

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Биг Дрийд. Гайды по колодам Ведьмин лес.

05.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Биг Дрийд. Гайды по колодам Ведьмин лес.

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

На ваш суд представляется очередной гайд по архетипу Дрийда. Не мало их было в последнее время, но такова действительность: класс невероятно силен и популярен, а конкурентоспособных архетипов в его распоряжении больше, чем у некоторых классов было за последние пару лет.

Героем сегодняшней статьи стал Биг Дрийд – пожалуй, самая необычная и странная колода не только класса, но и, возможно, всего Hearthstone. Главная особенность этого архетипа – его разнообразие. Сказав «Биг Дрийд», вы мало что опишите вашему собеседнику, поскольку под этим названием может скрываться целый ряд непохожих друг на друга колод, объединяет которые немногое:

1. Способы разгона по мане (Буйный рост, Дар природы и часто некоторые другие)

2. Другие классические инструменты Друида (*Размах, Развилка, Ползучая чума, Оберег: малая яшма*)

3. Несколько тяжелых существ за 8-10 кристаллов маны: от трех до одиннадцати штук

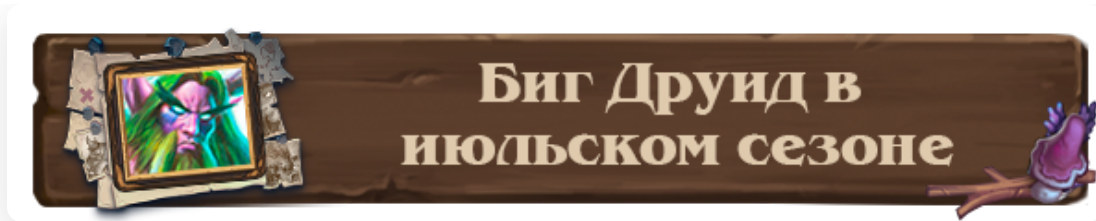
А как уж конкретно собрать Биг Друида – большой вопрос, на который пока что трудно дать однозначный правильный ответ. Вариаций слишком много, и архетип еще мало исследован, чтобы можно было с уверенностью определить лучший подход.

Впрочем, какого бы Биг Друида вы ни выбрали, очевидно одно – это сильнейшая колода с веселым и эффективным геймплеем, массой выгодных матч-апов и необычным игровым стилем. Пожалуй, единственный серьезный недостаток героя статьи – его стоимость. Традиционно Биг Друид не дешев, так как использует очень много легендарных карт. Впрочем, многие могут быть в вашей коллекции. В данном гайде вы найдете множество разных и непохожих друг на друга колод, и, возможно, какую-то из них у вас получится собрать, не затрачивая много драгоценных золота и чародейной пыли.

Из данного руководства по игре вы помимо сборок узнаете и об основах геймплея Биг Друида: будут рассмотрены вопросы муллигана, общая стратегия игры, важные аспекты конкретных матч-апов и многое другое.

*Разделы гайда:*

- *Биг Друид в июльском сезоне*
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
- *Основа колода*
  - *- Опциональные и технические карты*
- *О бюджетной колоде*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
  - *- Как работает Биг Друид?*
  - *- Способы победы*
  - *- Выживание*
  - *- Переигрывание по выгоде*
  - *- Давление*
  - *- Все или ничего*
  - *- Важные советы*
- *Карты с особыми эффектами*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Долгое время уже после изменений баланса карт класс был представлен в основном двумя архетипами – Таунт Дрийдом и Токен Дрийдом. Первый встречался чаще, а второй заметно уступал.

Мета, заметив постоянное присутствие Таунт Дрийда, стала меняться, дабы «законтрить» этот архетип. Слабостей у него оказалось достаточно: чего стоят только [Превращение Мага](#), [Сглаз Шамана](#), [Разведчица в беде!](#) Воина, многие даже стали использовать [Мехмастера Замыкальца](#).

Воодушевились и многие агрессивнейшие колоды, так как они часто успевали продавить Таунт Дрийда до того, как тот закроется непроходимыми стенами из провокаций, а сделать это у него получалось не очень рано, ведь в колоду Таунт Дрийда из-за [Времени ведьмовства](#) нельзя положить [Ползучую чуму](#) и [Малфуриона Пагубного](#) – мощнейшие анти-агро опции класса.

В этих условиях Дрийд начал меняться, отвечая на адаптацию меты к Таунт Дрииду. На сцену вышли [Малигос Дрийд](#) ([подробный гайд по Малигос Дрииду](#) читайте здесь) и Биг Дрийд.

Биг Дрийд собирался ранее и собирается сейчас совершенно по-разному. Некоторые сборки очень похожи на Таунт Дрийда, дополненного [Ползучей чумой](#), [Малфурионом Пагубным](#) ([Хадронокс](#) при этом сохраняется) и несколькими тяжелыми угрозами (совершенно разными), которые компенсируют не всегда удачно срабатывающего [Хадронокса](#).

Другие Биг Дрииды берут за основу колоду [Малигос Дрийда](#), дополняя ее несколькими тяжелыми угрозами для альтернативного способа победы.

Также Биг Дрииды обращаются к разным способам добавления своим тяжелым угрозам гибкости и легкости разыгрывания. Какие-то версии просто используют больше способов разгона по мане, другие обращаются к [Зоркой разведчице](#), а есть колоды с [Мастером Сердцедубом](#) и [Чародейкой драккари](#). Впрочем, в некоторых колодах используются все представленные инструменты.

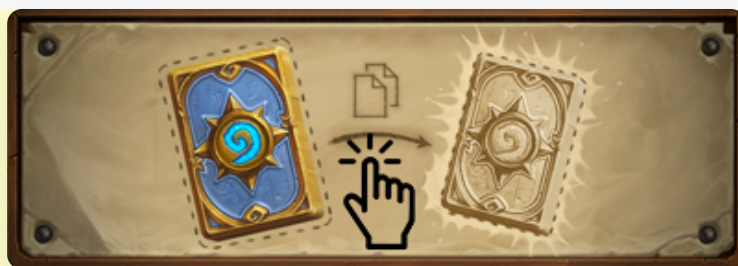
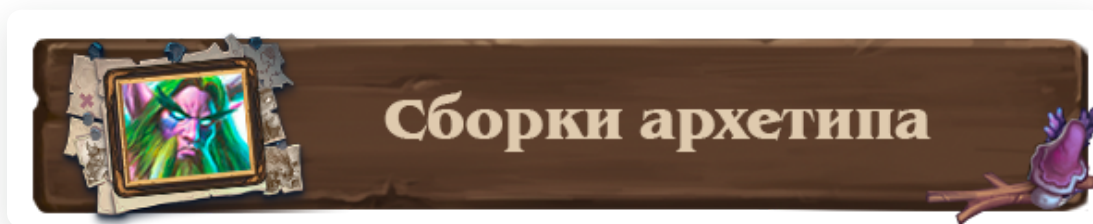
Говорить о матч-апах Биг Дрийда сложно не только потому, что архетип еще мало исследован, но и потому, что сборок его очень много и нацелены они на разные противостояния. Какие-то лучше справляются с агро колодами, другие – хуже.

Два, пожалуй, почти всегда неприятных противника Биг Дрийда – [Миракл Разбойник](#) и [Биг Спелл Маг](#), хотя с последним потягаться вполне реально. Матч-ап с [Нечетным Разбойником](#) зависит от вашей колоды: жадные версии борются с ним с трудом, а другие, оставляют этот архетип Валиры позади.

Не обнадеживают результаты Биг Дрийда в поединках с [Мурлок Магом](#), [Мурлок Паладином](#), [Зоолоком](#), [Темпо Магом](#) и [Комбо Жрецом](#), но все это не столь частые гости в

ладдере, чтобы беспокоиться о них. Куда важнее то, что со всеми другими представителями ладдера Биг Друид играет если не в плюс для себя, так хотя бы наравне.

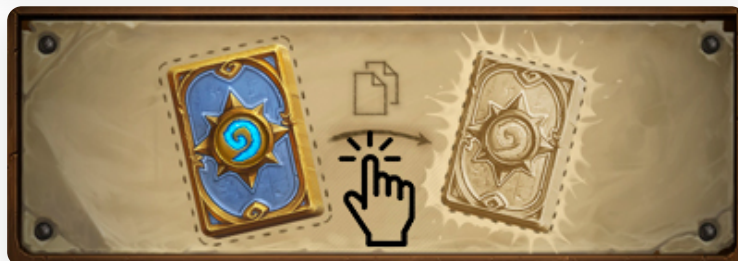
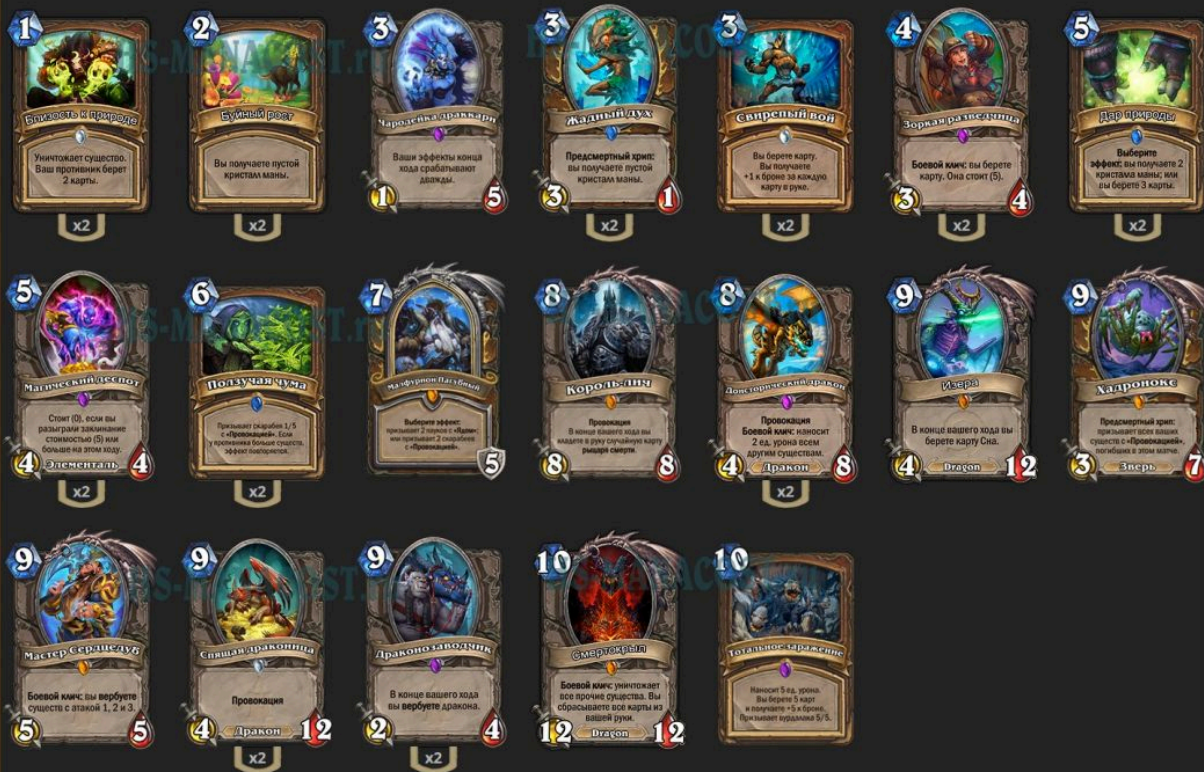
И статистические данные о проценте побед это подтверждают: Биг Друид действительно выигрывает значительно чаще, чем проигрывает.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Биг Друид от Thijs

## Биг Дриуд (Thijs)



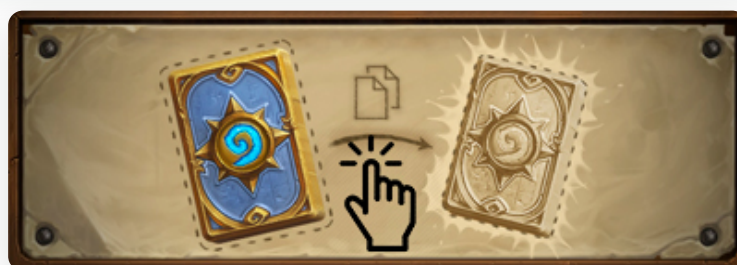
Самая популярная сборка Биг Дриуда на сегодняшний день. Такая версия очень похожа на Таунт Дриуда: синергия драконов, Хадронокс и Мастер Сердцедуб, но в колоде есть Ползучая чума и Малфурион Пагубный, зато нет Времени ведьмовства и Плотоядного куба.

Колода дополняется Жадным духом и Зоркой разведчицей, дабы Друид смог как можно быстрее реализовать свои тяжелые дропы, коих здесь большое количество.

### Биг Друид от Zridex

**Биг Друид от Zridex**



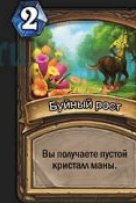
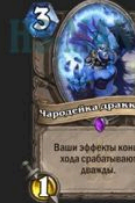
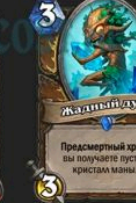








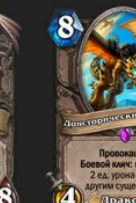




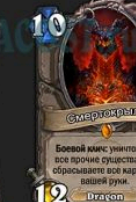

<b>1</b> Оберег-малашица Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. опыта для улучшения.)	<b>1</b> Близость и природа Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.	<b>2</b> Бумный рос Вы получаете пустой кристалл маны.	<b>3</b> Народные дравоуны Ваши эффекты конца хода сбрасываются дважды.	<b>3</b> Жадный дух Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.	<b>4</b> Ракмах Наносит 4 ед. урона выбранному противнику. (1 ед. урона остается персонажу-противнику.)	<b>4</b> Зоркая разведчица Боевой клич: вы берете карту. Она стоит (5).
<b>4</b> Развилка Выберите дважды: вы берете карту, ваша скорость полета +1 в атаке; вы получаете +6 в броне.	<b>5</b> Дур природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.	<b>6</b> Получающая Привлекает скрабы 1-5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект повторяется.	<b>7</b> Магический Палубник Выберите эффект: привлекает 2 скраба с «Провокацией»; или привлекает 2 скраба с «Провокацией».	<b>8</b> Королевский Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.	<b>8</b> Дом-торг с драконом Провокация. Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам.	<b>9</b> Изаба В конце вашего хода вы берете карту Сна.
<b>9</b> Хадронокс Предсмертный крик: привлекает все ваши существа с «Провокацией», побирая в руки карты.	<b>9</b> Мастер-бращаюу Боевой клич: вы вербуете существа с атакой 1, 2 и 3.	<b>9</b> Спящая драконница Провокация.	<b>9</b> Драконо заводчик В конце вашего хода вы вербуете дракона.	<b>10</b> Тирантия Не может быть целью заклинаний или силы героя.		




Похожая на предыдущую колода, отказываясь от Смертокрыла, Свирепого воя, Магического деспота и Тотального заражения в пользу Тирантия, Развилки, Размаха и Оберега: малая яшма. У такого Биг Друида чуть больше гибкости и вариативности, но в целом версии от Zridex и Thijs мало чем отличаются друг от друга.


### Биг Друид от Windello


**Биг Друид от Windello**

<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">0</span>    <b>Озарение</b>                      Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">1</span>    <b>Вьюга и мороз</b>                      Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">2</span>    <b>Грибный рож</b>                      Вы получаете пустой кристалл маны.                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">3</span>    <b>Чародейство дравоуна</b>                      Ваши эффекты конца хода срабатывают дважды.                      1 5                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">3</span>    <b>Малый дух</b>                      Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.                      3 1                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">3</span>    <b>Ирсия вальмовства</b>                      Присоединяет вашего сумасшедшего зверя, поглотившего в течение матча.                      3 4                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">4</span>    <b>Волхвица Умбра</b>                      После того, как вы призываете существо, срабатывает его «Предсмертный крик».                      3 4                 </div>
<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">4</span>    <b>Зоркра ведьмичка</b>                      Боевой крик: вы берете карту. Она стоит (5).                      3 4                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">5</span>    <b>Плотоядный пасть</b>                      Боевой крик уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.                      4 6                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">5</span>    <b>Магический деспот</b>                      Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимости (0) или больше на этом ходу.                      4 4                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">5</span>    <b>Дар дравоуна</b>                      Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">7</span>    <b>Ма-фурин Палый маг</b>                      Выберите эффект: призывает 2 копии «Далекий полет»; 2 копии «Провокация».                      5 5                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">8</span>    <b>Король горы</b>                      Провокация: в конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту ридера свиря.                      8 8                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">8</span>    <b>Левсердечный дракон</b>                      Провокация: Боевой крик наносит 2 ед. урона всем другим существам.                      4 8                      x2                 </div>
<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">9</span>    <b>Спящий дракончик</b>                      Провокация.                      4 12                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">9</span>    <b>Мастер Сервисауд</b>                      Боевой крик: вы вербуете существо с атакой 1, 2 и 3.                      5 5                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">9</span>    <b>Драконолордчик</b>                      В конце вашего хода вы вербуете дракона.                      2 4                      x2                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">9</span>    <b>Ладронюке</b>                      Предсмертный крик: призывает более слабое существо «Провокация»; или копию в этом матче.                      3 7                      Зверь                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">10</span>    <b>Смертокрыл</b>                      Боевой крик уничтожает все прочие существа. Вы сбрасываете все карты из вашей руки.                      12 12                      Драгон                 </div>	<div style="text-align: center;"> <span style="font-size: 20px; color: blue;">10</span>    <b>Тотальное заражение</b>                      Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 м крист. Призывает верблюда 5/5.                      x2                 </div>	



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

14960






Windello предлагает еще одну колоду с элементами Таунт Друида: в этой версии помимо всего прочего появляется **Плотоядный куб** и **Время ведьмовства**, из-за чего Друид отказывается от **Ползучей чумы**, хотя сохраняет **Малфуриона Пагубного**.

Биг Друид от BigBoy (старая версия)

**Биг Друид (BigBoy)**



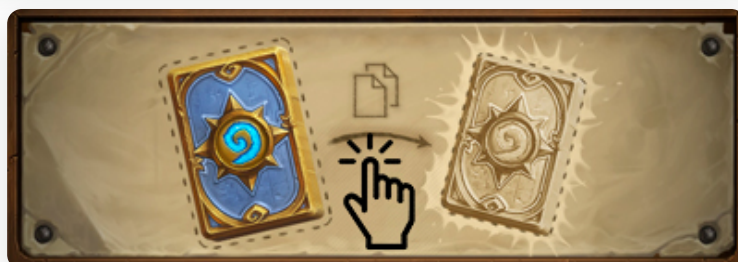

Слегка устаревшая, но все еще интересная версия Биг Друида, который пользуется связками не только Таунт Друида, но и Малигос Друида, а объединяет их синергия драконов.

---

Биг Друид от BigBoy (новая версия)

# Биг Друид (BigBoy)

<p><b>1</b></p> <p><b>Близость к природе</b></p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Оберег чапальшма</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ад. брони для улучшения.)</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Буйный рог</b></p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Чародейка дракварн</b></p> <p>Ваши эффекты конца хода сбрасываются дважды.</p> <p>1 5</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Жадный дух</b></p> <p>Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Реммах</b></p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Развилка</b></p> <p>Выберите дважды: вы берете карту, если существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к Броне.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Дар природы</b></p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Ползучая чума</b></p> <p>Прикладывает скрабел 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Мастерин Пастбище</b></p> <p>Выберите эффект: прикладывает 2 скрабел с «Броней»; или прикладывает 2 скрабел с «Провокацией».</p> <p>5</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Король-лунч</b></p> <p>Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p>8 8</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Донстаричский дракон</b></p> <p>Провокация. Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>4 8</p> <p>x2</p>
<p><b>9</b></p> <p><b>Малинов</b></p> <p>Урон от заклинаний +5</p> <p>4 12</p> <p>Dragon</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Иверя</b></p> <p>В конце вашего хода вы берете карту Сна.</p> <p>4 12</p> <p>Dragon</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Хадропоке</b></p> <p>Предсмертный крик: привлекает всех ваших существ с «Провокацией», погибших в этом матче.</p> <p>3 7</p> <p>Зверь</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Мастер Сердцелуб</b></p> <p>Боевой клич: вы вербуете существ с атакой 1, 2 и 3.</p> <p>5 5</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Спящая драконца</b></p> <p>Провокация</p> <p>4 12</p> <p>Dragon</p> <p>x2</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Драконозавдчик</b></p> <p>В конце вашего хода вы вербуете дракона.</p> <p>2 4</p> <p>x2</p>



Обновленная версия представленной выше колоды становится чуть легче: исключаются Смертокрыл, Ветвь Древа Жизни и Вестник рока. Вместо них в колоде оказываются Доисторические драконы, одна копия Чародейки драккари.

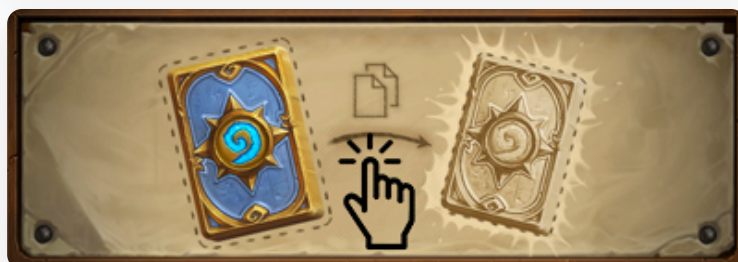
Такой Друид старается улучшить матч-апы и с агрессивными колодами, и с медленными, однако в случае с последними придется проявить креатив и мастерство, так как количество угроз у такого Биг Друида не столь велико, как у Таунт Друида с Временем ведьмовства и Плотоядными кубами.

---

Биг Друид от Casie

# Биг Друид от Casie

 <p><b>Лунный огонь</b> Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Оберст: чапалыша</b> Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ад. брони для улучшения.)</p> <p>x2</p>	 <p><b>Близость к природе</b> Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Буйный рога</b> Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Развилка</b> Выберите дважды: вы берете карту, если существа получаете +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>
 <p><b>Ветвь Древа Жизни</b> Предсмертный хрип: вы получаете 10 кристаллов маны.</p> <p>1 5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Безыкий маннунгуб</b> Боевой клич: становится копией выбранного существа.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Плодовый куб</b> Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный хрип: призывает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	 <p><b>Магический деспот</b> Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. Элементаль.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дар природы</b> Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кари Кровавое Кольцо</b> Предсмертный хрип: призывает на поле боя Бойца Кровавое Кольцо 4/5.</p> <p>4 5</p>
 <p><b>Получая чужа</b> Призывает скораба 1/5 «Фроловский». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p><b>Малформан Пастуший</b> Выборите эффект: призывает 2 скораба «Ирландия»; или призывает 2 скораба «Ирландия».</p> <p>5</p>	 <p><b>Король лунч</b> Проклятие: в конце своего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p>8 8</p>	 <p><b>Малиго</b> Урон от заклинаний +5</p> <p>4 12</p> <p>Драгон</p>	 <p><b>Тотальное тарасе</b> Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гуралка 5/5.</p> <p>10</p> <p>x2</p>	 <p><b>Тирант</b> Не может быть целью заклинаний или силы героя. Зверь</p> <p>12 12</p>



А этот Биг Друид уже больше похож на Малигос Друида, чем на Таунт Друида: Лунный огонь, Ветвь Древа Жизни и другие знакомые инструменты архетипа. Правда из-за наличия Тирантия, Плотоядных кубов и Кэрна Кровавое Копыто назвать эту колоду полноценным Малигос Друидом нельзя: очень уж много здесь тяжелых угроз, которые помогают этой сборке играть от стола и давить медленных противников не только комбинацией усиленных заклинаний.

---

Нечетный Друид от Purple

---

# Нечетный Друид от Purple

<p><b>1</b></p> <p><b>Близость к природе</b></p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Коготь</b></p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода и +2 к броне.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Оберег-малая лшма</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для друидов.)</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Жадный дух</b></p> <p>Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Время всерывов</b></p> <p>Призывает вашего случайного зверя, погибшего в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Священный вой</b></p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
<p><b>5</b></p> <p><b>Звездолет</b></p> <p>Выберите эффект: наносит существу 5 ед. урона; или 2 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Дар природы</b></p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Плотоядный куб</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Трог-мрачноед</b></p> <p>Провокация Ля</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Зверь</b></p> <p>Провокация. Боевой клич: теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Изера</b></p> <p>В конце вашего хода вы берете карту Сна.</p> <p>Dragon 12</p>
<p><b>9</b></p> <p><b>Хадропокс</b></p> <p>Предсмертный крик: призывает всех ваших существ с «Провокацией» погибших в этом матче.</p> <p>Зверь 7</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Мастер Сердцелуб</b></p> <p>Боевой клич: вы вербуете существ с атакой 1, 2 и 3.</p> <p>5</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Ваш дождик сыпится душой</b></p> <p>Начало матча: если в колоде нет карт с четной стоимостью, лечит героя.</p> <p>Зверь 8</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Спящая драконница</b></p> <p>Провокация Дракон 12</p> <p>x2</p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Драконозаводчик</b></p> <p>В конце вашего хода вы вербуете дракона.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	



Если хотите пойти во все тяжкие и поиграть Друидом без **Буйного роста**, обратитесь к колоде Нечетного Друида от Purple. Улучшенная сила героя поможет вам накапливать броню и бороться за стол на ранних этапах, что решит многие проблемы в агрессивных поединках, а на поздних этапах такой Друид мало в чем уступает классическому Таунт Друиду.



Выбрано 10 / 30 карт		
1	Близость к природе	2
2	Буйный рост	2
3	Жадный дух	2
5	Дар природы	2
7	Малфурион Пагубный	
8	Король-лич	

**Основа колоды**, то есть карты, встречающиеся во всех сборках архетипа, у Биг Друида не столь обширно, что связано с чрезвычайной гибкостью и вариативностью героя статьи: есть версии с **Хадроноксом** и без, с полным набором ремувалов и неполным, и так далее. В результате из общепризнанных карт остаются следующие десять.

**Часто они дополняются** **Мастером Сердцедубом**, **Ползучей чумой**, **Хадроноксом**, **Оберегом**: малая яшма, **Драконозаводчиком** и тяжелыми драконами.

Из **драконов** для синергии с **Драконозаводчиком** выбираются все или некоторые из списка: **Доисторический дракон**, **Спящая драконица**, **Изера**, **Смертокрыл** и **Малигос**.

Чуть **менее распространенные опции**: **Чародейка драккари**, **Земляная чешуя**, **Свирепый вой**, **Развилка**, **Зоркая разведчица**, **Размах**, **Магический деспот**, **Тотальное заражение**.

Редкие и **экстравагантные опции**: **Барон Геддон**, **Зов чащобы** и синергирующие с ним ранние дропы, **Вестник рока**, **Смоляной страж**, **Озарение**, **Гнев**, **Гризли из Ведьминого леса**, **Кенарий**, **Время ведьмовства**, **Лунный огонь**, **Ветвь Древа Жизни**, **Алекстраза**,

Марин Лис, Волхвица Умбра, Плотоядный куб, Кэрн Кровавое Копыто, Тирантий, Баку Пожирательница Луны и Ноздорму.

Из всего данного списка карт и некоторых других и собирается Биг Дриуд — не единый архетип, а, скорее, целая группа колод, объединенных лишь наличием значительного количества крупных угроз и каких-либо хитрых способов разыграть их, не потеряв при этом в темпе.



Если вы планируете собирать своего собственного Биг Дриуда, подумайте о том, **какие именно опции вам необходимы**. Для улучшения агро матч-апов используются Ползучая чума, Магический деспот, Вестник рока, Размах и какие-либо способы накопления брони.

Чем больше у вас тяжелых угроз и способов темпово разыграть их, тем проще вам будет в контроль поединках.

Обратите внимание на Развилку, которая хорошо сочетается с Ползучей чумой и другими способами заполнить стол несколькими существами. Также, если вы используете Развилку в колоде, вам не так нужно Тотальное заражение. Обычно в сборках присутствует или то, или другое заклинание, и только в Биг Дриудах, берущих за основу Малигос Дриуда, возможно использование обеих опций.

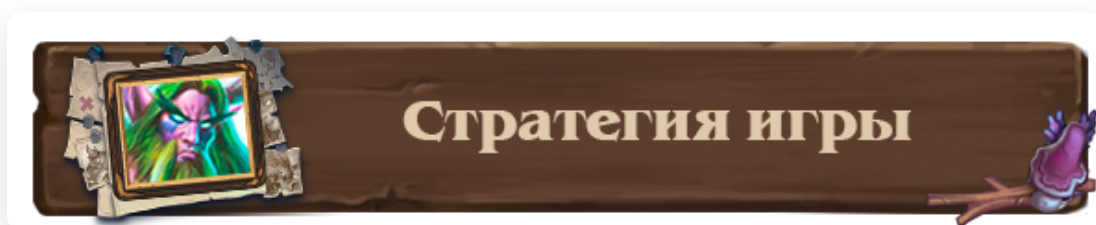
Собрать **бюджетного Биг Дриуда**, не использующего легендарные и эпические карты или использующего их минимум, увы, невозможно. Это не тот архетип, в котором можно легко заменить одни угрозы на другие, не потеряв основные синергии и потенциал колоды. Если ваша коллекция и запасы пыли не позволяют создать Биг Дриуда, не расстраивайтесь: у класса есть целый ряд других мощных архетипов, которые не требуют такого значительного количества дорогостоящих карт: Таунт Дриуд, Токен Дриуд и Малигос Дриуд.



Различных сборок Биг Друида очень много, несмотря на это, в стартовую руку все они ищут одинаковый набор карт. В первую очередь это способы разгона по мане.

В медленных матч-апах также в руке могут оставаться некоторые особенно мощные существа, а в быстрых ключевые анти-агро опции.

- Всегда оставляйте в руке **Буйный рост**. Две копии этого заклинания можно оставить, если у вас есть Монетка. Без нее второй **Буйный рост** лучше сбросить.
- **Жадный дух** нужен в вашей стартовой руке всегда вне зависимости от матч-апа.
- **Дар природы** можно оставлять в руке всегда, если у вас уже есть Монетка или **Буйный рост**. Без этих опций **Дар природы** все равно полезен в медленных противостояниях (Воин, Охотник, Друид, Шаман, Маг, Жрец и Чернокнижник).
- **Ползучая чума** оставляется в руке, если перед вами Паладин, всегда. Также ее можно оставить при встрече с Разбойником, если у вас есть Монетка или хорошая рука.
- **Мастер Сердцедуб** оставляется в руке, если вы ожидаете медленный матч-ап Воин, Охотник, Друид, Шаман, Маг, Жрец и Чернокнижник) или у вас есть хорошая стартовая рука.
- Если у вас есть **Зов чащобы**, оставляйте его в руке всегда.
- **Зоркая разведчица** пригодится вам всегда при наличии **Буйного роста** или Монетки, а в самых медленных матч-апах можно оставлять ее и просто так.
- **Оберег: малая яшма** – отличная опция против Разбойников, Охотников и Шаманов.
- **Близость к природе** нужна вам, если вы встретились с Чернокнижником.
- Если у вас есть **Ветвь Древа Жизни**, оставляйте ее на муллигане всегда
- **Размах** полезен против Паладина всегда, а против Разбойника, если у вас есть Монетка или **Буйный рост**.
- **Малфуриона Пагубного** можно оставить в стартовой руке, если вы ожидаете агрессивный матч-ап и у вас есть другие хорошие карты. Всегда оставлять рыцаря смерти можно, если перед вами Жрец.
- **Доисторического дракона** можно оставить в руке в матч-апе с Паладином, если у вас есть Монетка и хорошая стартовая рука.
- При наличии Монетки и **Дара природы** вы можете оставлять в руке **Магического деспота**.





Биг Дрийд – не самая простая колода, ее потенциал велик, но лишь в умелых руках игрока, который понимает возможности и ограничения своей колоды и возможные матчапы.

В вашем распоряжении будет оказываться ограниченное количество ресурсов в колоде, и когда они иссякнут, вы проиграете, если не добьете оппонента ранее. Выигрывает Биг Дрийд преимущественно от стола: колода способна ставить на него крупные угрозы несколько раз за партию, которые, более того, порой могут давать вам дополнительные ресурсы.

Сила Биг Дрийда в том, что у него есть несколько способов очень быстро заставить стол массой трудно убиваемых существ: это и [Мастер Сердцедуб](#), и [Драконозаводчик](#), и [Хадронокс](#), и комбинации с [Ветвью Древа Жизни](#). Все они стоят очень много ресурсов (к которым относятся как карты, так и мана), поэтому в вашем распоряжении будут способы быстро пополнить эти самые ресурсы: наращивание кристаллов маны, [Зоркая разведчица](#).

Немаловажны и другие темповые инструменты, например, [Магический деспот](#), который поможет вам сократить возможное после медленного старта (а у Биг Дрийда всегда медленный старт) отставание.

Но ставить на стол существ – это, конечно, хорошо, но не всегда этого будет достаточно. Многие ваши крупные угрозы можно проигнорировать, а на провокаторов наложить эффект немоты или забрать их каким-либо точечным ремувалом, как [Кровожадный злолист](#). Вам на помощь приходят заклинания [Близость к природе](#) и [Оберег: малая яшма](#), которые в идеале нужно использовать для темпового переворота. То есть не просто зачищая какую-то опасную угрозу, но и выставляя свою в тот же ход. Благо, низкая стоимость ваших ремувалов позволяет комбинировать их практически с любой картой в вашем распоряжении.

В отличие от Таунт Дрийда, которому часто крайне важно использовать [Близость к природе](#) на [Хадронокса](#) или [Плотоядный куб](#), Биг Дрийд может распоряжаться этим ремувалом свободнее. Да, у него тоже может быть [Хадронокс](#), но это не ключевая карта, вокруг которой построена вся колода, так что порой им можно и пожертвовать, выставив на стол и не уничтожив его самостоятельно сразу же после этого.



Стоит поговорить о **разнообразных способах победы**, доступных Биг Дрииду в различных противостояниях и ситуациях.



## 1. Выживание

Первый способ победы, доступный Биг Дрииду – это выживание. На самом деле, даже несмотря на обилие существ с провокацией и способность накапливать броню, Дрииду очень тяжело справляться с ранней агрессией, особенно если рука наполнена совершенно не теми картами. Выбрав стратегию выживания, вы должны стремиться по максимуму контролировать стол оппонента и беречь вашего героя. Это особенно важно на начальных стадиях игры, когда противник попытается оказывать максимальное давление, чтобы игра не ушла в позднюю стадию. Борьба с агрессией вам помогут не только провокации и накопление брони – большую роль играют ваши ремувалы. В агрессивных матч-апах крайне полезен **Оберег: малая яшма**, который даже в своем первоначальном виде уже смотрится неплохо, так как способен избавляться от мелких угроз, которые обычно и используют агро колоды (условный **Лидер рейда** – отличная цель для заклинания). Прекрасно показывают себя **Размах** и **Близость к природе**. Помните о том, что последнее заклинание не нужно беречь для поздних этапов в агро матч-апах – вряд ли игра затянется до этого момента. Гораздо важнее избавляться от опасных угроз на раннем этапе и в середине игры, потому что именно в этот промежуток времени вы максимально уязвимы и слабы.

**Ползучая чума** – важнейшая карта практически во всех агро матч-апах, причем, не во всех из них ее розыгрыш приведет вас к победе. Порой **Ползучая чума** только задерживает вашего оппонента на 1-2 хода, но после, расправившись со Скарабеем, противник вновь принимается за ваше «лицо» и не отпускает партию. За то время, пока вы защищены стеной провокаторов, важно максимально реабилитироваться по темпу и выставить мощные угрозы на стол, например, **Драконозаводчика** или **Хадронокса**.

Как только вы переломите ситуацию на игровом поле в вашу пользу, дело будет за малым: убедиться, что вас не продавят взрывным уроном из руки (броня и провокаторы в помощь) и перейти в финальное наступление, ответить на которое оппоненту будет нечем.

Выживание актуально, если речь идет о самых агрессивных матч-апах, например, с Нечетным Паладином или Нечетным Разбойником.



## 2. Переигрывание по выгоде

Вы едва ли сможете переиграть по выгоде, например, [Дрыжеглот Шамана](#), [Квест Воина](#) или другие архетипы, потенциал урона которых часто не ограничен или слишком велик для вас. И все же в некоторых противостояниях Биг Друид способен получить очень много ресурсов в руку, с помощью которых можно медленно и планомерно завершить партию, осушив ресурсы противника.

Две важнейшие карты, с помощью которых вы получаете по сути бесконечную выгоду – [Король-лич](#) и [Изера](#), если кто-то из этой пары задержится на вашей половине несколько ходов, вы сможете задуматься о том, чтобы переигрывать противника по выгоде. Важно, что даже если ваш [Король-лич](#) будет уничтожен, вы сможете получить дополнительную его копию на столе благодаря [Хадроноксу](#).

Переигрывая противника по выгоде, важно убедиться в том, что вы придете к усталости позже вашего оппонента. Вам поможет [Близость к природе](#), которая ускорит процесс получения карт вашему оппоненту, что для вас порой даже полезно.

Еще одна важная карта – [Малфурион Пагубный](#). С его помощью вы сможете накапливать броню, атаковать по вражескому герою или размениваться, не тратя карт в руке, — а это очень важно.



## 3. Давление

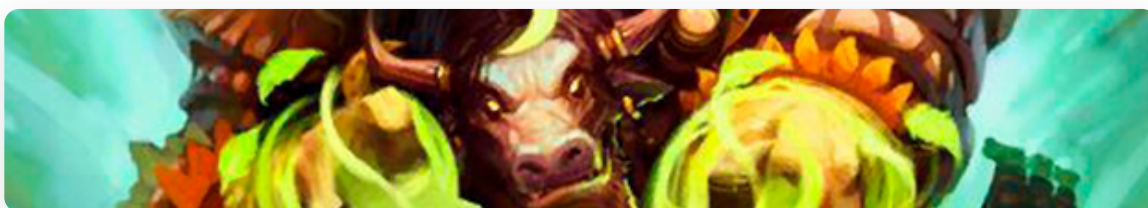
Все же намного чаще Биг Друиду следует играть агрессивно. Эта совсем не та агрессия, как у [Нечетного Разбойника](#), например: начнете вы партию пассивно и едва ли до 8-9 кристаллов маны совершите что-то наступательное.

И все же давить и атаковать на поздних этапах крайне важно для героя сегодняшней статьи, по сути он и создан для этого: в его распоряжении очень много тяжелых угроз, выставляя которые по очереди, вы достаточно быстро лишите оппонента ответов и сможете безнаказанно бить по «лицу» противника, нанося критические для него показатели урона.

Несмотря на то, что порой у Таунт Друида не так уж много способов добора, в его распоряжении есть много существ с механиком вербовки, которые, зайдя в руку вовремя, быстро опустошат вашу колоду и введут в игру основные угрозы. При таких раскладах атаковать – самый естественный и очевидный путь, которому вам и стоит следовать.

Разумеется, если вы планируете нападать, вы должны понимать все ваши возможности: сколько крупных угроз есть в вашей колоде изначально, сколько осталось, сколько еще вы сможете призвать на игровое поле в ближайшее время. Также вам крайне важно понимать, как оппонент сможет остановить вас: своими существами или ремувалами (точечными и массовыми). Опасны для вас в первую очередь все те, что не наносят урон, но избавляются от существ противника иначе, будь то [Ошеломление](#), [Превращение](#), [Сглаз](#), [Кровожадный злолист](#), [Потасовка](#), [Ментальный крик](#), [Круговерть Пустоты](#) и так далее.

Если оппонент имеет доступ к каким-то из названных карт или им подобным, важно понимать, сколько их у него есть в колоде, сколько осталось, насколько вероятно, что ключевой ответ находится в его руке в настоящий момент. Исходя из данной информации, вы вольны выбирать: как много существ поставить на стол, размениваться или действовать агрессивно и так далее.



#### 4. Все или ничего

Биг Друид крайне уязвим к ультимативным точечным ремувалам, особенно к тем, что требуют мало маны – так вы теряете огромное количество темпа и в результате закономерно проигрываете.

Какие-либо точечные ремувалы или другие ответы на ваши крупные угрозы есть почти у каждой колоды в игре, но важно их количество. Если у Биг Спелл Мага целый веер подходящих ремувалов ([Превращение](#), [Кукла вуду](#), [Метеорит](#)) и дополнительные способы задержать вас ([Снежная буря](#)), то у Таунт Друида это только [Близость к природе](#), а у Рекрут Охотника – [Метка охотника](#).

Понимания возможностей противника поможет вам, когда вы будете решать: рискнуть вам или нет. А возможностей рискнуть у вас будет достаточно, например, можно поставить на стол [Смертокрыла](#), убрав с него все и понадеявшись, что оппонент не ответит на него. Или можно поставить в темп, например, [Малигоса](#) или [Хадронокса](#), опять же, рассчитывая, что у противника не будет на них должного ответа, и тогда-то вы совершите действительно мощные ходы.

Порой рисковать крайне важно: если у вас осталось мало ресурсов в руке и вы понимаете, что попросту не сможете победить, играя надежно и далее. Прочувствовать этот момент трудно, но важно стремиться к этому. Иногда рисковать глупо и неосмотрительно, а порой это самое мудрое решение, которое вы можете предпринять.

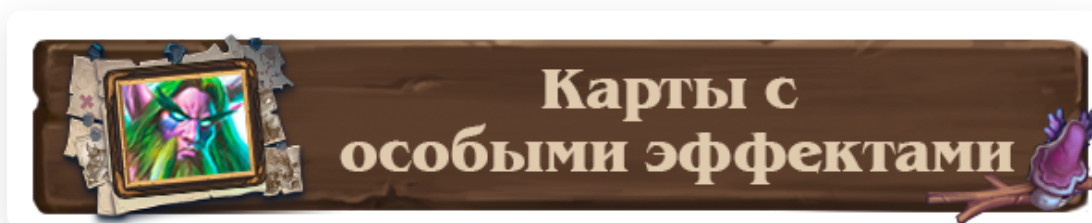


Другие **важные советы**, которые помогут вам освоить Биг Друида:

- **Зоркая разведчица** – важная карта на старте почти во всех противостояниях. Обычно нужно стараться играть ее на четырех кристаллах маны, дабы полученную с ее помощью карту разыграть на следующий ход по кривой маны. Впрочем, это не всегда будет что-то дорогостоящее и очень мощное, так что будьте готовы к плохим исходам.
- **Чародейка драккари** хорошо сочетается не только с **Драконозаводчиком**, но и с **Королем-личом** и **Изерой**. Ставьте этих существ вместе, если вам нужны дополнительные ресурсы в руке.
- Помните о правильной последовательности действий, например, сначала добивайте карты, дабы обладать полной информацией о доступных вам опциях. Также обратите внимание на заклинание **Свирепый вой**, порой его нужно использовать в начале хода, пока в вашей руке максимум карт, так вы получите больше брони.
- Не всегда **Магического деспота** нужно ставить после применения **Дара природы**. Порой, если у вас в руке есть **Ползучая чума** и вы вскоре планируете разыграть ее, лучше приберечь 4/4 угрозу именно на этот ход, дабы 1/5 Скарабей защищали **Магического деспота** от невыгодных разменов.
- В медленных матч-апах **Ползучая чума** не столь мощна и эффективна. Вы можете вовсе не разыгрывать ее, если планируете извлечь максимум выгоды из **Хадронокса**, а можете призвать лишь одного или двух Скарабеев, дабы извлечь выгоду из самой **Ползучей чумы** – небольшую, но максимальную в данном матч-апе.
- **Жадный дух** силен только в начале игры, а после становится крайне слабой картой. С **Буйным ростом** ситуация другая – его можно не использовать на 7-8 кристаллах без необходимости, дабы в будущем получить дополнительную карту.
- Грамотно используйте Монетку. Можно использовать связку Монетка + **Буйный рост** на первом ходу, но если у вас нет хорошего третьего хода, лучше этого не делать.



- **Оберег: малая яшма** не может быть улучшено до максимума моментально, даже если вы получите сразу 10 брони (**Свирепый вой**). Исключение составляет карта **Развилка** – если вы дважды выберете броню, **Оберег: малая яшма** улучшится на две ступени, хотя разыграна будет только одна карта.
- После получения брони не наводите курсором на **Оберег: малая яшма**, дабы не показывать оппоненту, что в вашей руке есть это заклинание и оно только что улучшилось.
- **Крадущийся упырь** может доставить немало хлопот, поэтому важно знать, какие архетипы играют его (**Биг Спелл Маг**, **Контроль Жрец**, **Четный Чернокнижник** и некоторые другие) и быть к нему готовым.
- Если у вас есть **Малигос**, не держите его в руке слишком долго. Вы не **Малигос Друид** и не сможете совершить ОТК комбинацию, так что этот дракон – просто опаснейшая угроза для оппонента, с которой тот почти всегда должен считаться из-за наличия у вас **Размаха**. Неопытные оппоненты даже после двух потраченных вами **Размахов** будут бояться и уважать **Малигоса**, хотя других наносящих урон заклинаний у вас может и не быть, особенно если вы не держите в руке уже давно карту сна или рыцаря смерти.
- Внимательно относитесь к картам с «выберите эффект» и случайными эффектами в вашей колоде – и тех, и других в вашем распоряжении очень много, и каждую нужно правильно обыгрывать и реализовывать. Подробнее об этом в следующем разделе.



В данном разделе будет проведен разбор карт со случайными эффектами и с «выберите эффект». Вы узнаете обо всех возможных исходах и ваших действиях, которые помогут эти исходы обыграть. По отношению к картам с «выберите эффект» будет проведен разбор доступных опций и случаев, когда нужно выбирать ту или иную.



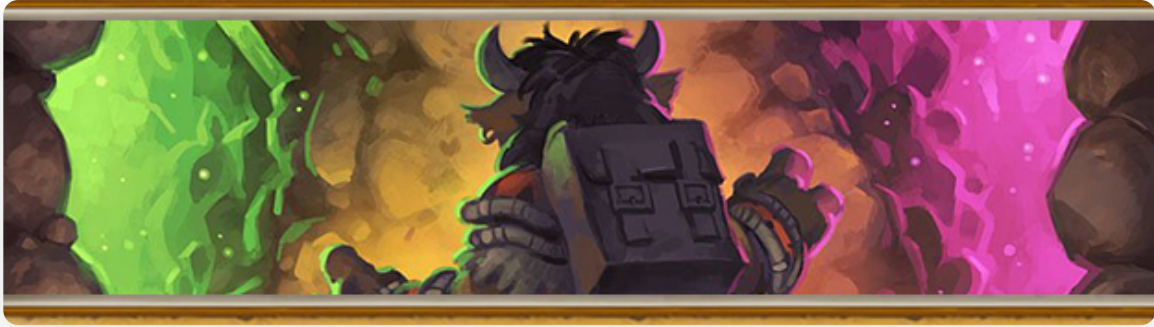
**Малфуррион Пагубный** – выбирать между двумя эффектами вам придется и при розыгрыше этой карты, и когда вы будете использовать новую силу героя. Сперва стоит поговорить о боевом кличе **Малфурриона Пагубного**. Если вы играете Друидом с **Развилкой**, который способен давать дополнительную атаку даже самым мелким угрозам, выбирать 1/5 скарабеев чаще всего верный вариант: у них больше здоровья, а значит выше шанс нанести дополнительный урон по герою противника и быстрее одержать победу в партии. Более того, у них есть провокация, так что вы выиграете много времени для реализации вашего основного плана на игру. Но из этого не следует, что Скарабей – ваша единственная или «дефолтная» опция, есть множество ситуаций, когда Пауки с ядом будут смотреться лучше. Когда же их выбирать?

В первую очередь тогда, когда вы не боитесь AoE эффекта, который может убить 1/2 угрозы, но не может справиться с 1/5 существами. Например, если вы обыгрываете **Адское пламя** или **Волну огня**, лучше не выбирать существ с 1/2 характеристиками, а вот для Потасовки или **Ментального крика** все равны. Также Пауки с ядом не очень хороши тогда, когда вам нужно оборонять или вашего героя, или какое-либо другое ценное существо.

Во всех остальных случаях задуматься о 1/2 существах стоит: по герою они наносят столько же урона, сколько и скарабей 1/5, их так же можно усилить. Плюс Пауков с ядом в том, что они размениваются 1 к 1 с большинством существ оппонента, что может поставить его в неудобное положение. Да, призыв Пауков – это риск, но порой риск оправдан и необходим, порой только играя авантюрно и агрессивно можно вырвать победу из рук противника.

Если вы играете Биг Друидом с **Хадроноксом**, это легендарное существо своим предсмертным хрипом воскресит Скарабеев 1/5 – порой это хорошо, если ранее на вашей половине умерло мало провокаций, а порой плохо, если случилось наоборот и **Хадронокс** может воскресить других существ посильнее. Пауки с ядом не могут быть воскрешены **Хадроноксом**, потому что у них нет провокации, так что выбирайте их, если не хотите испортить предсмертный хрип вашего 3/7 существа.

Что до силы героя **Малфурриона Пагубного**, то с ней ситуация проще. Чаще всего вы будете выбирать дополнительную атаку, так как она поможет и давить, постоянно снижая здоровье противника, и эффективнее бороться за стол. Но броня тоже может быть полезна, если вы вынуждены защищаться или восстанавливать потери здоровья после неудачного старта. Также порой накопление брони – ваш способ победы, например, в матч-апе с Контроль Жрецом, но подробнее об этом в следующем разделе.

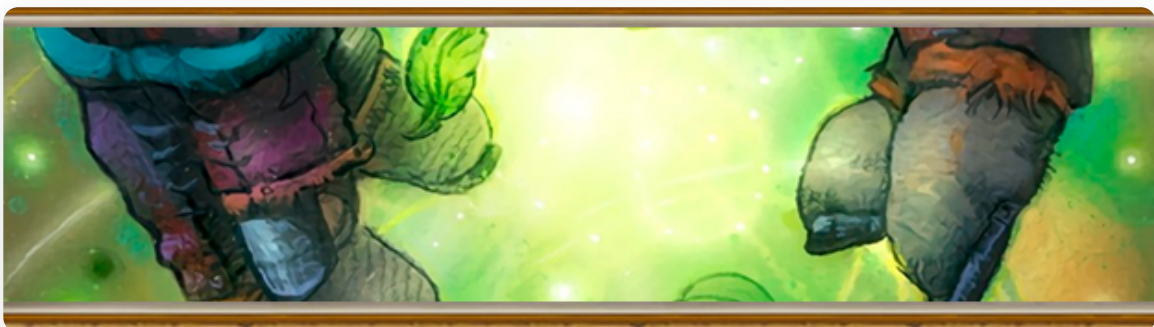


**Развилка** – часто перед вами будет стоять вопрос, что же выбрать среди предложенных эффектов? Иногда ответ будет очевидным, например, если у вас полный стол существ, и дополнительный бафф к атаке позволит вам нанести летальный урон или просто значительный урон, дабы в будущем закончить партию другими источниками урона.

Затруднения возникают чаще всего и выборе дополнительной брони и добора карты. На самом деле, не так просто дать четкий ответ, что и когда выбирать. Пожалуй, главный совет, который можно дать в этом случае – не нужно отчаянно копить броню, даже если против вас агрессивный соперник. Конечно, если вам угрожают летальным уроном, это делать необходимо, но в середине игры, когда основные события еще впереди, необязательно играть слишком уж осторожно. В некоторых случаях гораздо важнее будет добрать карту (или две карты), если высока вероятность найти необходимые для ближайших ходов инструменты, в иных случаях можно даже выбрать бафф к атаке, если это поможет вашим существам выгодно разменяться. Не стремитесь всегда выбирать один эффект, большое преимущество карты в том, что она дает вам выбрать два раза. Действуйте в зависимости от ситуации и старайтесь думать шире, не упираясь во что-то одно.

Если вы планируете добрать **Развилкой** карту и сделать другое действие, сначала выбирайте первое действие, так как «топдек» может изменить ваши планы на ход или даже несколько ходов.

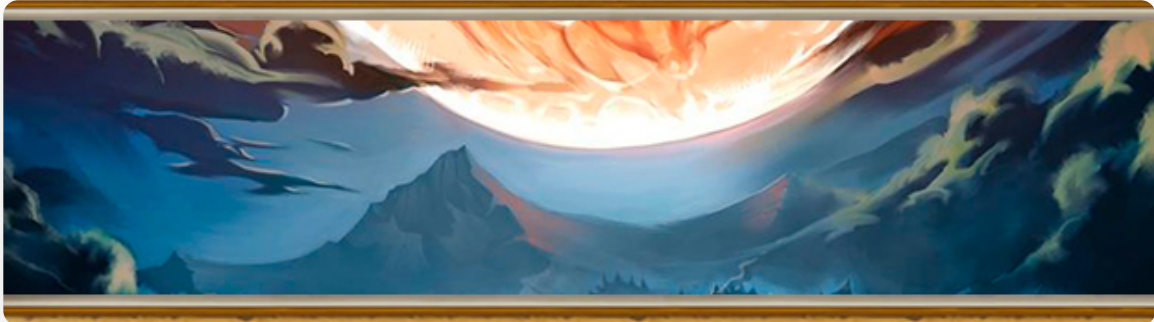
Часто в колоде Биг Дриuida не будет других источников добора помимо **Дара природы**, **Буйного роста** и **Развилки**. Если это так, задумайтесь о выборе добора при использовании **Развилки** – порой дополнительные ресурсы важнее брони или атаки.



**Дар природы** – очень многое зависит от вашей сборки: насколько много в ней эффектов добора и какая ваша рука в настоящий момент. Если у вас нет **Тотального заражения** или **Мастера Сердцедуба** в руке или колоде, возможно, **Дар природы** станет чуть ли не единственным вашим источником перебора колоды, так что выбирать «рамп» бездумно и на автомате не стоит. Впрочем, дополнительные два кристалла маны очень важны в середине партии, когда вы только добрались до 5-6 кристаллов маны. Раньше

выставив **Драконозаводчика** или другую крупную угрозу на стол, вы обеспечите себя невероятным преимуществом.

Для Биг Друида выбор **Дара природы** особенно труден, так что перед розыгрышем этого заклинания остановитесь и подумайте, что именно вам нужно: как много у вас осталось способов перебора колоды и нужны ли вам дополнительные ресурсы в ближайшее время.



**Время ведьмовства** – почти у всех Биг Друидов в колоде есть другие звери помимо **Хадронкса**. Двух призовет **Малфурион Пагубный** своим боевым кличем (Паук с ядом или Скарабей с провокацией), и воскрешать их вам бы совсем не хотелось. Тех же самых Скарабеев 1/5 призывает **Ползучая чума**. Помните, что некоторые карты противника тоже могут дать вам нежелательных зверей (**Превращение**, **Сглаз**, **Мехмастер Замыкалец**, **Разведчица в беде**).

Если вы планируете все-таки реализовать **Время ведьмовства** на максимум, старайтесь не разыгрывать **Малфуриона Пагубного** и **Ползучую чуму**, хотя, конечно, порой эти защитные карты попросту необходимы. Жадничать не стоит, в конце концов порой можно рискнуть и воскресить **Хадронкса** даже тогда, когда на вашей половине поля умерли и другие звери.



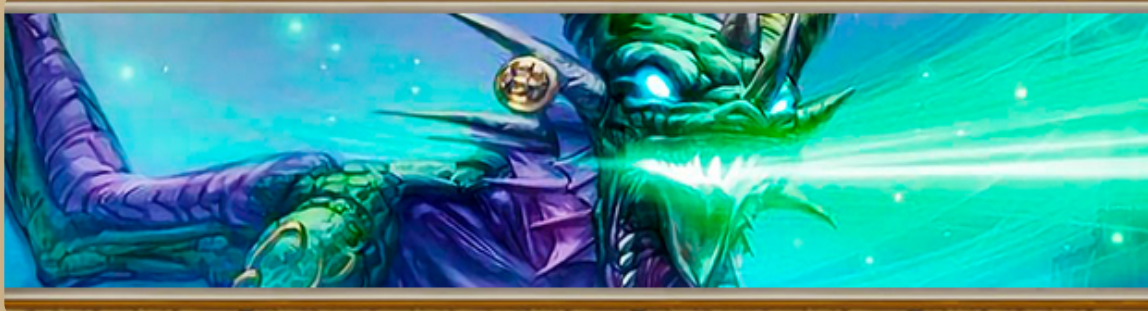
**Король-лич** – в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их восемь штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал в колоде Биг Друида.



- **Ледяная Скорбь** – отличный источник в первую очередь дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Оружие эффективно и потому, что у Друида часто имеется большой запас брони, то есть ваш герой вполне может принять некоторое количество урона, если решит разменяться с угрозами противника. Не жадничайте, пытаюсь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, в конце концов Ледяная скорбь – это 15 единиц урона.
- **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, [Хадронкса](#) у Таунт Друида или [Дрыжеглота](#) у [Дрыжеглот](#) Шамана.
- **Уничтожение** – здоровье, как уже было сказано, зачастую не проблема для Друида из-за огромного количества брони. Так что Уничтожение станет для вас отличным темповым ремувалом.
- Проклятый договор – не лучший AoE инструмент для Биг Друида, так как сжигание карт может очень дорого стоить, особенно если вы используете его против какого-нибудь Паладина с максимальным количеством существ на столе. Друид обладает массой ключевых карт в колоде, с которыми не хочется прощаться. Впрочем, в некоторых случаях Проклятый договор способен выступить в роли последней надежды, если дела совсем плохи.
- **Щит антимагии** – хороший бафф для Биг Друида, учитывая заклинания [Ползучая чума](#) и другие ваши карты. Не жадничайте, это заклинание можно использовать и на какое-то одно существо, защитив его от точечных заклинаний и усилив.
- **Лик смерти** – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или

существа – тоже хорошая опция. Может выступать в качестве источника урона для добивания оппонента в связке с **Малигосом** или отдельно.

- **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 – у Биг Друида в колоде очень много существ, и большинство из них обладают отличными характеристиками или другими мощными эффектами, не завязанными на боевых кличах.
- **Армия мертвецов** может стать решающей картой в матч-апе, так как, скорее всего, даст вам значительный стол всего лишь за 6 маны. Но не рискуйте, если вы побеждаете вашего оппонента и без этого заклинания, так как порой Армия мертвецов не оправдывает себя и только навредит. Риск оправдан лишь тогда, когда вы в равной или тяжелой ситуации.



**Изера** – как и **Король-лич**, в конце хода дает в вашу руку одну карту. На этот раз выбор делается случайным образом из списка в пять карт, то есть шанс найти конкретную равен 20%. Опять же, о каждой можно сказать немного.



- **Сон** – гибкая и интересная карта, которая поможет и набрать отличный темп, бесплатно нейтрализовав тяжелую угрозу врага, и извлечь выгоду, убрав в вашу руку поврежденное существо или существо под эффектом Немоты.
- **Кошмар** – подойдет не только как способ добить оппонента в стиле Переполюющей мощи, но и как защитный инструмент: если баффнуть союзного провокатора, он послужит вам еще один ход оппонента, так что вы, возможно, защититесь от летального урона в этот ход.
- **Изумрудный дракон** – дополнительные угрозы с большим запасом здоровья никогда не будут лишними для Биг Друида, особенно если они стоят так мало: есть еще масса возможностей в данный ход, например, **Ползучая чума**.
- **Смеющаяся сестра** – чаще всего худшая опция из всех предложенных в силу своего низкого воздействия на игровую ситуацию.
- **Пробуждение Изеры** – а это, наоборот, часто желанная опция из-за своей низкой стоимости и влияния на игровую ситуацию. Вы сможете очень дешево зачистить стол от вражеских угроз (и своих, впрочем, тоже, так что будьте аккуратны), а на

оставшиеся кристаллы маны выставить что-то вновь. Также Пробуждением **Изеры** легко добывать вражеского оппонента.



**Хадронокс** – в описании карты ничего не сказано про случайный эффект, но он может иметь место, если ваш стол будет переполнен. В этом случае воскреснут случайные семь или менее провокаторов, погибших в течение матча. Внимательно следите за тем, какие именно умирали – это могут быть 1/5 Скарабеи, а могут **Король-лич** и **Спящая драконица**. Рассчитывайте на те или иные исходы, и если ситуация тяжелая, надейтесь, что вам повезет. Наоборот, в хороших ситуациях можете обыгрывать и неудачные сценарии.



**Мастер Сердцедуб** – у вас может быть разное количество существ с 1, 2 и 3 единицами атаки в колоде изначально и к моменту розыгрыша этого девятого дропа. Внимательно следите за составом колоды, дабы точно понимать, что именно сделает **Мастер Сердцедуб** при розыгрыше. В идеальной ситуации призовутся **Чародейка драккари** и **Драконозаводчик**, тогда в конце хода вы получите еще двух драконов. Существ с 3 единицами атаки в колоде больше: **Жадный дух**, **Зоркая разведчица** и **Хадронокс** – все, кроме последнего, не так уж сильно влияют на игровую ситуацию, так что вам интересны в первую очередь другие ваши угрозы.



**Драконозаводчик** – опять же, очень важно следить за оставшимися в колоде картами: сколько там есть драконов? Каков шанс призвать провокатора? Что вы будете делать

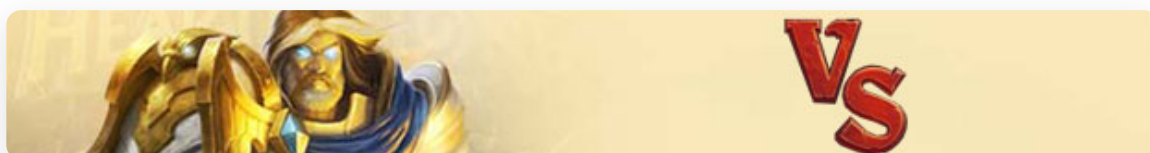
при удачном и неудачном для вас исходе? Продумайте все возможные сценарии перед тем, как разыграть или призвать [Драконозаводчика](#) на игровое поле.



Матч-ап с **Квест Воином** можно назвать напряженным и непростым для вас. И вы, и ваш противник начнете не спеша, и инициативу должны будете проявлять вы, разыгрывая первые крупные угрозы.

Ваша проблема в том, что от них Квест Воин будет защищаться не столько ремувалами, сколько провокациями, вынуждая вас ставить все больше и больше угроз на стол, пока вы размениваетесь. Как только на поле будет несколько опасных существ – они получат Потасовку, и вам придется начинать все сначала.

Ключевую роль в данном противостоянии играют [Король-лич](#), [Изера](#) и [Малигос](#) – постарайтесь не отдавать их под первые ремувалы врага, дабы именно они прожили несколько ходов. Драконы 4/12 полезны потому, что переживают выстрел силы героя Воина. [Изера](#) и [Король-лич](#) дадут вам крайне полезные в данном матч-апе ресурсы, а [Малигос](#) + [Размах](#) – идеальный способ избавиться от надоедливых мелких провокаторов оппонента вроде [Призрачного ополчения](#) и [Защитника холмов](#).



Если вы используете колоду с [Ползучей чумой](#), [Доисторическими драконами](#), [Размахом](#) и [Малфуррионом Пагубным](#), данный матч-ап станет для вас значительно легче. Если у Таунт Друида часто не хватает прыти, чтобы угнаться за темпом **Нечетного Паладина**, у Биг Друида из-за этих карт будет возможность остановить оппонента, пока ситуация на игровом поле не вышла из-под контроля.

Играйте максимально темпово и не жалейте ни существ, ни ремувалов, если они помогут сдерживать натиск оппонента. [Чародейка драккари](#) в темп – отличный ответ на Паладинов-рекрутов противника, а сыгранная даже не на особенно крупную угрозу [Близость к природе](#) поможет вам выиграть драгоценное время.

Старайтесь быстро избавляться от Паладинов-рекрутов, даже если вы уже разыграли невероятно эффективную в этом матч-апе [Ползучую чуму](#). **Новый уровень!** поможет Утеру выгодно разменяться со Скарабеями и продолжить наступление, так что часто победить настолько просто у вас не получится.



Матч-ап с **Рекрут Охотником** интересен потому, что ни у вас, ни у вашего оппонента нет большого количества ремувалов, так что вас ожидает честная и безжалостная битва существ: выгодные размены, защита слабых провокаторами и право проявлять инициативу и диктовать свои условия станут для вас ключом к победе.

Оппонент часто сможет быстрее добраться до своих ключевых комбинаций карт, так что готовьтесь задерживать его существ провокаторами, пока вы сами готовите плацдарм для своих мощных действий.

Трудность в матч-апе со **Спелл Охотником** в том, что у вас нет простого и очевидного ответа на **Оберег: малый изумруд**, так что к моменту его розыгрыша нужно обзавестись каким-то планом для ответа на 3/3 Волков. **Ползучая чума** только задержит их, но выставленный после **Доисторический дракон** или сразу же **Магический деспот** исправят ситуацию.

Будьте готовы к тому, что первых ваших тяжелых провокаторов поразит **Метка охотника** или **Смертельный выстрел**, так вы потеряете очень много темпа, что может привести к нежелательным результатам.

Обыгрывать секреты Спелл Охотника просто: не бейте по герою противника вовсе, пока вы не будете уверены в том, что безоговорочно завладели столом. Существами с провокацией можно не атаковать и по существам противника, дабы не подставляться под Морозную ловушку.



У вас нет способа помешать **Таунт Дрииду** реализовать **Хадронокса** и **Время ведьмовства**, поэтому вашей надеждой на победу в данном матч-апе станет давление: вы должны оказаться быстрее и темповее вашего оппонента, у которого, что важно, тоже не особо много способов борьбы с вашими тяжелыми существами. Вовремя разыгранный **Малигос** или **Мастер Сердцедуб** сделают очень много, как и оставшийся без ответа **Драконозаводчик**.

Вам же, в свою очередь, важно всегда держать какой-то ответ на 2/4 существо за 9 маны: **Оберег: малая яшма** или **Размах** подойдут.

Против **Токен Дриуда** великолепно работают и **Ползучая чума**, и ваши провокаторы, и **Размах**, и **Доисторический дракон**. Важно только понимать, что оппонент способен баффать свои угрозы массой способов, так что они смогут совершать выгоднейшие размены и, скорее всего, даже успевать атаковать вашего героя. Играйте надежно и не допускайте сценариев, при которых вы можете получить летальный урон даже в теории.

Пользуйтесь отсутствием ультимативных ремувалов и эффектов немоты в колоде противника.

В матч-апе с **Малигос Друидом** крайне важно запастись **Близостью к природе** для того, чтобы устранить самого вражеского **Малигоса**. В этом поединке важно накапливать броню всеми доступными способами, дабы выйти из смертельной зоны поражения комбинации оппонента.

Не сидите сложа руки и не давайте оппоненту делать все, что тот захочет, поскольку вам нечем ответить на **Ветвь Древа Жизни**, а значит противник в долгосрочной перспективе соберет невероятное количество взрывного урона из руки за один ход, так что никакие запасы брони могут и не помочь.

Давите и вынуждайте противника тратить ключевые ресурсы для защиты, а не для нападения.



**Нечетный Разбойник**, конечно, боится **Ползучей чумы** и **Малфуриона Пагубного**, но он вполне способен победить вас и при наличии данных инструментов. Что уж говорить о ситуациях, в которых данные карты не зайдут в вашу руку.

Крайне важно не жалеть **Близость к природе** на какие-то даже не очень опасные с первого взгляда цели, как **Бандюга** или даже что-то меньше. Вам важно выигрывать время любой ценой и доводить партию до поздних этапов.

**Миракл Разбойник**, как и его визави, использует **Кровожадного злолиста**, а помимо него и **Ошеломление**, так что вы сразу же должны избавиться от иллюзии, что один выставленный провокатор защитит вас от атак противника. Скорее всего, этого не произойдет, и ваша позиция станет только хуже, чем прежде.

Существенно задержит **Миракл Разбойника** **Ползучая чума**, и пока он избавляется от **Скарабеев**, вы должны искать **Хадронокса** + **Близость к природе** или **Мастера Сердцедуба**.

У оппонента много существ 4/4, ответить на которые помогают **Размах** и **Оберег: малая яшма**, улучшенный однажды. Последнее заклинание крайне важно, так как с его помощью можно выиграть много темпа – в этом матч-апе нет ничего ценнее.



**Дрыжеглот Шаман** уничтожит вас без особых проблем, если вы затяните партию, так что старайтесь действовать быстро и темпово – насколько это только возможно. Помните не только про **Сглаз** и **Вулкан**, но и про **Черного рыцаря** и **Ментального техника** – это крайне популярные опции в нынешних реалиях. Агрессия – ваш единственный способ победить этого оппонента, и порой вы должны рисковать, ведь все далеко не всегда будет складываться так, как вам бы хотелось.

**Четный Шаман**, наоборот, будет действовать агрессивно сам. На старте вас могут побеспокоить **Тотем языка пламени** и **Похитительница трупов**, а чуть позже – **Морской великан**, **Ал'акир**, **Король-лич** и другие крупные угрозы. Постарайтесь сберечь для них **Близость к природе**, а на ранние угрозы отвечать **Ползучей чумой**.

Дотерпев до поздних этапов, вы без особых проблем переиграете Четного Шамана, разве что помните о **Сглазе**, который может дать Траллу очень много темпа и выгоды, если вы самонадеянно выставите **Хадронокса**, **Смертокрыла** или другим путем пойдете ва-банк.



Матч-ап с **Биг Спелл Магом** не назвать приятным, поскольку в распоряжении оппонента есть невероятное количество ответов на ваши угрозы. Вам важно свести их к минимуму, то есть не дав реализовать комбинацию **Вестник рока** + **Снежная буря**, что сделать непросто. Помогает улучшенный **Оберег: малая яшма** и сила героя или даже **Близость к природе**. С помощью последнего заклинания постарайтесь сжечь оппоненту пару карт, но не забывайте, что несколько крупных угроз Маг все-таки играет.

Большая проблема для вас – **Дракономант Аланна**. С полным столом 5/5 существ вы можете сделать очень немного: **Малигос** + **Размах**, **Смертокрыл**, а также некоторые карты сна и рыцаря смерти. Не имея подходящего ответа, не давайте Магу времени разыграть это существо. Постоянно грозите ему летальным уроном или близким к нему.

**Темпо Маг** и **Мурлок Маг** – неприятные противники, которые начнут свое давление слишком рано, и даже если вы отобьетесь от агрессии со стола, часто они успеют добить вас взрывным уроном из руки. Принимая во внимание эти факты, рискуйте в данном матч-апе изначально: рассчитывайте, что противник не найдет идеальные карты, что разыгранный им секрет – не тот, который помешает вам в этот ход, и так далее.



**Комбо Жрец** – еще одно неприятное противостояние, в котором вы всегда будете в опасности, пока на половине противника есть хоть какое-то существо. В сборках Комбо Жрецов много эффектов немоты, так что на провокации полагаться не следует. Единственный ваш ответ на усиленную угрозу – **Близость к природе** – реализовать вовремя достаточно сложно, поскольку, как уже было сказано, любое существо на половине противника по-своему опасно.

**Контроль Жреца** вы можете обыграть не только за счет давления, но и попросту накопив достаточное количество брони, которой хватит, дабы пережить комбинации со **Взрывом разума** и силой героя **Темного жнеца Андуина**.

Помните о **Ментальном крике**, который замешивает ваши угрозы обратно в колоду. Ваши существа с эффектом вербовки, таким образом, смогут оставаться актуальными в течение долгого времени, даже если в настоящий момент в колоде некого завербовать.



Пережить агрессию **Четного Чернокнижника** на средних этапах игры не так уж и сложно: стены провокаторов и **Близость к природе** (оптимально использовать ее на **Горного великана**) в этом помогают. Ответами Гул'дана на ваших защитных существ могут стать **Оберег: малый аметист**, **Разрушитель чар** и **Черный рыцарь**. Готовьтесь к данным ремувалам и не рассчитывайте на первых одиночных провокаторов. Куда лучше вас защитит несколько провокаций, призванных, например, **Ползучей чумой** или **Малфурионом Пагубным**. Хотя их может убрать со стола комбинация **Адское пламя + Адское пламя**, крайне опасная для вас на поздних этапах игры.

Матч-ап с **Куболком** уже сложнее, вам важно закрыться действительно великой стеной до того, как Гул'дан начнет призывать несчетное количество Стражей ужаса – помешать ему делать это вы не в силах никак, так что надежда лишь на то, что вы переживете натиск 5/7 угроз.

Старайтесь сжечь оппоненту карты **Близостью к природе**, обыгрывайте те же AoE эффекты, что и в случае с Четным Чернокнижником (**Осквернение** и **Адское пламя**), а дополнительно и **Лорда Годфри**.

У Чернокнижника не так много хороших ответов на **Хадронокса**: пользуйтесь этим. Куболок и вовсе может не играть Разрушителя чар, так что 3/7 существо можно разыгрывать в темп иди для обыгрывания AoE эффектов.



Биг Друид, конечно же, создан далеко не для всех. Кому-то уже надоели Друиды в мете Ведьминого леса, у кого-то не столь богатая коллекция. Третьим не понравится достаточно медленный и сложный стиль игры.

Но если вы не из их числа, Биг Друид принесет вам не только хороший процент побед, но и, что, может быть, даже важнее, удовольствие от игры. Побеждать Паладинами-рекрутами, рывками и **Огненными шарами**, конечно, хорошо, но далеко не так эпично и весело, как аспектами драконов, владыками плети, огромными динозаврами и пауками. Биг Друид никого не оставит равнодушным – в этом уж точно сомневаться не приходится.

Спасибо за ознакомление со статьей и до скорых встреч!