

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Джейд Дриид РЛТ (патч 9.1)

03.10.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Джейд Дриид РЛТ





ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ










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

*Данный гайд был обновлен под патч 9.1.*

*Гайд обновлен актуальными данными, а все анахронизмы из него были убраны, так что теперь он подходит для версии Hearthstone 9.1. Ниже вы можете ознакомиться с полным списком изменений в гайде:*

-  Полностью переработаны разделы "Вступление" и "Заключение"
-  Добавлены актуальные колоды Джейд Дрииды октябрьского сезона 2017 года
  -  Изменен раздел "Основа колоды" с учетом новых сборок
    -  Обновлена бюджетная версия Джейд Дрииды и описание к ней

-  *Изменения описаний некоторых опциональных и технических карт*
  -  *Убран раздел "Как найти идеальную сборку?" в силу его неактуальности*
    -  *Переработан раздел "Муллиган" с учетом реалий новой меты патча 9.1*
      -  *Незначительные изменения в разделе "Стратегия игры"*
        -  *Переработан раздел "Матч-апы" с учетом реалий новой меты патча 9.1*
          -  *Убран раздел "У кого поучиться играть"*
            -  *Из большинства разделов убраны игровые моменты, связанные с неактуальной в патче 9.1 механикой и метой. Некоторые игровые моменты со старыми картами сохранены, если эти карты никак не влияют на описываемую ситуацию.*

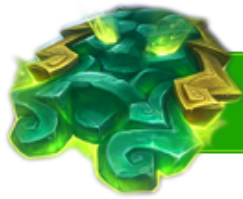
История Джейд Друида как архетипа полна драмы еще с тех пор, как он только появился в игре с выходом Злачного города Прибамбаска. С тех пор в Hearthstone поменялось многое, но эту колоды вы всегда могли встретить в ладдере. Когда-то редко, когда-то часто. В любом случае многие игроки сходились в одном: Джейд Друид им не нравился. Пика всеобщей неприязни главный герой данной статьи достиг с выходом Рыцарей Ледяного Трона. Действительно, разработчики немного перестарались с новыми картами для и без того могущественного класса. То, что по итогу вышло, многими было названо Druidstone.

Благо, эта эпоха благодаря нерфам карт подошла к концу. Приятно, что Джейд Друид – главная жертва изменений баланса – не канул в Лету, как бывает со многими понерфленными колодами. Сейчас Джейд Друид – сбалансированный и приятный для игры архетип со своими выгодными и невыгодными матч-апами, со своими сильными и слабыми сторонами. По популярности его, пожалуй, можно отнести к колодам второго эшелона или тир-2, но внутри Джейд Друид, пожалуй, является лидером, ближе всех подобравшись к лучшим колодам Рыцарей Ледяного Трона после нерфов карт. По общему проценту побед герой гайда находится на идеальной отметке в 50%, а значит вы сможете сами стать творцами своего успеха, если, конечно, хорошо проявите себя: при грамотном исполнении, терпении и желании Джейд Друид может привести вас на вершины ранговой лестницы.

**Вы найдете следующие разделы в данной статье:**

- [Варианты колод Джейд Друида](#)
- [Основа колоды](#)
- [Бюджетный Джейд Друид](#)
- [Опциональные и технические карты](#)
- [Как найти идеальную сборку?](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)

- *Карты с «выберите эффект»: какой же предпочесть?*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Джейд Друида*
- *Заключение*






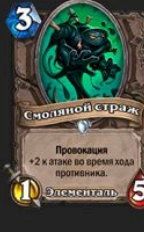
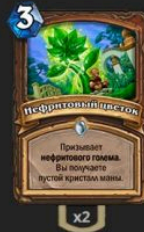















## **Варианты колод Джейд Друида**


В данном разделе вы найдете популярные сборки Джейд Друида, актуальные для патча 9.1 и для меты октября 2017 года. Первыми будут представлены классические версии Джейд Друида, а ниже – интересные и гибридные сборки архетипа.


# Джейд Друид от Sjow

**Джейд Друид от Sjow**

|   |   |  |   |  |   |   |
|---|---|--|---|--|---|---|
| <br>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает на одну эту карту в колоде.<br>x2 | <br>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.<br>0 7                             | <br>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона, или выкидывает 1 ед. урона существу и вы берете карту.<br>x2 | <br>Вы получаете пустой кристалл маны.<br>x2   | <br>Боевой клещ: если у владельца противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбираемым случайно.<br>3 3 | <br>Провокация +2 к атаке во время хода противника.<br>1 5<br>Элементаль         | <br>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.<br>x2 |
| <br>Боевой клещ: уничтожает эффект заклинания на выбранное существо.<br>4 3                          | <br>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» действуют оба эффекта сразу.<br>3 5 | <br>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.<br>x2    | <br>Выберите эффект: призывает на поле битвы 2/2 или вы получаете пустой кристалл маны.<br>3 3<br>x2 | <br>Боевой клещ: призывает нефритового голема.<br>2 3<br>Элементаль x2   | <br>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.<br>x2 | <br>Боевой клещ и предсмертный хрип: призывает нефритового голема.<br>5 3  |
| <br>Провокация. Боевой клещ: призывает нефритового голема.<br>3 6<br>x2                             | <br>Призывает существ 1/5. У персонажа больше здоровья, эффект повторяется.<br>x2   | <br>Выберите эффект: уничтожает 2 существ «Объем» или увеличивает 2 существа с «Промывание».<br>7 5            | <br>Выберите эффект: вы получаете +10 к Бронии, или колоду вы восстанавливаете ману.<br>7 7<br>10   | <br>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +4 к Бронии. Призывает вурдалака 5/5.<br>x2   |   |   |

 **MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

 8900



## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Пожалуй, эту версию сейчас можно назвать классической: множество анти-агро инструментов, минимум жадных карт. Из необычных решений Sjow можно отметить Куна, Забытого Короля и двух Хранителей болот для дополнительного "рампа" к заветным десяти кристаллам маны.

# Джейд Друид от TrickyHunter

Джейд Друид от TrickyHunter

|   |  |   |  |   |  |
|---|--|---|--|---|--|
| <p><b>Озарение</b><br/>Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>                             | <p><b>Нефритовый идол</b><br/>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или уничтожает 3 копии этой карты с колоды.</p> <p>x2</p> | <p><b>Вестник рожа</b><br/>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>x2</p>  | <p><b>Гнев</b><br/>Выберите эффект: наносит овердрузу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p> | <p><b>Буйный рож</b><br/>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>   | <p><b>Нефритовый кристалл</b><br/>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p> |
| <p><b>Сандрал Оленья Шапка</b><br/>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» заставляют оба эффекта сразу.</p> <p>x3</p> | <p><b>Размах</b><br/>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 3 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>  | <p><b>Хранитель боевой</b><br/>Выберите эффект: призывает на поле боя существо 2/2, или вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>    | <p><b>Нефритовый дух</b><br/>Боевой клич; призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>  | <p><b>Дар природы</b><br/>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>                          | <p><b>Айя Черная Лапа</b><br/>Боевой клич и предсмертный хрип; призывает нефритового голема.</p> <p>x3</p>       |
| <p><b>Нефритовое чудовище</b><br/>Провокация. Боевой клич; призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>                      | <p><b>Ползучая чума</b><br/>Призывает скраблея 1/5 с «Провокацией». Если у противника боевой клич, эффект игнорируется.</p> <p>x2</p>  | <p><b>Магистр Пазубий</b><br/>Выберите эффект: призывает 2 скраблея с «Боевым кличем» и призывает 2 скраблея с «Провокацией».</p> <p>x5</p> | <p><b>Куп. Забытый Король</b><br/>Выберите эффект: вы получаете +10 к фронту; или полностью восстанавливаете ману.</p> <p>x7</p>     | <p><b>Тотальное ограбление</b><br/>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к фронту. Призывает пуралака 5/5.</p> <p>x2</p> |  |

kolodahearthstone.ru

9120

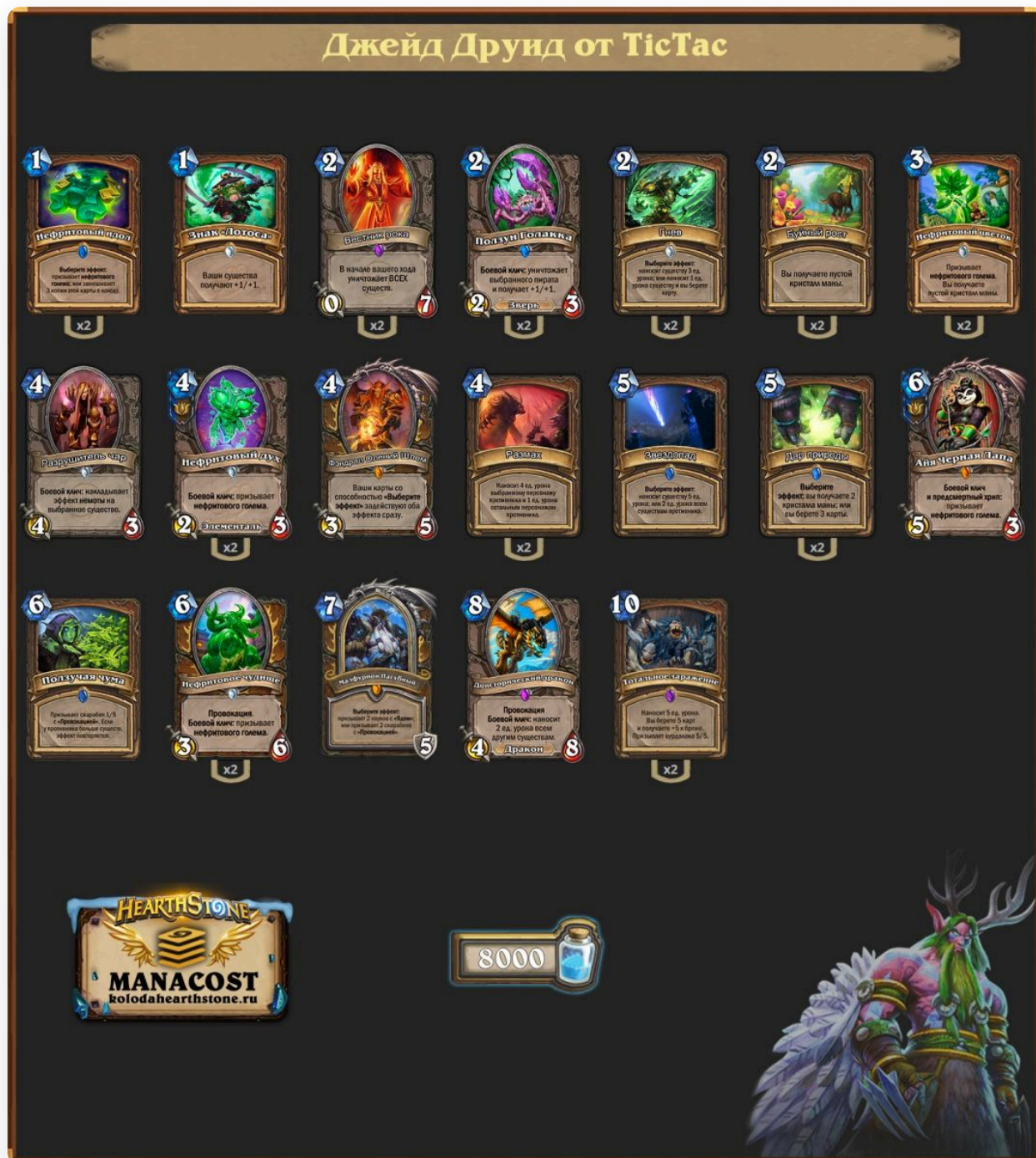
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта версия из топ-100 легенды очень похожа на предыдущую, разве что здесь используются атипичные для версии 9.1 Озарения. Некоторые игроки уверены, что это

заклинание хорошо даже в таком виде. Вы можете быть уверены, что оппонент ожидать Озарение точно не будет.

## Джейд Друид от TіcTас



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

















нажми чтобы скопировать в буфер

Версия, буквально переполненная техническими картами разных мастей. Здесь есть что-то против пиратов и агрессии в целом. В глаза бросается Звездопад, выбранный из-за наличия в мете большого количества быстрых колод, спамящих стол мелкими существами. Если Доисторического дракона ожидать еще можно, то Звездопад — едва ли. Знак "Лотоса", как вы увидите далее, является частым гостем в нынешних сборках

Джейд Друида, синергирует он не только с Ползучей чумой. но и другими "мелкими" существами.


## Джейд Друид от Machamp

**Джейд Друид от Machamp**

|   |   |   |  |  |  |
|---|---|---|--|--|--|
|  <p>1<br/>Нефритовый щол<br/>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает 3 точки эки карты в колоде.<br/>x2</p> |  <p>1<br/>Знак Логоса<br/>Ваши существа получают +1/+1.<br/>x2</p>   |  <p>2<br/>Гнев<br/>Выберите эффект: наносит существом 3 ед. урона или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.<br/>x2</p>       |  <p>2<br/>Буйный рож<br/>Вы получаете пустой кристалл маны.<br/>x2</p>  |  <p>2<br/>Ползун Голоакка<br/>Боевой клич: уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1.<br/>Зверь<br/>x2</p>                    |  <p>3<br/>Ментальный техник<br/>Боевой клич: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.<br/>3</p> |
|  <p>3<br/>Духи рва<br/>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.<br/>3</p>  |  <p>3<br/>Нефритовый цветок<br/>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.<br/>x2</p> |  <p>4<br/>Священный Олений Шлем<br/>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» задействуют оба эффекта сразу.<br/>3 5</p>           |  <p>4<br/>Размах<br/>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу кристалла и 1 ед. урона остальным персонажам кристалла.<br/>x2</p> |  <p>4<br/>Нефритовый дух<br/>Боевой клич: призывает нефритового голема.<br/>Элементаль<br/>x2</p>                                |  <p>5<br/>Дар природы<br/>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.<br/>x2</p>  |
|  <p>6<br/>Айя Черная Папа<br/>Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема.<br/>5 3</p>                         |  <p>6<br/>Нефритовое чудовище<br/>Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема.<br/>x2 6</p>      |  <p>6<br/>Ползучая чума<br/>Призывает существо 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект усиливается.<br/>x2</p> |  <p>7<br/>Костяная кобыла<br/>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».<br/>5</p>                     |  <p>7<br/>Магистр Палубин<br/>Выберите эффект: призывает 2 лодки с «Блужд.» или призывает 2 существа с «Провокацией».<br/>5</p> |  <p>10<br/>Тотальное сражение<br/>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает существо 5/5.<br/>x2</p>                                  |

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
rolodahearthstone.ru

6940






















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**


нажми чтобы скопировать в буфер

Эта версия еще больше похожа на Token Друида, здесь к Знаку "Лотоса" добавляются и другие карты, синергирующие с вашими угрозами на столе: **Костяная кобыла**, **Дикий рев**. Смысл таких дополнений — сделать стол Джейд Друида неожиданно для противника сильным и мощным.


## Джейд Друид от Sintolol

**Джейд Друид от Sintolol**


|  |   |  |  |  |   |   |
|--|---|--|--|--|---|---|
| <br>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или заманивает 3 голема этой карты в колоду.<br>x2 | <br>Ваши существа получают +1/+1.<br>x2  | <br>Провокация. Боевой клич: противник призывает случайное существо из своей руки.<br>x2                | <br>Вы получаете пустой кристалл маны.<br>x2  | <br>Выберите эффект: нанесет средству 3 ед. урона, или нанесет 1 ед. урона существу и вы берете карту.<br>x2 | <br>Боевой клич: если у вас есть противник, есть 4 или более противя, вы получаете контроль, или дамак из рук, или берете 3 карты.<br>x2 | <br>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.<br>x2 |
| <br>Боевой клич: накладывает эффект немары на выбранное существо.<br>x2                              | <br>Боевой клич: призывает нефритового голема.<br>x2  | <br>Выберите эффект: призывает на поле боя список 2/2 или вы получаете пустой кристалл маны.<br>x2     | <br>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» заставляют оба эффекта сразу.<br>x2 | <br>Нанесет 4 ед. урона, или нанесет по одному урон противнику и 1 ед. урона оставшимся противникам.<br>x2  | <br>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.<br>x2  | <br>Боевой клич и предсмертный крич: призывает нефритового голема.<br>x2  |
| <br>Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема.<br>x2                                    | <br>Призывает скорабей 1/5 с «Фривольный». Если у противника больше существ, эффект выключается.<br>x2 | <br>Выберите эффект: призывает 2 голема с «Фривольный» или призывает 2 скорабей с «Фривольный».<br>x2 | <br>Боевой клич: снижает все Лешачки, включая Лешачку с «Фривольный».<br>x2         | <br>Нанесет 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к брони. Призывает кристалла 6/5.<br>x2           |   |   |



kolodahearthstone.ru



8840





















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер


Эта версия Джейд Друида из топ-8 наряду с достаточно типичными техническими картами добавляет и что-то необычное. Например, Хранителя Медива и Грязную крысу, улучшая зеркальные матч-апы и другие контроль противостояния.

# Гибрид Друид от JABLOL

## Гибрид Друид от JABLOL

|  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|---|--|
|  <p>Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>x2</p>   |  <p>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает 3 копии этой карты в колоде.</p> <p>x2</p> |  <p>Зверь</p> <p>x2</p>   |  <p>Выборка эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p> |  <p>Боевой клич: уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>             |  <p>Выберите эффект: приращивает в существо 1/2 «Яды», или в существо 1/5 с «Прокляцией».</p> <p>x2</p> |
|  <p>Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1, или призывает на поле боя вилверу 3/2.</p> <p>x2</p> |  <p>Выбранное существо получает +2/+2. Если это зверь, вы берете карту.</p> <p>x2</p>                         |  <p>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>        |  <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу кристалла и 1 ед. урона остальным персонажам кристалла.</p> <p>x2</p>  |  <p>Боевой клич: накладывает эффект немoty на выбранное существо.</p> <p>3</p>                         |  <p>Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>Элементаль</p> <p>3</p>                           |
|  <p>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» задействуют оба эффекта сразу.</p> <p>3</p> <p>5</p>  |  <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>                     |  <p>Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема.</p> <p>5</p> <p>3</p> |  <p>Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>3</p> <p>6</p>                                   |  <p>Выберите эффект: призывает 2 лангса «Блэм», или призывает 2 сквалера с «Прокляцией».</p> <p>5</p> |  <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гурдала 5/5.</p> <p>x2</p> |

7000



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Зачастую в ладдере можно встретить вот такие гибридные версии Джейд Друида и Токен Друида, в которых есть не только Знак "Лотоса", но и другие карты Токен или даже Агро Друида. Здесь, например, используется синергия зверей для ранней стадии


игры, а в жертву принесены ранние сопособы наращивания маны, некоторые технические анти-агро карты и тяжелые дропы. С хорошим заходом такая сборка намного лучше проявляет себя в быстрых поединках, а бесконечный потенциал и масса добора на поздней стадии дают неплохие шансы в медленных матч-апах. Минусом является, конечно же, некоторая нестабильность: ранние инструменты могут прийти в конце, а дорогие карты в начале.

## Гибрид Друид от languagehacker



Да, здесь нет ошибки, это Джейд Друид со Снежным прыгнуном. А еще автор данной сборки попал с ее помощью в топ-100 легенды. Это еще более агрессивная версия

Гибрид Друида, показанного выше, здесь еще больше синегрии зверей и способов рано закончить игру особенно против контроль колод.




## Основа колоды

Проанализировав все вышепредставленные сборки, можно выделить следующие карты, встречающиеся во всех или почти во всех колодах Джейд Друида.

|    |                     |   |
|----|---------------------|---|
| 1  | Нефритовый идол     | 2 |
| 2  | Буйный рост         | 2 |
| 2  | Гнев                | 2 |
| 3  | Нефритовый цветок   | 2 |
| 4  | Нефритовый дух      | 2 |
| 4  | Размах              | 2 |
| 4  | Фэндрал Олений Шлем | 2 |
| 5  | Дар природы         | 2 |
| 6  | Айя Черная Лапа     | 2 |
| 6  | Нефритовое чудище   | 2 |
| 6  | Ползучая чума       | 2 |
| 7  | Малфурион Пагубный  | 2 |
| 10 | Тотальное заражение | 2 |

Уже к этому «костяку» вы вольны добавить восемь нужных именно вам технических и опциональных карт в зависимости от стиля игры, предпочтений и текущей меты на вашем ранговом промежутке. Всегда, конечно, можно воспользоваться колодами из прошлого раздела, но они не всегда универсальны. Что до основных 22 карт, жертвовать ими не рекомендуется, если вы точно не знаете, что делаете и почему.



## Бюджетный Джейд Друид

Приятные новости для тех, у кого нет большого количества легендарных карт и средств для того, чтобы их приобрести: бюджетный Джейд Друид возможен, а стоить это удовольствие будет чуть больше двух тысяч чародейной пыли.

# Бюджетный Джейд Друид



x2



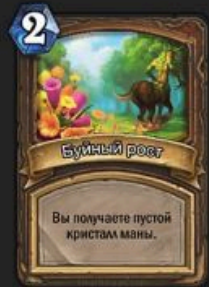
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

В сборке присутствует всего лишь две эпические карты: пара Тотальных заражений. Можно было бы, конечно, попробовать создать версию с Гоблином-аукционистом и Лунным огнем, однако **Тотальное заражение** слишком сильно. Это заклинание уж точно стоит 800 чародейной пыли, будьте уверены: одно из лучших вложений ресурсов в нынешней мете Hearthstone. Важно и то, что все не агрессивные версии Друида в любом случае будут играть эту карту еще очень долго: до весенней ротации 2019 года, так что 800 чародейской пыли точно не пропадут зря.

Легендарные карты Джейд Друида, конечно же, хороши: и **Фэндрал Олений Шлем**, и **Айя Черная Лапа**, но и без них попробовать сыграть Джейд Друидом можно. Таким же сильным, как и обычная версия, он, естественно, не будет, но суть вы поймете точно, и если архетип придется вам по душе, можно будет уже озадачиваться поиском средств для создания этих легендарных карт, а также некоторых эпических.

Многие технические карты Джейд Друида эпического и легендарного качества, так что в данной сборке было принято решение сделать упор на анти агро стратегию: присутствует большое количество провокаторов, а также Ментальные техники и Ползуны Голакка. Для медленных колод в колоде есть **Костяная кобыла**, которая поможет создавать давление, а также **Хранитель болот**, незаменимый для быстрого разгона по мане и синергирующий со Знаком "Лотоса", как и многие другие карты.



### Опциональные и технические карты

Опциональные и технические карты важны для Джейд Друида, с их помощью можно кардинально изменить архетип, сделать акцент на совершенно разных вещах. Часто именно от них будет зависеть ваша результативность в ладдере.

**Знак "Лотоса"** – популярность этой карты в сборках Джейд Друида наступила достаточно неожиданно, связано это в первую очередь с тем, что архетип после нерфа начал искать новые пути развития. Знак "Лотоса" как раз один из таких путей, вы способны совершать выгодные и неожиданные размены с этой картой, усиливать ваших провокаторов и просто мелких существ, коих будет много в любом матч-апе. Плохо лишь то, что Знак "Лотоса" будет уничтожен Крадущимся упырем вместе с Нефритовым идолом, а техническую карту против Джейд Друида сейчас используют многие контроль колоды.

**Близость к природе** – единственный доступный Друиду ультимативный ремувал в игре, который уничтожит любое существо без каких-либо ограничений (а не как **Опытный охотник** или **Черный рыцарь**), плюс ко всему **Близость к природе** очень помогает нарастить темп, так как стоит всего лишь один кристалл маны. Впрочем, и минус заклинания очень серьезный, две лишние карты для оппонента почти всегда помогут ему очень сильно реализовать свой план на игру. Используйте **Близость к**

**природе** в том случае, если встречаете много медленных колод, которые часто предпочитают копить карты в руке и разыгрывать крупные угрозы (Контроль Чернокнижник или Квест Маг, например).

**Земляная чешуя** – из-за отсутствия в сборке Гоблина-аукциониста **Земляная чешуя** стала не так сильна, как ранее, однако это всё еще отличный инструмент для выгодных разменов и, конечно же, накопления брони. Помогает в первую очередь в борьбе с агрессией, хотя заклинание универсально и едва ли не пригодится вам в любом матче.

**Маг крови Талнос** – отлично синергирует в первую очередь с **Размахом**, поможет сделать это заклинание очень сильным, а оппонент едва ли будет ожидать такую комбинацию. Беда в том, что кроме **Размаха** урон от заклинаний особо комбинировать не с чем, так что **Маг крови Талнос** редко встречается в сборках.

**Яростный пиромант** – еще одна редкая карта, которую едва ли прямо сейчас можно встретить в мете. Если взять в сборку Яростного пироманта и несколько дополнительных дешевых заклинаний, можно очень хорошо защититься от колод, которые спаят стол (в первую очередь это Шаман, хотя тем же могут заниматься все агрессивные колоды в той или иной степени).

**Кислотный слизнюк** – один из трех ремувалов для оружия, и тот, пожалуй, с меньшей вероятностью появится в сборках Джейд Друида. Впрочем, именно Кислотного слизнюка вы можете использовать тогда, когда необходимо разрушить оружие на начальной стадии игры для выигрыша в темпе.

**Безумный алхимик** – техническая карта на случаи, когда вы встречаете много существ с 0 единицами атаки (Вестники рока и тотемы Шамана в первую очередь), помимо этого поможет совершать неожиданные размены.

**Грязная крыса** – техническая карта против комбо колод (Квест Маг в первую очередь), хотя и использовать ее именно за Джейд Друида необходимо с большой осторожностью, так как порой способа тут же избавиться от призванного вражеского существа не будет.

**Ползун Голакка** – понятно, для каких целей используется это существо: если вы встречаете много Пират Воинов, Темпо Разбойников и Токен Шаманов – **Ползун Голакка** для вас. Отличный выбор для нынешней меты с огромным количеством пиратов.

**Вестник рока** – несмотря на то, что у Друида нет никакого способа приморозить вражеских существ, **Вестник рока** может быть достаточно эффективен, если разыграть его рано против агрессивных колод или на пустой стол, чтобы сбить темп оппоненту и начать свой ход с пустого стола: так вы возьмете инициативу в ваши руки и сможете первыми выставить угрозы, а не отвечать на угрозы оппонента. Отличная карта в первую очередь против быстрых колод, но пригодится в любых противостояниях. Может, впрочем, быть не очень эффективным в случаях, когда вам необходимы выгода и давление.



Против не агрессивных колод *Вестник рока* тоже может быть хорош, как в этой ситуации: вы поставите его на пустой стол, вынудив *Разбойника* или отдавать *Подготовку* и *Ошеломление* (или много взрывного урона из руки), если он захочет поставить что-то серьезное, или пропустить ход, тогда вы сможете разыграть на пустой стол и *Нефритовое чудище*.

**Прожорливая слизь** - второй по счету ремувал для оружия, пожалуй, самый подходящий для Джейд Друида: дополнительная броня никогда не будет лишней, да и характеристики для третьего дропа вполне достойные. Используйте *Прожорливую слизь*, когда встречаете в мете много *Пират Воинов*, *Паладинов* и классов с *Хранителем Медивом*.

**Смоляной страж** - отличная и универсальная анти агро карта, которая замедлит оппонента и навяжет ему невыгодные размены на ранней стадии игры. Сейчас встречается намного реже из-за *Ползучей чумы*.

**Мехмастер Замыкалец** - специфическая техническая карта, хорошая против крупных существ с опасными предсмертными хрипами или другими эффектами. *Мехмастер Замыкалец* помогает превращать существ, тем самым лишая оппонента определенного потенциала (например, *Тирион Фордринг*, *К'Тун*, *Высокогрив саванны*).

**Ментальный техник** - поможет во многом из-за элемента неожиданности в первую очередь в матч-апах, в которых оппонент намерен заспамить стол, то есть против агрессивных оппонентов и не только, если вы отстаете по игре.

**Звериное неистовство** - с приходом Рыцарей Ледяного Трона это заклинание было вытеснено из сборок архетипа, так как появились опции получше. Впрочем, вы можете прибегнуть к *Звериному неистовству*, если встречаете много *Казакус Жрецов* и *Секрет Магов*, против которых броня важна.

**Разрушитель чар/Хранитель чащи** – эффекты немоты помогут вам практически в любом противостоянии, но особенно они хороши в матч-апах с Паладинами, также очень помогут с Разбойниками, Шаманами и другими. Универсальность немоты в любом матче делает эти технические карты очень распространенными и полезными. Интереснее то, что именно выбрать: Разрушителя чар или Хранителя чащи. Первое существо популярнее и надежнее из-за хороших характеристик, второе встречается реже, но может быть полезным и в ситуациях, когда немота особо не нужна (преимущественно в агрессивных матч-апах).

**Пожиратель секретов** – техническая карта в первую очередь против Магов, с которыми часто можно бороться и другими способами, но этот – самый надежный. Маги, впрочем, пока что не такая серьезная проблема для Друидов, как и секреты Паладина и Охотника, так что предпосылок для включения этого существа в колоду не очень-то и много.

**Несущийся кодо** – как и **Безумный алхимик**, техническая карта против Вестников рока и тотемов Шамана, хотя **Несущийся кодо** может быть полезен и во многих других матч-апах, так что можно назвать это существо более универсальным. С другой стороны, **Несущийся кодо** очень медленен, так что едва ли он вскоре появится в мете у Джейд Друида.

**Опытный охотник** – у Друида не очень-то много ремувалов, а бороться с крупными существами как-то надо. **Опытный охотник** помогает не только против медленных, но и против многих агрессивных колод, повсеместно использующих Гидр Горьких Волн.

**Харрисон Джонс** – третий и последний ремувал оружия, доступный Друиду. **Харрисон Джонс** мог бы быть хорош в медленной мете, хотя у Джейд Друида потенциал добора уже развит великолепно, так что **Прожорливая слизь** чаще всего окажется самым оптимальным выбором.

**Ползучая чума** – чаще всего Джейд Друиды предпочитают брать две копии этого заклинания в колоду, так как в мете очень много колод, нацеленных на заспам стола. Цель Ползучей чумы — замедлить оппонента, заставить его атаковать именно этих слабых провокаторов, а не ключевых существ или героя. Время и сдерживание оппонента – вот, что нужно Джейд Друиду, **Ползучая чума** хорошо справляется с этими нуждами даже после нерфа: 6 маны всё еще приемлемая цена за огромное количество провокаторов.

**Гоблин-аукционист** – уже далеко не так популярен в сборках Джейд Друида, однако всё еще может вам пригодиться в качестве дополнительного источника перебора колоды преимущественно в медленных матч-апах. Если вы решите взять одну копию Гоблина-аукциониста, удостоверьтесь, что у вас достаточно дешевых заклинаний для его «раскрутки», подойдет **Земляная чешуя**, **Озарение**, **Знак "Лотоса"**.

**Костяная кобыла** – универсальный седьмой дроп может найти место и в сборке Джейд Друида. **Костяная кобыла** в первую очередь улучшит зеркальный матч-ап, а также некоторые другие, где давление на средней стадии игры крайне важно. Масса характеристик и мгновенное воздействие на стол – полезнейшие вещи для любого существа в Hearthstone, осталось только закрепиться на столе хотя бы одним

существом. Джейд Друиду сделать это может быть легко, ведь оппонент едва ли ожидает бафф существ от этого архетипа.

**Доисторический дракон** - использующаяся в одном экземпляре в сборках, компенсирует недостаток колоды в AoE эффектах, а также является неплохим защитным существом. Хорош и против агрессии, если партия затянется, и против многих других колод, в крайнем случае станет просто существом с неплохими характеристиками.

**Хранитель Медив** - интересный выбор для Джейд Друида, позволяет найти дополнительный источник победы. Да, розыгрыш Хранителя Медива не принесет большого количества темпа, но вот после, с Атиешем Друид способен заполнить стол мощнейшими существами за очень короткий промежуток времени. Этот восьмой дроп - отличная опция для борьбы с медленными колодами и зеркальным оппонентом, еще он поможет улучшить шансы, если ваших Нефритовых идолов уничтожит **Крадущийся упырь**. Сейчас в мете очень мало ремувалов оружия, так что стоит присмотреться к Хранителю Медиву.

**Король-лич** - похожая по своему предназначению на Хранителя Медива в сборке Джейд Друида карта, улучшающая медленные матч-апы за счет большого количества давления опаснейшим существом. Не все карты рыцаря смерти, которые может дать **Король-лич**, одинаково хороши для Джейд Друида, например, Проклятый договор и Армия мертвецов использовать очень опасно.

**Кун, Забытый Король** - популярная техническая карта для Джейд Друидов, хотя ее польза может быть кому-то неочевидна. Это легендарное существо расцвело в первую очередь из-за Тотального заражения: когда вы используете это заклинание, вы теряете в темпе: да, вы наносите 5 урона и призываете существо 5/5, однако основная сила Тотального заражения - добор. В трудных ситуациях, когда Джейд Друиду жизненно необходим темп и скорость, **Тотальное заражение** может оказаться слишком медленным, и именно эту проблему призван решить **Кун, Забытый Король**: можно разыграть сначала его, получить лишние 10 кристаллов маны и на них использовать заклинание, так вы получите и 5/5 существо, и 7/7 - а это уже невероятно сильный темповый ход. Кроме этого, можно использовать Куна, Забытого Короля и с другими картами и даже для получения 10 единиц брони, так что существо это достаточно опционально, несмотря на свою стоимость.

**Йогг-Сарон** - у Джейд Друида не очень много способов «камбека», хотя их и чуть больше в Рыцарях Ледяного Трона, чем было до этого. Поэтому-то **Йогг-Сарон** и редко встречается в нынешних сборках. Плюс ко всему место «десятки» уже занято, и часто **Тотальное заражение** делает то, что ожидается от хорошего **Йогг-Сарона**, только вот заклинание Друида намного стабильнее. Если вам нравятся риск и острые ощущения, а так же вы хотите выбираться из безвыходных ситуаций (а они порой будут возникать), **Йогг-Сарон** - ваш выбор.

**Набор зверей** - используется, например, в сборке JABLOL вместо некоторых карт для ранней и поздней стадий игры. Очень авантюрный выбор, который может как наградить, так и наказать вас. Случится тот или другой сценарий в зависимости от ваших начальных карт. С отличным заходом набор зверей в Джейд Друиде невероятно силен, вы сможете и выиграть агрессивную колоду в первые ходы, и истощить ресурсы

медленного оппонента. Проблема набора зверей в том, что на подних стадиях все это превращается в ужаснейшие "топдеки", вам редко будут нужны эти мелкие и слабо влияющие на игровую ситуацию карты, хотя и они вместе с Знаком "Лотоса" или Диким ревом могут помочь.

**Вопрос:** *анти-агро карт очень много, какие мне выбрать и почему?*

**Ответ:** *это действительно так, у вас есть и Вестник рока, и Ползун Голакка, и Ментальных техник, и Смоляной страж, и некоторые другие опции. Пользуйтесь следующей логикой: если у вас в сборке есть Знак "Лотоса", выбирайте Ползуна Голакка вместо Вестника рока и Ментального техника вместо Смоляного стража. Если никаких баффов стола у вас нет, можно выбрать и Вестника рока со Смоляным стражем, а можно всё еще предпочесть Ползуна Голакку и Ментального техника.*

*Вестник рока уязвим к немоте, что не очень хорошо в определенных поединках, зато он универсален. Ползун Голакка хорош против любой агро колоды, но в разной степени (у Темпо Разбойника и Пират Воина много пиратов, а вот у Токен Шамана и Мидрейндж Охотника их намного меньше). Ментальный техник может помочь не только в агро противостояниях, однако он непредсказуем. Смоляной страж стабилен, но не обладает таким же потенциалом переворота игры, как Ментальный техник.*

*Выбор в любом случае трудный, вы можете протестировать все эти варианты и найти оптимальный конкретно для вас.*



## Как найти идеальную сборку?

Достаточно трудный вопрос, на который едва ли можно просто ответить. Если бы идеальная и универсальная сборка существовала, она была бы приведена еще намного выше. Как же быть?

Ваша сборка должна в первую очередь отвечать тенденциям локальной меты, которую вы встретите на вашем ранговом промежутке. Определить эту мету – самая трудная задача, а вот уже найти необходимые для нее карты куда легче. Вам потребуется большое количество сыгранных партий, а также опыт, чтобы понять, чем играют на вашем ранге и почему. Ситуация может кардинальным образом различаться на, например, одиннадцатом и десятом рангах, а особенно на шестом и пятом. Очень поможет ведение статистики ваших игр: так вы узнаете, с какими оппонентами играете хорошо, а с какими плохо, соответственно, можно улучшить техническими картами неудачные матч-апы. Статистика также поможет вам лучше понять, какие именно оппоненты вам попадаются намного чаще других: улучшить матч-ап с ними тоже было бы неплохой идеей. Наконец, помогут сориентироваться и актуальные мета-отчеты, которые вы можете найти в [данном разделе](#).

Затем, когда вы определитесь с самыми популярными противниками и самыми неудачными для себя матч-апами, которые необходимо улучшить, можно переходить к

подбору технических карт. Далее вы найдете список самых популярных архетипов меты, а с ним и технические карты, которые помогут улучшить именно эти эти матч-апы.

**Джейд Друид:** Хранитель Медив, Кун, Забытый Король, Король-лич, Йогг-Сарон, Костяная кобыла, Ментальный техник

**Казакус Жрец:** Земляная чешуя, Звериное неистовство, Близость к природе, Грязная крыса, Хранитель Медив, Кун, Забытый Король

**Пират Воин:** Ползун Голакка, Вестник рока, Яростный пиромант, Ползучая чума, Прожорливая слизь, Земляная чешуя, набор зверей

**Токен Шаман:** Безумный алхимик, Яростный пиромант, Ползун Голакка, Ментальный техник, Ползучая чума, Маг крови Талнос, Доисторический дракон, Звездопад, набор зверей

**Мидрейндж Охотник:** Разрушитель чар/Хранитель чащи, Ползучая чума, Ползун Голакка, Яростный пиромант, Ментальных техник, набор зверей

**Контроль Чернокнижник:** Близость к природе, Опытный охотник, Разрушитель чар/Хранитель чащи, Хранитель Медив, Йогг-Сарон, Кун, Забытый Король

**Биг Жрец:** Близость к природе, Опытный охотник, Черный рыцарь

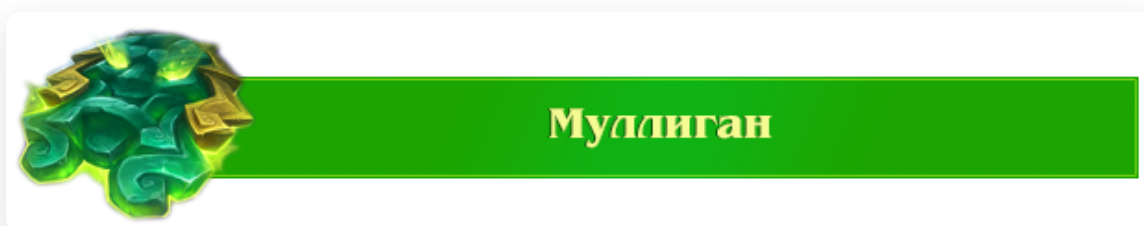
**Квест Маг:** Грязная крыса, Близость к природе, Пожиратель секретов, Безумный алхимик, Несущийся кодо

**Зоолок:** Вестник рока, набор зверей, Ментальный техник, Смоляной страж

**Темпо Разбойник:** Ползун Голакка, Ментальный техник, Смоляной страж, Вестник рока, набор зверей

**Миракл Разбойник:** Опытный охотник, Ползун Голакка, Разрушитель чар/Хранитель чащи

**Секрет Маг:** Пожиратель секретов, Земляная чешуя, Звериное неистовство, Вестник рока



Выбор карт в стартовую руку – очень ответственное мероприятие, от которого будет многое зависеть. У Джейд Друида не так много карт, которые ему хотелось бы получить, особенно после нерфа Озарения. Часто это будут одни и те же карты, так что, казалось бы, ничего трудного здесь быть не может. Впрочем, есть некоторые особенности в каждом конкретном матч-апе, о которых необходимо упомянуть, но сначала общие правила, актуальные для муллигана против любого класса.

● **Буйный рост** вы оставляете в любом противостоянии в вашей руке, однако лишь в одном экземпляре.

- **Нефритовый идол** – неплохая опция на старте, однако оставлять его в руке не стоит, если у вас нет Монетки и, желательно, других полезных карт для старта (**Буйный рост**, **Нефритовый цветок**).

- **Гнев** вы оставляете в стартовой руке лишь в случае, если ожидаете агрессию от вашего оппонента.

- Хранителя болот можно оставить, если у вас есть **Буйный рост**

- **Нефритовый цветок** следует оставлять всегда, если вы ожидаете медленный матч-ап, а вот в быстрых лишь при наличии Монетки и/или Буйного роста.

- Если вы точно уверены, что эта дорогостоящая карта вам пригодится на старте и вы сможете быстро разыграть ее (через разгон по мане), можно оставить **Размах**, **Дар природы**, Ползучую чуму или Фэндрала Оленьего Шлема, но ваша рука уже и без них должна быть очень хорошей, а эти карты в конкретном матч-апе доставят оппоненту значительные трудности. Например, **Дар природы** может очень помочь в медленных противостояниях.

- Если у вас есть дешевые технические карты и вы попали на тот самый класс, который ими «контрите», оставляйте их лишь тогда, когда у вас уже есть другие полезные карты для старта (**Буйный рост**, например) и, желательно, Монетка. Впрочем, с каждой технической картой ситуации могут быть разными, например, Ползуна Голакку можно оставлять всегда, если перед вами Разбойник или Воин. Также, если вы ожидаете агрессию, всегда можно оставлять Вестника рока.

Теперь, когда оговорены основные моменты, можно конкретнее остановиться на каждом классе: здесь важно отметить, какой именно архетип самый популярный, так как от этого будут зависеть некоторые решения в выборе карт.

**Воин:** ожидайте в первую очередь Пират Воина, и стройте свой муллиган вокруг этого факта: оставляйте **Гнев**, и убирайте без других полезных карт **Нефритовый идол** и **Нефритовый цветок**. Если у вас есть **Вестник рока** или **Ползун Голакка**, всегда оставляйте его в руке, а вот над Прожорливой слизью тщательно подумайте – не стоит оставлять ее, если остальные карты плохи.

**Паладин:** как и в случае с Воином, вы ожидаете агрессию, то есть Мурлок Паладина. Поэтому принцип муллигана будет тот же самый, разве что пиратов ожидать вам не стоит, так что Ползуна Голакка лучше сбросить.

**Охотник:** еще одна очень агрессивная колода с тем же принципом муллигана. Можете задуматься о Ползучей чуме с Монеткой и хорошими стартовыми картами, особенно если у вас есть разгон по мане.

**Разбойник:** ожидайте Темпо Разбойника, в этом поединке важно найти Ползуна Голакка или другую анти-агро карту. В данном матч-апе хорошо показывают себя **Ползучая чума** и **Размах**, правда оставляйте их с уже очень хорошей рукой.

**Друид:** чаще всего вы будете встречать Джейд Друида, так что муллиганьте жадно: ищите **Буйный рост**, **Нефритовый цветок**, **Дар природы**.

**Шаман:** важно избавиться от опаснейших тотемов Шамана на 2-3 ход, так что **Гнев** следует оставлять. Будут полезны все дешевые инструменты для борьбы с агрессией,

которые только есть в вашей колоде.


**Маг:** муллиганьте так, будто перед вами Секрет Маг, оставляйте Гнев всегда.

**Жрец:** можете позволить себе выбирать карты жаднее: точно оставляйте Нефритовый цветок в любом случае, с хорошей рукой пригодится и Дар природы. С идеальными тремя картами (много разгона по мане) можно оставить даже Тотальное заражение.

**Чернокнижник:** ожидайте Зоолока, это трудный матч-ап, в котором вам нужны анти-агро инструменты (не Ползун Голакка), Гнев и дешевый разгон по мане.



На стадии муллигана, впрочем, все немного запутаннее, если у вас уже есть хорошие карты в руке. Например, в данном случае Tyler решил оставить все четыре карты, так как все они крайне хороши против Шамана. Но вот Размах он едва ли оставил бы, если бы не нашел способов наращивать ману и отбиваться от ранних угроз оппонента.



## Стратегия игры

А вот вести себя непосредственно в игре за Джейд Друида достаточно непросто: архетип вариативен, предлагает массу различных опций и линий поведения – выбрать правильную крайне трудно. В первую очередь вам необходимо запомнить одно: Джейд Друид – колода с бесконечным потенциалом, а значит затягивать игры и переводить их на позднюю стадию никто не намерен. Вас будут давить, вас будут стараться обогнать по темпу, вашего героя будут бить очень часто и много. Только вот разные колоды будут делать это по-разному: агрессивные начнут давление с самого начала, и чем дольше будет длиться партия, тем сильнее будете вы и слабее они; архетипы помедленнее вряд ли смогут давить со старта, хотя и попытаются. Их надежной станет некоторое временное окно, когда они наберут максимальную мощь, а вы еще нет, когда они смогут

создать достаточно большие угрозы, а вы еще не сможете на них ответить или потому, что все ресурсы в руке уже истратили, или потому, что еще не нашли их или ваша колода просто не предусматривает наличие ремувала для конкретного существа (впрочем, технические карты могут это исправить).

Если с самыми агрессивными оппонентами все достаточно понятно: вы или отобьетесь и закроетесь провокаторами и броней, или потеряете контроль над столом навсегда и проиграете, то с оппонентами помедленнее все не так просто. Вам необходимо распознать, когда именно оппонент рассчитывает совершить сильный темповый ход, на который вы не сможете ответить, и постараться предупредить его: или очень хорошо закрепиться на столе (но так, чтобы оппонент его не зачистил), или найти ответ на угрозу в вашей руке. Миракл Разбойник, например, будет делать ставку или на двух Волшебных великанов, или на раскачанных [Авантюриста](#)/Эдвина ван Клифа – это его сильнейшие ходы, на которые вам трудно ответить без контроля стола. Переживете эти критические моменты – одержите верх. Контроль Паладин будет делать ставку на Тириона Фордринга, с которым тоже очень трудно справиться.

Примерно так будут действовать все ваши оппоненты, вам же остается противостоять этому доступными вам способами. Необходимо понимать сильные и слабые стороны Джейд Друида, чтобы успешно играть им: да, у вас бесконечный потенциал, но до него еще нужно дотянуть, медленный старт и уязвимость к потере темпа станут вашими основными проблемами. Если оппонент займет стол несколькими крупными существами, вы едва ли сможете сделать многое: в вашем распоряжении нет эффективных ремувалов как точечных, так и AoE, хотя ситуацию и могут отчасти исправить технические карты, о которых речь шла выше. Вы в первую очередь играете от стола, если он у вас есть – дела идут отлично, если же нет – часто вы будете вынуждены отвечать на существа оппонента своими существами, позволяя ему совершать выгодные размены, устранять самых опасных своими ремувалами или же вовсе игнорировать ваши угрозы и идти «в лицо». Дабы получить преимущество над оппонентом на столе, понадобятся несколько вещей. Во-первых, достаточное количество ресурсов в руке, во-вторых, возможность быстро их использовать. Второй аспект крайне важен, а его наличие или отсутствие во многом зависят от начальной стадии игры, о которой вам и предлагается поговорить.

На старте вы, конечно же, должны заботиться в первую очередь о вашем выживании и сдерживании агрессии оппонента, если это возможно. Но если поделаться с этим вы сейчас ничего не можете или никакой агрессии нет, Джейд Друид наращивает кристаллы маны всеми доступными ему путями, стараясь при этом не остаться вовсе без ресурсов в руке. Используя [Буйный рост](#), [Нефритовый цветок](#), Хранителя болот и [Дар природы](#) для «рампа», не забывайте о последовательности и грамотном распределении ваших ресурсов: как карт в руке, так и кристаллов маны. Например, если на первый ход вы можете использовать Монетку + [Буйный рост](#), убедитесь, что у вас есть подходящие карты на следующий ход, когда у вас будет 3 кристалла маны, в идеале это [Нефритовый цветок](#). Если хорошего третьего хода у вас нет, приберегите Монетку до лучших времен, а [Буйный рост](#) можно разыграть и на двух кристаллах маны. Аналогично можно поступать и во всех других ситуациях, нет особого смысла разгоняться по мане что есть мочи, если потом вы останетесь без карт в руке.



*В данной игровой ситуации Sjow мог бы сыграть Монетку+Дар природы и получить два лишних кристалла маны, однако он решил сэкономить Монетку и подождать до следующего хода с этим, так как Жрец позволяет ему играть медленно. Плюс ко всему, сыграй он Монетку + Дар природы сейчас, на следующий ход разыгрывать ему было бы нечего.*

Ранее было написано, что потенциал вашей колоды бесконечен, но в действительности это может быть не совсем так. **Нефритовый идол** – источник бесконечного потенциала – может быть или потрачен вами умышленно, или же по ошибке, а еще его может уничтожить **Крадущийся упырь** – техническая карта как раз против Джейд Друидов. Впрочем, используют ее далеко не все архетипы, предпочитая другие пути победы. Итак, что же делать, если по тем или иным причинам добиться бесконечного замешивания Нефритовых идолов в колоду вы больше не в силах?

Часто в этом нет такой уж беды: и без Нефритового идола ваши Нефритовые големы могут достигнуть минимума характеристик в 8/8, а то и больше. Плюс ко всему у вас есть и другие угрозы для завершения партии, хотя в зависимости от сборки этот потенциал раскрывается в той или иной степени. Например, с Хранителем Медивом в колоде все будет гораздо проще, чем с Вестниками рока. В любом случае без Нефритовых идолов некий таймер «я выиграю до определенного хода или проиграю» начнется и для вас: это непривычная для Джейд Друида позиция, но всё же и с ней побеждать вполне возможно.

О Нефритовом идоле стоит сказать еще несколько слов: это очень важная для Джейд Друида карта, однако не всегда ее используют корректно, а ведь возможностей у нее куда больше. Первый **Нефритовый идол** вы практически в любой ситуации используете для призыва Нефритового голема сразу же, когда у вас подвернется один свободный кристалл маны – здесь особо и вопросов быть не может. Разве что, если ваши Нефритовые големы уже очень велики и вы вскоре собираетесь использовать **Дар природы** или **Тотальное заражение**, можно предварительно замешать Нефритовых идолов, дабы найти их как можно в большем количестве. Но это актуально лишь тогда,

когда у вас все хорошо и вам не нужны другие карты (ремувалы, добор, провокаторы) помимо тех, что создают Нефритовых големов.

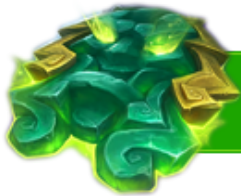
Все интереснее со второй копией Нефритового идола. Неопытные игроки, не задумываясь, замешивают это заклинание сразу же, как им представляется такая возможность вне зависимости от сложившейся ситуации. Это не всегда корректное действие по нескольким причинам. Во-первых, порой эти Нефритовые идола будут мешать вам находить другие более важные элементы колоды (ремувалы, провокаторы добор), во-вторых, далеко не в каждом матч-апе партия затянется до того момента, когда вы доберете все карты из колоды и начнете бесконечную цепь Нефритовых големов. Важно это понимать и находить те матч-апы, где необходимости в бесконечном потенциале попросту нет: тогда вы должны вторую копию Нефритового идола использовать для призыва Нефритового голема, что даст вам больше темпа сейчас и в будущем.



*Матч-ап с Пират Воином точно не относится к числу тех, где дело дойдет до бесконечного извлечения выгоды, так что эту вторую копию Нефритового идола можно разыграть прямо сейчас для призыва Нефритового голема 3/3 – так вы получите максимум темпа, а темп важнее всего в данном матч-апе. Гоблина-аукциониста в сборке нет, так что какую-то дополнительную выгоду с этого заклинания вы точно не найдете.*

Если вы все же решили замешать **Нефритовый идол** в колоду, следите за их оставшемся количеством и замешивайте новые копии лишь с последним имеющимся заклинанием. Следите, однако, и за тем, чтобы не получать урон от усталости и не сжигать карты, добирая их: так можно потерять ключевые инструменты, например, тот же **Нефритовый идол**. Вообще, когда ваша колода иссякнет и в ней останутся одни только Нефритовые идола, необходимо иметь в руке хоть какой-то источник добора, потому что получать лишь по одной карте за ход – слишком медленно.

В целом Джейд Друиду очень важен темп практически в любом матч-апе, труднее всего при игре за этот архетип захватить инициативу и начать навязывать свои условия, порой именно от этого будет зависеть исход матча. У Джейд Друида есть несколько способов перенять инициативу: это может сделать и выставленный на пустой стол **Вестник рока**, и вовремя использованная **Ползучая чума** вместе со Знаком "Лотоса", и **Кун, Забытый Король** в комбинации с Тотальным заражением. Конечно, пока вы пытаетесь вернуть инициативу, важно не потерять слишком много здоровья, а затем защититься от взрывного урона оппонента провокациями и броней. Способов наращивания брони у Джейд Друида сейчас не так много, но они всё же имеются.



### Карты с «выберите эффект»: какой же предпочесть?

Значительную трудность в использовании представляют карты с «выберите эффект», так как все они достаточно вариативны и ситуативны, следовательно каждый раз, как вы разыгрываете такую карту, необходимо задавать себе вопрос «а нужна ли мне именно эта опция»? У Джейд Друида не такой карты, с которой вы бы преимущественно выбирали какой-то один эффект, совершенно игнорируя другой, если вы поступаете так, то что-то делаете неправильно.

Теперь непосредственно о самих картах, с которыми вам предстоит выбирать (будут обсуждены также и опциональные карты):

**Гнев** – это заклинание используется Друидами уже очень давно, и, пожалуй, с ним должно возникать меньше всего проблем. В нынешней мете очень много опаснейших угроз с 2-3 единицами здоровья, на которых очень хотелось бы приберечь это заклинание (**Маназмей**, **Псарь**, **Капитан Южных морей** и так далее), хотя можно избавиться и от других угроз. Так вы получите относительно много темпа, а выбрав другую опцию, больше выгоды. Порой и «пинга» будет достаточно для того, чтобы добить вражескую угрозу, а лишняя карта всегда полезна, особенно если ваша рука сейчас не столь хороша. Если вам срочно необходимо искать полезные карты в руку, используйте **Гнев** на добор даже на незначительные цели, которые можно было бы так же уничтожить силой героя, не получив много урона.

**Звериное неистовство** – если вам всё же довелось взять это заклинание в колоду, в его применении вы редко ошибетесь. Не забывайте о том, что накапливать броню лучше тогда, когда у оппонента нет значительных угроз на столе. А если они есть, лучше убрать одну из них с помощью опции +4 к атаке вашего героя. Конечно, если всё совсем плохо и необходимо выиграть хотя бы немного времени, броня может пригодиться.

**Хранитель болот** – никакого выбора для вас не будет на 9-10 кристаллах маны, тогда **Хранитель болот** всегда будет призывать лишь токена 2/2, а эта карта в целом будет уже не такой сильной. Создан же **Хранитель болот** в первую очередь для того, чтобы давать вам кристаллы маны на начальной стадии игры. Но порой можно и на старте призывать токена 2/2, если борьба за стол важнее, а лишний кристалл маны вы не сможете реализовать на следующий ход.

**Хранитель чащи** – низкие характеристики этого существа компенсируются очень мощными эффектами. Немоту, естественно, вы будете применять для обезвреживания баффов существ и других их сильнейших особенностей, однако порой и две единицы урона могут стать большой неожиданностью для оппонента, который будет уверен, что их нанести вы никак не сможете. Также с опцией на урон можно неплохо отбиваться от мелких существ агрессивных оппонентов.

**Дар природы** – в Рыцарях Ледяного Трона Друиды все чаще стали выбирать опцию «рампа» и их можно понять: чем быстрее вы дойдете до 10 кристаллов маны, тем быстрее сможете разыграть **Тотальное заражение**, восполнив руку и получив невероятное преимущество по картам. С Тотальным заражением отпала необходимость так ценить добор с других источников. Так что, если заклинание за 10 кристаллов маны у вас уже есть, смело выбирайте наращивание маны. Сделать это вы можете и во многих других ситуациях, например, если в руке у вас и так достаточно инструментов, а на следующий ход с двумя дополнительными кристаллами можно будет совершить какой-то мощный ход (например, выставить Айю Черную Лапу или Доисторического дракона). Если же ресурсов в вашей руке не очень много, мудрее будет выбрать добор. Конечно же, вы всегда выбираете добор на 9-10 кристаллах маны, но порой есть смысл придержать один **Дар природы** до момента, когда в вашей колоде останутся только замешенные Нефритовые идола. Впрочем, не всегда до этого будет доходить, так что не жадничайте без причины.

**Малфурион Пагубный** – выбор Малфуриона Пагубного, с одной стороны, очень простой, а с другой, нет. Для Джейд Друида привычно отбиваться от оппонента, поэтому порой игроки инстинктивно выставляют двух провокаторов 1/5 и даже не подозревают, что поступают неправильно. Джейд Друиду не всегда есть чем усилить Скарабеев, так что прок от 1/5 существ только в том, что они выиграют вам время: иногда это очень хорошо, иногда же намного лучше разменяться с большими вражескими угрозами пауками с ядом или вынудить его тратить на них ремувалы. Призывать существ 1/2, возможно, и не такой надежный вариант, но зато куда более перспективный, именно они могут выиграть вашу партию, а вот скарабей с провокацией вряд ли. Конечно же, помните о ключевых AoE способностях оппонента, например, если ваш оппонент **Казакус Жрец**, ставить пауков с ядом опасно: они легко умрут от множества заклинаний Андуина. Аналогично и для многих других матч-апов, так что будьте внимательны с Малфурионом Пагубным, у этой карты очень много потенциала, а выбирая всегда только одну опцию, вы существенно этот потенциал сужаете.

С обновленной силой героя Рыцаря смерти Друида особо проблем возникнуть не должно: пользуйтесь той же логикой, что описана к Звериному неистовству. Но только вот +3 к атаке каждый ход могут стать настоящей проблемой и для героя вашего оппонента, особенно если вы уступаете и теряете контроль над столом безвозвратно.

**Кун, Забытый Король** – пожалуй, то единственное существо, с которым проблема выбора не будет стоять особенно остро: **Кун, Забытый Король** просто создан для того, чтобы давать 10 дополнительных кристаллов маны, а вот опция с дополнительной броней чаще работает лишь тогда, когда на вашей половине стола закрепился **Фэндра Олений Шлем**. Впрочем, бывают ситуации, когда +10 к броне могут спасти вас: если особых угроз на вражеской половине стола нет, а он старается добить вас взрывным уроном из руки.



## Матч-апы



### Воин

Встретив Воина в ладдере, ожидайте в первую очередь волну пиратов и оружия, которая обрушится на вас, начиная с первых же ходов. Удивительно, что ранее Пират Воин считался одной из самых надежных контр-колод для Джейд Друида, а сейчас главный герой статьи побеждать чаще, пусть и с незначительным перевесом: вот так хороши стали анти-агро инструменты Друида. Конечно же, ваши шансы будут куда выше, если в вашей сборке будут присутствовать Вестники рока, Ползуны голакка, Ментальные техники и [Ползучая чума](#) – тогда действительно серьезную угрозу представлять будет только [Гидра Горьких Волн](#), помните, что все нынешние Пират Воины используют ее.

Еще две важнейшие угрозы, которые должны быть уничтожены моментально: [Разъяренный берсерк](#) и [Капитан Южных морей](#) – постарайтесь сберечь [Размах](#) и [Гнев](#) именно для них, хотя, конечно, у оппонента может быть масса других угроз, которые необходимо будет обезвредить.

Не бойтесь наращивать кристаллы маны и в этом агрессивном матч-апе: чем больше их у вас, тем быстрее вы сможете реализовать все доступные в вашей руке карты, то есть получить темповое преимущество. Зачистив стол, постарайтесь поставить на него пару провокаторов, а не одного, так как Пират Воины часто играют Разрушителей чар.



Казалось бы, только начало игры, но выбор уже достаточно интересный. Можно или сыграть силу героя, или **Гнев** на 1 единицу урона, или **Буйный рост**. Tyler выбирает последний вариант, поскольку у него есть план: на следующий ход разыграть **Ментального техника** + **Монетку** + **Гнев**. Так, порой не стоит спешить чистить стол, даже если из-за этого вы получите чуть больше урона по герою.

Если вдруг вам посчастливится встретить **Контроль Воина** или **Фатиг Воина**, будьте уверены: в его сборке есть **Крадущийся упырь**. Раз так, постарайтесь как можно быстрее утилизировать **Нефритовых идолов**, не замешивайте их, а призывайте **Нефритовых големов**. Успеете сделать это раньше, чем выйдет **Крадущийся упырь**, получите дополнительные характеристики для **Нефритовых големов** сейчас и в будущем, а партию можно будет закончить и имеющимися у вас в колоде ресурсами.



## Паладин

Мурлок Паладин – самая распространенная колода класса, может доставить вам некоторые трудности: продавить вас за 4-5 ходов мурлоки вполне способны, а среагировать вам особо нечем. Постарайтесь придержать **Гнев** для уничтожения Мурлока-полковника, хотя и усиленного Мурлока-волномута на столе тоже оставлять надолго нельзя: он нанесет вам слишком много урона. Постарайтесь всеми силами не допустить сильного хода с **Кротким мегазавром**.

Ваши проблемы не закончатся к средней и поздней стадиям игры: Мурлок Паладин еще будет способен сгеренировать достаточное количество давления своими инструментами для поздней стадии игры: **Тирионом Фордрингом**, **Костяной кобылой**, **Гребнистым**

скауном, Печатью королей. Очень неприятно и то, что на Нефритовых големах любого размера может ответить **Хранитель Солнца Тарим**. Многие ключевые существа Мурлок Паладина обладают провокацией, следовательно их можно раскопать Защитником холмов. Если Паладин разыграл его, внимательно следите за полученным существом в руке оппонента: по пришествию нескольких ходов возможно будет предположить, что именно он нашел (чаще всего что-то из пятерки классовых провокаторов Паладина).



*Пара Вестников рока на старте очень помогут вам сбить темп Мурлок Паладина, да и любой другой агрессивной колоды. Такой муллиган, конечно, окажется крайне невыгодным, если оппонентом окажется не Мурлок, а Контроль Паладин, но рискнуть всё же стоит, так как прямо сейчас агрессивная колода Утера встречается в разы чаще.*

В противостоянии с Контроль Паладином очень важно следить за количеством ремувалов в его колоде: два Равенства и **Хранитель Солнца Тарим** – ключевые его карты, которые обязательно надо обыгрывать. Не следует выставлять на стол все угрозы до того, как все это будет истрачено. Контроль Паладина победить проще, так как сильное давление на старте он не сможет оказать, но вот на поздней стадии игры масса оружия и тяжелых существ в комбинации с ремувалами могут доставить изрядные проблемы. Хотя матч-ап всё еще остается крайне выгодным для Джейд Друида, если вы будете грамотно позиционировать себя в этом поединке. Например, постарайтесь всегда иметь в руке что-то для добора, не позволяйте Паладину иссушить вашу руку.



## Охотник

Не самый выгодный матч-ап для Джейд Друида, чему виной, пожалуй, часто встречающаяся [Медвекула](#). С этой картой очень трудно справиться на начальной стадии игры, а уж если Рексар найдет способ усилить ее, ждите беды.

Охотник очень любит заполнять стол большим количеством существ и 1/1 токенами в том числе, [Ползучая чума](#) просто великолепна в таких случаях, тем более никакого пути усилить этих токенов массово у Охотника нет, а одного Псаря или подобного ему эффекта хватать уж точно не будет. Правда до шестого хода еще нужно дотянуть, а грамотный оппонент постарается уменьшить количество мелких угроз к вашим 6 кристаллам маны, вместо этого делая ставку на пару-тройку крупных угроз. Охотник на 5-6 ход выставит свою первую крупную угрозу ([Гидра Горьких Волн](#) или [Высокогрив саванны](#)), вам очень важно ответить на нее или хотя бы закрыться провокаторами. Помните о том, что с единичной угрозой Рексар может справиться Смертельным выстрелом. В идеале Вестников рока разыгрывать сразу же после Ползучей чумы, дабы противнику пришлось убирать не только 1/5 существ, но и 0/7 одновременно. Ресурсов для этого у него может уже не хватить, а потеря стола отдалит Рексара от победы.

В этом матч-апе очень ценны Вестники рока, Ментальные техники, провокаторы, эффекты немоты и, конечно же, [Ползучая чума](#), о которой речь уже шла выше.

С Ловчим Смерти Рексаром Охотник может постараться продавить вас своими тяжелыми зомбозверьми, однако это достаточно медленный Рыцарь смерти, как и его сила героя, так что у вас, скорее всего, будет время для поиска нужных ответов на эти новые угрозы.



## Друид

Зеркальный матч-ап Джейд Друидов достаточно любопытен. Здесь важно как можно быстрее добраться до Тотального заражения и использовать его раньше оппонента, а уже после с восполненной рукой начинать первым генерировать угрозы. Прекрасно, если ваши Нефритовые големы будут больше, чем у оппонента, тогда ему неудобно будет размениваться. Не сказать, что зеркальный матч-ап полностью решается темпом, выгодой или каким-то другим фактором, здесь важно найти баланс между всеми составляющими, так вы сможете планомерно закончить партию в свою пользу. Многое будет зависеть и от тяжести ваших сборок, та, что наполнена антиагро инструментами, может оказаться не в таком выгодном положении. Очень помогает в зеркальном матч-апе [Кун](#), [Забывтый Король](#), а еще большое преимущество получит тот, кто быстрее найдет и разыграет Айю Черную Лапу.

Больше о том, как играть против Джейд Друида, вы можете прочитать в следующем разделе.



## Шаман

Токен Шаман на эволюции может играть достаточно быстро и уже к пятому-шестому ходу закончить партию или выставить такие угрозы, на которые вы никак не сможете ответить. Это случится, если вы будете сидеть, сложа руки, а нужные карты вам не придут. На второй-третий ход очень важно ответить на выставленный не базовый тотем, а после разогнаться по мане достаточно, чтобы выставить сильного провокатора или дать AoE эффект. Второй способ надежнее, так как любой провокатор может уйти с дороги Шамана после Инволюции. С другой стороны, и достаточно хорошие AoE эффекты найти бывает трудно, может помочь [Ползучая чума](#), правда и на нее рассчитывать особо не стоит, ведь и она может подвергнуться Инволюции, но разыгрывать ее всё равно нужно в любой удобный момент.

[Размах](#) и [Доисторический дракон](#) очень важны в данном противостоянии, применять их нужно с умом, тщательно выбирая момент, ведь без них отбиваться от угроз Шамана нужно будет только вашими же существами. В матч-апе с Токен Шаманом постарайтесь считать урон, который тот способен вам нанести с [Жаждой крови](#) + еще каким-либо незначительным источником урона ([Тотем языка пламени](#), [Пират Глазастик](#), [Нефритовая молния](#)), если ваша смерть в этом сценарии возможна, позаботьтесь о зачистке стола или хотя бы выставлении провокаторов и наращивании брони.

Трудности может доставить связка [Доппельгангстеров](#) в сочетании с эффектом эволюции, если она будет разыграна рано. Прямого ответа на подобное у вас, к сожалению, нет, особенно если оппоненту повезет найти самых неудобных для вас существ.



## Разбойник

Темпо Разбойник является популярнейшей колодой нынешней меты и, пожалуй, сильнейшей. И очень хорошо, что Джейд Друид неплохо справляется с лидером, хотя поединок между ними будет напряженным. Большинство ранних угроз убрать со стола вы сможете вашей силой героя, не стоит тратить [Гнев](#) или [Размах](#) на незначительные угрозы на старте, очень важно моментально ликвидировать Капитана Южных морей и Шаку Собирателя, иначе противник получит слишком значительное преимущество.

Ваш основной инструмент победы - [Ползучая чума](#), это заклинание невероятно эффективно в данном матч-апе, ведь Разбойнику на него нечем ответить. Остается только найти Ползучую чуму и дотянуть до момента, когда вы ее сможете выгодно

использовать. Разбойник в какой-то момент откажется от заспама стола и перейдет к крупным угрозам: Кобальновому губителю и Костяной кобыле, со всем этим будет уже не столь просто совладать, вероятно, защищать вас к этому этапу должны уже крупные существа, а не заклинания.

Пользуйтесь тем, что провокаторы очень хорошо защищают вашего героя, почти весь взрывной урон Темпо Разбойника не обходит данные препятствия. Не позволяйте Принцу Келесету оставаться на столе к пятому ходу, хотя в идеале избавиться от него сразу же.

Матч-ап с Миракл Разбойником будет крайне удобным для вас, если ваша сборка содержит некоторые ключевые карты, такие как **Опытный охотник** и **Разрушитель чар/Хранитель чащи** – с ними вы сможете ответить на сильнейшие ходы оппонента: раскочаненные **Эдвин ван Клиф** и **Авантюрист**, а также бесплатные Волшебные великаны. Всю партию Миракл Разбойник будет стараться обойти вас по темпу с помощью массы точечных ремувалов и сильнейших существ, доступных ему, вашей же задачей станет своевременный ответ на его ключевые угрозы, а также генерация собственного присутствия на столе всеми возможными способами. На старте сделать это, конечно же, будет достаточно трудно, но чем дальше, тем проще. Постарайтесь не прекращать ни на ход генерацию ваших Нефритовых големов или других угроз, заставляя Миракл Разбойника всегда искать ответы.

Конечно же, вам необходимо всегда быть готовыми ответить на Гоблина-аукциониста, выставленного на шестой ход или позднее, для этого идеально подойдет **Размах**, хотя может помочь и **Гнев** в сочетании с силой героя.



## Маг

Опытный Квест Маг может стать для вас настоящей головной болью. В этом противостоянии вы должны действовать максимально быстро, но с оглядкой на комбинацию **Вестник рока** + **Кольцо льда**. Ответить на нее можно или заклинаниями прямого урона или какими-то техническими картами (**Безумный алхимик**, эффект немоты, **Близость к природе**, **Несущийся кодо**) – что-то из этого должно появиться в вашей руке к пятому ходу, как и какое-то присутствие на столе. Пользуйтесь отсутствием точечных ремувалов в колоде Квест Мага: ему трудно будет ответить на Фэндрала Оленьего Шлема или другое опасное существо. Невероятно полезной технической картой против архетипа является **Грязная крыса**, другое дело, что этот второй дроп не так полезен в других матч-апах. В принципе даже если вы все сделаете правильно, есть возможность проигрыша, если вашему оппоненту вовремя придут все необходимые карты, заморозки стола, добор, части комбинации. Естественно, ваше здоровье ничего не значит в этом матч-апе, можете особо не стараться накапливать броню, делайте это в последнюю очередь за неимением других альтернатив. Не забывайте, что порой колода Квест Мага переигрывает сама себя, так что сражайтесь до последнего, даже если ситуация обернулась не в вашу пользу с самого начала.

Секрет Маг тоже не самый завидный противник. У вас есть несколько целей в этом противостоянии. Первая – нейтрализовать опаснейшие первые дропы оппонента ([Маназмей](#) и [Ученица чародея](#)). Вторая – грамотно обыграть секреты. Ожидайте в первую очередь Антимагию, деактивировать ее лучше всего Монеткой или дешевым заклинанием, соответственно, до момента розыгрыша секрета эти карты лучше приберечь. Отраженную сущность лучше всего обыграть Нефритовым духом или Вестником рока. У Мага так же могут быть и другие секреты – помните о них. Обыграв все секреты, останется только не позволить Магу закрепиться на столе даже одной значительной угрозой, так как опускаться даже до 15 единиц здоровья в этом матч-апе очень опасно: вас всегда может уничтожить пара Огненных шаров и [Ледяная стрела](#), а также взрывной урон, раскопанный с [Петроглифа](#).

Угрозой для вас станет [Архимаг Антонидас](#), будьте готовы, что он появится на седьмой ход даже в темп без каких-либо сопутствующих заклинаний: нанести 7 единиц урона Друиду трудно, и Секрет Маги это знают. Хотя многие сборки отказываются от этой угрозы в пользу или Волшебных великанов, или Костяной кобылы. Будьте готовы и к ним.



## Жрец

[Казакус](#) Жрец очень распространен в ладдере сейчас, а для Джейд Друида это очень приятные новости, так как обыгрывать его достаточно просто. Вы можете играть достаточно размеренно и никуда не спешить, разве что важно позаботиться о том, чтобы оппонент не убил вас за один ход через силу героя и массу дешевых/бесплатных карт в руке – это один из немногих способов победы архетипа. Конечно, Жрец будет стараться захватить стол, перенять темп и давить на вас существами, но у него их не так уж и много, как и ремувалов: по одной копии каждого, так что часто в руке у него не будет ключевых Слова Тьмы: Боль, Слова Тьмы: Смерть и Зелья драконьего огня. С другой стороны, если вы можете сделать, например, Фэндрала Оленьего Шлема с 4 единицами атаки с помощью Земляной чешуи или Знака "Лотоса", делайте, так Жрец окажется почти беспомощным.

Почти все [Казакус](#) Жрецы играют Пророка Велена в своих сборках, постарайтесь быть готовыми к тому, что он будет разыгран в темп на пустой стол, если вы не найдете ответа, вас, вероятно, ждет поражение. Еще важно не подставляться под Темного жнеца Андуина к восьмому ходу, если вы ведете, на вашей половине стола должны так же появиться угрозы с 4 или менее единицами атаки.

Биг Жрец уже не такой популярный и не такой простой оппонент, хотя и с ним матч-ап благоприятен для вас. Да, такой Жрец способен при идеальном заходе смести вас, так что вы и поделаться-то ничего не сможете, однако это случится лишь при крайне удачном стечении обстоятельств для вашего оппонента. В остальном совладать с большими угрозами, конечно, может быть трудно, однако по итогу ваши Нефритовые големы станут больше, чем тяжелые существа Жреца, а времени для «разгона» оппонент часто

даст вам достаточно. Помните о том, что у Биг Жреца очень много ремувалов совершенно на любой вкус: есть даже Гномозелье и Слово Тьмы: Ужас – такую комбинацию трудно обыграть, просто смиритесь с тем, что ваш стол может быть зачищен большое количество раз в начале партии, пока Нефритовые големы не перерастут эти ремувалы.



## Чернокнижник

Контроль Чернокнижник может доставить вам проблемы на четвертый ход: выйти могут или Горный великан, или Сумеречный дракон – и того, и другого можно победить определенными техническими картами, только вот не факт, что они есть в вашей сборке и руке. Если нет – это чуть ли не единственный путь для Чернокнижника одержать верх над вами. Справитесь с тяжелым четвертым ходом, не позволив оппоненту начать эффектом снежного кома давить вас, останется лишь еще один трудный для вас ход. Это ход, когда будет разыгран Кровопийца Гул'дан, воскресивший, конечно, изрядное количество демонов. Если в этот момент у вас вовсе не будет существ на столе, ситуацию уже мало что исправит, так что к моменту розыгрыша вражеского Рыцаря смерти необходимо иметь определенное присутствие на столе, зависящее от силы умерших за игру демонов.

Помните о ключевых AoE эффектах Гул'дана, это и Осквернение, и Круговерть Пустоты. Постарайтесь обыграть эти заклинания по мере возможностей, но не увлекайтесь слишком сильно, все-таки изрядное давление поддерживать необходимо. Делайте ставки на единичные крупные угрозы, с ними Чернокнижнику совладать труднее.

Зоолок является достойным противником, матч-ап с ним скорее равный, однако многое зависит от ваших сборок. Трудные для вас карты оппонента – Страж Ужаса и Кровопийца Гул'дан, хотя бывают сборки Зоолока и без них. В любом случае действуйте так же, как и в любом другом агрессивном матч-апе, с оглядкой на названные выше карты.



## Как играть против Джейд Друида

Джейд Друид, может быть, уже и не терроризирует ладдер, как прежде, но научиться бороться с ним все-таки стоит, так как вы наверняка встретите его в нынешней мете.

Первый самый простой способ «законрить» Джейд Друида – выбрать колоду, которая хорошо с ним играет в принципе. Лучше всех справляется с данным оппонентом Секрет Маг, также хороши Мидрейндж Охотник, Агро Друид, Мурлок Паладин, Квест Маг.

Если все вышеперечисленные архетипы не для вас, есть и другие способы бороться с Джейд Друидами. Другое дело, что они не всегда столь уж эффективны. Разработчики ведь по сути позаботились о том, чтобы каждый смог найти управу на эту колоду, они создали Крадущегося упыря – карту, чьей единственной целью становится уничтожение Нефритового идола. К сожалению, разработчики прогадали: Джейд Друид и без Нефритовых идолов вполне способен выиграть вас, плюс ко всему до фазы усталости, когда Джейд Друид начинает пользоваться исключительно Нефритовыми идолами, доживают всего не очень много популярных (относительно) архетипов в Hearthstone на данный момент: Контроль Маг, Контроль Чернокнижник, Фатиг Воин. Остальные выигрывают или проигрывают намного раньше того момента, когда уничтожение Нефритовых идолов что-то изменит. И, конечно же, используя Крадущегося упыря, убедитесь, что у вас в сборке нет заклинаний за 1 кристалл маны, которые тоже будут уничтожены.

И, наконец, несколько советов как победить Джейд Друида, за какую колоду вы бы не играли:

- Не старайтесь переиграть Джейд Друида по извлекаемой выгоде без Крадущегося упыря в сборке, вы одержите верх только тогда, когда обгоните его по темпу. Сделать это можно или со старта или в какой-то другой момент игры, но вам важно правильно организовать этот «ход-икс», когда вы и избавитесь от существ Джейд Друида, и разыграете свои крупные угрозы. Желательно, конечно, сделать еще и так, чтобы на эти крупные угрозы оппонент точно не смог легко ответить.
- Помните о Ползучей чуме. Не разыгрывайте ненужных токенов просто так, потому что вы можете этого сделать. А если и разыгрывайте, держите в руке какой-то способ легко избавиться от 1/5 провокаторов.
- У Джейд Друида много технических карт на любой лад. Не все они будут в его сборке, однако помнить о них надо: не обыгрывайте ничего из этого, если у вас все плохо, а в противном случае (когда все хорошо), постарайтесь подготовить запасной план для ситуаций, если техническая карта всё-таки найдет свою цель.
- Единственное существо оппонента, которое вы должны убить при любых условиях, это **Фэндрал Олений Шлем** – если от этого четвертого дропа не избавиться вовремя, Друид получит слишком многое.
- Джейд Друид плох в зачистке ваших угроз, если у него нет стола, когда выйдут **Размахи** и **Гневы**, по сути единственный способ избавляться от ваших угроз для него – уничтожать их своими существами. Если их нет, он будет их разыгрывать, то есть вы сможете самостоятельно диктовать размены, игнорировать его существ и бить «в лицо», тратить на них точечные и AoE ремувалы. Пользуйтесь этой слабостью оппонента.
- Хорошие для борьбы с Джейд Друидам карты: **Костяная кобыла**, **Хранитель Медив**, **Волшебный великан**, **Йогг-Сарон**, **Гидра Горьких Волн**, а также ряд конкретных классовых карт.



## Заключение

Джейд Друид – любопытная колода с интересной и непростой судьбой, сейчас, пожалуй, занимает идеальное место в мете: достаточно популярна, но недостаточно могущественна, дабы покорить ладдер. Если вы являетесь истинным ценителем класса, Джейд Друид идеально подойдет для вашего восхождения по ранговой лестнице. Приятно наблюдать, каким гармоничным стал архетип в патче 9.1, намного комфортнее играть и им, и против него. Поспешите воспользоваться данной возможностью, ведь в будущем это может измениться.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!

---