

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Звездолет Друид — неубиваемая колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

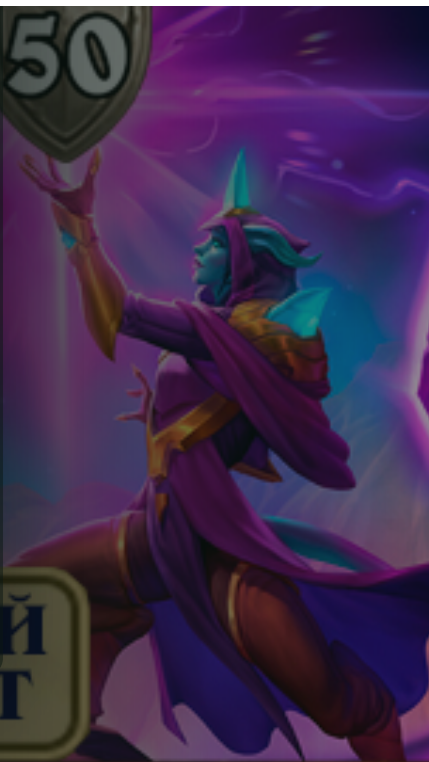
10.11.2024

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Звездолет Друид — неубиваемая колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Звездолет Друид в мете Великой Запредельной Тьмы. Архетип совсем новый, но он уже отлично вписался в Стандартный режим. Не только из-за своей силы и универсальности, но и из-за удобных способов победы при встрече с самыми популярными представителями ладдера — Магом, Воином и Разбойником. Со всеми ними Друид уверенно справляется, как и со многими другими не столь популярными классами.



Главная фишка архетипа — его неубиваемость. Друид запросто копит огромное количество брони, а еще окружает себя стенами провокаций, которые не так-то легко обойти всем представителям меты. Благодаря этой своей неубиваемости Друид позволяет играть себе очень жадно, обращаясь к Килджедену. Очень медленному способу победы, но все же в руках Друида он работает почти всегда.

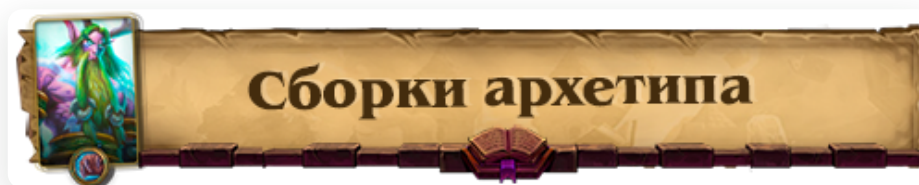
Звездолет Друид набирает популярность с каждым днем — и уже догоняет по численности лидеров ладдера — Контроль Воина и даже Элем Мага. Друид показывает и хороший процент побед, что особенно важно для этого нового и еще не всем знакомого архетипа.

В большом гайде нового Звездолет Друида со всех сторон. Какую сборку взять и как составить собственную. Что искать на муллигане, как играть за Друида и что делать при

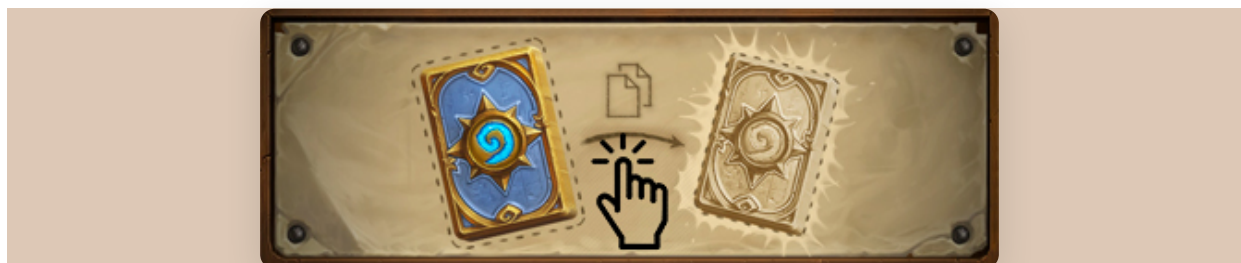
встрече с популярными представителями ранней меты Великой Запредельной Тьмы.

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - 8 ключевых пунктов о геймплее колоды
10. Матч-апы

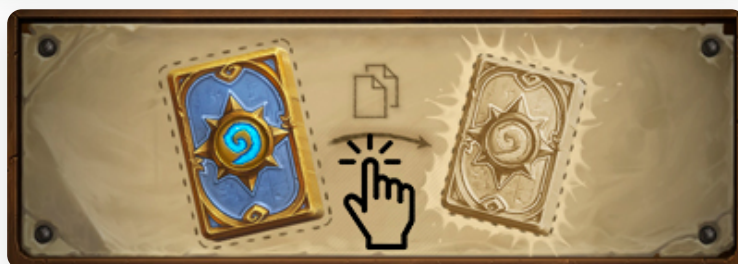


В мете много сборок Звездолет Друида, но большинство из них очень похожи друг на друга. Отличаются они тем, какие вторые копии карт взять — и реже варьируются 2-3 опциональными картами. Далее разберем самые примечательные деки Звездолет Друида по итогам первой недели этого обновления.



Антиагро Звездолет Друид


Звездолет Друид

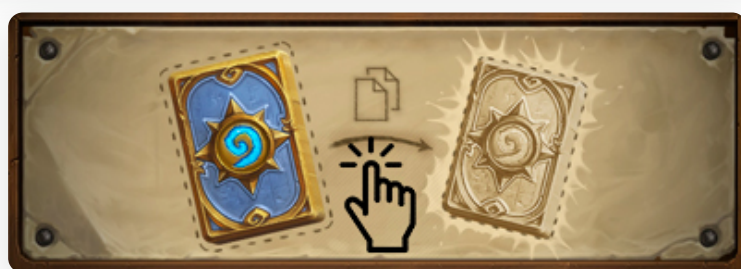


Самая эффективная дека Звездолет Друида в текущей мете. Тут по одной копии Плотоядной кабины, Тортоллана-путница, Походного перекуса и Кристальной друзы. Зато есть две копии Высоких волн, которые спасут вас в матч-апах с Магами и другими темповыми колодами. Рекомендуем эту сборку для игры на всех рангах.

Жадный Звездолет Друид

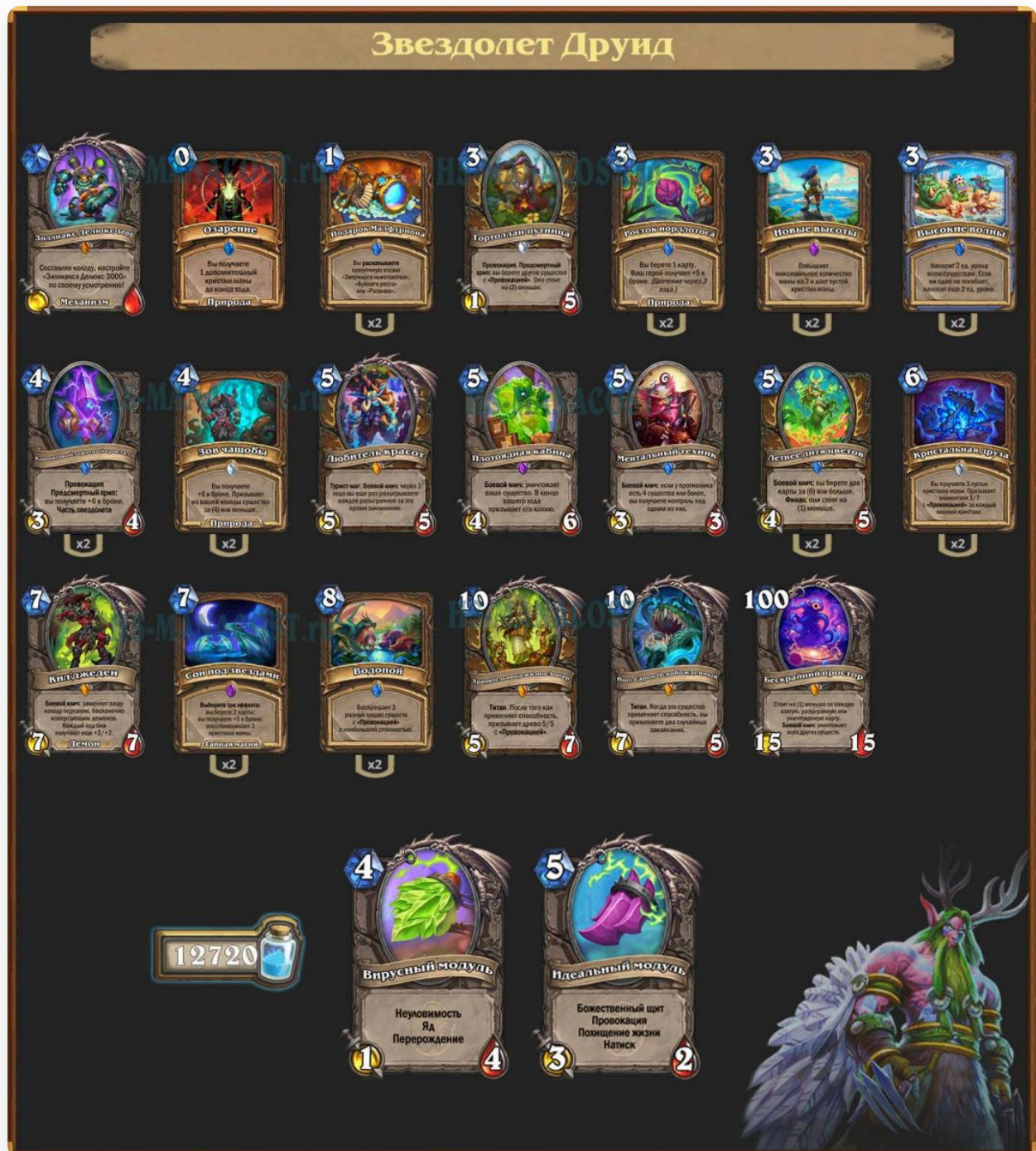
Звездолет Друид

 <p>Звизнакс Дельтозосо Составляя колоду, настройте «Звизнакса Дельтозосо» по своему усмотрению! Механизм</p>	 <p>Кактусовый голем Вы раскрываете существо за (2). Призывает его колю 1/1. Природа</p>	 <p>Позарок Мафурнон Вы раскрываете существо колю «Звизнакс Дельтозосо». «Звизнакс Дельтозосо» стоит на (1) меньше. Природа</p>	 <p>Карниговое откровение Вы берете карту. Если это заклинание, оно стоит на (1) меньше. Танная магия</p>	 <p>Росток портогоса Вы берете 1 карту. Ваш герой получает +5 к броне. Длительное время (3 хода). Природа</p>	 <p>Торголан-пухляк Провокация. Предельный крик: вы берете другое существо с «Провокацией». Оно стоит на (2) меньше. 1 5</p>
 <p>Новые высоты Повышает максимальное количество маны на 3 и дает пусты кристальной маны. x2</p>	 <p>Кристаллы в небе Провокация. Предельный крик: вы получаете +6 к броне. Часть звездолета. 3 4</p>	 <p>Зов чашовбы Вы получаете +6 к броне. Призывает из вашей колоды существо за (6) или меньше. Природа</p>	 <p>Летнее сияние цветов Боевой мисс: вы берете две карты за (6) или больше. Финакс сам слетит на (1) меньше. 4 5</p>	 <p>Плотоядная кабинка Боевой мисс: уничтожает ваше существо. В конце вашего хода призывает его колю. 4 6</p>	 <p>Кристалльная друга Вы получаете 3 пусты кристальной маны. Призывает существо колю 1/1 с «Провокацией» за каждый вышедший кристалл. x2</p>
 <p>Книга жезлов Боевой мисс: уничтожает вашу колоду попарно, бесконечно повторяя действие. Каждый раз вы получаете еще +2/+2. 7 7</p>	 <p>Сон под звездами Выберите три эффекта: вы берете 2 карты; вы получаете +8 к броне; восстанавливаете 3 кристальной маны. 7 7</p>	 <p>Последний рубеж Вы раскрываете существо за (10) из прощало. Оно стоит (1). 7 7</p>	 <p>Водопоп Воскрешает 3 разных ваших существ с «Провокацией» с наибольшей стоимостью. 8 8</p>	 <p>Кристаллы для твоих вещей Титан. После того как применит способность, призывает дрово 5/5 с «Провокацией». 10 5 7</p>	 <p>Бескрайний простор Слетит на (1) меньше на каждую карту, разгаданную или уничтоженную карту. Боевой мисс: уничтожает все другие существа. 100 15 15</p>
		 <p>Вирусный модуль Неуловимость Яд Перерождение 1 4</p>	 <p>Идеальный модуль Божественный щит Провокация Похощение жизни Натиск 3 2</p>		



Относительно старая версия Звездолет Друида, где есть две копии Последнего рубежа. Заклинание очень тяжелое, но по крайней мере фановое и непредсказуемое. При этом по винрейту такой Друид не сильно просядет, в качестве какой-то компенсации за жадность тут есть два Кактусовых голема. Вместо них можно взять Высокие волны, если встречаете много Магов.

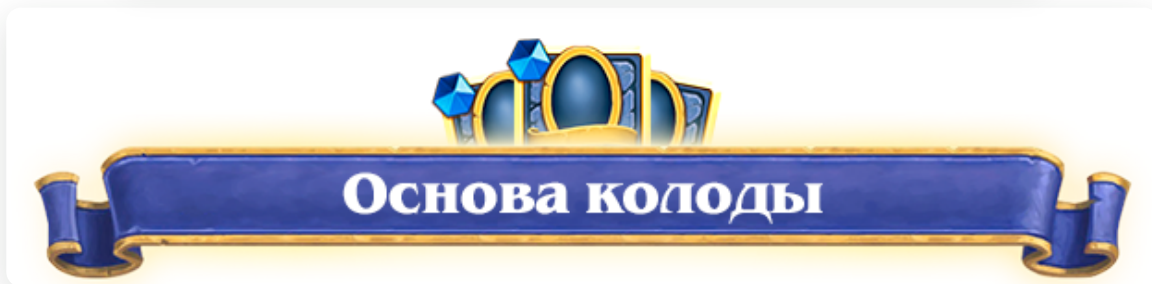
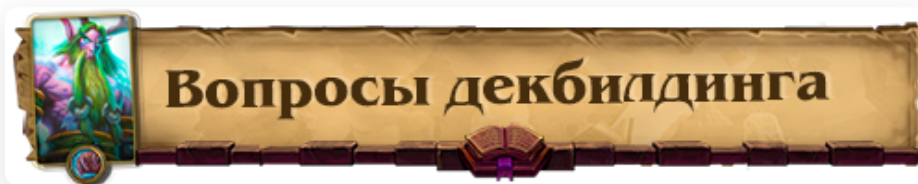
Звездолет Друид с Ментальным техником





Ментальный техник сделает сильнее зеркальный матч-ап, в котором можно украсть вражеских Зиллиакса Делюкс 3000 или Звездолет. Все это сломает синергии Водопоя противника, а и просто даст вам весомый темповый перевес. Берите эту сборку, если встречаете много других Друидов.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В основе Звездолет Друида уже 27 карт, что во многом связано с особенностями этой колоды. Сюда нельзя взять существ за 0-4 маны из-за Зова чашобы, есть слишком сильные легендарки, универсальные способы разгона по мане и т.д. Все это просто нечем заменить, так что брать другие карты бессмысленно. Убрать можно разве что какие-то вторые копии карт, например Росток нордлотоса, Подарок Малфуриона или Летнее дитя цветов.

Основа колоды (27 из 30)



Код основы колоды:



Зиллиакс Делюкс 3000 в этом архетипе всегда берет Идеальный + Вирусный модуль для синергий с Водопоем.

Сборку нужно дополнить еще 3 картами, которые не сильно повлияют на геймплей Друида. Но все же они слегка подкорректируют конкретные матч-апы, так что позаботиться о нужных технических картах нужно с учетом вашей локальной меты.

Опциональные и технические карты



Кактусовый голем — техническая карта для агро матч-апов. Даст что-то поделаться со старта, если не пойдет идеальная рука из разгона маны.

Каронитовое откровение — простой источник добора, который можно сыграть как в начале партии, так и в лейтгейме.

Высокие волны — отличная техническая карта против Элем Мага и других агрессивных колод.


Ментальный техник — улучшит матч-апы с другими Звездолет Друидами, а также с Биг Друидами, многими Рыцарями смерти и т.д.


Плотоядная кабина — жадная карта для дополнительной выгоды от провокаций с перерождением и хрипами. Может потащить игру, редко лежит в руке мертвым грузом. Обычно берут одну копию, хотя порой Друиды обходятся без этого эпика.

Последний рубеж — скорее фановая карта, которая при этом не совсем, чтобы безнадежная. Может дать что-то странное и безумное, что изменит динамику партии и перевернет игровую ситуацию с ног на голову.

[к оглавлению](#)

Замены

 **Зиллиакс Делюкс 3000** — обязательная карта для крафта, без нее архетип работать не будет.

 **Новые высоты** — обязательно создайте две копии этого заклинания.

Любитель красот — очень сильная карта, без которой Друид многое потеряет, но все же можно играть и без нее. Правда из деки придется убрать и Высокие волны.



Берите вместо *Кактусовых гогомов* и *Последний рубеж*.



Плотоядная кабина — можно убрать из сборки совсем, а вместо взять любую опциональную карту.



Килджеден — обязательная карта для архетипа.



Сон под звездами — можно обойтись без этой карты. Берите вместо *Темницу Йогг-Сарона*, *Последний рубеж* или *Ментального техника*.



Йогг-Сарон Освобожденный — в теории можно обойтись и без этой легендарки, но заменить чем-то с похожим функционалом ее не выйдет. Вместо можно взять *Ментального техника*.



Хранительница жизни Эонар — сильная, но не обязательная карта. Берите любую опциональную вместо, прямой замены с похожим функционалом нет.



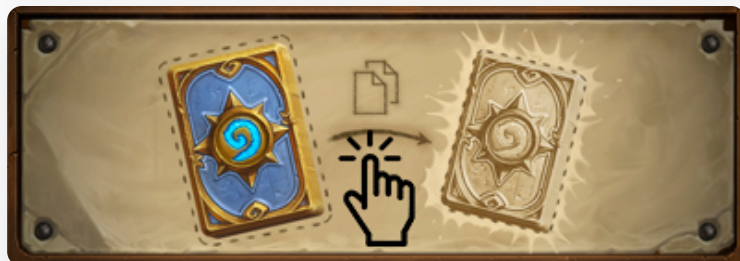
Бескрайний простор — в теории можно обойтись и без этой легендарки, но заменить чем-то с похожим функционалом ее не выйдет. Вместо можно взять *Ментального техника*.



Максимально бюджетная колода

Звездолет Друид

 <p>Звездолет Друид Составляя колоду, настройте «Звездолет Друид» на 3000 по своему усмотрению! Механизм</p>	 <p>Озарение Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Подарок Малфуриона Вы разыгрываете аренуную копию «Звездного некто» (только на следующем ходу). Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Полодный перекус Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны (только на следующем ходу). Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Росток портогоса Вы берете 1 карту. Ваш герой получает +5 к броне. (Действие через 3 хода.) Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Торголан-путница Провокация. Провокационный крис: вы берете другое существо с «Провокацией». Оно стоит на (2) меньше. Природа</p> <p>x2</p>
 <p>Новые высоты Повышает максимальное количество членов на 3 и дает пустой кристалл маны. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Высокие волны Наносит 2 ед. урона всем существам. Если на поле не погибает, наносит еще 2 ед. урона. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация Провокационный крис Вы получаете +6 к броне. Призывает на вашей стороне существо за (4) или меньше. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Зов чащобы Вы получаете +6 к броне. Призывает на вашей стороне существо за (4) или меньше. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Любитель красок Тристан-маг. Боевой крис: через 3 хода вы еще раз разыгрываете начало развития за это время закончилось. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Плотоядная кабинка Боевой крис: уничтожает одно существо. В конце каждого хода призывает его копию. Природа</p> <p>x2</p>
 <p>Ментальный уснник Боевой крис: если у противника есть 4 существа или более, вы получаете контроль над одним из них. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Лесная дилемма Боевой крис: вы берете две карты за (8) или больше. Финал: они стоят на (1) меньше. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Кристаллы друидов Вы получаете 3 пустых кристалла маны. Призывает элементаль за (7) с «Провокацией» за каждый третий кристалл. Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Книжка дедов Боевой крис: замечает влук между противником, бесконечно иллюзорными дедом. Каждый год они получают еще +2/+2. Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Сон под звездами Выберите три эффекта: вы берете 2 карты, вы получаете +6 к броне, восстанавливаете 3 кристалла маны. Летящая чайка</p> <p>x2</p>	 <p>Водной Воскресит 3 разных копия существа с «Провокацией» с наибольшей стоимостью. Природа</p> <p>x2</p>











Тут много чего нет, что делает Друида привычным и сильным классом, но все же колода работает даже в таком виде. Представление о геймплее она даст. постарайтесь скрафтить дорогие карты за 10+ маны хотя бы по порядку, если у вас их еще нет.

[к оглавлению](#)



Муллиган Звездолет Друида достаточно простой и почти всегда сводится к поиску ключевых карт за 3-4 маны. И все же в муллигане есть классовая специфика: порой нужно оставить не только эти карты, но и некоторые другие.



-  **Новые высоты** — оставляйте всегда и в любом количестве.
 -  **Зов чащобы** — оставляйте всегда и в любом количестве. Исключение — матч-ап с Чернокнижником, где лучше сбросить этот спелл.
 -  **Росток Нордлотоса** — оставляйте всегда и в любом количестве. Исключение — матч-ап с Чернокнижником, где лучше сбросить этот спелл.
 -  **Кристалльная друза** — оставляйте с хорошей рукой (Новые высоты, Подарок Малфуриона или комбинация Монетка + Озарение).
 -  **Подарок Малфуриона** — оставляйте в медленных матч-апах одну копию, а с Монеткой и две.
 -  **Тортоллан-путница** — оставляйте против агрессивных колод.
 -  **Высокие волны** — оставляйте против агрессивных колод.
 -  **Другие карты** — на муллигане не оставляют.
- Далее о том, что Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Рыцарь смерти: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Кристальная друза.

Охотник на демонов: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Высокие волны, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристальная друза.

Воин: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Кристальная друза, Подарок Малфуриона.

Паладин: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Кристальная друза.

Охотник: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристальная друза.

Друид: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Кристальная друза, Подарок Малфуриона.

Разбойник: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристальная друза.

Шаман: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Тортоллан-путница. С хорошей рукой — Кристальная друза, Высокие волны.

Маг: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Подарок Малфуриона. С хорошей рукой — Кристальная друза.

Жрец: Новые высоты, Зов чащобы, Росток нордлотоса, Высокие волны. С хорошей рукой — Кристальная друза.

Чернокнижник: Новые высоты, Кристальная друза, Подарок Малфуриона.

[к оглавлению](#)



Звездолет Друид — медленная контроль колода, которая полагается на разгон по мане, комбинации с Водоемом, огромное количество брони и супер медленный способ победы от Килджедена с бесконечной колодой демонов.

Далее обсудим, как работает Звездолет Друид и как вам всем этим пользоваться в 8 пунктах.



О Зове чащобы



Самая простая карта, которая держит вокруг себя старт Звездолет Друида, — **Зов чащобы**. В деке специально очень мало существ за 0-4 маны, чтобы **Зов чащобы** всегда доставал или Каронитовый защитный кристалл, или Тортоллана путницу. Первый даст провокацию и броню, второй — доберет или тот же Каронитовый защитный кристалл, или **Зиллиакса Делюкс 3000** с важной скидкой в 2 маны. В любом случае ходы очень сильные — вдобавок вы получите и 6 брони с каста заклинания.

Следите, какие существа остались в колоде, что достанет **Зов чащобы** и с какой вероятностью. Если существ за 4 маны уже не осталось, или играйте **Зов чащобы** просто ради брони и освобождения места в руке, или ждите розыгрыша Килджедена, который даст существ за 0-4 маны в колоду.

О синергиях Звездолета



Начнем с **синергий Звездолета**. Единственная составная часть Звездолета в деке — Каронитовый защитный кристалл. Но ничего другого Друиду и не нужно. Две копии он часто найдет и призовет очень быстро (помогут [Зов чащобы](#) и Тортоллан-путница). Еще больше копий можно призвать Плотоядной кабиной и Водопоями.

Что до самого Звездолета, у Друида нет четкого плана, когда его собирать. Это просто еще одна провокация и источник брони. После его тоже можно воскресить Водопоем.

Звездолет нужен Друиду во всех ситуациях только для накопления брони. В каких-то матч-апах броня спасает от взрывного урона. В других она просто выигрывает время для того, чтобы играть жадные карты вроде разгона по мане, добора и Килджедена. Брони будет много в любом случае.

Геймплейно синергии Звездолета, пожалуй, самое простое, что есть в деке. Их всегда играют как можно быстрее, делают это во всех матч-апах и ситуациях. Нужно только выбрать, когда собирать Звездолет. Не забывайте, что можно собрать несколько Звездолетов за игру, не обязательно копить один огромный из всех-всех Каронитовых защитных кристаллов.

[к оглавлению](#)

Как работает Водопой



Ключевое заклинание в колоде — Водопой. Две его копии продолжают курс Друида на накопление брони, а помимо этого закрывают героя провокациями и позволяют давить на вражеского героя.

Нынешняя версия Водопоя воскрешает только трех разных провокаций. Нельзя воскресить двух [Зиллиаксов Делюкс 3000](#), потому что на вашей половине стола погибло две копии этих юнитов.

Вся колода Звездолет Друида построена так, чтобы эффективно работать с Водопоем. В деке всего 4 таунта, которые вы сможете реснуть Водопоем. Три из них — карты, а еще есть Звездолет. Чем больше копий Каронитовых защитных кристаллов умрет, тем сильнее будет Звездолет. И после Водопой воскресит именно ту версию, которая погибла на вашем столе.



Важно понимать, что провокация должна умереть на вашей половине стола, чтобы после ее воскресил Водопой. Если ее превратят (Сглаз), украдут (Йогг-Сарон Освобожденный, Бригадир Реска) или уберут (Одинокий рейнджер Рено, Саргерас Разрушитель), до Водопой не вернет этих юнитов в жизни. При этом не страшно, если ваша провокация получит немоту. Водопой всё еще вернет копию со всеми баффами.

Вы можете убивать собственные провокации с помощью Плотоядной кабины. а Зиллиакс Делюкс 3000 сам может разбиться от существо противника, если снять с него провокацию, например Высокими волнами.



Следите, какие существа-провокации в вашем пуле воскрешения. Туда может добавиться что-то еще из-за [Сглаза](#), эффекта воровства юнита вашего [Йогг-Сарона Освобожденного](#) или каким-то другим способом, например Приступом ностальгии.

Всего в деке 2 копии Водопоя. Но часто Друид хочет сыграть заклинание 3 раза за бой. В этом поможет Любитель красот. Как правило Друид больше всего хочет сделать копию именно Водопоя, а все другие карты уже вторичны. Хотя копии заклинаний на добор хороши, если вы уже сыграли Килджедена.

[к оглавлению](#)

Как работает Килджеден



Килджеден часто станет главным способом победы Друида. Конечно, если матч-апы, где достаточно просто накопить много брони, закрыться таунтами или задавить ими же вражеского героя. Но в медленных поединках этого обычно не хватает. И тут на помощь приходит карта с бесконечной выгодой.

Килджеден очень медленный и жадный. Друид его успешно использует лишь потому, что у него есть много маны за счет Новых высот, а также огромный запас брони. У Друида есть время на поиск демонов и их разгон по характеристикам.

Но учитывайте, что случайные демоны даже с изрядными бафами — не всегда такие уж сильные. Среди них мало провокаций, исцеления, брони и способов перебора

колоды. Всё это есть только в оригинальной колоде, а демоны часто — просто куча характеристик. У них есть другие свойства, но часто не такие уж и сильные. Поэтому только на демонов полагаться сложно — и лучше придержать в руке какие-то сильные карты на всякий случай.

Всего вы можете сгенерировать 47 демонов — нейтральных и любого класса. Далее вы найдете их список.





[к оглавлению](#)

Озарение, Монетка и Походный перекус



две важные карты, которые могут оказаться в вашей руке. Если там есть и то, и другое, в первую очередь используйте Монетку. Так противник получит меньше информации о вашей руке, ведь о наличии Монетки он знает наверняка, а о наличии [Озарения](#) может только догадываться.

[Озарение](#) и Монетка выравнивают кривую маны и сглаживают неудобные ходы. Используйте их для того, чтобы каждый ход совершать максимально эффективные действия и тратить на это всю доступную ману.

Как правило Дриuid играет [Озарение](#) и Монетку для того, чтобы раньше сыграть Новые высоты, [Кристалльную друзу](#), [Зиллиакса Делюкс 3000](#) и реже другие тяжелые карты. По

такому же принципу работает и Походный перекус. Это заклинание обычно используют уже для раннего розыгрыша тяжелых дропов — в идеале Зиллиакса Делюкс 3000, чтобы потом продолжить это Водопоем.

Можно потратить Озарение/Монетку для того, чтобы сыграть четвертый дроп в ход с 3 маны, если в руке есть еще один четвертый дроп как продолжение на следующий ход. Разгон по мане через Монетку/Озарение играйте только в случае, если на следующий ход у вас есть, что сделать. Если же хода нет, разгоняйтесь по мане на следующий ход, а сейчас отдыхайте.

Старайтесь не играть через Монетку, Озарение и Походный перекус Хранительницу жизни Эонар (опция на восполнение маны), потому что она восстановит только ту ману, что была у вас в начале хода, но не то, что вы получили с Монетки и Озарения.

[к оглавлению](#)



Как играть Подарок Малфуриона



С Подарка Малфуриона Друид может раскопать одно из трех заклинаний, которое нужно сыграть в этот же ход. Чаще всего Друид копает или Размах для зачистки стола или нанесения урона по герою противника, или Буйный рост в начале партии для

разгона по мане. **Звериное неистовство** берут только ради 8 брони, если это критически важно для победы — но такое случается достаточно редко.

[к оглавлению](#)

Ультимативные зачистки



Две ключевые карты в колоде Звездолет Друида — **Йогг-Сарон Освобожденный** и **Бескрайний простор**. Это единственные способы класса как-то вернуться в игру и

справиться с огромным столом противника. Йогга используют

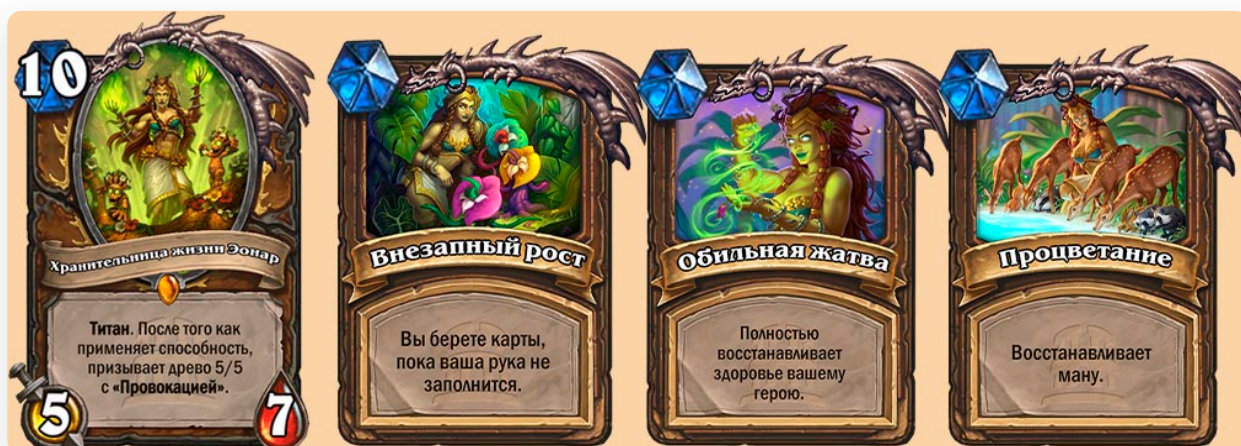


и для кражи юнита противника, и для атаки вражеских юнитов друг по другу — всё зависит от матч-апа и ситуации. Если ни одна из этих опций сейчас не нужна, оставляйте [Йогг-Сарона Освобожденного](#) в руке. Просто так играть его не стоит.

Не рекомендуем спешить и с Бескрайним простором. Другого способа убрать со стола всё у Друида нет. Конечно, все еще активируются эффекты перерождения и предсмертные хрипы. Тут ничего не поделать. Если вы сыграете Бескрайний простор уже за 0 маны, то часто разделаетесь с появившимися после Бескрайнего простора юнитами с помощью других своих карт.

[к оглавлению](#)

Как играть Хранительницу жизни Эонар



Чаще всего Друид выбирает опцию на восстановление маны просто для того, чтобы призвать дополнительные статьи на свою половину стола. Опции на восстановление здоровья и добор работают в редких ситуациях, но зато в них не сложно понять, что это именно то, что вам нужно.

Важно, что Эонар призывает 5/5 провокацию, которую после тоже может воскресить Водопой.

[к оглавлению](#)



Звездолет Друид

В зеркальном матч-апе постарайтесь лишить противника одной из сильных провокаций (Звездолет и Зиллиакс Делюкс 3000). Их можно украсть с помощью Йогг-Сарона Освобожденного или с помощью Ментального техника. Соответственно, вам нужно не допустить того, чтобы этих юнитов украли у вас. Так вы с максимальной эффективностью реализуете Водопой, выгодна от которого очень важна в этом матч-апе (старайтесь дублировать одну копию Любителем красот). Как только вы найдете самые жадные тяжелые карты, играйте Килджедена. Лучше сделать это раньше противника, чтобы в среднем ваши демоны были больше демонов оппонента. Очень важно учитывать ультимативные зачистки — Йогг-Сарона Освобожденного и Бескрайний простор — как свои, так и противника.

Матч-ап в начале про то, кто быстрее разгонится по мане и, может быть, раньше реализует свои сильнейшие ходы и комбинации. Можно задавить противника со стола и вынудить его неэффективно тратить ресурсы. И так вам будет проще рано сыграть Килджедена. Дальше все решат уже рандомные демоны, размены и выгода. Постарайтесь оставить несколько источников добора для того, чтобы достать из колоды сильных демонов.



Элем Маг

В этом матч-апе важно закрыться провокациями и броней. Сначала от ранних элемов Мага, а затем и от взрывного урона. Спасительным будет эффект Высоких волн, который чаще всего отдают на [Разливающийся огнеплеск](#), хотя можно убрать и полный стол других опасных элементарей. В поединке важно понять, когда надо отдавать зачистки, а когда можно стерпеть и потратить ресурсы на добор / разгон по мане. Последние две вещи тоже важны, без них в матч-апе будет тяжело, даже если вы рано отобьетесь ото всех угроз.

Элем Маги с Сарууном могут попытаться выйти в лейтгейм и повернуть очень сильные комбинации с уроном от заклинаний и взрывным уроном. Тут вас спасет только огромный запас брони.



Контроль Воин

Лейтгейм за вами, так что самое важное в этом поединке — пережить мощные атаки Воина. Закрыться от атак после розыгрыша [Одина главного куратора](#) можно не только броней, но и провокациями. Особенно хорош ваш [Зиллиакс Делюкс 3000](#), которого Воину очень трудно убрать со стола ([Йогг-Сарона Освобожденного](#) Воины редко используют). Но помните про [Игнаса Вечное Пламя](#), который даст Воину неистовство ветра. С идеальной комбинацией и без ваших провокаций Вар может нанести огромный урон с пустого стола. Поэтому не только копите броню, но и играйте от стола, попытайтесь давить или хотя бы выманивайте из Воина зачистки, чтобы в лейтгейме на ваших провокаторов он уже не смог так легко ответить.



Квазар Разбойник

Броня — всё, что нужно Друиду в этом матч-апе. Начинайте копить ее рано и делайте это всеми способами. Особо не важны провокации, ваш стол и какой-то урон по Разбойнику. Просто копите броню — и Рога мало что сможет этому противопоставить. В конечном итоге Разбойник победит сам себя, оставшись без карт в колоде и каких-то способов пробить вашу броню.



Рыцари смерти

В мете много разных колод Рыцарей смерти. Большинство из них может играть достаточно жадно. Килджеден есть только у совсем тяжелых версий Кровь + Кровь + Нечестивость, а у других ДК будут все-таки конечные способы победы. Хотя всё еще достаточно опасные.

Важно не отдать своих Звездолет и [Зиллиакса Делюкс 3000](#) под Бригадира Реску. Попробуйте разбить их раньше или играйте уже после того, как ДК сыграет Бригадира Реску. Плохой новостью для вас станет генерация [Ледяной Скорби](#). Если видите, что ДК копает оружие, тоже попробуйте не играть [Зиллиакса Делюкс 3000](#) без необходимости. [Ледяная Скорбь](#) не украдет [Зиллиакса](#), но даст его противнику, что тоже очень неприятно.

До 10 хода вы должны понять, играете ли вы с Рено ДК или нет. Если да, опасен [Одиноким рейнджер Рено](#). Он может убрать провокации со стола так, что вы не сможете воскресить их [Водопоем](#).



Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ

Это очень тяжелый матч-ап для Друида из-за самого [Колеса СМЕРТИ!!!](#) Лок захочет сыграть его как можно раньше. И единственный способ Друида что-то сделать с этим —

задавить Лока со стола. Получается редко, зачисток у Лока достаточно, а времени у вас мало. Но ничего лучше тут не придумать, поединок слишком сложный.



Эволв Шаман

Ваши провокации в этом матч-апе в опасности из-за Волны ностальгии. Спелл может как не дать вашим Звездолету и Зиллиаксу Делюкс 3000 умереть (что особенно плохо), так и замешать в пул воскрешения слабые таунты (что не так критично). Но играть от Волны эволюции могут позволить себе только Друиды в хорошей ситуации. Чаще всего тут бой ведется на выживание, так что надо бросать все средства для того, чтобы не умереть. Играть от Жажды крови с 6 маны противника, помните про наличие Горна Владыки Ветра и Сглаз, который можно раскопать с Подарка Тралла. Благо на Зиллиакса Делюкс 3000 Сглаз не подействует, но Звездолет под угрозой. Эта Лягушка еще и провокация.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!