

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Биг Дрийд — топовая колода новой меты. Большой гайд по архетипу

28.06.2023

Гайды

Фестиваль легенд

Биг Дрийд — топовая колода новой меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Биг Дрийд в мете Фестиваля легенд после выхода балансного патча 26.4.3. Если сразу за выходом мини-сета Аудиопокалипсис Дрийд страдал (как и почти все другие классы) из-за доминанции Чистого Паладина, сейчас эта проблема решена. И Дрийд активно использует новые карты мини-сета, которые открывают для него новые возможности.

Биг Дрийд — одна из самых сильных колод текущей меты. Архетип находится в числе самых популярных на всех рангах, а в Легенде и вовсе занимает первую строчку по численности. При этом радует и процент побед Биг Дрийда: не самый высокий в ладдере, но один из самых высоких. Этого Дрийд добивается за счет выгодных матчапов со многими представителями ладдера, в том числе с ДК Крови, Биг Бист Охотником, Магами, Воинами на испугании и Релик ДХ.

Помимо того, то Биг Друид смотрится здорово по статистике, это к тому же и веселая для игры колода с уникальным геймплеем. Огромные существа, крутые и интересные легендарки, а еще возможность с хорошим заходом сгенерировать абсурдные характеристики уже к 4-5 ходам. Всем этим славится Биг Друид, и поэтому его и выбирают многие.

Большой гайд по Биг Друиду подробно разберет основы и тонкости геймплея этим архетипом. Вы найдете оптимальные сборки и способы адаптации колоды под вашу коллекцию и локальную мету. Как и всегда, мы обсудим муллиган, стратегию игры и популярные матч-апы Фестиваля легенд.



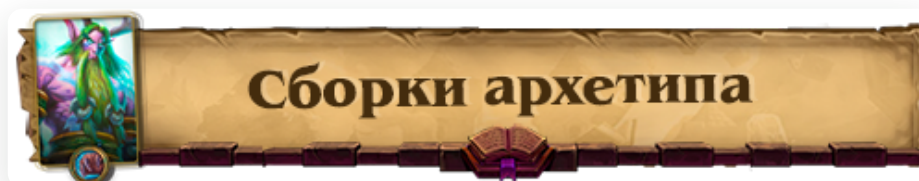
Обновили гайд 28 июня с учетом актуальной меты. Список изменений:

- Дополнили недостающие разделы (стратегия игры и матч-апы)
- Добавили описания колод и опциональных карт
- Изменили нужные на муллигане карты против некоторых классов
- Добавлена подсветка некоторых карт.

Разделы гайда:

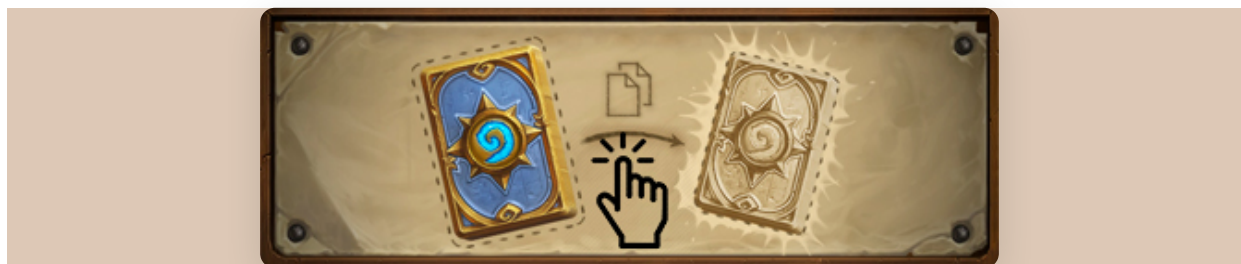
1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты

5. - *Замены*
6. - *Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. - *Основные принципы геймплея*
10. - *Как побеждает Биг Друид*
11. - *Реализация ключевых карт*
12. *Матч-апы*



Сборки Биг Друида часто похожи друг на друга — декбилдеры нашли близкую к оптимальной версию с хорошим балансом тяжелых карт, карт на разгон, оборону и нападение.

В хороших версиях слегка варьируется состав банды [Музыкального менеджера Е.Т.С.](#), а также набор оборонительных опций. Впрочем, есть и экспериментальные сборки.

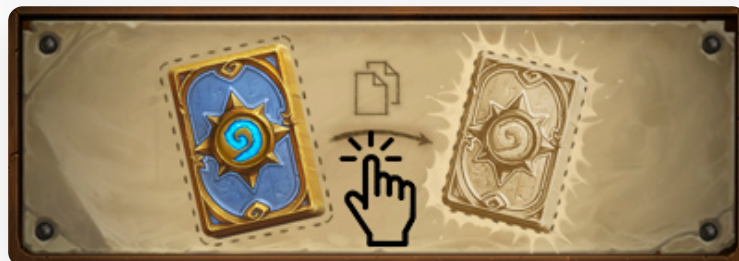


Биг Друид с Тони

Тони Биг Дриуд



Внутри ЕТС



Лучшая версия Биг Дриуда по проценту побед, в которой есть все необходимое для победы в разных матч-апах. Внутри Е.Т.С. находятся только тяжелые карты, нужные в первую очередь для контроль поединков. В темповых матч-апах Е.Т.С. не особо полезно.

Оптимальный способ адаптации этой колоды под мету — замена **Хитинового панциря** и **Рокового соуха**. Вы можете, как представлено на картинке, играть с 1 копией обеих

карт, а можете брать пару **Хитиновых панцирей** (если много агро) или пару **Роковых совоух** (если много медленных дек).

Оборонительный Биг Друид

Биг Друид с Буйным ростом

<p>0</p> <p>Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Улов. Если вам удастся выловить карпу из колоды, вы берете ее.</p> <p>Чарлок</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Боевой клич: заменяет карты в вашей руке картами из конца колоды.</p> <p>Чарлок</p> <p>3</p>	<p>2</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку Астасора Зашитника. Жадна маны (5): наносит 2 ед. урона.</p> <p>Чарлок</p> <p>2</p>	<p>2</p> <p>Выборите эффект: один существо получает +2 к атаке и +2 к здоровью и «Повышение маны».</p> <p>Чарлок</p> <p>2</p>	<p>2</p> <p>Выборите эффект: исключает элемент из существа или существо получает неуязвимость до конца хода.</p> <p>Чарлок</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Ваш герой получает +4 брони. В начале следующего хода ваш герой получает еще 4 ед. брони.</p> <p>Чарлок</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у выбранного существа.</p> <p>Чарлок</p> <p>2</p>	<p>4</p> <p>Составляя колоду, соберите группу из трех карт. Боевой клич: вы развиваете одну из них!</p> <p>Чарлок</p> <p>4</p>	<p>4</p> <p>Боевой клич: вы берете заклинание природы. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>Чарлок</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Выборите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 2 карты.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Боевой клич: вы берете существо с «Предсмертным криком». Получает его «Предсмертный крик».</p> <p>Чарлок</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Боевой клич: забирает один из пустых кристаллов маны противника.</p> <p>Чарлок</p> <p>3</p>
<p>7</p> <p>Гигант +1. Получает неуязвимость, пока вы контролируете панцирь Котака.</p> <p>Зверь</p> <p>5</p>	<p>8</p> <p>Нечист. Когда это существо атакует, оно получает +1 к атаке и атакует случайное существо противника.</p> <p>Нежить</p> <p>10</p>	<p>9</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: вы берете другую нежить и превращаете его в котика.</p> <p>Нежить</p> <p>8</p>	<p>10</p> <p>Боевой клич: уничтожает одну колоду. До конца матча один игрок не может использовать колоды.</p> <p>Чарлок</p> <p>10</p>	<p>10</p> <p>Провокация. Карты с нечетной стоимостью стоят (1). Обменяет местами каждую карту!</p> <p>Нежить</p> <p>1</p>		

Внутри ЕТС

10100

2

Боевой клич: замораживает существо противника. Жадна маны (6): но прежде накладывает на него немоту.

Чарлок

2

6

Предсмертный крик: вы замешиваете в колоду 3 других всадников.

Нежить

6

8

Гигант +6. Предсмертный крик: уничтожает случайное существо противника за каждое щупальце Озумата.



















Зверь


5

Эта сборка во многом похожа на прошлую, но здесь два Хитиновых панциря вместо пары Фанатов — решение спорное, хотя не всегда критически важное. Кроме этого внутри Е.Т.С. находится не Тони король пиратов, а оборонительный Коронер. Этот второй дроп поможет в темповых поединках и сделает Е.Т.С. полезным во всех матч-апах.


Малигос Биг Дрийд

Малигос Биг Дрийд


 <p>Озарение Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. Природа x2</p>	 <p>Водный облик Улов. Если вам хватает маны, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее. x2</p>	 <p>Лошадь сэр Финли Боевой клич: заменяет карты в вашей руке картами из конца вашей колоды. Мурлок 1 3</p>	 <p>Глубокая рана Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Наносит существо урон. Ваший клич вынуждает героя. x2</p>	 <p>Астатор Кровавый Кристалл Боевой клич: вы кладете в руку Астатора Защитника. Жажда маны (5): наносит 2 ед. урона. 2 2</p>	 <p>Адвокат Угробы Выберите эффект: наноситлет немоту на существо или существо получает невозможность до конца хода. 1 3 x2</p>
 <p>Хитиновый панцирь Ваш герой получает +4 брони. В начале вашего следующего хода ваш герой получает еще 4 ед. брони. x2</p>	 <p>Фанат Выберите эффект: ловец существ получает +2 к атаке и «Победа» или «2» Заворачивает и «Победа» жизни. 2 2 x2</p>	 <p>Фотограф Фингал Боевой клич: вы кладете снимок вашей руки и замещаете его в колоду. 3 3</p>	 <p>Лесной лабиринт Вызывает срабатывание «Предсмертного крика» у вашего существа. x2</p>	 <p>Культиватор в Дюноста Боевой клич: вы берете заклинание природы. Вы получаете лустой кристалл маны. 4 3 x2</p>	 <p>Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. 5 Природа x2</p>
 <p>Смертоглазый гравелин Боевой клич: вы берете существо с «Предсмертным криком». Получает его «Предсмертный крик». 6 5 x2</p>	 <p>Отважный чисталист Клич Когда это существо атакует, оно получает +1 к атаке и атакует случайное существо противника. 8 3 Пожить 10 x2</p>	 <p>Малигос Урагит сэр Малиг Боевой клич: вы берете заклинания, пока рука не заполнится. 9 4 Дракон 12</p>	 <p>Мясное чудовище Провокация Предсмертный крик: вы берете карту нежить и превращаете его клич. 9 4 Пожить 8 x2</p>	 <p>Гюрешник Боевой клич: уничтожает вашу колоду. До конца матча ваши существа невозможны. 10 10</p>	 <p>Галданус Чудовище Провокация. Карты с нечетной стоимостью стоят (1). (Может потерять свой ход?) 10 11 Пожить 11</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



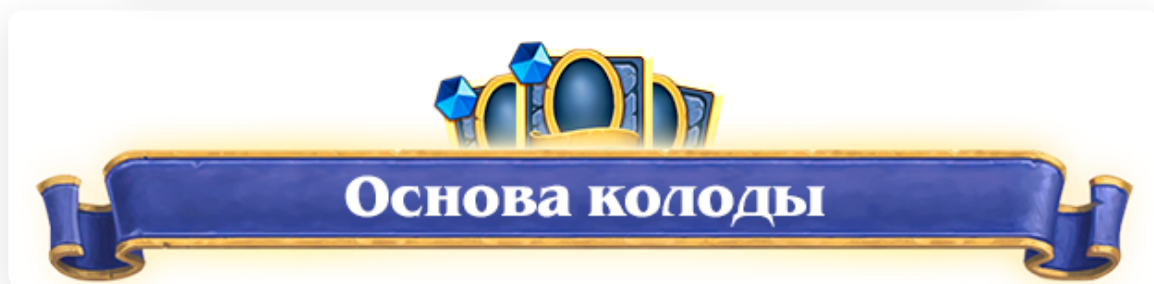
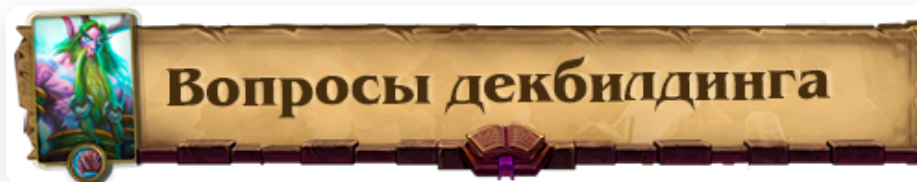
10240





Необычная сборка Биг Друида без [Музыкального менеджера Е.Т.С.](#), [Колака](#) и [Рокового совуха](#). Вместо них в сборке появляются альтернативные оборонительные и жадные опции. В защите поможет [Глубокая рана](#), а в лейтгейме много выгоды можно извлечь из [Фотографа Физзла](#). Малигос Хранитель Магии порой хорош сам по себе, но в первую очередь это топ-синергия с [Таддиусом Чудищем](#).

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой колоде. В основе Биг Друида 27 карт: архетип уже в целом определился с ключевыми картами, меняются в нем разве что некоторые защитные опции, а также состав [Музыкального менеджера Е.Т.С.](#)

Основа Биг Друид (27 из 30)

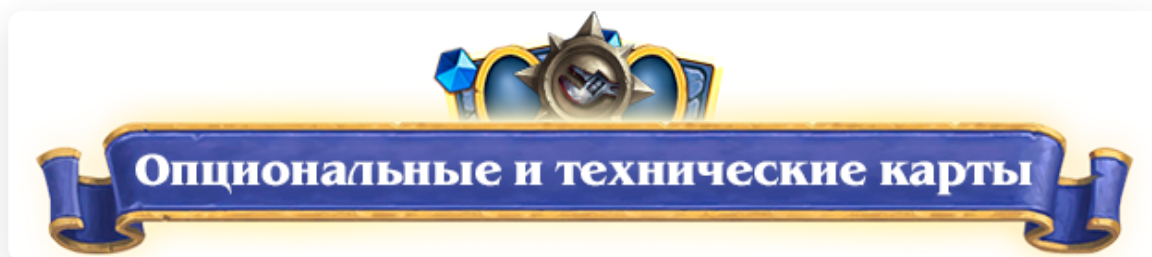


Код основы колоды:



Из основы колоды могут исключить **Буйный рост**, одну копию **Фаната**, а также **Хитиновый панцирь**. Можно увидеть сборки и без некоторых легендарок, но их убирают в первую очередь из-за бюджетных соображений. Если леги есть в коллекции, не отказывайтесь от них.

Основу нужно дополнить 3 картами — возможные опции обсуждаем далее.



Опциональные карты



Глубокая рана — оборонительная карта, которая поможет в агрессивных матч-апах, если зайдет рано. В других ситуациях **Глубокая рана** не так полезна, каких-то других синергий с заклинанием нет.

Фотограф Физзл — дополнительный способ утяжелить колоду. К сожалению, отправляет в колоду только заклинание-снимок, а не копию вашей руки отдельными картами. В результате не получится замешать дополнительную нежить для синергий с Мясным чудовищем. Обычно **Фотографа Физзла** берут в сборки без **Музыкального менеджера Е.Т.С.**

Роковой совух — неплохая карта для разгона по мане и замедления темпа противника, у которой нет особых синергий или имбалансных комбинаций с другими картами. Обычно берут одну копию, но можно играть совсем без этого юнита.

Колак — дополнительная оборонительная опция, которая хорошо работает с **Лесным лабиринтом**. Часто это будет единственный предсмертный хрип, который Друид может активировать до конца боя (после реализации двух **Мясных чудищ** самих по себе или через **Смертоцветного древня**). К тому же **Колак** станет хорошим ходом на 7 маны — других таких карт у Биг Друида нет.

Малигос Хранитель Магии — хорошая синергия для **Таддиуса Чудища**. Малигоса выгодно играть перед **Тюремщиком**, чтобы лишиться минимума карт. Впрочем, чего-то имбалансного эта легендарка не делает.

Музыкальный менеджер Е.Т.С.



Взяв в колоду [Музыкального менеджера Е.Т.С.](#) вы получите еще три слота для существ. В эти слоты берут специфичных юнитов для конкретных матч-апов — в первую очередь медленных.



Коронер — самая темповая, недорогая оборонительная опция, которую берут для того, чтобы Е.Т.С. не был совсем бесполезен в темповых матч-апах. Нужно это или нет — решайте сами, в любом случае [Коронер](#) вряд ли принесет победу в партии, хотя и лишним никогда не будет. Обычно Друид старается не тратить 4 маны на розыгрыш Е.Т.С. в темповых матч-апах в принципе.



Тони король пиратов — у вас может получиться комбинация за один ход [Тюремщик](#) + Тони в случае, если на столе есть [Таддиус Чудище](#). Но чаще всего оппонент не даст повернуть такую связку карт (к тому же для нее нужна

нечетная полярность Таддиуса и Монетка в руке). Поэтому Тони обычно используют в медленных матч-апах, в которых оппонент не может зачистить ваш стол вовсе — обычно это Контроль Маги, друиде Биг Друиды и Релик Охотники на демонов.



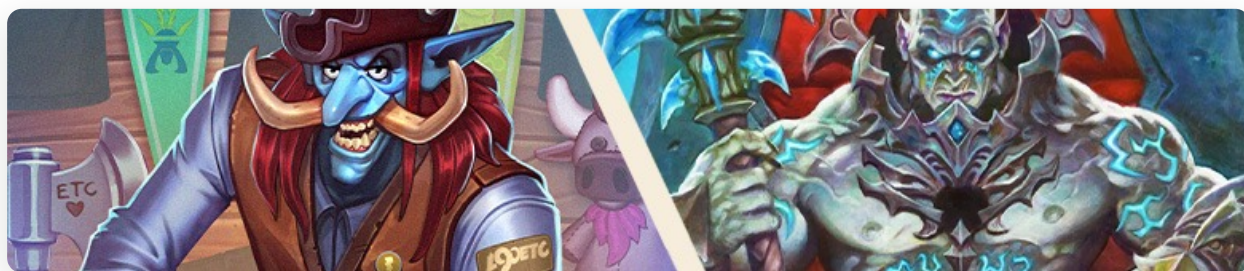
Старейшина Надокс — редкая опция, которая позволяет быстро и неожиданно закончить партию. Важно, чтобы на столе уже было много юнитов, а еще была хорошая цель для эффекта Надокса.



Всадник войны Ривендер — очень медленный способ победы, который чаще всего используют против ДК Крови. Можно реализовать и в матч-апе с Контроль Жрецом, но важно как-то убить своего **Всадника войны Ривендера** (проще всего баффом натиска от **Фаната** и разменом), чтобы не получить эффект немоты.

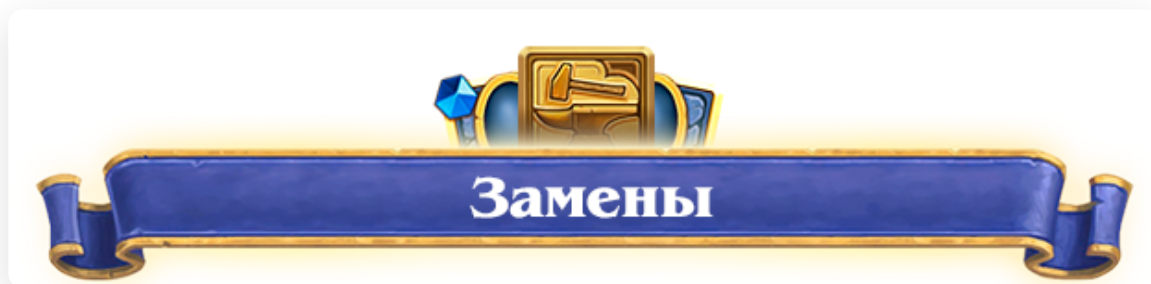


Озумат — полезная опция в зеркальных матч-апах, где вы ожидаете розыгрыша **Тюремщика** и Тони Короля от оппонента.



Менее популярные опциональные карты: Семена сомнения, Аудиоусилитель, Вестник рока, Лунное затмение, Жрица Ярости Солнца, Звериное неистовство, Зола Горгона, Коррозионная гадюка, Удушающая звезда, Паровой уборщик, Безумный герцог Теотар, Лортемар Терон, Подземный король, Алекстраза Хранительница Жизни и другие.

[к оглавлению](#)



Биг Друид — достаточно дорогая колода, которую не получится сделать значительно дешевле. Целый ряд легендарок необходим для архетипа — он попросту не будет работать без них. Далее обсудим все дорогостоящие опции и их замены, если это возможно.



Лоцман сэра Финли — сильная и важная легендарка, но все же ее можно убрать и колоды. Аналогов Финли нет, так что берите любую оборонительную карту, например **Хитиновый панцирь** или **Фаната** в зависимости от того, чего у вас из этого только одна копия.

Асталор Кровавая Клятва — та же ситуация, карта сильная, но все же заменимая. Вместо нее можно взять вторую копию **Рокового совуха**, Малигоса Хранителя Магии,



Алекстразу Хранительницу Жизни или Фотографа Физзла.



Музыкальный менеджер Е.Т.С. — от этой легендарки и всего содержимого в ней можно отказаться. Обычно вместо берут Фотографа Физзла в качестве альтернативного способа утяжелить сборку.



Культиватор вдовоцвета — обязательный эпик в двух копиях.



Колак — заменяемая легендарка. Берите вместо Малигоса Хранителя Магии или другую опциональную карту.



Таддиус Чудище — без этой карты Биг Друид не сможет обойтись. Крафтите обязательно.



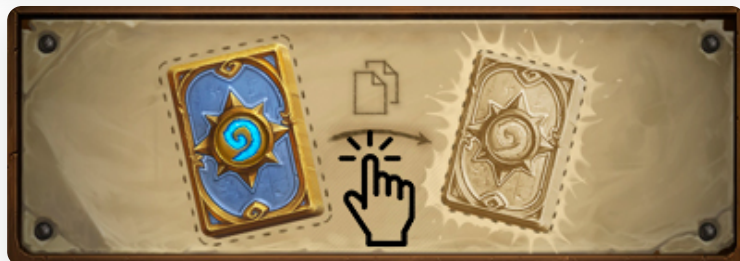
Тюремщик — без этой карты Биг Друид не сможет обойтись. Крафтите обязательно.



Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Биг Друид

<p>Озарение Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода. Природа x2</p>	<p>Водный обидк Улов. Если вы ходите маны, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее. x2</p>	<p>Глубокая рана Ваш герой получает +2 атаки до конца хода. Наносит существу урон, равный атаке вашего героя. x2</p>	<p>Адвокат Утробы Выберите эффект: наносит элементу из существ или существу получаете неуязвимость до конца хода. x2</p>	<p>Хитровый палицырь Ваш герой получает +4 брони. В начале вашего следующего хода ваш герой получает еще 4 ед. Брони. x2</p>	<p>Фанат Выборите эффект: если существо получает +2 и атаку и «Лабиринт» или +2 и «Предсмертный кристалл». x2</p>
<p>Буйный рост Вы получаете пустой кристалл маны. Природа x2</p>	<p>Лесной лабиринт Вызывает срабатывание «Предсмертного кристалла» у выбранного существа. x2</p>	<p>Культиватор вашениты Боевой клич: вы берете заклинание природы. Вы получаете пустой кристалл маны. x2</p>	<p>Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. Природа x2</p>	<p>Свертоистмоя чудище Боевой клич: вы берете существо с «Предсмертным кристаллом». Получает его «Предсмертный кристалл». x2</p>	<p>Роковой совуд Боевой клич: забират один из пустых кристаллов маны противника. x2</p>
<p>Отважный четвалцйт Итак! Когда это существо атакует, оно получает +1 к атаке и атакует случайное существо противника. x2</p>	<p>Малыокх чупитсы Боевой клич: вы берете заклинание, пока рука не заполнится. x2</p>	<p>Мясное чудище Провокация. Предсмертный крик: вы берете другую нежить и призываете его кошку. x2</p>	<p>Тюремщик Боевой клич: уничтожает вашу команду. До конца матча один существа неуязвимы. x2</p>	<p>Тадитсые чудище Провокация. Карта с нечетной стоимостью слов (1). (Меняет лояльность каждый ход!) x2</p>	



Максимально бюджетную версию Биг Друида можно сделать значительно дешевле, не потеряв основную суть архетипа. Но вы точно не обойдетесь без пары легендарок — Тюремщика и Таддиуса Чудище.







В первую очередь создайте Асталора Кровавая Клятва и Лоцмана сэра Финли. После деку можно дополнить Колаком и другими картами, хотя необходимости в этом нет.

[к оглавлению](#)

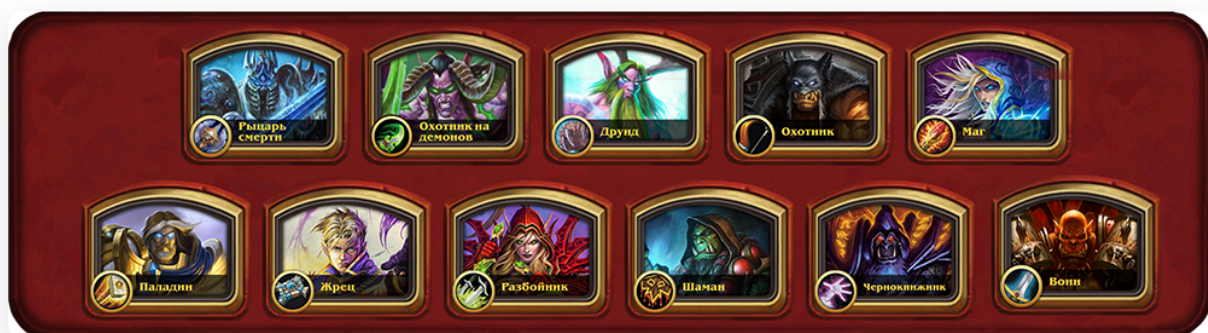


Муллиган Биг Друида — один из самых простых в нынешней мете. Против почти всех классов вы хотите увидеть одинаковый набор карт — и редко в дополнение к нему нужно что-то еще. Друид агрессивно ищет лучшие опции для старта, а все другие карты его интересуют только в случае, если уверенный старт уже есть.



-  **Лесной лабиринт** — всегда оставляйте в руке одну копию этой карты. Только если у вас уже есть **Смертоцветный древень**, можно оставить и вторую копию Лесного лабиринта.
-  **Смертоцветный древень** — лучшая карта на муллигане, оставляйте всегда и в любых количествах. Если он уже есть, оставляйте **Озарение**.
-  **Буйный рост** — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно скидывать в любой ситуации.
-  **Культиватор вдовоцвета** — не ошибка сбрасывать эту карту всегда за исключением самых медленных матч-апов или захода очень хорошей руки. Точно стоит скидывать этот четвертый дроп в агрессивных встречах. Во всех остальных все-таки можно оставить одну копию **Культиватора вдовоцвета** — тут все зависит от личных предпочтений игрока.
-  **Озарение** — обычно оставляют только со **Смертоцветным древнем** в руке. Вторую копию **Озарения** всегда скидывайте.
-  **Другие карты** — оставляют на муллигане редко и только при наличии связки **Смертоцветный древень** + **Лесной лабиринт**.

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



Рыцарь смерти: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Охотник на демонов: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Хитиновый панцирь.

Воин: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета.

Паладин: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост. С хорошей рукой — Озарение, Культиватор вдовоцвета.

Охотник: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост. С хорошей рукой — Озарение, Асталор Кровавая Клятва, Культиватор вдовоцвета.

Друид: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Роковой совух, Водный облик.

Разбойник: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

Шаман: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Адвокат Утробы.

Маг: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Роковой соух.

Жрец: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Асталор Кровавая Клятва.

Чернокнижник: Смертоцветный древень, Лесной лабиринт, Буйный рост, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение.

[к оглавлению](#)



Основы геймплея

Биг Друид, что понятно уже из названия, полагается на тяжелых юнитов. Огромные характеристики на столе действительно станут основным способом победы Друида во многих ситуациях. Малфурион может генерировать огромные характеристики на столе, причем делает он это куда раньше, чем другие архетипы. И помогает ему в этом не столько разгон по мане, сколько комбинации предсмертных хрипов и нежити, которые есть в деке.

Комбинации со Смертоцветным древнем станут главным двигателем колоды. Их Друид хочет найти на стадии муллигана, вокруг них построена вся колода. Смертоцветный древень хорош сам по себе, хотя его можно баффнуть с помощью **Лесного лабиринта**. Обычно такие комбинации, если заходят рано, заканчивают партию против любого оппонента.



Комбинации со **Смертоцветным древнем** эффективны еще и потому, что у Друида есть способ вернуть нужные синергии из руки в колоду с помощью **Лоцмана сэра Финли**. Так вы сможете почти всегда реализовать ключевую победную комбинацию — если не в начале игры, то и в мид, и в лейтгейме. На любом этапе партии большие существа опасны и вынуждают противника к поиску ответа.



При этом колода не построена только вокруг комбинаций со **Смертоцветным древнем** — вы сможете победить, даже если эта карта не появится в вашей руке. Друид все еще играет много разгона маны и может сыграть тяжелых юнитов из руки куда раньше противника, особенно если реализует **Рокового совуха**.



В колоде Биг Друида много **оборонительных опций**: как зачисток стола, так и исцеляющих эффектов и способов накопления брони. Особенно хорош **Фанат**, которым можно баффать **Отвязного металлиста** и другие большие угрозы. Так Друид часто сможет поднять свой запас здоровья до максимума. Помимо **Фаната** есть карты и попроче: **Хитиновый панцирь** и **Колак**.

Фаната чаще всего используют для баффа похищения жизни, хотя есть и другие применения этой карты. Бонус +2 к атаке и натиска может дать Друиду летальный урон или помочь в обороне. Но мы не рекомендуем отдавать эту карту слишком рано: часто она многое делает в лейтгейме и даже на стадии усталости — уже после розыгрыша **Тюремщика**.











Лучшим способом зачистки стола станет **Отвязный металлист**. Он отлично работает не только с **Фанатом**, но и с эффектами неустойчивости, которые дают **Тюремщик** и **Адвокат Утробы**. В обоих случаях **Отвязный металлист** зачистит весь стол противника при атаке под баффом неустойчивости. Получив неустойчивость, **Отвязный металлист** будет атаковать по вражеским существам до тех пор, пока они останутся на столе. Он может бить по одному юниту несколько раз. Не поможет **Отвязный металлист** только в случае, если после смерти вражеский юнит активирует предсмертный хрип на призыв другого существа — его ваш восьмой дроп уже не атакует. Если **Отвязный металлист** переживет ход противника, он в дополнение ко всему станет и опасной угрозой с большим количеством атаки.

Тюремщик — еще одна ключевая карта в колоде, которую Друид будет часто реализовывать в мид и лейтгейме. Сыграть его можно даже до 10 маны, если вы призовете **Таддиуса Чудище** с помощью **Мясного чудища**. Неуязвимые юниты не всегда станут гарантией победы, даже если вы баффнете им похищение жизни и не заспамите стол мелкими существами. Тут многое зависит от матч-апа.

Не во всех матч-апах и ситуациях стоит спешить с розыгрышем **Тюремщика**. Порой до этого нужно достать из деки **Музыкального менеджера Е.Т.С.** и тяжелых юнитов, особенно если противник может ответить на тяжелых юнитов с неуязвимостью. Если у оппонента нет такой возможности, часто **Тюремщика** используют при любой удобной возможности.

Отдельно отметим всё самое важное **о механике неуязвимости**. Играя за Биг Друида, вы должны точно понимать, как она работает, какие сильные и слабые стороны у нее есть, как она взаимодействует с другими картами и эффектами.

-  Если у существа с провокацией есть неуязвимость, провокация работать не будет
 -  Неуязвимое существо нельзя сделать целью точечного заклинания, силы героя, атаки или боевого клича
 -  Неуязвимому существу можно дать бафф **Фаната**
 -  Неуязвимые существа не могут получить урон
 -  Неуязвимых существ можно заморозить неточечными эффектами (**Ярость ледяного змея**, **Мощь Менетила**, **Снежная буря**)
-  Неуязвимых существ можно убрать со стола ультимативными зачистками (те, которые не наносят урон) — например **Душекрадом**, **Лоскутиком**, **Асфиксией**, **Круговертью Пустоты** и **Водоворотом**
-  Неуязвимые существа могут впитать в себя урон от случайных наносящих урон эффектов, например от финальной формы **Асталора Кровавая Клятва**.
-  Часто мелкие существа будут мешаться вам после розыгрыша **Тюремщика**, потому что сами убрать их со стола вы не сможете. И если все 7 слотов будут заполнены, вы не сможете реализовать натиски и боевые кличи — этим противники часто пользуются.

[к оглавлению](#)



Способы победы



1. Ранние комбинации со Смертоцветным древнем



Самый быстрый и простой способ победы можно реализовать в случае, если вам вовремя зайдут ключевые карты — Смертоцветный древень и Лесной лабиринт — в одной или нескольких копиях. С ними желательно найти и Озарение, хотя необходимости в этом нет.

Здесь ваш геймплей очень простой: как можно быстрее сыграть Смертоцветного древня, активировать его предсмертный хрип Лесным лабиринтом и наслаждаться видом. Если повезет и вы достанете из колоды Таддиуса Чудище, то сможете выставить еще больше статов.

Этот способ победы может не получиться только при встрече с контролем оппонентами, которые найдут способ убрать высокие карты ультимативными ремувалами. И то на это способен чаще всего только Контроль Жрец, но даже не ДК Крови.

В темповых матч-апах такой способ победы работает отлично, потому что вы всегда призовете провокацию или натиск, так что сможете играть от обороны.



2. Давление тяжелыми существами в мид- и лейтгейме

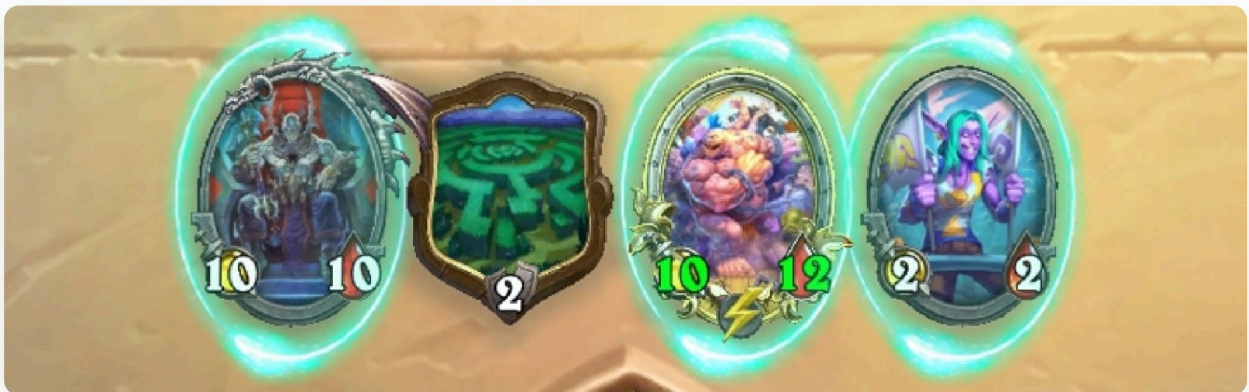


Если ранние комбинации не зашли, подобные им связки можно проворачивать и позднее, в том числе играя **Мясное чудище** и **Таддиуса Чудища** из руки. Хотя в этом случае они будут уже не так эффективны. Так после розыгрыша **Таддиуса Чудища** у вас не останется маны: надеждой станет только **Озарение**, после которого можно сыграть одну карту. Но это сработает только в случае, если Таддиус работает на нечетные карты в этот ход. Если же он работает на четные карты, то после розыгрыша **Озарение** будет стоить 1 маны.

Этот способ победы оппонент может остановить массовыми зачистками или своими существами еще крупнее в размерах. Играйте с учетом способностей противника.



3. Неуязвимые существа под баффом Тюремщика



Бафф **Тюремщика** защитит ваших юнитов почти ото всех негативных эффектов. Юниты не будут бояться точечных ремувалов, которые выбирают целью существ, им не будут страшны все массовые и точечные источники урона.

Но на неуязвимых существ всё еще работают **Снежная буря**, **Душекрад**, **Круговерть Пустоты**, **Асфиксия**, **Лоскутик**, **Водоворот**, **Озумат**, **Потасовка**, **Ярость ледяного змея** и т.д. Всегда важно понимать, если ли у оппонента доступ к этим картам и сколько их осталось.

Если противник не может зачистить стол, его единственным способом победы будет фокус вашего персонажа. Тут на помощь придут все способы накопления брони, а также очень сильный **Фанат** с баффом похищения жизни. Баффать стараются **Тюремщика**, **Таддиуса Чудища** или в идеале **Отвязного металлста**. Так Дриид переживет любой взрывной урон и даже порядочные тики усталости.



4. Кража колоды противника



После розыгрыша **Тюремщика** у Дриида есть еще один способ победы — забрать вражескую колоду с помощью **Тони короля пиратов**. Для этого нужны всего лишь две карты, которые можно играть даже в разные ходы. **Тюремщик** оставит вас без колоды, а после **Тони короля пиратов** заберет колоду оппонента, оставив его без карт в деке. Такой план на игру работает в том случае, если у оппонента не будет способа избавиться от **Тони короля пиратов** под неуязвимостью, а сделать это могут обычно только самые медленные контроль колоды — ДК Крови и Контроль Жрец. Если же ультимативных зачисток нет, то вы навсегда оставите себе деку оппонента. После розыгрыша **Тюремщика** вы можете попросту задавить противника со стола даже без вражеской колоды, если оппонент не сможет ответить на **Тюремщика** и других разыгранных вами юнитов.

Важно понимать, есть ли в деке противника ультимативные ремувалы для ответа на **Тони короля пиратов** или нет. И если они есть, то Дриид может использовать следующий способ победы.



5. Уничтожение колоды противника



Если у противника есть ультимативные ремувалы, которые могут убрать со стола неуязвимого Тони короля пиратов, действовать можно иначе. Вам поможет комбинация с Таддиусом Чудищем. После этой легендарки, сыгранной с нечетной полярностью, вы сначала используете Тони короля пиратов, а после Тюремщика через Озарение. Таким образом вы уничтожите колоду противника. И если оппонент даст массовую зачистку и уберет со стола Тони, то он останется с пустой колоды, а вы вернете себе свою. А если он не даст массовую зачистку и останется с вашей декой, его просто задавят ваши юниты своими характеристиками.

Реализовать такую комбинацию получается не всегда, потому что нужны 3 специфичные карты и нужная полярность Таддиуса Чудища. К тому же учитывайте, что осталось в вашей колоде: что-то из этого оппонент может использовать для победы. хотя там редко будет так уж много полезных карт.



6. Всадник войны Ривендер



Другой медленный способ победы построен вокруг Всадника войны Ривендера. Легендарка приносит победу самостоятельно, правда делает это очень медленно и с несколькими условиями. Обычно Ривендера используют только против ДК Крови, потому что у него нет эффектов немоты и каких-то способов не активировать предсмертные хрипы Всадников. Но даже если вы ожидаете немоту, можно решить проблему с помощью Фаната, который баффнет натиск и позволит 6/6 юнитам умирать сразу же после розыгрыша. Правда хватит Фаната только на две копии Всадников из четырех.

Еще один Всадник сам обладает натиском: осталось как-то убить последнего. Для этого можно использовать [Лесной лабиринт](#).

Замешав в колоду четырех всадников, вы вновь активируете синергии [Мясного чудища](#), потому что Всадники — нежить.

Старайтесь не уничтожать собственных Всадников в колоде [Тюремщиком](#), если [Тюремщик](#) не станет более надежным способом победы.

Вы можете играть [Лесной лабиринт](#) на [Всадника войны Ривендера](#), чтобы замешать много копий Всадников в деку. Это особенно хорошо работает уже после того, как вы сыграете [Тюремщика](#) и уничтожите свою деку. К тому же на несколько копий Всадников даже Контроль Жрец уже не всегда найдет подходящий ответ.



7. Взрывной урон



Наконец, Друид может задавить противника просто взрывным уроном. Его в деке совсем немного: в первую очередь это финальная форма [Асталора Кровавая Клятва](#). Небольшой урон нанесет первая форма, а также базовая сила героя Друида.

Особенно хорош Асталор против Контроль Магов, потому что боевой клич Асталора игнорирует [Прочное алиби](#).

[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты



Озарение и Монетка

Озарение и **Монетка** — важные карты, с которыми Друид сможет выровнять кривую маны в начале партии, раньше сыграть разгон по мане или **Смертоцветного древня**. В начале партии **Озарение** или **Монетку** чаще всего используют для того, чтобы раньше сыграть **Смертоцветного древня**, но уже под выставленный **Лесной лабиринт**.

Другие хорошие цели для реализации **Озарения** и **Монетки** — **Буйный рост**, **Культиватор вдовоцвета** и **Дар природы** на разгон по мане. Но учитывайте свою кривую маны: нет смысла отдавать **Озарение** на разгон сейчас, если вы ничего не сделаете на следующий ход. Выгоднее просто подождать два хода и сэкономить бесплатное заклинание.

В лейтгейме дополнительная мана пригодится для выравнивания ходов под тяжелые карты. В медленных матч-апах можно сыграть комбинации с **Таддиусом Чудищем**, но только, когда он в нечетной форме. Если Таддиус в четной форме, то он поднимет стоимость **Озарения** и **Монетки** до 1 маны.

Если в руке есть и **Монетка**, и **Озарение**, сначала используйте **Монетку** — противник в любом случае будет знать, что она у вас есть. А **Озарение** — неизвестный фактор.



Водный облик



Водный облик — сильное заклинание, хотя многие используют его некорректно. Всегда играйте этот спелл в начале хода, пока вы еще не потратили ману. И чем позднее вы это сделаете, тем лучше: у Биг Друида есть карты как за 0, так и за 10 маны. Пока в руке достаточно разгона по мане, инструментов для защиты или нападения, держите **Водный облик** и не используйте его без необходимости. Только когда нужные ресурсы в руке закончатся, можно раскопать карту со дна колоды — и в идеале тут же добрать ее. Надежнее всего играть **Водный облик** на 5+ маны, даже под розыгрыш Монетки / Озарения в надежде найти **Смертоцветного древня** или хотя бы **Дар природы**.

Водный облик полезен еще и потому, что дает больше информации. Вы возьмете одну карту со дна колоды, а еще две там останутся. Эту пару карт вы можете не рассчитывать добрать в ближайшем будущем или с **Лоцмана сэра Финли**.



Лоцман сэр Финли

Это не только способ перебрать руку в поисках нужных карт, но и способ замешать в деку нежить из руки для того, чтобы достать ее предсмертным хрипом [Мясного чудища](#) или активировать боевой клич [Смертоцветного дровня](#).



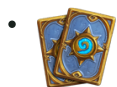
Фанат



Очень сильная карта с целым рядом вариантов использования. Лучшими целями для баффа похищения жизни станут [Отвязный металлист](#) и легендарки за 10 маны, хотя в

трудных ситуациях можно выбрать и другую цель. Чем позднее вы сыграете **Фаната**, тем лучше — его можно оставить и на самый конец игры, когда вы уже реализовали **Тюремщика**. Лишь бы для **Фаната** хватило места на столе.

Можно играть **Фаната** и для баффа натиска, чтобы тут же размениваться с вражескими юнитами и активировать свои предсмертные хрипы.

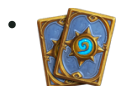


Адвокат Утробы

У этого второго дропа четыре основных способа реализации:

1. Баффнуть **Отвязного металлста** неуязвимостью, чтобы зачистить стол.
2. Наложить немоту на предсмертный хрип или юнита под баффами.
3. Убрать с вашего юнита заморозку против **Фрост ДК**.
4. Выгодно разменяться своим существом под неуязвимостью с существом оппонента.

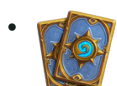
Адвокат Утробы дает неуязвимость только на ваш ход, так что нет смысла баффать ею **Тони короля пиратов**.



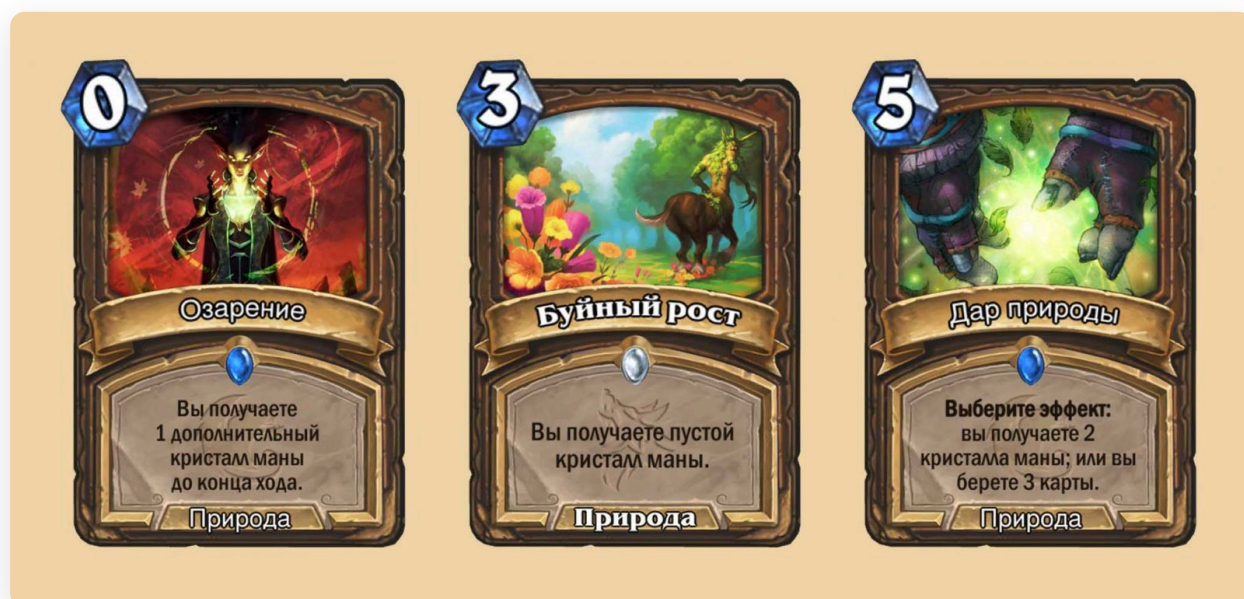
Лесной лабиринт

В первую очередь нужен для проков хрипов **Смертоцветного древня** и **Мясного чудища**. Но помимо этого можно играть на отросток **Колака**, **Всадника войны Ривендера**, других **Всадников**, а также на **Озумата**, чтобы зачистить неуязвимый стол вражеского **Биг Друида** или просто стол противника с огромными статами.

Не жалейте проки **Лесного лабиринта**: важно убрать эту карту со стола, чтобы она не занимала место после розыгрыша **Тюремщика**.



Культиватор вдовоцвета



В колоде только три заклинания Природы в двух экземплярах. [Культиватор вдовоцвета](#) всегда достанет или [Озарение](#), или [Дар природы](#), или [Буйный рост](#). Проверьте деку на наличие этих карт перед розыгрышем этого четвертого дропа. Даже если заклинания Природы нет, вы все равно получите дополнительный кристалл маны, если их еще не 10.



Отвязный металлист



Сам по себе не так хорош, зато под бафами неуязвимости от [Тюремщика](#) или [Адвоката Утробы](#) зачистит весь стол. Останется на половине врага только то, что призовется в результате проков предсмертных хрипов и перерождений — этих юнитов [Отвязный металлист](#) атаковать не будет.

Если можете, атакуйте **Отвязным металлистом** по герою, а после он сам зачистит стол противника.

Еще один топовый бафф для **Отвязного металлиста** — похищение жизни с **Фаната**. Такая связка часто полностью восстановит вам здоровье.



Мясное чудище

Перед розыгрышем проверьте, какая нежить осталась в колоде. Изначально там есть вторая копия **Мясного чудища**, **Отвязный металлист**, **Таддиус Чудище**. Позднее в колоду можно замешать **Всадников** с предсмертного хрипа **Всадника войны Ривендера** — все они тоже нежить.



Таддиус Чудище



В колоде всегда будет в нечетной полярности, но будет менять ее в руке и на столе. Карты за 0 маны считаются четными, так что они изменяют свою стоимость до 1 маны.



Тюремщик

Неочевидная проблема после розыгрыша Тюремщика — нехватка места на столе. Так вы не сможете сыграть натиски и тяжелых юнитов, если стол забит мелкими существами и Лесным лабиринтом. Старайтесь разменяться ими до того, как сыграете легендарку за 10 маны.

[к оглавлению](#)



Биг Бист Охотник

В матч-апе с Биг Бист Охотником можно уверенно пользоваться классическими способами победы через тяжелых юнитов. Нет нужды прибегать к тяжелым способам победы: порой Ханта можно задавить даже без Тюремщика. Хотя оппонент все-таки способен оказывать сопротивление, так что дополнительная выгода не помешает.

Главная надежда на победу Биг Бист Охотника — задавить вас рано. Хант может сыграть достаточно агрессивно с хорошим заходом. И воспользоваться вашим медленным стартом, отсутствием в руке Отвязного металлста, а позднее Фаната для восстановления здоровья. Здесь Друиду помогут правильный муллиган, своевременное использование Монетки, Озарения и разгона по мане. Берегите Фаната для того, чтобы восстановить много здоровья уже после того, как вы захватите стол.

Неуязвимых юнитов Охотник убрать со стола не может, но оппонент хорош в наступлении и может попытаться задавить вас взрывным уроном и рывками.



Рыцарь смерти Крови

Ключевой фактор в этом матч-апе — наличие у противника двух копий [Душекрада](#). Эта ультимативная зачистка уберет со стола всё, в том числе и юнитов с неуязвимостью. Это же могут сделать и [Асфиксия](#) и [Лоскутик](#), но точноно.

Полагаться только на тяжелых юнитов в этом матч-апе опасно, так что попытайтесь реализовать какой-то другой тяжелый способ победы. Параллельно с этим вынуждайте ДК обороняться и проверяйте, есть ли у него зачистки стола. Если их нет, можно задавить юнитами. А если они есть, помогут способы победы с уничтожением колоды противника через Тони или Вестника войны Ривендера. Оба способа победы надежны: у Рыцаря смерти почти нет способа остановить их, особенно если вы будете наступать и не дадите ДК времени на генерацию ресурсов.

•



•

Контроль Жрец

Этот матч-ап куда сложнее, потому что у Жреца больше оборонительных опций — его со стола точно не задавить, хотя отвлекать внимание Жреца все равно нужно. Полагайтесь на Вестника войны Ривендера — важно активировать его предсмертный хрип с помощью натиска или [Лесного лабиринта](#), не давая Жрецу ход на ответ. Ожидайте, что противник будет играть Грязную крысу, а после розыгрыша [Музыкального менеджера Е.Т.С.](#) появится и [Безумный герцог Теотар](#). Держите в руке больше карт, чтобы обыграть эту пару боевых ключей.

Контроль Жреца можно победить и с помощью уничтожения его колоды, но для этого у вас должна быть специфичная рука. Слишком долго такую комбу держать опасно из-за отмеченных выше Грязной крысы и [Безумного герцога Теотара](#).

•



•

Чистый Паладин

Самый сложный матч-ап в мете, в котором Друид обязан рисковать. Рассчитывайте на хорошие топдеки и удачные случайные эффекты, а вместе с этим надейтесь на то, что Паладину не зайдут идеальные карты. Как и в других темповых поединках, чаще всего спасут или рано реализованный **Смертоцветный древень**, или **Отвязный металлист**. Старайтесь комбинировать **Отвязного металлиста** с **Адвокатом Утробы**, потому что сам по себе этот восьмой дроп не всегда зачистит стол Паладина.

Не забывайте, что при атаке похищением жизни по божественному щиту вы не восстановите здоровье.

-



-

Биг Друид

В зеркальном поединке нужно как можно быстрее реализовать тяжелых юнитов — и быстро задавить ими противника. Вернуть контроль над столом Друиду до 9-10 маны будет сложно — помогут только связка **Отвязный металлист** + **Адвокат Утробы** или **Озумат** + **Фанат** на бафф натиска.

Озумат хорош и после розыгрыша оппонентом **Тюремщика**, но тут этой легендарке нужен не бафф натиска, а **Лесной лабиринт**. Несмотря на эту комбинацию, играть **Тюремщика** нужно как можно скорее, если оппонент еще не поставил **Музыкального менеджера Е.Т.С.** на стол.



Контроль Маг

- Давите как можно быстрее и большим количеством угроз, чтобы выманить из руки Мага **Снежную бурю** и **Прочное алиби**. Это два ключевых защитных инструмента Мага, которые станут особенно сильными после того, как вы разыграете **Тюремщика**.

После реализации **Тюремщика** оставляйте 2 слота на столе для **Отвязного металлиста** и **Фаната** — эта комбинация восстановит много здоровья, что критически важно в поединке. Копите больше брони с помощью комбинации **Колак** + **Лесной лабиринт**, а также с помощью **Хитинового панциря**.

Асталор Кровавая Клятва в финальной форме — отличная карта для борьбы с **Прочным алиби**.



- ### Релик ДХ

Легкий матч-ап для Биг Друида: пусть у противника есть исцеление и хорошие зачистки стола, их чаще всего оказывается недостаточно для сопротивления огромным юнитам. Тем более ничего не сделают все эти инструменты после розыгрыша **Тюремщика**. При этом сам Друид избавится от любого стола с помощью **Отвязного металлиста** под баффом неуязвимости.

Проблемы могут доставить **Мастер клинка Окани** и **Прокурор Мелтраникс** — не давайте ДХ большое преимущество, потому что с этими легендарками он только укрепит его, а после может и залеталить Друида.



- ### Воин на иступлении

Еще один выгодный матч-ап, где самое важное — не проиграть в начале партии. Тяжелые юниты с провокациями и натисками станут хорошей защитой Биг Друида, хотя и Воин может сгенерировать много статов. С любым столом Вара справится **Отвязный металлист**, но до него еще нужно дожить. И если преимущество за Воином, он может быстро закончить партию с помощью **Громмаша Адского Крика**, **Ремории Живого Клинка** или **Дециматора Ольгры** — под всевозможными баффами. Учитывайте эти карты и старайтесь чистить стол Воина от любых юнитов прежде, чем переходить в контрнаступление.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!
