Порой даже опытейшие игроки по-разному выбирают карты для старта, так что уж говорить о каких-то универсальных правилах. Впрочем, поняв логику и направление, в котором вам необходимо мыслить, вы сможете успешно преодолевать муллиган.

Не забывайте о таком термине, как «агрессивный муллиган». Это значит, что вы ищите в стартовую руку самые лучшие карты, сбрасывая все вроде бы неплохие карты, но неидеальные. Пользоваться агрессивным муллиганом или нет – ваше личное дело, это достаточно рискованная стратегия, но порой результативная. Чаще всего рекомендуется идти на риски в невыгодных матч-апах, так что, например, встретив Жреца (самый трудный для Агро Друида класс) или проблемный архетип для вас лично, можете искать только идеальную руку.



Стратегия игры

Игра, конечно, совсем не заканчивается, когда вы получили в руку ваши стартовые карты. Даже если они хороши, остается еще грамотно ими воспользоваться. Особенно постараться придется, если на муллигане что-то пошло не так (ваши навыки или ваша удача) и в стартовой руке оказалось совсем не то, с чем можно быстро и легко выиграть партию.

Конечно, с так называемым «голдфишем» Агро Друид играет практически самостоятельно, вам остается только разыгрывать подсвеченные зеленым карты, а партия закончится за несколько ходов. Но оппонент редко будет сидеть сложа руки, а вам необходимо правильно реагировать на каждое его действие, принимать грамотные решения, начиная, вероятно, с первого хода.

Есть очень много прямолинейных игроков, которые решили, что раз они играют на агрессивной колоде, они должны действовать агрессивно: выставлять максимум существ, бить по вражескому герою и всё на этом. Есть и люди, привыкшие играть совсем наоборот: обыгрывать каждый ремувал, каждый AoE эффект, выставлять угрозы равномерно, выгодно размениваться при каждой возможности. Ответственно можно заявить, что ошибаются и те, и другие. Очень важно поймать баланс между этими стилями игры, а поможет сделать это определение способа победить.

В конечном итоге, у Агро Друида очень похожие способы победить: вы ставите существ, усиливаете их, наносите летальный урон. Однако у всего есть оттенки. Сперва ответьте себе на вопрос: играет ли время в данном матч-апе против вас? Если это так, вы просто не можете себе позволить совершать постоянные размены, вам нужно закончить партию до того, как у оппонента появится достаточное количество ресурсов в руке, достаточное количество маны, чтобы остановить вас. Если ответ на вопрос о времени отрицательный (это почти все агрессивные матч-апы, однако вам нужно быть бдительными: многие агро колоды используют тяжелые угрозы, так что в долгосрочной перспективе выгоды они извлекут больше, чем вы), значит вы можете сфокусироваться на борьбе за стол в полной мере: совершайте максимум выгодных разменов, боритесь за захват стола. Победа придет к вам тогда, когда вы закрепите на нем.



Но это, разумеется, только первый уровень ответа на самый сложный вопрос: когда бить по герою, а когда размениваться? Вы не должны действовать по одной программе и одному принципу, играя за Агро Друида. О различных подходах в различных матчапах уже было сказано выше, но подходы различны и в разных игровых ситуациях. Например, в матчапе с контролем колодой вы можете разменяться, чтобы защитить другое ваше существо сильнее, а в быстром матчапе можно однажды совершить агрессивный выпад, дабы опустить здоровье оппонента если не до нуля, то до низкого значения: тогда противнику придется думать о разменах постоянно, а вы сможете его добить в течение нескольких ходов хоть силой героя.

Последнее, о чем нужно сказать в вопросе разменов – это путь, которым вы придете к победе. В каждый совершаемый вами ход необходимо задаваться вопросом: это ли решение приведет вас к победе? Играть осторожно, бесспорно, важно и порой полезно, но это может и навредить вам. Ведь не всегда у оппонента есть **Волна огня** на седьмой ход, не всегда есть **Зелье драконьего огня** на шестой или **Яростный пиромант + Равенство** на четвертый. И если ваша ситуация затруднительна, обыгрывать все это нужно не всегда. Поставьте вопрос так: или у оппонента есть идеальный ответ на ваши угрозы, и тогда он точно выиграет в любом случае, или у него нет ответа, тогда-то у вас есть шанс. Действуйте исходя из второго предположения, если партия не задалась. Здесь, конечно, очень трудно найти границу: когда играть осторожно, а когда нет, и правильные ходы совершают даже профессиональные игроки далеко не всегда, но зато у всех есть то, к чему нужно стремиться.

Но в любой партии, конечно, помимо всех стратегических размышлений и действий важно начало. У Агро Друида очень много разнообразных сценариев для старта игры:

1. - **Колдовской ворон/Снежный прыгвин + Метка И'Шараджа**
2. - **Масса токенов и их пробафф**
3. - **Размеренное выставление единичных угроз для их реализации в будущем**

В разных матчапах и ситуациях будут лучше всего подходить разные ваши сценарии. Не часто вам будет дано выбирать, какой именно сценарий вы будете разыгрывать, но всё же 1-й и 3-й больше подходят для матчапов, в которых вы не ожидаете от оппонента большого количества ранних угроз и проактивной борьбы за стол. С такими

лучше справится второй вариант с заспамом стола. Хотя и контроль колоду можно продавить массой мелких существ, если вам вовремя подвернется [Дикий рев](#).

Необходимо поговорить о грамотном распределении ваших ресурсов, можно выделить следующие из них: существа, массовые баффы, точечные баффы, сила героя и здоровье.



Существа – самый очевидный ресурс, который вы не разыгрываете лишь тогда, когда хотите обыграть какой-то AoE эффект. Если существо уже находится на столе, часто вы захотите уберечь его от гибели максимальное количество времени, дабы в будущем оно нанесло больше урона. Слабых существ вы можете разменивать, чтобы защитить сильных, а можно на них накладывать разнообразные баффы. Не забывайте, что даже 1/1 угроза в глазах вашего оппонента всегда опасна из-за возможности использования Дикого рева, Знака "Лотоса" и так далее. Даже если этих карт еще нет в вашей руке, вы всегда можете что-то "топдекнуть".



Массовые баффы – ценный и часто не ожидаемый вашим оппонентом ресурс, который в первую очередь предназначен для выгодных разменов. Не используйте массовые баффы просто так, потому что можете, если это не поможет вам выгодно разменяться, обыграть какой-то AoE эффект или нанести летальный или близкий к тому урон.



Точечные баффы – чаще всего только [Метка И'Шараджа](#), которую вы стараетесь использовать на зверей, дабы получить максимум выгоды. Впрочем, это заклинание порой придется применять и не на зверей, чтобы совершать выгодные размены или использовать свободные кристаллы маны. В этом нет ничего страшного, если Метка И'Шараджа не принесет вам дополнительную карту, но вы выгодно разменяетесь с ее помощью с угрозой врага или выведете ваше существо из зоны поражения ремувала оппонента.



Сила героя – тоже может расцениваться как ресурс, ваш постоянный источник одной единицы урона по оппоненту или его существам. Использовать силу героя на старте и в середине игры вы будете лишь в крайних случаях, когда ничего другого не остается или очень надо добить вражескую угрозу, но вот если партия затянется, сила героя станет дополнительной возможностью давить на вашего противника, так что извлекайте выгоду и из нее.



Здоровье вашего героя – тоже своеобразный ресурс, который вы тратите, когда размениваетесь силой героя с существами оппонента или когда ваша [Гидра Горьких Волн](#) получает урон. Здоровье Агро Друида нечасто бывает под большой угрозой в силу специфики архетипа, поэтому им порой можно жертвовать без особых опасений, однако некоторые архетипы (Маги, Пират Воин) способны наказать вас за это. Помните о том, что [Гидра Горьких Волн](#) сделает вас очень уязвимыми к [Вулкану](#) и другим многочисленным источникам одной единицы урона.

С появлением в сборках Вожака лютых волков невероятно актуальным стал вопрос **позиционирования существ**. Впрочем, порой Агро Друиду и без этого второго дропа необходимо правильно расставлять угрозы, чтобы не подставиться под [Метеорит](#) Мага или Темную скорбь рыцаря смерти Воина. Теперь же с Вожаком лютых волков ситуация еще усложняется – пока в вашей руке или колоде есть этот зверь, необходимо всегда

думать о том, куда именно ставить все ваши угрозы, ведь от этого может зависеть исход партии.

Есть несколько факторов, которые важно учитывать. Во-первых, **Пират Глазастик** появляется всегда крайним справа, а его вы зачастую захотите усилить в первую очередь. Во-вторых, часто лучше всего дать +1 к атаке сначала слабым существам, дабы они атаковали по вражескому существу, погибли и приблизили другое существо к Вожаку лютых волков, которое бы тоже получило бафф. Так вы создадите цепь, то есть извлечете максимум выгоды из вашего зверя. В-третьих, есть и противоположная тенденция: вы часто захотите усиливать в первую очередь ваших провокаторов с малым количеством атаки, но большим показателем здоровья, так как они первыми будут принимать на себя удар. Можно также стараться усиливать в первую очередь Коварного птенца, так как у него есть или может появиться неистовство ветра, можно усиливать и любые другие карты в разных местах, если это поможет совершить выгодный размен.

Грамотно разместить существ, исходя из вышеперечисленных факторов, достаточно трудно, но самое трудное – не забывать о вопросе позиционирования каждый ход, а остальное придет с небольшим количеством практики и опыта. Если в вашей руке еще нет Вожака лютых волков, но он есть в колоде, всегда выставляйте ваши угрозы с умом, так как 2/2 зверь в любой ход может зайти в вашу руку.

Еще несколько важных моментов, которые вы должны знать, играя за Агро Друида:



Пират Глазастик в руке Агро Друида – не такая катастрофа, как он же в руке условного Темпо Разбойника. Агро Друид способен извлечь больше выгоды из 1/1 рывка благодаря Дикому реву и другим массовым и точечным баффам.



Если в вашей руке не осталось угроз, не сдавайтесь: **Живая мана** – одна карта, которая может полностью перевернуть игру. Она же поможет перехватить инициативу в агрессивных матч-апах.



Не используйте Монетку перед тем, как разыграть Живую ману: вы не призовете Манадревней за полученные «нечестными» путями кристаллы маны.



Существо под баффом Вожака лютых волков – хорошая цель для Безумного алхимика, так как оно получит дополнительную единицу здоровья после срабатывания боевого клича этого второго дропа.

Поменять местами
атаку и здоровье
существа.



- Всегда считайте, сколько урона вы можете нанести с Диким ревом или другими массовыми бафами. Порой вы сможете организовать летальный урон в несколько ходов, если у оппонента нет или мало исцеления.
- Всегда просчитывайте вероятности случайных эффектов, которые есть в вашей колоде, пусть и не в многочисленных количествах. Так же мудро выбирайте опции у карт с «выберите эффект» — всегда учитывайте оба варианта, потому что и тот, и другой могут быть оптимальны для разных ситуаций. Подробнее об этом в следующем разделе.





Карты с элементом случайности и «выберите эффект»


У Агро Друида не так много и тех, и других карт. Собственно, хоть каким-то случайным эффектом обладает лишь **Коварный птенец**, а все остальные карты стабильно выполняют свою работу, не обременяя вас хорошими и плохими исходами.


Коварный птенец адаптируется при ударе по герою, соответственно, в первую очередь этот третий дроп предназначен именно для атак "в лицо". Бить существ вы будете лишь тогда, когда вынуждены это делать (у них есть провокация или ваш герой близок к 0 здоровья), но чаще **Коварный птенец** будет выполнять свою миссию. Вам на выбор будут представлены три случайно выбранных варианта адаптации из десяти, вот, что вам необходимо о них знать:

- Лучшая первая адаптация - **Неистовство ветра**, поскольку вы тут же сможете атаковать снова, выбрав еще одну адаптацию.
- Если вы выберете **Неистовство ветра** еще раз, вы не получите никакого эффекта, соответственно, этот вариант бесполезен.

 Аналогично ничего не случится, если дважды выбрать яд, провокацию, неуязвимость к заклинаниям и силам героя и божественный щит (при условии, что первый не «слетел»), а все остальные эффекты могут «стакаться», то есть накладываться друг на друга снова и снова.

 Если у вашего Коварного птенца есть неистовство ветра и вы получаете с первым ударом маскировку, она исчезнет при ударе в тот же ход второй раз.

 После Неистовства ветра вашими приоритетами будут защитные варианты адаптации и реже одна наступательная на +3 к атаке. Позаботьтесь о том, чтобы ваш оппонент не убил Коварного птенца удобным для него способом: помогут +3 к здоровью, божественный щит, маскировка, неуязвимость к заклинаниям и силам героя – для каждого оппонента самая «безопасная» для вас и неудобная для него адаптация будет разной.

 Самые слабые адаптации для вас – провокация, живые споры и яд, хотя в зависимости от матч-апа могут появиться и другие.

Также у Агро Друида есть две карты с «выберите эффект»: [Друид-роевик](#) и [Сила дикой природы](#).

Друид-роевик чаще всего все-таки будет превращаться в 1/5 провокатора, поскольку эта опция защищает другие ваши угрозы поопаснее, да и попросту обладает лучшими характеристиками, которые расцветают с получением любого баффа даже на +1 к атаке. Однако и 1/2 существо с ядом очень полезно для Агро Друида преимущественно как упреждающее средство для крупных вражеских угроз, оппонент просто не сможет их выставить, не отдав какой-то ремувал в ваше существо с ядом. Особенно хороша эта опция, если у вас уже есть провокатор, а остальные ваши угрозы не подставляются под АоЕ на 2-4 единицы урона в зависимости от возможностей оппонента. Ставьте 1/2 существо с ядом для упреждения Вестника рока, Короля-лича, Фэндрала Оленьего Шлема, Гидры Горьких Волн и других ключевых угроз в ход по кривой маны оппонента. Можно выбрать эту опцию и тогда, когда одно опасное существо уже стоит на половине оппонента, однако в этом случае риски возрастают, так как какой-то ремувал на 2 единицы урона у противника часто будет в наличии.

Сила дикой природы чаще будет использоваться в качестве дорогой копии Знака «Лотоса», то есть для баффа существ. Однако и вторая опция (призыв 3/2 Пантеры) вполне приемлема, если у вас нет другого второго дропа для розыгрыша. Плюс Пантеры в том, что она зверь, так что на нее подействует Метка И'Шараджа.



Данный раздел базируется на последних мета-отчетах и самых актуальных сборках всех архетипов в мете Рыцарей Ледяного Трона. Во внимание будут приниматься лишь матч-

апы с самыми популярными колодами нынешнего ладдера, занимающими больше 1.5% от общего числа архетипов.



Воин

Единственный архетип Воина, который вы можете ожидать в ладдере на регулярной основе, это **Пират Воин**. И это хорошо: матч-ап с ним должен вполне устраивать вас. Сосредоточьтесь исключительно на борьбе за стол, старайтесь захватить инициативу. Это, возможно, не получится сразу из-за оружия вашего оппонента, которое поможет ему поддерживать высокий темп и избавляться от многих ваших угроз не своими существами, но долго Пират Воин так делать не сможет. **Живая мана** – отличный способ перевернуть игровую ситуацию, едва ли оппонент сможет справиться с ней, не потеряв свой стол. Скорее всего, когда вы разыграете Живую ману, Пират Воин переключится на вашего героя, начав финальную атаку. Если у вас хватит здоровья и защитных инструментов для того, чтобы пережить это, вы одержите победу.

Постарайтесь разыгрывать провокаторов тогда, когда у Пират Воина не будет существ на столе, чтобы ваши защитные существа «впитывали» атаки оружием. Помните, что оппонент, вероятно, использует Разрушителя чар, так что одиночный крупный провокатор может не помочь, а вот масса мелких – другое дело. Не жадничайте с массовыми бафами, порой их можно отдавать для усиления одного существа, а **Дикий рев** и просто для того, чтобы нанести 2 единицы урона вашим героем.

Помните, что **Кровожадный корсар** разрушает оружие, но не жадничайте с ним, если альтернативных ходов нет, а у Воина не надето оружие или оно обладает незначительной атакой. **Гидра Горьких Волн**, возможно, не лучшая карта в данном матч-апе, особенно если вы отстаете. Но, опять же, разыгрывайте ее в случае необходимости, несмотря на угрозу получить массу урона по герою: если вы не отвоюете стол, этот урон вы получите в любом случае.



Паладин

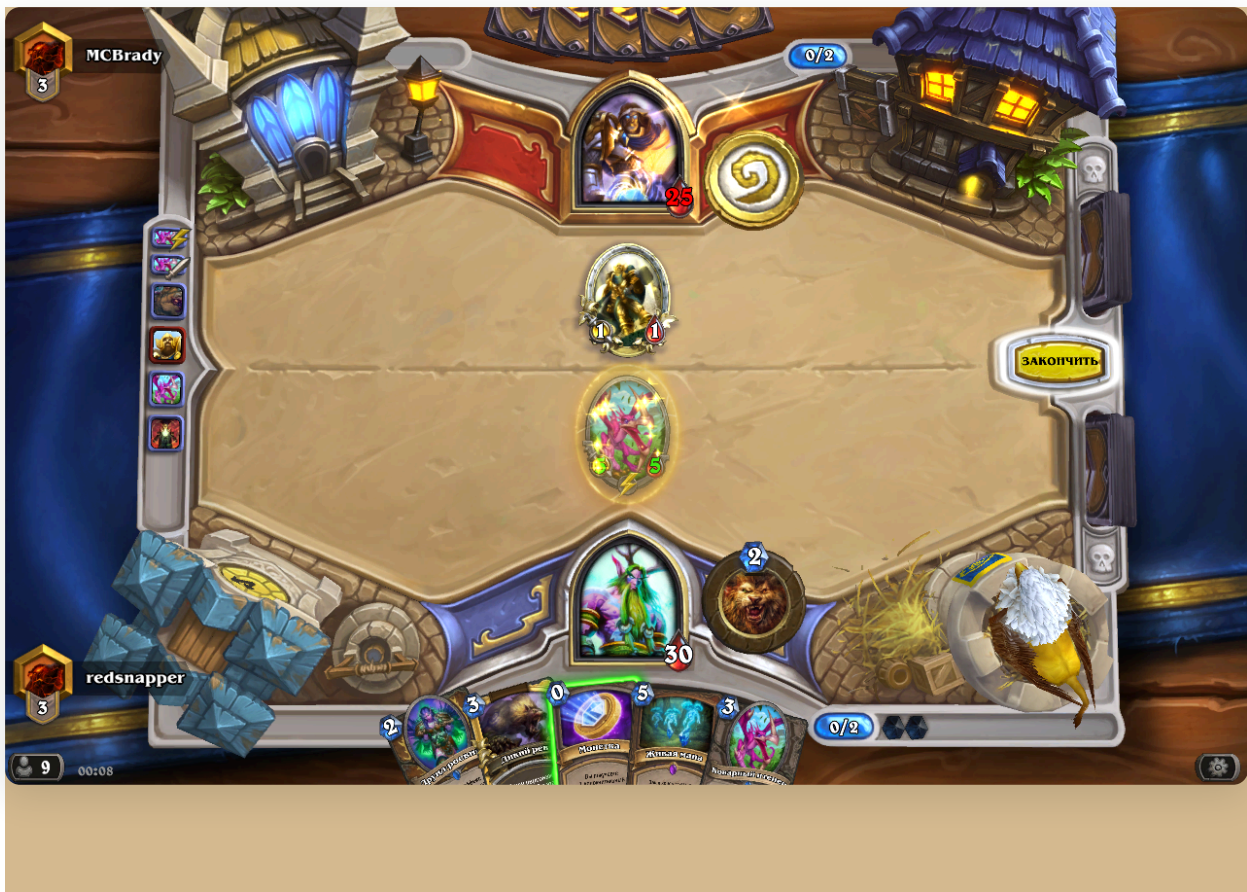
Мурлок Паладин – еще один агрессивный матч-ап, но в нем шансы будут не на вашей стороне. Мурлок Паладин медленнее вас, следовательно, затягивать партию вы не хотите. Оппонент может, обладая лучшим потенциалом на поздней стадии, совершенно не просесть на старте, получив отличную кривую маны в 1-2-3-4 ходы, особенно если Мурлок Паладину посчастливится ходить первым. В данном матч-апе делайте ставки на

массу мелких угроз, справиться с ним Паладину порой может быть достаточно трудно, а одну копию Освящения используют крайне редко. Как и с Пират Воином, ведите борьбу за стол, не оставляйте Утеру ни одного существа к началу его хода, особенно если это мурлок. Важно не дать Паладину реализовать Гребнистого скакуна на шестой ход – опять же, чистите стол к шестому кристаллу маны оппонента. Паладину трудно ответить на Живую ману, особенно если вы поднимите ее характеристики хотя бы на +1/+1 – он будет вынужден отвечать только крупным провокатором с большим запасом здоровья.

Не забывайте также сбивать божественные щиты со всех существ оппонента, даже если вы не можете уничтожить их в этот ход.

Контроль Паладин – матч-ап полегче, хотя вас, возможно, и ждут тяжелые решения. В теории Контроль Паладин способен ответить на любые ваши действия: у него есть и ультимативная AoE зачистка, и отличные ответы на одиночные угрозы, и провокаторы, и исцеление. Другое дело, что не все это будет в его руке, пользуйтесь вашей скоростью, пользуйтесь тем, что не все необходимое окажется в первых десяти картах вашего оппонента. Конечно же, затягивать дольше партию не рекомендуется. Как и с Мурлок Паладином, помните о Гребнистом скакуне, Хранителе Солнца Тариме и Тирионе Фордринге, а еще о секретах с Гидролога.

Главная уязвимость Контроль Паладина в том, что он не может делать несколько вещей одновременно, он не может совершать мощнейшие темповые ходы: если он зачищает стол, это занимает весь его ход, если он лечится, это занимает весь его ход, если ставит провокаторов – тоже. Но вот сделать и то, и другое ему трудно, постарайтесь ставить его в ситуации, когда он будет просто вынужден делать несколько вещей одновременно. Если вы преуспеете – партия будет за вами.



Еще не ясно, какой архетип играет против нас, однако, судя по медленному старту, это может быть и Контроль Паладин, у которого в арсенале есть пара Равенств. Выбрав божественный щит, Агро Друид защищает своего сильнейшего Коварного птенца от Равенства, хотя это существо могло получить и другие полезные баффы в данный ход.



ОХОТНИК

Мидрейндж Охотник представляет собой по сути еще одну агрессивную колоду, утяжеленную несколькими крупными угрозами, а иногда и классовым рыцарем смерти. Помните о последнем – это единственный источник и исцеления, и AoE эффекта на 2 единицы урона. Ваше преимущество в данном матч-апе в том, что вы намного быстрее: ваши первые и вторые дропы мощнее, вам легче их усилить, вы лучше цепляетесь за стол и можете совершать неожиданные размены. Пользуйтесь неповоротливостью Охотника в первые ходы, захватите стол рано и не отпускайте его до конца. Старайтесь избавляться от зверей, ведь их можно усилить Псарем или Искрящимся острозубом. Хотя в какой-то момент очередного выставленного зверя можно и проигнорировать, отправившись в последнюю атаку: у Охотника нет должного исцеления, единственный его способ защититься – провокаторы, но они неуклюжи в отличие от вашей массы мелких существ.

Впрочем, каким-то ответом на заспам стола для Охотика станет **Спустить собак**, помните об этом заклинании и не допускайте того, чтобы все ваши существа были с одной единицей здоровья к потенциальному ходу Охотника. Скорее всего оппонент не сможет дать Гончим дополнительную атаку, так что чего-то большего, чем 1/1 с рывком вам бояться не стоит.

Постарайтесь ставить Гидру Горьких Волн не на пустой стол, так как ее Рексар может уничтожить заклинанием **Смертельный выстрел**. Оно встречается далеко не в каждой сборке, да и его еще нужно вовремя найти, но всё же осторожность не повредит. Если у вас есть альтернативный пятый ход (например, Живая маны), лучше выбрать его.



ДРУИД

Джейд Друид – выгодный матч-ап для героя данной статьи, хотя ситуация не так однозначна. С массой новых анти-агро карт Друида дело изменилось, и этот архетип может дать отпор быстрым колодам. Хотя все во многом зависит от сборки оппонента: это может быть анти-агро версия, тогда-то Агро Друиду будет достаточно трудно

победить, а может быть версия и помедленнее, созданная для того, чтобы побеждать других Джейд Друидов, с такими у Агро Друида разговор короткий. Если ответом на Живую ману может послужить [Ползучая чума](#), то на Гидру Горьких Волн ответить Джейд Друиду крайне трудно, очень редко в сборках встречается [Опытный охотник](#).

В чем вы точно можете быть уверены – у Джейд Друида есть [Ползучая чума](#). Она выиграет для него огромное количество времени, если вы допустите заспам стола мелкими токенами без возможности усилить их Диким ревом или несколькими бафами. А если Джейд Друид выиграет время – вам не сдобровать, выводы делайте сами. Старайтесь делать акцент не на массу мелких существ, но на несколько крупных – с ними совладать Джейд Друиду гораздо труднее.

Аналогичная ситуация и в матч-апе с **Биг Друидом**. Этот поединок труднее, но всё равно перевес на стороне агрессивной колоды Малфуриона. Также остерегайтесь Ползучей чумы, а еще карты [Доисторический дракон](#) — это мощный AoE эффект, способный убрать многие ваши угрозы (в том числе Живую ману, если вы не усилите Манадревней хотя бы одной дополнительной единицей здоровья).

Биг Друид намного раньше Джейд Друида выставит крупные угрозы, особенно неприятны, конечно же, провокаторы: уже упомянутый [Доисторический дракон](#), [Король-лич](#). Также помните о том, что Биг Друид намного лучше накапливает броню благодаря заклинанию [Земляная чешуя](#).

Поэтому действуйте особенно агрессивно в данном противостоянии вплоть до достижения шести маны оппонентом. После у вас есть два варианта: как-то убрать со стола мелкие угрозы и играть от пары крупных угроз или же понадеяться, что Биг Друид не нашел Ползучую чуму. Второй вариант особенно актуален в трудных ситуациях, когда иначе вы едва ли сможете победить.

Зеркальное противостояние двух **Агро Друидов** – квинтэссенция борьбы за стол и выгодных разменов. Все силы необходимо бросить именно на это, как и в любом другом агрессивном матч-апе. Опять же, хорош будет [Безумный алхимик](#), не помешает и [Ползун Голакка](#). И вы, и ваш оппонент способны добиться многого с Живой маной – это способ переворота игровой ситуации в свою пользу для отстающего Агро Друида. Немаловажную роль в данном матч-апе играют всевозможные баффы существ: вовремя разыгранные, они способны обеспечить вас выгоднейшими разменами, а значит, оставить оппонента без стола, в чем и заключается ваша цель. Больше о том, как играть против Агро Друида, вы узнаете из одноименного раздела, который идет сразу после матч-апов.



Еще неизвестно, каким именно архетипом играет оппонент: или Джейд Друидом, или Биг Друидом. Какие у вас есть опции в этот ход? Первая – поставить двух Огневичков, так вы будете уязвимы к Ползучей чуме. Второй вариант – разыграть Силу дикой природы, дабы дать бафф всем существам на столе, так вы бы нанесли чуть больше урона. Третий вариант – не делать ничего, использовав силу героя. И последняя опция видится оптимальной: вы не тратите просто так бафф, который впоследствии можно будет реализовать эффективнее, и не подставляетесь под Ползучую чуму, выставив слишком много мелких угроз на стол.



Разбойник

Противостояние с **Темпо Разбойником** будет случаться постоянно, ведь это самый популярный архетип нынешней меты. Матч-ап с лидером можно охарактеризовать как равный, но вас будут подстерегать трудности.

Старт, вероятно, будет за вами: ваши первые и вторые дропы надежнее и темповее, однако Валира способна запросто перевернуть игровую ситуацию с помощью Удара в спину, Агента ШРУ и Эдвина ван Клифа. Особенно опасен для вас последний, удачный его выход на 2-4 ходы с условными характеристиками 8/8, вероятно, приведет вас к поражению.

Впрочем, удача может сопутствовать и вам: в идеале найти Ползуна Голакку и ответить этим зверем на крупного пирата (**Капитан Южных морей**), но жадничать не стоит:

"съесть" можно и 1/1 пирата. Еще одна невероятно сильная карта в данном матч-апе — это **Живая мана**. Темпо Разбойник без каких-либо AoE эффектов будет вынужден или начинать действовать крайне агрессивно, или защищаться тяжелыми провокаторами. Вам же предоставится отличная возможность захватить контроль над столом.

Как только это будет сделано, постарайтесь защититься от взрывного урона Разбойника провокаторами (лучше парой-тройкой мелких, а не одним крупным) или, что проще, быстро закончить партию Диким ревом. Пользуйтесь отсутствием исцеления и небольшим количеством провокаторов вашего оппонента.

Не делайте ставку на единичные крупные угрозы по типу Гидры Горьких Волн и прочих. Их Разбойник очень легко устранил картой **Кровожадный злолист**, правда бояться ее вы можете только с шестого хода противника.



Шаман

Еще один равный матч-ап двух агрессивных колод, которые способны удивить друг друга. **Токен Шаман** - ваше главное предположение, когда вы сталкиваетесь с Шаманом в ладдере. Конечно, вам может «повезти», и вы найдете Контроль Шамана с массой AoE эффектов и провокаторов, но этот архетип пока что не представлен в ладдере в достаточном количестве для того, чтобы рассчитывать на матч-ап с ним.

Токен Шаман опасен в первую очередь благодаря своим AoE эффектам: Инволюции и Порталу: Водоворот. Первое заклинание способно в одиночку выиграть партию Траллу, если оно будет использовано на Манадревней или других ваших значительно пробаффанных существ. Второе заклинание опасно тем, что его трудно обыграть (ведь AoE может быть и на одну, и на две единицы урона, если Шаману повезет с базовым тотемом), а еще **Портал: Водоворот** - невероятно темповый инструмент в первые ходы.

Играйте с Токен Шаманом бдительно, старайтесь выманить вышеперечисленные заклинания рано, но не затягивайте партию слишком сильно, ведь позднее связка **Доппельгангстеров** + эффекта эволюции поможет оппоненту опередить вас по выгоде, да и у него будет больше времени для того, чтобы найти Инволюцию.

Это как раз тот матч-ап, где вам скорее всего придется решить в какой-то момент: выставить все и рассчитывать, что у оппонента нет нужного ответа, или ждать и играть осторожно, давая Шаману время. Не забывайте о том, что для действительно эффективной зачистки стола Токен Шаману потребуется связка Инволюции и Портала: Водоворот, ведь первое заклинание не убивает существ, а превращает их в другие, вероятно, слабее. Несмотря на это, и их вы сможете баффнуть, так что особенно берегите все массовые баффы для того, чтобы оправиться после Инволюции.

Ранние существа Токен Шамана не представляют особой угрозы, если вам, конечно, не придет совершенно ужасная стартовая рука. Но все же **Безумный алхимик** будет очень

полезен в наращивании темпа и извлечении выгоды, так как с его помощью можно легко уничтожить [Тотем языка пламени](#), [Тотем прилива маны](#), [Тотем палеомурлоков](#) или [Тотем гнева воздуха](#) – все эти существа не должны надолго закрепиться на половине оппонента.



Маг

В мете много архетипов Магов, но все они представлены в достаточно скромном количестве. Матч-апы с этим классом разнонаправленны для вас и во многом зависят от наличия или отсутствия у Мага AoE эффектов, эффектов заморозки и Вестников рока. Собственно, если все это у оппонента есть – ваши дела плохи. Исключением является лишь **Квест Маг** – у него есть Вестники рока и [Кольцо льда](#) со Снежной бурей, однако его условие победы слишком медлительно для вас, так что даже сквозь все эти тормозящие вас защитные инструменты оппонента вы способны прорваться. Хотя, возможно, грамотный Квест Маг и смог бы с умом распределить свои ресурсы, дабы остановить вас, но таких, благо, очень мало.

Контроль Маги – головная боль для Агро Друида из-за комбинации тех же эффектов заморозки и Вестников рока с другими точечными и AoE ресурсами. Условие победы этих архетипов гораздо проще и реализуется легче, им достаточно захватить стол на позднем этапе игры для победы, а до этого несколько раз зачистить его от волн ваших угроз. Маг, пожалуй, единственный матч-ап, в котором Безумного алхимика можно оставлять на муллигане всегда, ведь это ваш единственный способ ответить на Вестников рока при замороженном столе. Если у вас нет Безумного алхимика, играйте аккуратно до какого-то момента, оставляйте в руке карты для следующей «волны» спама стола.

Темпо Маг или **Секрет Маг** – последний и очень отличный от остальных архетип этого класса, это быстрая колода. Но далеко не такая быстрая, как Агро Друид, чем вы и должны пользоваться в данном противостоянии. Вам важно грамотно обыграть Антимагию. Этот секрет вы должны ожидать в первую очередь, а вот дешевых заклинаний, которых было бы не жалко отдать в этот секрет, не очень много.

Играя против любого Мага, внимательно относитесь к вашему запасу здоровья – здесь этот ресурс крайне важен в отличие от многих других матч-апов. Маг способен наносить очень много урона исключительно заклинаниями, игнорируя ваш стол и защищаясь заморозками и оборонительными секретами.

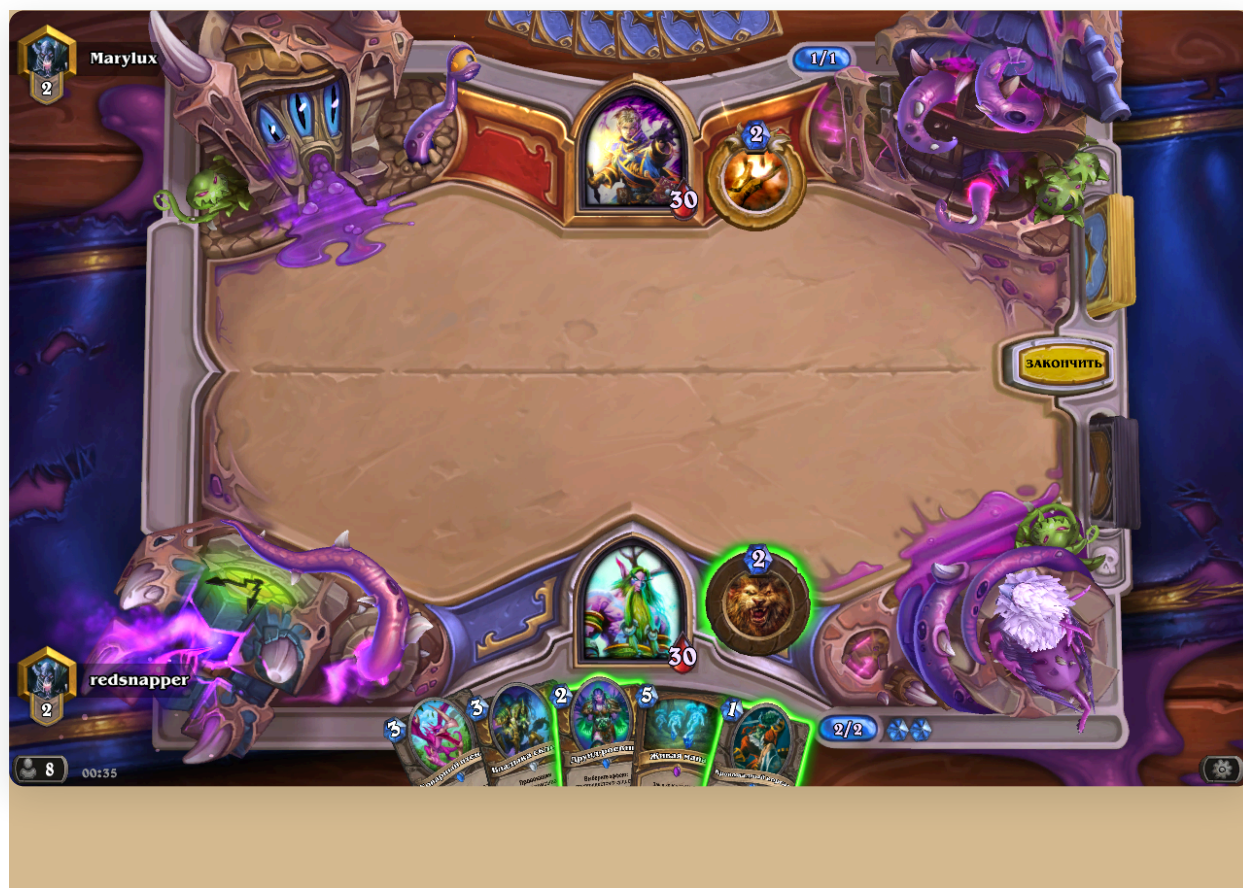


Жрец

Казакус Жрец – самый популярный архетип класса, очень часто встречающийся в мете. Матч-ап с ним невыгоден для вас. У **Казакус Жреца** тоже есть ответы на любую вашу угрозу, и, если все они придут к нему в руку, от вас не останется мокрого места. Другое дело, что специфика **Казакус Жреца** как раз-таки мешает стабильно находить нужные ответы. И вы должны пользоваться именно этим: если вас способна «наказать» только одна карта в колоде **Казакус Жреца**, не обыгрывайте ее. Аккуратнее нужно действовать, если Андуин использовал **Темные видения**, но приберег раскопанную с них карту, скорее всего это та самая нужная ему в данном матч-апе ключевая карта (**Зелье драконьего огня**, например), которая появится дополнительной копией в его руке.

Важно не позволять оппоненту получить все необходимые ресурсы, раз уж при их наличии тот способен остановить вас. Поэтому главной угрозой для вас будут **Клирик Североземья** и **Служитель боли** – минимизируйте количество карт, которые Жрец может получить с помощью этой пары.

Когда вы обыгрываете, например, AoE эффект, подумайте о том, может ли «наказать» вас только одна карта или несколько со схожим действием. Если зачистить стол может не только **Зелье драконьего огня**, но и **Слово Тьмы: Ужас** и **Астральная плеть**, значит вы ставите себя в крайне уязвимую позицию, едва ли Жрец простит вас за это. Вообще существа с 1-2 единицами атаки в данном матч-апе очень уязвимы не только из-за Слова Тьмы: Ужас, но и из-за Слова Тьмы: Боль и Зелья безумия – еще один пример нескольких карт с похожим функционалом, о которых вам необходимо помнить. Особенно аккуратно разыгрывайте Друида-роевика с ядом, ведь его легко обратить против вас Зельем безумия. Аналогично и после применения Живой маны вам бы очень хотелось тут же дать какой-то бафф на здоровье и атаку Манадревням.



Например, в этом игровом моменте можно было бы выставить Друида-роевика с ядом для упреждения потенциальных 2-3 дропов оппонента. Только вот едва ли Жрец выставит что-то действительно опасное в этот ход, а если он оставит вашу угрозу 1/2 в живых, он с ее помощью сможет разобраться в выставленном далее Коварным птенцом или другим вашим опасным существом. Так что в этот ход лучше всего поставить провокатора 1/5, пусть он и не создаст особого давления.

Не затягивайте данное противостояние, потому что каждый лишний ход дает Жрецу все больше инструментов для борьбы с вами, и чем больше у него маны, тем легче защищаться от вашего давления. Старайтесь выигрывать надежно через значительное присутствие на столе, ведь Жрец способен восстанавливать здоровье, также он способен избавляться от любых ваших угроз. Такой потенциал к перевороту игровой ситуации и помогает Жрецу, вашей же задачей станет создание неудобных для оппонента ситуаций, когда тот не сможет сыграть так, как ему бы хотелось.

Биг Жрец - еще один трудный матч-ап с перевесом в сторону Андуйна. У этого архетипа уже по две копии всех тех же опасных заклинаний, что были перечислены выше. Хотя дело не только в них, Биг Жрец в каком-то смысле авантюрная колода, которая порой может выиграть очень легко, а порой колода оппонента самостоятельно отдаст победу в ваши руки. Так или иначе, многое будет зависеть и от вас, вы не безвольный зритель в этой схватке: действуйте надежно тогда, когда ваша игровая позиция удовлетворительна, рискуйте, если все идет не по плану.



Чернокнижник

Контроль Чернокнижник или **Хэндлок** - уже не столь популярный архетип класса, что не может не радовать Агро Друида. Из-за массы AoE эффектов противостоять ему бывает трудно. Тяжелее всего обыгрывать **Осквернение**. Точнее обыгрывать само по себе **Осквернение** достаточно просто (вы не ставите существ в «лесенку»), но вот его в комбинации с Магом крови Талносом или Нечестивым фанатиком обыграть крайне трудно. Впрочем, нет нужды учитывать эту связку карт при выставлении угроз, так как найти и то, и другое на начальном этапе игры достаточно проблематично.

Могут возникнуть проблемы и с Адским пламенем просто потому, что это заклинание за свою низкую стоимость наносит слишком много урона, вам будет трудно к 4 кристаллам маны вывести ваших существ из зоны поражения этого AoE эффекта.

Впрочем, ничего невозможного нет, да и как всегда контроль колода еще должна найти все необходимые ответы на вопросы, которые вы перед ней поставите, и получаться находить их у оппонентов будет далеко не всегда. Действуйте агрессивно и быстро, не забывая, что время играет против вас. Старайтесь делать ставку на несколько крупных или средних угроз, а не на массу мелких. До шестого хода можно вообще опираться на одно мощное существо - точечный ремувал еще не будет доступен Чернокнижнику.

Пират Глазастик в паре с Кровожадным корсаром – опасные существа для вас в данном матч-апе, так как они создают идеальную «лесенку» для Осквернения, заклинание уже нанесет 3 единицы урона благодаря этим пиратам, а после, вероятно, умрет еще что-то на вашей половине стола.

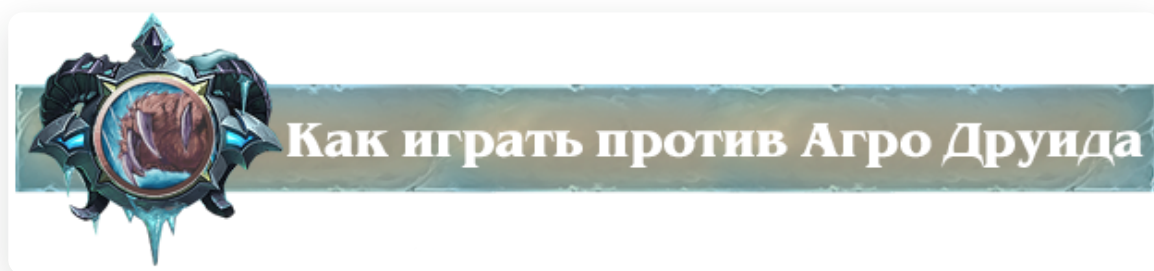
Большую часть угроз Чернокнижника вы можете игнорировать, исключение составляет **Гадкий натрезим**, и то лишь в некоторых ситуациях.

Противостояние с набирающим популярность **Зоолоком** равное, хотя небольшой перевес у вас все-таки есть. В данном матч-апе учитывайте несколько вещей.

Во-первых, время ни в коем случае не играет на вас: Зоолок переиграет вас по ресурсам благодаря своей силе героя, а розыгрыш его рыцаря смерти почти всегда будет означать победу для Гул'дана.

Во-вторых, пользуйтесь тем, что Зоолок не очень хорош в усилении своих угроз и нанесении урона без стола. Размениваясь, не бойтесь оставлять 1 единицу здоровья у ваших существ до пятого хода Чернокнижника, когда на столе может появиться **Гадкий натрезим**. Вообще пятый ход крайне важен для Зоолока, ведь на столе может появиться и этот демон, и **Страж ужаса**, то есть Чернокнижник выигрывает много темпа. А вот до пятого хода вы можете хозяйничать на столе. Это время, когда вы должны заложить уверенный фундамент для победы.

В-третьих, в данном матч-апе хороши и **Живая мана**, и **Гидра Горьких Волн**, главное разыгрывать их с уже имеющимся преимуществом и рано.



Агро Друид становится все популярнее в этом сезоне. Едва ли он перегонит Джейд Друида, но всё же теперь на стадии муллигана, встретив Малфуриона, вы должны дважды подумать об архетипе оппонента. Это крайне хорошая новость для класса: против него невероятно трудно муллиганить, так как приходится выбирать между медленными версиями Друида и быстрыми, против них нужны совсем разные карты.

Выстраивая ваш муллиган, думайте о том, с кем вам играть будет труднее и о том, каковы шансы встретить медленную и быструю версию Друида.

Лучшими колодами против Агро Друида считаются **Контроль Чернокнижник**, **Казакус Жрец**, **Биг Жрец**. На равных с ним играет **Темпо Разбойник** и многие другие колоды.

Что касается технических карт, которые помогут вам улучшить матч-ап с Агро Друидом за любую колоду, то их достаточно много: это и **Ползун Голакка**, и АоЕ эффекты, и анти-агро карты по типу Смоляного стража и многое другое. Проблема в том, что у Агро Друида так много разноплановых угроз, что всех их не упредить. У вас много АоЕ? Вас может уничтожить единственная **Гидра Горьких Волн**. У вас много точечных ремувалов? Вас уничтожит **Живая мана** и проспам стола мелкими растущими угрозами. Речь уже не

идет о том, что вас может уничтожить **Коварный птенец** или тройка мелких угроз под парой баффов с суммарными характеристиками 7/8 к третьему ходу. Вы взяли Ползуна Голаку в колоду? Агро Друид может просто не выставить ни одного пирата и все равно выиграть у вас.

Пожалуй, есть одна более-менее универсальная опциональная карта для борьбы с Агро Друидом – это **Вестник рока**, этот второй дроп пригодится вам всегда, что бы ни случилось. Беда лишь в том, что многие Агро Друиды уже запаслись против 0/7 существа Безумным алхимиком, так что и на эту вашу контр-карту есть теоретический ответ в некоторых колодах архетипа.

Некоторые технические карты, хорошие в матч-апе с Агро Друидом, есть у конкретных классов: это **Инволюция** и **Вулкан** у Шамана, **Массовое рассеивание** и **Слово Тьмы: Ужас** у Жреца. Вообще любой способ обратить против Агро Друида Манадревней, призываемых Живой маной, очень хорош. Если вы лишите этих существ предсмертного хрипа каким угодно образом, то получите неплохой задел на успех. Хотя, конечно, и без Живой маны проблем у вас может хватать, когда речь заходит об этом противостоянии.

Еще несколько важных советов для противостояния Агро Друиду:



Постарайтесь избавляться в первую очередь от зверей Агро Друида, дабы ему было труднее реализовать Метку И'Шараджа.



Даже если Агро Друид остался без карт, помните, что одна **Живая мана** может дать ему полный стол опаснейших угроз.



Если вы не уничтожите ни одного Манадревня, у Агро Друида будет лишь 1 кристалл маны на следующий ход при условии, что до использования Живой маны у него было 7 или меньше кристаллов. Так вы можете не бояться Дикого рева или Силы дикой природы, единственный мощный ход для Агро Друида в таких условиях – **Знак «Лотоса»**, которого вполне может не оказаться в руке. Если орда существ 2/2 не убивает вас в ближайшей перспективе, а вы успеете убить Агро Друида, не умерев от Манадревней, игнорируйте их, оставляйте вашего оппонента без маны на его следующий ход.



Обращайте Манадревней против Друида другими способами: превращайте их Инволюцией, переманивайте Зельем безумия, накладывайте на них немоту. Обращайте Гидру Горьких Волн против Друида, нанося ему летальный урон через нее, если это возможно.



Коварный птенец – опаснейшая угроза на противоположной для вас половине стола. Вы почти всегда сможете его остановить с помощью существа, накладывающего немоту, при условии, что у Коварного птенца не будет маскировки. Абсолютно всегда его остановит небольшой список карт: **Смертокрыл**, **Инволюция**, **Массовое рассеивание**, **Круговерть Пустоты** и ее аналоги. Реалистичные варианты здесь те, что стоят не более 4х кристаллов маны.



Затягивайте игру всеми силами, сбивайте темп вашему оппоненту. Пользуйтесь тем, что Агро Друид играет исключительно от стола, без него тот едва ли способен нанести более 5 единиц урона за ход, и то это уже оптимистичный для

Агро Друида показатель, чаще всего без стола вам будет грозить лишь медленная и мучительная смерть от силы героя.

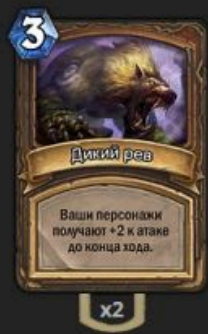
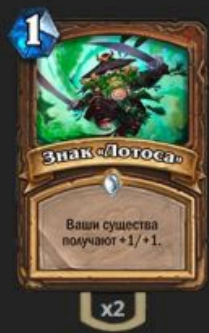


Постарайтесь пользоваться восстанавливающими здоровья инструментами лишь после того, как зачистите стол.



Бюджетный Агро Друид

Бюджетный Агро Дриид



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта почти бюджетная сборка Агро Друида очень хорошо проявит себя в ладдере. Она почти бюджетная лишь потому, что содержит Живую ману – эпическую карту, однако это заклинание слишком хорошо, чтобы отказываться от него. Даже с ней такой Агро Друид обойдется вам всего лишь в 2200 чародейной пыли, что очень даже скромно. Зато с такой колодой можно без проблем покорять ладдер, доходя до пятого ранга, а может быть, даже и выше.



Агро Друид в Вольном режиме

Агро Друид от ReganisPrime



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Агро Друид в Вольном режиме поживает отлично, хотя колода и существенно отличается от той, что можно наблюдать в Стандарте. И Вольная версия куда агрессивнее, зато и куда оригинальнее: в ней используется масса редких и мелких угроз, примечательных своей липкостью, а также [Дживс](#).

Есть также вариации Агро Друида Вольного режима с использованием карты [Хобгoblin](#).



Да, многие не любят агрессивные колоды, но не всегда эта неприязнь заслужена. Прямо сейчас Агро Друид уже совсем не похож на себя же времен патча 9.0 и начала Рыцарей Ледяного Трона. Это уже куда более "честная" и предсказуемая колода, следовательно, оппонент Агро Друида часто может предсказать действия противника и подготовить на них ответ.

Агро Друид не так уж и прост: неопытный игрок едва ли поднимется по ранговой лестнице достаточно высоко, взяв эту колоду в свои руки. Если вы хотите достигнуть успеха, как и всегда понадобится упорство, понимание популярных архетипов в Hearthstone, их сборок, сильных и слабых сторон и так далее. Ничего в этой игре не дается легко, но от этого каждое достижение, каждый полученный ранг и даже каждая звезда становятся еще приятнее.

Успевайте испытать Агро Друида в нынешней мете, уже совсем скоро на смену Рыцарям Ледяного Трона придут Кобольды и Катакомбы – новая мета, в которой, может быть, места для героя статьи и не найдется.

Спасибо за прочтение статьи, успехов в ладдере!

