

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Джейд Дриуд - гайд по архетипу

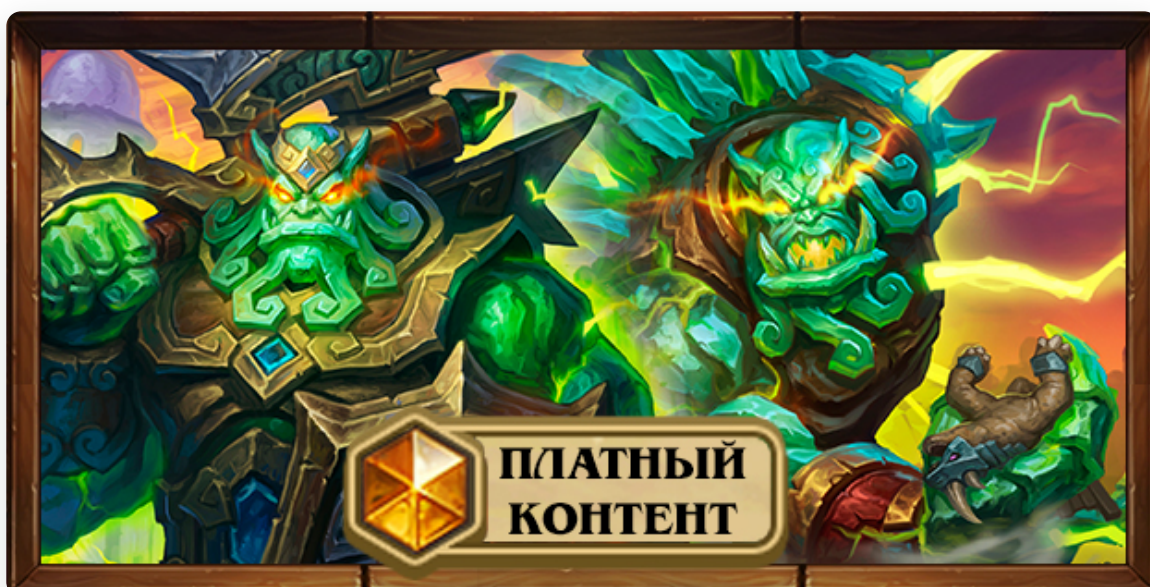
27.06.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

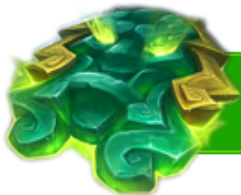
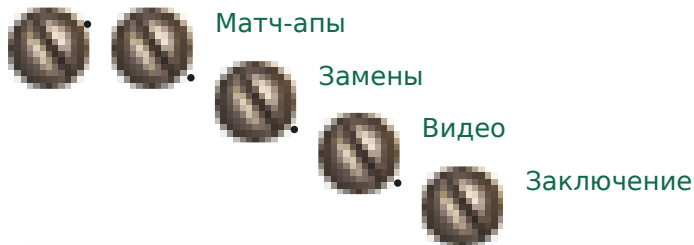
Джейд Дриуд гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



## Содержание:

- Распространенность колоды
- Особенности архетипа
- Колоды
- Лень читать - хочу играть
- Основные карты
- Дополнительные карты
- Муллиган
- Комбинации
- Игровые моменты
- План игры



## Распространенность колоды

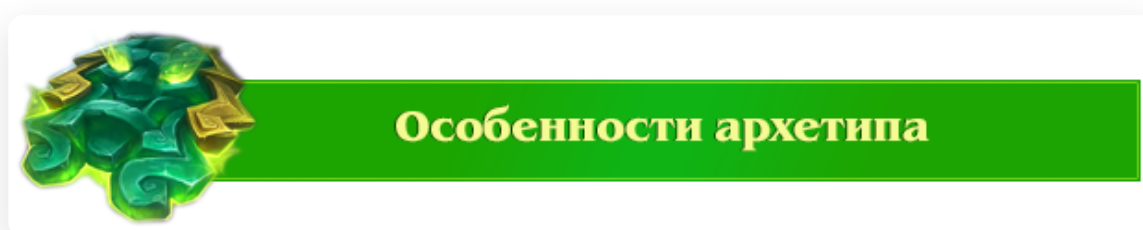


Джейд Друид появился в мете вместе с выходом дополнения Злачный город Прибамбаск, но не сразу стал популярным ввиду присутствия огромного количества агрессивных архетипов во главе с Пират воином. Спустя некоторое время игроки подстроились под мету и создали сбалансированную колоду Друида, способную дать сильный ответ на агрессию со стороны оппонента. Со сменой цикла в игровом календаре и уходом дополнения Большой Турнир, Джейд Друид лишился . Это был его основной ремувал на поздней стадии игры против контроль архетипов с их большими существами. Нынешняя колода не имеет хороших инструментов для устранения сильной угрозы на столе кроме классической карты [Близость к природе](#). Однако в текущей мете заклинание пусть и всего за 1 ману, уничтожающее практически любую угрозу на столе, будет выглядеть слабо. Параллельно давая оппоненту две карты абсолютно бесплатно, Джейд Друид может значительно ускорить игру противника, что приведет далеко не к самому лучшему результату.

Несмотря на то, что данный архетип не пользуется такой популярностью, как Агро Друид или Берн маг, некоторые игроки показывают на нем достойные результаты в рейтинговом режиме и на профессиональной сцене. Так, например, Pizza достиг 60 ранга легенды, играя на Джейд Друид, а такие игроки как Kolento, Casie, Mryagut, ThijsNL и Neirea использовали его на прошедших соревнованиях HCT EU SPRING PLAYOFFS 2017. На момент выхода статьи Джейд Друид занимает примерно 4,5% рейтингового режима, причем к предлегендарным рангам эта цифра достигает порядка 6%, а повышение популярности этого архетипа на высоких рангах говорит о его надежности и возможном потенциале для взятия легендарного ранга.

Играть Джейд Друидом довольно интересно, так как вы напрямую ощущаете, как наращиваете мощь с каждым ходом, ведь нефритовые големы из маленьких существ постепенно превращаются в огромных монстров, сносящих все на своем пути.

Эта колода очень хорошо себя ощущает в медленной мете, но, даже встречая быстрых оппонентов, он имеет неплохой шанс остановить надвигающуюся раннюю агрессию и обратить ситуацию на игровом поле в свою сторону.



Джейд Друида можно отнести к контроль архетипу, но, по сравнению с нынешними Контроль Паладином или Н'Зот Жрецом, он обладает более высоким темпом игры. Механика этой колоды Друида заметно отличается от остальных контроль колод. Он способен не только продавить своим темпом, постоянно выращивая новых и новых големов, но и истощить соперника на ремувалы для защиты от массивных существ. В конечном итоге, оппонент будет неспособен ответить на больших Нефритовых големов.

Говоря о колодах такого архетипа как Джейд Друид, можно отметить, что они не содержат огромного количества ремувалов, которые нацелены на непосредственный контроль стола. Играя таким Друидом, вам не обязательно беречь свои ресурсы до ключевого момента, ведь у вас постоянно будут расти новые Нефритовые големы, которые смогут размениваться с любыми существами противника. Даже несмотря на то, что против вас может оказаться сильная контроль колода, вам не стоит беспокоиться за позднюю стадию игры, поскольку никто не сможет сравниться там с вами. Таким сильным Джейд Друида делает карта **Нефритовый идол**, поскольку она является основополагающей. Ее появление сделало позднюю стадию игры Друида самой сильной в игре, потому как ни один из контроль архетипов не может соперничать с Джейд колодой из-за постоянно растущих големов и неиссякаемого потока карт.



Игра на таком Друиде не так проста, как может показаться, ведь помимо постоянного выращивания Нефритовых големов вам необходимо иметь преимущество на столе, чтобы размениваться своими существами. В колоде не так много ремувалов, и их все же хочется придержать для более выгодной ситуации. В противном случае можно легко лишиться стола и потерять темп, который важен при игре как против контроль, так и против агрессивных колод. Иногда сама колода будет помогать вам наращивать темп, поскольку в ней присутствует множество инструментов для игры по кривой маны. В иной ситуации, когда не будет должного "захода" карт, вам придется строить игру через среднюю, или даже позднюю стадию, попутно разгоняясь по мане, отбиваясь от давления оппонента и добирая карты.



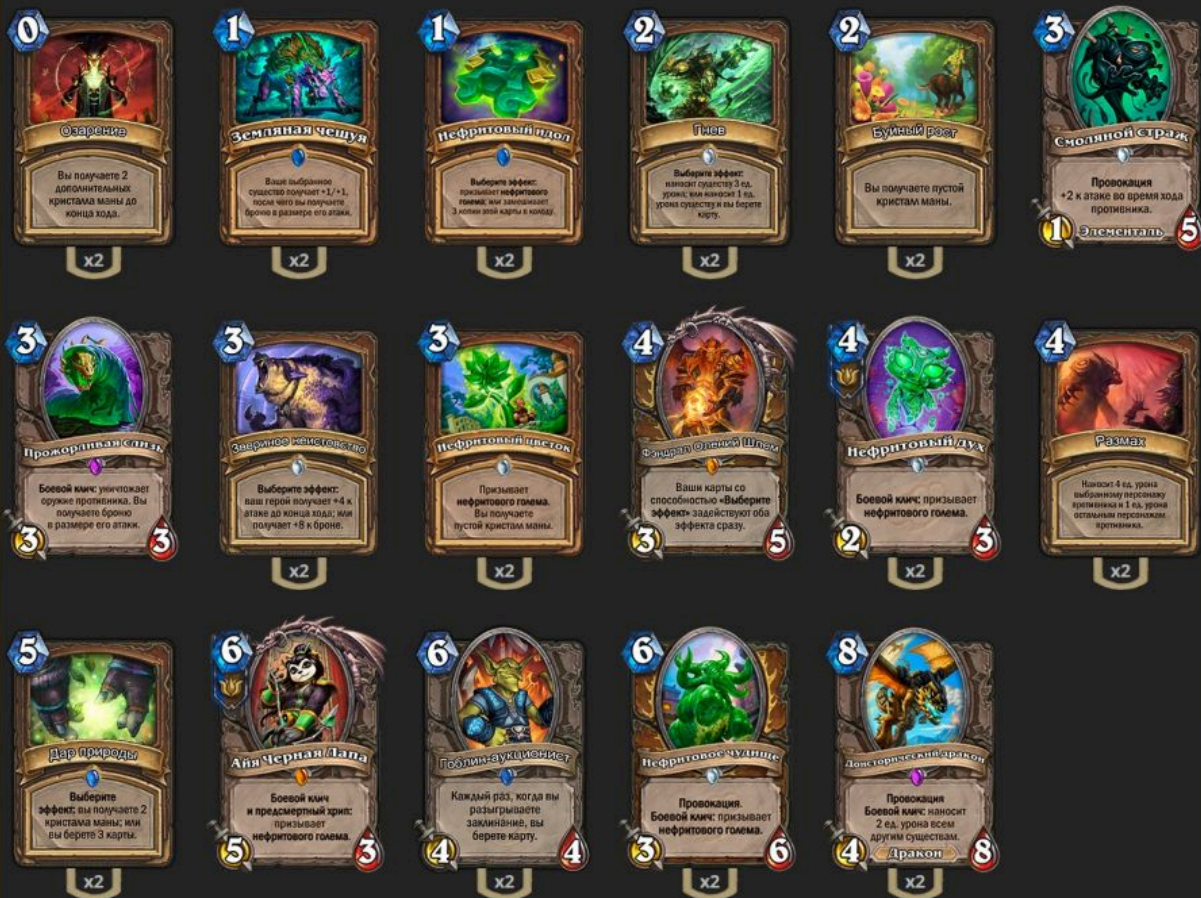
## Колоды

В текущей мете существуют несколько вариантов колод Джейд Друида. Однако несмотря на их отличия, они имеют один "костяк" колоды, и ввиду этого очень схожи между собой. Предлагаем вашему вниманию сборки колод от про-игроков JustSaiyan, Kolento и Fuoliver.

### **Колода Джейд Друида от JustSaiyan**

[щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена](#)

## Колода от JustSaiyan



## Колода Джейд Друида от Kolento

щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена

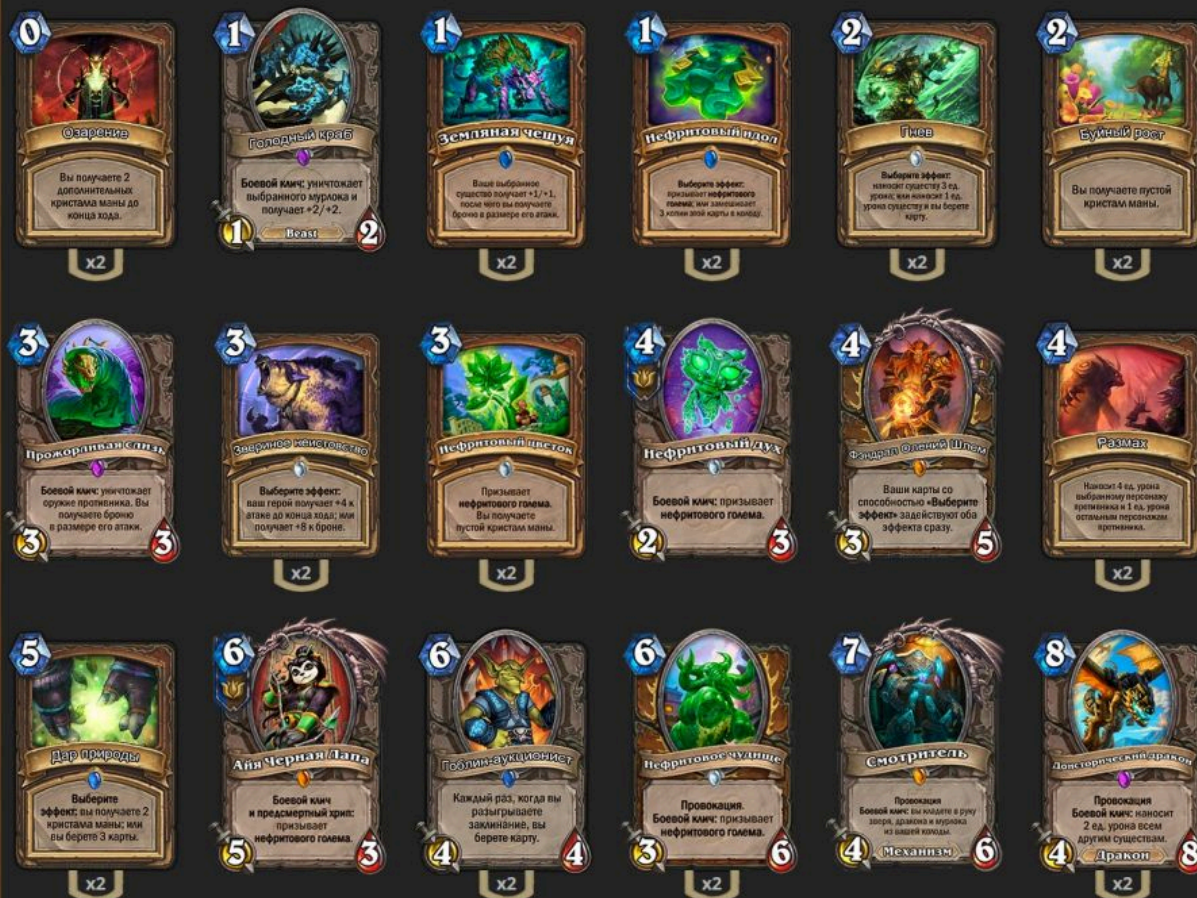
## Колода от Kolento



## Колода Джейд Друида от Fuoliver

щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена

## Колода от Fuoliver



*\*Важное примечание - легендарную карту "Смотритель" можно получить путем прохождения третьего квартала приключения Вечеринка в Каражане.*

Все три сборки Друида похожи, однако у них есть существенные различия. Карты, которыми отличаются сборки, рассмотрены в разделе [Дополнительные карты](#). Чтобы разобраться, для чего нужны те или иные карты, стоит поговорить об их выборе.



## Лень читать - хочу играть

Если лень читать все, то вот кратко, что важно знать:

Игра на Джейд Друиде сводится к тому, что вы «разгоняетесь по мане» в начале игры, перебираете колоду, раскачиваете своих големов и закрепляетесь на столе в средней стадии игры, затем добиваете противника огромными големами в поздней игре. Ваша главная задача - дожить до того момента, когда противник не сможет справиться с мощью «зеленых великанов» и падет под их натиском. В этом вам помогут заклинания, наделяющие вашего героя дополнительной броней.

Вследствие того, что у Джейд Друида нет мощных ремувалов, зачищающих весь стол, крайне важно выгодно размениваться своими существами. Ни в коем случае не жалейте Нефритовых големов - в вашем арсенале очень много карт, призывающих их на стол, они - основная сила. Старайтесь делать грамотный выбор между прокруткой колоды и заполнением доски. Оба эти действия важны для успешной игры на Нефритовом Друиде, поэтому делать упор только на одно из них - будет неэффективно.

Муллиган. Как правило вам понадобятся: **Озарение**, **Буйный рост** и к ним **Нефритовый цветок** или **Нефритовый идол**.



## Основные карты

1. **Гоблин-аукционист** - несмотря на то, что эта карта имеет не самое лучшее соотношение стоимости/характеристик, этот красавец принесет вашей колоде огромную пользу путем перебора карт через дешевые заклинания и тем самым ускорит процесс выращивания големов, а также приблизит победу.
2. **Озарение** - эта карта - отличный помощник в игре "не по мане". Она поможет быстрее выставить то или иное существо, сыграть важный ремувал для снижения темпа игры противника, если это понадобится.
3. **Земляная чешуя** - очень мощная карта, особенно на поздней стадии игры, так как, дав нашему большому голему +1/+1, мы можем получить 10 единиц брони, и даже больше! Это, несомненно, одна из самых сильных карт в колоде Джейд Друида.
4. **Фэндрал Олений Шлем** - эта легендарная карта не обладает моментальным эффектом, и выставив ее на пустой стол без дополнительных ресурсов, вы получите стандартную карту за 4 маны с характеристиками 3/5. Но, если сыграть ее в комбинации с картами из серии «Выберите эффект», **Фэндрал Олений Шлем** может дать вам огромный темп и невероятное преимущество по количеству карт.

5. **Нефритовый идол** - эта скромная карта стала ключом к бесконечно растущим големам и причиной, по которой Нефритового Друида невозможно довести до усталости - одна из важнейших карт в колоде, особенно в комбинации с Гоблином-аукционистом или с картой **Фэндрал Олений Шлем**.

6. **Буйный рост** - необходимая Друиду карта для разгона по мане. Она принесет пользу, даже если не будет сыграна в начале матча, ведь разыграв ее при десяти кристаллах маны, вы сможете взять дополнительную карту, а в комбинации с Гоблином-аукционистом она даст вам сразу три!

7. **Гнев** - хороший и недорогой ремувал, который может быть как источником добора карт и единицей урона по вражескому существу, так и хорошим ударом по существу на три единицы урона.

8. **Звериное неистовство** - мощное заклинание за 3 маны, способное моментально дать вам четыре единицы урона для необходимого размена либо восемь единиц брони, что крайне важно для выживания против агрессивных колод. Также благодаря дополнительной броне вы сможете доставить Магу немало проблем, поскольку у него может попросту не хватить урона.

9. **Нефритовый цветок** - хорошее заклинание, которое очень важно для Нефритового Друида, так как дает пустой кристалл маны, а также призывает на стол голема, который является инструментом для разменов и поддержания темпа.

10. **Нефритовый дух** - один из основных источников роста големов. Это существо отлично подойдет под четвертый ход. У Нефритового духа есть преимущество в том, что при выходе на стол он призывает с собой голема, чем создает новую проблему сопернику. Раз на игровое поле выходят два разных существа, оппоненту их будет убрать сложнее, нежели точно устранить угрозу.

11. **Размах** - очень хороший и ценный ремувал. Позволяет действовать гибко, поскольку он может помочь разобраться с сильным существом и зацепить остальных, более слабых, также способен добить оппонента. Последнему, в свою очередь, придется постоянно держать на контроле наличие у вас **Размаха**, что заставит его действовать осторожно.

12. **Дар природы** - гибкое заклинание, способное помочь вам добрать карты, когда это действительно нужно, и сыграть по мане, если вам понадобится выставить сильное существо уже на следующий ход.

13. **Айя Черная Лапа** - очень сильное существо, позволяющее плотно и надолго захватить инициативу на столе, поскольку боевой клич и предсмертный хрип делают ее очень "липкой" и ресурсозатратной помехой для вашего оппонента.

14. **Нефритовое чудище** - несмотря на плохие характеристики для существа за шесть маны, ситуацию компенсирует его боевой клич. Поэтому, помимо дополнительного голема, вы получаете провокацию 3/6, что даст вам преимущество.

15. **Доисторический дракон** - хороший восьмой дроп для Друида, поскольку в нынешней мете, где часто встречаются агрессивные колоды, необходим мощный ремувал. В данном случае вы одновременно получаете тяжелое существо с провокацией и наносите две единицы урона по всем прочим целям, среди которых могут оказаться

много мелких существ, которые либо умрут от боевого клича, либо будут неспособны безболезненно разменяться с вашим драконом.



## Дополнительные карты

- 1. Смоляной страж** - JustSaiyan и Kolento используют это существо из дополнения Экспедиция в Ун'Горо, которое оказалось очень сильным и универсальным. Оно может как спасти вас от нашествия маленьких существ из агрессивных колод, так и замедлить любую контроль колоду, потому как оппоненту придется отдать полезный ремувал на его устранение, ведь ваши големы надежно спрятаны за Смоляным стражем.
- 2. Прожорливая слизь** - JustSaiyan предлагает использовать данное существо в качестве ремувала как ответ на архетипы оппонентов с использованием оружия. Например, **Прожорливая слизь** даст вам значительное преимущество при игре против Мага и его оружия - посоха Атиеш. Не стоит забывать про Воинов и разные сборки Паладинов, потому как **Прожорливая слизь** не только ломает оружие, но и дает вам броню, такое существо можно считать хорошим ответом.
- 3. Маг Крови Талнос** - Kolento решает использовать в сборке Талноса по двум причинам. Во-первых, это поможет совершить выгодный размен через заклинания **Размах** и **Гнев**, а, во-вторых, он даст добор одной карты, что для Друида иногда бывает жизненно необходимо!
- 4. Голодный краб** - так как ныне встречается множество Паладинов как в рейтинговом режиме игры, так и на турнирах, Fuoliver решает использовать Голодного краба как быстрый ответ на выставленного мурлока, без которых Паладин не может обойтись. Эта карта - достойный ответ множеству агрессивных колод, использующих в своих сборках мурлоков.
- 5. Смотритель** - Fuoliver выбирает это существо в качестве дополнительного источника добора карт, а именно - Доисторического дракона, который в нынешней мете просто необходим.



## Муллиган

Муллиган является очень важной частью для успешной игры на какой-либо колоде, и Джейд Друид не является исключением. Зачастую многие матчи проигрываются из-за неправильно проведенной замены карт на старте игры. Для того, чтобы этого избежать, следует разобраться, какие карты лучше всего оставить, а какие лучше заменить в играх с тем или иным соперником.



**Воин**

Если у вас в руке нет монетки, то оставляйте на старте **Озарение**, **Нефритовый идол**, **Буйный рост** и **Гнев**. Если она у вас имеется, то вместо Нефритового идола придержите **Нефритовый цветок**.



#### **Шаман**

В игре против Шамана, независимо от наличия монетки, всегда сохраняйте **Озарение**, **Буйный рост**, **Гнев** и **Нефритовый цветок**.



#### **Разбойник**

Если против вас попался Разбойник, независимо от наличия монетки, оставляйте в руке **Озарение**, **Буйный рост** и **Нефритовый цветок**.



#### **Паладин**

В данном противостоянии без наличия монетки следует придерживаться **Озарение**, **Нефритовый идол**, **Буйный рост** и **Гнев**. Если у вас есть монетка, то можете оставить **Нефритовый цветок**.



#### **Охотник**

В игре против Охотника без монетки сохраните **Озарение**, **Нефритовый идол** и **Буйный рост**, а при ее наличии можете оставить и **Нефритовый цветок**.



#### **Друид**

Против Друида без монетки сохраняйте на старте **Озарение**, **Нефритовый идол** и **Буйный рост**. Если у вас имеется монетка, то придержите и **Нефритовый цветок**.



#### **Маг**

В игре против Мага, независимо от наличия монетки, всегда оставляйте **Озарение**, **Буйный рост** и **Нефритовый цветок**.



#### **Чернокнижник**

В таком противостоянии вам необходимо сохранить такие карты как **Озарение**, **Буйный рост**, **Гнев** и **Нефритовый цветок** независимо от наличия монетки.



#### **Жрец**

Независимо от наличия монетки вам необходимо оставить в стартовой руке **Озарение**, **Буйный рост** и **Нефритовый цветок**.

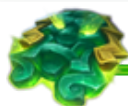


## **Комбинации**

Джейд Друид - колода очень вариативная. В ней присутствует множество комбинаций, которые вы сможете применить в той или иной ситуации. Однако не все они разыгрываются за один ход. Так, например, вы можете сыграть на первый ход **Озарение**

и **Нефритовый цветок**, на второй - снова **Нефритовый цветок**, а на третий - **Дар природы**. Но такие комбинации в несколько ходов встречаются очень нечасто.

Поскольку Джайд Друид является колодой, цель которой вырастить больших гогомов и отбиться от натиска оппонента, то можно сказать, что этот архетип имеет довольно прямой ход игры, поэтому его комбинации можно разделить на две больших группы.



## Комбинации с Фэндралом Оленьим Шлемом

Дополнение Пробуждение Древних Богов подарило Друиду невероятно полезную легендарную карту, без которой невозможно представить практически ни одну колоду Малфуриона. Благодаря своему эффекту **Фэндрал Олений Шлем** здорово зарекомендовал себя, несмотря на свою стоимость как легендарной карты.



Ниже представлены комбинации с Фэндралом, способные преумножить производительность вашей колоды.

### 1. **Фэндрал + Нефритовый идол** (требуется 5 кристаллов маны).

*Эффект: вы получаете на стол соответствующего голема и замешиваете в колоду еще 3 копии карты **Нефритовый идол**.*

### 2. **Фэндрал + Гнев** (требуется 6 кристаллов маны).

*Эффект: вы наносите вражескому существу 4 единицы урона и берете карту.*

### 3. **Фэндрал + Звериное неистовство** (требуется 7 кристаллов маны).

*Эффект: вы получаете 4 единицы атаки на данный ход и 8 единиц брони.*

### 4. **Фэндрал + Дар природы** (требуется 9 кристаллов маны).

*Эффект: вы берете 3 карты из колоды и получаете 2 кристалла маны.*

Но не стоит забывать о том, что несмотря на высокую стоимость многих комбинаций с Фэндралом, вам не всегда придется играть эти комбинации в один ход. Всегда можно выставить Фэндрала через Монетку или **Озарение** уже на второй или третий ход. При пустом столе оппонента у него вряд ли найдутся моментальные ответы на ваше существо 3/5, и уже на следующий ход вы сможете разыгрывать карты с выбором эффекта, которые принесут двойную пользу.



## Комбинации с Гоблином-аукционистом

Без Гоблина-аукциониста этот архетип не был бы столь успешным, ведь благодаря многим заклинанием с низкой стоимостью (**Озарение**, **Нефритовый идол**, **Гнев**) вы способны быстро прокручивать свою колоду в поисках ключей для победы.



Важно отметить, что элемент комбинации **Буйный рост** можно эффективно использовать при десяти кристаллах маны, так как благодаря такому перебору из одной карты за две маны можно получить сразу три карты при взаимодействии с Гоблином-аукционистом. Иногда вы можете сыграть заранее **Буйный рост** при десяти кристаллах маны, получить Избыток маны, но не играть ее в тот же ход, а оставить под Гоблина-аукциониста, чтобы побольше перебрать колоду.

**Заклинания под "раскрутку" Гоблина-аукциониста можно разделить на 3 группы по приоритетам.**

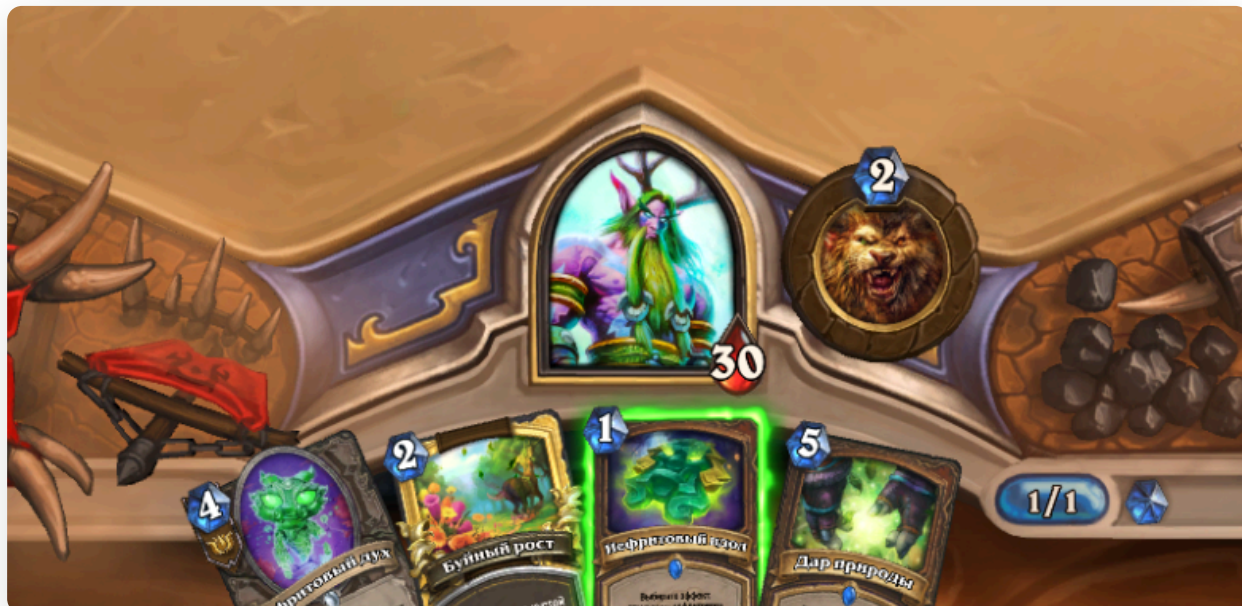
1. *Заклинания, используемые в первую очередь для перебора колоды - **Озарение**, **Нефритовый идол**, **Буйный рост** (при наличии 10 кристаллов маны).*
2. *Заклинания, через которые полезно раскручивать колоду при особых ситуациях на столе, либо при отсутствии карт из первой группы - **Земляная чешуя**, **Гнев**, **Звериное неистовство**, **Нефритовый цветок**, **Буйный рост** (до 10 кристаллов маны).*
3. *Заклинания, которыми, как правило, не прокручивают колоду, но которые способны пригодиться, чтобы быстрее добраться до нужных вам карт - **Размах**, **Дар природы**.*

Также следует отметить, что если вы используете в своей сборке Вороватого задиру, то монетки, полученные с его помощью, следует приберечь для Гоблина-аукциониста и

начинать прокрутку колоды именно с них (если, конечно, они не понадобятся вам раньше).



## Игровые моменты



На данном скриншоте изображен идеальный "заход" карт для начальной игры. На первом ходу стоит сыграть **Нефритовый идол**, выставив на стол голема, вторым ходом - разыграть **Буйный рост**, тем самым обеспечив выход Нефритового духа уже на третий. Следующим ходом можно сыграть **Дар природы** и прокрутить колоду на 3 карты. Этого достаточно, чтобы выйти в среднюю стадию игры с благоприятной ситуацией на игровом поле.



Игровая ситуация на следующем скриншоте заставляет игрока сделать непростой выбор – сыграть **Размах** в **Тотем языка пламени** и добить Силой героя **Тотем гнева воздуха** или разыграть **Доисторического дракона** через **Озарение**. Правильным выбором будет первый вариант, поскольку у оставшихся существ будет по две единицы здоровья, таким образом, на восьмой ход розыгрыш **Доисторического дракона** зачистит весь стол, как показано на скриншоте ниже.



На следующем скриншоте демонстрируется работоспособность ремувалов Джейд Дриuida. Разыграв **Размах** в **Ненасытного терродактиля** и добив **Искрящего острозуба Гневом**, можно разменять существ, зачистив тем самым стол для **Нефритового идола**, который призовет голема с характеристиками 4/4.



## План игры

Стратегию игры на Джейд Друиде можно разделить на две ситуации - против быстрых и против медленных колод.

**Против быстрых противников:** сопротивляйтесь ранней агрессии, пока не начнете выставлять сильных существ и тяжелые провокации. Выгодно разменивайтесь своими големами и перебирайте колоду. Для защиты от мелких существ в начале игры в вашем арсенале есть **Смоляной страж** - существо, которое не так-то просто убрать с доски из-за большого показателя здоровья для существа за 3 кристалла маны. Также старайтесь получить **Гнев**, который чаще всего лучше использовать на 3 единицы урона, чтобы убрать опасное существо оппонента.

Не бойтесь использовать обе копии карты **Нефритовый идол** для того, чтобы призвать големов - против быстрых архетипов игра не дойдет до конца колоды. Не стоит использовать **Озарение**, чтобы разыграть две каких-либо дешевых карты, гораздо выгоднее будет разыграть **Нефритовое чудище** или **Доисторического дракона** на два

хода раньше – это обеспечит вас очень хорошими шансами на победу. Имея в руке **Размах**, иногда можно оставить на столе вражеских существ с одной единицей здоровья (кроме матчей со Жрецом), чтобы убрать их на следующий ход вместе с тем существом, которое выставит противник.

Получив в начале игры **Звериное неистовство**, не всегда следует оставлять его на позднюю игру для получения дополнительных очков здоровья – бывает, что ситуация требует использовать его как точечный ремувал для уничтожения существ, оставлять которых на столе крайне опасно (**Разъяренный берсерк**, **Сияющий элементаль**, **Мурлок-полководец** и др.). Иногда будет полезно разыграть Земляную чешую на существо с провокацией, не дав противнику выгодно разменяться, пусть даже ценой получения меньшего количества брони. В итоге, если вы доживете до розыгрыша тяжелых существ – противник уже не сможет разменяться, и единственным выходом для него будет попытаться убить вашего героя, игнорируя существ. Не дайте ему это сделать, и победа за вами.



**Против медленных противников:** на начальной стадии игры очень важно найти ранние заклинания, обеспечивающие дополнительными кристаллами маны, такие как **Буйный рост** и **Нефритовый цветок**. Когда ваш противник отстанет хотя бы на один кристалл – это станет большим преимуществом по темпу. Если нужные карты не пришли в руку – пытайтесь выставлять големов и уничтожать ранних существ оппонента.

Используйте первую копию карты **Нефритовый идол** для выставления голема, а вторую – для замешивания трех копий карты в колоду, потому как благодаря этой карте в конце игры вы сможете заполнить стол огромными «Зелеными великанами». Идеальной стратегией будет равномерное давление на оппонента големами и прокрутка колоды. Не стоит разыгрывать такие карты как **Фэндрал Олений Шлем** и **Гоблин-аукционист** в темп, ведь противник скорее всего их уничтожит. Оставьте их для поздней стадии игры – вы сможете извлечь из них куда больше выгоды.

Очень хорошим шестым ходом будет **Айя Черная Лапа**, потому что, во-первых, это усилит големов, а, во-вторых, противнику будет очень сложно уничтожить всех ваших существ на следующий ход. Как только появится возможность добирать карты из колоды без потери в темпе – действуйте, не раздумывая. Сильнейшей комбинацией для вас будет **Гоблин-аукционист** + **Озарение** + **Нефритовый идол** в конце игры, с помощью

такого финта можно выставить полный стол сильнейших големов, способных уничтожить оппонента на следующий ход.

## Совет

Не стоит беречь вторую копию карты **Нефритовый идол** против быстрых архетипов, ведь с ними игра точно не дойдет до такой поздней стадии, а дополнительное существо на столе, благодаря которому следующие големы будут расти быстрее, значительно ускорит вашу игру.



Как и любая другая колода, Джейд Друид имеет как положительные, так и отрицательные матч-апы. Рассмотрим текущую мету и определим их.



### **Воин (Квест Воин - 65% побед / Пират Воин - 55% побед)**

Ныне существует два основных архетипа воина - Пират воин и Квест воин. Так как Пират воин является агрессивной колодой, а Квест Воин, наоборот, контроль, то их игра будет сильно отличаться по темпу.

Однако вы не можете с уверенностью полагать, какой архетип Воина против вас играет, поэтому нужно заменять карты очень осторожно. Следует понимать, что Квест Воин - не самая быстрая колода. Она, скорее всего, даст вам простор для фантазии в начале игры, чего нельзя сказать о Пират Воине, который в первые несколько ходов приведет вас к точке невозврата, и вы не сможете отбиться от его агрессии.

Против колод по типу Пират Воина у вас только одна цель - прожить как можно дольше. Ведь у вашего оппонента с агрессивной колодой может запросто опустеть рука, и, когда этот момент наступит, вы смело сможете начать играть в "свою" игру. Для того, чтобы такой момент настал, вам необходимо иметь на старте много ремувалов и мелких существ, чтобы отбиться от агрессии.

Квест Воин, как и говорилось ранее, довольно медленная колода, поэтому вам необходимо наращивать свой темп, разгоняясь по мане и выращивая нефритовых големов.

Важно опасаться нескольких ключевых карт Квест Воина - это **Потасовка**, **Казнь**, **Доисторический дракон** и **На корм рыбам**.



**Паладин (Агро Паладин - 35% побед / Мидрейндж Паладин - 40% побед /  
Контроль Паладин - 65% побед)**

Сейчас в рейтинговой игре можно встретить Агро Паладина, Мидрейндж Паладина и Контроль Паладина.

Ваша главная задача в игре против агро версии данного архетипа – дожить до лейта, когда вы сможете разменивать своих големов без потерь. Поскольку Агро Паладин обладает хорошим ранним напором, к которому можно прибавить синергию с мурлоками, крайне опасно оставлять вражеских существ на игровом поле - помните, что любое существо Паладина может из безобидного превратиться в серьезную угрозу. **Звериное неистовство** чаще всего стоит использовать как ремувал для того, чтобы убрать со стола мощного мурлока или Кроткого мегазавра. Опасайтесь легендарной карты **Хранитель Солнца Тарим** – она может сломать вам игру, превратив огромных големов в слабые тушки с характеристиками 3/3, поэтому не стоит разыгрывать всех «зеленых великанов» сразу.

Мидрейндж Паладин, так же, как и Агро Паладин, может очень рано закончить игру, если у него получится заполнить стол мурлоками и адаптировать их с помощью Кроткого мегазавра. Если вы сможете подавить раннюю агрессию и удержать стол – можно сказать, что победа у вас в кармане.

В случае, если вы играете против Контроль Паладина, вам не придется постоянно отбиваться от наступления мурлоков, что даст вам время «разогнаться» по мане и вырастить големов. Будьте осторожны – Контроль Паладин имеет в своем арсенале несколько полных зачисток стола, поэтому не выставляйте все свои угрозы сразу. Достаточно иметь три-четыре существа на доске, чтобы оказывать постоянное давление и выманивать ремувалы Паладина. Как только вы поняли, что ответов у противника не осталось – давите всем, чем можно, и победа ваша!



**Чернокнижник (Зоолок - 55% побед)**

Чернокнижник в текущей мете встречается крайне редко, и даже если вам попадется такой оппонент, можно считать, что вы чудом наткнулись на Зоолока.

Чтобы победить такого оппонента, помните, Зоолок играет исключительно от своего стола. Чем меньше у такого Чернокнижника существ, тем проще вам будет размениваться в дальнейшем, а, значит, он потеряет темп.

Однако у Зоолока есть несколько неудобных для вас карт, например, Член Совета Темнолесья, который имеет 5 единиц здоровья, и с помощью одного ремувала вы никак не сможете уничтожить это существо. Для Чернокнижника эта карта очень важна, поэтому вам стоит всегда помнить ней.

В конце концов, отбившись от стола оппонента и прочно закрепившись на игровом поле, вам останется лишь продавить оппонента вашими существами.



### **Друид (Агро Друид - 35% побед / Джейд Друид - 50%)**

В настоящее время в мете существуют две разновидности друида - Агро Друид и Джейд Друид.

Агро Друид - далеко не самый лучший матч-ап для Джейд Друида, потому как он не просто начинает игру быстро... Он буквально с первого или со второго хода продавливая вас, выставляя новых и новых существ, попутно увеличивая их характеристики картами [Знак "Лотоса"](#) и [Знак дикой природы](#).

Вам необходимо придержать ремувал для Коварного птенца, потому что это существо необходимо убирать сразу, иначе ваша партия не продлится долго. Также всегда помните про наличие у Агро Друида карты [Живая мана](#) и тяжелого и опасного существа Гидра Горьких волн, которое при своих характеристиках стоит всего 5 единиц маны.

В зеркальной схватке против Джейд Друида ваша задача - находить баланс между раскачкой големов и своевременным пополнением руки, ведь когда вы намного опережаете оппонента по росту големов, при нехватке карт ваши усилия могут не принести желаемого результата, так как соперник способен быстро вас догнать.



### **Шаман (Токен Шаман - 45% побед)**

Конечно, не стоит забывать о Токен Шамане, который появился в мете не столь давно. Архетип силен тем, что способен играть гибко: либо выставляя существ на стол и заканчивая игру через [Жажда крови](#), либо используя [Эволюция](#) на [Доппельгангстера](#) и продавливая вас мощными существами.

Также никогда не забывайте о присутствии карты [Инволюция](#), которая хоть и обладает довольно рандомным эффектом, но вряд ли сыграет в плюс.

Такому Шаману нельзя давать много свободы на столе, потому что каждое существо на игровом поле соперника - это потенциальная угроза для вас, так как даже безобидный

тотем 0/2 получит +3 единицы урона благодаря Жажде крови. Всегда убирайте со стола важные для Шамана тотемы - Тотем языка пламени и Тотем прилива маны.



### **Маг (Берн Маг - 65% побед / Секрет Маг - 40% побед)**

На данный момент в рейтинговой игре можно встретить два вида Магов - Берн Мага и Секрет мага. Говоря о Берн Маге, стоит отметить, что бывают разные вариации этого архетипа. Можно встретить контроль версию, а также темпо или даже более агрессивную сборку, однако "скелет" колоды схож в любом варианте.

Берн Маг всегда имеет в своем арсенале две копии Маназмея, поэтому вероятно, что с помощью именно этой карты он будет пытаться нанести начальный урон –приготовьте **Гнев** для его устранения. В средней стадии игры Берн Маг, скорее всего, будет отбиваться от ваших существ и перебирать колоду в поисках инструментов для поздней игры, поэтому старайтесь закрепиться на игровом поле и попутно «разгоняться» по мане. Очень важно оставить заклинания, дающие дополнительную броню на поздней стадии игры, после того, как противник разыграет Алекстразу, таким образом лишив оппонента шанса убить вас, не обращая внимания на мощный стол.

Секрет Маг, в свою очередь, очень быстро набирает темп и способен стремительно приблизить свою победу, если вы не сможете противостоять ранней агрессии. Данный архетип в основном использует два типа секретов: **Отраженная сущность** и **Антимагия**; поэтому, если вы видите «знак вопроса» над головой оппонента, не стоит играть тяжелое существо или важное заклинание – проверьте чем-нибудь незначительным. Также стоит помнить о «Короле случайных заклинаний» - Древнем Боге Йогг-Сарроне. Эта карта может в одиночку уничтожить весь ваш стол, поэтому всегда берите ее в расчет.



### **Разбойник (Квест / Миракл - 30% побед)**

Сейчас существуют два вида Разбойника в рейтинговой игре - это Миракл Разбойник и Квест Разбойник. Они совершенно не похожи друг на друга и играют с разным темпом.

Миракл Разбойник - очень гибкий архетип, способный контролировать стол, а также наносить много взрывного урона через комбинации с **Потрошением** и взаимодействие Лироя Дженкинса с **Хладнокровием**. Вам нужно заполнять стол своими существами, так как ранний **Эдвин ван Клиф** со стороны Разбойника способен в одиночку выиграть партию. Важно присутствие таких существ на игровом поле, которые смогут с ним разменяться.

Квест Разбойник - очень агрессивный архетип, способный уже к четвертому ходу выполнить задачу и тем самым набрать очень высокий темп, поэтому вам необходимо как можно раньше раскатать големов, чтобы сдерживать давление оппонента.

Стоит помнить, что главными инструментами для выполнения задачи у Разбойника являются следующие карты: **Шаг сквозь тень**, **Молодой хмелевар** и **Паромщик**, поэтому стоит помнить об их присутствии и убирать вражеских существ, которые могут быть выбраны целью для возвращения в руку.



#### **Мидрейндж Охотник (55% побед)**

Охотник имеет очень хорошую раннюю игру за счет своих маленьких существ. Необходимо убивать его ранних зверей, чтобы в дальнейшем не дать воспользоваться синергией с ними. Если вы сможете пережить раннюю стадию игры, то вам будет проще закрепиться в мид-гейме, так как преимущество соперника - завоевать стол в свою пользу на старте. Вам нужно стараться выращивать големов для размена и всеми силами пытаться закрепиться на столе, иначе Охотник легко продавит вас.

Необходимо любыми способами убирать выставленного Тундрового люторога, поскольку, если он останется жив, Охотник наберет невероятный темп уже со следующего хода. Также стоит помнить о комбинации Зверь + Команда "Взять", которая может быть сыграна даже на вашего героя.



#### **Жрец (Жрец на драконах - 55% побед / Контроль Жрец - 70% побед / Жрец на немоте - 30% побед)**

В данный момент в рейтинговой игре можно встретить несколько видов Жрецов - это Контроль жрец, Жрец на немоте и Жрец на драконах. Все они обладают разным темпом и стилем игры.

Жрец на немоте благодаря комбинациям со своим взрывным уроном может закончить игру в один ход, поэтому, если противник разыграл существо с большим запасом здоровья - сосредоточьтесь на его уничтожении, пока оно не стало достаточно мощным для нанесения летального урона по вашему герою. Старайтесь не оставлять на игровом поле такие карты как **Сияющий элементаль** и **Лири**, **Осколок Солнца** - за счет них противник может разыграть за один ход несколько комбинаций, одна из которых может стать решающей.

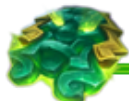
Жреца на драконах можно отнести к мидрейндж архетипу. Данные сборки в текущей мете стали гораздо медленнее, чем были перед выходом дополнения Экспедиция в Ун'Горо. Но, несмотря на благоприятный для вас матч-ап, не стоит расслабляться, ведь противник будет использовать ваши же ресурсы против вас и выставлять сильных драконов в самый неподходящий момент. Стоит помнить, что Жрец имеет одно из самых мощных AoE-заклинаний в игре – [Зелье драконьего огня](#), и именно архетип Жреца на драконах может извлечь из него максимальную пользу, т.е. без вреда для своих существ.

О Контроль Жреце можно судить по названию архетипа. Это медленная колода, набирающая силу в поздней стадии игры за счет розыгрыша тяжелых заклинаний под эффектом оружия Атиеш. Поэтому очень важно иметь в руке Прожорливую слизь (если таковая используется в вашей сборке), чтобы быть готовым к розыгрышу Хранителя Медива. Будьте осторожны – Контроль жрец имеет две копии Слова тьмы: Смерть и Контроля разума, служащих хорошим ответом на ваших больших големов.



## Замены

Хотя Джейд Друид и подходит для игроков начинающего уровня, не всем может хватить карт и пыли на колоды, представленные выше. Несмотря на это, можно использовать бюджетную версию Нефритового друида без легендарных и эпических карт.



## Бюджетная колода Джейд Друида

Важно понимать, что без ключевых карт данного архетипа получить высокий ранг будет гораздо сложнее, однако бюджетная версия тоже конкурентоспособна.

щелкните по колоде, чтобы скопировать ее код в буфер обмена

# Бюджетная колода



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



Замены коснулись таких карт, как Фэндрал Олений Шлем, Айя Черная Лапа, Доисторический дракон и вариативных карт Голодный краб/ Смотритель / Прожорливая слизь (в зависимости от сборки).

Айя Черная Лапа - уникальная для Джейд Друида карта. Ее способность трудно заменить другим существом, однако классовая карта из дополнения Пробуждение Древних Богов, Темный Араккоа, обладает хорошими характеристиками для шестого хода и вполне соответствует данному архетипу даже без своего боевого клича.

В пользу характеристик также была добавлена копия карты Темный Араккоа вместо Фэндрала Оленьего Шлема, так как это существо способно усилить не только вашу среднюю, но и позднюю стадию игры, поскольку оппоненту постоянно придется тратить много ресурсов и размениваться с вашими большими провокаторами.

Вместо Доисторических драконов в колоду были добавлены две копии Друида Когтя, очень гибкого существа, помогающего вам как сыграть в размен с рывком, так и закрыться провокацией.



## Видео

Эффективность этого архетипа доказывают многие профессиональные игроки как на турнирной сцене, так и в рейтинговом режиме. Ниже представлено видео от игрока Kolento, играющего Джейд Друидом.



## Заключение

Таким образом, можно сказать, что Джейд Друид изживет себя еще очень нескоро, ведь он отлично подходит как для рейтинговых, так и для турнирных игр.

Он зарекомендовал себя как надежный архетип, имеющий различные сборки. Джейд Друид обладает ни на кого не похожим стилем игры и самой сильной поздней стадией игры, там с ним никто не может сравниться.

Еще архетип хорош тем, что подходит для игроков совершенно любого уровня. При этом, можно использовать такую сборку, что вам не понадобится ни одна карта из приключения, а это - дополнительный плюс для начинающих игроков.

Удачи в играх, и пусть Джейд Друид приносит вам не только победы, но и удовольствие от игры!

