

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд: Токен Друид - новый герой меты

19.07.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Гайд: Токен Друид - новый герой меты

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

В очередном гайде на сайте речь пойдет о новой и неожиданно появившейся в мете колоде. Любопытно то, что еще неделю назад о ней не было слышно ничего: игроки не обращались к архетипу, не вспоминали о нем, хотя назвать его абсолютно новым нельзя, так как аналоги были уже год тому назад. Имя героя данного гайда – Токен Друид.

Сразу же следует определиться с терминологией и определениями, дабы не вводить в замешательство дорогих читателей. Вы уже могли слышать название Токен Друид ранее по отношению к другому очень популярному архетипу Экспедиции в Ун'Горо, тому самому, с Коварными птенцами, Пиратом Глазастиком, Гидрой Горьких Волн и другими прелестями. Речь пойдет не об этом Друиде, которого на сайте принято называть Агро Друид.

Токен Друид – совершенно непохожая колода, она совсем не такая агрессивная, не такая быстрая, зато куда более опциональная, сложная и интересная. О ее потенциале говорить пока что рано, ведь Токен Друидом в Экспедиции в Ун’Горо играли еще очень и очень мало, не найдена оптимальная сборка, не выяснены все сильные и слабые стороны колоды относительно других. Однако Токен Друидом уже успели поиграть многие известные игроки и стримеры: Fenomeno, Xixo, Thijs – у всех получалось хорошо.

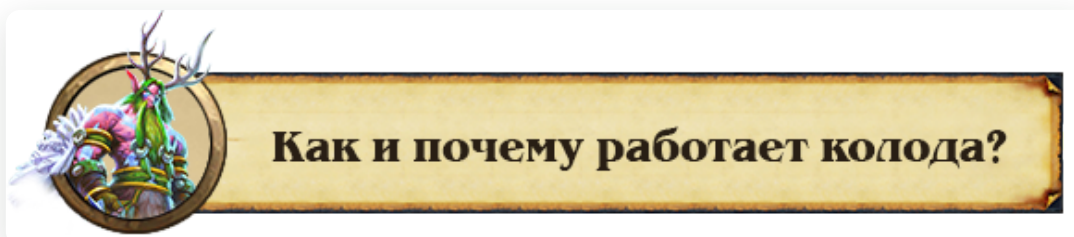
Неожиданное появление Токен Друида в мете – очередное «чудо Ун’Горо», случающееся уже далеко не в первый раз. Дополнение настолько хорошо сбалансировано, что в мете появляются все новые и новые совершенно неожиданные колоды, о которых ранее никто и не думал. Такое уже случалось ранее с Мурлок Паладином, Берн Магом, Секрет Магом, Токен Шаманом – все они далеко не с первых дней дополнения расцвели и покорили ладдер, игрокам потребовалось какое-то время для того, чтобы открыть эти колоды и показать всем их силу. Токен Друид еще в процессе своего становления, так что, может быть, мода на него пройдет, а архетип не сможет перевернуть и сотрясти мету, но все предпосылки для обратного у него имеются.

Как уже было сказано, Токен Друид – не принципиально новый архетип, в очень похожем состоянии он уже использовался в далекие времена Пробуждения древних богов и, в особенности, Вечеринки в Каражане, затем в процессе эволюции меты дополнения он был вытеснен куда более эффективным Малигос Друидом. В Злачном городе Прибамбаске о Токен Друиде забыли, не вспоминали о нем ранее и в Экспедиции в Ун’Горо по ряду причин, которые будут рассмотрены в первой главе гайда.

Но прежде чем приступить к ней, читателю предлагается ознакомиться с кратким содержанием гайда:

- Как и почему работает колода?
- Вариации сборок
- Основные карты
- Опциональные карты
- Муллиган
- Стратегия игры
- Обсуждение карт со случайным эффектом
- Матч-апы
- Как играть против Токен Друида?
- Бюджетный Токен Друид
- Заключение

•



Итак, в этом разделе, как и было сказано выше, речь пойдет о том, почему о Токен Друзиде в новой мете стало известно лишь несколько дней назад. Можно выделить несколько причин.

Во-первых, у класса есть уже очень много эффективных и действенных архетипов. В первую очередь это, конечно же, Агро Друзид, который тоже действует через токенов и их усиление, однако намного быстрее героя данного гайда. Агро Друзид – определенно одна из лучших, если не лучшая агрессивная колода в игре в настоящее время. В противовес ему есть и совершенно непохожий Джейд Друзид – колода с самым большим потенциалом в долгосрочной перспективе в Hearthstone, этот архетип – настоящий убийца медленных контроль колод без проактивного плана на игру, а в Экспедиции в Ун’Горо он еще и научился неплохо отбиваться от давления на старте. Так Агро Друзид и Джейд Друзид – очень непохожие друг на друга колоды, которые имеют совершенно полярные матч-апы. Эта пара занимает две ниши в мете, кто-то из них точно имеет положительный матч-ап с любой колодой в игре. Так, игроки не спешили искать новый архетип Друзида, ведь уже имеющиеся отвечали всем их потребностям, силы были брошены на то, чтобы найти оптимальную сборку лидеров класса.

Во-вторых, грозной и значимой силой в ладдере еще не так давно был Квест Разбойник, а пока Квест Разбойник хозяйничал в мете, создавать новые уязвимые для него колоды было не очень-то заманчивым предложением. А Токен Друзид – легчайший противник для Квест Разбойника с его быстрой в этом матч-апе скоростью и парой Исчезновений. Даже у Джейд Друзида больше шансов против армии 5/5 с рывком.

В-третьих, наконец, все старое очень трудно возвращать в настоящее и переосмысливать. Да, Токен Друзид когда-то был хорош, но сколько воды утекло с тех пор, как сильно изменилась мета. Игроки часто экспериментируют и создают «колоды для мемов», однако именно в этом ключе на них и смотрят. Кто-то мог сделать Токен Друзида еще в апреле 2017 года, но от создания до восприятия колоды всерьез – очень много шагов. История Hearthstone уже знает примеры подобного: Абар еще в первые недели дополнения попадал в топ-10 легенды своей сборкой Токен Шамана, однако серьезно Токен Шамана стали воспринимать только спустя более чем месяц.



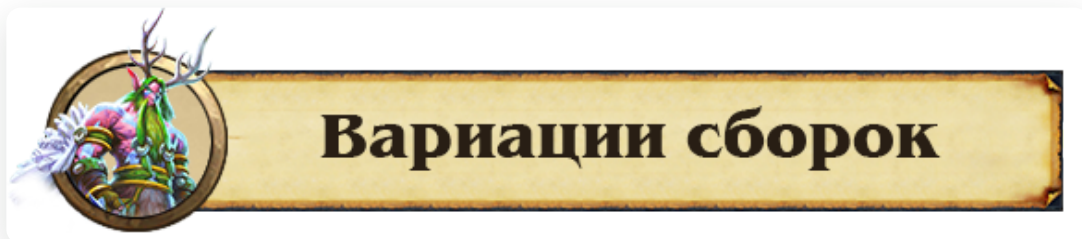
Так или иначе, Токен Друзид все-таки пробился в мету Экспедиции в Ун’Горо, и прямо сейчас он активно борется за место под солнцем. Помог и нерф Квест Разбойника, и

старания отдельных энтузиастов. В чем секрет успеха Токен Друида? Почему он имеет право на существование? И как он вообще работает?

Архетип, как и ясно из названия, рассчитывает в первую очередь на большое количество токенов, которых он может впоследствии усилить. В отличие от Агро Друида, он редко может заполнить стол токенами, начиная с первых ходов, что, конечно же, минус во многих ситуациях. С другой стороны, тот факт, что токены Токен Друида появляются позднее, помогает ему заполнять стол более опасными существами, а также делать это большее количество раз. Если Агро Друид может проиграть лишь при наличии одного единственного АоЕ эффекта в руке у оппонента, то Токен Друиду подобное не грозит. Он может заполнить стол несколько раз, так что у любого, даже наделенного массой АоЕ механик оппонента, они закончатся.

Немаловажный факт силы Токен Друида – его бесконечный потенциал на поздней стадии игры, который, что удивительно, достигается при помощи всего лишь одной карты в одном экземпляре – Нефритовому идолу. Так, истратив все средства по призыву и усилению токенов, архетип способен продолжать давление уже в стиле Джейд Друида. Оппоненту придется торопиться, если он не хочет бороться с Нефритовыми големами с невероятными характеристиками.

У Токен Друида есть и другие немаловажные преимущества. Например, он великолепно играет от умений каждого конкретного оппонента, его способность адаптироваться под стиль игры просто невероятна. Он может накапливать броню в матч-апах с Магом, дабы тот не убил его комбинацией с Алекстразой, он может совершать темповые ходы, невероятно быстро перебирать колоду, отбиваться от давления на ранней стадии игры и так далее. Приятно и то, что в сборках часто используется **Йогг-Сарон** – не просто веселая карта, но и отличный способ помочь в безнадежной ситуации, когда уже ничего кроме древнего бога безумия не поможет.



В настоящее время не так много окончательных вариаций сборок Токен Друида, но все они достаточно самобытны и интересны. Главный двигатель Токен Друида в нынешней мете – игрок под именем Fenomeno или Fenop, именно он из ностальгических чувств по старому доброму Друиду с Волшебными великанами решил попробовать этот архетип в ладдере. Он и сам был удивлен, когда начал показывать выдающиеся результаты своим детищем. Уже после него идею подхватили Xixo, Thijs, Sjow и другие.

## Токен Друид от Feno



7400





















## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер


Последняя версия колоды Токен Друида, к которой пришел Feno, уже сбалансирована и уравновешена, в ней нет ничего лишнего, например, слишком тяжелых карт, что иногда может и не сыграть на руку игроку. Примечательно обилие механики перебора колоды, здесь к классическим Гоблину-аукционисту, Гневу и Дару природы добавляются


Служители боли и Маг крови Талнос, отчасти способом добора карт является и Йогг-Сарон, хотя это достаточно нестабильный вариант.

## Токен Друид от Хіхо

 0 Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода. x2	 0 Наносит 1 ед. урона. x2	 1 Ваши существа получают +1/+1. x2	 2 Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту. 1	 2 Выберите эффект: ваш существа получают +1/+1; или призовите на поле битвы зверя 3/2. x2	 2 Выберите эффект: нанесит существу 3 ед. урона; или нанесит 3 ед. урона существу; вы берете карту. x2
 2 Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 3 Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 1	 3 Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода; или получает +8 к броне. x2	 4 Ваши карты со способностью «Выберите эффект» заставляют оба эффекта сразу. 3	 4 Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу кристаллами и 1 ед. урона остальным персонажам кристаллами. x2	 4 Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, кристаллы на поле битвы увеличиваются на 1/1. 3
 5 Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они погибают, вы получаете ману обратно. x2	 5 Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. x2	 6 Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту. 4	 9 Боевой крик: призывает на вашу сторону дракончиков 1/1, пока поле боя не закончится. 8	 10 Боевой крик: разыгрывает случайную карту заклинания за каждую урон, полученную вами в течение этого матча (или производится случайная обработка). 7	 12 Стоит на 1 ед. маны меньше за каждое заклинание, что вы используете во время матча. 8



8500





















### КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер


Версия, которой играл Хіхо, не сильно отличается от предыдущей, в ней разве что нет Нефритового идола, а одна Живая мана заменена на Ониксию. Такой интересный выбор


помогает утяжелить колоду и сделать лучше матч-апы, в которых Живая мана слаба: Квест Разбойник (если он еще встретится вам после нерфа) и, в первую очередь, Шаман с его Инволюцией. Такая тяжелая угроза в лице Ониксии позволяет в какой-то степени компенсировать отсутствие Нефритового идола. Партию может закончить этот грозный дракон со своей свитой маленьких дракончиков, нужда в бесконечном потенциале уменьшается.

## Токен Друид от Feno v.2

 <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает 3 копии этой карты в колоду.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 x2 3</p>
 <p>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода, или получает +8 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» задействуют оба эффекта сразу.</p> <p>3 5</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя маг-ученика 3/1.</p> <p>3 x2 5</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу кристалла и 1 ед. урона остальным персонажам кристалла.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
 <p>Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они умирают, вы получаете взамен обратное.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>4 4</p>	 <p>Боевой клич и предсмертный крик призывает нефритового голема.</p> <p>5 3</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, призывает на поле боя одно существо со способностью «Предсмертный крик», которое в конце каждого матча.</p> <p>5 7</p>	 <p>Стоит на 3 ед. маны меньше за каждое заклинание, что вы использовали во время матча.</p> <p>8 x2 8</p>	






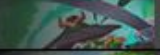













## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Это одна из ранних наработок Fenox, представлена она в первую очередь для того, чтобы продемонстрировать оригинальную идею, да и расширить границы архетипа. По сути это гибрид Джейд Друида и Токен Друида. Есть целых пять призывающих Нефритовых големов карт, среди которых очень приятный и важный **Нефритовый цветок**, помогающий «разогнаться» по мане на старте, а это невероятно важно для Токен Друида. Вишенкой на торте становится Н'Зот, древний бог синергирует не только с Айей Черной Лапой, но и с Живой маной. Так, по сути, он является своеобразной альтернативой Ониксии, показанной в предыдущей колоде. Хотя в лучшем случае он призовет не 2/2 токенов, а Айю Черную Лапу – это невероятно выгодно. Многим пришлось пожертвовать, дабы уместить джейд набор в колоде, например, Магом крови Талносом и одним из эффектов усиления токенов, нет здесь и Йогг-Сарона.

### Основные карты

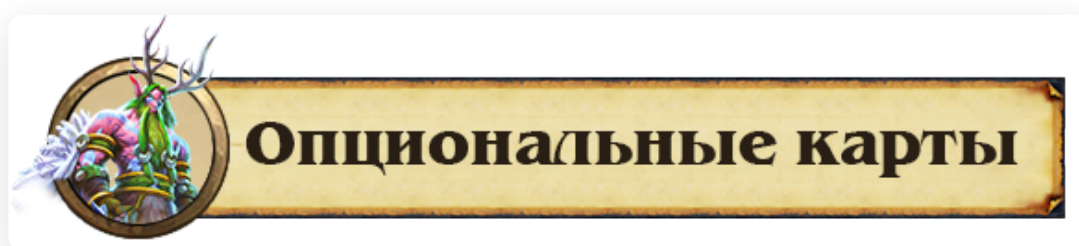
0	Озарение		2
1	Знак «Лотоса»		2
2	Буйный рост		2
2	Гнев		2
3	Звериное неистовство		2
3	Служитель боли		2
4	Размах		2
4	Учительница магии		2
4	Фэндрал Олений Шлем		2
5	Дар природы		2
5	Живая мана		2
6	Гоблин-аукционист		2
12	Волшебный великан		2

Карты из данного списка можно считать основными, то есть они используются во всех возможных сборках архетипа, им трудно или невозможно найти равный по эффективности аналог. Большинство из представленных здесь карт – классические инструменты неагрессивного Друида, без которых не обходится ни одна колода. **Озарение**, **Буйный рост**, **Гнев**, **Звериное неистовство**, **Фэндрал Олений Шлем**, **Размах**, **Дар природы** – уже наличие этой семерки позволяет Друиду достаточно эффективно действовать в ладдере.

Здесь же три карты именно от Токен Друида, все они или создают токенов, или усиливают их: **Живая мана**, **Учительница магии**, **Знак «Лотоса»**. Есть также другие карты со схожими эффектами, доступные Друиду, однако эти – лучшие, от них не стоит избавляться. **Живая мана** представлена всего лишь в одном экземпляре, потому что вторую копию можно заменить на аналог, но вот первую всё-таки лучше оставить, ведь иногда **Живая мана** творит чудеса.

Раз уж речь зашла о чудесах, у Токен Друида есть и свой «миракл набор», состоящий из Гоблина-аукциониста, помогающего перебирать колоду с помощью массы дешевых и бесплатных заклинаний, и из Волшебных великанов, которые на поздней стадии игры превращаются в невероятнейший темповый инструмент. Волшебные великаны – важнейшее дополнение колоды, без которого она бы вряд ли существовала.

И, наконец, последняя основная карта на самом деле достаточно атипична для Друида – **Служитель боли**. Почему он так важен, что попал именно в категорию основных карт? Все дело в важности перебора колоды. Токен Друид – комбо архетип, которому нужно много карт, дабы максимально эффективно реализовать свои синергии. Сами по себе его карты могут быть слабыми, а гремучая смесь получается лишь тогда, когда ресурсы Друида в его распоряжении. **Служитель боли** хорош еще по двум причинам. Его можно усилить Знаком «Лотоса» или другим аналогичным эффектом, дабы лучше разменяться с ранними дропами оппонента. А также он актуален на любой стадии игры, ведь благодаря Нефритовому идолу колода Токен Друида никогда не истощается.



Опциональных карт у Токен Друида действительно огромное количество. В первую очередь это связано с малой популярностью архетипа, очень и очень многие варианты еще не проверены и не отмечены как ненужные. Для удобства карты будут объединены в группы по их функциональности.

## Баффы существ



**Сила дикой природы** – очень распространенный выбор в сборках Токен Друида, пусть он и является слабой версией Знака «Лотоса» в большинстве случаев. Его преимущество перед заклинанием за одну ману – лучшая синергия с Фэндралом Оленьим Шлемом, а также возможность в тяжелых ситуациях поставить на стол 3/2 зверя для борьбы за стол. Чаще всего **Сила дикой природы** используется в двух экземплярах в архетипе, хотя есть и альтернативы.



**Дикий рев** – в представленных выше колодах Токен Друида нет этого заклинания, хотя оно может очень хорошо послужить вам, так как порой именно неожиданного финишера не хватает архетипу. Да, в колоде есть другие массовые баффы атаки существ, но +1 к атаке не всегда достаточно для того, чтобы именно убить вражеского героя. **Дикий рев** может легко это исправить. Ваши токены станут куда смертоноснее с одной копией этого заклинания.



**Душа леса** – если вы не хотите уничтожать вашего героя, например, потому что у него слишком много защитных механик, всегда можно сыграть наоборот, то есть сделать вашу половину стола невероятно липкой. Порой оппоненту будет трудно зачистить уже разыгранных вами токенов, а если они будут наделены предсмертным хрипом с Души леса, вы поставите шах и мат.



**Споры роста** – еще один необычный и оригинальный бафф для ваших токенов. Его сила в гибкости, неожиданности и вариативности, а слабость в высокой стоимости и нестабильном эффекте. В принципе, вы можете сделать очень многое со Спорами роста, однако в отличие от большинства других баффов этот нельзя реализовать никак иначе, кроме как для усиления ваших существ.

## Способы призвать токенов



**Живая мана** (вторая копия) – чаще всего используется именно вторая копия этого заклинания, хотя оно и уязвимо к Инволюции, да и накладывает некоторые другие ограничения, создает трудности.

Вы можете поразмыслить о некоторых других вариантах для замены этой карты.



**Древние огоньки** – забытое заклинание, в первую очередь, из-за своей высокой стоимости. Но его плюс в том, что **Древние огоньки** могут выполнять сразу две функции: или заполнять стол, или усиливать его. С другой стороны, вероятно, уж слишком высокая цена у этого гибкого заклинания, поэтому его и не встретить.



**Хранитель Медив** – необычный выбор и, возможно, немного рискованный в мете, где часто используются ремувалы оружия. Вашим преимуществом, однако, будет то, что никто не ожидает Атиеша в руках Друида, так что Прожорливые слизни и Харрисоны Джонсы будут потрачены ранее. С Атиешем вы сможете наполнить стол очень хорошими существами, вы сможете управлять процессом и растягивать его в случае необходимости. Желательно взять в колоду несколько дорогостоящих заклинаний вместе с Хранителем Медивом, дабы извлечь больше выгоды.



**Ониксия** – отличный способ целиком заполнить стол, а еще и создать два разных типа угроз: токены и существо 8/8. Очень немного карт в игре способны одновременно совладать и с тем, и с другим. **Ониксия** – отличный инструмент для давления на позднем этапе игры, особенно если вы столкнулись с тяжелой контроль колодой.



**Н'Зот** – оригинальный выбор от Fenox, однако для использования этого древнего бога вам нужны несколько других карт. Во-первых, две копии Живой маны, так как именно призванные этим заклинанием существа и будут в основном воскрешены Н'Зотом. Во-вторых, не помешала бы **Айя Черная Лапа**, так как и ее воскресить очень и очень ценно. Для использования Аий Черной Лапы и Н'Зота в колоде вам необходимо обзавестись еще несколькими инструментами Джейд Друида, о которых речь пойдет ниже.

## Джейд набор



**Нефритовый идол** – одна копия этого заклинания очень важна для Токен Друида, так как с таким значительным потенциалом перебора колоды архетип очень быстро доходит до усталости. **Нефритовый идол** помогает ему не получать урон от нее, а также в случае, если от других угроз оппонент отбил, можно начинать давление Нефритовыми големами. Впрочем, это не единственное применение Нефритового идола, иногда он нужен просто как дешевое заклинание для «раскрутки» Гоблина-аукциониста или Учительницы магии, а еще иногда вы будете не против создать токена 1/1, дабы усилить его в будущем или чтобы бороться за стол.



**Нефритовый цветок** – та самая карта, которую можно использовать вместе с Айей Черной Лапой и Н'Зотом для улучшения джейд синергии. **Нефритовый цветок** сам по себе очень хорош, так как позволяет разогнаться по мане – для Токен Друида это очень важно, пусть его карты достаточно дешевы. Все-таки архетип нацелен на использование комбинаций нескольких карт, так что мана лишней для него бывает достаточно редко.



**Айя Черная Лапа** – уже многое было сказано об этой карте: отличная синергия с Н'Зотом, отличный способ заполнить стол двумя существами, а еще обеспечить липкость, ускорить разгон Нефритовых големов.

## Прочие карты



**Лунный огонь** - заклинание помогает выполнить несколько задач. Во-первых, активировать эффект Гоблина-аукциониста или Учительницы магии, во-вторых, помочь бороться с ранней агрессией, в-третьих, удешевить Волшебных великанов. Плюс ко всему **Лунный огонь** отлично синергирует с Магом Крови Талносом, который также великолепен в данной колоде.



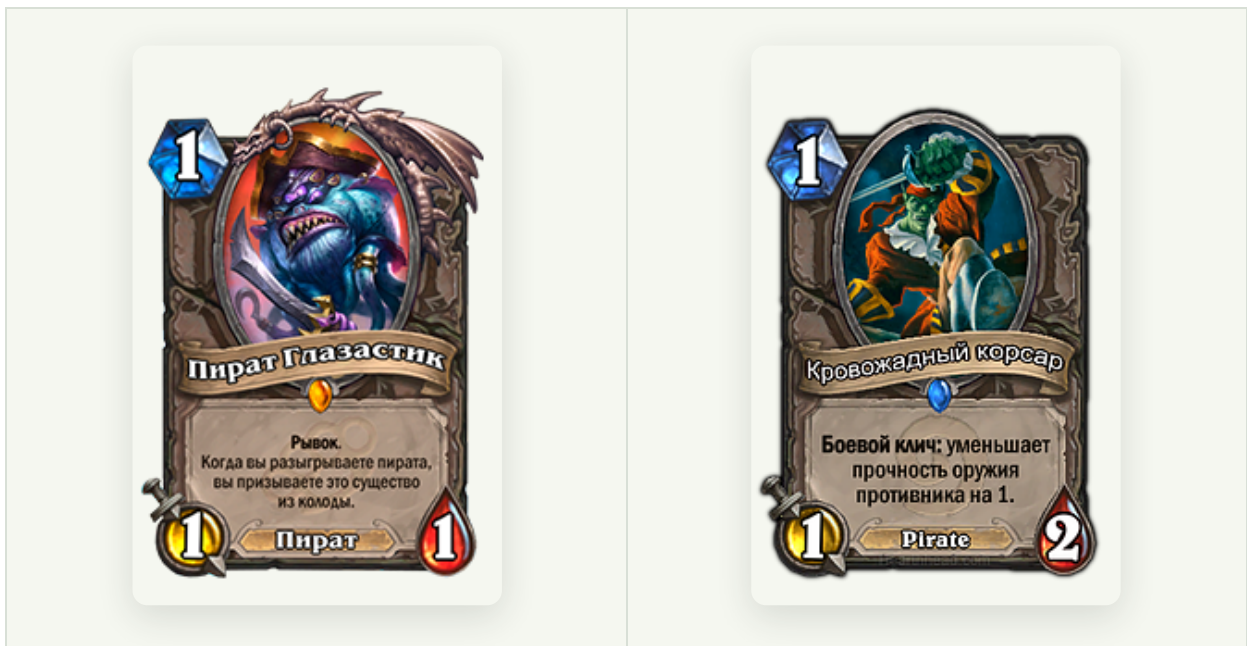
**Земляная чешуя** - у Токен Друида не так много больших угроз, которые подарят вам много брони, однако **Земляная чешуя** все равно может хорошо послужить вам, как и любое другое дешевое заклинание (синергия с Гоблином-аукционистом, Учительницей магии, Волшебными великанами). Если вам не хватает дополнительной брони (например, если вы часто встречаете Магов), **Земляная чешуя** станет отличным выбором.



**Портал: Лунная поляна** – альтернативный источник исцеления, одновременно служащий и для заполнения стола в среднем неплохим существом.

Отлично синергирует с Атиешем, так что если вы используете Хранителя Медива, брать **Портал: Лунная поляна** можно с уверенностью.

**Кровожадный корсар** + **Пират Глазастик** – связка карт скорее для Агро Друида, хотя облегчить свою сборку может и Токен Друид. Неплохой ремувал для оружия, да и лишние токены на столе никогда лишними не будут.





**Вестник рока** – техническая карта против агрессивных колод. Токен Друид начинает партию достаточно неуверенно, особенно если не находит **Буйный рост** или **Озарение**. **Вестник рока** поможет выиграть время и пережить трудный старт.



**Маг крови Талнос** – очень многофункциональная карта для данного архетипа. Во-первых, обеспечивает необходимым перебором колоды, во-вторых, дает урон от заклинаний. Почему второе важно? Потому что Токен Друиду часто нужен какой-то способ переворота игровой ситуации, ведь, как вы уже поняли, старт может не задаться. Комбинации с Магом крови Талносом и **Размахом/Лунным огнем/Гневом** помогут уменьшить отставание во владении столом, да еще и полностью не истощить руку из-за предсмертного хрипа мертвого мага.



**Яростный пиромант** - если в вашей колоде много дешевых заклинаний, вы всегда можете положиться на Яростного пироманта, который способен зачищать стол. Отлично синергирует со Служителем боли, но не очень хорошо со многими другими картами, например, с теми, что призывают токенов. Яростный пиромант - еще одна анти-агро опция, доступная Токен Друиду.

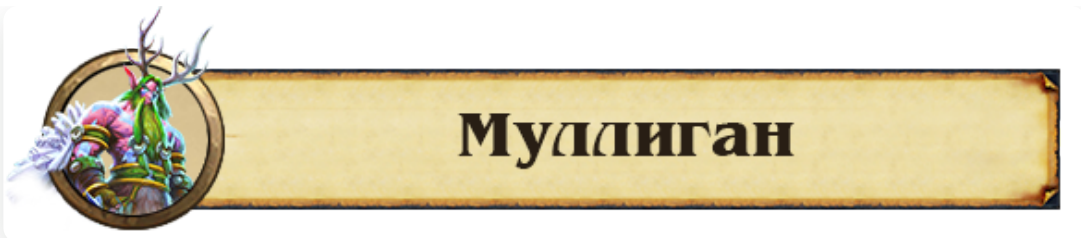


**Смоляной страж** - а вот и самая последняя техническая карта против агрессии, которая в отличие от Вестника рока и Яростного пироманта не вредит механикам архетипа, хотя и никак с ними не синергирует с другой стороны.



**Барнс** – не самое типичное существо для нынешней меты и для Токен Друида, хотя и, возможно, эффективное. Если вы посмотрите на существ, используемых архетипом, то заметите, что многие (хотя и не все) обладают полезным эффектом. Вы никогда не будете против получить Мага крови Талноса или Служителя боли с характеристиками 1/1, часто пользу принесут и **Учительница магии**, и **Гоблин-аукционист**, и **Фэндрал Олений Шлем**. Есть, конечно, и бесполезные Волшебные великаны и **Йогг-Сарон** (а также другие опциональные карты на ваш выбор), но при правильной сборке можно свести количество «бесполезных» для **Барнса** карт к трем, в то время как полезных будет куда больше. Даже если **Барнс** вызовет что-то ненужное вам сейчас, это в любом случае токен, а токен никогда не лишней для героя данной статьи.





Стадия муллигана для всех неагрессивных колод Друида достаточно однотипна, ищутся всегда одни и те же карты. Тем не менее, не сказать об этом вновь невозможно, если данный гайд претендует на полноту и полезность для всех читателей – от новичков до ветеранов Hearthstone.

**Буйный рост и Озарение** - две ключевые карты, которые вы хотите видеть в вашей стартовой руке в любом случае. Часто вы будете агрессивно муллиганить в их поиске, то есть сбрасывать все остальное, дабы найти именно эту пару. Хотя делать это нужно не всегда. Во-первых, вам никогда не нужны в руке две копии Буйного роста, во-вторых, вам редко понадобятся и две копии Озарения, хотя иногда вы можете оставить их, если на первый-второй ход планируете выставить что-то грозное, но тут надо быть уверенным, что оппонент не сможет легко ответить на это грозное существо. Например, не стоит ставить через **Озарение** Фэндрала Оленьего Шлема против Жреца, так как он убьет его Словом Тьмы: Боль, а вот **Фэндрал Олений Шлем** + **Знак «Лотоса»** — отличный ход.

Помимо Озарения и Буйного роста вам может понадобиться **Гнев**, пусть и не во всех противостояниях. Оставлять его нужно лишь тогда, когда со старта ваш оппонент может выставить опаснейших существ, не ответив на которые вы рискуете легко проиграть. Такими существами обладают Друид, Маг, Охотник, Воин, Шаман, Чернокнижник. Если вы ходите вторым, оставлять **Гнев** можно в любом случае в этих противостояниях, а вот без Монетки лучше не оставлять **Гнев** против Чернокнижника и Шамана, а вместо этого поискать **Озарение** и **Буйный рост**.

Теперь необходимо поговорить о том, что делать, если у вас уже есть **Озарение** или **Буйный рост**. Если у вас есть **Буйный рост**, вы можете оставить что-то на следующий ход после того, как используете это заклинание, например, это может быть **Служитель боли** или четвертый дроп. С **Озарением** вы все равно должны искать **Буйный рост**, хотя порой можно оставить связку **Озарение** и **Служитель боли**, но лишь в матч-апах, в которых оппоненту трудно нанести 3 единицы урона одним ударом (Друид, Шаман, Разбойник, Паладин, Охотник), тогда уже на первый ход вы сможете поставить этот третий дроп, а ваш оппонент будет вынужден убивать его в несколько ударов.



Впрочем, и в других противостояниях комбинация *Озарение* + *Служитель боли* может помочь. Так здесь, например, Маг на первый ход выставил Болтливую книгу, то есть если у него не будет Ледяной стрелы, *Служитель боли* гарантированно даст хотя бы две карты Друиду – очень заманчивая перспектива, особенно учитывая руку Малфурциона в настоящий момент.

## Стратегия игры

Токен Друид – достаточно непростая колода с массой возможностей и вариантов действий, что обеспечивает дополнительными затруднениями игрока, выбравшего этот архетип. Вы будете задаваться массой вопросов: когда сыграть ту или иную карту? Как именно ее сыграть? Друид вообще известен своей механикой выбора из двух опций – и выбор этот достаточно труден практически всегда, а это лишь верхушка айсберга.

Сперва необходимо определиться со способом победы. Как именно выигрывает Токен Друид? В первую очередь победу ему приносят существа на столе, проблема лишь в том, что, например, агрессивные колоды по типу Агро Друида или Токен Шамана тоже побеждают исключительно от стола, но и занимают они его с первых ходов. Токен Друид не рассчитывает на быстрый темп и захват инициативы рано. Если речь идет о медленных противостояниях, это только плюс для него, а вот в быстрых ради победы придется постараться, то есть вернуть занятый оппонентом стол, перенять инициативу, пережить полученный урон и нанести его самостоятельно. Но об этом чуть позже, сейчас же о конкретных способах победы.

Итак, действие от существ на столе. Все очень просто – вы призываете несколько токенов, которые способны размениваться (с помощью баффов часто очень выгодно), а также наносить урон по герою. Придется прорываться через провокаторов, избавляться от опасных существ, переждать AoE эффекты, но в итоге все-таки наносить урон по герою, который и приведет к победе. Помогут нанести урон всевозможные баффы существ, пригодные не только для разменов, а также **Звериное неистовство** и **Размах** – два единственных источника урона с руки. Чаще всего вы будете применять их не для завершения партии, а для уничтожения угроз оппонента, ведь лучше сделать это именно заклинанием, а не существами, тем более последних иногда и вовсе не будет на вашей половине.

Вы способны снова и снова выставлять большое количество токенов на стол с помощью Живой маны, Учительницы магии и других карт, кроме того у вас есть и Волшебные великаны, которые на позднем этапе игры дадут вам невероятно много темпа, ведь разыграть их можно бесплатно. Так вы сможете потратить ход для зачистки вражеской половины стола или перебора колоды, а после всё равно выставить свои собственные угрозы – такие ходы невероятно эффективны.



У многих оппонентов в текущей мете есть AoE эффекты разного калибра, знать их вы просто обязаны, если собираетесь покорять ладдер Токен Друидом. Парадокс заключается в следующем: несмотря на то, что AoE эффекты полностью лишают вас существ на столе, они не так страшны по нескольким причинам. У Токен Друида очень много способов занять стол снова после того, как он будет потерян. Например, пусть Жрец уничтожит всех Зельем драконьего огня, пусть он сделает это еще один раз. Но что он будет делать, когда вы и в третий раз захватите стол? Сколько бы не было AoE эффектов у ваших оппонентов, у вас все равно будет больше способов захватить стол. Конечно, это не значит, что вы должны подставляться под каждый из них, позволяя противнику выгодно размениваться. Так вы можете элементарно остаться без ресурсов в руке, здесь-то на помощь и приходит большое количество перебора колоды, доступное вам. Вы можете без особой боязни добирать все больше и больше карт, только убедитесь, что не теряете слишком много темпа при этом, а в вашей руке карт не слишком много.

Правильно обыгрывать AoE эффекты достаточно просто, когда у вас есть баффы. Если ваш оппонент Паладин, увеличение здоровья токенов до трех единиц доставит ему

массу проблем. С некоторыми такие фокусы не пройдут, например, с Воинами и их **Потасовками** или Жрецами с Зельями драконьего огня (пять единиц – чаще всего слишком много). Часто важно, когда именно выставляете ваших токенов. Против Мага, например, вы можете не бояться Волны огня до седьмого хода, поднимая здоровье ваших существ до трех и выше, дабы не подставиться под **Вулканическое зелье** и Снежную бурю.

Очень важным навыком для вас станет умение делать ходы оппонента неудобными. Заставляйте его выбирать: зачищать стол, призывать существ, добирать карты или восстанавливать здоровье, пусть он неэффективно тратит ману, не максимально эффективно реализует свои карты и так далее. Например, если вы знаете, что **Волна огня** от Мага неизбежна, пусть он дает ее на восьми кристаллах маны, а не на семи или девяти.

Следует поговорить о самом начале игры. Это очень ответственный этап, когда вы более всего уязвимы. В идеале на этом этапе вы должны наращивать кристаллы маны и перебирать колоду, но порой придется и избавляться от угроз оппонента. Это можно делать заклинаниями, но их в вашем распоряжении не так много. Хорошо если у вас есть комбинация из **Размаха** и Мага крови Талноса, а также все другие ремувалы. Если оппонент давит на вас очень сильно, вы сможете перевернуть ситуацию лишь заняв стол и позволив противнику самому размениваться (или не размениваться и атаковать по герою). В какой-то момент вы сможете сгенерировать достаточное количество существ, с которыми противник не сможет выгодно разменяться, тогда-то инициатива перейдет к вам. К этому моменту самое трудное – не потерять достаточное количество здоровья, чтобы вас легко можно было добить. Благо, способы восполнить потерянное здоровье у вас есть.

Следует поговорить о правильном использовании нескольких ключевых карт:

### **Дар природы**

Очень труден выбор между наращиванием кристаллов маны и перебором колоды при использовании Дара природы. И то, и другое крайне важно для вас, так что универсального ответа вы не получите. Думайте о том, что вы сможете сыграть на следующий ход после Дара природы, если выберете ту или иную опцию, это должно помочь вам найти правильное решение.



Данный игровой момент показывает, насколько важно опережение оппонента по количеству маны. Рука Друида очень неудобная, в ней очень много ресурсов, но реализовать их с текущим количеством кристаллов маны очень трудно. Пока у оппонента на столе есть угрозы, не имеет смысла копить броню, так что этот ход лучше всего потратить для наращивания маны, то есть применить *Дар природы*, а затем выставить Служителя боли – его Магу придется убивать заклинанием. Он, конечно, может сжечь вам пару карт, но едва ли это настолько выгодно для него.

### Нефритовый идол

Необходимо понимать специфику вашего матч-апа и вашей ситуации, дабы грамотно разыграть Нефритового идола. Вы не всегда должны замешивать в колоду три копии этого заклинания, особенно если ситуация для вас тяжелая. Часто именно призыв токена 1/1 будет лучшим выбором, ведь вы раскрутите Учительницу магии или Гоблина-аукциониста, удешевите Волшебных великанов, создадите лишний токен для баффов на столе, а еще, что самое главное, не замешаете три слабых карты в вашу колоду. Важно понимать, что вы не Джейд Друид, и замешивать Нефритового идола надо лишь в самом конце партии, когда ваша колода пуста или почти пуста, иначе вы будете «топдекать» эти карты тогда, когда вам нужно будет что-то более эффективное и полезное.

Если игра дошла до поздней стадии и вы переходите к плану с давлением Нефритовыми големами, убедитесь, чтобы у вас в руке остался какой-то источник добора, дабы после замешивания Нефритового идола сразу же достать как можно больше копий его из колоды, призвать пару Нефритовых големов и замешать заклинание еще. В противном случае вы будете слишком медленно создавать свою армию, ведь начинать придется с 1/1 угроз. Лучше всего для комбинации с Нефритовым идолом подойдет *Гоблин-аукционист*.

### Учительница магии

Об этой карте важно знать одно: она сначала призывает токена 1/1, а только после этого применяется ваше заклинание, так что, например, после применения Знака «Лотоса» у вас на столе не останется токенов 1/1. Аналогично работает и **Гоблин-аукционист**, он сначала берет карту, а лишь потом применяется заклинание, то что будьте аккуратны с замешиванием Нефритового идола, приближаясь к усталости.

### **Живая мана**

Несколько важных вещей вы должны знать о Живой мане. Во-первых, она плохо синергирует с **Озарением**. Если вы с тремя кристаллами маны используете **Озарение** + Живую ману, то получите лишь трех существ, а не пять. Во-вторых, максимум вы можете призвать семь токенов, а значит, если у вас есть 8 и более кристаллов маны, в вашем распоряжении она еще останется. Так вы сможете сразу же баффнуть токенов, дабы обыграть AoE эффекты на 2 единицы урона. В-третьих, сами Манадревни могут сыграть с вами злую шутку, если их не уничтожат, а превратят в других существ или вернут в вашу руку. Скорее всего, это будет не так важно, если такое случится с одним Манадревнем, но вот массовые эффекты превращения (преимущественно, **Инволюция**) или возвращения в руку (**Исчезновение**) просто разрушительны для вас.

### **Буйный рост**

Всего лишь один важный момент следует сказать об этой карте. Вы не всегда должны использовать Избыток маны сразу же после применения Буйного роста, иногда его можно оставить на будущее, дабы скомбинировать с Гоблином-аукционистом.

### **Монетка**

Если вам посчастливилось заполучить в руку Монетку, помните о ее важности. Вы можете разыграть ее для получения дополнительного темпа, однако помимо этого Монетка для вас – лишний токен от Учительницы магии, лишняя карта с Гоблина-аукциониста. Тоже самое можно сказать и про **Озарение**.

### **И еще несколько советов, которые помогут вам лучше управлять Токен Дридом:**

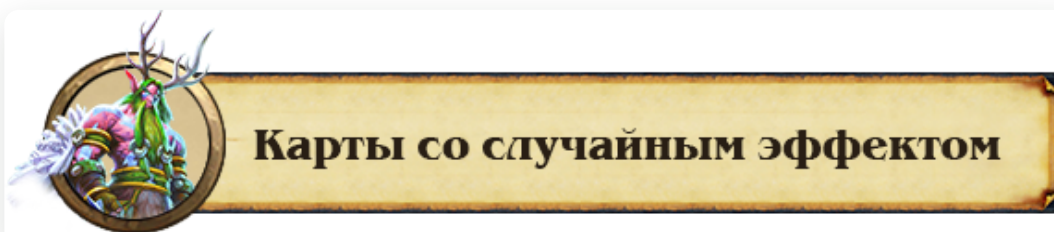
- У многих карт в вашей колоде достаточно долгая анимация (**Нефритовый идол**, **Гоблин-аукционист**, **Учительница магии**), так что иногда придется поторопиться, если вы рассчитываете произвести сложный комбинированный ход (особенно актуально при разгоне Нефритовых големов).
- Если ситуация не заладилась с самого старта, порой лучший способ победить – **Йогг-Сарон**, в некоторых безвыходных ситуациях вы можете просто наращивать ваши кристаллы маны до десяти, дабы как можно скорее разыграть древнего бога и надеяться на чудо.
- Если у вас десять кристаллов маны, **Озарение** и **Йогг-Сарон**, разыграйте сначала силу героя (или карту за 2 кристалла маны), затем **Озарение** и лишь после древнего бога.
- Вы играете за комбо колоду, а значит вы не можете позволить себе играть карты просто так лишь потому, что можете сделать это. Порой их необходимо придерживать для ключевых синергий и комбинаций, которые вы осуществите позднее.

- Количество баффов в вашей колоде ограничено, пользоваться ими надо внимательно, однако применений у них несколько. Самое простое – **Сила дикой природы**, вы можете просто призвать Пантеру 3/2 на второй ход, дабы противостоять агрессии. Иногда баффами можно усилить даже одно существо, например, Служителя боли, если он сможет выгоднее разменяться и пережить удар, то есть дать вам лишнюю карту. В крайнем случае можно использовать баффы и как средство прокрутки колоды под Гоблином-аукционистом.



*Хороший пример ситуации, в которой **Сила дикой природы** поможет бороться за стол, однако использовать ее сейчас не надо, так как всё равно второго хода у вас нет. Сейчас лучше всего не делать ничего, а на следующий ход, если ничего лучше не появится в руке (**Буйный рост**, **Гнев**, **Озарение**), можно призвать Пантеру 3/2 для противостояния Маназмею.*

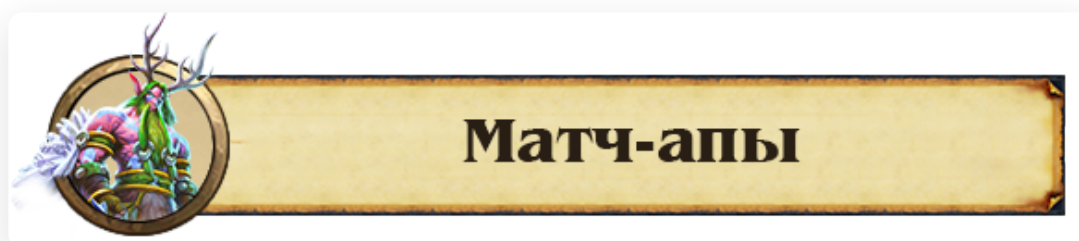
- Всегда считайте количество урона, которое могут нанести ваши существа под баффами в комбинации с вашей силой героя, **Размахом** и **Звериным неистовством**, порой «леталы» упускают и опытные игроки.
- **Фэндрал Олений Шлем** интересно взаимодействует с некоторыми картами. Например, с **Силой дикой природы** всё случится в вашу пользу: сначала призовется Пантера, а потом будет применен бафф. А вот если у вас на столе есть **Маг крови Талнос** и **Фэндрал Олений Шлем**, усиленный **Гнев** нанесет пять единиц урона.



Обычно в этом разделе речь идет о картах с рандомным эффектом, которые присутствуют в колодах. У Токен Друида на удивление таких карт почти нет. Хорошая новость это или нет – зависит от того, как вы относитесь к эффектам случайности в Hearthstone. Так или иначе, у Токен Друида все-таки есть одна подходящая для данного раздела карта, причем для многих она стала самым олицетворением рандома в игре. Речь, конечно же, о **Йогг-Сароне**.

Да, эффект **Йогг-Сарона** невозможно напрямую контролировать, однако, как и любой другой рандомной картой, этой можно управлять, правильно выбирая момент ее использования. **Йогг-Сарона** никогда не следует играть, если у вас все хорошо. Даже если вы боретесь на равных он, пожалуй, не будет хорошим выбором. Сияет же эта карта в ситуациях, когда все очень плохо – стол потерян, и возможности его отвоевать нет. Или же его нужно играть тогда, когда оппонент вот-вот нанесет вам летальный урон не со стола, а заклинаниями или оружием, хотя здесь шансов на успех меньше. Чем больше существ на столе – тем лучше, так как **Йогг-Сарон** с меньшим шансом рано убьет себя, не успев совершить чуда. А вот чем больше заклинаний он использует, тем выше шанс на получение чего-то стоящего, например, нескольких секретов, AoE эффектов, добора карт и так далее.

Вы, конечно же, далеко не всегда будете получать желаемое при использовании **Йогг-Сарона**, такая уж суть этой карты. Однако заменять его автор крайне не рекомендует, все-таки экстренные ситуации случаются, а аналогов в распоряжении у Друида нет. Да и как сладок вкус победы в партии, в которой вы уже готовились сдаваться.



### Воин

Квест Воин – хороший матч-ап, несмотря на поджидающие вас угрозы. Эти угрозы, конечно же, – всевозможные AoE эффекты, коих у вашего оппонента чрезвычайно много. Это и две Потасовки, и два заклинания **На корм рыбам**. Первое заклинание обыграть трудно, второе – тоже, особенно с десятого хода, когда Воину станет доступна комбинация **Доисторический дракон** и **На корм рыбам**, наносящая 5 единиц урона всем существам. Ваша задача в этом противостоянии – не выставлять на стол слишком много, но в достаточном количестве, чтобы выгодно размениваться с провокаторами, а в идеале и наносить урон по герою. Воину придется тратить свои ремувалы буквально на каждую вашу угрозу: Учительницу магии, Гоблина-аукциониста, Живую ману и так далее. Пользуйтесь вашей скоростью перебора колоды, вы намного быстрее должны найти ваши способы заполнения стола, чем Воин способы его зачистить.

Медлительность Квест Воина – главная ваша сила. Волшебных великанов необходимо разыграть вовремя, после того, как Воин потратит хотя бы одну **Казнь**, но до того, как он сможет легко убить их силой героя (если до нее все-таки дошло, выставите вместе с Волшебными великанами что-то еще).

Если Квест Воин нашел ответы на большинство ваших угроз, переходите к плану с Нефритовым идиолом, лучше всего за один ход с помощью Гоблина-аукциониста и бесплатных заклинаний «разогнать» Нефритовых големов до высоких значений, желательно за пару ходов уже сделать их 9/9 и выше, так сила героя **Рагнароса** их не уничтожит. Здесь вас ждет единственная угроза – смерть, так как 8 урона каждый ход может получать и ваш герой. Постарайтесь оставить хоть каких-то токенов к этому моменту, чтобы не призывать Нефритовых големов по одному за ход – так вы не добьетесь нужного темпа.

В целом Квест Воин пусть и может ответить на все угрозы Токен Друида, всё равно чаще будет уступать ему, или не найдя ответа на очередную волну токенов, или под давлением армии Нефритовых големов к концу игры.

Пират Воин уже не такой удобный оппонент, он не даст вам много времени на старте для того, чтобы разогнаться по мане и перебрать колоду. Лучше всего найти **Озарение** в этом матч-апе и поставить четвертый дроп в первые пару ходов, дабы отбиваться от всех угроз Воина. Впрочем, существа 3/5 едва ли долго проживут в этом противостоянии, даже если выставить их рано, в идеале еще и извлечь какую-то выгоду из их эффектов. В вашей колоде нет провокаторов, зато есть источник брони – пользоваться им лучше всего тогда, когда половина стола оппонента пуста, иначе большой пользы от брони не будет. С течением времени вы определенно отвоюете стол у вашего оппонента, но вот не потерять при этом слишком много здоровья – дело намного более трудное, пусть и вполне реализуемое.



### Паладин

Мурлок Паладин может доставить хлопоты в первые несколько ходов, сокрушив вас снежным комом с помощью своих мурлоков, причем, так сделать Мурлок Паладин может практически с каждым. Важно пережить трудный старт, уничтожить ключевую угрозу оппонента – Мурлока-полководца, а также не дать слишком эффективно реализовать Кроткого мегазавра. Очень хорошим существом на ранней стадии для вас будет **Служитель боли**, которого существам вашего оппонента будет непросто уничтожить за один удар. Как и всегда против быстрых оппонентов, вам пригодятся ремувалы и **Озарение** в комбинации с четвертым дропом – справиться с ним Паладину будет труднее, чем Пират Воину, это хорошая новость для вас. К пятому ходу вы сможете положиться на Живую ману, хотя это и очень рискованный ход. Вы можете получить **Освящение**, тогда-то игра и, вероятно, закончится для вас, но в противном случае Манадревни отлично послужат вам, так как разменяются с многими угрозами

оппонента. Если старт не задался у вас, но задался у вашего оппонента, часто выбора у вас и не будет, придется играть Живую ману и верить, что всё обойдется. Чем дальше в позднюю стадию игры, тем все для вас будет становиться проще. Да, у оппонента все еще есть **Тирион Фордринг** и другие трудно убиваемые цели, но и ему справиться с вашими угрозами будет трудно.



*Польза Служителя боли уже отмечалась, этот третий дроп особенно хорош, если его усилить баффом – не стоит всегда жалеть его, если от владения столом на старте зависит ваше выживание. Служитель боли вернет вам потраченные карты, да и сам отлично справится с некоторыми мелкими угрозами.*

Контроль Паладин – оппонент попроще в силу своей медлительности. У вас будет достаточно времени для разгона по мане, для перебора колоды. Из-за Вестников рока может быть трудно реализовать Служителей боли, лучше ставить их тогда, когда у оппонента уже на столе есть существо с 1-2 единицам атаки – на ранней стадии игры это не редкость. Конечно же, не забывайте о Равенстве – способе зачистить стол любого размера, лучше выманить из Паладина эти заклинания до того, как ставить двух Волшебных великанов. Аналогично лучше убедиться, что у оппонента нет и Хранителя Солнца Тарима – это существо по сути противник сможет эффективно использовать исключительно против Волшебных великанов. Имеет смысл, если эта карта еще в руке или колоде противника, играть 8/8 существ по очереди, а не одновременно.

Против любого Паладина старайтесь не оставлять ваших токенов с 2 единицами здоровья – они слишком уязвимы к Освящению и Доисторическому дракону, а вот если дать им хотя бы на 1 единицу здоровья больше – оппоненту будет крайне трудно справиться с ними. Поможет лишь или **Равенство** и AoE эффект, или комбинация **Яростный пиромант + Освящение**.



### Охотник

Исход в этом противостоянии решится в непрекращающейся борьбе за стол на начальной стадии игры. Или вы сможете противостоять Охотнику, или он вас задавит – ничего нового, как и в случае с любой другой агрессивной колодой. Очень хорош в противостоянии с Рексаром [Размах](#). Старайтесь обыгрывать самые опасные ходы оппонента – усиление зверя Псарем на четвертый ход, выставление Высокогрива саванны на шестой – к этому времени нужно постараться зачистить стол оппонента и закрепиться на нем самостоятельно. Игра едва ли затянется долго, так что не жалейте ваших ресурсов, старайтесь играть темпово.



### Разбойник

Квест Разбойник после нерфа встречается очень и очень редко – это отличнейшая новость для вас, ведь нужной скорости вам в этом матч-апе не достает, скорее всего Разбойник успеет комфортно завершить свою задачу и продавить вас дешевыми существами 5/5. Особенно болезненным для Токен Друида является [Исчезновение](#), о чем уже не раз упоминалось выше.

Миракл Разбойник – самый распространенный архетип класса в настоящее время, готовьтесь к встрече именно с ним. Матч-ап этот благоприятен для вас: со старта у вас будет какое-то время для разгона по мане и добора, пусть оппонент и сможет совершить пару очень неприятных ходов. Настоящий кошмар для Миракл Разбойника – [Живая мана](#), в его колоде просто нет ответа на нее, так что разыгрывать это заклинание вы можете смело, начиная с пятого хода. Технически ответ у Миракл Разбойника на Живую ману есть – это комбинация Мага крови Талноса и Веера клинков, так что, если вы хотите сыграть надежно, сразу же усильте ваших Манадревней каким-то баффом, но в этом нет крайней необходимости. Во-первых, далеко не все сборки Миракл Разбойника используют Мага крови Талноса, во-вторых, им еще нужно найти это легендарное существо в своей колоде вместе с Веером клинков, но не потратить их раньше. Обыгрывать комбинации из двух карт – дело далеко не самое необходимое. Да, иногда Разбойник сможет повернуть подобное (или связку [Веер клинков](#) + [Подготовка](#) + [Веер клинков](#)), в этом случае просто порадитесь за вашего оппонента – ему повезло.



Иногда Разбойники могут уверенно начинать партию, но вам не стоит переживать об этом. Например, в этом игровом моменте вы можете спокойно применять *Буйный рост* и ждать, так рано ваш оппонент все равно не сможет получить слишком значительное преимущество на столе. На следующий ход вы уже сможете дать *Размах* или вызвать *Учительницу магии* в комбинации с *Монеткой* и *Знаком «Лотоса»* для захвата стола.

Токены – ваша главная ставка в противостоянии с *Миракл Разбойником*, но никак не крупные одиночные угрозы, с ними оппонент сможет совладать, так что не рассчитывайте на них особо. Берегите *Размах* или *Звериное неистовство* для ликвидации *Гоблина-аукциониста*, не забывайте об угрозе *Волшебных великанов* и со стороны *Миракл Разбойника*, а также об *Эдвине ван Клифе* – если он выйдет рано с большими характеристиками, справиться с ним будет крайне трудно.



## Друид

Агро Друид намного быстрее вас, что и помогает ему чаще выходить победителем в противостоянии с медлительным *Токен Друидом*, хотя шансы на победу все-таки есть. Надежда в первую очередь на хороший старт и скорость, которую можно достичь. Постарайтесь пораньше разыграть *Служителя боли* или *четвертые дропы*, с ними Агро Друид не всегда сможет совладать. В этом противостоянии крайне важно первым разыграть *Живую ману*, дабы диктовать размены и вырваться вперед по темпу. Если же это раньше вас сделает Агро Друид, надейтесь, что у него нет баффов существ или что у вас есть *Маг крови Талнос* + *Размах*. Трудно будет избавиться от *Гидры Горьких Волн* –

этот пятый дроп поставит точку в противостоянии, если лидерство и без него будет не за вами. И, конечно же, важно ответить на Коварного птенца Агро Друида, выставленного через **Озарение**, помогут в этом **Гнев** или **Звериное неистовство**, разыгранное опять же через **Озарение** или Монетку.

Джейд Друид – куда более комфортный противник, матч-ап с ним выгоден для Токен Друида. Главная ваша сила – отсутствие хороших AoE эффектов у оппонента, вам следует обыгрывать лишь **Размах** и Доисторического дракона (на восьми кристаллах маны или ранее с **Озарением**), что достаточно просто сделать. Плюс ко всему, в вашем распоряжении должно быть больше ресурсов из-за дополнительных источников перебора колоды. Вы должны позиционировать себя с позиции силы, дабы одолеть Джейд Друида: постарайтесь постоянно ставить все новые угрозы (как одиночные, так и токены), не прекращая давление. Так ваш противник будет вынужден отбиваться, у него просто не будет времени добирать карты. Может даже дойти до того, что ваши Нефритовые големы обгонят по размерам Нефритовых големов оппонента, хотя и не всегда игра будет доходить до этой стадии. Как и в любом другом медленном матч-апе, у вас в случае возникновения трудностей будет возможность спастись благодаря **Йогг-Сарону**, но лучше не доводить игру до столь рискованных мер.



### Шаман

Шаман – интересный оппонент, с которым следует соблюдать осторожность, связанную в первую очередь с заклинанием **Инволюция**. Это заклинание – идеальный ответ на Живую ману, ваши Манадревни превратятся в первые дропы, которые очень легко убить, но самое важное – ваши кристаллы маны не вернутся к вам. Такой удар вы едва ли сможете пережить, все-таки максимальное количество маны крайне важно для реализации потенциала колоды. Поскольку Инволюцию играют все Шаманы, есть несколько способов не проиграть партию из-за нее. Первый – не играть Живую ману вообще. Способ надежный, но не всегда осуществимый, все-таки это очень важная и ключевая карта в вашей колоде. Второй способ обыграть Инволюцию – заставить Шамана потратить ее на другие цели. Это в принципе действенный вариант, учитывая то, как много у вас есть других угроз помимо Живой маны, с которыми Шаману может быть трудно справиться без стола. Ту же Учительницу магии с 5 единицами здоровья или выше ему не уничтожить никак без **Сглаза** или Инволюции. Разумеется, ждать выхода двух копий Инволюции – дело неблагодарное, но уже после первой вы можете рисковать и использовать Живую ману. Но здесь очень важно пользоваться чтением руки оппонента, следить за использованными картами, за его поведением, дабы понять, есть ли в его руке вторая копия Инволюции (обычно да, если с первой он расстался для нейтрализации незначительных угроз). Вам всегда будет грозить вероятность «топдека» второй копии Инволюции, но этот риск вы часто будете вынуждены принимать, а в самых трудных ситуациях придется играть Живую ману еще до того, как выйдет первая копия.

Токен Шаман – самый популярный архетип класса, и в его распоряжении нет других опасных ремувалов, за исключением Инволюции и Портала: Водоворот. Последний лучше обыгрывать, увеличивая здоровье существ до 2-3 единиц (не забывайте про **Тотем гнева воздуха**). Если у вас будет ответ на опасные тотемы Шамана на старте игры, в целом партия должна закончиться для вас благоприятно, разве что о связке **Доппельгангстер + Эволюция** забывать не стоит – она может доставить вам много проблем, как, впрочем, и всем остальным.



*Живая мана* в данной ситуации очень хорошо разменяется с существами оппонента, но разыгрывать ее не стоит из-за Инволюции, лучше не очень эффективно по мане разыграть Учительницу магии. В худшем случае Шаман использует второй **Тотем языка пламени** (один уже ставился ранее и был уничтожен **Гневом**), а в лучшем отдаст Инволюцию или отдаст весь стол для уничтожения четвертого дропа.



*Учительница магии* в этой ситуации – отличный выбор, а вот больше ничего использовать нет нужды. Шаману трудно нанести 5 единиц урона без стола, а если он потратит *Сглаз* или *Инволюцию* на один ваш четвертый дроп – это замечательный результат для вас. На следующий ход, если *Учительница магии* выживет, опять же не спешите разыгрывать все вместе со *Служителем боли*, так как *Инволюция* уже достаточно болезненно ударит по вам. Играйте размеренно и никуда не спешите, спешить должен ваш оппонент.

Другие архетипы Шамана медленнее, а значит используют и другие AoE эффекты: *Грозу*, *Вулкан*, *Калимоса Первородного*, а в придачу к ним *Сглаз* и все те же *Инволюцию* и *Портал: Водоворот*. Обширный список, но беспокоиться в нем можно разве что о той же *Инволюции*, все остальное не летально для вас. Генерируйте все новые и новые волны токенов, а потом переходите к *Нефритовым големам* – времени на это должно хватить. Великолепные карты против любого Шамана – *Волшебные великаны*, избавиться от них они могут только лишь с помощью *Сглаза*, а вот *Инволюция* не сделает им буквально ничего, как и *Вулкан* их не убьет, однако лучше поставить на стол хоть что-то еще, чтобы у *Волшебных великанов* не осталось по 1 единице здоровья. Если вы играете против *Элем Шамана*, не выставляйте слишком много токенов с 3 здоровья и ниже на следующий ход, когда противник выставил элементаря после 7 кристаллов маны, так как *Калимос Первородный* легко разберется с ними.



Маг

В мете три архетипа Мага, которых объединяет одно – все они будут стараться продавить вас взрывным уроном из руки, которого у них очень много. Лучшая защита от этого – броня и исцеление. **Звериное неистовство** лучше всего постараться сберечь именно для защиты, а от угроз Мага избавляться другими средствами.

Главный приоритет в противостоянии с любым Магом – не давать его существам атаковать вас. Сделать это достаточно легко в случае с Фриз Магом и достаточно трудно в случае с Секрет Магом. Именно от свободы действий Мага на столе и будет зависеть исход противостояния с этим классом.

Берн Маг может показать великолепный старт, в его распоряжении есть и первые, и вторые дропы, от которых может быть непросто избавиться. Защитить он их способен взрывным уроном из руки. Чаще всего Берн Маги используют одну копию Волны огня, а также 0, 1 или 2 **Вулканических зелья**. Но из-за **Петроглифа** никогда нельзя быть уверенным в том, что Маг не даст дополнительный AoE эффект. Не забывайте о **Метеорите**, вокруг которого можно играть, правильно располагая существ на столе.

Фриз Маг куда меньше полагается на своих существ и больше на взрывной урон и AoE эффекты. Пережить все это помогут две копии Звериного неистовства, однако и их может быть недостаточно. Если вы владеете столом, будьте готовы к Снежной буре, Волне огня и комбинации **Вестник рока** + AoE замораживающий эффект. Убить существо с 7 единицами здоровья поможет комбинация **Гнева** и **Размаха** (**Звериное неистовство** лучше не тратить). Отлично в этом противостоянии проявят себя Волшебные великаны, которых Магу очень неудобно уничтожать.

Секрет Маг будет пытаться перегнать вас по темпу с помощью секретов и опаснейших дешевых существ. Антимагию вы можете деактивировать большим количеством дешевых заклинаний (оптимальные – **Лунный огонь**, **Нефритовый идол**, **Озарение**, **Знак «Лотоса»**), а вот Отраженную сущность снять куда труднее, ни одно существо в вашей колоде не хочется отдавать оппоненту. Полезной в этом противостоянии будет **Живая мана**, так как Секрет Маг не пользуется AoE эффектами (всё еще может найти их с **Петроглифа**, однако).



Секрет Маг с двумя активными секретами – один из них, вероятнее всего, *Антимагия*, благо противостоять ей можно массой карт в распоряжении Токен Друида. Ситуация достаточно трудная, в ней, к сожалению, придется ставить Фэндрала Оленьего Шлема и отдавать его копию противнику, но сначала нужно использовать *Нефритовый идол* с призывом Нефритового голема, дабы деактивировать и Антимагию самым бесполезным заклинанием (в случае, если это не она, лучше получить токена 1/1, а не три ненужные карты в колоду), и точно не использовать сразу два эффекта заклинания. Сняв сразу два секрета за ход, Токен Друид помешает оппоненту получить высокий темп и выгоду с Лакея Медива.



### Жрец

Архетипов Жрецов очень много, однако против всех нужно помнить о нескольких вещах. Во-первых, *Зелье безумия* может принести вам очень много бед, так как для него есть целых три великолепных цели в вашей колоде: *Маг крови Талнос*, *Служитель боли* и *Манадревни*. Обыграть *Зелье безумия* при выставлении Мага крови Талноса и Служителя боли достаточно просто: не ставьте их вместе с другими существами на столе, дабы Жрец не мог уничтожить обезумевших существ на своей половине стола. С Манадревнями такой трюк не сработает, вы, скорее всего, в любом случае потеряете один кристалл маны и подарите его Жрецу, так что постарайтесь применять Живую ману ближе к поздней стадии игры, когда и у вас, и у Жреца 9-10 кристаллов маны.

Во-вторых, постарайтесь не выдавать свой архетип как можно дольше. Никто не ожидает Токен Друида, и пока вы не покажете оппоненту, что вы Токен Друид, он будет думать о Джейд Друиде, а значит не станет искать Темными видениями дополнительные АоЕ эффекты, если, конечно, они вообще есть в его колоде.

В-третьих, помните о главной слабости Жреца – о существах с четырьмя единицами атаки. При выставлении Фэндраля Оленьего Шлема и Учительницы магии постарайтесь сразу же дать им один бафф, увеличив и здоровье, и атаку – так они будут неуязвимы ко всем заклинаниям Жреца (Слово Тьмы: Боль, Слово Тьмы: Смерть, Зелье драконьего огня). Не поднимайте атаку Гоблину-аукционисту, если хотите, чтобы он пережил ход оппонента.



*Идеальный стол против Жреца – существа с четырьмя единицами атаки. Даже если оппонент использует Зелье драконьего огня, самая важная ваша угроза переживет это и сможет принести массу выгоды на следующий ход благодаря Дару природы.*

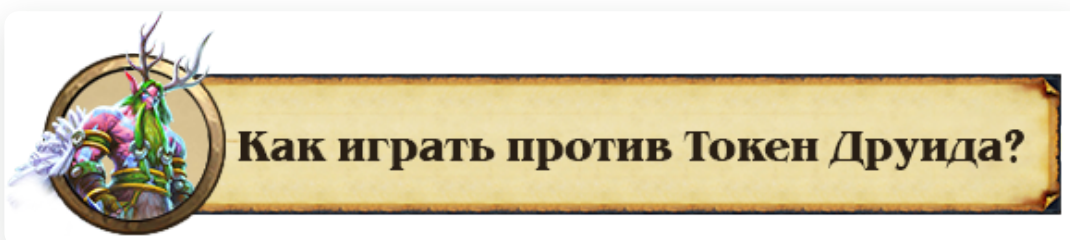
В-четвертых, смело перебирайте вашу колоду и начинайте после этого разгонять Нефритовых големов. Жрец ничего не сделает с ними, особенно после нескольких волн ваших токенов – его ресурсы не бесконечны, да и быстро получить их к себе в руку он не сможет.

Помня обо всем вышесказанном, противостояния с Жрецом не доставят вам значительных неудобств. Самый трудный архетип для Токен Друида – Жрец на немоте, в его распоряжении нет Слова Тьмы: Боль и Слова Тьмы: Смерть, зато есть очень прочные существа, которые быстро могут получить невероятное количество атаки. Старайтесь наносить повреждения всем существам Жреца на немоте, даже если вы не убиваете их, совершайте выгодные размены, оберегайте ваши четвертые дропы – они очень важны. И, разумеется, не забывайте о Зелье безумия – его используют и Жрецы на немоте.



## Чернокнижник

Самый редкий и нераспространенный класс в Экспедиции в Ун'Горо. Встреча Токен Друида и любого архетипа Чернокнижника – настоящий праздник нетривиальной меты Hearthstone. Для Токен Друида, впрочем, все может закончиться далеко не празднично, хотя и Мурлок Чернокнижник, и Зоолок – не такие грозные противники, как, например, Пират Воин или Агро Друид.



В данном разделе будет приведено несколько советов о том, как играть против Токен Друида, какие колоды выбрать и что именно делать, если вы встретите этот в настоящий момент редкий архетип в ладдере.

В первую очередь вам необходимо понять, что вы встретили Токен Друида – это очень важно. Помогут определить это такие ранние дропы, как [Служитель боли](#), [Маг крови Талнос](#), [Учительница магии](#), [Сила дикой природы](#) – увидев эти карты, можете не сомневаться в архетипе вашего оппонента. Узнав это, подумайте о плане действий: затягивать игру ни в коем случае нельзя из-за наличия Нефритового идола – в долгосрочной перспективе Токен Друида мало кто сможет остановить. Лучший план на игру для вас – продавить оппонента со старта, создать такой стол, который не смогут отвоевать ни токены, ни [Размах](#) и [Гнев](#). Ваш оппонент в целом не так хорош, когда речь заходит об ответе на угрозы без существ на столе, пользуйтесь этим, не бойтесь ставить на пустой стол ключевые карты с 5 и более единицами здоровья, справиться с ними Токен Друиду будет трудно.

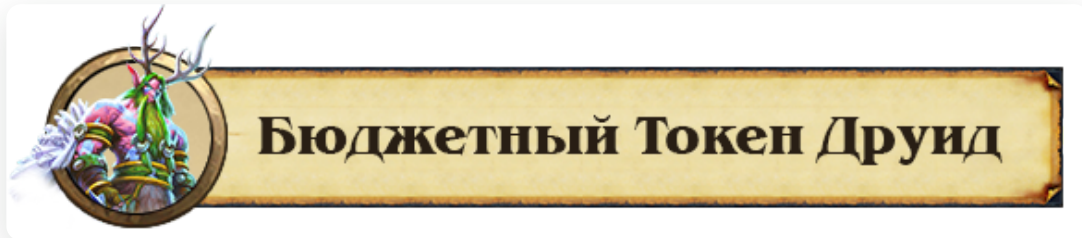
Если вы узнали, что играете с Токен Друидом, срочно ищите как можно больше АоЕ эффектов, желательно, чтобы они действовали только на половину стола оппонента. Например, Жрец с Темными видениями может раскопать [Зелье драконьего огня](#).

Если Токен Друид быстро перебирает колоду и все идет по его плану, вас ждет критический момент – появление двух Волшебных великанов на столе совершенно бесплатно, возможно, с чем-то еще в придачу. Будьте готовы ответить на них.

Желательно как можно быстрее определиться со сборкой Токен Друида, дабы ожидать конкретные карты. Большинство игроков заимствуют колоды у профессиональных игроков и стримеров, а не создают их самостоятельно, так что сверьтесь с листом от Fen0 – это самая вероятная версия в настоящий момент. В ней нет Дикого рева, зато есть [Йогг-Сарон](#), но едва ли вы сможете хорошо обыграть древнего бога, это достаточно трудно. Учитывайте его наличие лишь в ситуациях, когда все под вашим контролем,

если же ваш единственный шанс победить – действовать здесь и сейчас, нет никакого смысла обыгрывать Йогг-Сарона, все-таки он может и подвести игрока, использующего его.

Вряд ли вы заходите поохотиться на Токен Друидов в ладдере, встретите их вы пока что не так много, однако хорошо справляться с ним могут: Агро Друид, Пират Воин, Агро Мурлок Паладин.



## Бюджетный Токен Друид



4140



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

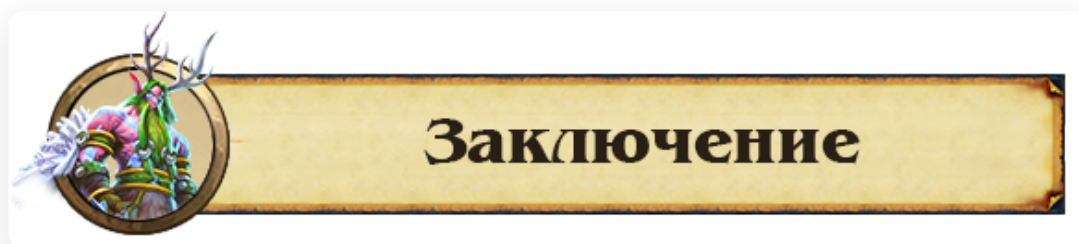
нажми чтобы скопировать в буфер

Создать полностью бюджетного Токен Друида, к сожалению, невозможно, так как Волшебные великаны – ключевые карты архетипа, без которых он потеряет слишком многое, так что куда эффективнее будет обычный Агро Друид. Поскольку Волшебные великаны получаются в приключении Вечеринка в Каражане, вам будет предложена колода бюджетного Токен Друида с учетом наличия у вас всех карт приключения. Такая

версия обойдется вам всего лишь в 1540 чародейной пыли, на нее потребуется лишь одна эпическая карта – **Живая мана** в одном экземпляре. Вторую ее копию компенсирует **Хранитель Медив**, а с ним в синергии отлично смотрятся Порталы: Лунная поляна.

Все остальные легендарные карты в сборке, конечно, хороши, но необязательны. Так здесь нет ни Фэндрала Оленьего Шлема, ни Мага крови Талноса.

Получившийся Токен Друид чуть тяжелее своих аналогов, зато из-за дополнительного исцеления он может позволить себе отставать и получать урон чуть дольше, чем обычный небюджетный Токен Друид. Дабы быстрее реализовать тяжелые карты, в сборку добавлен **Хранитель болот**, а **Душа леса** – буквально каприз автора сборки, заменить ее вы можете на **Дикий рев**, **Споры роста**, Темного араккоа, Смоляного стража или другую карту на ваше усмотрение.



Токен Друид – настоящий глоток свежего воздуха в уже, если говорить откровенно, начинающей застаиваться мете Экспедиции в Ун'Горо. Архетип не без своих слабостей и уязвимых мест, однако на удивление он хорош. Дело здесь и в выгодных матч-апах, да и в многообразии и гибкости данной колоды. Для неуверенных в качестве своего исполнения игроков это, возможно, и минус, но все-таки дать шанс Токен Друиду следует каждому, ведь играть им невероятно интересно, пусть по началу что-то может и не получаться.

Вдобавок к этому вы прямо сейчас, в момент становления архетипа Токен Друида и его молодости в экспедиции в Ун'Горо, можете открыть что-то новое, найти оптимальную сборку, интересные технические карты. Может быть, именно ваша версия колоды по итогу окажется сильнейшей, попадет в мета-отчеты, и именно ей будут играть в ладдере и на турнирах.

Спасибо за внимание, хороших впечатлений!