

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Таунт Дриид Бумного дня. Гайд по архетипу.

27.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Таунт Дриид Бумного дня

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики kolodahearthstone.ru!

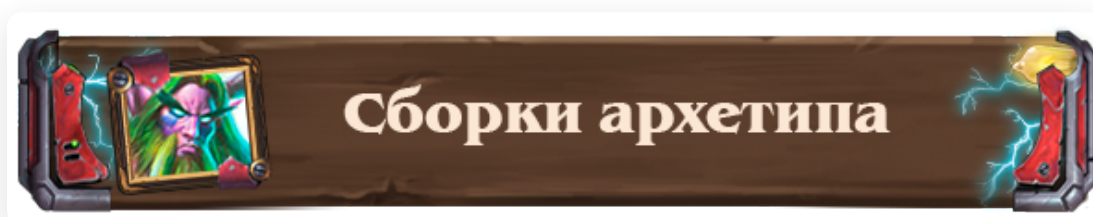
Сегодня речь пойдет о Таунт Дрииде – архетипе, который недавно напомнил о себе. Сегодня Таунт Дриид чувствует себя весьма неплохо: он показывает отличные результаты против любого другого Дрииды и многих медленных колод. Популярнейший Охотник на хрипах относится к разряду невыгодных матч-апов, но опытные Таунт Дрииды вполне способны стабильно побеждать и их.

То же самое и с агрессией: многое зависит от уровня игры, а не от статистики матч-апов. Таунт Дриид – архетип, способный со многими сражаться на равных, и чувство безысходности ему не знакомо.

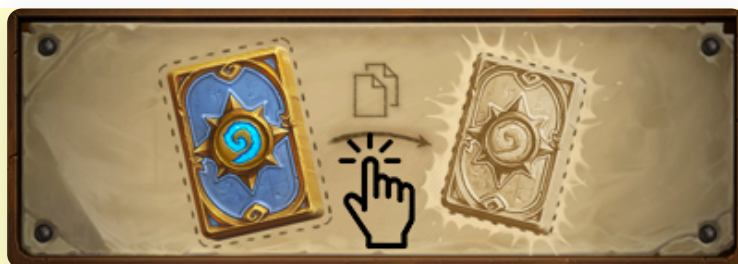
Гайд поможет вам освоить Таунт Дрииды и научиться побеждать даже невыгодных соперников. Вы узнаете об актуальных сборках, научитесь создавать свою колоду и выбирать карты в стартовую руку, познакомитесь с основами и тонкостями геймплея, а также с советами по конкретным матч-апам. Приятного чтения!

Основные разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
- Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Замены, бюджетная версия
- Муллиган
- Основы геймплея
 - - Как играет Таунт Друид?
 - - Способы победы
 - - Выживание
 - - Давление
 - - Уничтожение ключевых ресурсов противника
- Стратегия игры
 - - 10 полезных советов для освоения Таунт Друида
- Карты со случайным эффектом
- Матч-апы
- Заключение



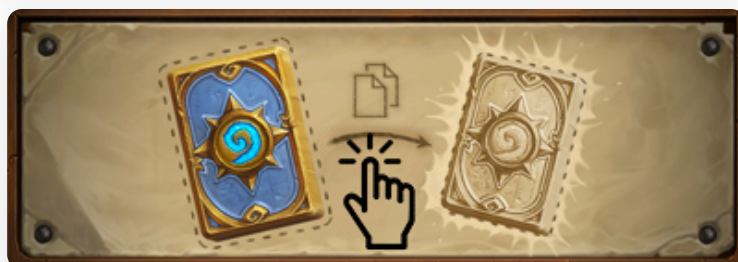
Классические сборки Таунт Друида отличаются немногим: кто-то добавляет **Смоляных стражей** в качестве антиагро опции, кто-то предпочитает **Гнев** или **Свирепый вой**. Но стандартный Таунт Друид уже сформировался и представляет собой вполне завершенный, полноценный архетип. Веселье начинается с экспериментами: **Хадронокс** с недавних пор участвует не только в привычном Таунт Друиде, появились необычные гибриды популярных архетипов. Ниже представлены несколько классических сборок и ряд интересных колод для тех, кто хочет попробовать что-то новое.



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

Таунт Друид (стандартная сборка)




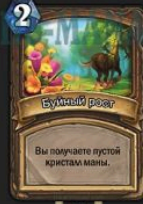















Таунт Друид (стандартная сборка)




Если вы встретите Таунт Друида в ладдере, ожидайте эту сборку. Она довольно тяжела: здесь два Драконозаводчика и полный набор целей для призыва: два Доисторических дракона и две Спящие драконицы. Как правило, одна копия Спящей драконицы и Драконозаводчика представляют собой свободные слоты колоды: на их место вы можете добавить что-то свое.


Таунт Друид с Гневом

Таунт Друид с Гневом


 Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты. x2	 Нанесит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для ускорения.) x2	 Выберите эффект: нанесит существу 3 ед. урона; или нанесит 1 ед. урона существу и вы берете карту. x2	 Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 Вы берете карту. Вы получаете +1 к Броне за каждую карту в руке. x2	 Призывает вашего случайного зверя, погибшего в течение матча. x2	 Нанесит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 2 ед. урона оставшим персонажам противника. x2
 Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони. x2	 Выберите атакующую или берете карту, если существо нанесет +1 к Броне; вы получаете +1 к Броне. x2	 Вы получаете +6 к Броне и вербуете существ с стоимостью (4) или меньше. x2	 Провокация Яд	 Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. x2	 Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предварительный крис: призывает 2 его копии. x2	 Провокация В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рандома света. x2
 Провокация Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам. Дракон	 Предварительный крис: призывает свое копия существ с «Провокацией», погибших в этом матче. Зверь	 Провокация Дракон	 Боевой клич: вы вербуете существ с атакой 1, 2 и 3. Дракон	 В конце вашего хода вы вербуете дракона. Дракон		



MANACOST
kolodaheartstones.ru



8600

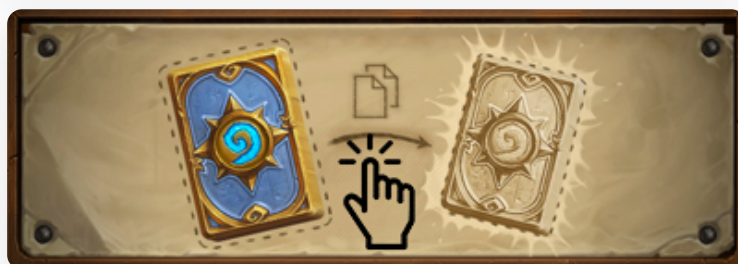
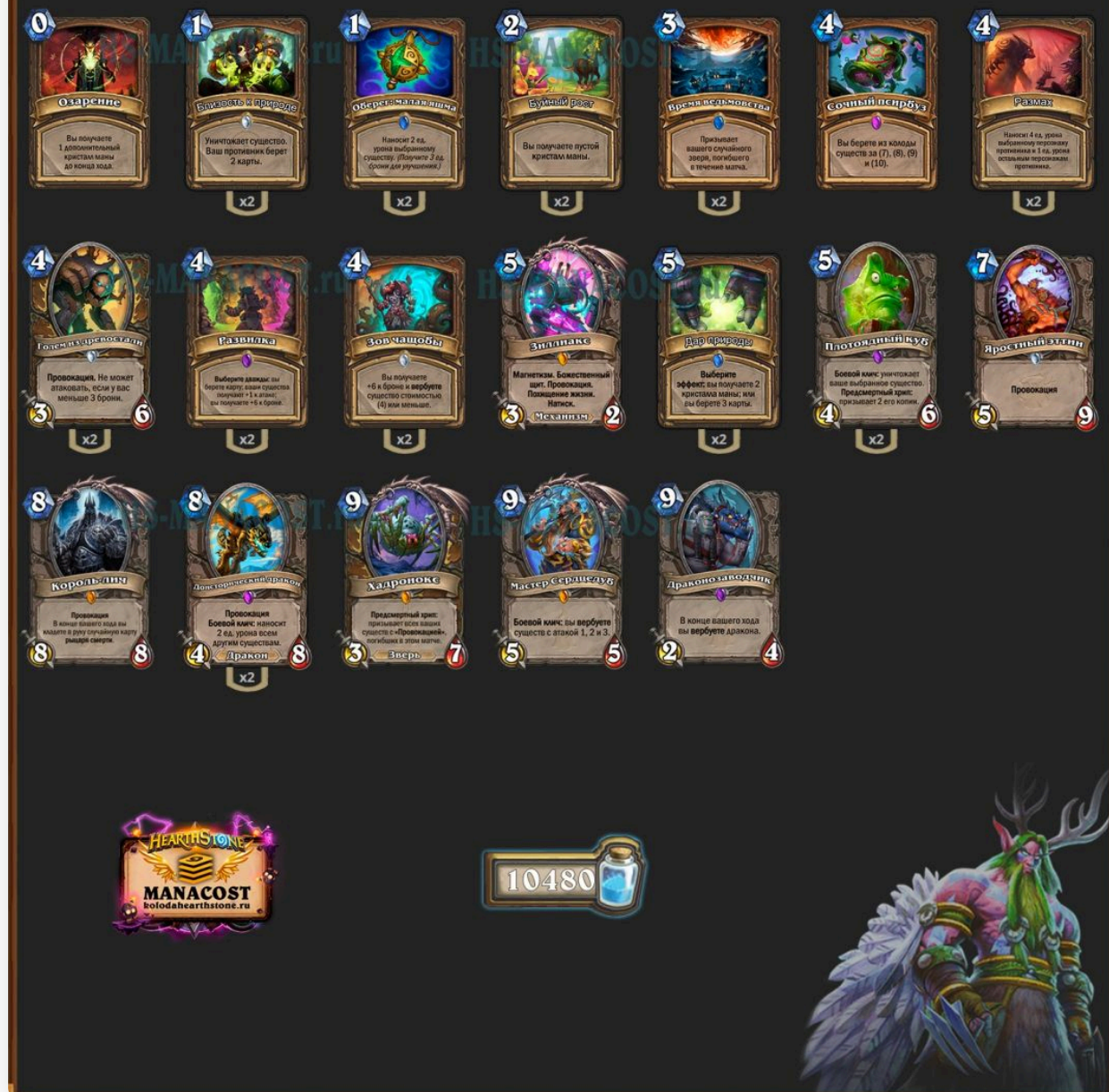




Гнев и Свирепый вой – антиагро опции, помогающие держаться на ранней стадии игры. Свирепый вой – отличный источник брони, часто вы будете получать больше 6 единиц, ибо рука Друида почти никогда не пустует. Гнев и Свирепый вой заняли место одного Драконозаводчика и одной Спящей драконицы.

Таунт Друид от Chunchunner

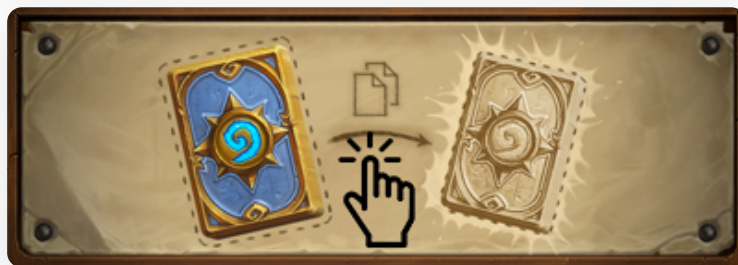
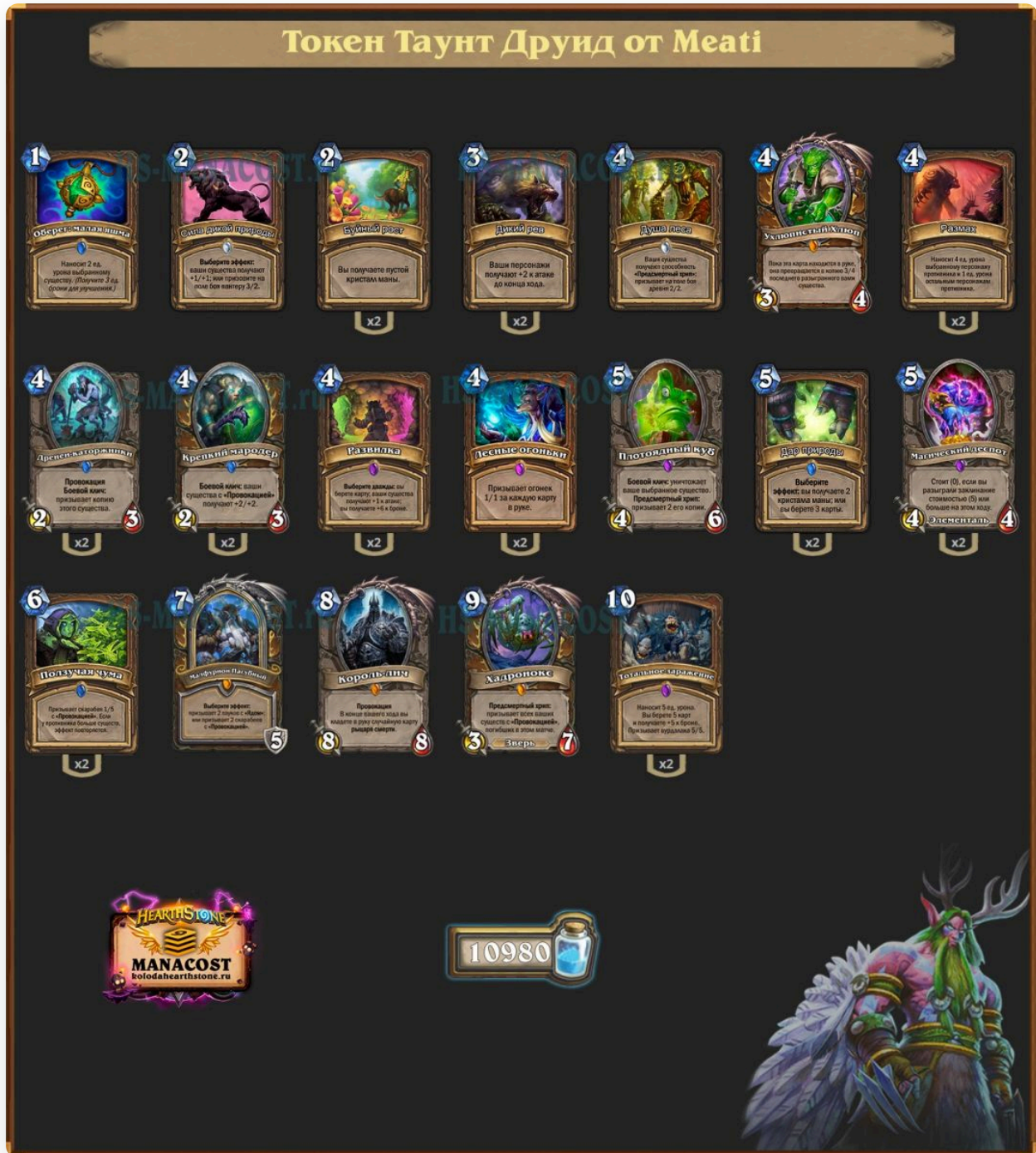
Таунт Друид от Chunchunner



Сочный псирбуз обеспечивает добор тяжелых существ. При хорошем разгоне по мане вы быстро и рано реализуете все свои поздние угрозы. Примечателен Яростный эттин: это внушительная угроза и синергия с Сочным псирбузом. Озарение – гибкий инструмент, который пригодится в самых разных случаях, например, если вы хотите выставить тяжелое существо как можно раньше.

НЕСТАНДАРТНЫЕ СБОРКИ С ХАНДРОНОКСОМ

Токен Таунт Друид от Meati




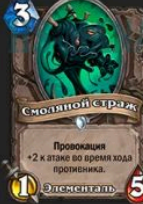




















Интересный гибрид Токен Друида и Таунт Друида. Такая колода способна начать агрессивные действия намного раньше обычного Таунт Друида. Колода хорошо


показывает себя против Охотников и других мидрейндж архетипов. Сначала Дриуд угрожает мелкими существами и массовыми баффами, а Хадронокс помогает воскрешать их, когда угрозы заканчиваются. При этом паук не является ключевым звеном колоды. Можете добавить **Близость к природе**, если хотите самостоятельно и надежно убивать его. Колода брала Топ 10 Легенды.


Нечетный Таунт Дриуд

Нечетный Дриуд

 Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты. x2	 Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода и +2 к броне. x2	 Наклеет 2 ед. урона выбранному существу. (Возврате 3 ед. брони для уничтожения.) x2	 Провокация +2 к атаке во время хода противника. 1	 Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны. 3	 Провокация: призывает вашего случайного зверя, поглощенного в течение матча. x2	 Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке. x2
 Выберите эффект: уничтожает существо 5 ед. урона, или 5 ед. брони у всех существам противника. 5	 Провокация Яд. 1	 Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Пешеходная экипировка. Натиск. Механизм. 3	 Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. x2	 Боевой крик: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии. 4	 В конце вашего хода уменьшает стоимость случайного существа в руке на (7). 7	 Провокация. x2
 В конце вашего хода вы берете карту Сна. 4	 Предсмертный крик: призывает свое копия существа с «Провокацией», погибшая в этом матче. 3	 Боевой крик: вы вернете существо с атакой 1, 2 и 3. 5	 Начо матча: если в колоде нет карт с черной стоимостью, учитывает свою героя. 7	 Провокация. 4	 В конце вашего хода вы вербуете дракона. x2	 12





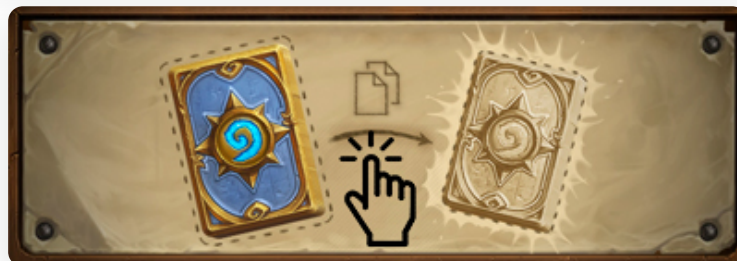




Одна из самых неординарных колод ладдера с высоким винрейтом. Вы получаете улучшенную силу героя (+2 к атаке до конца хода и +2 к броне), но отказываетесь от некоторых сильных карт: [Короля-лича](#), [Буйного роста](#), [Зова чащобы](#). В качестве антиагро опций добавлены [Звездопад](#), [Зиллиакс](#), [Смоляной страж](#) и [Коготь](#). Улучшенная сила героя также поможет размениваться с ранними угрозами подобно улучшенному оружию Нечетного Разбойника. К поздним этапам партии выходит тяжелая артиллерия: [Культиватор мечтоцветов](#), [Изера](#), другие серьезные угрозы и, конечно, [Хадронкс](#). Колода входила в Топ 50 Легенды.

Биг Спелл Таунт Друид

Биг Спелл Таунт Друид

























Эта сборка понравится любителям Биг Спелл Друида, которого уже давно не видно в ладдере. Хадронокс здесь не ключевое звено, и провокаторов всего четыре: Владыка склепа, Дренеи-каторжники, Зиллиак и Король-лич (не считая возможных копий). Колода играет от стола целиком и полностью, наращивая угрозы каждый ход. Злая призывательница – важная карта колоды. Такой Друид – прекрасный выбор против медленных оппонентов, но с быстрыми соперниками ему справиться тяжело. Он не

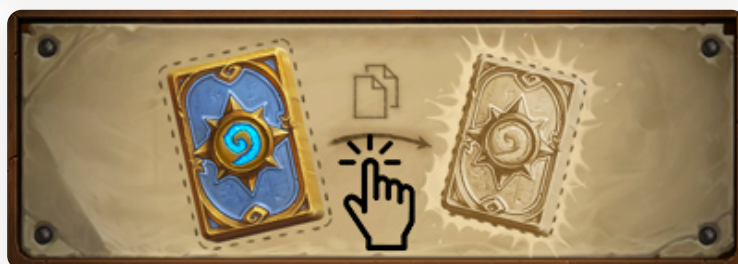

располагает никакими заклинаниями, и защищается только существами и броней, а этого зачастую не хватает.

Биг Таунт Дриуд

Биг Дриуд

 <p>1 Просьба о кристаллах маны</p> <p>Каждый игрок получает 2 кристалла маны.</p>	 <p>1 Вызов духа</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>1 Отражение заклинаний</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получает 3 ед. брони для отражения.)</p> <p>x2</p>	 <p>2 Буйный рост</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>3 Чародейная драквария</p> <p>Ваши эффекты конца хода сбрасываются дважды.</p> <p>1 5</p>	 <p>3 Исчезающий дух</p> <p>Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>3 1</p>	 <p>4 Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p>
 <p>4 Ухищренный Утоп</p> <p>После этой карты персонаж или объект превращается в колоду 3/4 существа с заданными характеристиками.</p> <p>3 4</p>	 <p>4 Боевой ярост</p> <p>Боевой ярост: вы берете карту. Она стоит (5).</p> <p>3 x2 4</p>	 <p>4 Развилка</p> <p>Выборите заклинание: вы берете карту, ваше существо получает 1 к. броню. Вы получаете «1 к. броню».</p> <p>x2</p>	 <p>5 Дар природы</p> <p>Выборите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>6 Ползунок</p> <p>Приносит вам 1/3 сбалансированности. Если у противника больше существ, эффект выключается.</p> <p>x2</p>	 <p>7 Магический Пыль</p> <p>Выборите эффект: приносите 2 ед. урона с «Волшебной пылью» 2 существам с «Провокацией».</p> <p>5</p>	 <p>8 Король-птица</p> <p>Провокация: В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту «Вешать светлые».</p> <p>8 8</p>
 <p>8 Дом терриков и птиц</p> <p>Провокация: Боевой ярост наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>4 Дриуд 8</p>	 <p>9 Искра</p> <p>В конце вашего хода вы берете карту «Сна».</p> <p>4 Искра 12</p>	 <p>9 Хадропек</p> <p>Предсмертный крик: приносите всем вашим существам с «Провокацией» тот же урон, что и этот магик.</p> <p>3 Зверь 7</p>	 <p>9 Мастер Сердца</p> <p>Боевой ярост: вы вербуете существо с атакой 1, 2 и 3.</p> <p>5 5</p>	 <p>9 Спящая драконица</p> <p>Провокация</p> <p>4 Дриуд x2 12</p>	 <p>9 Драконо-кавалерия</p> <p>В конце вашего хода вы вербуете дракона.</p> <p>2 x2 4</p>	



Такой Друид полагается на самых поздних существ. При этом **Хадронокс** опять же выступает как вспомогательный инструмент. Биг Таунт Друид не брезует **Ползучей чумой** и **Малфурионом Пагубным**, так как ему важно иметь больше защитных опций для противостояния агро архетипам. Возьмите такого Друида, если хотите наказывать медленных оппонентов, но будьте готовы к трудностям с быстрыми и мидрейндж колодами.

Вопросы декбилдинга

Таунт Друид - основа колоды

27/30

 <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Возвращает 2 ед. брони для урона.)</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает вашего спящего зверя, победного в течение матча.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стемнее (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	
 <p>Выберите дважды: вы берете карту, если существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич уничтожает ваше выбранное существо. Предварительный крич: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Яд</p> <p>1 5</p>	 <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>4 8</p>	 <p>Провокация В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рандома свитка.</p> <p>8 8</p>	 <p>В конце вашего хода вы вербуете дракона.</p> <p>2 4</p>	
 <p>Боевой клич: вы вербуете существа с атакой 1, 2 и 3.</p> <p>5 5</p>	 <p>Провокация Дракон</p> <p>4 12</p>	 <p>Предварительный крич: призывает всех ваших существ с «Провокацией» победных в этом матче.</p> <p>3 7</p>					

Основа колоды включает в себя ключевые ремувалы, защитные инструменты, массу провокаторов, способы перебора колоды и части комбинаций с **Хадроноксом**. Как правило, набор провокаторов у классических Таунт Друидов совпадает: всегда есть **Голем из древостали**, **Трогг-мрачноед**, **Король-лич** и несколько тяжелых драконов. Иногда из колоды убирают **Спящую драконицу**, в этом случае обычно отказываются и от **Драконозаводчика**.

Популярные опции – **Гнев**, **Свирепый вой**, **Смоляной страж**.

Таунт Друид также может быть видоизменен, если вы хотите отклониться от канонов и добавить что-то необычное. Вы уже познакомились с Token Таунт, Биг Таунт и даже Биг Spell Таунт гибридами Друида. Технические карты добавляются в зависимости от того, кого именно вы хотите собрать.

Подробнее о всех опциональных картах читайте в следующем разделе.



Гнев - ранняя защитная опция, помогающая бороться с быстрыми соперниками: Зоолок, Нечетный Разбойник, Четный Шаман, Нечетный Паладин. Может выступать и как добор.

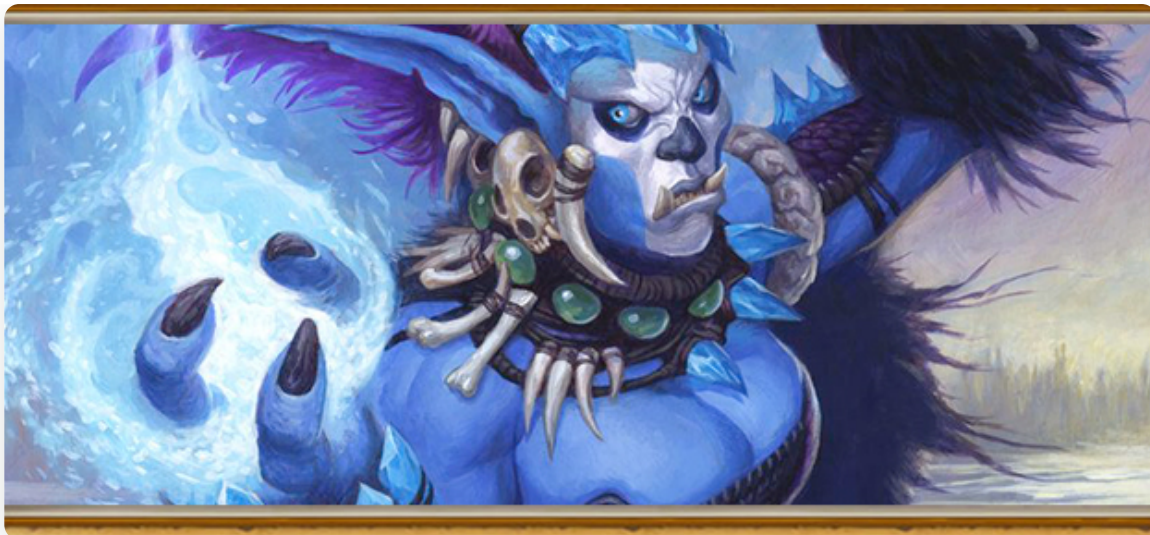
Свирепый вой - дополнительный способ накопления брони и перебора колоды. Добавьте, если хотите улучшить агро матч-апы.

Ухлюпистый Хлюп - редкая опция, позволяющая получить не только дополнительного Хадронокса, но и Короля-лича, Плотоядного куба и какого-либо полезного провокатора. Полезно применять на Короля-лича, чтобы потом воскресить сразу двух Хадроноксом. Недостаток - антисинергия с Зовом чащобы.

Звездопад - очередная антиагро опция.

Ползучая чума - может показаться, что карта лишняя в данном списке, но все же не стоит сбрасывать ее со счетов. В агро матч-апах Друид не стремится победить с помощью бесконечных волн провокаций, поэтому ослабление Времени ведьмовства не так сильно скажется на проценте побед. Гораздо важнее выживаемость и время - часто вам будет не хватать их для победы. Возьмите Ползучую чуму, если устали от гнета Зоолоков, Нечетных Разбойников и Паладинов. В медленных поединках просто не разыгрывайте ее.

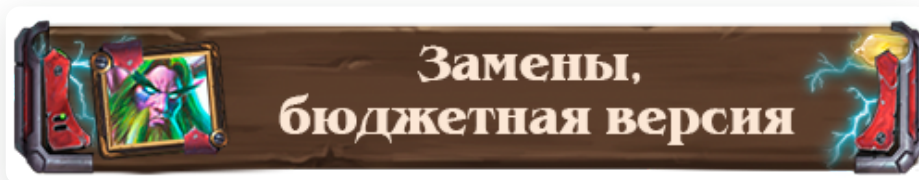
Культиватор мечтоцветов - интересная опция, помогающая удешевлять не только Хадронокса, но и других полезных существ. Стоимость большинства угроз в колоде превышает 7 маны. Удешевленный Хадронокс, к примеру, может сразу комбинироваться с Плотоядным кубом.



Чародейка драккари - добавляется в колоды с уклоном на больших существ (Биг Друид), синергирует с **Драконозаводчиком** и **Изерой**, которую вы также можете добавить в колоду. Вы можете добавить Чародейку драккари и в обычную сборку Таунт Друида, но тогда лучше отказаться от **Зова чащобы** и **Трогга-мрачногода**, чтобы стопроцентно призвать ее **Мастером Сердцедубом**. Биг сборки также используют **Зоркую разведчицу**, иногда **Сочный псирбуз**, **Проект по биологии** и **Жадного духа**. Такой Биг Таунт Друид не оставит шансов ни одному медленному сопернику, зато более уязвим к агрессии.

Смоляной страж - еще одна антиагро синергия с **Зовом чащобы**. Хорош против всех быстрых противников, но в медленных матч-апах часто будет только мешать.

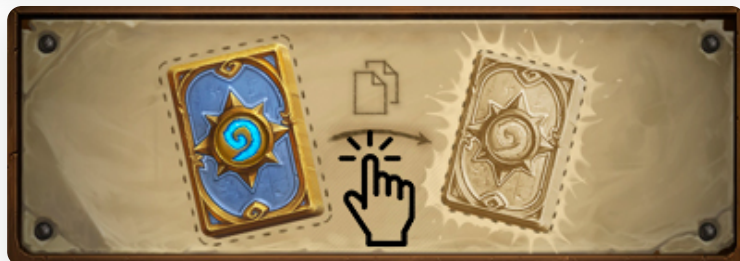
Зиллиакс - плюс одна провокация в копилку Таунт Друида. Универсальный темповый инструмент, хорош против агро и мидрейндж архетипов.



Таунт Друид - дорогая колода, которая содержит в основе три легендарные и 6 эпических карт. Ниже представлена максимально бюджетная сборка Таунт Друида за 6320 пыли.

Максимально бюджетный Таунт Друид

Максимально бюджетный Таунт Друид



Эта версия колоды исключила Драконозаводчиков и Мастера Сердцедуба. Такая сборка напоминает старого Таунт Друида времен Ведьминого леса, когда Мастер Сердцедуб еще не был популярен.

Незаменимые дорогие карты: Хадронокс, Король-лич, Развилка, Плотоядный куб. Доисторический дракон тоже остался, но если вы совсем ограничены в средствах, попробуйте добавить что-то по своему вкусу. Похожим эффектом обладает Поганище и стоит всего 100 пыли.

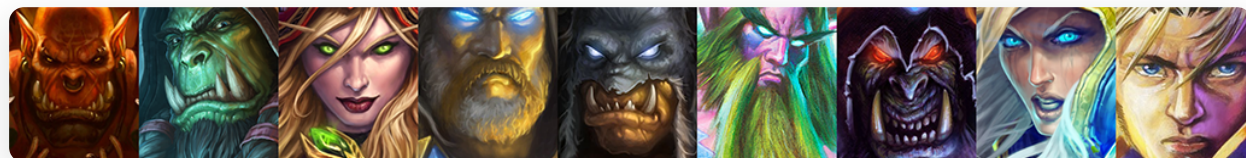
Если вам понравится колода и вы захотите потратиться на новые карты, сначала создайте Мастера Сердцедуба и Драконозаводчика: эта синергия слишком сильна и в большинстве матчей обеспечивает Друиду чуть ли не автоматическую победу.



Выбор карт в стартовую руку – простая задача для Таунт Друида. Чаще всего вы ищете 4 основные карты: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы и Мастер Сердцедуб, причем вне зависимости от матч-апа. Вы можете задуматься, оставлять ли последнее существо, если играете с очень агрессивным противником, но лучше все-таки не избавляться от него. Выход Мастера Сердцедуба часто ставит жирную точку даже в агро поединках.

Можно оставить два Буйных роста, если вы нашли остальные хорошие карты.

Два дара природы оставляйте против самых медленных оппонентов.



Воин: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Мастер Сердцедуб.

Паладин: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Оберег: малая яшма, Мастер Сердцедуб. С Монеткой – Размах.

Охотник: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Мастер Сердцедуб.

Друид: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Мастер Сердцедуб. С хорошей рукой – Король-лич.

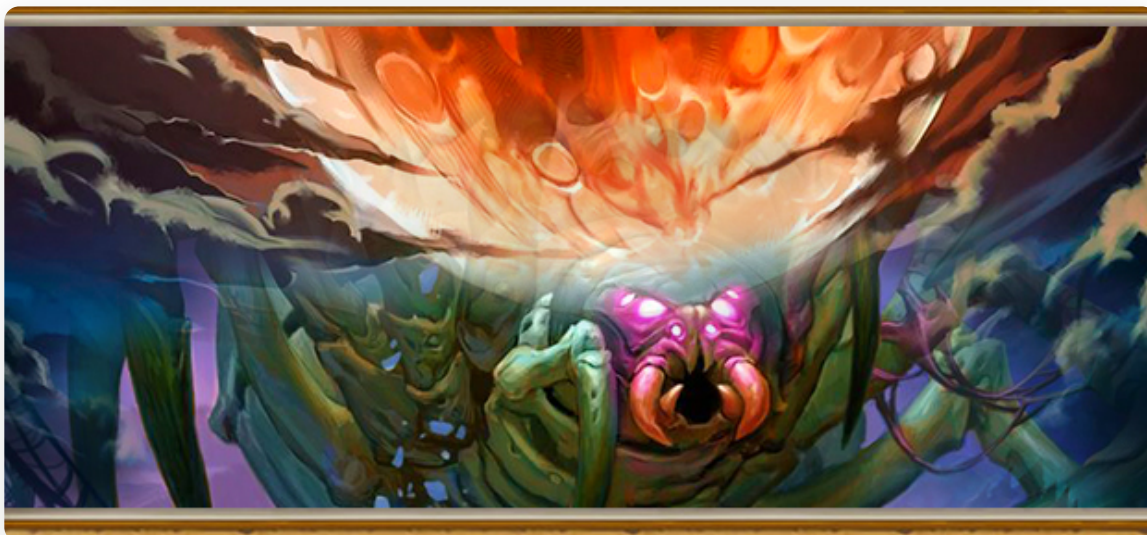
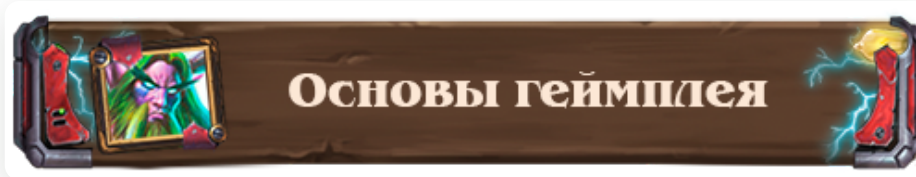
Разбойник: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Оберег: малая яшма, Размах, Мастер Сердцедуб.

Шаман: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Мастер Сердцедуб. С очень хорошей рукой – Король-лич.

Маг: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Оберег: малая яшма, Мастер Сердцедуб.

Жрец: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Мастер Сердцедуб.

Чернокнижник: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы, Оберег: малая яшма, Мастер Сердцедуб. С Монеткой – Размах.



Цели любого Таунт Друида довольно просты: он разыгрывает массу провокаций в течение партии, затем воскрешает их **Хадроноксом**. Чтобы паук не пострадал от немоты или превращения, Малфурион использует **Близость к природе** и убивает его самостоятельно. После зачистки противником первой волны провокаций разыгрывается **Время ведьмовства**, которое воскрешает **Хадронокса** (единственный зверь в колоде), и комбинация проворачивается еще раз с помощью **Плотоядного куба**. Таким образом, вы призываете все новые и новые волны провокаций, и их количество может быть поистине абсурдным. Всего вы можете призвать **7 Хадроноксов** с помощью инструментов из колоды. У большинства противников просто не найдется ответа на все угрозы. Не забывайте, что все провокации не только защищают вашего героя, но и способы нанести огромное количество урона под баффом **Развилки**, а иногда и даже без него.

Однако у всех есть свои недостатки: Таунт Друид крайне уязвим к эффектам превращения и немоты. Как правило, даже один успешно разыгранный **Сглаз** или **Превращение** противника означают поражение для Друида. Но уязвимость к подобным эффектам не делает Таунт Друида плохой или слабой колодой. В нынешней мете он чувствует себя довольно комфортно.



Пришло время разобраться, как именно побеждает Таунт Дриuid, какие **способы победы** у него есть.



Выживание

Этот способ победы актуален в самых быстрых матч-апах (Зоолок, Нечетный Разбойник, Нечетный Паладин, Токен Дриuid) и некоторых мидрейндж (Четный Шаман). Если вы решили придерживаться этой стратегии, забудьте о [Хадроноксе](#) и ключевой комбинации: скорее всего, к моменту ее реализации победитель уже определится.

Таунт Дриuid не так хорош в обороне на ранней стадии игры, даже несмотря на огромное количество провокаций и массу способов накопить броню ([Свирепый вой](#), [Развилка](#), [Зов чащобы](#), сила героя). Поэтому важную роль играют ремувалы. [Оберег: малая яшма](#) – прекрасный темповый инструмент, который всегда найдет себе цель. Не жалейте и [Близость к природе](#). Конечно, неприятно давать агро противнику дополнительные карты, но иногда это необходимо. Не берегите заклинание для [Хадронокса](#), ваша цель в агро матч-апе – выжить и затянуть партию, и жадничать тут никак нельзя.

Самого легендарного паука смело ставьте в темп. Сейчас немногие агро колоды играют немоту, а эффектов превращения у них точно нет (исключение – Четный Шаман, но это скорее мидрейндж архетип). Поэтому из [Хадронокса](#) вполне реально извлечь выгоду, даже не применяя [Близость к природе](#).



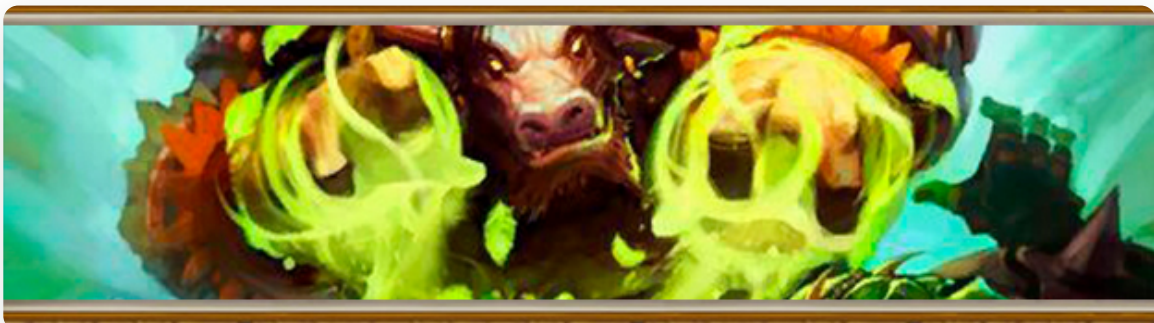
Давление

Давление актуально в медленных поединках, где вы будете побеждать с помощью [Хадронокса](#) и провокаторов. Бесконечными волнами существ вы и будете давить на противника. Это актуально в противостояниях с Нечетным Воином, [Дрыжеглот](#) Шаманом, Биг Спелл Магом, медленными архетипами Друида и многими другими. Даже в мидрейндж и некоторых быстрых матч-апах вам удастся победить именно с помощью захвата стола, если вы рано найдете нужные карты. Но чаще всего такая тактика будет применяться, конечно, в затяжных поединках.

Очень силен в медленных поединках [Король-лич](#): мало того, что он дает бесценные карты рыцаря смерти, он еще и обладает высоким показателем атаки. Постарайтесь реализовать [Хадронокса](#) после смерти [Короля-лича](#). По сути, это единственное важное существо, которое нужно вам в затяжных матчах.

Моментально создать опасность на столе помогает [Мастер Сердцедуб](#). В идеале вы призываете трех существ ([Трогг-мрачноед](#), [Драконозаводчик](#) и [Хадронокс](#) / [Гolem из древостали](#)), затем [Драконозаводчик](#) вытаскивает одного из драконов ([Доисторический дракон](#), [Спящая драконица](#)). Так вы получите сразу пять неплохих существ всего за 9 маны.

[Развилку](#) в таких матч-апах лучше использовать в качестве массового баффа стола. Вы действуете агрессивно, поэтому отказываться от такой возможности не стоит. Ту же роль играет и [Антимагический панцирь](#), полученный с [Короля-лича](#). Обычно, если удастся успешно реализовать эту карту, это фактически означает победу. Впрочем, часто вам вообще не понадобится бафф, и урона со стола будет достаточно.



Уничтожение ключевых ресурсов противника

Этот способ реализуем благодаря [Близости к природе](#): иногда вам удастся сжечь ключевую карту противника. На такой способ не стоит полагаться всегда. Во-первых, это актуально только в матч-апах с комбо архетипами, у которых действительно есть жизненно необходимые для победы карты ([Дрыжеглот](#) у [Дрыжеглот Шамана](#), [Хадронокс](#)

у Таунт Друида, [Малигос](#) у [Малигос Друида](#)). Во-вторых, далеко не всегда сожженная карта будет полезной, слишком высок шанс уничтожить что-то незначительное и даже улучшить следующий топдек противника. Полагайтесь на [Близость к природе](#) только в том случае, если уверены, что в противном случае комбо противника убьет вас раньше.



В этом разделе вы найдете 10 полезных советов и неявных аспектов геймплея, с которыми нужно познакомиться каждому Таунт Друиду.

Обыгрывайте вражеские ремувалы

Пожалуй, это самый важный аспект геймплея Таунт Друида. Вас интересуют ремувалы, которые не просто уничтожают цель, а лишают ее всех эффектов. К ним относятся:

- - *Эффекты превращения ([Сглаз](#), [Превращение](#), [Проект по демонологии](#))*
- - *Эффекты немоты*
- - *Возвращение в руку ([Ошеломление](#), [Исчезновение](#))*
- - *Замешивание в колоду ([Ментальный крик](#))*
- - *Получение контроля над вражеским существом ([Ментальный техник](#), [Контроль разума](#))*

Любой из них доставит немало хлопот, поэтому важно правильно обыгрывать такие карты. Как только оппонент поймет, что против него играет Таунт Друид, он вряд ли захочет отдавать ремувалы на что-то, кроме [Хадронокса](#) или [Плотоядного куба](#). Не ставьте [Хадронокса](#) в темп, сразу же убивайте его [Близостью к природе](#), это самый надежный способ обезопасить себя.

Из перечисленных выше ремувалов самый "легкий" для вас – немота. В отличие от остальных, немота, наложенная на [Хадронокса](#), не блокирует [Время ведьмовства](#). Вы все еще можете воскресить зверя и получить с него выгоду, даже если его лишили предсмертного хрипа. Воскрешенного [Хадронокса](#) можно съесть [Плотоядным кубом](#), но для этого существа также опасны все ремувалы, причем немота настолько же неприятна, как и все остальные. Если у вас есть еще одна [Близость к природе](#), используйте ее сразу на [Плотоядного куба](#).

Эффекты [Сглаз](#) и [Превращение](#) обыграть тяжелее всего. Даже если сам [Хадронокс](#) не пострадает, смерть хотя бы одной Овцы или Лягушки на вашей половине поля уменьшит шанс получить [Хадронокса](#) с [Времени ведьмовства](#). Шанс воскресить его может снизиться до 50% или 33%.

Правильно играйте [Буйный рост](#)

Во-первых, не играйте заклинание на первый ход через [Монетку](#). Делать это нужно, только если у вас есть второй [Буйный рост](#) и [Дар природы](#) в руке. В остальных случаях [Монетку](#) лучше приберечь для других целей.

Во-вторых, разыгрывая **Буйный рост**, всегда думайте, что он даст вам на следующий ход, что вы сможете разыграть на полученную ману и не будет ли лучше оставить **Буйный рост** до 10 хода, чтобы добрать карту. Бездумно кидать заклинание “в пустоту” не стоит.



Правильно играйте *Развилку*

Игроки часто ошибаются, выбирая только броню в поединках с агрессорами. 12 брони – это заманчиво, но ненадежно. Если у оппонента полный стол существ, лишние 12 брони ненадолго спасут вас, они лишь оттянут смерть, но не помогут избежать ее. Поэтому старайтесь комбинировать броню с добором, последний часто оказывается намного полезнее. Одна броня не позволит вам победить, а вот нужные карты – да. Поэтому в тяжелых ситуациях лучше постараться найти что-то полезное, иногда выбирая даже двойной добор.

Если же ситуация складывается в вашу пользу, и вы уже готовы реализовать **Хадронокса**, призвав волну провокаторов, задумайтесь о том, чтобы оставить **Развилку** для баффа к атаке. Возможно, она поможет вам нанести летальный урон.

Правильно играйте *Дар природы*

Как и в случае с **Буйным ростом**, важно понимать, для чего вам лишние кристаллы маны, если вы выбираете “рамп”. В большинстве случаев вы так и будете поступать, но бывают и исключения. Главное четко осознавать, для чего вы выбираете ту или иную опцию. Если вам нужно скорее выставить какое-то тяжелое существо (**Король-лич**, **Мастер Сердцедуб**) – выбирайте разгон по мане. Если же вы отчаянно нуждаетесь в картах, например, в каком-либо ремувале и времени на разгон просто нет – добирайте карты. **Дар природы** – очень медленная карта, и нельзя допустить, чтобы она стала просто пропуском хода.

Правильно играйте *Мастера Сердцедуба*

Вам нужно помнить о том, какие карты с 1-3 единицами атаки остались в колоде, чтобы предсказать, как **Мастер Сердцедуб** изменит ситуацию на столе. Если в вашей руке оказались два **Драконозаводчика**, **Трогг-мрачное** и **Хадронокс**, лучше выставить одного из них самостоятельно.

Не забывайте, что в матч-апе, где ожидается Сглаз или Превращение, лучше играть Мастера Сердцецуба на 10 ходу, имея в руке Близость к природе. Если не подстраховаться, вышедший Хадронокс может получить неприятный эффект.



Вы не можете сразу же усилить *Оберег: малую яшму* до последней стадии

Даже если Свирепый вой даст вам 10 брони, *Оберег: малая яшма* улучшится только до 4 атаки. Исключение составляет карта Развилка: если вы два раза выберете броню, *Оберег* будет усилен до последней ступени.

Не наводите курсор мыши на улучшенный *Оберег: малая яшма*

Когда происходит улучшение *Оберега: малая яшма*, многие игроки тут же наводят на него курсор, дабы посмотреть на прогресс заклинания и результат в целом. Старайтесь не делать этого, так как вы явно показываете противнику, что данная карта в вашей руке – именно *Оберег: малая яшма*. Пользуйтесь данной хитростью и тогда, когда Друиды противники накапливают броню.

***Оберег: малая яшма* - дополнительный ремувал для своих существ**

Если вам удастся сохранить *Оберег: малую яшму* до поздних стадий, вы можете воспользоваться им, чтобы уничтожить *Плотоядного куба* или *Хадронокса*. Правда для уничтожения последнего на одном ходу вам понадобится 10 кристаллов маны, Монетка и либо два средних *Оберега*, либо один максимально улучшенный + один малый. Для *Плотоядного куба* достаточно одного *Оберега: малая яшма*, наносящего 6 урона.



Не ешьте одного *Плотоядного куба* другим

И помните, как работает механика воскрешения в целом. Все существа воскрешаются со своими изначальными характеристиками и эффектами, даже если умерли они под каким-то баффом (или дебаффом). Поэтому нет смысла “есть” одного *Плотоядного куба* другим – в итоге вы призовете двух “пустых” существ.

***Гolem из древостали* не всегда может атаковать**

Забавно, но многие забывают об этом. Призывая существо *Зовом чащобы*, вы всегда даете ему возможность атаковать, так как получаете 6 брони. Но выставленный из руки *Гolem из древостали* может остаться “неактивным”, если у вас меньше 3 брони. Учитывайте это, чтобы не попасть в глупую ситуацию.

Чтобы *Гolem из древостали* мог атаковать, используйте карты *Развилка*, *Зов чащобы*, *Свирепый вой*, силу героя (если уже есть 2 брони).



Время ведьмовства – в идеале у этой карты не должно быть эффекта случайности вообще, так как вы стремитесь воскресить лишь одного зверя – *Хадронокса*. Однако в некоторых матч-апах противники будут пытаться вам помешать, Шаман попытается применить *Сглаз*, а Маг – *Превращение*. Воины используют *Разведчицу в беде*, если *Хадронокс* успел умереть до применения оппонентами этих заклинаний, **Время ведьмовства** уже не обязательно воскресит именно его. Если после смерти *Хадронокса* на вашем столе умерли две *Овцы* или *Лягушки*, шанс воскресить легендарного паука будет составлять 33%. Если одна – тогда 50%. Эффект случайности будет иметь место и в том случае, если оппонент разыграл карту *Мехмастер Замыкалец* и превратил вашу цель в зверей 5/5 или 1/1.

Зов чащобы – эффект случайности будет иметь место лишь в том случае, если вы добавите в свою сборку какую-либо опцию дешевле 4 маны, кроме *Голема из*

древостали. Чаще всего это будет **Смоляной страж.** Тогда вероятность вербовки конкретного существа из этих двоих будет составлять 50%.

Хадронокс – легендарный зверь не воскрешает существ в каком-то определенном порядке, это происходит совершенно случайно. Особенно заметен будет эффект случайности после выхода второго или третьего **Хадронокса**, когда провокаций умрет огромное количество. Повлиять на эффект существа вы никак не можете, да и предугадать, что именно появится на 2-3 волне, практически невозможно.



Драконозаводчик — может призвать одного из двух драконов: **Спящую драконицу** и **Доисторического дракона**. Вероятность получения одного из них – 50%, если все они остались в колоде. Если в колоде только одна **Спящая драконица**, вы призовете ее с шансом 33%, а **Доисторического дракона** – с шансом 66%.

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.

Лучшие опции почти всегда – это **Антимагический панцирь** и **Ледяная скорбь**.

Хватка смерти хороша, когда вы пытаетесь переиграть противника по выгоде и не прийти к усталости раньше.

В агро поединках особенно полезно АоЕ **Смерть** и **разложение**.

Уничтожением можно убивать **Хадронокса** и **Плотоядного куба**, если **Близость к природе** вы потратили раньше.

Мастер Сердцедуб – в колоде присутствует **Трогг-мрачноед**, **Драконозаводчик**, **Гolem из древостали** и **Хадронокс**. Эффект случайности будет иметь место, если в колоде остались последние два существа. Часто вы будете надеяться призвать именно **Хадронокса**, а не **Голема из древостали**, и часто вам это удастся, так как существа за 4 маны будут призываться **Зовом чащобы** или выходить из руки намного раньше. Но если все перечисленные существа остались в колоде, шанс призвать **Хадронокса** (с учетом двух **Голомов из древостали**) составляет 33%.



Нечетный Воин будет проблемой только в одном случае: если он найдет **Разведчицу в беде** с **Защитника холмов**. Но не все Воины помнят об этом приеме, неопытные игроки на автомате игнорируют “плохую” провокацию. **Разведчица в беде** еще хуже, чем **Сглаз** и **Превращение**: она сразу же снижает шанс воскресить **Хадронкса** до 25%.

Во всех остальных случаях **Нечетный Воин** будет благоприятным соперником. Постарайтесь выманить хотя бы одну **Потасовку** до выхода **Хадронкса**. Впрочем, даже если он зачистит две волны провокаций, вы можете призвать до 7 **Хадронксов** благодаря **Времени ведьмовства** и **Плотоядному кубу**.

Обыгрывайте **Суперколлайдер**: не ставьте **Трогга-мрачного** рядом с тяжелым существом, **Воин** легко заберет обоих оружием.



Нечетный Паладин - один из тех соперников, ради которых хочется добавить **Ползучую чуму** в колоду. Очень полезен **Размах** и все защитные эффекты. Постарайтесь отдать **Размах** перед 5 ходом соперника, чтобы он реализовал **Новый уровень!**, и не тратьте АоЕ слишком рано.

Плотоядного куба отдавайте на какого-либо провокатора, подойдет даже 3/6 **Голем из древостали**, лишь бы это помогло вам захватить стол и защитить героя.



В матч-апе с **Охотником на хрипах** важно быстро разогнаться по мане и защититься провокаторами от мощных зверей и угроз 5/5.

Если **Охотник** поставил **Яйцо дьявозавра** на второй ход через **Монетку**, лучше убить его (**Оберег: малая яшма**, **Гнев**), так как вероятнее всего, **Рексар** готовится активировать

хрип **Ловчим злобноплавом**.

Близость к природе можно отдать на сильного **Зомбозверя**, **Короля Круша** или **Заряженного дьявозавра**, если вы хотите предотвратить комбинацию с **Плотоядным кубом**.



Малигос Друид и **Вихлелых Друид** уступают герою статьи, **Таунт Друид** способен быстрее реализовать свои карты. С Друидами важно действовать агрессивно, оказывать постоянное давление со стола. Но не забывайте о **Ползучей чуме**. Одна из важнейших карт поединка – **Король-лич**, порой его одного достаточно для победы, и не обязательно ждать, пока умрут все возможные провокаторы, чтобы выставить **Хадронокса**. Если паук будет систематически воскрешать **Короля-лича**, этого хватит. Так вы и окажете давление, и получите ценные карты рыцаря смерти, и обыграете **Ползучую чуму**.

Токен Друид действует агрессивно и будет стараться продавить вас столом. **Ползучая чума** в его исполнении еще опаснее, чем у других Друидов: он может баффнуть провокации **1/5 Крепким мародером**, **Развилкой**, **Душой леса**. У него может быть **Учительница магии** – уничтожайте ее сразу же. Токен Друид уязвим к провокациям, поэтому постарайтесь реализовать **Мастера Сердцедуба** как можно раньше, а потом и **Хадронокса**. Постоянно закрываясь провокациями, вы вполне можете пережить все атаки оппонента и впоследствии перейти в контратаку.



Нечетный Разбойник может наказать вас за медлительность в начале партии. Самые опасные его угрозы – это **Бандюга** и **Коварный птенец**, на ранних этапах именно они будут доставлять больше всего проблем. На них не жалко отдать **Близость к природе** и **Оберег: малая яшма**. Играйте от защиты и истощайте руку противника, накапливая броню и выставляя провокаторов. **Кровожадный злолист** – еще одна причина, почему важно не отдать Разбойнику инициативу, ведь если ваш первый серьезный провокатор будет уничтожен так просто, а стол врага будет заполнен, ситуация сложится не самая благоприятная.

Как только вы вовлечете Разбойника в позднюю игру, вам станет комфортнее, особенно если рука оппонента будет истощена к этому моменту.

Разбойник на хрипах относится к числу неблагоприятных матч-апов. Старайтесь уничтожать цели с предсмертными хрипами, даже если это вызовет появление нового существа. Впрочем, противник может обыграть это, скомбинировав хрип с **Некриевым**

клинком. Разгоняйтесь по мане, ищите Мастера Сердцедуба, захватывайте стол – только так вы справитесь с Разбойником на хрипах.



Дрыжеглот Шаман – опаснейший противник и может сокрушить вас благодаря одной карте. И это даже не Дрыжеглот, а Сглаз. Заклинание относится к тому типу ремувалов, которые могут сбить вам все планы. Обязательно убивайте Хадронокса самостоятельно, важно, чтобы он умер хотя бы единожды на вашей половине стола, даже если он будет не единственным погибшим зверем. Против Дрыжеглот Шамана лучше играть агрессивно, то есть использовать самых тяжелых ваших провокаторов и усиливать их всевозможными бафами. Пригодится Антимагический панцирь, если удастся получить его с Короля-лича – усилив даже 1-2 существ вы получите большую выгоду, а если получится применить его на целую волну провокаторов – будет и вовсе замечательно. Но не забывайте обыгрывать Вулкан.

Еще один способ победить – сжечь Дрыжеглот Шаману ключевые карты с помощью Близости к природе. Также можно намеренно не уничтожать Тотем прилива маны, если рука противника заполнена, или несколько раз ударяться в Служителя боли. Вряд ли это надежный способ победить, однако попытаться можно. Избавив Тралла от Грамбла, сотрясателя миров, Дрыжеглота или Сглаза, вы значительно увеличите свои шансы на победу.

Четный Шаман будет напрягать вас всю игру, на поздней стадии он не менее силен, чем на ранней. Избавляйтесь в первую очередь от Тотема языка пламени и Вожака лютых волков, защищайтесь и старайтесь истощить руку соперника. Не забывайте, что у этого оппонента тоже есть Сглаз, зато Вулкана можно не опасаться. Постарайтесь рано реализовать Мастера Сердцедуба или волну провокаций, чтобы закрыться от угроз Шамана.



Темпо Мага вы вряд ли встретите, но будьте готовы. Избавляйтесь от Звездочета Луны, Космической аномалии, Учениц чародея. У вас много способов накопить броню, поэтому не бойтесь взрывного урона. Антимагию проверяйте любым дешевым заклинанием, Взрывающиеся руны – Плотоядным кубом в идеале или тяжелой угрозой с большим запасом здоровья. Можно подставить Хадронокса.

Биг Спелл Маг опасен тем же, чем и Дрыжеглот Шаман – картой, способной разрушить все ваше комбо. Речь идет о Превращении. Соперник тяжелый, поэтому часто придется идти на риск и действовать решительно. Постарайтесь убить Хадронокса самостоятельно, а затем оказывать давление воскресшими провокаторами. Есть

большая вероятность нарваться на серьезный AoE ремувал, но без риска в этом матч-апе никуда. Опять же, если положение безвыходное, можно попытаться сжечь противнику несколько карт. **Время ведьмовства** придется применять, рассчитывая на удачу, но выиграть с шансом 50% и 33% вполне реально, так что не нужно бояться, тем более, что матч-ап неблагоприятный.



Жрец на воскрешении весьма неблагоприятный соперник. В этом матч-апе очень важно найти разгон и реализовать **Хадронокса**, чтобы уничтожить противника со стола. При этом старайтесь не подставляться под **Ментальный крик** до смерти **Хадронокса**. После того, как он погибнет, **Ментальный крик** будет не так страшен: вы просто воскресите паука **Временем ведьмовства** и вернете их на стол. Оказывайте постоянное давление, мешайте противнику реализовать свои ключевые карты.

Не жалейте **Близость к природе** на **Малигоса** и **Пророка Велена**, уничтожайте в первую очередь их.



Зоолок опасен тем, что рано начинает давление, и его угрозы не такие мелкие, как у **Нечетного Паладина** или **Четного Шамана**. Важно найти все ключевые ремувалы, особенно хорош **Оберег: малая яшма**. Кстати, **Огненный бес** – отличная для него цель. Цель Друида в этом матч-апе – терпеть в ожидании поздних стадий, когда начнут выходить тяжелые провокаторы. Будьте аккуратны перед 5 ходом соперника, не оставляйте хороших целей для **Грибоманта**. Старайтесь выманить **Ожог души** на существ

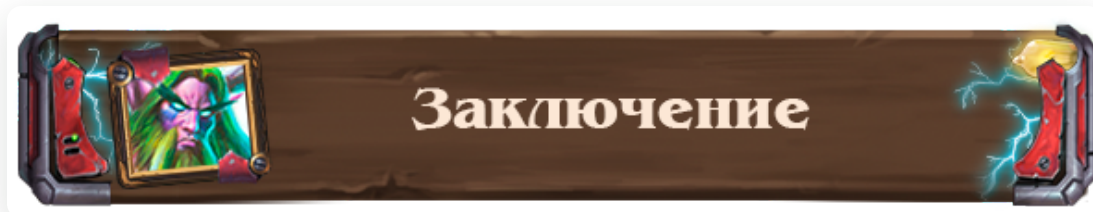
Четный Чернокнижник – это один из тех матч-апов, где не нужно беречь **Близость к природе** – здесь она выступает как отличный способ избавиться от тяжелейших угроз врага. Это могут быть **Горный великан**, **Крюконосец-разоритель**, **Король-лич** и другие. При этом есть большой шанс сжечь Гул'дану что-то значимое, так как его рука практически всегда будет заполнена. Противник опасен своим темповым стилем игры, каждая новая его угроза почти всегда будет сильнее предыдущей, поэтому важно не расходовать ресурсы попусту, а тратить их только на самые серьезные угрозы, чтобы не быть наказанным в дальнейшем.

Контроль Чернокнижника желательно продавить как можно быстрее. Постарайтесь рано реализовать **Оберег: малую яшму** и даже **Близость к природе**: вряд ли вам удастся убить его **Хадронокса** из-за **Крадущегося упыря**. Старайтесь быстро перебрать колоду и убить оппонента с помощью стола.

У Чернокнижника есть немота и [Проект по демонологии](#), этим он может законтрить [Хадронокса](#). Плюс в том, что [Проект по демонологии](#) реализовать довольно тяжело, вы не даёте подсказок врагу о том, что у вас есть [Хадронокс](#) в руке. Поэтому основная угроза – немота. Здесь вам поможет [Плотоядный куб](#).

Старайтесь обыгрывать Круговерть пустоты и другие мощные АоЕ зачистки. Полезно ставить предсмертные хрипы на стол, если ожидаете один из таких эффектов.

Не дайте Гул'дану раскрыть [Первоученицу Рин](#). Предотвратить её смерть вы никак не можете, и нужно мешать Чернокнижнику разыгрывать Печати. Перебирайте колоду быстрее, чтобы выход Пожирателя Азари не стал для вас автоматическим поражением.



Таунт Друид – выбор для тех, кто любит красивые комбинации и такие же красивые победы. Сегодня это достойная колода для продвижения по ладдеру и взятия высоких рангов. Архетип не самый простой, и поначалу может показаться, что он плохо справляется с агро и мидрейндж соперниками, но набравшись опыта, вы поймете, что с ними вполне реально бороться на равных и даже превосходить.

Спасибо за внимание и удачи в ладдере.