

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Бист Дриид — лучшая колода в мете. Большой гайд по архетипу

28.03.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

(Обновлено) Бист Дриид — лучшая колода в мете. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ







Герой гайда — Бист Дриид в мете Разделенных Альтераком в конце марта и в начале апреля. Бист Дриид становится одной из лучших колод для игры на всех ранговых промежутках.

Секрет успеха Бист Дрииды — великолепный матч-ап с [Казакусан Дриидом](#). Радуют и многие другие поединки: Бист Дриид не боится Разбойников, Фейс Хантов и Магов. Среди тяжелых противников можно назвать Шамана, Воина и Чернокнижника, но все эти противостояния не безнадежные: даже в них у Бист Дрииды есть неплохие шансы.

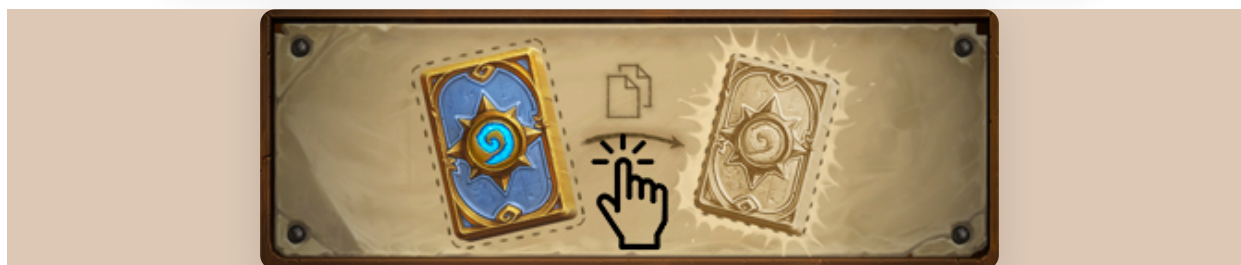
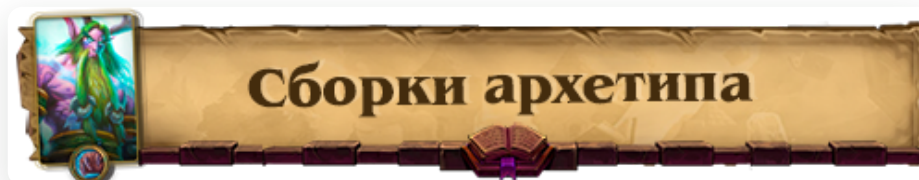
Большой гайд расскажет, как правильно играть за Бист Дрииды в новой мете Разделенных Альтераком. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную. Как и всегда, мы подробно разберем муллиган, стратегию игры и типовые матч-апы меты.

Гайд обновлен и актуален для меты Разделенных Альтераком после патча 22.6. Далее полный список изменений:

-  Переработано вступление
  -  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
    -  Дополнены разделы "Муллиган", "Стратегия игры" и "Вопросы декбилдинга"
      -  Дополнены описания матч-апов.

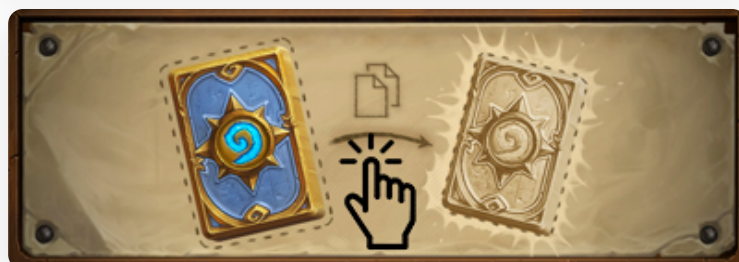
### Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены и крафт карт
6. - Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - Суть архетипа
10. - Розыгрыш важных карт
11. - Мид и лейтгейм комбинации
12. Матч-апы



Бист Друид от Meati

# Бист Друид от Meati



Сборка от Meati из топ-1 Легенды с оптимальным набором карт: тут появляется Трогг Железного рудника, который доставит много проблем Казакусан Друидам со старта, даже если баффнуть Трогга будет нечем. Сейчас такую колоду можно назвать классической.

Хорошо то, что эту колоду просто собрать: нужно лишь несколько эпиков и ни одной легендарки.

---

Бист Друид от Reqvan

# Бист Друид от reqvam



x2



x2



x2



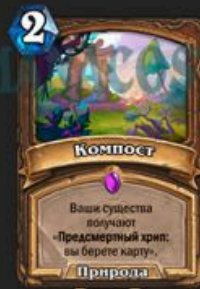
x2



x2



x2



x2



x2



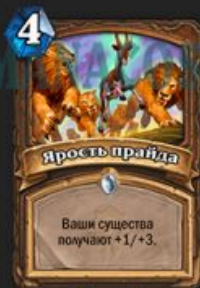
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



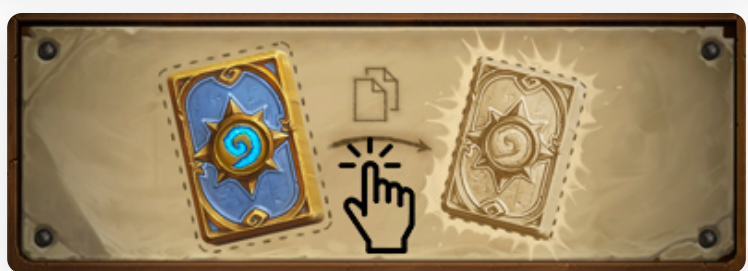


Главная особенность этой колоды — наличие **Ярости прайда**. Дополнительный бафф не так хорош заканчивает партии, но позволяет играть вокруг AoE зачисток и выгодно размениваться со столом противника. Особенно хорош этот бафф в матч-апах с Воинами, Чернокнижниками и Шаманами — классами, которые играют AoE зачистки.

Бист Друид с Маэстром.

# Бист Друид




<p><b>Природоведение</b> Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше. Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>Предостережение</b> Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы кладете в руку детеныша.</p> <p>x2</p>	<p><b>Семена в почве</b> Выберите эффект: ваше существо получает +1 к атаке; или призывает дровня 2/2. Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>Энергичная белка</b> Предостережение крик: вы заканчиваете в воюду 4 жетона. Когда вы берете жетон, призывает белку 2/1. Зверь</p> <p>x2</p>	<p><b>Друид рифа</b> Выберите эффект: происходит в воюду 2/1 с «Натиском» или в чередовку 1/3 с «Провокацией». Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>Сила дикой природы</b> Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1; или призывает на поле боя пантеру 3/2.</p>
<p><b>Терновые стражи</b> Призывает двух черев 1/2 с «Провокацией». Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>Компост</b> Ваши существа получают «Предостережение крик»: вы берете карту. Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>Издрывающий свет</b> Вы раскрываете новую карту из вашей колоды. Если вы раскрываете по на этом ходу, вы берете свою карту. Голубая магия</p> <p>x2</p>	<p><b>Назойливый корабль</b> Боевой клич: вы берете заклинание с выбором эффекта и разделяете его на две карты. Пират</p> <p>x2</p>	<p><b>Оракул Элуны</b> После того как вы раскрываете существо за (2) или меньше, призывает его колонию. Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>Игдран Северных холмов</b> В конце вашего хода вы призываете воюду 2/2 с «Маскировкой». Действует 3 хода.</p>
<p><b>Командир зверо-Махтар</b> Натиск. Ваши существа получают «Почетная победа»: призывает обратно 2/2 с «Натиском». Зверь</p> <p>x2</p>	<p><b>Одеревенение</b> Призывает двух дровней 2/2. Ваши существа получают +2/+1. Природа</p> <p>x2</p>	<p><b>Теневая сова</b> Натиск. Стоит на (3) меньше за каждое заклинание, что вы применяли в этом матче. Зверь</p> <p>x2</p>	<p><b>Матриарх-ледогардон</b> Провокация. Стоит на (1) меньше за каждого зверя, призванного вами в течение матча. Зверь</p> <p>x2</p>		



Сборка с Командиром звена Маэтром. Единственная легендарка сделает лучше агрессивные матч-апы и даст больше возможностей вернуть контроль над столом — в том числе в поединках с другими Бист Друидами и Агро Таунт Друидами.

### Бист Друид с Парковой пантерой

Бист Друид с Парковой пантерой

 <p><b>Наск: Лестной Властелин</b> Боевой клещ расщепляет всю вашу ману и полагает +2/+2, «Натиск», «Божественный щит» или «Провокация» за каждый кристалл.</p> <p>1   1</p>	 <p><b>Природоведение</b> Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>1   Природа</p> <p>x2</p>	 <p><b>Предельно-маленькие</b> Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы кладете в руку детеныша.</p> <p>1   x2</p>	 <p><b>Крестьянин</b> В начале вашего хода вы берете карту.</p> <p>1   2   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Друид рифа</b> Выберите эффект: происходит в руку 2/1 с «Натиском» или в череду 1/3 с «Провокацией».</p> <p>1   1   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Терновые стражи</b> Призывает двух черепов 1/2 с «Провокацией».</p> <p>2   Природа</p> <p>x2</p>
 <p><b>Семь жизни (Мбран)</b> Вы берете зверя. Он стоит на (1) меньше. Мучающиеся, когда вы выбираете (2) манной.</p> <p>2   Природа</p> <p>x2</p>	 <p><b>Компост</b> Ваши существа получают «Предсмертный крик», вы берете карту.</p> <p>2   Природа</p> <p>x2</p>	 <p><b>Нарядно-маленькие</b> Вы раскрываете новую карту из вашей колоды. Если вы разыгрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту.</p> <p>2   Ганнамакиа</p> <p>x2</p>	 <p><b>Оракул Эдуны</b> После того как вы разыгрываете существо за (2) или меньше, призывает его копия.</p> <p>3   2   4</p> <p>x2</p>	 <p><b>Итария Северных Обитателей</b> В конце вашего хода вы призываете воюка 2/2 с «Маскировкой». Действует 3 хода.</p> <p>3   x2</p>	 <p><b>Парковая пантера</b> Натиск. Когда это существо атакует, ваш герой получает +3 к атаке до конца хода.</p> <p>4   4   4</p> <p>x2</p>
 <p><b>Гафф Вольный Страж</b> Боевой клещ повышает максимальный запас маны до 20. Вы получаете крестьянина. Вы берете карту.</p> <p>5   5</p>	 <p><b>Одеревенение</b> Призывает двух деревьев 2/2. Ваши существа получают +2/+1.</p> <p>5   Природа</p> <p>x2</p>	 <p><b>Теневая сова</b> Натиск. Стоит на (3) меньше за каждое заклинание, что вы применяете в этом матче.</p> <p>7   4   4</p> <p>x2</p>	 <p><b>Матриарх-лестовардон</b> Провокация. Стоит на (1) меньше за каждого зверя, призванного вами в течение матча.</p> <p>7   4   5</p> <p>x2</p>		



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



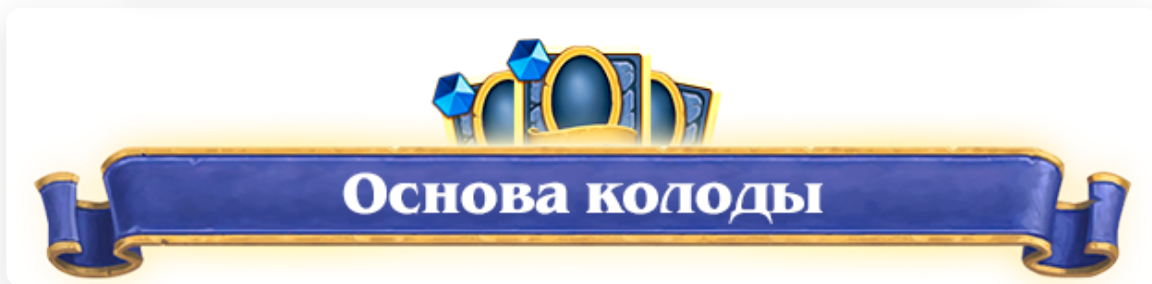
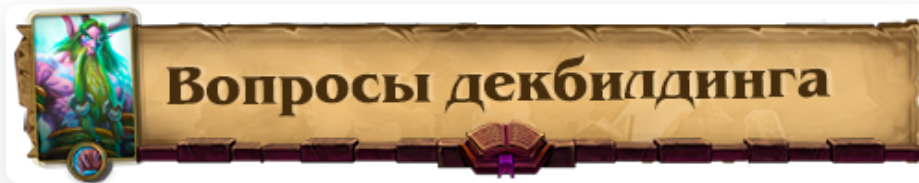
7200





Старая сборка Бист Друида для тех, кто хочет поиграть чем-то олдскульным. Тут есть несколько признанных неоптимальными легендарок, а еще Семя жизни — способ добрать одного из тяжелых зверей из колоды. В сборке нет синергий заклинаний с "выберите эффект", которые используются оптимальными версиями.

[к оглавлению](#)

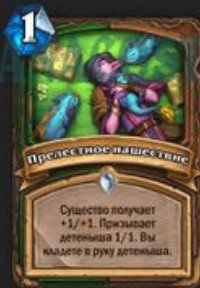


Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. Основа Бист Друида достаточно обширная, потому что почти все обращаются к одной и той же сборке или незначительным ее вариациям. Пока что в основе 27 карт.

# Основа колоды Бист Друида



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2

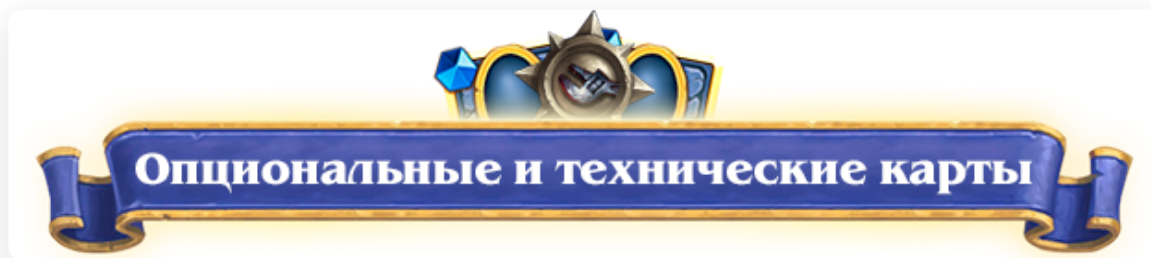




Код основы колоды:

Важно, что в основе нет ни одной легендарки.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.



**Ивус Лесной Властелин + Гафф Вольное Сердце** — легендарки хорошо работают в паре, но чаще всего игроки отказываются и от Гаффа, и от Ивуса. В оптимальных колодах они не встречаются.

**Крестьянин** — хороший первый дроп, но не такой сильный в текущей мете из-за популярности Друидов. Этот класс легко убивает **Крестьянина** с помощью своей силы героя.

**Трогг Железного рудника** — становится куда популярнее в актуальных сборках по той же причине, по которой из сборок пропадает **Крестьянин**. Друидов в мете много, а **Трогг Железного рудника** хорошо работает против этого класса — у **Казакусан** Друида много заклинаний.

**Семя жизни** — заклинание используют редко, потому что в сборках появилось больше зверей — не только **Теневая сова** и Матриарх ледопаров. Теперь Бист Друид редко делает ставку на этот источник добора, а вместо этого обращается к другим комбинациям, которые уже попали в основу колоды.

**Сила дикой природы** — неплохой массовый бафф и синергия с **Находчивым корабелом**. Не самое сильное заклинание в игре, но хотя бы как-то заменяющий **Одеревенение**, которое может не зайти вовремя.

**Ярость прайда** — дополнительный бафф для игры вокруг AoE зачисток противников и выгодных разменов. Особенно хорошо заклинание в поединках с Воинами, Шаманами и Чернокнижниками.

**Вестница Гайдры** — неплохая самостоятельная карта и синергия и заклинаниями, которую достаточно редко берут в актуальные сборки.

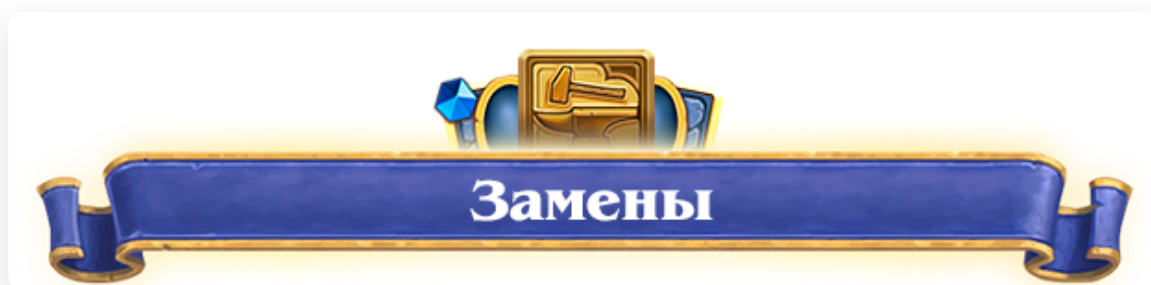
**Ваятель големов Казакус** — даст много выгоды и темпа, хорошо вписывается в колоду без карт за 4 маны. Если **Казакус** нет, не заменяйте его другими картами за 4 маны.

**Командир звена Маэстр** — хорошая карта в агрессивных и зеркальных матч-апах. Крафтить Маэстра не стоит, но если он есть, берите его точно на вашем пути в Легенду. На высшем ранге карту можно исключить из сборки, если с агрессией вы встречаетесь редко. Еще **Командир звена Маэстр** поможет против **Казакусан** Друидов, которые играют **Рой светлячков**.

**Менее популярные опциональные карты:** **Безразмерная сумка**, **Колдовской ворон**, **Адепт ярости когтя**, **Знак шипастой черепахи**, **Иглогрив-страж**, **Командир наездников**,

Лунное затмение, Солнечное затмение, Нагруженный мул, Коррозионная гадюка, Первопроходец, Сердце дикой природы, Ярость прайда, Рейдовый переговорщик, Северный лютоволк, Серокрон и другие.

[к оглавлению](#)



Оптимальная сборка Бист Друида стоит не так много чародейной пыли — некоторые сборки вовсе отказываются от легендарных карт, но вот без большинства эпиков Друиду не обойтись.



**Компост, Оракул Элуны, Матриарх ледопардов** — обязательные карты. Создайте их, если хотите играть Бист Друидом.



**Командир звена Маэстр** — хорошая легендарка, но совсем не обязательная. Легко заменить любой опциональной картой из списка. Если Маэстр не выпал из бустеров, не тратьте на него 1600 пыли.

**Бист Друид после ротации Стандарта 2022**

## Классический Бист Друид



12 апреля в Вольный режим уйдут карты трех дополнений: Руины Запределья, Некроситет и Ярмарка безумия. Бист Друид уже не сможет существовать в своем текущем виде, потому что потеряет ключевые карты — **Прелестное нашествие**, **Природоведение**, **Одеревенение** и **Теневую сову**.

Единственная дорогая карта для крафта — **Теневая сова**. Если вы планируете много играть в ближайший месяц, ее и другие уходящие в Вольный карты вполне можно скрафтить — много пыли вы не потеряете.



**Максимально бюджетная колода**

# Бист Друид от reqvam



x2



x2



x2



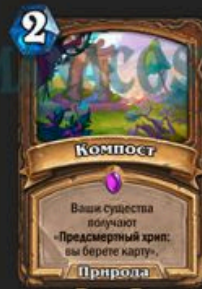
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2





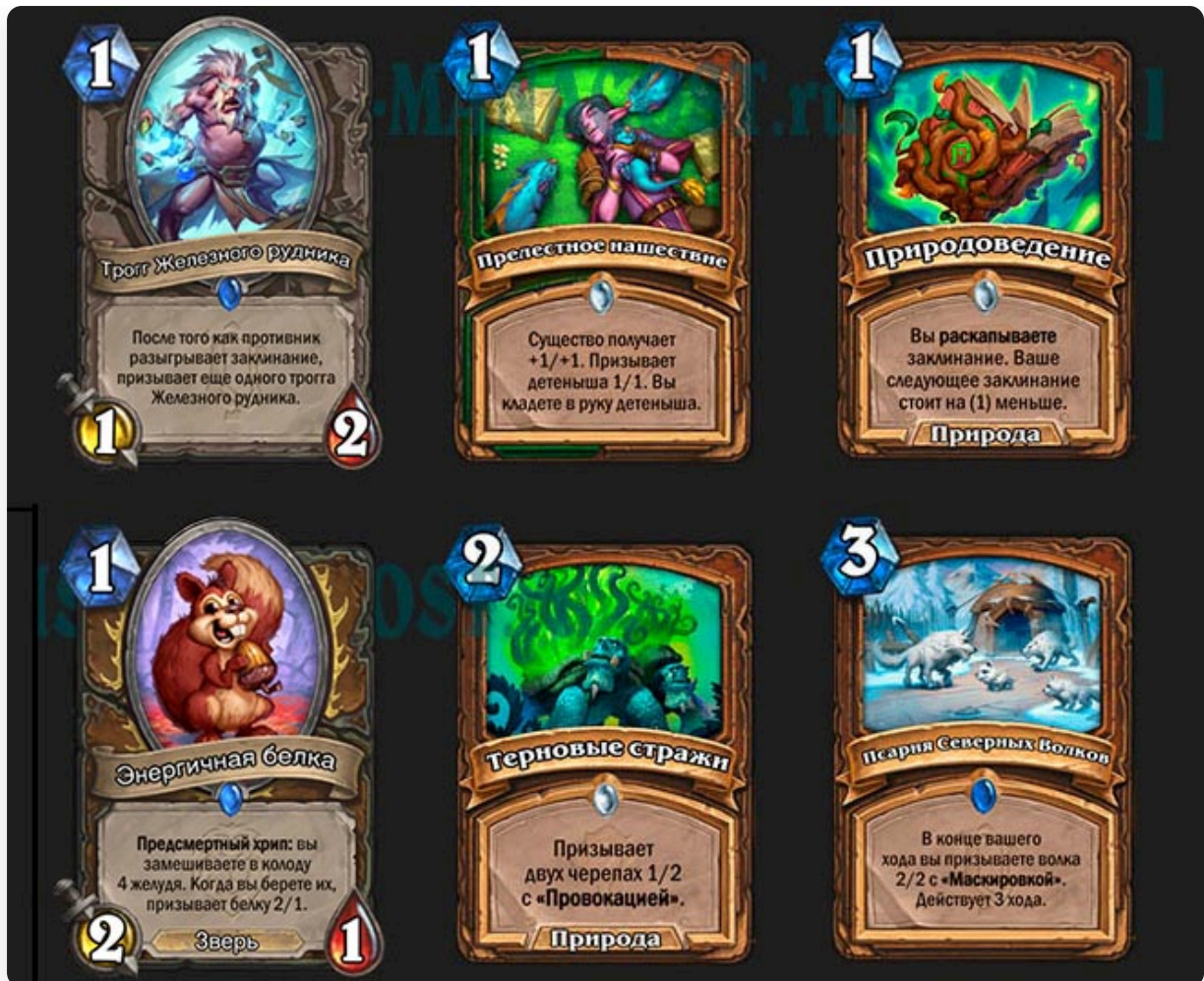
Такая сборка Бист Друида отказывается от всех легендарных карт, но все еще использует эпикки, без которых архетип сложно представить. Сделать дешевле архетип не получится.

[к оглавлению](#)



Основные правила выбора карт в стартовую руку за Бист Друида простые. Почти во всех матч-апах вы оставляете примерно одинаковый набор существ и заклинаний. Но есть много важных деталей. Например, с хорошей рукой Друид может оставить чуть ли не любую карту в сборке в зависимости от матч-апа.

Далее об общих правилах муллигана Бист Друида.

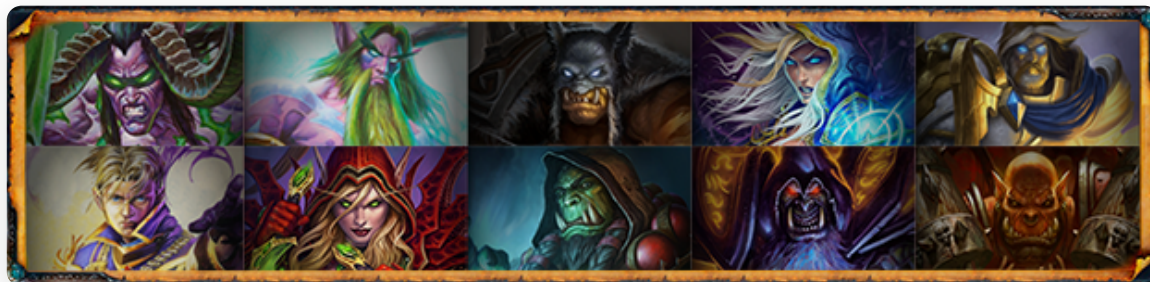


- Энергичная белка** — оставляйте всегда в качестве первого дропа.
- Трогг Железного рудника** — еще одна топовая карта для старта партии. Оставляйте всегда в качестве первого дропа.
- Прелестное нашествие** — оставляйте заклинание всегда, даже если пока что в руке нет целей для баффа. **Прелестное нашествие** слишком сильно, потому что делает дешевле и **Теневую сову**, и **Матриарха ледопардов**. Вторую копию оставляйте только с Монеткой или с первым дропом.
- Природоведение** — оставляйте заклинание всегда в любом количестве
- Друид рифа** — оставляйте этот первый дроп в любом агрессивном матче в поддержку к другим существам за 1 ману. Вторую копию оставляйте только с Монеткой или с **Прелестным нашествием**.
- Терновые стражи** — всегда оставляйте это заклинание в руке. Вторая копия нужна только с Монеткой.
- Псарня Северных Волков** — всегда оставляйте одну копию заклинания. Вторую можно скидывать во всех ситуациях.
- Оракул Элуны** — оставляйте только с очень хорошей рукой в медленных матчах



**Другие карты** на муллигане оставляют редко, но все же иногда можно задуматься и о них — с хорошей рукой и против конкретных противников.

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



**Охотник на демонов:** Прелестное нашествие, Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуны, Компост.

**Воин:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуны.

**Паладин:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

**Охотник:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

**Друид:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

**Разбойник:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

**Шаман:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуны.

**Маг:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков. С хорошей рукой — Оракул Элуны.

**Жрец:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

**Чернокнижник:** Трогг Железного рудника, Энергичная белка, Прелестное нашествие, Природоведение, Друид рифа, Терновые стражи, Псарня Северных Волков.

[к оглавлению](#)





## Суть архетипа

Бист Друид — необычная темповая колода, которая может действовать в двух стилях игры. Первый — как и у Токен Друидов — ранний заспам стола мелкими угрозами, а затем пробафф их с помощью [Компост](#) или [Одеревенение](#) для победы. Второй стиль — мощные мид и лейтгейм комбинации на заспам и контроль стола. В этом случае вы так же рассчитываете на пробафф ключевых угроз, но они порой могут закончить партию и самостоятельно.

Для начала о самом простом элементе геймплея, но важном и эффективном. **Заспам стола мелкими угрозами и их последующий бафф** — очевидный и элементарный способ победы. Мелких угроз в колоде на удивление много, хотя с первого взгляда этого не скажешь. Многое сделает [Псарня Северных Волков](#) — угрозы в маскировке станут идеальными целями для баффов, а убрать их со стола сложно. В целом не так важно, какие именно существа будут на столе: даже 1/1 звери с [Прелестного нашествия](#) станут ценными угрозами под мощными массовыми бафами.

Самый сильный бафф — [Одеревенение](#). Заклинание в Стандарте уже давно и вы наверняка сталкивались с ним раньше. Почти в каждом дополнении есть какая-то агрессивная колода Друида, которая играючи заканчивает партию с помощью этого заклинания. Бист Друид не станет исключением. Чаще всего [Одеревенение](#) играют на 2+ цели на столе, которые уже могут атаковать. С заклинанием можно или залеталить противника, или по крайней мере нанести ему значительный урон. На пустой стол [Одеревенение](#) играют только в совсем тяжелых ситуациях.

Второй ключевой массовый бафф — [Компост](#). Заклинание медленное и не делает ничего тут же, но обеспечивает Друида большим количеством добора. Новые карты в руке чаще всего помогут со вторым способом победы — мидрейндж и лейтгейм комбинациями, о которых мы подробнее поговорим чуть позже.

[Компост](#) не обязательно играть на полный стол существ. Две, а иногда даже и одна цель — уже достаточно во многих ситуациях. Хотя, конечно же, в идеале пробаффать как можно больше существ. Единственный популярный ответ на [Компост](#) — [Творец теней Скаббс](#). Эффект возвращения в руку лишит существ предсмертного хрипа — разве

что рука не будет переполнена. В этом случае существа не вернутся в руку, а умрут и активируют свой предсмертный хрип.

### Важно

Как бы ни играл Бист Друид, он всегда побеждает только от стола. В колоде нет или почти нет взрывного урона и рывков. Вы всегда должны поставить что-то на свою половину, дать противнику сходить, а только после этого атаковать и нанести летальный урон. У оппонента всегда будет возможность ответить — поэтому важно знать, какие ответы у него есть, то есть учитывать его ремувалы и массовые зачистки. Их в текущей мете не так много, да и не всегда вокруг них стоит отыгрывать. Но знать об этом нужно. Подробнее этот вопрос мы обсудим в разделе матч-апы, где и поговорим про то, чего стоит ожидать от самых популярных колод меты.

**Ранний заспам стола и пробафф** — не единственный способ победы Бист Друида. Иначе он бы мало чем отличался от классических Токен и Агро Друидов из прошлых дополнений. Фишка героя статьи в том, что он может проворачивать мощные комбинации для заспама стола. Эти комбинации помогают не только захватить стол средними и крупными угрозами, но и полностью перевернуть ход партии, то есть зачистить все угрозы оппонента и одновременно с этим сгенерировать свой собственный стол.

Бист Друид может даже выйти в лейтгейм с **Оракулом Элуны** и комбинациями с этим эпиком. Так можно переиграть самых медленных противников или просто вырвать победу в затянувшихся матч-апах.

Поэтому Бист Друид так хорош: играть им можно по-разному в зависимости от захода и матч-апа. Он не идет ва-банк с каким-то одним способом победы, как это делает Фейс Хант или Шадоу Жрец. Вы можете закончить партию за пять ходов, а можете и за пятнадцать — притом в противостоянии с любым оппонентом. Но из-за этого архетип становится сложнее. Важно понимать, когда и какие карты играть, в каких случаях давить быстро, а в каких затягивать партию.

Тяжелые мид и лейтгейм комбинации чаще всего выстраиваются вокруг **Оракула Элуны**. Этот третий дроп отлично работает почти со всеми существами в колоде — в том числе с **Теневой совой** и **Матриархом ледопардов**, если удешевить их до 2 маны и меньше.



**Теневая сова и Матриарх ледопардов** — очень важные карты в колоде, вокруг которых она во многом и выстроена. Это единственные звери, так что их всегда доберет из колоды Семя жизни. Зверей копирует **Оракул Элуны**, они отлично синергируют с **Направляющим лунным светом**. Вся колода собрана так, чтобы как можно быстрее удешевить эту пару зверей до 0 маны. Часто это можно сделать уже к 5-6 ходам.

С этими зверями можно совершать мощные темповые ходы, комбинируя их с массовыми бафами, [Оракулом Элуны](#) и другими картами. Так вы перехватите инициативу даже в самых трудных ситуациях и окажете серьезное давление на противника. Многие массовые зачистки уже не справятся с такими угрозами или вы выманите их все ранее. В результате эти существа закончат партию или самостоятельно, или под массовыми бафами.

[к оглавлению](#)



### Розыгрыш важных карт

Далее мы обсудим важные и вариативные карты Бист Друида, которые можно сыграть по-разному в зависимости от ситуации.



Старайтесь сыграть заклинание как можно быстрее — в идеале на второй ход через Монетку. Вторую копию активировать не получится, пока активна первая. Если играете заклинание в мид и лейтгейме, 2/2 угрозы в маскировке опасны преимущественно из-за баффа [Одеревенения](#). Ими можно не атаковать просто так, чтобы сохранить маскировку до розыгрыша массового баффа. Делайте так, если не ожидаете AoE эффектов от оппонента.





Играйте массовый бафф на 2+ существа на столе почти во всех ситуациях. Жадничать можно только в самых медленных матч-апах и в хороших ситуациях. Если же все плохо, **Компост** можно использовать даже на одну цель ради дополнительного топдека. Чаще всего размениваться специально ради **Компоста** не нужно — оставьте это противнику.



Главная фишка заклинания — добор из колоды [Теневой совы](#) или [Матриарха ледопардов](#). Это происходит не всегда, но шансы не такие уж и низкие. Звери часто будут стоить 0 маны или близко к тому, так что вы сможете тут же сыграть их копию с [Направляющего света луны](#), достать из колоды оригинал и сразу же поставить и его.



Единственный финишер в колоде. Друид почти всегда играет заклинание или для завершения партии, или для нанесения близкого к леталу урона. В темповых матч-апах и тяжелых ситуациях заклинание можно играть и в других случаях: с 1-2 существами на столе или даже на пустое игровое поле.

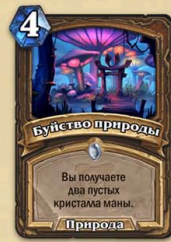
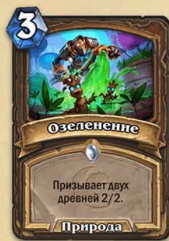
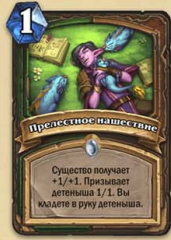
В мид и лейтгейме **Одеревенение** можно комбинировать с бесплатными зверями, **Солнечным затмением** и **Вестницей Гайдрой**. Все эти комбинации генерируют очень опасный стол, на который трудно ответить почти всем противникам.



**Природоведение** открывает доступ ко всем генерируемым заклинаниям Друида. Среди них много гибких опций, но не так много чего-то имбалансного. Чаще всего полезные карты, которые уже есть в колоде и **Солнечное затмение**.

Могут пригодиться **Верховой кодо**, **Душа леса**, **Ярость прайда**, **Щит Кенария**, **Парад планет** и реже другие заклинания. Не бойтесь выбирать и дешевые спеллы за 0-2 маны, если рассчитываете на быстрое завершение партии.

Полученное заклинание не обязательно играть в этот же ход и даже играть именно его следующим. Вы можете оставить бафф на удешевление до следующих ходов, чтобы раньше сыграть любое платное заклинание в руке.





[к оглавлению](#)



### Мид и лейтгейм комбинации

Далее несколько важных мид и лейтгейм комбинаций, которые часто приносят Бист Друиду победу.



Комбо растянутое на несколько ходов, но теоретически только этой парой карт можно нанести очень много урона. Не все противники могут достать из маскировки 2/2 существ, без особой необходимости ими можно не атаковать до розыгрыша **Одеревенения**. Три существа с 4/3 характеристиками в сумме нанесут 12 урона — и это не считая других существ, которые могут быть на столе в момент розыгрыша **Одеревенения**.



**Оракул Элуны** отлично работает со зверями, если снизить их стоимость до 2 маны и меньше. В этом случае вы сможете заспамить чуть ли не весь стол средними существами, а часто и тут же баффнуть их каким-либо образом. Примечательно, что два **Оракула Элуны** работают друг с другом. Сыграв одну **Теневую сову** в этой ситуации, вы призовете две ее копии.



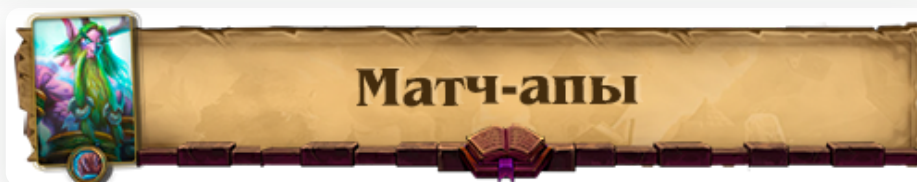
Одна из самых медленных и тяжелых комбинаций, которая генерирует огромные характеристики. Размер **Ивуса Лесного Властелина** зависит от оставшейся маны, как и его бонусные свойства.

Это комбо не только создает летальную угрозу для противника, но и помогает в защите, потому что у Ивуса будут натиск и провокация.

**Ивус Лесной Властелин** есть далеко не во всех сборках. Зато Друид всегда может комбинировать **Оракула Элуны** с другим первым дропом — **Друидом рифа**. Это одна из немногих ситуаций, когда **Друида рифа** можно сыграть в форме 3/1 зверя с натиском. Такое существо поможет чистить стол, а еще оно отлично работает с любыми баффами. Комбо, конечно, не такое сильное и тяжелое, но все же важное.



[к оглавлению](#)



### Казакусан Друид

Очень легкий матч-ап. Сила Бист Друида в раннем давлении и темпе. Пока противник пропускает ходы, копит ману и добирает карты, занимайте стол максимум характеристик и готовьте массовые баффы. У **Казакусан Друида** нет ранних зачисток и AoE эффектов, так что каждая угроза любого размера доставит ему много хлопот.

Если есть такая возможность, ставьте **Трогга Железного рудника** не на первый ход, а чуть позднее (на 2-3 ходы), чтобы заблокировать противнику **Буйство природы** и манипуляции с Монеткой.

Если оппонент сыграл **Казакусана**, просто надейтесь на то, что он не найдет так много AoE зачисток. Продолжайте спамить стол и давить на оппонента всеми возможными способами. В глубоком лейтгейме вам не победить, но подловить противника на отсутствии AoE вполне можно.



### Фейс Хант

Выгодный матч-ап, хотя и не такой легкий. Охотник уверенно цепляется за стол со старта, так что действовать первым номером будет сложно. Если отстаете, старайтесь поставить важное существо и закрыть его провокацией. Не бойтесь ставить в темп [Оракула Элуны](#), если ходов лучше в руке нет. Хотя в идеале тут же комбинировать ее хотя бы с одним первым дропом.

В мидгейме Друид всегда переиграет Охотника по ресурсам и темпу. Важно только не умереть до этого момента. Все-таки исцеления у вас нет.



### Бист Друид и Агро Таунт Друид

Обычно зеркальные матч-апы решаются достаточно быстро. Многие решит не только ранний старт, но и заход ключевых зверей за 7 маны. Ищите их всеми силами и старайтесь как можно быстрее реализовать. Только если серьезно отстаете, старайтесь повернуть комбинации с [Оракулом Элуны](#). Если же вы впереди, ставьте [Оракула Элуны](#) в темп — лишь бы у оппонента не было достаточных характеристик на столе для ответа. Да, есть шанс, что оппонент ответит [Теневой совой](#), но от него отыгрывать не стоит.

В идеале комбинировать [Оракула Элуны](#) с [Друидом рифа](#) под баффом провокации — в этом случае Друид с пустым столом точно не ответит на [Оракула Элуны](#), а это уже заявка на победу. Многие сделает и комбинация [Оракул Элуны](#) + [Теневая сова](#), а еще Командир зверя Маэстр.



### Берн Шаман

Грамотный Берн Шаман — достаточно сложный противник. Друид не так боится взрывного урона, как AoE зачисток и замораживающих эффектов, с которыми он мало что может поделать. Старайтесь заспамять стол рано и нанести много урона противнику (или даже летал) до 6 хода, в который в бой вступят [Стражи Снегопада](#). Да, у Шамана могут быть [Оползень](#) и [Искроцвет](#), но отыгрывать от этих карт и в без того сложном матч-апе не нужно.

Если на столе еще есть место, [Стража Снегопада](#) можно убрать со стола с помощью существ с натиском. Хотя обычно одним замораживающим эффектом дело не ограничится: у противника есть и [Сверкающий ара](#).

В начале игры разменивайтесь только с существами, которые дают урон от заклинаний. Хотя часто, если Шаман играет их просто в темп, в его руке нет [Оползня](#), так что и урон

от заклинаний не так страшен.



### Квест Охотник

Достаточно равный поединок с небольшим перевесом Друида. Многое будет зависеть от захода заклинаний оппонента. Вас могут остановить **Взрывная ловушка**, **Бросок боласа** и реже **Профессор Слейт**. Отыграть от секрета достаточно просто: вы можете почти всегда быть уверенными в том, что Охотник активирует или раскопает **Взрывную ловушку**. Противостоять ей помогают баффы характеристик. Если весь стол умирает от 2 AoE урона и в руке нет **Компоста** или других ресурсов для наступления, не бейте по герою противника и надейтесь на заход **Компоста** или баффа здоровья, который позволит отыграть от **Взрывной ловушки**.



### Квест Разбойник

Хороший матч-ап для Бист Друида. Старайтесь заспамить стол максимумом мелких угроз в начале и в мидгейме — с ними Разбойнику очень сложно что-то сделать. Размениваться с угрозами оппонента нужно редко: обычно это право нужно оставлять оппоненту, пусть он и способен повернуть неприятные комбинации с **Шагом сквозь тень** — играть от этого не стоит.

Помните, что у оппонента может быть **Творец теней Скаббс**. Обыгрывать легендарного героя не стоит, но он все же будет разыгран, шансы на победу уменьшатся. После Творца теней Скаббса в игру можно вернуться с помощью зверей за 0 маны в комбинации с **Оракулом Элуны**.



### Контроль Казакусан Воин

Очень сложный матч-ап, в котором нужно действовать максимально агрессивно и пытаться подловить противника на отсутствии AoE зачисток. Важна хорошая реализация **Компоста**: дополнительные ресурсы в этом матч-апе просто необходимы. Поскольку поединок сложный, рассчитывайте на свой хороший заход и на плохой заход оппонента. Порой это единственный способ победить.

**Ярость прайда** позволит отыграть от некоторых зачисток Воина, но не против **Потасовки**. Часто Друид не должен обыгрывать это заклинание, потому что иначе реализовать комбинации с **Оракулом Элуны** попросту невозможно. Надеемся на то, что Воин не найдет **Потасовку** вовремя.



### Мордреш Маг

Выгодный матч-ап, хотя преимущественно только действия противника решат его исход. Со стороны Друида все просто: максимум характеристик на стол, быстрая реализация массовых баффов и завершение партии. А вот что сделает Маг — вопрос захода карт и мастерства оппонента. Очевидных ранних АоЕ у оппонента нет, но улучшенная сила героя отлично работает с **Неосторожным учеником**. Как-то обыграть это комбо Друид не может, да и делать это нужно редко.

Ни одно существо Мага не заслуживает размена с ним, разве что вы только что поставили угрозу с натиском и еще не можете атаковать ею по герою противника.



### Манускрипт Паладин

Выгодный, но напряженный матч-ап. Друид должен увереннее чувствовать себя со старта партии, пользуйтесь этим, чтобы захватить стол и вынудить Паладина отбиваться. Готовьтесь к тому, что Утер или закроется крупными провокациями, или зачистит стол АоЕ зачистками или натисками. Во всех этих случаях нужно готовить свои контрмеры — мид и лейтгейм комбинации с крупными существами и натисками. Не играйте вокруг **Лорда Барова** в трудных и равных ситуациях — это единственная самостоятельная зачистка в колоде, которая не обязательно зайдет в руку Паладина.

Переиграть по выгоде Паладина в лейтгейме не получится. Ловите его на отсутствие ответов и неудобную руку в мидгейме, если не получилось задавить ранней агрессией. Медлить и играть очень жадно можно только в случае, если в руке есть комбинации с **Оракулом Элуны**.



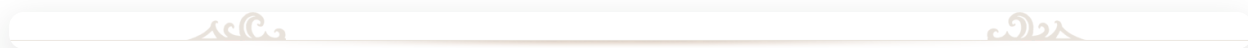
### Квест Хэндлок

Единственный сложный матч-ап среди популярных представителей меты. Шансов в этом поединке немного, так что рискуйте и играйте авантюрно. Помните про [Раздирание души](#), но в совсем тяжелых ситуациях не играйте от этого заклинания.

Не делайте ставку на раннее давление: вместо этого готовьте мидгейм комбинации с крупными существами. Они помогут и перехватить стол после выхода [Мясистых великанов](#), и просто создадут серьезные проблемы Чернокнижнику — генерируйте таких существ, которые не умрут от [Раздирания души](#) или выманивайте заклинание раньше.

Играйте жаднее: старайтесь получить больше выгоды от [Компоста](#) и [Оракула Элуны](#).

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!