

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Спелл Токен Друид — одна из топовых колод меты. Гайд по архетипу

21.02.2021

Гайды

Ярмарка безумия

Спелл Токен Друид — одна из топовых колод меты. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Спелл Токен Друид в мете Ярмарки безумия после выхода Гонок Новолуния. Иначе колоду можно назвать Друид на древнях.

Спелл Токен Друид построен вокруг заклинаний, часто он вовсе отказывается от существ. Поэтому актуальными становятся [Грибные богатства](#) — сильнейший источник добора.

Токен Друид претендует на звание лучшей колоды своего класса до конца дополнения. Сегодня Токен Друидом чаще играют на высоких рангах и в Легенде, хотя он подойдет и для низких рангов. После нерфов Биг Мурлок Паладина герой статьи переоткрывает






себя в мете Ярмарки безумия. Ситуация в ладдере еще нестабильная, но Друид наверняка сохранит звание одной из лидирующих колод.

Главным преимуществом Спелл Токен Друида можно назвать выгодные матч-апы с агро колодами. Он не боится популярнейших Агро Разбойников. Не так плохи и многие другие матч-апы, и даже в самых трудных поединках с Магами и Миракл Разбойниками есть шансы на победу.

Важно и то, что Токен Друида просто собрать: колода недорогая и доступная многим. А еще геймплей за него не такой уж сложный, если вы освоите базовые приемы и поймете стиль игры архетипа. В этом поможет данный гайд.

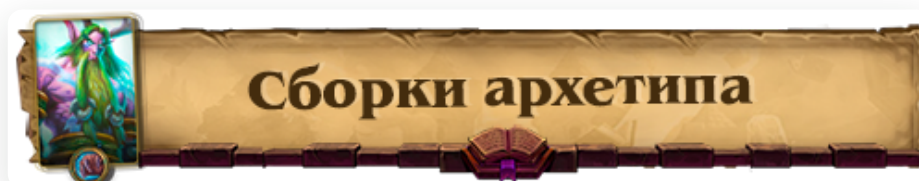
Как и всегда, вы найдете топовые сборки Токен Друида и советы по составлению собственной колоды. Речь пойдет о муллигане, основах и тонкостях геймплея, а также о популярных матч-апах новой меты Ярмарки безумия.

Гайд обновлен 21 февраля 2021 года. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление, убрано неактуальное заключение*
-  *Изменены стартовые колоды и их описания*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Муллиган"*
-  *В раздел "Стратегия игры" добавлена информация о [Бормотуне](#)*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов февральской меты. Изменены старые.*

Разделы гайда:

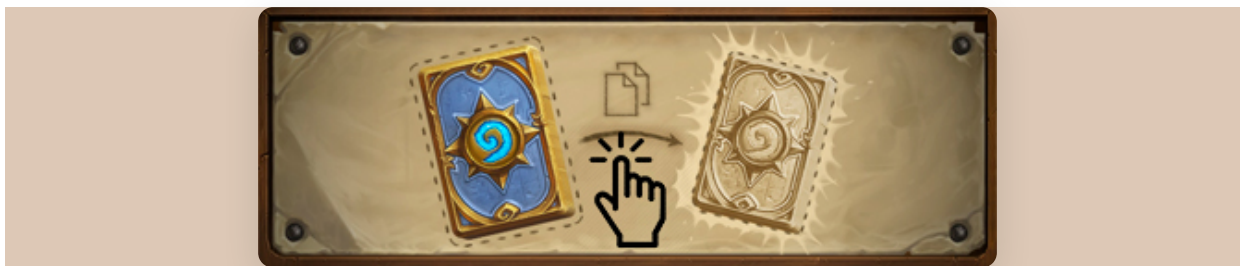
1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены*
6. *Токен Друид после ротации*
7. *- Максимально бюджетная версия*
8. *Муллиган*
9. *Стратегия игры*
10. *- Основы геймплея*
11. *- Особенности и тонкости геймплея*
12. *Матч-апы*



Можно выделить две большие группы сборок Спелл Токен Друида.

Первая использует **Бормотуна**, самые дешевые и агрессивные заклинания. Это быстрые версии, которые лучше подойдут для игры вне Легенды.

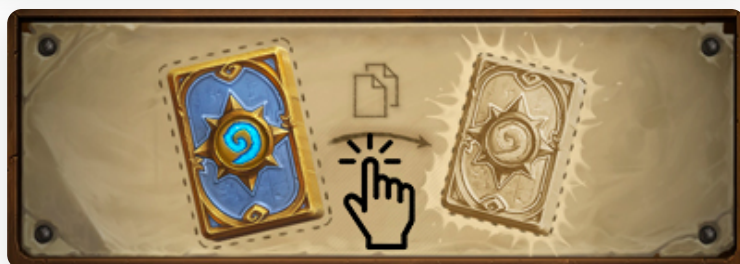
Вторая группа сборок отказывается от **Бормотуна** в пользу более **тяжелых заклинаний**. Такие версии лучшие подойдут для игры в Легенде.



Спелл Токен Друид с Гору Могучим

Спелл Token Друид

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Некроцвет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Природоведение</p> <p>Вы расширяете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Душное затмение</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Солнечное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывается дважды.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Наглазок</p> <p>Вы берете карту. Отгадыве, стоит ли следующая карта больше или меньше, чтобы взять ее.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Дикая рева</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Грибные богатства</p> <p>Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом существа.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваши существа получают способность «Призрачный древо»: призывает на поле боя древо 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Сила природы</p> <p>Призывает на поле боя трех древней 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Аэропоника</p> <p>Вы берете 2 карты. Стоит на (2) меньше за каждого древа под вашим контролем.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Рой светлячков</p> <p>Вы призываете светлячка 2/2 за каждое заклинание в руке.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Одеревенение</p> <p>Призывает двух древней 2/2. Ваши существа получают +2/+1.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Рунические шпильки</p> <p>Выберите эффект: призывает четыре древа 1/2; или призывает 1 «Малыш», перегружая (2) кристалла маны.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Гору Молучий</p> <p>Провокация. Боевой клич: ваши Древя получают +1/+1 до конца матча.</p> <p>5 10</p>		



Сборка с **Гору Могучим** лучше показывает себя в медленных матч-апах. Если легендарка вовремя зайдет в руку, Токен Друида будет куда сложнее остановить. Но в темповых поединках легендарка не всегда так же сильна: времени на ее розыгрыш и реализацию баффа будет меньше.

Чаще всего **Гору Могучего** берут в сборку только в случае, если он есть в коллекции. Если же его нет, то обращаются к следующей паре сборок.

Бормотун Спелл Токен Друид

Бормотун Token Друид



x2



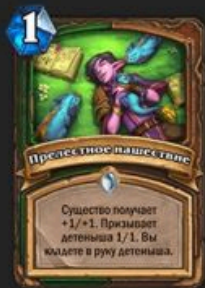
x2



x2



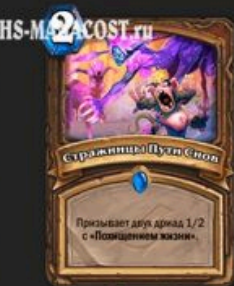
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2




x2





 Гору Могучий, Рунические письма, Солнечное затмение, Буйство природы, Сила природы, Душа леса

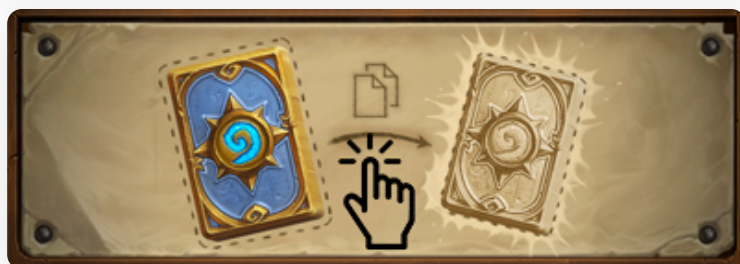
 Бормотун, ПЧЕЛЫ!!!, Прелестное нашествие, Сила дикой природы, Стражницы Пути Снов, Нарастающий ветер

Сборка с Бормотуном максимально агрессивна и быстра. Помимо Бормотуна в ней появляются и другие дешевые карты, которые помогут быстро захватить преимущество и закончить партию. Это самая простая версия Токен Друида, которая отлично подойдет для старта сезона и восхождения к высоким рангам.

Спелл Токен Друид

Классический Спелл Token Друид

<p>0</p>  <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p>  <p>Некроцвет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Природоведение</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p>  <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: ваш существа получают +1/+1; или призовите на поле боя пантеру 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Нарастающий ветер</p> <p>Дрилет. Выберите эффект: вы берете карту; или призывает орка 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Лунное затмение</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) меньше.</p> <p>x2</p>
<p>2</p>  <p>Солнечное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасываете далькам.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>3</p>  <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Гривные богатства</p> <p>Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом существа.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>HS-MANACOST.ru</p>  <p>Душа леса</p> <p>Ваша существа получает способность «Прославленный друид»: призывает на поле боя древней 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Сила природы</p> <p>Призывает на поле боя трех древней 2/2.</p> <p>x2</p>
<p>5</p>  <p>Аэропониа</p> <p>Вы берете 2 карты. Стоит на (2) меньше за каждого древней под вашим контролем.</p> <p>x2</p>	<p>HS-MANACOST.ru</p> <p>5</p>  <p>Рой светлячков</p> <p>Вы призываете светлячка 2/2 за каждое заклинание в руке.</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Одереветнение</p> <p>Призывает двух древней 2/2. Ваши существа получают +2/+1.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>HS-MANACOST.ru</p>  <p>Ружническое письмо</p> <p>Выберите эффект: призывает четыре древней 2/2; или призывает их с «Налеском», перегрузка (2) кристалла маны.</p> <p>x2</p>		



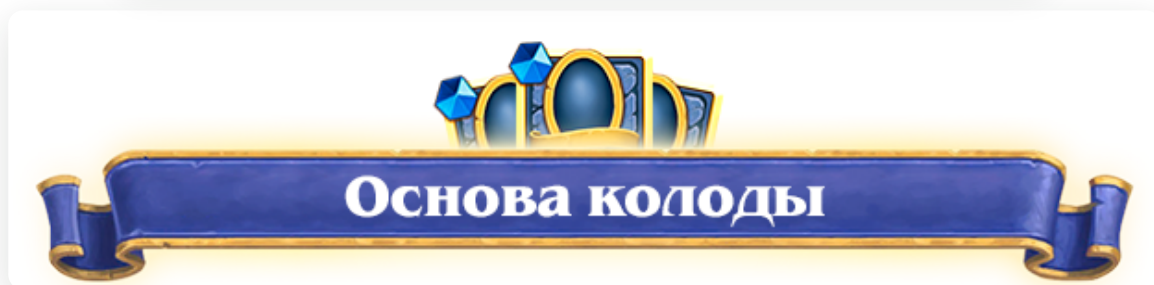
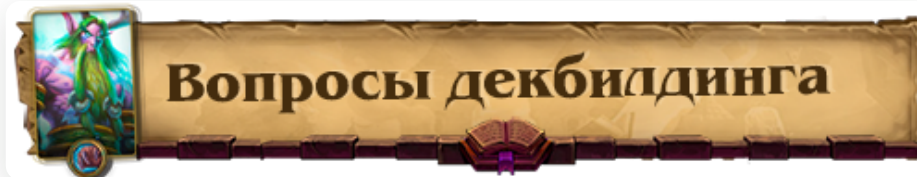
Бормотун, ПЧЕЛЫ!!!, Прелестное нашествие, Стражницы Пути Снов



Рунические письма, Солнечное затмение, Буйство природы, Сила природы, Душа леса

Тяжелая версия Спелл Токен Друида без Бормотуна и Гору Могучего. Играет ближе к мидрейндж стилю, хотя может как закончить партию очень быстро, так и затянуть поединок — если придет много добора.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой сборке архетипа. У Спелл Токен Друида 24 таких карты — все заклинания за 0-6 маны.

Это основа тяжелых версий Спелл Токен Друида без Бормотуна. Если же появляется этот первый дроп, из основы пропадают медленные карты: их место занимают сверхагрессивные опции.

Общих для сверхагрессивных и классической версий карт не так уж много. Поэтому иногда Токен Друида делят на два архетипа: медленного Спелл Друида и агрессивного Бормотун Друида.

Основа колоды - Spell Token Друид (24/30)



СТОИМОСТЬ ОСНОВЫ КОЛОДЫ

3360

Код основы колоды:



Опциональные и технические карты

Агрессивный набор (Бормотун, Прелестное нашествие, и другие) — заменяет тяжелые карты в основе колоды, например Рунические письма и Солнечное затмение. С ними Token Друид станет быстрее и проще — такой подход подойдет для игры на низких рангах, где скорость важнее качества.

Сила дикой природы — чаще всего используется как массовый бафф. Обычно берут в сборки без Гору Могучего или с Бормотуном.

На глазок — дополнительный способ добора, который можно взять вместо Нарастающего ветра. Заклинания берут вместе сверхагрессивные сборки с Бормотуном.

Стражницы Пути Снов — ранняя карта, которая будет полезна преимущественно в быстрых поединках, но сделает немного в медленных.

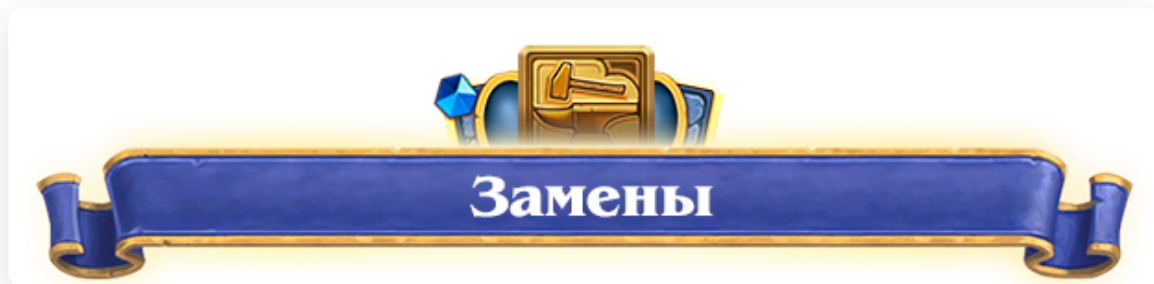
Вестница Гайдра — хорошо работает с колодой, полной заклинаний. Легендарка универсальна и пригодится в большинстве матч-апов и ситуаций. Обычно берут в сборки вместе с Буйством природы, иначе Вестницу Гайдру сложно скомбинировать с дорогостоящим заклинанием.

Буйство природы — мощный разгон по мане, который актуален в первую очередь в мидрейндж и контроль матч-апах, хотя и в них не всегда получается выгодно реализовать эту карту.






Гору Могучий — обычно легендарку берут только те, у кого она есть в коллекции. А если **Гору Могучего** нет, его не стоит крафтить. Этот седьмой дроп усилит Друида в медленных поединках, но ослабит в агрессивных. Поэтому в сборки с **Гору Могучим** часто берут 1-2 технические антиагро карты.

Сила леса — другая тяжелая опция на случай, если вы хотите лучше бороться с медленными оппонентами, но в коллекции нет **Гору Могучего**. Заклинание медленное, но с огромной выгодой в течение двух ходов.

[к оглавлению](#)



Спелл Токен Друид — недорогая колода, которая в сумме стоит 2-3 тысячи чародейной пыли. Но в составе есть несколько не самых популярных и легкодоступных карт. Далее о том, как их можно заменить.

-  **Нарастающий ветер** — карта приключения Пробуждение Галакронда (2 глава, квартал Лиги ЗЛА). Если вы не купили это приключение ранее, делать этого сейчас не стоит. Исключение — если вы планируете играть в Вольном режиме. Заменить **Нарастающий ветер** просто: берите **На глазок**. Если эпика нет, выбирайте другую опциональную карту, например, **Силу дикой природы** или **Стражниц Пути Снов**.
-  **Рой светлячков** — самая важная эпическая карта в сборке, от которой не стоит отказываться. Создайте две копии, если хотите играть Спелл Токен Друидом.
-  **Сила природы** — из сборки можно убрать 1-2 копии заклинания. Заменой станут **Садовая гномка** и **Сила леса**. Не используют вовсе в сборках с **Бормотуном**.
-  **Рунические письма** — можно заменить по тому же принципу, что и **Силу природы**, но не вместе с **Силой природы**: в этом случае Друид потеряет слишком многое. **Рунические письма** сильнее **Силы природы**, так что создавайте их в первую очередь. Не используют вовсе в сборках с **Бормотуном**.
-  **Гору Могучий** — необязательная легендарная карта. Ее легко заменить на две копии **Силы дикой природы** или на **Силу леса**.

Спелл Токен Друид после ротации

Этой весной с выходом следующего дополнения в Вольный режим уйдут карты Возмездия теней, Спасителей Ульдума, Натиска драконов и Пробуждения Галакронда.

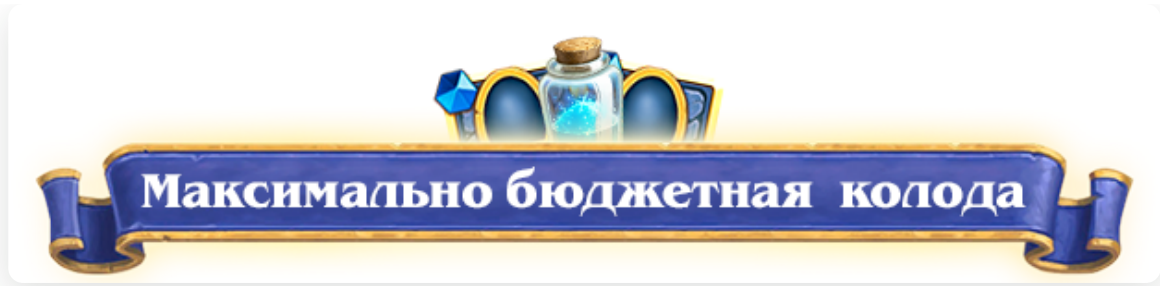
Помимо этого уйдут и все базовые и классические карты. Их заменит Основной набор, в котором будут какие-то карты из базы и классики.

Классический Спелл Токен Друид в результате ротации потеряет следующие карты Года Дракона (отмечены черно-белым). К ним могут добавиться и классические и базовые карты — пока что точной информации по вопросу нет.



Серьезной потерей станет только **Аэропоника**, которая сейчас играет ключевую роль в колоде. Может быть, нынешняя версия Спелл Токен Друида и перестанет существовать, но многие дорогие карты с высокой вероятностью еще найдут место в колодах класса.

Не спешите крафтить Силу природы и Аэропонику. Все другие карты можно создавать без особых опасений. Если они и уйдут в Вольный, вы не потеряете слишком много пыли.



Максимально бюджетная версия

Бюджетный Токен Друид

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Некроцвет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Бормотун</p> <p>Резонанс: призывает бормотуна.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Природоведение</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Прелесть наших степей</p> <p>Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы кладете в руку детеныша.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Солншное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывается дважды.</p>
<p>2</p> <p>Смил, дикий призыв!</p> <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1, или призывает на поле боя вилверу 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Стражник Пути Снов</p> <p>Призывает дух армада 1/2 с «Повиением жезла».</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Лунное затмение</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Благословенное Древлито</p> <p>Дулит. Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>ПЧЕЛЫШ!</p> <p>Выберите существо. Вы призываете четырех пчел 1/1, которые его атакут.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Грибные богатства</p> <p>Вы борете 3 карты и сбрасываете всех полученных при этом существ.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваше существо получает способность «Призывный крики»: призывает на поле боя древа 2/2.</p>	<p>5</p> <p>Азропоннка</p> <p>Вы берете 2 карты. Стоит на (2) меньше за каждого древа под вашим контролем.</p>	<p>5</p> <p>Рой светлячков</p> <p>Вы призываете светлячка 2/2 за каждое заклинание в руке.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Одеревенение</p> <p>Призывает дух древней 2/2. Ваше существо получает +2/+1.</p> <p>x2</p>	



Спелл Токен Друид и так недорогая колода, но все же ее стоимость можно слегка сбросить. Эта сборка отказывается от **Нарастающего ветра** и двух копий **На глазок**. Добра станет меньше: отчасти его компенсирует **Аэропоника**, хотя синергий у нее не так много.

[к оглавлению](#)



Муллиган Спелл Токен Друида достаточно простой и вращается вокруг 2-3 ключевых карт, которые нужны в большинстве матч-апов. Но есть и классовая специфика, и необходимость учитывать тип колоды оппонента: агро или контроль.



Сверхагрессивная сборка выстраивает свой муллиган вокруг **Бормотуна**. Всегда оставляйте эту карту и выстраивайте руку вокруг нее. Если его нет в руке, агрессивно сбрасывайте другие неплохие карты, чтобы найти этот первый дроп.

Вместе с **Бормотуном** оставляйте **Прелестное нашествие**.

Рой светлячков менее актуален на муллигане в быстрой сборке, поскольку ей важнее найти ранние дропы. Оставляйте заклинание только с подходящей рукой, с которой вы сможете реализовать его уже на 3-4 ходу.

В медленных сборках оставляйте **Рой светлячков** всегда.

Всегда оставляйте **Грибные богатства** в любых количествах.

Природоведение полезно в большинстве ситуаций и матч-апов. Вторую копию стоит оставлять только с хорошей рукой.

Стражницы Пути Снов — хороший 2-й ход, особенно полезный в агро матч-апах. Скидывайте карту только в медленных противостояниях с плохой рукой.

Искроцвет стоит оставлять в стартовой руке только в случае, если есть какой-то хороший план на розыгрыш заклинания. Оно особенно полезно в темповых поединках.

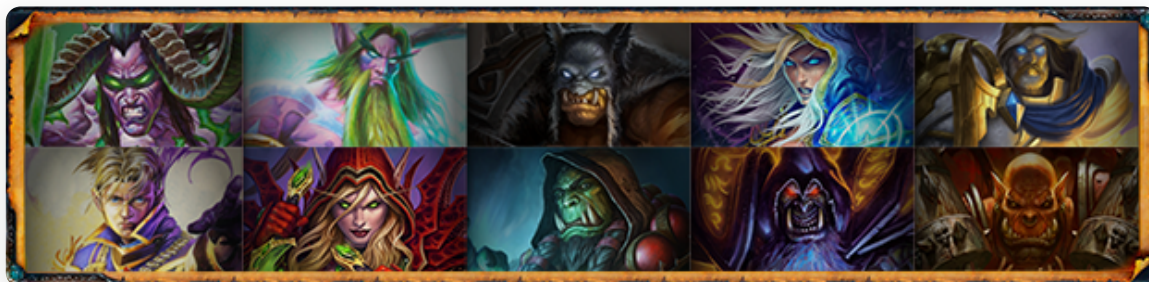
Лунное затмение полезно только против темповых противников. Вторую копию оставлять не стоит.

В редких случаях, против медленных противников с очень хорошей рукой (Монетка, Искроцвет, Буйство природы — комбинации этих и других карт) в стартовой руке можно оставить **Одеревенение** и **Аэропонику**.

Буйство природы из сборки с **Гору Могучим** полезно в медленных поединках. В быстрых заклинание полезно только с очень хорошей рукой (**Природоведение** + Монетка).

Гору Могучий на старте нужен только против самых медленных классов или с очень хорошей рукой (Монетка + Искроцвет).

Другие карты на муллигане оставлять не стоит.



Охотник на демонов: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Стражницы Пути Снов. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Воин: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Буйство природы, Гору Могучий. С хорошей рукой — Природоведение, Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Паладин: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Охотник: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Лунное затмение. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Друид: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Аэропоника. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Разбойник: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, ПЧЕЛЫ!!!, Стражницы Пути Снов. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Шаман: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Буйство природы, Природоведение, Лунное затмение. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Маг: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Жрец: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Буйство природы, Гору Могучий. С хорошей рукой — Одеревенение. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

Чернокнижник: Бормотун, Рой светлячков, Грибные богатства, Природоведение, Буйство природы. С хорошей рукой — Одеревенение, Искроцвет. С Бормотуном — дешевые заклинания, Озарение и Искроцвет.

[к оглавлению](#)



Основной геймплея

Спелл Токен Дриуд — достаточно простая для игры колода, если понять принцип ее работы. Но пусть сами карты Дриуда относительно прямолинейны, самый сложный аспект геймплея — взаимодействие с картами и способностями оппонента. Изучайте мету, основные ее колоды, их АоЕ зачистки и способы борьбы за стол — эти навыки серьезно улучшат ваши результаты при игре за Спелл Токен Дриуда.

О взаимодействии Дриуда с картами противника речь подробно пойдет в разделе "Матчапы", а сейчас мы сосредоточимся на том, как играет сам Спелл Токен Дриуд. Первая часть раздела расскажет о базовых механиках и принципах игры, а вторая раскроет тонкости геймплея.

Спелл Токен Дриуд играет **исключительно со стола**. Единственный источник урона в случае, если стол пуст — сила героя. Реже получится раскопать что-то с Природоведения, например, Размах. В большинстве ситуаций вы не сможете добить оппонента, если потеряете контроль стола.

Мало того, что Дриуд атакует только существами, эти существа еще и в большинстве ситуаций медленные. У них нет рывка, и редко бывает даже бафф натиска. Поэтому у

оппонента всегда будет возможность среагировать на ваши действия. Раз так, то о способах реагирования на его стол Друид должен знать все.

Пусть в распоряжении Друида только медленные существа, зато он раскрывает их потенциал на максимум. Архетип построен вокруг **заспама стола мелкими угрозами** и их **массового баффа**. В идеале Токен Друид может каждый ход генерировать все новые волны угроз. И даже если оппонент ответит на одну волну, на вторую, рано или поздно у него не хватит зачисток или существ. Тогда Друид реализует мощнейшие массовые баффы. С ними стол становится значительно сильнее: возможно совершить выгодные размены или вовсе закончить партию. Например, в этом помогает комбинация **Солнечное затмение + Дикий рев**.

Все действия Друида можно поделить на три большие группы: заспам стола, бафф стола и **перебор колоды**. В вашем распоряжении будет два мощных заклинания, которые помогут не остаться без ресурсов в руке. **Грибные богатства** вы играете в начале партии на 2-3 маны, пока вам еще не доступны способы заспама стола. А **Аэропонику** в большинстве ситуаций нужно играть бесплатно после призыва древней.

Спелл Токен Друид любит играть первым номером и часто достаточно быстро заканчивает партии. Но это не классическая агро колода. У него нет ранних способов давления, колода не играет по классической кривой маны. Далее о том, как герой гайда ведет себя на разных этапах партии.

В начале игры (1-4 маны) Друид пассивен и занимается перебором колоды с помощью **Грибных богатств** и **Нарастающего ветра**. В лучшем случае он также разгоняется по мане с помощью **Буйства природы**.

Если противник играет агрессивно, в защите помогут **Лунное затмение**, сила героя и раскопки с **Природоведения**. Если же их нет, постарайтесь как можно быстрее приступить к заспаму стола.

В середине игры (5-7 маны) Друид совершает свои самые сильные ходы. В это время колода достигает пика своей силы и даже планирует быстро закончить партию.

Благодаря **Рою светлячков**, **Силе природы**, **Руническим письмам** и другим картам Токен Друид пытается зацепиться за стол. Если оппонент убирает все токены, будьте готовы играть вторую волну заспама стола, а после и третью.

Как только несколько мелких угроз могут атаковать, в бой вступают массовые баффы. Они помогут или убить противника, или нанести ему близкий к летальному урон, или по крайней мере выгодно разменяются со столом оппонента.

В конце игры (8+ маны) Друид делает то же самое, что и в середине. Отличием станет только больший запас маны. Благодаря нему вы сможете комбинировать способы заспама стола с массовыми баффами. Делайте это, если у пробаффанных существ будет больше шансов пережить ход противника. Это зависит от типа баффа и способностей оппонента.

Лучший "липкий" бафф Токен Друида — **Душа леса**. Дать два AoE эффекта за ход очень сложно для большинства метовых архетипов. Так Друид почти наверняка сможет что-то баффнуть на следующий ход, а значит и закончить партию в свою пользу. Обычно

одного хода достаточно, даже если у оппонента много здоровья: массовых баффов в арсенале Друида много, а **Солнечное затмение** помогает удвоить их.

Нужно отметить, что временные рамки по ходам условны для Токен Друида из-за наличия **Буйства природы**, **Искроцвета** и **Озарения**. Он может намного раньше реализовать мощные ходы с призывом существ и баффом их **Душой леса**. Не обязательно дожидаться восьмого по счету хода и далее.



Сборки с Бормотуном намного агрессивнее и быстрее. Они отказываются от синергий древней и пытаются как можно быстрее захватить стол с помощью ключевого первого дропа.

Если **Бормотун** заходит рано, старайтесь реализовать мощный ход с ним на 2-3 маны. Призовите как можно больше копий этого существа и дайте им массовые баффы.

Старайтесь не играть **Бормотуна** в темп без реализации резонансов этого существа. Это приемлемо только на первый ход в случае, если вы наверняка уверены в том, что оппонент не ответит на 1/1 существо силой героя или картой.

Если стартовая агрессия не удастся, **Бормотун** Друид всё еще может рассчитывать на средние этапы игры. Из сборки никуда не делись **Рой светлячков** и другие способы заспама стола. К тому же в колоде много добора. Но, конечно же, **Бормотун** Друиду будет сложнее в мид и лейтгейме, потому что колода куда легче и агрессивнее.

[к оглавлению](#)



Особенности и тонкости геймплея

Как планировать ходы и почему это важно

Планирование ходов — важный элемент геймплея Токен Друида на всех этапах партии. Об этом часто не думают новички, а в результате они не могут вовремя закончить партию или выставить новую волну угроз.

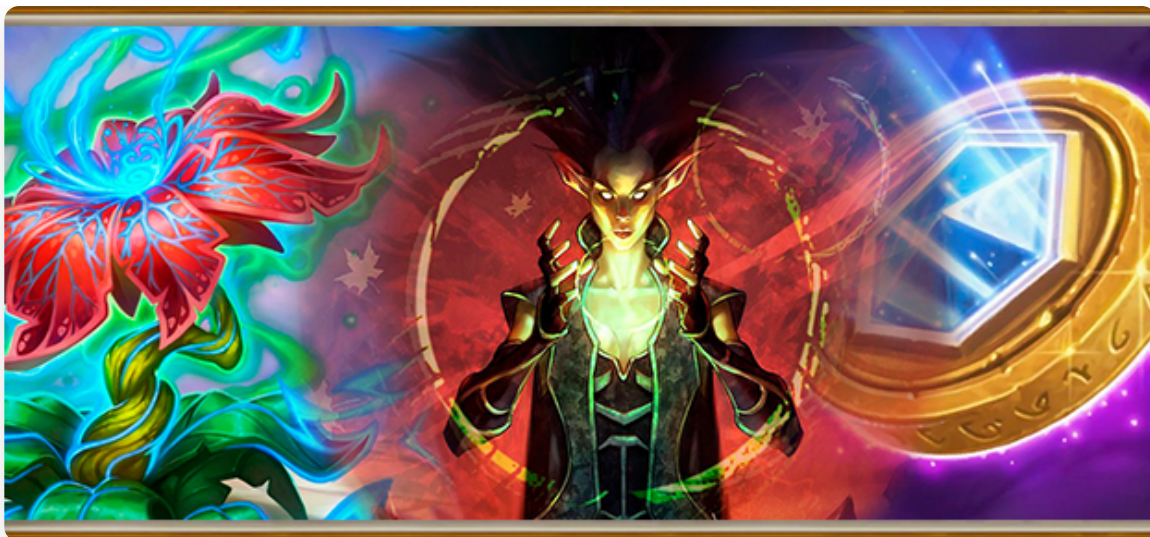
Думайте не только о том, что вы сделаете в этот ход, но и о том, что сделаете на следующий. Если вы играете AoE зачистки от оппонента, то должны быть готовы два хода подряд заспамить стол мелкими угрозами. Во всех остальных случаях на следующий ход после заспама стола нужно держать наготове массовый бафф для завершения партии или выгодного размена.

Не допускайте пустых ходов, в которые вы не сможете сделать что-то из трех действий: заспам стола, бафф стола или хотя бы добор карт. Это особенно важно из-за наличия **Искроцвета**, **Озарения** и **Монетки**. Они помогают рано реализовывать мощные эффекты, но часто после этого нужно продолжать совершение мощных ходов.

Планы может испортить перегрузка: ее дают **Искроцвет** и **Рунические письма**, если призвать древней с натиском. Особенно внимательно думайте о том, что вы сделаете на следующий ход с учетом перегруженной маны.

Игроки часто спешат с розыгрышем **Буйства природы** через **Искроцвет**. Это можно сделать на 1-2 мане, но вы почти всегда пропустите следующий ход из-за перегрузки. В результате особого преимущества по темпу не будет. В большинстве ситуаций **Буйство природы** играют через **Озарение**, **Монетку** или под баффом **Природоведения**.

Как реализовать Искроцвет, Озарение и Монетку



Три важные карты, о которых уже заходила речь выше. Они дают много темпа, но только на один ход, поэтому нужно правильно выбирать момент для реализации дополнительной маны.

Не используйте *Искроцвет* рано, если блокируемая мана помешает на следующий ход сделать хоть что-то полезное. Исключение — если вы сможете за первый ход создать такой стол, который самостоятельно принесет победу и не потребует мощного хода в будущем.

Искроцвет полезно играть с 5-6 маны: так в следующий ход с перегрузкой вы сможете дать массовый бафф или сыграть *Грибные богатства*. А с *Монеткой* или *Озарением* можно будет и использовать *Силу природы* или *Рой светлячков* на следующий ход.

С *Монеткой* и *Озарением* проще, хотя их эффекты не так сильны. Важно не играть эти заклинания сразу после *Природоведения*, *Лунного затмения* и *Солнечного затмения*. В остальном *Озарение* и *Монетку* можно играть в любой удобный момент, чтобы совершить мощный ход. Но опять же, подумайте о том, что вы сделаете на следующий ход.

Полезно играть *Монетку* и *Озарение* на 4 маны, чтобы на ход раньше реализовать мощные заклинания за 5 маны. Часто в руке будет две их копии, так что вы сможете два хода подряд спамить стол.

Всегда играйте *Искроцвет*, *Озарение* или *Монетку* в случае, если на столе есть *Бормотун* и свободное место. Это лучший способ реализации бесплатных заклинаний для сверхагрессивных сборок.

Борьба с агрессивными колодами

Ключевая карта в любом агрессивном поединке — *Рой светлячков*. Заклинание генерирует больше всего характеристик, и оппонент не сможет ответить на них АоЕ зачисткой. Часто в агро матч-апах *Рой светлячков* можно играть через *Озарение*, *Монетку* или *Искроцвет*. Но убедитесь в том, что после их розыгрыша в руке будет достаточное количество заклинаний (хотя бы 4-5), иначе вы призовете мало 2/2 существ.

После **Роя светлячков** агро колода окажется в тяжелом положении. Если оппонент начнет размениваться, вы переиграете его по выгоде. Если же он проигнорирует мелкие угрозы и сосредоточится на агрессии, вы сможете быстро закончить партию с массовым баффом. Если не выходит, реализуйте массовый бафф для разменов, генерируйте больше токенов и завершайте поединок на следующий ход.

В сверхагрессивных матч-апах помогут и другие карты: **Лунное затмение**, **Природоведение**. С последнего ищите источники провокаций, их много среди заклинаний Друида. Могут быть полезны и источники исцеления, хотя в большинстве ситуаций они не пригодятся.

Борьба с контрольными колодами

К контрольным матч-апам можно отнести все архетипы, у которых есть AoE способности. В этих матч-апах одного **Роя светлячков** часто будет недостаточно. Планируйте спамить стол каждый ход, вытягивая из руки оппонента AoE зачистки. Когда их не останется, закрепляйтесь на столе и заканчивайте поединок с помощью массовых баффов.

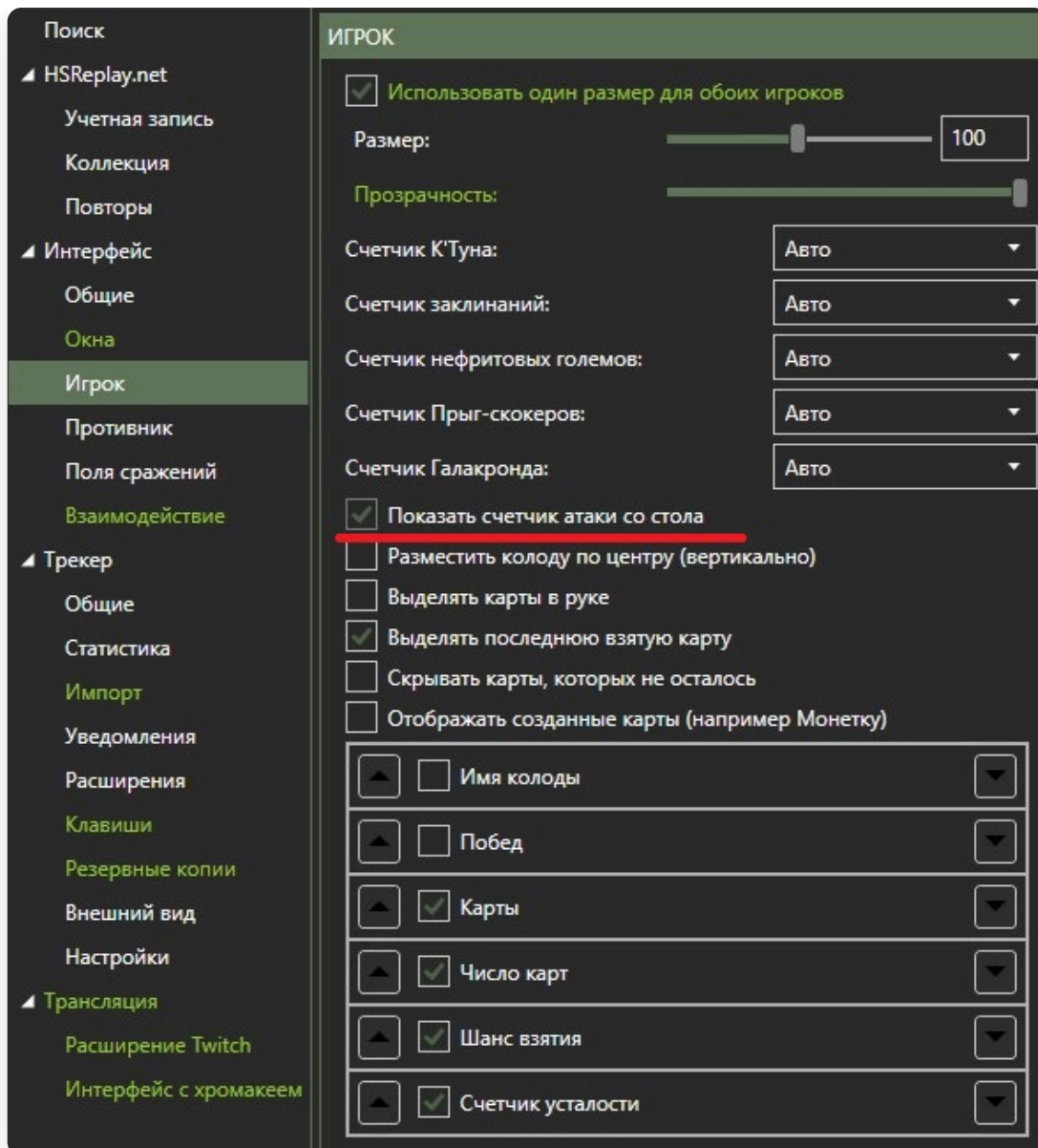
В медленных поединках важно не остаться без ресурсов для очередной волны существ. Поэтому вовремя реализуйте способы добора, не перегружайте слишком много маны и думайте о том, как оппонент может бороться с мелкими угрозами.

Ключевой картой станет **Душа леса**. Этот массовый бафф поможет обыграть AoE и часто станет победным ходом для Друида. Сыграть комбинацию заспам стола + **Душа леса** — дорого, так что для этого можно придержать **Искроцвет** или **Озарение**.

Всегда считайте летальный урон

Играя за Спелл Токен Друида, легко пропустить летальный урон. Если на столе есть хоть какие-то угрозы, которые могут атаковать по герою противника, подумайте о том, не хватит ли вам "летала" для победы с помощью массовых баффов. Все массовые баффы можно сыграть дважды с помощью **Солнечного затмения**.

Слегка упростит задачу подсчета урона **DeckTracker**. Он автоматически считает, сколько суммарного урона на вашем столе. Но он не учитывает массовые баффы до того, как вы их разыграете.



Истощение руки противника и переигрывание по выгоде

Во многих матч-апах Спелл Токен Друид может играть не агрессивно, а попросту ждать, пока у противника закончатся карты в руке. Не только АоЕ зачистки, но и просто существа: с ними будут размениваться ваши угрозы, если вы не в состоянии нанести летальный урон или сами близки к смерти.

Это возможно, если вы нашли много способов перебора колоды, а часто и скомбинировали один из них с [Солнечным затмением](#).

Как играть Одеревенение

[Одеревенение](#) — новая карта Гонок Новолуния, которая и сделала Спелл Токен Друида конкурентоспособной колодой в актуальной мете. Оно сильно не только как массовый бафф, но и как источник заспама стола. В идеале, чтобы на игровом поле уже была хотя бы одна угрозы до розыгрыша [Одеревенения](#), но можно сыграть заклинание и на пустой стол.

[Одеревенение](#) отлично работает с [Солнечным затмением](#) не только как массовый бафф, но и как способ заспама стола мощными угрозами.

Как играть Солнечное затмение

У заклинания много функций в зависимости от ситуации и руки. Чаще всего его играют с массовым баффом для завершения партии. Реже — с Силой природы, Одеревенением или Руническими письменами для заспама стола.

Можно играть Солнечное затмением и с источниками добора. Лучше выглядит комбинация Солнечное затмение + бесплатная Аэропоника. Но можно сыграть удвоение и с Грибными богатствами. Проблема лишь в том, что такой ход стоит 5 маны и совсем не дает темпа, а темп важен для Друида в большинстве ситуаций.



Удешевление заклинаний с Природоведения

Бафф, удешевляющий следующее разыгранное заклинание после Природоведения, очень важен для старта Спелл Токен Друида. Он сохраняется в течение нескольких ходов.

Старайтесь сыграть с удешевлением ключевое заклинание за 4-5 маны: Буйство природы, Рой светлячков или другой заспам стола. До этого можно реализовать и Лунное затмение.

Не забывайте, что удешевление снимут Искроцвет, Монетка и Озарение. Их лучше играть до Природоведения или через заклинание от него.

Что дает Природоведение

Само Природоведение также раскапывает три случайных заклинания Друида. Оно не может раскопать квест **Неизведанная сила** и само себя.

Обращайте внимание в первую очередь на заклинания, которые уже есть в вашей колоде или в списке опциональных карт. Если их нет или они не подходят, выбирайте что-то темповое и недорогое. Тяжелые заклинания брать не стоит в большинстве ситуаций, пусть некоторые и могут вписаться в геймплей Токен Друида. Например, **Выживание сильнейших** или **Дар дикой природы** — не лучший выбор, если вы еще не добрались до лейтгейма.

Все заклинания Друида (1-2 маны)



Все заклинания Друида (3-5 маны)



Все заклинания Друида (6+ маны и двухклассовые)



Двухклассовые заклинания



Как играть карты с "выберите эффект"

В колоде Спелл Токен Друида три карты со свойством "выберите эффект": Сила дикой природы, Нарастающий ветер и Рунические письмена.

Силу дикой природы и Нарастающий ветер часто играют на массовый бафф и добор карты. Призвать 3/2 угрозу можно в случае, если на столе только 1-2 других существа и вы хотите дополнить их еще чем-то. 3+ угрозы на столе — уже серьезное число угроз для Токен Друида. Призвать дополнительного токена можно и в случае, если вам не хватает до "летала" 3+ атаки с учетом массового баффа.

С Руническими письменами ситуация иная. Бафф натиска нужен Токен Друиду только в трудных ситуациях. Например, в агро матч-апах. С помощью натиска можно убирать со стола ключевые угрозы противника: Мастера брони, Рискового шкипера, Созерцательницу тьмы и т.д.

Игра вокруг способностей противника

Геймплей Спелл Токен Друида вращается не только вокруг карт в его колоде, но и вокруг карт противника. Знать о них очень важно, потому что у оппонента Друида всегда будет время для ответа на его угрозы.

Подробнее о том, как играть вокруг способностей противника, в следующем разделе.



Агро Разбойник

Классическое агрессивное противостояние, в котором Спелл Друиду помогут спам стола [Бормотуном](#) или [Рой светлячков](#). Не бойтесь играть [Рой светлячков](#) даже через [Искроцвет](#), если в руке останется достаточное количество заклинаний. Если в руке после [Роя светлячков](#) не осталось способов заспама стола, переходите к агрессии и давите массовыми бафами. Если другие источники существ есть, можно размениваться со столом оппонента.

С ранними угрозами Разбойника можно бороться силой героя, [Лунным затмением](#) и раскопками с [Природоведения](#). Полезны даже минорные источники урона вроде [Лунного огня](#).

Другая хорошая опция для раскопки — любой бафф провокации. Он далеко не всегда спасет вас от атак Валиры, но может в достаточной мере задержать ее.

Не затягивайте поединок, потому что в мид и лейтгейме Валира сможет нанести очень много урона, даже если в руке мало карт.



1.

Чистый Паладин

Сборка с [Бормотуном](#) играет с Чистым Паладином намного лучше, чем медленная версия. Агрессивная колода Токен Друида слишком быстро спамит стол и заканчивает партию: Утер еще не успеет реализовать своих существ, баффы и массовые зачистки.

2. Старайтесь быстрее сгенерировать токены, а на следующий ход делайте это снова, если первая волна умрет от разменов. Это актуально только в мидгейме: партия может затянуться, если Друиду не повезет с заходом.

Есть угроза, что Паладин даст [Освящение](#). Играть от этого заклинания Друид не может. Если оно заходит оппоненту вместе с хорошим стартом, часто вы уже ничего

не сделаете в этом поединке.

Старайтесь затягивать партию и втягивайте оппонента в размены. Он не сможет убирать каждого токена: его существ будет меньше, пусть они и будут больше. Так вы сможете реализовать массовые баффы. Рассчитывайте на то, что этого хватит для победы в матч-апе.

Биг Мурлок Паладин

Вы не сможете соревноваться с этой колодой в лейтгейме, так что действуйте быстро. Ваша задача — как можно быстрее заспамить стол и дать победный AoE бафф. Спротивляться этому Биг Паладин сможет только с помощью [Ожившей метлы](#). Других способов моментально повлиять на ситуацию на столе у него нет. Здорово, то последние сборки Биг Мурлок Паладина реже играют [Ожившую метлу](#).

Моментально убирайте со стола [Настоятельница Алуру](#), если Утер сыграл ее в темп без активации резонанса. Если резонанс активирован и стол полон мурлоков, вашей единственной надеждой на победу станет моментальная агрессия или [Душа леса](#). Этот бафф поможет закрепиться на столе хотя бы 3-4 угрозами после хода оппонента.

3.



Галакронд Чернокнижник

Классический матч-ап с медленным оппонентом, у которого масса AoE зачисток. Будьте готовы к тому, что оппонент неоднократно уберет с вашего стола существ своими ремувалами. Планируйте наступление в долгосрочной перспективе, выманивайте из руки оппонента все AoE.

[Искроцвет](#), [Озарение](#) и [Монетку](#) полезно сыграть для первой волны атаки или для комбинации заспама стола + [Души леса](#). Чтобы ответить на Душу леса, Чернокнижнику придется постараться. В любом случае он потратит много ресурсов, так что после добить его можно будет без особых проблем.

Играйте размеренно, перебирайте колоду сами и не позволяйте добирать карты противнику. Старайтесь делать так, чтобы ему каждый ход нужно было отвечать на какие-то ваши угрозы. Желательно, чтобы он это делал картами из руки, а не существами на столе. Если выгодные размены возможны, совершайте их. Но в большинстве ситуаций на вашем столе или ничего не будет, или вы будете готовы к завершению партии.

Зоолок

Как и всегда, надеждой станет ранний заспам игрового поля, но до этого момента оппонент может захватить стол настолько серьезно, что ваши угрозы не помогут. Чтобы этого избежать, постарайтесь ответить на [Созерцательницу тьмы](#) и [Канретада Чернодрева](#) каким-либо образом.

Даже если вы впереди в контроле стола, не расслабляйтесь. Зоолок все еще может перехватить инициативу с помощью **Ожившей метлы**. Бафф натиска особенно опасен, если у Чернокнижника много карт в руке.



Спелл Токен Дриуд

Зеркальный матч-ап чаще всего завязан вокруг выгодных разменов. Тот, кто сможет раньше призвать своих токенов и пробафать их так, чтобы они выгодно разменялись с токенами оппонента, побеждает. Полезны будут не только баффы здоровья с **Силы дикой природы** и **Одеревенения**, но и бафф **Души леса**.

Если вы не можете дать бафф здоровья, все равно разменивайтесь 1 к 1 и призывайте новую волну угроз. Нельзя допустить, чтобы массовый бафф дал оппонент.

Вернуться в игру можно с помощью заклинания **Рунические письма**. В идеале сразу же скомбинировать его с Силой дикой природы, чтобы разменяться выгодно.

Если противник выгодно разменялся своими токенами и оставил им 1-2 здоровья, рассчитывайте на раскопку **Размаха** или **Звездопада** с **Природоведения**. Это сильнейшие заклинания в зеркальном поединке.

Бормотун Дриуд намного лучше чувствует себя в мিরроре, потому что раньше захватывает стол. После ему доступны и выгодные размены, и способы завершения партии — зависит от ситуации. При встрече двух **Бормотун Дриудов** решающим фактором станет сам первый дроп: кто раньше его сыграет и скомбинирует с дешевыми заклинаниями, тот, скорее всего, и победит.



ОТК Маг

Актуальные версии ОТК Мага не играют массовых заморозок и AoE эффектов в принципе, так что постарайтесь сыграть заспам стола как можно быстрее, пусть даже с помощью **Искроцвета**. Оппонент может сгенерировать AoE эффект или попросту заморозить весь стол, но тогда вы лишите его важных частей комбинации.

Важно сразу же отвечать на **Гоблина-аукциониста** оппонента, в чем помогут **Рунические письма** или раскопанные заклинания. **Рунические письма** могут сработать не всегда, потому что ваша половина стола может быть переполнена. Сразу же убрать со стола нужно и другие угрозы, которые поставит Маг. Он вполне может разыграть **Ученицу чародея** и Главную дуэлянтку **Мозаки** в темп под эффект заморозки.

Когда Маг сыграет ОТК-комбинацию и сыграет ли в принципе, далеко не всегда зависит от вас. Попросто давите на оппонента и смотрите, что он сделает. Может быть, Маг ошибется, или ему не хватит таймера. В любом случае не сдавайтесь раньше времени, даже если ситуация тяжелая.

СПД Маг

Играет много массовых зачисток стола. Проблемы доставит не только **Чародейский взрыв** под бафами урона от заклинаний, но и **Чародейские стрелы**.

Это самый трудный матч-апо для Токен Друида в ладдере, так что не стоит расстраиваться, если вы в нем будете проигрывать намного чаще, чем побеждать.

Старайтесь подловить Мага на медленном старте и плохой руке. Размены актуальны в редких ситуациях: только с существами, у которых есть урон от заклинаний, и только в случае, если вы все равно сможете закончить партию в следующие 1-2 хода с помощью массового баффа стола.

Оставляйте существ с уроном от заклинаний на половине Мага, если вы играете от того, что у оппонента не будет AoE эффектов. Это стоит делать, если ситуация тяжелая или даже равная.



1.

Воины

Сборок Воина много, но почти всегда они обращаются к **Рисковому шкиперу**. Это очень сильная карта в матч-апе, но она может зачистить стол только дважды. Надеемся на то что Гаррош не найдет две копии этого пирата, будьте готовы к тому, что ваши угрозы уберут со стола 1-2 раза. После этого вы сможете задавить оппонента мелкими угрозами.

В лейтгейме будьте готовы к тому, что Темпо Воины могут нанести много взрывного урона даже без стола с помощью рывков. В идеале нужно закрыться с помощью сгенерированного баффа провокации, но можно попросту рассчитывать на то, что вы убьете Воина раньше.

[К оглавлению](#)

До скорых встреч!