

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Биг Дрийд. Новая восходящая звезда меты.

08.11.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Биг Дрийд РЛТ

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйете, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

Вашему вниманию представляется гайд на необычную, яркую и неординарную колоду, имя которой Биг Дрийд или Рамп Дрийд. Этот архетип существует в игре по сути с самого ее основания, но даже в мете Рыцарей Ледяного Трона после нерфов и прихода патча 9.1 засиял он далеко не сразу. Только в последние дни октябрьского сезона и в начале ноября игроки начали осознавать силу Биг Дрийда. Стало ясно, что колода отлично играет с лидерами нынешней меты, а злейшие враги Биг Дрийда – агрессивнейшие колоды – сейчас далеко не на коне.

Именно наличие массы выгодных матч-апов и незначительное присутствие в мете невыгодных и обеспечивает силу Биг Дрийда, этот архетип призван лучшим для покорения ладдера последними мета-отчетами от Vicious Syndicate но все не так однозначно. В обычных условиях архетип с такими показателями бы разрушил мету,

встав в ряд лидеров, но сейчас едва ли это случится. Во-первых, Биг Дриuid – невероятно требователен к богатой коллекции легендарных карт, многие из которых достаточно не популярны. Поэтому позволить себе «скрафтить» эту колоду может далеко не каждый. Во-вторых, Биг Дриuidом достаточно трудно играть, несмотря на кажущуюся прямолинейность колоды. Как и все другие медленные архетипы этот высокозависим от уровня исполнения, понимания сильных и слабых сторон и Биг Дриuida, и его оппонента, а также от многих других зависящих от игрока факторов.

И пусть с коллекцией карт команда сайта kolodahearthstone.ru вам помочь не может, но помочь в освоении Биг Дриuida – посильная задача, которую и поможет осуществить данный гайд. Как и всегда вы найдете советы о выборе сборки, грамотном муллигане, стратегии игры, матч-апах и многом другом.

Все это будет расположено в следующих разделах:













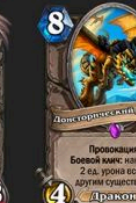
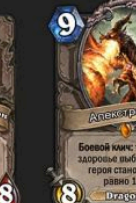





- [Популярные сборки архетипа](#)
- [Основные карты](#)
- [Оptionальные и технические карты](#)
- [Стоит ли крафтить Биг Дриuida?](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
- [Обсуждение многофункциональных карт](#)
- [Матч-апы](#)
- [Как играть против Биг Дриuida?](#)
- [Заключение](#)





Биг Дриuid уникальный архетип по той причине, что у него практически нет альтернативных сборок. Одна-единственная уже достаточно старая сборка доказывает свою эффективность снова и снова. И едва ли в будущем что-то изменится: архетип очень специфичен, не так уж и много карт в нынешнем Hearthstone подходят для него. Какие-то вариации, впрочем, встречаются, и их вы увидите в этом разделе.


# Классический Биг Дриуд

**Pinilikute's Биг Дриуд**

 0 Озаренне Вы получаете 1 доломитовый кристалл маны до конца хода. x2	 1 Земляная чешуя Если выбранное существо получает +2/+1, после чего вы получаете бонус в размере его атаки. x2	 2 Гива Выберите эффект: призывает существо 3/4, дракон или призывает 1 козла, зелье здоровья и вы берете карту. x2	 2 Бумный рогоз Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 3 Нефритовый кристалл Призывает нефритового глава. Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 4 Рама Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника. 1 ед. урона остальным персонажам противника. x2	 4 Хранитель балисты Выберите эффект: призывает лунного бляху или призывает 2/2, или вы получаете пустой кристалл маны. 3 x2
 5 Драп шщепки Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. x2	 6 Получай чума Призывает существо 1/5 с «Проклятие». Если у противника больше существ, эффект усиливается. x2	 7 Ма-фурин Пат'сбиой Выберите эффект: призывает 2 козла с «Броня» или призывает 2 существа с «Проклятие». 5	 8 Хранитель Медни Боевой клич: спарожит вас Атлешем, великим послом Хранителя. 7	 8 Король ши Проклятие: В конце вашего хода вы кладете в руку случайные карты рыцаря саггит. 8	 8 Доктор'ка и на дракон Проклятие: Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам. 4 x2	 9 Абык'раз Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. 8
 10 Смерт'ское Боевой клич: уничтожает все прочие существа. Вы сбрасываете все карты из вашей руки. 12 Dragon	 10 Миш'радзи В конце вашего хода вы кладете на поле боя существа из вашей колоды. 10	 10 Владика Вайпуч'ра Предсмертный клич: перемещает всех драконов из вашей руки на поле боя. 12 Drache	 10 Куп' забыст'ный король Выберите эффект: вы получаете +10 к Броню или полностью восстанавливаете ману. 7	 10 Тогельный-сарамент Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к Броню. Призывает вурдалака 5/5. x2		

 **MANACOST** [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

15360 



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Колода с уже значительным послужным списком, ее автор – Pinilikute, но куда интереснее результаты популярного стримера Asmodai, взявшего этой сборкой топ-1 легенды в последние дни октябрьского сезона.

Собственно, именно эта версия Биг Дриуда и является оптимальной в настоящий момент, едва ли она кардинально изменится до конца дополнения. Именно ей вы и должны играть, если хотите попробовать покорить ладдер Биг Дриудом.

# Биг Друид от Ombre



**Ombre's Биг Друид**


**MANACOST** [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

16160

**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**  
нажми чтобы скопировать в буфер

Очень похожая версия Биг Друида, в которой отличаются всего лишь две карты. Убрано **Озарение**, зато добавлена **Зоркая разведчица**. Такая замена даст вам, очевидно, больше добора, а также возможность заполучить невероятно сильную комбинацию или пятый ход, если повезет добрать с помощью Зоркой разведчицы какую-то тяжелую угрозу за 7 и более кристаллов маны.

К минусам этой версии можно отнести некоторую авантюризм и гибкость, ведь даже ослабленное **Озарение** очень помогает Биг Друиду грамотнее распоряжаться своими

ресурсами, совершать неожиданные ходы.



## Биг Дриуд от Zalae

### Биг Дриуд от Zalae

<p>1 Земляная чешуя Ваше выбранное существо получает +1/+1, если вы получили Вред в размере его атаки. x2</p>	<p>2 Бумный рог Вы получаете пустой кристалл маны. x2</p>	<p>2 Гнев Выборочный эффект: наносит 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту. x2</p>	<p>3 Нефитовый кристалл Призывает нефитового гнома. Вы получаете пустой кристалл маны. x2</p>	<p>4 Размах Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона оставшим персонажам противника. x2</p>	<p>4 Хранитель маня Выборочный эффект: кристалл маны получает +2/+2, или вы получаете пустой кристалл маны. 3 x2 3</p>	<p>5 Дар озарения Выборочный эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. x2</p>
<p>6 Получая чума Призывает скелета 1/3 «Фривольный». Если у противника больше существ, чума распространяется. x2</p>	<p>7 Магический Пастух Выборочный эффект: призывает 2 ледяных оленей, или призывает 2 оленей «Фривольный». 5</p>	<p>7 Дерево войны Выборочный эффект: 45 х.зд. или +3 к здоровью и скорости «Фривольный». 5 5</p>	<p>8 Доме крика и крика дракон Провокация: Боевой крик наносит 2 ед. урона всем другим существам. 4 Дракон 8</p>	<p>8 Король-птица Провокация: В конце вашего хода вы кладете в руку следующего игрока Ледяной шарик. 8 8</p>	<p>9 Аптекарь Боевой крик: текущее здоровье выбранного героя становится равным 15. 8 Дракон 8</p>	<p>9 Изаба В конце вашего хода вы берете карту Сна. 4 Дракон 12</p>
<p>9 Малигос Урон от заклинаний +5 4 Дракон 12</p>	<p>10 Миссрандж В конце вашего хода вы кладете на поле боя существо из вашей колоды. 10 10</p>	<p>10 Владыка Озарения Предсмертный крик: переносит всех драконов из вашей руки на поле боя. 12 Дракон 12</p>	<p>10 Смерть дракон Боевой крик уничтожает все прочие существа. Вы сбрасываете все карты из вашей руки. 12 Дракон 12</p>	<p>10 Тотемный сарангач Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +1 к броне. Призывает жука 5/5. x2</p>	<p>10 Куп. Забытый крик Выборочный эффект: вы получаете +10 к броне, или полностью восстанавливаете ману. 7 7</p>	

MANACOST  
kolodahearthstone.ru

17360

**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**  
нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна версия Биг Дриуда без Озарений и других дешевых карт, зато с дополнительными тяжелыми угрозами. Появляется дополнительный дракон – Малигос, который мало что может усилить, но всё же достаточно хорош даже из-за своих характеристик и свойства дракон. Дерево войны – забытый седьмой дроп с огромным количеством здоровья, через который сейчас не многие колоды могут пробиться.

## Старая версия Биг Друида



**Старая версия Биг Друида**

<b>0</b>  <b>Озаренне</b> Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. x2	<b>1</b>  <b>Земляная чешуя</b> Ваше выбранное существо получает +2/+1, если вы получили больше в размере его атаки. x2	<b>2</b>  <b>Бумный рост</b> Вы получаете пустой кристалл маны. x2	<b>2</b>  <b>Гнев</b> Выберите эффект: нанесите существу 3 ед. урона, или нанесите 1 ед. урона существу и вы берете карту. x2	<b>3</b>  <b>Нефритовые нисток</b> Призывает нефритового главай. Вы получаете пустой кристалл маны. 3	<b>4</b>  <b>Барнс</b> Боевой воин призывает 1/2 ед.маны существа из вашей колоды. 3	<b>4</b>  <b>Хранитель Медив</b> (Выберите эффект) призывает на поле боя существо 2/2, или вы получаете пустой кристалл маны. 3
<b>4</b>  <b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному существу, променяем в 4 ед. урона остальным персонажам. x2	<b>5</b>  <b>Дар Изеры</b> Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. x2	<b>6</b>  <b>Полузучая чума</b> Призывает персонажа 1/5 с «Проклятием». Если у персонажа больше существ, эффект выполняется. x2	<b>7</b>  <b>Смотритель</b> Проклятие Боевой воин вы кладете в руку противника и вернете из вашей колоды. 4	<b>7</b>  <b>Механизм</b> Выберите эффект: призывает 2 существа «Близкие» или призывает 2 существа с «Проклятием». 6	<b>7</b>  <b>Огромная анаконда</b> Предметный крист: призывает существо из вашей руки с атакой 5 или больше. 5	<b>8</b>  <b>Король шчи</b> Проклятие В конце вашего хода вы кладете в руку сопернику карту рыцаря света. 8
<b>8</b>  <b>Дракон</b> Проклятие Боевой воин наносит 2 ед. урона всем другим существам. 4	<b>9</b>  <b>Изера</b> В конце вашего хода вы берете карту сна. 4	<b>10</b>  <b>Смертельный</b> Боевой воин уничтожает все прочие существа. Вы сбрасываете все карты из вашей руки. 12	<b>10</b>  <b>Вайныак Смертельный</b> Предметный крист: переносит влад драконом из вашей руки на поле боя. 12	<b>10</b>  <b>Ишрадим</b> В конце вашего хода вы кладете на поле боя существо из вашей колоды. 10	<b>10</b>  <b>Тотально-наражение</b> Маносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к брони. Призывает персонажа 5/5. 10	

**MANACOST**  
 kolodahearthstone.ru

**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**  
 нажми чтобы скопировать в буфер

Версия приведена здесь скорее для того, чтобы показать эволюцию архетипа в Рыцарях Ледяного Трона. Эта ранняя сборка значительно отличается от классики: здесь есть Барнс и Огромная анаконда, а вместе с ними и Смотритель с Изерой. Вы всё еще, конечно же, можете собрать такую версию, если вам очень нравятся перечисленные выши карты, однако в целом они не так важны, как дополнительные способы разгона по мане (рампа) или Кун, Забытый Король и Хранитель Медив, хотя как раз-таки насчет последних вы можете подумать, но об этом подробнее в следующих разделах.




# Основные карты

**Основа колоды** – это карты, используемые во всех или почти во всех сборках архетипа. Прошлый раздел наглядно показал, что с разнообразием версий у Биг Друида всё не очень-то хорошо. Следовательно, очень обширной будет основа колоды.

Причина этому не в том, что сборок Биг Друида мало (это, скорее, следствие), а в том, что архетип очень специфичен и в Hearthstone сейчас очень мало подходящих для него инструментов.

Выбрано 25 / 30 карт

1	Земляная чешуя	2
2	Буйный рост	2
2	Гнев	2
3	Нефритовый цветок	2
4	Размах	2
4	Хранитель болот	2
5	Дар природы	2
6	Ползучая чума	2
7	Малфурион Пагубный	
8	Донсторический дракон	2
8	Король-лич	
10	Владыка Смертокрыл	
10	И'Шарадж	
10	Смертокрыл	
10	Тотальное заражение	2



Вместо того, чтобы обсуждать основу колоды, с которой в принципе все понятно, в этом разделе вам предлагается обсудить возможность замены некоторых основных карт – реально ли создать конкурентоспособного Биг Друида без каких-то основных инструментов?. Ведь это дорогая колода, использующая массу редких и непопулярных легендарных карт. Не у всех они есть в коллекции, а поиграть сильнейшей колодой меты по данным последних мета-отчетов хочется.

Итак, среди основы колоды можно выделить несколько групп карт. Первая – способы наращивания маны (Буйный рост, Нефритовый цветок, Хранитель болот, Дар природы), их включать в сборку необходимо в полном объеме, это важная ее часть. С этой группой, впрочем, проблем никаких нет, карты достаточно дешевы и наверняка есть в коллекции многих, кто ранее уже играл Друидом.

**Вопрос:** это же не Джейд Друид, почему в колодах есть *Нефритовый цветок* и можно ли обойтись без него?

**Ответ:** совсем не важно, что *Нефритовый цветок* дает Нефритового голема, это заклинание для Биг Друида является по сути ухудшенной версией Буйного роста. Но даже за 3 маны эффект наращивания дополнительных кристаллов маны слишком хорош, чтобы от него отказываться. Рассматривайте призываемых существ 1/1 и 2/2 как приятный бонус, который, впрочем, редко на что-то будет так уж существенно влиять.

Наличие в сборке Нефритового цветка помогает Биг Друиду стабильнее находить хорошие карты для старта.

**Вторая группа карт** – защитные инструменты, к которым можно отнести такие карты, как Земляная чешуя, Гнев, Размах, Ползучая чума. Опять же, никаких особых проблем, очень дешевые карты, которыми вооружаются все не агрессивные архетипы класса.

**Третья группа** представлена одной уникальной и невероятно сильной картой – *Тотальное заражение* – ультимативный источник добора, который также не просаживает Друида по темпу, давая ему массу полезных качеств.

И, наконец, **последняя группа** и составляет основу колоды, это масса огромных тяжелых угроз, в честь которых Биг Друид и получил свое название. Большинство тяжелых угроз колоды – легендарные, то есть очень дорогие карты. Вы никак не можете обойтись без некоторых из них: крайне важны *Король-лич*, *Смертокрыл* и *И'Шарадж*. Аналогично сильна и эпическая карта *Доисторический дракон*. Поскольку в колоде уже есть три дракона, разумно взять в сборку и карту *Владыка Смертокрыл*. Именно с ней у многих игроков будет проблема, так как *Владыка Смертокрыл* не встречался в конкурентоспособных колодах ранее в отличие от перечисленных выше карт. К сожалению, трудно представить себе Биг Друида без этого дракона, но всё же очень ослабленную его версию без Владыки *Смертокрыла* представить можно, чего не сказать о других легендарных картах (*Король-лич*, *И'Шарадж*, *Смертокрыл*).



Не был упомянут **Малфурион Пагубный** – это, конечно, важная карта и очень сильная, но не ключевая, вы можете сделать Биг Друида и без нее, пусть это тоже сильно ослабит его.

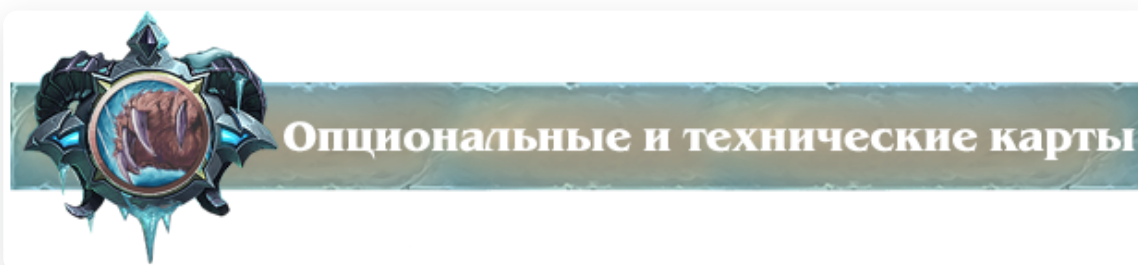
К описываемым здесь 25 картам вы должны будете добавить еще пять, и там, к сожалению для игроков с не самой обширной коллекцией, будет еще больше легендарных карт. Конечно, опциональные карты на то и опциональные, что их можно заменить, но не всегда: Биг Друиду в любом случае нужен какой-то базис из больших существ, если их будет слишком мало, соответствующий план на игру вы реализовать не сможете.

Вам понадобятся еще хотя бы пара крупных угроз, среди которых должен быть один дракон. Но об этом уже в следующем разделе.

**Вопрос:** Если у меня нет какой-то легендарки и пыли на нее, что взять вместо нее?

**Ответ:** самый оптимальный вариант – другой легендарной картой из следующего раздела. Если же у вас нет и ее, можно обратиться к совсем уж бюджетным версиям: **Болотный ползун** или **Ультразавр**. Да, не на арене редко можно встретить эти карты, они далеко не так хороши и сильны, как многие другие тяжелые угрозы Биг Друида, но все-таки это более-менее приличные существа. Особенно **Болотный ползун**, а **Ультразавр** – отличный повод для мемов.

Как вы уже наверняка поняли, Биг Друид далеко не для новичков или игроков со скромной коллекцией карт. Подробнее о насущном вопросе «**крафтить ли карты для Биг Друида?**» вы узнаете в одном из следующих разделов, а пока что важно обсудить оставшиеся карты, с помощью которых вы завершите сборку Биг Друида.



Поскольку основных карт почти 30 штук, в данном разделе будет совсем небольшое число доступных для Биг Друида опциональных карт. Может быть, это даже хорошо: не нужно выбирать между разными сборками, мучиться с выбором оптимальных карт (хотя какой-то выбор у вас всё-таки будет). Но, с другой стороны, разнообразие и опциональность, широкий выбор технических инструментов для противостояния определенной меты – это черты хорошей, сбалансированной и положительно влияющей на мету Hearthstone колоды. Жаль, что Биг Друид лишен этого.

**Озарение** – кто-то считает, что **Озарение** сейчас недостаточно хорошо для того, чтобы использовать. Действительно, это заклинание не найти в сборках того же Джейд Друида. Но Биг Друид с его огромным количеством способов наращивания маны и тяжелых угроз особенно нуждается в дополнительной гибкости: разыграть карту за 10 маны, когда у Друида только 9, например. Поэтому **Озарение** часто встречается в сборках Биг Друида, но всё же и без него возможно обойтись.

**Портал: Лунная поляна** – забытое многими заклинание неплохо вписывается в колоду Биг Друида, особенно если в ней уже есть **Хранитель Медив**. Дополнительные исцеление и угрозы никому не помешают, особенно такому медленному и порой неуклюжему архетипу.

**Огромная анаконда** – кажется, она просто создана для данного архетипа, но горькая правда в том, что Биг Друид легко обходится и без нее, зато на вакантные два слота помещаются инструменты посильнее: обычно **Хранитель Медив** и **Кун, Забытый Король**. Обе эти карты плохо синергируют с **Барнсом**, так что и он убирается из сборок, а вот если вы все же выберете Огромную анаконду, лучше оставить главу оперы в колоде, они хорошо синергируют.

**Кун, Забытый Король** – стал популярен во многих сборках Друида благодаря Тотальному заражению. Дело в том, что это заклинание, несмотря на очень хороший темповый эффект (нанесение 5 единиц урона и призыв 5/5 существа), всё же порой недостаточно темповое, особенно если Друид отстаёт во владении столом. **Кун, Забытый Король** позволяет получить ещё больше темпа (призыв существа 7/7), что очень помогает особенно в борьбе с другими Друидами, хотя и в других матч-апах окажется не лишним. Кроме этого **Кун, Забытый Король** может помочь вам и в других ситуациях или получить лишний темп, или дополнительную броню. Вторую опцию вы будете выбирать не так уж и часто, но всё же она возможна, не забывайте об этом.



**Хадронокс** – вообще-то у классического Биг Дриuida не очень много провокаций, а значит, если вы хотите поиграть **Хадроноксом**, вам нужно изменить сборку. Едва ли она по итогу станет лучше, но, если у вас есть эта легендарная карта и вам хочется опробовать ее в деле, сейчас идеальное для этого время.

**Железноклюв** – это существо редко встречается в игре, но всё же порой Биг Дриuids брали его в свои сборки. Обычно как дополнение к Смотрителю: **Железноклюв** – зверь, а драконов у вас предостаточно. Куда более важный вопрос: так ли сильно вам нужна немота в нынешней мете? Кажется, что ответ отрицательный.

Железноклюв, с одной стороны, плохо синергирует с **Барнсом** (1/1 копия этого зверя – бесполезна), с другой, поможет наложить немоту на условного **Смертокрыла** 1/1, превратив его в полноценную угрозу 12/12.

**Барнс** – уже было сказано выше: это существо имеет смысл включать в сборку, если в ней появится больше других угроз или с предсмертным хрипом (**Огромная анаконда**, **Кэрн Кровавое Копыто**), или с эффектом, действующим в конце хода (**Изера**). Для нынешнихборок с Куном, Забытым Королем, Хранителем Медивом и Алекстразой **Барнс** не подходит.

**Зоркая разведчица** – необычный и оригинальный способ разыграть тяжелую карту рано, уже на пятый ход. Это очень хорошо вписывается в кривую маны (4й ход – **Зоркая разведчица**, 5й – вытянутая ею карта), хотя и позднее тяжелая угроза за 5 кристаллов маны поможет вам выиграть в темпе. Беда лишь в том, что **Зоркая разведчица** нестабильна, она может достать дешевую карту, только ухудшив ее. Именно поэтому обычно в сборки с этим существом не берут **Озарение**. Еще одна проблема и Зоркой разведчицы, и других дешевых существ – все они очень плохо синергируют с **Барнсом** и **И'Шараджем**, делая эти карты слабее.

**Книгозмей** – Savjz предлагает использовать одну копию этого существа, поскольку ему достаточно просто реализовать свой боевой клич в сборке с 5-7 драконами. **Книгозмей** поможет бороться с Вестниками рока, Служителями боли, тотемами Шамана и другими опасными существами.

**Смотритель** – косвенно уже многое было сказано об этом седьмом дропе: он почти всегда даст вам дракона, остается только обзавестись зверем (лучшие варианты –

**Железноклюв** или **Огромная анаконда**), хороших для Биг Друида мурлоков, к сожалению, в игре пока что нет. В принципе, добора у Биг Друида хватает и без Смотрителя, так что часто от этого существа отказываются, особенно потому, что и предложенные звери не так уж и хороши.

**Хранитель Медив** – дополнительная угроза для Биг Друида, с помощью которой можно создать еще очень много других крупных угроз. Особенно хорошо он потому, что в мете редко встречаются ремувалы для оружия. Очевидно, Атиеш идеально синергирует с Тотальным заражением, хотя у Биг Друида есть и другие дорогие заклинания (4+ маны приемлемы, хотя жадничать не стоит, если необходимо прочесть что-то дешевое – часто лучше сделать это, даже несмотря на потерю единицы прочности Атиеша).

**Алекстраза** – один из необходимых вам для синергии с Владыкой **Смертокрылом** вариант дракона. **Алекстраза** является и отличным источником исцеления в агрессивных матч-апах, и способом оказать сильнейшее давление на контроль колоды в медленных противостояниях. Конечно, при призыве Владыкой **Смертокрылом** аспект жизни не использует свой боевой клич, но ничего страшного, просто огромные характеристики на столе – тоже хорошо.

**Изера** – второй вариант дракона, который помогает в первую очередь в медленных матч-апах, а особенно отличается в поединке со Жрецами – тем крайне трудно избавиться и от драконов, и от угроз с 4 единицами атаки. Отлично синергирует с Владыкой **Смертокрылом**.



**Соггот** – вы редко встретите **Соггота** в ладдере, не часто им пользуются и Биг Друиды, однако все же рассмотреть данную кандидатуру можно. Особенно хорош он в противостояниях с контролем колодами: Жрецам, Друидам, Магам и многим другим трудно совладать с неуязвимым к магии существом.

**Вопрос:** так всё же что выбрать: Алекстразу или Изеру?

**Ответ:** верно, вам не нужна пара этих драконов в колоде, достаточно и одного. Правильный выбор сделать достаточно трудно, он зависит от меты: если вы встречаете слишком много Жрецов, то **Изера** будет эффективнее, но в остальных ситуациях лучше показывает себя **Алекстраза**. Этот дракон хорош тем, что актуален и в быстрых, и в медленных матч-апах, в то время как **Изера** в агрессивных поединках порой слишком

слаба. Поэтому-то чаще всего в качестве дополнительного дракона предпочитают брать в сборку именно Алекстразу.



## **Пожалуй, самый главный вопрос, который могут задать многие читатели данной статьи: стоит ли крафтить Биг Друида?**

Колода очень дорогая, а нужных легендарных карт нет у многих игроков. Да, последние данные Vicious Syndicate говорят о том, что Биг Друид – одна из лучших или даже лучшая колода для восхождения по ладдеру сейчас.

Определенно, если у вас уже есть полноценная версия Биг Друида, поиграть им стоит, *но что делать тем, у кого нет всех карт?*

**Во-первых**, вы должны понимать, что даже если вы скрафтите Биг Друида, это не значит, что вы тут же сдвинетесь с мертвой точки и достигните желанных высших рангов. Колода не так проста, без максимально концентрации, идеального знания колод (вашей и оппонента) и общего понимания Hearthstone особо выдающихся результатов вы не добьетесь, только потратите зря драгоценные золото и чародейную пыль.

**Во-вторых**, очень важно в данном вопросе разобраться с вашей коллекцией карт. Чего именно вам не хватает для завершения сборки Биг Друида? Если вам нужны [Алекстраза](#) и/или [Смертокрыл](#), скрафтить их вы можете без особых опасений. Это хорошие легендарные карты классического набора, они подходят для многих других колод и будут в игре всегда. Аналогично и с Королем-личом или Малфурионом Пагубным, хотя эта пара и уйдет в Вольный режим весной 2019 года, у вас будет вдоволь времени, чтобы поиграть ими. Тем более данные карты действительно хороши.

**Спорная ситуация с другими легендарными картами:** [Хранитель Медив](#), [И'Шарадж](#), [Владыка Смертокрыл](#) и [Кун, Забытый Король](#). **Все они уйдут в Вольный режим уже весной 2018 года**, то есть приблизительно через пять месяцев. Вам решать, стоит ли игра свеч. Если вы будете много играть в ближайшее время, если вам нравится Биг Друид или данные легендарные карты, конечно, создавайте их. Тем более [Хранитель Медив](#) и [Кун, Забытый Король](#) уже сейчас используются многими другими архетипами, в будущем у них тоже неплохие шансы закрепиться в мете.

Труднее всего с [И'Шараджем](#) и [Владыкой Смертокрылом](#) – их сейчас использует исключительно Биг Друид и Биг Жрец, а в новом дополнении, которое выйдет уже в декабре 2017 года, им вполне может не найтись места (хотя точно утверждать этого, конечно же, нельзя).

**В-третьих**, подумайте о том, интересен ли вам Вольный режим или просто коллекционирование красивых и эффектных легендарных карт в Hearthstone. Эти факторы тоже могут повлиять на ваше решение.

Так или иначе, только вы можете ответить на вопрос: крафтить или не крафтить? Взвесьте все «за» и «против» и примите взвешенное решение, не действуйте импульсивно.



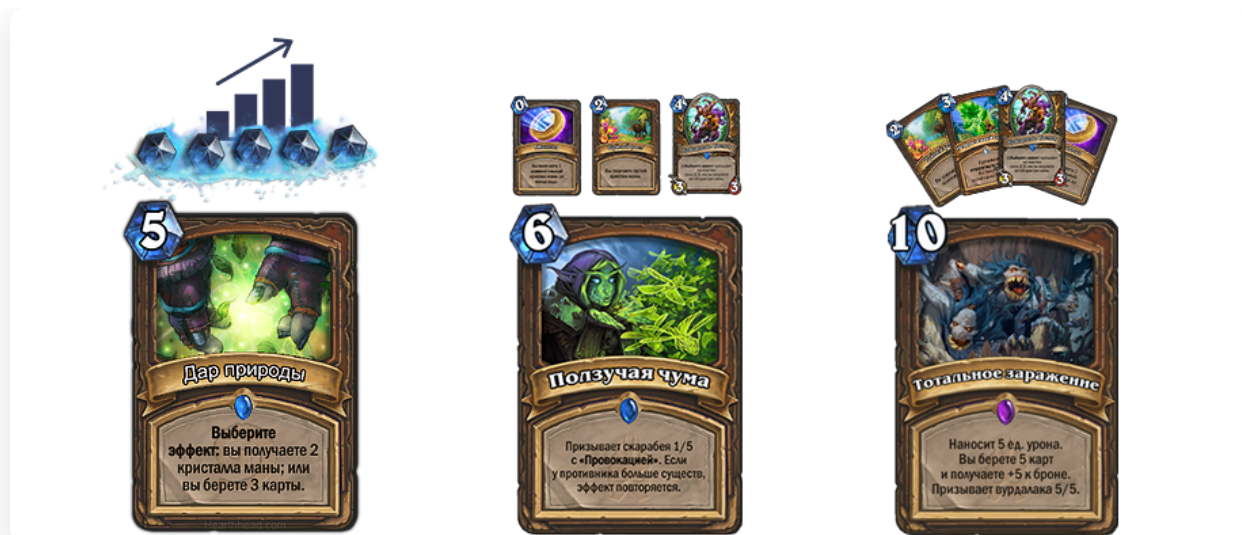
Приятная новость в том, что стадия муллигана Биг Друида достаточно простая. Пожалуй, самая простая из всех актуальных колод нынешней меты.



Первое и самое важное – в вашу стартовую руку вы всегда ищите какие-либо способы наращивания маны (**Буйный рост**, **Нефритовый цветок**, **Хранитель болот**). Вы агрессивно сбрасываете все остальные карты в поисках этих. Вот и весь ваш план на большинство игр.

Ситуация становится интереснее, если у вас уже есть какая-то из перечисленных выше карт. Впрочем, вы всё равно продолжаете искать еще больше способов наращивания маны. Нашли Хранителя болот? Ищите **Буйный рост**. Нашли **Буйный рост**? Ищите Хранителя болот. С Монеткой вы можете оставить даже пару копий Буйного роста, но вообще вам нужно стараться искать рампы, хорошо укладывающийся в вашу кривую маны.

Отдельно стоит обсудить еще несколько карт, которые можно рассмотреть для стартовой руки. **Гнев** хорош в агрессивных матч-апах, однако, это важно, вы не оставляете это заклинания без способов наращивания кристаллов маны в руке. Только если у вас что-то будет для рампы и если вы ожидаете агрессию, **Гнев** стоит оставлять. Конкретнее **Гнев** вам нужен в поединках со следующими классами: Разбойник, Воин, Паладин, Охотник, Шаман, Маг и Чернокнижник.



**Дар природы** – еще один кандидат для вашей стартовой руки. Эту карту можно оставлять даже с одной картой для рампа в противостояниях с Друидом, Жрецом и Мага, а в остальных только при наличии хорошей кривой маны в придачу.

Также вы можете поразмыслить еще о двух картах. Первая – **Ползучая чума** (оставлять в редких случаях, когда у вас есть и Монетка, и отличные карты для старта (**Буйный рост** и **Хранитель болот**, например), и когда вы точно ожидаете агрессивное противостояние). Вторая – **Тотальное заражение** (если у вас есть Монетка+**Буйный рост**+**Хранитель болт**+**Дар природы** или что-то подобное и вы ожидаете медленное противостояние).

Все остальные карты оставлять на муллигане вам не нужно ни при каких условиях. Все они придут в вашу руку сами тогда, когда понадобятся. В первую на муллигане очередь думайте о том, что вы сделаете на начальной стадии игры, а далекая перспектива – пока что не ваша забота.



Наконец, когда ваша стартовая рука определена, можно перейти непосредственно к игре. По своему плану на игру Биг Друид достаточно однозначен и прост: сначала вы или наращиваете кристаллы маны, или отбиваетесь от угроз оппонента. Как только вы накопили достаточное количество маны, можно выставлять крупные угрозы. Ими вы или отбиваетесь от давления противника (особенно помогают провокаторы), или давите сами, пользуясь тем, что далеко не у всех контроль колод хватит ремувалов на ваши угрозы. Добор карт осуществляется преимущественно благодаря Тотальному заражению, однако в этом так же могут помочь и другие карты (**Гнев**, **Буйный рост**, **Дар природы**). Таким образом выглядит ваш план на игру, если описывать его кратко. Все кажется простым и элементарным: никаких особенных стратегий в разных матч-апах, один достаточно простой способ победы. Но дьявол кроется в деталях, их вам и предлагается обсудить.

Уже на старте игры многие совершают неправильные действия, плохо распределяя свои ресурсы и кривую маны. Очень важно распределить ваши ресурсы на каждый ход, не потратить их слишком рано или не передержать в руке слишком поздно. Особенно это касается Озарения и Монетки – это очень важные и сильные инструменты, которые могут помочь вам и раньше выставить крупную угрозу позднее, и сгладить неровную кривую маны в начале. Прежде, чем совершить ход «Монетка+Буйный рост», подумайте о том, есть ли у вас опции на следующий ход. Если их нет, то Монетку лучше придержать в руке, а Буйный рост сыграть позднее, и только при наличии Нефритового цветка или Озарения и Хранителя болот первый ход Монетка+Буйный рост приемлем.



В данной ситуации нет никакого смысла разыгрывать Монетку + Буйный рост, поскольку третьего хода в руке и Друида нет. Лучше приберечь Монетку на будущее, а сейчас пропустить ход.

Кстати если у вас есть и Монетка, и Озарение в руке, всегда предпочитайте разыгрывать сперва Монетку. Противник знает, что она есть в вашей руке, а об Озарении ему неизвестно. Не давайте ему больше информации, ею можно воспользоваться против вас.

**Еще один важный вопрос, с которым вы можете столкнуться на начальной стадии игры - приоритет действий.** Это касается чаще всего агрессивных поединков, в которых вы должны и разгоняться по мане, и чистить стол от вражеских угроз. Так что же важнее? Всё зависит от конкретной ситуации, задавайте себе следующие вопросы: на какую именно цель противника (уже вышедшую на стол или потенциальную) вам хотелось бы потратить Гнев и Размах? Если сейчас вы сыграете медленно (разгонитесь по мане), что это вам даст в краткосрочной перспективе, то есть на следующий ход? Сможете ли вы сыграть больше защитных карт, если разгонитесь по мане сейчас? И, конечно же, рассчитывайте и силы оппонента, сможет ли он на следующий ход усилить

свою угрозу, так что ваши **Гнев** или **Размах** станут бесполезными? Если так, устранить вражеское существо необходимо незамедлительно, а разгон маны оставить на потом.



В данной ситуации Asmo мог разыграть **Буйный рост**, однако он решает приберечь эту карту для третьего хода (у него все равно нет в руке Хранителя болот, чтобы выставить его на третий ход после использования Буйного роста), а сейчас убить зверя, дабы Агро Друид не смог реализовать заклинание **Метка И'Шараджа**.

Стоит поговорить и о вашей силе героя, с помощью которой вы тоже можете контролировать стол. Здесь вам важно понимать, что здоровье, которое вы теряете при атаке вашим героем по существам, тоже является ресурсом для вас: расходуется его грамотно, принимая во внимание силу вашего противника и наличие/отсутствие у вас провокаторов и способов наращивания брони – только с помощью них вы сможете защититься.

Земляная чешуя – один из таких защитных инструментов, однако потенциала у этого заклинания намного больше. Не думайте, что Земляную чешую стоит использовать исключительно на **Смертокрыла** или Владыку **Смертокрыла**, чтобы получить 13 единиц брони. Порой можно усиливать даже 1/1 токен или другое незначительное существо, если это поможет вам совершить выгодный обмен. Старайтесь баффать в первую очередь тех существ, которые уже могут атаковать, или провокаторов опять же в целях выгодного обмена.

Когда вы наконец-то доберетесь до 7 кристаллов маны и выше, вам станут доступны первые крупные угрозы. Очень важно правильно выбрать порядок их выставления. В агрессивных матч-апах, конечно, всегда хочется поставить в первую очередь провокатора, чтобы защитить вашего героя, но это не всегда правильное решение. В начале постарайтесь выставить другие угрозы (например, **Хранитель Медив**, **И'Шарадж**, **Владыка Смертокрыл**), чтобы размениваться именно ими и получить больше выгоды. А

провокаторов ставьте или в ситуациях, когда вашей жизни грозит серьезная опасность или когда других вариантов нет. Важно учитывать и наличие ремувалов в колоде противника, старайтесь выманить их на не самые ценные угрозы, придержав в руке самых опасных тяжелых существ. С другой стороны, вы, возможно, можете сделать ставку на то, что конкретного ремувала еще нет в руке противника, тогда как можно быстрее ставьте самое ценное существо на стол (например, [Владыка Смертокрыл](#) или [И'Шарадж](#)) в надежде, что оно останется без ответа. Это особенно актуально в трудных ситуациях.

В каждом матч-апе есть ценные и не очень ценные карты. Важно дифференцировать их, узнав архетип вашего оппонента, и таким образом грамотно распределять ресурсы. Например, [Ползучая чума](#) незаменима в агрессивных матч-апах, но слаба в медленных. Поэтому, встретив контроль колоду, у вас будет не очень много способов получить значительную выгоду из данного заклинания. Лучше всего, конечно же, найти ситуацию, когда вы призовете 2-3 провокатора, но вполне можно призвать и одного, если это поможет защитить другое ваше существо. Также [Ползучая чума](#) может быть использована в комбинации с Атиешем, чтобы призвать случайный шестой дроп. В медленных противостояниях также не очень хороши могут быть [Гнев](#) (по возможности используйте его для добора) или [Доисторический дракон](#) (лучше всего сделать так, чтобы на стол его призвал [Владыка Смертокрыл](#)).



#### **Еще несколько советов по использованию конкретных карт:**





*У [Смертокрыла](#) очень мощный боевой клич, который, однако, оставит вас без ресурсов. Чаще всего вы хотите сделать так, чтобы [Смертокрыл](#) появился на столе с помощью [Владыки Смертокрыла](#), но иногда всё же дракона из классического набора вы будете ставить на стол самостоятельно. Это, конечно же, шаг отчаяния, актуальный только в самых трудных ситуациях, когда вам грозит летальный урон, а других альтернатив спастись от него у вас нет. Очень маловероятно, что вы сможете долго бороться после потери всех карт из руки, если, конечно, вам не очень повезет со следующим «топдеком».*




*Всегда следите за тем, сколько существ осталось в вашей колоде. Их там в целом не очень-то много, так что есть угроза, что [И'Шарадж](#) не призовет из нее ничего, если вы выставите его слишком поздно. Старайтесь не допускать таких*

сценариев, разыгрывая древнего бога как можно раньше, тем более он является одной из самых опасных угроз в вашей колоде.

 Если И'Шарадж своим эффектом, срабатывающим в конце вашего хода, призвет Короля-лича, эффект последнего не будет активен сразу же, вам придется подождать ход, чтобы получить первую карту рыцаря смерти.

 Нефритовый цветок теряет свою силу тогда, когда вы достигаете 10 кристаллов маны. Это заклинание не так хорошо в вашей колоде, как у Джейд Друида, так что по возможности используйте его до получения максимума маны, иначе вам придется довольствоваться практически мертвой картой в руке, которая за 3 кристалла маны призвет 1/1 или 2/2 существо и больше не сделает ничего.

 Внимательно следите за количеством карт в вашей руке, допускать ее переполнение – нежелательный сценарий развития событий. Часто это может происходить, когда вы будете разыгрывать **Тотальное заражение**. Есть несколько способов не допустить сжигания карт: разыгрывайте перед **Тотальным заражением** Куна, Забытого Короля, чтобы получить больше темпа и избавиться от одной карты в руке, или произносите **Озарение**. В идеале делать это уже после **Тотального заражения**, но в крайнем случае можно и ранее. Помните и о том, что выставленный **Король-лич** даст вам еще одну карту в конце вашего хода.



В данной игровой ситуации Земляную чешую разыграть стоит только потому, что в руке у Asmodai слишком много карт. На следующий ход он планирует разыграть через Монетку **Тотальное заражение**, которое даст ему 5 карт, так в его руке останется 10 карт и в любом случае придется тратить **Озарение** + Земляную чешую, дабы не остаться с 10 картами в руке. Но зачем отдавать **Озарение** просто так на следующий ход, если его можно сэкономить, реализовав 1 лишний кристалл маны сейчас?



*Кун, Забытый Король хорошо сочетается не только с Тотальным заражением, но и по сути с любыми другими картами, как только вы получили 10 единиц маны. В поединках, в которых у противника нет способов наказать вас за перезаполнение вашей половины стола (чаще всего агрессивные матч-апы), разыгрывайте Куна, Забытого Короля при первой же возможности.*



*Как и всегда, если вы планируете добрать карты (Гнев, Дар природы) и сделать что-то еще в этот ход, старайтесь сначала именно добирать карты, это даст вам полную информацию о ваших ресурсах и поможет сделать грамотный ход.*



У Биг Друида очень много карт или со случайным эффектом, или с «выберите эффект». Все доступные вам опции будут разобраны в данном разделе.

**Гнев** – в нынешней мете очень много опаснейших угроз с 2-3 единицами здоровья, на которых очень хотелось бы приберечь это заклинание (Маназмей, Коварный птенец, Капитан Южных морей, Собиратель Шаку, тотемы Шамана и так далее), хотя можно избавиться и от других угроз. Так вы получите относительно много темпа, а выбрав другую опцию, больше выгоды. Порой и «пинга» будет достаточно для того, чтобы добить вражескую угрозу, а лишняя карта всегда полезна, особенно если ваша рука сейчас не столь хороша. Если вам срочно необходимо искать полезные карты, используйте **Гнев** на добор даже на незначительные цели, которые можно было бы также уничтожить силой героя, не получив много урона. Порой целью для **Гнева** с добором может стать даже ваша угроза, если на половине врага ничего нет.

**Хранитель болот** – с Хранителем болот у Биг Друида всё очень просто: если у вас не 9-10 кристаллов маны, вам почти всегда нужен дополнительный пустой кристалл маны. В противном случае, очевидно, выбирается 2/2 токен.

**Дар природы** – примечательно, что данная логика работает почти всегда и с этим заклинанием. Вам очень нужен разгон по мане, особенно если у вас в руке уже есть источники добора или тяжелые угрозы – не задумываясь выбирайте эту опцию, когда у вас меньше 8-10 кристаллов маны. Только совсем без других ресурсов в руке допустимо выбрать добор даже с не максимумом маны.

**Малфурион Пагубный** – выбор Малфуриона Пагубного, с одной стороны, очень простой, а с другой, нет. Для Биг Друида привычно отбиваться от оппонента, поэтому порой игроки инстинктивно выставляют двух провокаторов 1/5 и даже не подозревают, что поступают неправильно. Биг Друиду нечем усилить Скарабеев (разве что с помощью карты рыцаря смерти от Короля-лича), так что прок от 1/5 существ только в том, что они выигрывают вам время: иногда это очень хорошо, иногда же намного лучше разменяться с большими вражескими угрозами пауками с ядом или вынудить его тратить на них ремувалы. Призывать существ 1/2, возможно, и не такой надежный вариант, но зато куда более перспективный, именно они могут выиграть вашу партию, а вот скарабеи с

провокацией вряд ли. Конечно же, помните о ключевых способностях оппонента, например, если ваш оппонент **Казакус Жрец**, ставить пауков с ядом опасно: они легко умрут от множества заклинаний Андуйна. Аналогично и для многих других матч-апов, так что будьте внимательны с Малфурионом Пагубным, у этой карты очень много потенциала, а выбирая всегда только одну опцию, вы существенно этот потенциал сужаете.

С обновленной силой героя Рыцаря смерти Друида особо проблем возникнуть не должно: если вы можете избавиться от какой-то угрозы с 3 единицами здоровья, а ваше здоровье не на критической отметке, выбирайте +3 к атаке. Если же угроз на половине врага нет или вам просто необходимо броня, выбирайте ее.

**Хранитель Медив** – полученный с помощью Хранителя Медива Атиеш привнесет в вашу игру очень много случайности и хаоса, поскольку вы сможете заполучить любое коллекционное существо на вашу половину стола. Лучше всего комбинировать Атиеш с Тотальным заражением, однако жадничать не стоит, порой даже **Озарение**, Земляную чешую или другое дешевое заклинание необходимо использовать прямо сейчас, пусть вас не смущает потеря зарядов Атиеша. Подробнее узнать о характеристиках существ за определенную стоимость маны вы можете из [специальной подробной статьи](#) на эту тему.

**Король-лич** – в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их 8 штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал в колоде Биг Друида.



**Ледяная скорбь** – отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Оружие эффективно и потому, что порой у Биг Друида все хорошо со здоровьем благодаря массе провокаторов и способов накапливания брони. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых

хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием Вестников рока.

**Хватка смерти** – источник дополнительного существа для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, Разу Пленного у **Казакус Жреца**.

**Уничтожение** – очень полезное заклинание для Биг Друида, у которого совсем нет ультимативных ремувалов помимо **Смертокрыла**, зато много способов накопить броню.

**Проклятый договор** – еще один ультимативный ремувал, так необходимый Друиду. Негативная сторона карты, впрочем, тоже должна учитываться вами, используйте Проклятый договор только в самых трудных ситуациях. Если в вашей колоде не осталось карт, Проклятый договор не будет добирать карты усталости, наносящие урон.

**Щит антимагии** – в некоторых ситуациях крайне сильное заклинание, особенно если вы играете против контроль колоды. Дать вашим угрозам защиту от точечных заклинаний порой аналогично полной их неуязвимости. Не обязательно усиливать большое количество целей, порой и одной будет достаточно.

**Лик смерти** – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 единиц урона, хотя и исцеление вашего героя или существа — хорошая опция.

**Смерть и разложение** – еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки.

**Армия мертвецов** – достаточно рискованное заклинание в большинстве ситуаций. В классической версии Биг Друида 11 существ, 1 рыцарь смерти и 18 заклинаний, так что с высокой долей вероятности вы уничтожите множество карт из вашей колоды, если не все пять. Ситуация усложняется еще и тем, что И'Шарадж уменьшает количество существ в вашей колоде, так что, если вы разыгрывали его в течение данной партии, Армия мертвецов становится еще рискованнее. В трудных ситуациях, впрочем, это заклинание рыцаря смерти может послужить инструментом последней надежды, риск порой может быть оправдан.

**И'Шарадж** – как уже было сказано выше, всегда помните о том, сколько существ осталось в вашей колоде и какие именно эти существа. Посчитайте, каков шанс достать оттуда провокатора, какой шанс вытащить что-то слабое (**Хранитель болот**, **Хранитель Медив**, **Кун**, **Забывший Король**). Но по-настоящему слабы в синергии с древним богом только Хранители болот, остальные угрозы уже обладают хорошими характеристиками, так что не расстраивайтесь, что их боевой клич не реализован, ведь вы получите очень много темпа.

**Кун, Забывший Король** – чаще всего с помощью Куна, Забытого Короля вы будете получать преимущество по темпу, то есть восстанавливать имеющуюся у вас ману.

Только в редких и самых трудных случаях вы должны выбирать броню, но в этом случае вы совершите достаточно слабый по темпу ход, выставив только 7/7 угрозу без каких-то особых эффектов. Если вы на 9 кристаллах маны разыграете [Озарение/Монетку](#) и Куна, Забытого Короля, вы восстановите только 9 кристаллов маны.



Анализ матч-апов Биг Друида говорит о том, что архетип великолепно чувствует себя в нынешней мете. Он великолепен в поединках с медленными противниками, которые дают ему много времени на старте для разгона по мане. Он не так плох против обычных агрессивных колод, так как с помощью всевозможных провокаторов способен стабилизировать ситуацию на средней и поздней стадиях игры. Единственная его слабость - колоды, способные с помощью мощных синергий развить раннее преимущество. Такие колоды пользуются ранними бафами, чтобы каждая их угроза становилась все сильнее и сильнее с каждым ходом, так что к моменту, как Биг Друид добирается до своих защитных карт, половина стола его противника уже выходит из-под контроля.



### Воин

**Пират Воин** как раз и является такой колодой с неплохой синергией существ, в данном случае пиратов. Наличие Капитана Южных морей значительно увеличит шансы на победу Гарроша, а Друиду просто необходимо будет избавиться от него. Но кроме этой 3/3 угрозы есть и масса других, например, [Гидра Горьких Волн](#) или [Нага-корсар](#) - со всем этим разнообразием огромных угроз совладать бывает трудно.

Остается надеяться на отличный старт и раннюю Ползучую чуму, которая выигрывает вам достаточное количество времени. Постарайтесь перед вашим шестым ходом не избавляться от незначительных угроз Пират Воина, чтобы призвать дополнительных провокаторов. Ваши тяжелые защитные существа тоже могут быть полезными, однако они могут получить немоту от Разрушителя чар, который достаточно часто встречается в нынешних сборках Пират Воина.

Благо, сам данный архетип сейчас - редкий гость в ладдере, а еще вы точно будете уверены, что перед вами именно агрессивная колода Воина, если вам попадется в противники данный класс. Следовательно, вы сможете грамотно выстроить муллиган с учетом скорости вашего оппонента.



### Паладин

Совершенно такая же история и с **Мурлок Паладином**. Это очень трудный противник для Биг Друида, но, благо, достаточно непопулярный в нынешней мете, так что беспокоиться на его счет не стоит. Если вам все же «посчастливилось» встретить Паладина, ожидайте именно архетип с мурлоками и готовьтесь к трудному противостоянию.

Ожидайте, что первые выставленные вами крупные угрозы достаточно легко умрут или от адаптации с ядом, или от карты **Хранитель Солнца Тарим**. В таких ситуациях особенно ценными становятся моментально влияющие на стол угрозы, а особенно **Смертокрыл**. Именно в данном противостоянии этот дракон особенно хорош, так как ситуация на столе может быстро выйти из-под вашего контроля, а другого способа убрать со стола массу мощнейших существ Паладина у вас, возможно, и не будет. Хотя неопытный оппонент может не обыграть Ползучую чуму, выставив много мелких существ. Возможно, имеет смысл блефовать, то есть всеми силами показывать, что Ползучей чумы в вашей руке нет, дабы противник ошибся.



### Охотник

Противостояние с **Мидрейндж Охотником**, напротив, достаточно благоприятно, несмотря на то, что этот архетип тоже обладает неплохой синергией зверей и способами усиливать их. Все дело в том, что у Рексара очень много спящих стол мелких существ и нет никаких способов быстро расправиться с Ползучей чумой. Также очень эффективны будут и **Доисторический дракон**, и **Размах**.

Угрозу для вас будут представлять два существа: **Медвекула** и **Высокогрив саванны**, совладать и с тем, и с другим достаточно трудно, особенно плачевной может стать ситуация, в которой Охотник каким-либо образом усилит данные угрозы или адаптацией или Псарем.

Какие-то сборки Охотника используют **Смертельный выстрел**, однако часто у вас не будет какой-либо возможности обыграть данное заклинание, так что просто примите вероятность потери первой выставленной вами крупной угрозы.



## Друид

**Джейд Друид** обладает теми же слабостями, что и Биг Друид: у него нет ответов на крупные угрозы с большим количеством здоровья, он крайне слаб на начальной стадии игры и дает массу времени своему оппоненту. Вы будете пользоваться этим лучше, чем ваш оппонент. В начале вы должны перегонять оппонента по рампу, так как в вашей сборке больше карт для этого. На средней стадии игры, пока Джейд Друид только начинает разгонять своих Нефритовых големов, вы уже будете ставить огромные угрозы, что, конечно же, обеспечит вас значительным преимуществом.

В данном противостоянии вы почти всегда можете без стеснений идти «в лицо» оппоненту, обращая внимания только на самые выгодные размены и опаснейшую угрозу ([Фэндрал Олений Шлем](#)). Не в ваших интересах затягивать партию, поскольку бесконечным потенциалом обладает ваш оппонент, а у вас есть лишь ограниченное количество угроз, хотя их чаще всего будет более, чем достаточно в данном матч-апе.

**В зеркальном противостоянии** очень многое будет решать ваш муллиган: важно быстрее оппонента прийти к 10 кристаллам маны и или выставить первую мощнейшую угрозу ([И'Шарадж](#), [Владыка Смертокрыл](#)), или разыграть [Тотальное заражение](#) (после этого в идеале применить [Озарение](#) + [Земляную чешую](#) на вашу цель 5/5, дабы оппонент не смог ответить Тотальным заражением на нее). Помните о наличии [Смертокрыла](#) в колоде оппонента.

Подробнее о данном противостоянии читайте в следующем разделе «Как победить Биг Друида?».



## Разбойник

Противостояние с **Темпо Разбойником** можно охарактеризовать как равное, что достаточно приятно, учитывая популярность данного архетипа в нынешней мете. Хорошая новость и в том, что первые ваши ходы будут более-менее простыми, Разбойник, вероятно, сможет выставить первую значительную угрозу только на трех кристаллах маны. Если это [Капитан Южных морей](#) или [Шаку Собиратель](#), вам потребуются незамедлительный ответ в виде [Гнева](#) или [Размаха](#). Мелкие угрозы по типу [Огневичка](#), [Пирата-пройдохи](#), [Пирата-Глазастика](#) и других могут сыграть вам на руку при наличии [Ползучей чумы](#), так что не спешите избавляться от них всеми силами при приближении к 6 ходу.

Проблемой для вас могут стать: ранний [Эдвин ван Клиф](#), [Кровожадный злолист](#) и [Костяная кобыла](#), а также рано сыгранная комбинация Принца Келесета и Шага сквозь тень. К сожалению, вы немного можете поделаться с данными угрозами, в большинстве случаев останется просто надеяться, что Разбойнику не повезло найти их.

Затягивание игры, разумеется, будет увеличивать ваши шансы на победу, но вот 6-7 ходы Разбойника всё еще могут быть крайне трудными для вас, даже при условии, что вы найдете нужный рамп и уже будете обладать максимумом маны.



Очень хочется защититься от угроз Разбойника провокаторами, но это слишком рискованно: на шестой ход противник с высокой вероятностью сможет убить Короля-лича Кровожадным злолистом. Вместо этого Asmo использует [Размах](#) на Пирата Глазастика и ставит Хранителя болот, получив дополнительный пустой кристалл маны. Так на следующий ход он сможет стабилизировать ситуацию с помощью [Смертокрыла](#) или выставить восьмой дроп вместе с силой героя или потенциальным [Гневом](#).



### Шаман

Еще одно противостояние с агрессивной колодой, которая будет активно спамить стол, начиная с ранних ходов. Беда лишь в том, что на вашу Ползучую чуму у Шамана порой будет неплохой ответ: это или [Жажда крови](#), или [Инволюция](#), но в любом случае использование этих заклинаний не оставит вас ни с чем, так что полностью «законтрить» Ползучую чуму у Тралла едва ли получится.

Главным оружием оппонента станет комбинация **Доппельгангстер** и **Эволюция**, если он найдет ее к своему шестому ходу, вам придется достаточно трудно. Но к этому времени контроль над столом уже должен хотя бы отчасти перейти в ваши руки, у вас должна быть возможность выставить одну-две крупных угроз. В данном противостоянии так же крайне хорош **Доисторический дракон**, хотя через любую провокацию Шаману пробиться будет относительно трудно.

На начальной стадии **Гнев** и **Размах** лучше всего приберечь для любого не базового тотема: **Тотем палеомурлоков**, **Тотем прилива маны**, **Тотем языка пламени** (последний, впрочем, не опасен, если у Шамана нет других существ на столе).



### Маг

Магов в мете всё еще очень и очень много, как и разнообразных их сборок и подвидов. Ожидайте встретить медленный архетип этого класса, с которым справиться будет чуть труднее, чем с быстрым. **Секрет Маг** доставит очень много проблем и своими секретами (особенно неприятна **Отраженная сущность**, а для деактивации Антимагии лучше всего приберечь **Озарение** или Монетку, хотя подойдет и **Земляная чешуя**, и даже **Буйный рост**). Единственная возможность ответить на Отраженную сущность без существенных потерь – **Хранитель болот**, возможно, имеет смысл приберечь это существо в вашей руке, даже если у вас есть возможность разыграть его для рампа. А, возможно, лучше всего рассчитывать на то, что Маг не найдет Отраженную сущность, в конце-концов в нынешних сборках встречается только одна копия этого секрета, зато всегда есть две Антимагии.

Играя **против любого Мага**, помните не только о секретах, но и о **Петроглифе**. Отслеживайте, когда это заклинание было использовано, сколько маны потратил Маг на розыгрыш секрета (если только 1 кристалл, то секрет создан **Петроглифом** и там, вероятно, будет **Отраженная сущность**, если Маг уже знает, что вы играете Биг Друидом), как долго раскопанное заклинание остается в его руке. Так же помните, что Джайна способна раскопать **Метеорит**, а иногда он изначально есть в ее сборке. Так что грамотно позиционируйте ваших существ на игровом поле.

Играя **против медленных архетипов Мага**, старайтесь действовать активно и агрессивно, а **Гнев** и **Размах** сохраните для ответа на связку **Вестник рока** + **Кольцо льда**, с которой иначе крайне трудно совладать.



### Жрец

Разных Жрецов в ладдере стало очень и очень много, однако вам следует ожидать в первую очередь **Казакус Жреца**, и это отличные новости, ведь матч-ап с данным архетипом крайне благоприятен для вас. У вас будет масса времени на начальной стадии игры для разгона по мане, а из ответов на крупные угрозы у Жреца есть только по одной копии Слов Тьмы: Смерть и **Темный жнец Андуин**, и то эти карты еще нужно найти.

Найти как можно больше угроз как можно быстрее – ваша главная задача, а вот разыгрывать их все нужно с осторожностью, поскольку тот же **Темный жнец Андуин** – идеальный массовый ремувал против Биг Друида. Чтобы минимизировать потери, попробуйте или поставить на стол Владыку **Смертокрыла**, имея в руке 1-2 драконов, или выставить **Доисторических драконов**, на которых боевой клич рыцаря смерти противника не повлияет.

Разумеется, часто неразумно усиливать **Доисторических драконов** Земляной чешуей, это заклинание можно использовать жадно, дабы не позволить **Казакус Жрецу** легко убить вас с помощью его силы героя и комбинации с Пророком Веленом.

Еще один важный дракон в данной поединке – **Алекстраза**, с ее помощью вы сможете неожиданно закончить партию, низко опустив здоровье Жреца. Хотя даже и без Алекстразы за пару ходов победить Андуина вполне реально, как только ваши тяжелые угрозы закрепятся на столе, а это рано или поздно произойдет.

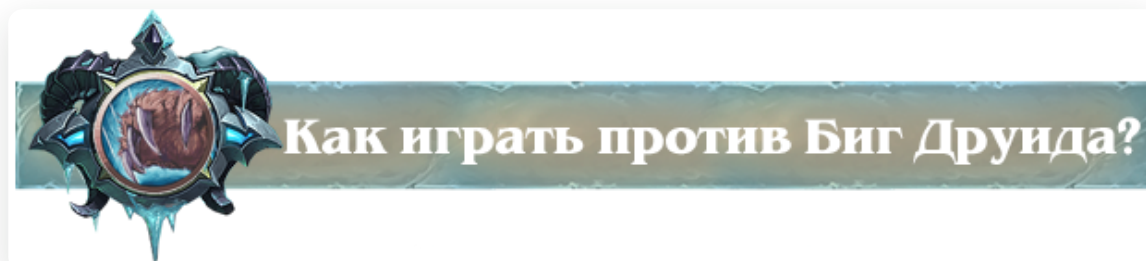
Матч-ап с **Биг Жрецом** – настоящее противостояние титанов с равными шансами у обеих сторон. Сила Андуина в наличии большого количества ремувалов, а ваша – в раннем разгоне по мане и способности добирать карты. Соответственно, очень многое будет решаться в первые ходы, если вы получите удачный старт, выиграть будет легко, в противном случае, если старт задастся у Жреца, несдобровать вам. Проблемы может доставить **Обсидиановая статуя**, перед ее уничтожением постарайтесь призвать на вашу половину несколько слабых существ с помощью Хранителя болот или Ползучей чумы.



### Чернокнижник


Противостояние с **Зоолоком** можно назвать равным, многое будет зависеть от старта вашего оппонента, его способности захватить стол и ответить на Ползучую чуму. У Зоолока не так много опаснейших чем-то кроме своих характеристик существ, так что **Гнев** и **Размах** вы можете тратить просто на угрозы, которые больно бьют по вам здесь и сейчас. Хотя в некоторых сборках есть **Коварный птенец** или **Член совета Темнолесья**, которых вам хотелось бы убить как можно быстрее. Но если они не вышли на трех кристаллах маны, можете перестать беспокоиться о данных угрозах. Как и всегда в агрессивных матч-апах, крайне эффективен **Доисторический дракон**. Любой провокатор вынудит Зоолока размениваться с ним существами (реже – Ожогом души, а еще реже у противника будет **Разрушитель чар**), помните об этой слабости оппонента.


Поединок с **медленными версиями Чернокнижника** крайне благоприятен для вас, пользуйтесь незначительным количеством ультимативных ремувалов в сборке Гул'дана – всего лишь два точечных ремувала (**Вытягивание души**) и два AoE (**Круговерть Пустоты**). Впрочем, последнее заклинание все-таки опасно, в идеале вам нужно обеспечить вашему столу «липкость», что делает исключительно **Владыка Смертокрыл** с хотя бы одним драконом в руке. Действуйте быстро, не особо обременяясь разменами, поскольку время едва ли играет на вас, уже на разыгранного Кровопийцу Гул'дана ответить вам будет трудно.





Биг Друид встречается в ладдере не так часто, как Джейд Друид, однако в будущем, возможно, главный герой статьи станет куда более частым гостем в рейтинговых играх. На легендарных рангах он уже достаточно популярен.


В любом случае, на каком ранге вы бы ни играли, знать несколько слабых сторон Биг Друида нужно. В данном разделе вы найдете лучшие колоды и технические карты для борьбы с Биг Друидом, а также прочтаете некоторые советы для улучшения результатов в этом противостоянии.


 Самый страшный враг Биг Друида – колоды с хорошей синергией ранних существ, которые способны быстро захватить и развить преимущество на столе с помощью эффекта снежного кома. Этим могут похвастаться несколько архетипов ладдера: Мурлок Паладин, Агро Друид и Пират Воин. Так же отличается приличным процентом побед Секрет Маг.


 Какой-то особенно хорошей технической карты для улучшения матч-апа с Биг Друидом нет, однако у многих классов есть какие-то классовые карты, которые сделают данный поединок лучше. Если ваша колода не способна быстро задавить Биг Друида, вам придется иметь дело с огромным количеством тяжелых угроз, соответственно все виды ультимативных ремувалов помогут вам (и точечные, и AoE). Также хорошие какие-либо тяжелые темповые инструменты (тот же **Кун**, **Забывший Король**), а еще **Вестник рока** – ответить на него Биг Друиду достаточно трудно (особо на заметку это взять стоит Магам).


 Из общих карт, полезных в матч-апе с Биг Друидом, можно отметить таких существ, как **Костяная кобыла**, **Гидра Горьких Волн** и **Опытный охотник**.

 Не забывайте о главной слабости данного архетипа: отсутствие каких-либо ультимативных ремувалов как точечных, так и AoE. Это значит, что любую угрозу с большим количеством здоровья Биг Друиду будет очень трудно убрать со стола. Вы можете выиграть партию с помощью раннего крупного Эдвина ван Клифа, с помощью Леры Осколка Солнца (особенно если дадите ей **Слово силы: Щит**), с помощью Короля-лича или Гидры Горьких Волн.


 Аналогично крайне трудно будет Биг Друиду и с мелкими угрозами с 3 и более единицами здоровья. Особенно примечательна рано разыгранная *Живая мана*. Но помните о наличии Ползучей чумы – это достойный ответ на заспам стола, вокруг которого не стоит играть только в самых тяжелых ситуациях.


 Следовательно, можно обозначить и следующее правило: не ставьте мелкие угрозы по типу *Огневичка* или *Пирата-пройдохи* на стол просто так, когда у Друида будет 6 и более кристаллов маны. Особенно это важно, если у вас нет прямого ответа на 1/5 провокаторов (вроде *АоЕ эффекта*, *Жажды крови* или *Инволюции*). Как уже и говорилось выше, не обыгрывать Ползучую чуму можно только тогда, когда вы уверены, что в руке ее нет (уже была использована одна копия, а карт в колоде Друида много, или у противника уже была возможность разыграть Ползучую чуму, но он этого не сделал), или же в случае, если все очень плохо и вам нужно рисковать со словами «или у Друида нет в руке Ползучей чумы и у меня останутся шансы на победу, или она есть, тогда я проиграю».

 У Биг Друида есть много хороших способов восстановить здоровье как в большом объеме (*Алекстраза*, *Земляная чешуя*), так и в малом. Это не страшно, если на вашем столе есть достаточное количество угроз, чтобы тут же нанести урон по герою противника, но вот если Друид исцелился после того, как убрал большую часть ваших существ, справиться с ним будет нелегко. Не давайте оппоненту свободного времени для исцеления, вынуждайте всегда отвечать на ваши угрозы.

 Следите за тем, какие карты Биг Друид сбрасывает на стадии муллигана, а какие оставляет. Если он оставил многие, значит все это, вероятно, способы наращивания маны. В такой ситуации выиграть будет достаточно трудно, так что действуйте более авантюрно и рискуйте, особенно если матч-ап вашей колоды с Биг Друидом не положителен изначально.

● Будьте готовы к агрессивной *Алекстразе*, которая изменит текущее здоровье вашего героя до 15 единиц. Так Биг Друид способен неожиданно закончить партию, если у его существ есть достаточное количество атаки в данный ход. Защититься от этого можно несколькими способами: вынудить Друида использовать *Алекстразу* на себя, не давать ему закрепиться на столе большим количеством опасных угроз, не дать Друиду времени для использования *Алекстры*, вынуждать его защищаться каждый ход.

 *Владыка Смертокрыл* – сильнейшая угроза оппонента, лучше всего не допустить активации его предсмертного хрипа (эффект превращения, немoty или возврата в руку) и, соответственно, оставить какой-то ответ именно для этого дракона.

 У Биг Друида ограниченное количество угроз, справиться с каждой из них трудно, но возможно. Как только вы убьете последнее крупное существо оппонента, он будет вынужден сдаться, так как альтернативных способов победы у колоды нет.

**Лучшие колоды против Биг Друида:**

# Zalae's Мурлок Паладин



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер



## Zlsjs's пират Воин



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер



# РНС's Агро Токен Друид

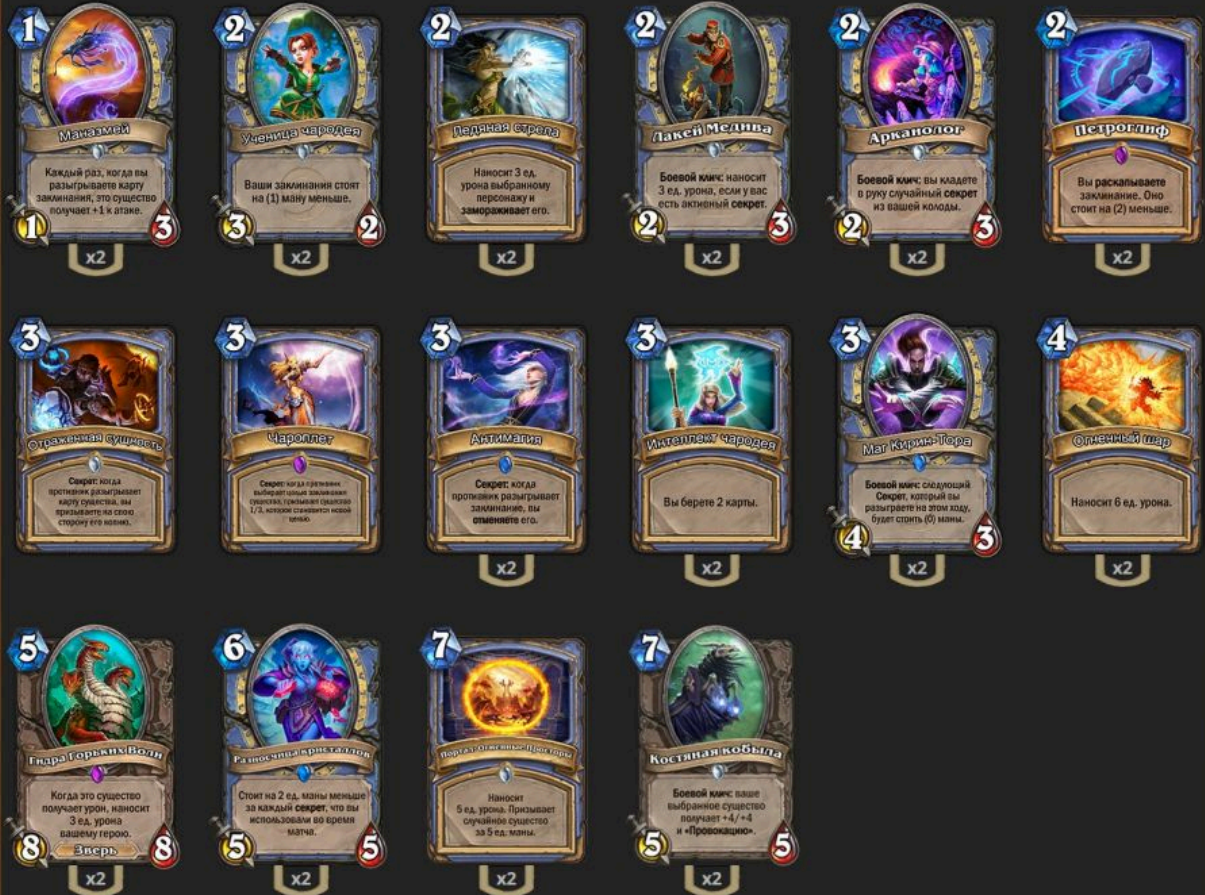


**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер



## Eloise's Секрет/Темпо Маг



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер



## Заключение



Биг Друид – очередное открытие меты Рыцарей Ледяного Трона, неожиданное и приятное. Колода великолепно показывает себя в большинстве популярных матч-апов, а его заклятые враги значительно ослабли с приходом патча 9.1. Остается только гадать, как изменится ладдер после того, как все игроки поймут мощь Биг Друида.

Редакция сайта надеется, что данный гайд поможет дорогим читателям не только лучше понять данную колоду, но и решить, стоит ли крафтить дорогостоящие карты для ее создания. Для всех тех, перед кем не стоит финансовая проблема, Биг Друид станет отличной отдушиной в уже привычной и устоявшейся мете. Так что не упускайте возможности поиграть действительно сильными и эффектными легендарными существами, побеждать ими намного приятнее, чем надоедливymi пиратами или Нефритовыми големами.

---