

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(12.4 ноябрь) Токен Друид Бумного дня. Гайд по архетипу

26.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Токен Друид Бумного дня. Гайд по архетипу



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители kolodahearthstone.ru

В сегодняшнем гайде речь пойдет о Токен Друиде. Архетип потерял многих последователей после изменений баланса карт, однако удержался и все еще остается конкурентоспособной колодой меты Проекта Бумного дня.






В конце ноябрьского рейтингового сезона к герою статьи обращаются немногие — не более 2% игроков — хотя это незаслуженно мало для Токен Друида со стабильно высоким процентом побед на уровне многих тир-2 колод Проекта Бумного дня.

Токен Друид хорошо справляется с Нечетным Паладином, Дрыжеглот Шаманом, Малигос Друидом и многими контроль колодами ладдера. При достойном исполнении он также переигрывает Охотника на хрипах, Нечетного Разбойника и других. Его слабость — все

колоды Чернокнижника: Зоолок, Четный Чернокнижник, Контроль Чернокнижник и даже Куболок.

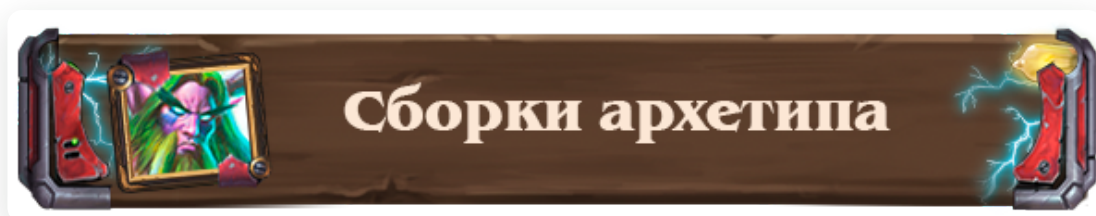
Из гайда вы узнаете, какую колоду Токен Друида выбрать, как собрать свою версию архетипа, что искать на муллигане, как играть Токен Друидом в общем и в конкретных матч-апах, а также многое другое.

Вы уже могли читать гайд по колоде Токен Друида на сайте ранее. Это обновленная версия, актуальная для конца ноябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  Добавлены новые сборки и описания к ним. Убраны неактуальные.
-  Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса
-  Переработано вступление
-  Дополнен раздел "Матч-апы"
-  Минорные исправления ошибок и опечаток

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
 - - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
- Замены, бюджетная версия
- Муллиган
- Стратегия
 - - Как играть против агрессии
 - - Как играть против контроля
 - - Общие советы
- Карты со случайным эффектом и "выберите эффект"
- Матч-апы
- Заключение



Самая популярная и сильная версия Токен Друида обращается к синергии Зова чащобы и Учительницы магии. Архетип чаще отказывается от синергии провокаций и Крепкого мародера, хотя взять эти карты в сборку все же можно.



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

Классический Токен Друид

Токен Друид Бумного дня

<p>1</p> <p>Обретающая душа</p> <p>Нанесит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для урушиака.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: если существо получает +1/+1, им призовите на поле боя пантеру 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из дерева галл</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 6</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Нанесит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваши существа получают способность «Призывный крик»: призывает на поле боя артефа 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Учительница магии</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя мага ученика 1/1.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите давки: вы берете карту; если существо получает +1 к атаке, вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огонька 1/1 за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Проклятие». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магистр отом Пастбища</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 волка с «Враг»; или призывает 2 скрабана с «Проклятие».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сражение</p> <p>Нанесит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает урушиака 5/5.</p> <p>x2</p>		



Самая популярная версия архетипа с одним Големом из древостали и парой Учительниц магии, хорошо синергирующих с Зовом чащобы. Вы можете встретить сборки, в которых Голем из древостали заменен на Озарение, а один Зов чащобы — на Кенариуса. Также сборку можно дополнить одной Близостью к природе, которая берется вместо тех же Голема из древостали и Зова чащобы.

Токен Таунт Друид

Токен Таунт Друид

<p>1</p> <p>Оберег магавиша</p> <p>Нанесит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для урушиака.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1, или присоединит на поле боя пантеру 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Ухлопистый Ухлоп</p> <p>Пока эта карта находится в руке, она превращается в жемчуг 3/4 последнего разыгранного вами существа.</p> <p>3 4</p>	<p>4</p> <p>Реммак</p> <p>Нанесит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваши существа получают способность «Приказный крик»: призывает на поле боя армия 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Древо в горюшках</p> <p>Провокация. Боевой крик: призывает копию этого существа.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Крепкий мародер</p> <p>Боевой крик: ваши существа с «Провокацией» получают +2/+2.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дамак: вы берете карту; ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +5 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огоньки 1/1 за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект безразличен.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Малфурон Пастбищ</p> <p>Выберите эффект: присоединит 2 порока с «Провокацией»; или присоединит 2 скрабана с «Провокацией».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное саражение</p> <p>Нанесит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает урудака 5/5.</p> <p>x2</p>		



Сборка с **Крепкими мародерами** и дополнительными провокаторами улучшает матч-апы с другими Друидами и агро колодами, но все же куда менее популярна классики, поскольку Друиды встречаются не так часто, а агро архетипы не столь страшны.

Вопросы декбилдинга

Основа колоды – это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа. Основа Токен Друида составляет 24 карты.

Основа колоды Токен Друида

24/30

 1 Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для улучшения.) x2	 2 Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1; или призывает на поле боя пантеру 3/2. x2	 2 Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 3 Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода. x2	 4 Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника. x2	 4 Выберите дважды: вы берете карту; ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне. x2
 4 Призывает огонек 1/1 за каждую карту в руке. x2	 4 Ваше существо получает способность «Призывный крик»; призывает на поле боя лиса 2/2. x2	 5 Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. 4 Элементаль 4 x2	 5 Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. x2	 6 Призывает скраблен 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект повторяется. x2	 7 Выберите эффект: призывает 2 лосоля с «Вампиризмом»; или призывает 2 скраблена с «Провокацией». 5
 10 Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает урдалака 5/5. x2					

Основа дополняется либо **Зовом чащобы** и **Учительницей магии**, либо **Крепким мародером**. Если вы выбираете **Крепкого мародера**, **Зов чащобы** добавлять не следует:

они плохо взаимодействуют друг с другом.

Подробнее об опциональных и технических картах Токен Друида читайте в следующем разделе.



Озарение – хорошо сочетается с Учительницей магии, помогает избежать переполнения руки после применения **Тотального заражения**, увеличивает гибкость колоды и позволяет совершать неожиданные для оппонента ходы. Минус **Озарения** — карта слаба сама по себе, и если вы не нашли способов перебора колоды, особой пользы от заклинания не будет.

Близость к природе – добавьте, если испытываете трудности с медленными архетипами, которые играют тяжелые провокации. **Близость к природе** решит эту проблему, а также станет неожиданностью для противника.

Свирепый вой – редкая опция, которая почти никогда не помещается в сборки Токен Друида. Помогает перебирать колоду и накапливать много брони, что важно против агро колод с большим количеством взрывного урона: в какой-то момент вы захватите стол, но вас могут добить заклинаниями, оружием и рывками. **Свирепый вой** помешает противнику сделать это.

Ухлюпистый Хлюп – добавляется в сборки без Учительницы магии и **Зова чащобы**. У Токен Друида не так много существ, которых хотелось бы скопировать. Лучшие цели: **Крепкий мародер**, **Дренеи-каторжники**.

Зов чащобы + Учительница магии – классическое дополнение основы Токен Друида. **Учительница магии**, как и **Лесные огоньки**, создает много угроз 1/1 на столе, которые впоследствии могут быть усилены бафами. Характеристики 3/5 не всегда легко убрать со стола, и противнику придется потратить важный ремувал, ведь оставлять **Учительницу магии** на столе не захочет никто.

Крепкий мародер – даст преимущество в зеркальном матч-апе и против Друидов в целом. **Крепкий мародер** делает вашу **Ползучую чуму** сильнее **Ползучей чумы** противника, а еще защищает стол от **Мшистого чудища**. Также комбинируется с **Дренеями-каторжниками**.

Кенарий – если у вас есть эта легендарная карта, попробуйте добавить ее в Токен Друида. **Кенарий** тяжел и медлителен, но если вы ведете в игре, он послужит как сильный бафф, которого никто не будет ожидать. Иногда пригодятся и два древня с провокацией.

Дренеи-каторжники – добавляются в сборки с **Крепким мародером** и **Ухлюпистым Хлюпом**. Комбинируются и с тем, и с другим. **Ухлюпистый Хлюп** позволит разыграть **Дрнеев-каторжников** с характеристиками 3/4.

Плотоядный куб, Король-лич, Хадронокс – дополнительная синергия с провокациями делает Токен Друида более устойчивым в затяжных матч-апах, позволяя восстанавливать стол даже после серьезных потерь от зачисток врага. При этом **Хадронокс** не является ключевым звеном колоды, он лишь помогает Друиду и дает ему преимущество в эффекте неожиданности. Вряд ли противники будут ожидать такого поворота событий.



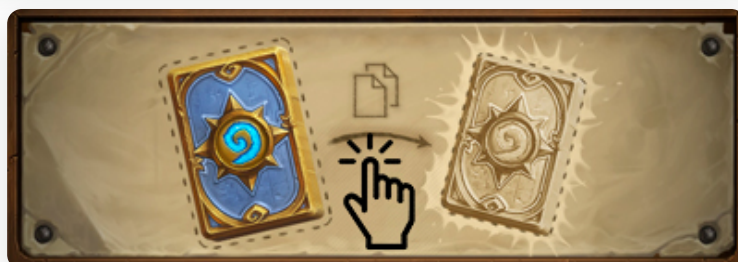
Замены, бюджетная версия

В основе Токен Друида только одна легендарная карта – **Малфурион Пагубный**, зато сразу восемь эпических, и все они с трудом поддаются заменам. **Лесные огоньки** – ключевое заклинание Друида, на котором строится большинство комбинаций. **Развилка** – необходимый бафф. **Магический деспот** – темповый инструмент, помогающий не терять преимущество после розыгрыша **Дара природы** и дополняющий **Ползучую чуму**. Преимущества **Тотального заражения** даже не нуждаются в комментариях.

Максимально бюджетный Токен Друид

Максимально бюджетный Токен Друид

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Оберег чапалшма</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для ученика.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1, или призовите на поле битвы волка 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Учительница Магии</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле битвы маг-ученика 1/1.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из аресталла</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дамак: вы берете карту; ваше существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огонька 1/1 за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваше существо получает способность «Предсиреный крик»: призывает на поле битвы друида 2/2.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 Элементаль 4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Проклятие». Если у противника больше существ, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сражение</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает урагана 5/5.</p> <p>x2</p>		



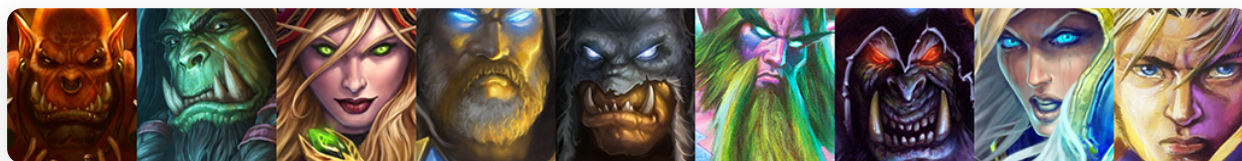
Сборка стоит 4280 пыли, это не так много для такой эффективной колоды. Она отказывается от **Малфуриона Пагубного**, поэтому рассчитывать на вариативную силу героя не придется. Но все эпические карты здесь сохранены. Вы можете заменить одну копию **Магического деспота** или **Развилки**, добавив **Споры роста**, но по возможности создайте все “эпики”.



Выбирать карты в стартовую руку за Токен Друида достаточно просто. Возможно, на муллигане эта одна из самых простых колод в мете Проекта Бумного дня.

На стадии муллигана вашего внимания заслуживают в первую очередь **Буйный рост**, **Дар природы** и **Зов чащобы**. Три эти карты оставлять можно почти во всех ситуациях. Реже понадобятся **Оберег: малая яшма**, **Тотальное заражение**, **Размах**, **Ползучая чума** и **Магический деспот**.

Не оставляйте два Буйных роста, если в руке нет Монетки или Дара природы.



Воин: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы. С очень хорошей рукой – Тотальное заражение, Малфурион Пагубный.

Паладин: Буйный рост, Зов чащобы, Размах, Ползучая чума, Дар природы, Лесные огоньки.

Охотник: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы, Лесные огоньки. С хорошей рукой – Сила дикой природы, Тотальное заражение.

Друид: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы. С хорошей рукой – Малфурион Пагубный, Тотальное заражение.

Разбойник: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы, Лесные огоньки, Оберег: малая яшма. С хорошей рукой — Размах. С Монеткой или хорошей рукой — Ползучая чума.

Шаман: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы. С хорошей рукой или Монеткой – Тотальное заражение, Малфурион Пагубный, Учительница магии.

Маг: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма, Дар природы. С хорошей рукой — Тотальное заражение.

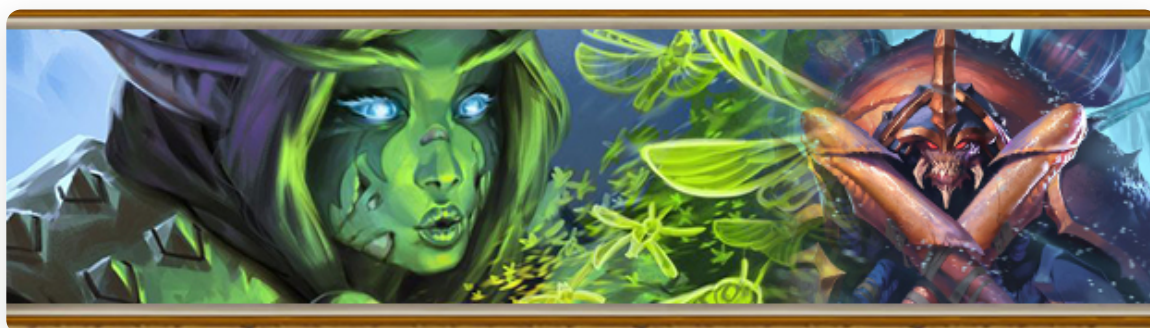
Жрец: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы. С хорошей рукой – Малфурион Пагубный, Тотальное заражение, Лесные огоньки, Магический деспот.

Чернокнижник: Буйный рост, Дар природы, Зов чащобы. С очень хорошей рукой — Тотальное заражение.



Наконец, настало время разобраться с тем, как именно играть Токен Друидом: как эта колода побеждает, какие особенности геймплея имеет и так далее.

Для начала следует выяснить, какие способы победы у архетипа есть, когда и как стоит ими пользоваться. Их у Токен Друида не так уж и много, так как он хорошо умеет делать только одно: “спамить” стол мелкими угрозами, баффать их и побеждать от стола. Но дело, скорее, в его противниках: агрессивные оппоненты изначально вынудят Токен Друида обороняться и искать способы переворота игровой ситуации, в то время как медленные соперники будут обороняться сами, искать зачистки и способы пережить агрессию Малфуриона.



Как играть против агрессии

Пожалуй, самый интуитивно понятный и простой способ победы, актуальный в агрессивнейших матч-апах, например, против Зоолока, Нечетного Разбойника, Нечетного Паладина и других похожих архетипов. Играть с ними Токен Друиду достаточно просто: у него много темповых существ, которые успешно борются за стол, провокаторов, дешевых ремувалов и способов накопления брони, нужных на поздних этапах игры.

Главная проблема для вас состоит в том, что оппонент способен поставить на стол слишком много угроз и атаковать ими несколько раз.

Правильные для Токен Друида действия определить достаточно просто: вам важно играть максимально темпово, выставлять как можно больше угроз, параллельно с этим устраняя вражеские. Незаменима [Ползучая чума](#), порой это заклинание, разыгранное вовремя, сможет принести вам безоговорочную победу в партии. Хотя иногда уже после него или после зачистки стола вам понадобится какой-либо источник брони, дабы противник не смог добить вас взрывным уроном из руки. Старайтесь накапливать броню сразу после того, как ваш герой будет защищен от атак вражеских существ.

Чаще всего в данных матч-апах вам не стоит беспокоиться о проактивном способе победы, то есть пытаться быстро убить противника. Как только вы захватили стол, выставили пару провокаторов и восстановили потери здоровья, оппонент окажется в

безнадежном положении, хотя попытаться победить он все еще может, но огромное преимущество будет в ваших руках.

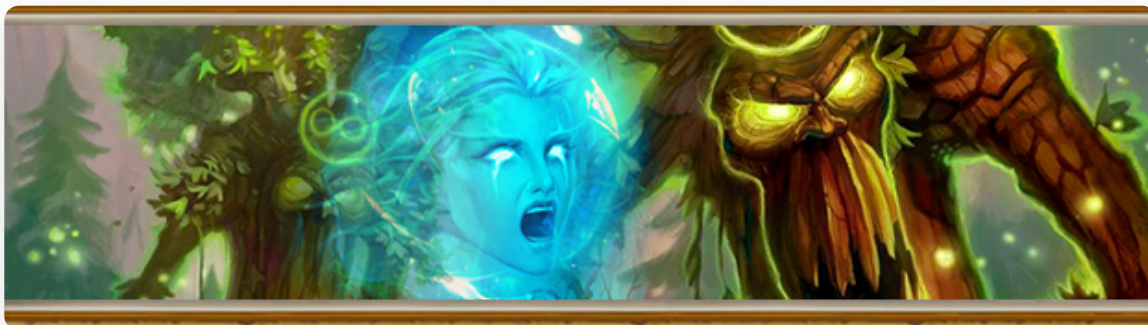
Раз проактивных действий от вас не требуется, не бойтесь тратить **Дикий рев** для разменов, а с помощью **Развилки** получать дополнительные карты или броню. Не жадничайте и с другими опциями: Учительницу магии можно ставить в темп, а **Душой леса** баффать одну-три угрозы на столе.

Пожалуй, самое сложное, с чем может столкнуться Токен Друид в агрессивных противостояниях – это правильный момент для переворота игровой ситуации. Вы начнете играть пассивно, будете отбиваться вашими ремувалами и силой героя, попутно разгоняясь по мане, но продолжаться вечно так не может: ответы в вашей руке в конечном итоге могут закончиться, так что нужно найти время для того, чтобы выставить массу мелких угроз, с которыми оппонент размениваться, скорее всего, не станет.

В этом сценарии крайне полезна **Ползучая чума**, так как проигнорировать провокаторов противник не сможет, но обойтись можно и без нее: вам могут помочь **Лесные огоньки**, **Учительница магии** и **Душа леса** в сочетании с ними. Важно лишь не умереть в данный момент, так как оппонент не станет размениваться с массой 1/1 угроз и просто пойдет в «лицо».

Если критический момент вам удалось пережить, партия может не закончиться. Для начала посчитайте: может быть, вы способны выиграть, баффнув атаку вашим 1/1 токенам и атаковав по герою противника. Если нет – зачистите стол врага, а после или разыгрывайте еще одну волну мелких угроз для будущих разменов, или накапливайте броню, если ваш показатель здоровья на критической отметке (в каждом матч-апе эта критическая отметка разная, важно ее знать).

Порой одной **Ползучей чумы** для переворота на игровом поле будет недостаточно: 1/5 провокаторы только задержат оппонента на один-два хода, но не разменяются ни с одной серьезной угрозой. Это можно изменить, если баффнуть 1/5 скарабеев в этот же ход с помощью **Души леса**, **Развилки** или **Крепкого мародера**. Это, конечно, дорогостоящие ходы, но в распоряжении Токен Друида много способов наращивания маны, которыми он пользуется в том числе и в агрессивных матч-апах.



Как играть против контроля

Стать полноценным агрессором вы сможете при встрече с любой медленной и даже мидрейндж колодой. В данных противостояниях затягивать партию до поздних этапов не в ваших интересах, хотя нестись сломя голову «в лицо» и отдавать все ваши ресурсы за раз тоже не нужно – правильные действия находятся где-то между.

Все же едва ли у вас получится давить уже с первых ходов, ведь, как уже было сказано, существ за один-три кристалла маны у вас в принципе нет. Со старта важно найти разгон по мане и искать первые способы зацепиться за стол несколькими токенами.

В вашем распоряжении есть несколько «волн» токенов, которые вы должны грамотно распределить и скомбинировать. Скорее всего, на первую волну найдется ответ у любой контрольной колоды, но вы должны реализовывать преимущество и в мане, и в картах: добора у вас очень много, вы способны перебрать колоду быстрее любого контрольного оппонента.

Итак, ваши ресурсы “спама” стола ограничены, вы не Джейд Друид или Нечетный Паладин с его невероятно мощной силой героя, так что знать возможности вашей колоды особенно важно. Ваши волны токенов помогают создавать **Лесные огоньки**, **Ползучая чума** и **Учительница магии**, правда, последнюю нужно еще скомбинировать с какими-то дешевыми заклинаниями, дабы создать достаточное количество токенов.

Скорее всего, одну Учительницу магии вы не сможете реализовать максимально эффективно, например, она будет призвана рано с помощью **Зова чащобы**, а маны на другие действия у вас не будет. Ничего страшного, и в медленных матч-апах вы можете ставить Учительницу магии в темп, особенно если есть шанс, что оппонент не найдет на нее ответ (то есть всегда, если на его столе нет 5 единиц урона).



И **Лесные огоньки**, и **Учительница магии** призывают мелкие 1/1 угрозы, избавиться от которых может даже слабое AoE, но у вас есть важнейшие в медленных матч-апах эффекты: **Душа леса**, **Сила дикой природы** – эти заклинания могут помешать оппоненту легко зачистить стол, например, все AoE ремувалы Биг Спелл Мага стоят дорого, и едва ли он сможет легко убрать с вашей половины стола и 1/1 угрозы, и 2/2 Древней после них.

У Токен Друида есть еще несколько способов “заспамить” стол, правда, не столь значительно: **Малфурион Пагубный**, **Магический деспот** и **Ползучая чума**. **Ползучая чума** не столь эффективна в большинстве противостояний с медленными колодами, но все же найти применение можно и ей. Если вы призовете хотя бы две угрозы, часто это уже

хороший результат, хотя бывают и исключения. Не жадничайте с [Ползучей чумой](#) в медленных поединках, особенно если у вас сборка без [Крепкого мародера](#).

Как уже было сказано, вероятно, вашу первую волну угроз у оппонента получится устранить, даже если они будут усилены [Душой леса](#). Если вы ожидаете подобный сценарий, будьте готовы сразу же после зачистки выставить вторую волну мелких угроз, не давая оппоненту возможности опомниться, закрепиться на столе и найти другие AoE эффекты.

Собственно, ваша задача против любой медленной колоды – истощить массовые ремувалы в руке и воспользоваться моментом, когда на вашей половине стола окажется масса мелких угроз.

Как только эта цель достигнута, дело за малым: в вашем распоряжении есть целый ряд баффов атаки ([Развилка](#), [Сила дикой природы](#), [Дикий рев](#)), которые можно комбинировать друг с другом для нанесения огромного количества урона.

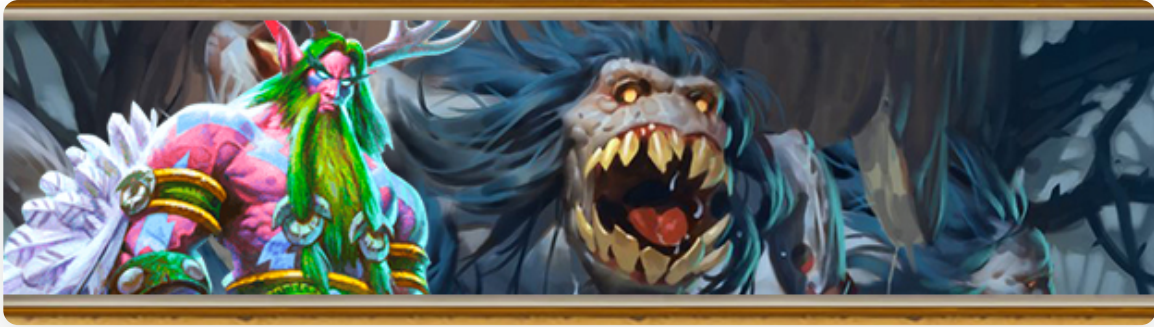
Порой вы не должны ждать момента, когда с помощью баффов у вас получится нанести именно летальный урон. Вы можете просто оставить оппоненту малое количество здоровья, вынуждая того и исцелять себя, и ликвидировать угрозы с вашей половины стола. У вас, помимо них, есть источники взрывного урона из руки: сила героя (базовая или рыцаря смерти), [Размах](#) и [Тотальное заражение](#). Последние два заклинания хороши потому, что игнорируют вражеских провокаторов, так что можно попробовать добить противника ими.

Базовая сила героя не столь эффективна в данном типе противостояний, хотя и 1 единица урона порой значит многое. Все же куда больше влияния на игровой процесс оказывает [Малфурион Пагубный](#) и его улучшенная сила героя, с помощью которой вы сможете постоянно давить на противника или размениваться с его угрозами. Не бойтесь за ваше здоровье, в большинстве контрольных матч-апов оно не особенно значимо, и жертвовать им ради контроля стола – хорошая затея, но, конечно, у всего есть пределы.

В данном типе противостояний, да и во многих других, старайтесь размениваться с вражескими существами вашими заклинаниями, особенно если на вашей половине есть какие-то угрозы, которые в это время могут атаковать по герою противника. В этом случае вы значительно упрочите свою позицию.

Стоит упомянуть вражеские провокации – часто это большая проблема. Порой нужно реализовать [Дикий рев](#) или [Развилку](#) до того, как какой-либо мощный провокатор будет выставлен на половину оппонента, чего ожидать можно в разных матч-апах в совершенно разное время.

Если же провокация все-таки поставлена, устранять ее придется существами (возможно, под баффами атаки) и заклинаниями.



Несколько **важных советов**, которые помогут вам освоить геймплей Токен Друида:

- **Учительница магии** хорошо синергирует с бафами: сначала она призвет **Ученика 1/1**, а только потом все ваши существа (включая токена, призванного Учительницей магии из-за розыгрыша заклинания-баффа) получат усиление от **Души леса**, **Развилки** или **Силы дикой природы**. Плохо лишь то, что **Ученик** будет призван до **Ползучей чумы**, так что вместо 1/5 провокации вы получите 1/1 существо.
- Выбрать правильный момент для использования **Магического деспота** бывает непросто, если вы планируете обыгрывать какие-либо АоЕ эффекты, а вот в случае, если массовых способностей врага вы не боитесь, разыгрывать данное существо можно в первый же удобный момент. Лучше всего комбинировать **Магического деспота** с **Ползучей чумой**, так он будет защищен провокациями.
- Разыграв **Тотальное заражение**, не нажимайте на кнопку завершения хода сразу же, так как вы можете получить карту **Магический деспот**, которую можно решить сразу же разыграть, дабы получить больше темпа.
- Помните о специфике заклинания **Оберег: малая яшма**. Вам важно получить броню от разных источников, чтобы улучшить его дважды. Разыграв, например, **Зов чащобы**, вы получите 6 единиц брони, но ваш **Оберег: малая яшма** станет Оберегом: яшма, то есть улучшится лишь однажды. А вот если с помощью карты **Развилка** вы дважды выберите +6 единиц брони, то два раза улучшите имеющееся в руке заклинание **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.



Всегда считайте урон, который вы способны нанести в данный ход с помощью ваших массовых баффов, заклинаний, силы героя и других источников урона. Даже если он не летален, но близок к этому, возможно, стоит рискнуть, особенно если в вашей руке есть другие источники урона, которые можно использовать на следующий ход. Считайте, сможет ли противник каким-либо образом и зачистить ваш стол, и восстановить здоровье или разыграть провокатора. Если да, то думайте, насколько возможен такой вариант. Порой, если ситуация трудная, вы можете рискнуть и предположить, что идеальных ответов в его руке нет.



Играйте не только от карт, которые есть в вашей руке сейчас, но и от потенциальных «топдеков»: у вас много карт, выполняющих функцию добора, накопления брони или нанесения прямого урона, так что нужный вам инструмент может оказаться в вашей руке с высокой долей вероятности. Опять же, если ситуация плохая, вы можете понадеяться на хороший «топдек» в будущем и победить так.



Наоборот, если у вас все хорошо, и вы методично доводите партию до победы, задавайте себе вопрос «каким образом я могу проиграть?», вспоминайте сначала основные карты вашего противника, потом какие-либо экстравагантные технические, думайте о том, может ли вас наказать какая-то одна карта или невероятная комбинация нескольких, каковы шансы на это, и так далее.



Помните о правильной последовательности действий. Часто связанные с ней ошибки допускаются скорее по невнимательности и спешке, а не по незнанию. Например, старайтесь сначала добирать карты, дабы у вас было больше информации о возможных опциях, а уже потом совершайте другие действия. Также внимательно выбирайте момент для **Ползучей чумы**: когда на вашей половине минимум существ, а у противника – максимум.



Если у вас есть **Ухлюпистый Хлюп**, не жалейте его и копируйте любое разыгранное ранее существо: все они обладают достаточно сильными эффектами. В тяжелых ситуациях **Ухлюпистого Хлюпа** можно ставить и в темп просто как существо 3/4 за четыре кристалла маны.



Важный элемент геймплея – выбор одной из двух опций при использовании карт с «выберите эффект», также в распоряжении Токен Друида есть и некоторые карты со случайным эффектом. В первом случае важно понимать, когда вам

нужна та или иная опция, а во втором – знать обо всех возможных исходах. Подробнее об этом в следующем разделе.



У Токен Друида не так много карт со случайным эффектом, зато есть несколько опций со свойством "выберите эффект". У таких карт нет элемента случайности, но выбор не всегда прост и очевиден.

Сила дикой природы – часто вы захотите баффнуть этой картой весь стол, особенно если в сборке одна копия заклинания. Но не мыслите шаблонно: призвать существо 3/2 будет полезно, если других вариантов для хода нет, а играть пассивно не хотелось бы.



Развилка – аналогично с Силой дикой природы вы чаще всего будете использовать и беречь карту для массового баффа. Но не жалейте **Развилку** и ради добора, если он необходим, и ради брони, если вас атакуют взрывным уроном. Ни одна карта не предназначена только для определенной цели, действуйте в зависимости от обстоятельств.

Дар природы – стал чаще использоваться для разгона по мане после появления **Тотального заражения**. Но не выбирайте "рампы" на автомате: подумайте, что вы разыграете на следующий ход, имея два лишних кристалла маны. Если вы разыгрываете **Дар природы** на седьмом ходу, а в руке есть **Тотальное заражение** – выбор очевиден. Но если перспектив нет, и два кристалла не приблизят вас к розыгрышу ключевой карты, подумайте о доборе. Старайтесь думать на несколько ходов вперед и оценивать свои дальнейшие возможности.

Малфурион Пагубный – выбирать эффект вы будете и при розыгрыше самой карты, и прожимая силу героя. В большинстве случаев вы захотите призвать скарабеев 1/5 на свою сторону, так как у них высокий запас здоровья и, как следствие, больше шансов выжить. Потом их можно усилить баффом и нанести дополнительный урон противнику.

Пауки 1/2 в этом плане не так надежны, они легче умирают от AoE способностей, однако их можно выбрать, если вы уверены, что зачисток в руке врага нет, или, наоборот, хотите выманить одну из них. Если все сложится удачно, пауки 1/2 разменяются 1 к 1 с большинством угроз противника.

С силой героя **Малфуриона Пагубного** все проще. Если выберете +3 к атаке – получите возможность разменяться или нанести урон герою противника. Делайте так, если чувствуете, что можете играть агрессивно и в защите не нуждаетесь. Броня же помогает реабилитироваться после неудачного старта, пережить взрывной урон оппонента или защититься от усталости.



Нечетный Воин – выгодный матч-ап. Из AoE эффектов у него **Потасовка** и **Шквал гнева**, оба они неэффективны против стола **Лесных огоньков** с баффом **Души леса**. Воину придется отдать сразу две зачистки, чтобы избавиться от него.

Можете попробовать разыграть **Лесные огоньки** до 5 хода Воина, чтобы тот не смог применить ни одно AoE. Если на следующий ход вы разыграете **Душу леса** на полный стол, победа будет за вами.

Играйте **Душу леса** только тогда, когда стол противника пуст, лучше всего после того, как увидите какой-либо AoE эффект. Выманивайте массовые зачистки на другие угрозы (**Магический деспот**, 5/5 **Вурдалак**, **Учительница магии** и прочее).

Не пытайтесь заполнить стол с помощью **Ползучей чумы**, у Воина не будет много угроз на столе. Иногда даже розыгрыш **Ползучей чумы** на пустой стол приветствуется, если будет подкреплён **Магическим деспотом**. Так вы сразу получите суммарные характеристики 5/9 на столе, которые впоследствии можете усилить баффом.

Нечетные Воины играют **Ментального техника**, старайтесь не подставляться под него до розыгрыша **Лесных огоньков**. Также всегда помните про **Суперколлайдер** и старайтесь позиционировать угрозы правильно. Не всегда нужно играть **Магического деспота** после **Тотального заражения**, чтобы не подставить обе угрозы под **Суперколлайдер**.



Нечетный Паладин – еще один благоприятный соперник. Все решает **Ползучая чума**, часто ее бывает достаточно для того, чтобы одолеть Нечетного Паладина. В этом матче сильны баффы провокаций. Если у вас есть **Крепкий мародер**, это еще больше отдаст Утера от победы. Но не расслабляйтесь и не забывайте об основных правилах: избавляйтесь от Паладинов-рекрутов в первую очередь, всегда есть риск нарваться на **Новый уровень!**. Считайте, сколько урона нанесут Паладины-рекруты, если бафф произойдет, и контролируйте стол.

Один из немногих ответов Нечетного Паладина на **Ползучую чуму** — **Потрошитель Бездны**. Утер все равно потеряет большую часть существ, но от всех ваших провокаций успешно избавится.

Четный Паладин – уже совсем невыгодный поединок, в котором трудности доставят и крупные угрозы с провокациями, и масса AoE зачисток (**Яростный пиромант**, **Освящение**, **Гнев карателя**, **Равенство**). Старайтесь выманить AoE инструменты из руки противника, как только увидите 1 или 2 копии, рискуйте и рассчитывайте, что Утер не нашел больше.



Охотник на хрипах не должен доставить много проблем, но все же будьте осторожны. Он может воспользоваться вашей медлительностью на ранних этапах игры и раскрутить предсмертный хрип **Яйца дьявозавра**. Уничтожайте это существо в любом случае, чтобы не дать этому случиться. С **Лесными огоньками** и **Душой леса** Охотнику не справиться: максимум, что у него есть – **Ловчий смерти Рексар**, но две волны он все равно не зачистит. Избавляйтесь любыми способами и от **Псаля Шоу**. Вы должны действовать агрессивно и быть быстрее Охотника.

Не бойтесь играть **Лесные огоньки** в темп на 4-5 ход, у Охотника едва ли найдется хороший ответ на 1/1 токенов, которых вы в будущем баффните для выгодных разменов.

Секрет и Мидрейндж Охотники играют агрессивнее и быстрее, то есть ваша задача — переиграть их по выгоде. Не спешите и играйте от обороны, истощайте руку противника и втягивайте его в размены. Ранние **Лесные огоньки** — также ключ к успеху, особенно удобно отвечать баффнутыми 1/1 угрозами на **Оберег: малый изумруд**.



Против **Вихлепых Друида** нужно помнить о нескольких правилах. Мешайте противнику выставить **Культиватора мечтоцветов**, постоянно оказывая давление на него. Пусть он ищет способы защитить себя и зачистить стол, на розыгрыш существа 4/4 за семь

кристаллов маны у него не должно быть времени. Если же это произошло, избавляйтесь от **Культиватора мечтоцветов** любыми способами, потом тратьте **Размах** и **Оберег: малую яшму**, то есть лучшие карты против вас, которые скоро получит противник.

Не отставайте по количеству карт в колоде. Если Друиду удастся разыграть комбинацию, она не должна принести ему выгоды.

Играя против **Малигос Друида**, нужно помнить о здоровье и броне, но желательно вообще не позволить ему разыграть ключевую комбинацию. Вы должны действовать быстро. Пригодятся все баффы. Особенно сильны против Друидов сборки с **Крепким мародером**: он усилит скарабеев 1/5 до внушительных размеров, и даже вражеская **Ползучая чума** ненадолго остановит вас.

В **зеркальном матч-апе** ключевую роль играет **Ползучая чума**, которую желательно сразу же баффнуть какими-либо способами. Берегите **Размах** для поздних этапов по возможности — это еще одна ключевая карта поединка. Сборки с Учительницей магии чувствуют себя лучше в "мироре" на старте. Хорошее решение — выманить **Ползучую чуму** из Друида на 6-7 маны, чтобы он не смог баффнуть ее, и выгодно разменяться с 1/5 угрозами с помощью своих угроз, хотя это получится не всегда.



У **Нечетного Разбойника** самые опасные ранние угрозы — это **Бандюга** и **Коварный птенец**. Обязательно избавляйтесь от них всеми способами. Не исключен и выход **Потрошителя Бездны** в ответ на **Ползучую чуму**. Но все это не должно испортить вам планы. Против армии мелких существ Нечетному Разбойнику выстоять трудно, он вообще не имеет никаких АоЕ эффектов. Угрозы Разбойника медлительны, и их часто легко проигнорировать. Поэтому смело выставляйтесь, бафайте стол и идите в атаку.



С **Четным Шаманом** Токен Друид играет неплохо, но не забывайте готовить ответ на **Тотем языка пламени** и **Похитительницу трупов**. Полезна в этом поединке **Ползучая чума**, но лучше разыгрывать ее рано, когда у противника еще не начнут выходить тяжелые существа вроде **Короля-лича**, и вы сможете применить баффы. Иначе **Ползучая чума** только замедлит оппонента, но не остановит его.

Затягивать поединок с **Дрыжеглот Шаманом** не в ваших интересах. Вы способны быстро победить, так как все АоЕ эффекты оппонента (**Гроза**, **Вулкан** и **Ведьма Хагата**) слабы, когда речь заходит о баффе **Душа леса**. Если вы усилите ваши токены данным заклинанием, Шаману придется искать два АоЕ эффекта для того, чтобы ответить на такой стол, что получится у него не всегда.

Помните про **Ментального техника** и будьте готовы к его появлению на столе. Всегда обыгрывать его не нужно, но все же принимать его во внимание стоит.



Биг Спелл Маг хоть и известен своими AoE эффектами, но против вас он слишком медлителен и неповоротлив. Все зачистки стоят больше пяти кристаллов маны, и чтобы убрать ваш стол **Лесных огоньков** с баффом **Души леса** ему понадобится потратить два тяжелых ремувала. Причем сделать это за один ход могут только две **Ярости дракона**.

Мурлок Маг доставит массу неприятностей. Играйте максимально темпово и чистите стол любыми путями. Уничтожайте каждого мурлока рано, пока угрозы не получили бафф и не вышли из зоны поражения ваших существ и ремувалов. Надежда в этом поединке — ранние **Лесные огоньки** с дальнейшим пробаффом, так вы сможете зачистить стол Джайны.



Все архетипы Жреца опасны **Ментальным криком**, поэтому не затягивайте партию. Выставляйте существ, бафайте их и атакуйте: других AoE способностей у Андуина может и не быть. Но все же встречаются сборки с **Астральной плетью** или **Вестником заката** — будьте готовы и к этим AoE способностям, но не бойтесь их на ранних этапах игры.

Свободно играйте **Лесные огоньки** до 7 хода, но аккуратнее с **Душой леса**, если Жрец дошел до 7 маны — лучше выманить один **Ментальный крик** ранее. Андуин может разыграть **Ментальный крик** раньше с помощью Монеток.



Контроль Чернокнижник и **Четный Чернокнижник** – два невыгодных матч-апа. Все из-за удобных AoE эффектов обеих колод. Особенно опасно **Осквернение**. Чернокнижнику достаточно найти существо с 2 единицами здоровья, чтобы полностью зачистить стол **Лесных огоньков** под баффом **Души леса**. В крайнем случае он сыграет **Осквернение** + **Адское пламя**. У Контроль Чернокнижника есть еще и **Лорд Годфри**. В таких неблагоприятных матч-апах не возбраняется идти на риск. Иногда вообще не стоит обыгрывать AoE ремувалы, если терять все равно нечего. Вас спасет неудачный заход противников и, напротив, собственное везение. Постарайтесь опустить здоровье

Гул'дана, используйте баффы на здоровье и атаку, чтобы обезопасить существ от AoE способностей и наносить больше урона.

С **Зоолоком** помогает бороться **Ползучая чума**. Но его угрозы не такие мелкие, как у Нечетного Паладина, поэтому важно не дать Гул'дану нарастить мощный стол в начале игры. Не атакуйте по герою противника с полным здоровьем на первом-четвертом ходах, чтобы не вышел **Веселый вурдалак**. Существ тоже желательно либо уничтожать сразу, либо не трогать вовсе. Оставляя неполное здоровье опасно из-за **Гриба-чародела**. После того, как вы разыграете **Ползучую чуму** и затем усилите ее, Зоолоку станет намного тяжелее.

Старайтесь убрать со стола максимум угроз к пятому ходу противника, чтобы Зоолоку было труднее реализовать **Грибоманта**.



Токен Друид не так популярен, но все же фанаты класса и архетипа могут обратить на него внимание. Колода показывает хорошие результаты в мете ноябрьского рейтингового сезона, а при хорошем исполнении серьезно уступает только Чернокнижникам. Не так часто встречаете этот класс — подумайте о Токен Друиде. Возможно, именно с этой колодой вы проводите мету Проекта Бумного дня на хорошей ноте.

Спасибо за прочтение гайда и удачи!