

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Джейд Дриид Кобольды и катакомбы

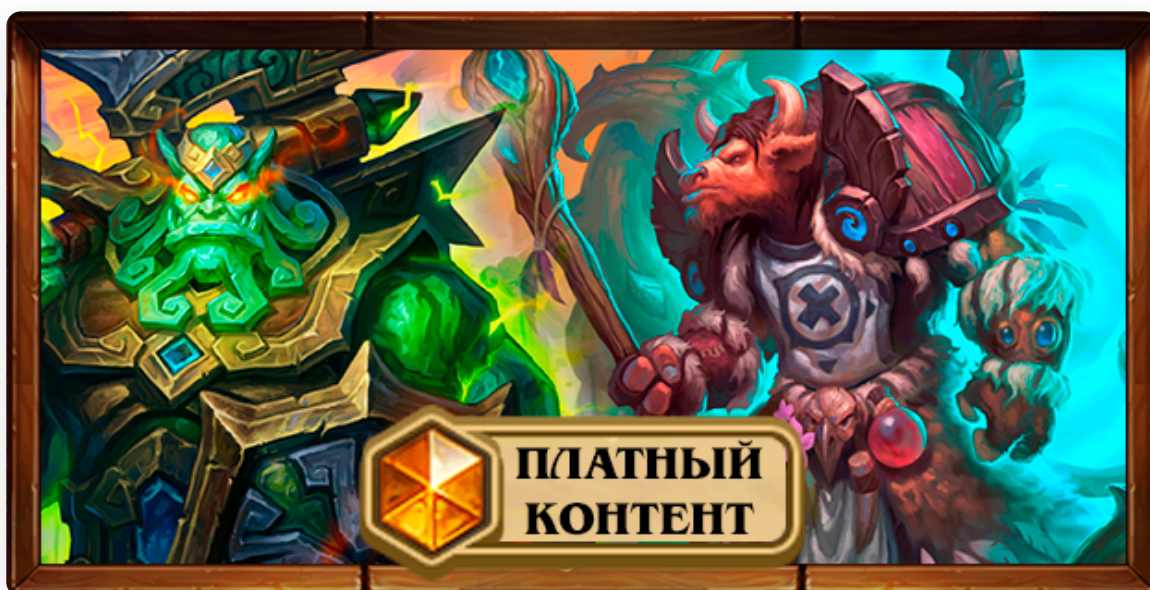
07.01.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Джейд Дриид Кобольды и катакомбы

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйете, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Новый год, наконец-то, настал, а значит можно продолжить изучение меты Кобольдов и катакомб и, разумеется, отдельных ее архетипов. Сегодня настало время поговорить о новом классе, которому было уделено крайне мало времени в прошлом месяце. И речь не о Шамане и Воине – очевидных аутсайдерах Кобольдов и катакомб – хотя очередь дойдет и до них рано или поздно. Сегодняшняя статья посвящена Дрииду.

Примечательно, что на протяжении всего Года Мамонта Малфурион блистал и купался в лучах славы: в Экспедиции в Ун'Горо невероятно сильны и популярны были Джейд Дриид и Агро Дриид, в Рыцарях Ледяного Трона сила класса вообще вышла из-под контроля, так что разработчикам пришлось вмешаться и ослабить сильнейшие классовые карты – *Озарение* и *Ползучая чума*. Несмотря на это, Дриид не был выбит из колеи окончательно и даже нерфы Малфурион умудрился пережить, оставшись не с

одной, а с тремя мощнейшими и конкурентоспособными колодами. Казалось бы, ничего не могло помешать защитнику природы играть по своим правилам до самого завершения Года Мамонта.




Но тут наступила мета Кобольдов и катакомб, в которой Друид как-то отошел на второй план. Класс ничего не потерял, даже обзавелся некоторыми интереснейшими механиками и картами. Их, конечно, трудно сравнить с приобретениями Малфуриона после Рыцарей Ледяного Трона, новые карты далеко не так сильны, как **Тотальное заражение** или **Малфурион Пагубный**. Однако место в колодах они все же находят, а архетипы класса эволюционируют.



Причина непопулярности Друида в Кобольдах и катакомбах связана, скорее, не с ним самим, а с общим состоянием меты: в ней появились вопиюще сильные **Кзакус Жрец**, **Контроль Чернокнижник**, **Агро Паладин**, **Секрет Маг** и **Темпо Разбойник** – именно эта фантастическая пятерка и борется за первенство, сменяя друг друга не пьедестале чуть ли не ежедневно. Друиду трудно стать царем горы, однако всё чаще и чаще можно наблюдать борьбу и попытки игроков изменить статус-кво текущей меты.

Друид становится всё популярнее и популярнее с каждым днем, и пока что непонятно, когда именно он остановится и на какой отметке. Сила класса во многом в непредсказуемости: оппоненту трудно выбирать карты в стартовую руку, потому что он точно не знает, с каким именно Друидом столкнулся: это Джейд Друид или Биг Друид, а может быть, и Агро Друид? Особенно неудобно с последним, так как искомая стартовая рука против агро колоды порой кардинально отличается от идеальной руки против контроль архетипа.

Итак, у Друида есть потенциал, который кто-то уже разглядел, а кто-то нет. Но какой именно архетип выбрать? Сегодня вам будет предложено обратиться к Джейд Друиду – самой популярной колоде класса. Именно она, что примечательно и важно, способна адаптироваться к разным условиям, видоизменяться и эволюционировать. У Джейд Друида есть еще не до конца раскрытый потенциал, и в данном гайде важно показать его читателю. Как и всегда, вы найдете подробный анализ сборок, основных и технических карт, советы по муллигану, основы геймплея как в целом, так и против конкретных популярных архетипов, и многое другое.

Вы найдете следующие разделы в данной статье:

-  *Варианты колод Джейд Друида*
-  *Основа колоды*
-  *Опциональные и технические карты*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
-  *Карты с «выберите эффект» и случайным эффектом*
-  *Матч-апы*
-  *Как играть против Джейд Друида*

-  *Бюджетный Джейд Друид*
-  *Заключение*

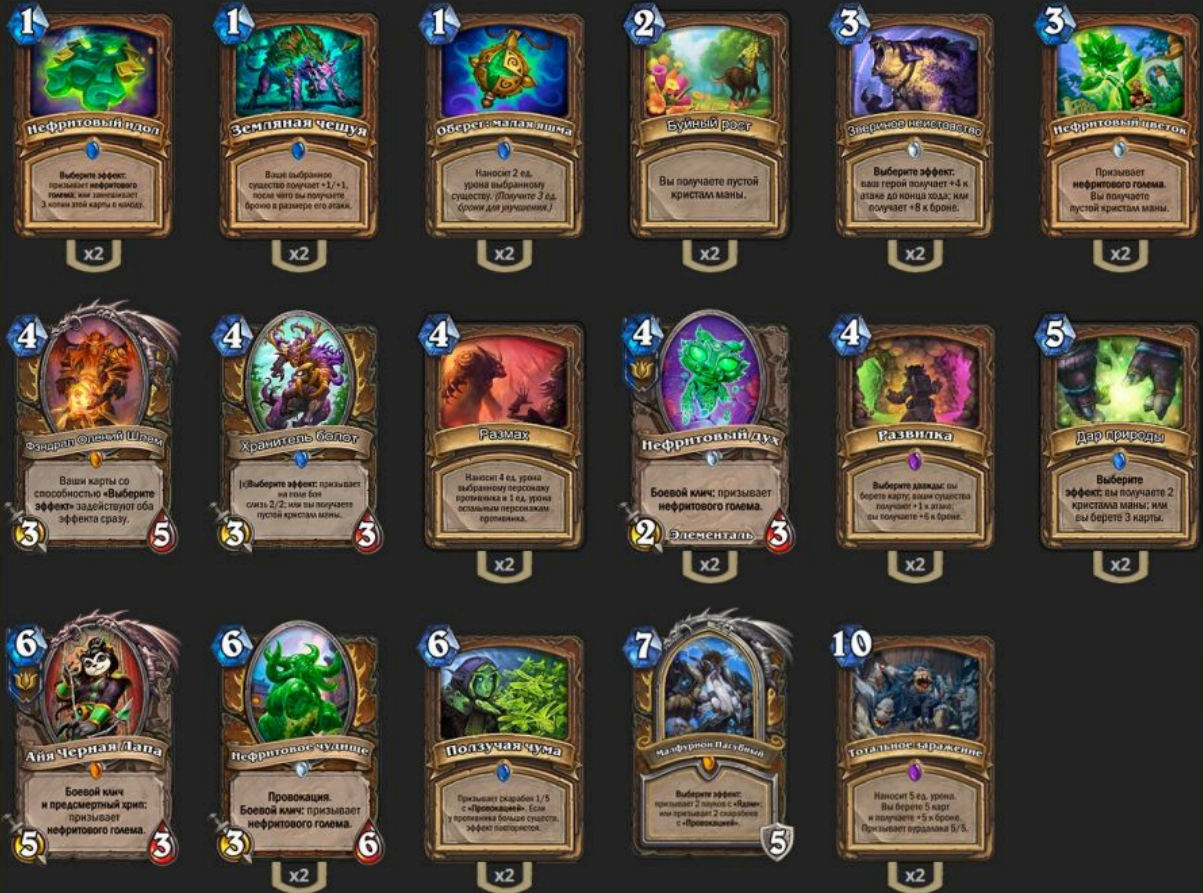


Варианты колод Джейд Друида

Джейд Друиду не было уделено пристальное внимание на протяжении первого месяца меты Кобольдов и катакомб, следовательно, сборки его не завершены и не сложены окончательно. С одной стороны, появляется простор для творчества, с другой, трудно определиться с выбором, особенно учитывая разное состояние меты на разных ранговых промежутках.

Джейд Друид от Hungry4Kill

Джейд Друид от Hungry4Kill



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

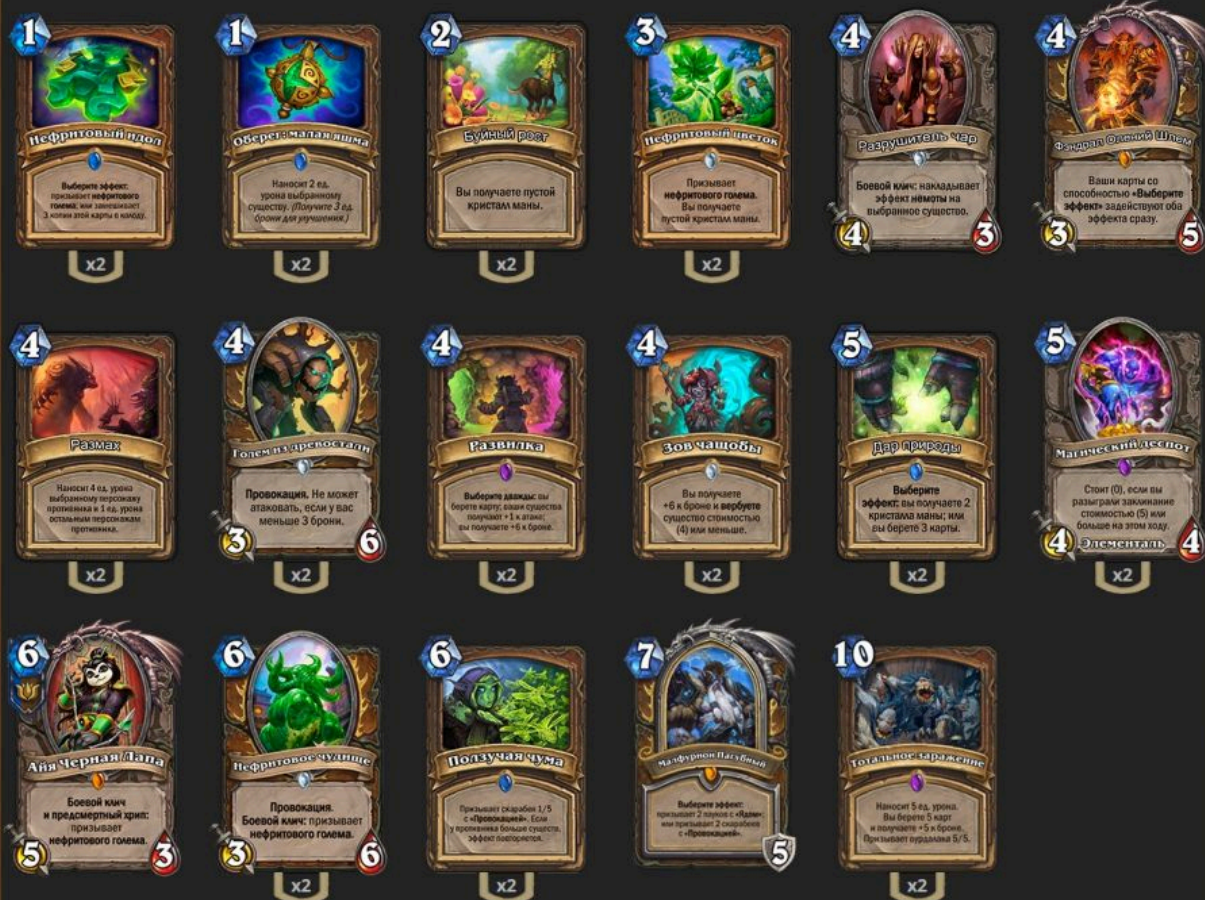
Многими игроками подобная версия Джейд Друида признается оптимальной. Такая сборка сконцентрирована на наращивании брони в первую очередь, что улучшает не столько агрессивные матч-апы, где прежде, чем наращивать броню, необходимо отбиться от давления на столе, а противостояние с **Кзакус Жрецом**, взрывной урон которого можно банально пережить. Считайте, что такой Джейд Друид – своеобразная реинкарнация старого-доброго Контроль Воина, когда в его распоряжении еще была **Мариэль Чистосердечная**.

Такой Джейд Друид, безусловно, лучше других борется с **Кзакус Жрецом**, однако это далеко не единственный оппонент Малфуриона в ладдере. Если вы встречаете Андуина не так часто, вам больше подойдет другая колода Джейд Друида.



Джейд Друид от Sjow

Джейд Друид от Sjow



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия от Sjow совсем другая. Тут, конечно, тоже есть способы получения брони, но такого яркого акцента на них нет. Эта сборка с картой **Зов чащобы** существенно

перестроена, дабы синергия работала: появляются **Гolem из древостали**, уходят **Нефритовый дух**, **Хранитель болот** и другие не столь хорошо синергирующие с заклинанием существа. Остается только **Разрушитель чар**, слишком важный из-за популярности **Контроль Чернокнижника**, чтобы избавляться от него даже в такой версии.

Что отличает Джейд Друида с **Зовом чащобы** от версий без него? Во-первых, сборка становится чуть рискованнее и нестабильнее, если карты придут не в правильном порядке, вы будете наказаны. С другой стороны, если **Зов чащобы** придет в руку первым и вытащит Голема из древостали, вы совершите мощнейший ход. Во-вторых, такой Джейд Друид лучше играет с агрессивными оппонентами из-за того же Голема из древостали. В-третьих, лишаясь стабильной возможности пережить комбинацию **Казакус Жреца**, **Малфурион** ищет другие способы победы. **Магический деспот** – темповый инструмент, а темп – важнейший элемент почти в каждом противостоянии. С этим пятым дропом Друид лучше борется и цепляется за стол, ему проще совершить переворот или даже закрепить игровое преимущество.

Если вам не нравится **Разрушитель чар** в этой сборке, возьмите вместо него **Гнев**.



Джейд Друид от MrYagut

Джейд Друид от MrYagut



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
 нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Наконец, третья вариация Джейд Друида не отличается ни большим количеством способов накапливания брони, ни играми с заклинанием Зов чащобы. Кажется, что это


















своего рода обычный классический Джейд Друид, вакантные слоты которого заполнены всегда полезным дополнительным источником разгона по мане для стабильности (Хранитель болот) и массой технических карт. MrYagut выбирает уже упомянутого Разрушителя чар, он использует даже две копии этого существа, что очень помогает не только против Контроль Чернокнижников, но и против многих других оппонентов (Паладин, Разбойник, к примеру). Друиду важно иметь эффект Немоты, поскольку ультимативных ремувалов в его распоряжении нет, так что какую-то огромную угрозу, которую способны создать очень многие архетипы, ему устранить порой проблематично. MrYagut также добавляет второй дроп Кислотный слизнюк, который опять же хорош в широком спектре матч-апов, от Куболока до Секрет Мага.





Собственно, тремя данными версиями Джейд Друида и представлены основные типы архетипа, это три разных подхода к построению колоды, которые улучшают конкретные матч-апы, но ухудшают другие. Все колоды далее - своеобразные вариации трех показанных выше.


Джейд Друид от doayahhoi

Джейд Друид от doayahhoi

 <p>Озарение Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p>	 <p>Нефритовый идол Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает 3 копии этой карты в колоде.</p> <p>x2</p>	 <p>Гrove Выберите эффект: наносит creature 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона creature и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Буйный роог Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Нефритовый цветок Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Нефритовый дух Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Развилка Выберите вариант: вы берете карту, если существо получает +3 к атаке, вы получаете +8 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Хранитель тайн Выберите эффект: призывает на поле боя ситца 2/2; или вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Сандра Пламенная Шаманка Ваши карты со способностью «Выберите эффект» задействуют оба эффекта сразу.</p> <p>x2</p>	 <p>Размах Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу вражеской и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Магический камень Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (3) или больше на этом ходу.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
 <p>Ая Черная Тапан Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	 <p>Ползущая чума Призывает скорабей 1/5 с «Провокация». Если у противника боевой крик, эффект игнорируется.</p> <p>x2</p>	 <p>Нефритовый чудовище Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	 <p>Мальфурion Покорный Выберите эффект: призывает 2 ланеса с «Броня»; или призывает 2 оокарбелей с «Провокация».</p> <p>x2</p>	 <p>Тотальное поражение Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает пурпала 5/5.</p> <p>x2</p>	

**HEARTHSTONE**
MANACOST
kolodahearthstone.ru

8320



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Эта сборка из топ-5 легенды примечательна не только наличием достаточно редкого Озарения, но и тем, что автор отказался от заклинания **Оберег: малая яшма** в пользу **Гнева**. В остальном эта версия очень похожа на обычного Джейд Друида, который дополняется не конкретными техническими картами, а всегда полезным «темповым» существом **Магический деспот**.



Джейд Друид от Allad

Джейд Друид от Allad

<p>Нефритовый щит</p> <p>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает 3 здоровья этой карты в колоде.</p> <p>x2</p>	<p>Оберег: малая яшма</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для урученки.)</p> <p>x2</p>	<p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p>	<p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>Нефритовый цветок</p> <p>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>Фэншань Олений Шлем</p> <p>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» действуют оба эффекта сразу.</p> <p>3 5</p>
<p>Развилка</p> <p>Выберите дважды: вы берете карту, или получаете +1 к атаке, или получаете +6 к броне.</p>	<p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу пуганки и 1 ед. урона выбранному персонажу противника.</p> <p>x2</p>	<p>Голем из рваной ткани</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 6</p> <p>x2</p>	<p>Зов чашобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>
<p>Аня Черная Папа</p> <p>Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема.</p> <p>5 3</p>	<p>Нефритовое чудовище</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>3 6</p> <p>x2</p>	<p>Получая чуму</p> <p>Призывает скраббл 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ: эффект поворотный.</p> <p>x2</p>	<p>Магифрон Пазубный</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 пазуба с «Взрывом» или призывает 2 скраббл с «Провокацией».</p> <p>5</p>	<p>Хранитель Медив</p> <p>Боевой клич: снижает вас Атлешем, великим посохом Хранителя.</p> <p>7 7</p>	<p>Тотальное изражение</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает скраббл 5/5.</p> <p>x2</p>

MANACOST
rolodahearthstone.ru

9560

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборки с Зовом чащобы, как уже было сказано ранее, хороши против агрессии, но вот в противостоянии с тяжелыми оппонентами им порой не хватает темпа. Эта колода компенсирует его не только картой **Магический деспот**, но и тяжелой угрозой **Хранитель Медив**. Выходит своеобразный компромисс между борьбой с агро и контроль противниками.



Джейд Друид от AsterPlaying

Джейд Друид от AsterPlaying

 Маносы: 2 ед. Уровень: выбранному существу. (Получаете 3 ед. брони для улучшения.) x2	 Выборите эффект: призывает нефритового голема, или заманивает 3 голема этой карты в колоду. x2	 Выборите эффект: вызывает существо 3 ед. здоровья, или вызывает 1 ед. здоровья существа и вы берете карты. x2	 Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 Предсмертный крист: вы получаете пустой кристалл маны. 3	 Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони. 3
 Ваши карты со способностью «Взрывайте эффект» заставляют оба эффекта сразу. 3	 Вы получаете +6 к брони и вербуете существа стихийной (4) или вешаете. x2	 Выборите вариант: вы берете карты, ваше существо получает +1 к атаке, или получаете +6 к брони. x2	 Маносы: 4 ед. уровня выбранному персонажу кристаллика и 1 ед. уровня остальным персонажам триггера. x2	 Выборите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. x2	 Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема. 3	 Боевой клич и предсмертный крист: призывает нефритового голема. 5
 Призывает скораба 1/3 с «Взрывайте». Если у противника больше существ, эффект усиливается. 6	 Выборите эффект: призывает 2 голема с «Взрывайте» или вызывает 2 скораба с «Взрывайте». 5	 Провокация. В конце каждого хода вы кладете в руку случайную карту из вашей колоды. 8	 Выборите эффект: вы получаете +10 к Бронии, или полностью восстанавливаете ману. 7	 Маносы: 5 ед. уровня. Вы берете 5 карт и получаете +5 к Бронии. Призывает корольницу 5/5. x2	 MANACOST kolodahearthstone.ru	

10400



Еще одна достаточно тяжелая версия Джейд Друида, дополненная не только восьмым дропом, как и в колоде выше, но и десятым. [Кун](#), [Забытый Король](#), впрочем, очень достойно смотрится в зеркальном противостоянии, да и вообще на поздних этапах игры. Дотянуть до этого времени помогает всё тот же [Зов чащобы](#). Примечательно, что в сборке есть одна копия дополнительного источника разгона – [Жадный дух](#). Порой версии с Зовом чащобы дополняют и им.

[вверх, к меню](#)



Основа колоды – это карты, встречающиеся в каждой или почти каждой версии. Здесь будут представлены обязательные карты, без которых трудно представить актуальную колоду Джейд Друида в настоящее время.

Выбрано 21 / 30 карт

1	Нефритовый идол	2
1	Оберег: малая яшма	2
2	Буйный рост	2
3	Нефритовый цветок	2
4	Развилка	
4	Размах	2
5	Дар природы	2
6	Айя Черная Лапа	
6	Нефритовое чудище	2
6	Ползучая чума	2
7	Малфурион Пагубный	
10	Тотальное заражение	2



Важно отметить несколько карт, которые попали или не попали в основу колоды.

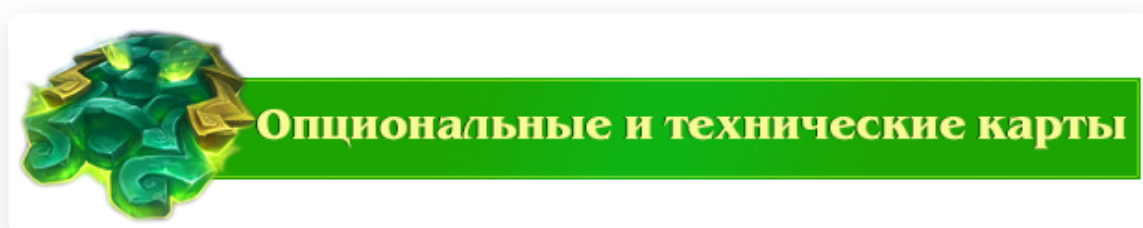
Развилка чаще всего используется в двух экземплярах, в редких случаях убирают одну копию и уж совсем нечасто исключают это заклинание вовсе. Развилка особенно хороша, если у вас сборка без заклинания **Зов чащобы**, но с такими угрозами, как **Нефритовый дух** и **Хранитель болот**. Если пара последних у вас есть, ни в коем случае не пренебрегайте Развилкой.

Фэндрал Олений Шлем пусть и представлен в большинстве сборок архетипа, всё-таки сейчас не является строго обязательной картой, так как многие Друиды отказываются от **Гнева**, считая, что **Оберег: малая яшма** компенсирует нехватку дешевого защитного заклинания. В итоге Фэндралу Оленьему Шлему порой особо и не с чем синергировать, хотя его взаимодействие с такими картами, как **Дар природы** или **Нефритовый идол** всё еще великолепно. Если у вас нет этого четвертого дропа – не беда, сейчас можно относительно безболезненно обойтись и без него. Тем более, через пару месяцев мажордом **Рагнарос** отправится прямиком к своему повелителю в Вольный режим.

Вопрос: а другие легендарки обязательны?

Ответ: чаще всего без карт **Айя Черная Лапа** и **Малфурион Пагубный Джейд** Друиды не обходятся, хотя есть и некоторые исключения. RayC, например, считает, что, убрав рыцаря смерти, вы особо ничего не потеряете. Так это или нет – трудно сказать, однако принять к сведению, что Джейд Друид очень гибок, стоит. Вот **Айя Черная Лапа**, может быть, слишком хороша, но и без нее архетип может быть конкурентоспособным. Подробнее о бюджетной версии Джейд Друида читайте в соответствующем разделе.

[вверх, к меню](#)



Основу колоды, конечно же, необходимо дополнить еще как минимум девятью картами, о которых речь пойдет в данном разделе. Некоторые из них подходят только для конкретных видов Джейд Друидов (например, для Малфуриона с Зовом чащобы), некоторые универсальны. В любом случае стоит отметить каждого кандидата и выяснить, для каких ситуаций хороша та или иная карта.

Озарение – совсем немногие решают прибегнуть к помощи этого заклинания в настоящее время, учитывая то, что **Гоблин-аукционист** в сборках не встречается. Взять **Озарение** можно, если вы хотите чуть выровнять вашу кривую маны и улучшить темповые противостояния. Впрочем, от этого заклинания можно и запросто отказаться.

Земляная чешуя – важная карта для анти-Кзакус-Жрец Джейд Друида, используемая в таком случае в двух экземплярах. Нередко одну копию Земляной чешуи берут и все остальные версии колоды, потому что лишняя броня важна во многих поединках, в том числе и против **Кзакус** Жреца, которого вы будете встречать время от времени на любом ранге.

Знак «Лотоса» – в прошлом дополнении многие Джейд Друиды добавляли это заклинание в свои сборки, однако сейчас оно стало менее популярным из-за наличия карты **Развилка**, которое может делать почти то же самое, то есть помогать слабым угрозам совершать выгодные размены или даже неожиданно заканчивать партию.

Гнев – еще одна карта, ставшая не столь популярной с Кобольдами и катакомбами. Случилось это из-за того, что Друид обзавелся другим похожим эффектом – **Оберег: малая яшма**. Кто-то, однако, всё еще считает **Гнев** хорошим дополнением сборки, однако заклинание за один кристалл маны им редко заменяют. Не забывайте обязательно взять **Фэндрала Оленьего Шлема** в колоду, если у вас есть **Гнев**.

Жадный дух – Хранитель Болот откровенно лучше Жадного духа, однако в сборках с **Зовом чащобы** брать четвертый дроп 3/3 не особо хочется, а вот дополнительный разгон по мане лишним не бывает. Тут-то на помощь и приходит **Жадный дух**, одна его копия вместе с **Зовом чащобы** смотрится неплохо, пусть чаще хотелось бы получить **Голема из древостали**.

Звериное неистовство – в отличие от **Земляной чешуи** это заклинание используется исключительно в сборках Джейд Друида, нацеленных на накопление брони. В остальных случаях **Земляная чешуя** лучше и эффективнее.



Зов чащобы (а с ним и **Гolem из древостали**) – позволит вам создать отдельную версию Джейд Друида, правда, придется пойти на некоторые жертвы: избавиться от таких дешевых существ, как **Хранитель болот**, **Нефритовый дух** и другие. Лучше, чтобы у вас в сборке были только сильные по характеристикам существа за один-четыре кристалла маны без Боевых кличей. Чаще всего достаточно тройки: **Гolem из древостали** в двух экземплярах и **Фэндрал Олений Шлем**. К ним могут быть добавлены **Жадный дух** и **Разрушитель чар**, последний плохо синергирует с **Зовом чащобы**, но игроки просто надеются, что им повезет. **Зов чащобы** улучшит многие агрессивные противостояния, но при хорошем заходе это заклинание и синергии с ним не будут слабы и в других матчах. А вот если вам не повезет найти всех существ раньше заклинания, результативность упадет в любом случае.

Развилка – лучше показывает себя в сборках без **Зова чащобы**, потому что делает куда опаснее слабых токенов вроде существ **Нефритовый дух** и **Хранитель болот**,

недоступных Джейд Друиду с Зовом чащобы. Впрочем, даже такие версии Малфуриона могут брать Развилку в одном или даже в двух экземплярах, так как это заклинание невероятно вариативно. Версии без Зова чащобы чаще всего берут две копии этого заклинания в колоду всегда.

Фэндрал Олений Шлем – в предыдущем разделе уже было сказано о том, что в принципе без этой легендарной карты можно представить себе нынешнего Джейд Друида, если вы не используете версию с Зовом чащобы и/или **Гневом**. Кто-то, однако, даже без заклинания за два кристалла маны берет этот легендарный четвертый дроп в свои сборки.

Хранитель болот – лучший дополнительный источник разгона по мане после заклинаний **Буйный рост** и **Нефритовый цветок**. Используется Джейд Друидами без Зова чащобы всегда, вопрос лишь в количестве: есть сборки с одной копией, есть с двумя.



Кун, Забытый Король – сильная темповая карта, однако иногда слишком медленная. **Кун, Забытый Король** хорош в зеркальных матч-апах и в некоторых других медленных, но обязательным его назвать ни в коем случае нельзя. Если этой легендарной карты у вас нет, создавать ее не стоит, тем более скоро она отправится в Вольный режим.

Ползун Голакка – нейтральные опциональные карты открывает этот второй дроп. Очевидно, что вы его можете взять, если встречаете много агрессивных колод и страдаете от них. В остальных матч-апах **Ползун Голакка**, конечно, будет посредственной картой, но иногда эта жертва обоснована.

Кислотный слизнюк/Прожорливая слизь – если вы устали от оружия в руках оппонента, лучше всего противостоять ему с помощью одной из этих карт на ваше усмотрение. **Прожорливая слизь** не очень полезна, когда вы сталкиваетесь с такими оружиями, как **Алунет** и **Череп Ман'ари**. **Харрисон Джонс** сейчас кажется не самой удачной опцией, все-таки проблем с добором у Друида нет, а пять кристаллов маны за уничтожение оружия порой не хочется платить.

Яростный пиромант – очень редко вы увидите это существо в сборках Джейд Друида, однако его можно взять, если вы встречаете очень много Агро Паладинов и если это проблема для вас. Такое случается обычно на третьем-первом рангах.

Разрушитель чар – в первую очередь хорош для противостояния крайне популярному Контроль Чернокнижнику, хотя улучшает и некоторые другие матч-апы, с тем же Паладином. **Разрушитель чар** так хорош в сборках Друида, что порой его используют даже версии с Зовом чащобы, хотя эта пара карт не очень хорошо синергирует между собой. Какие-то Джейд Друиды берут даже две копии Разрушителя чар.

Нефритовый дух – используется в сборках без Зова чащобы, чаще в двух экземплярах, хотя может быть и заменен на что-то другое, если у вас есть особые планы.

Пожиратель секретов – если Секрет Маг и Секрет Охотник – распространенные проблемы для вас, не пренебрегайте этой технической картой. Она же может помочь и в некоторых других противостояниях, но не так часто.



Магический деспот – полезная «темповая» карта в почти каждом противостоянии, использовалась бы, пожалуй, всеми Джейд Друидами, если бы им хватало места в сборках. Чаще всего Магического деспота добавляют в версии с заклинанием **Зов чащобы**, так как именно им нужно выигрывать у медленного оппонента за счет высокого темпа. Впрочем, можно и Джейд Друида без Зова чащобы собрать с Магическим деспотом, и, наоборот, Друида с Зовом чащобы – без этой «пятерки».

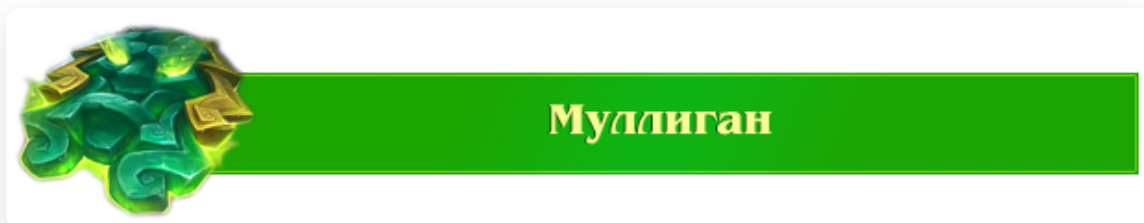
Король-лич – хороший способ утяжелить свою колоду, при этом сделав ее не слишком жадной и не слишком медленной. **Король-лич** может выступать не только, как самостоятельная крупная угроза, от которой нужно избавиться, но и как защитный инструмент в агрессивных матч-апах. Конечно, против условного Темпа Разбойника **Король-лич** крайне слаб, но вот Секрет Магу или Агро Паладину 8/8 Провокация может доставить неприятности.

Хранитель Медив – и еще одна тяжелая карта для улучшения противостояний с контролем оппонентами. Берите Хранителя Медива, если вам нужен дополнительный, более «темповый» способ победы над **Казакус Жрецом** в первую очередь, а также над другими медленными колодами. Важно, что сам **Хранитель Медив**, конечно, выгоднее в перспективе, но в момент своего розыгрыша делает очень немного в отличие от Короля-лича.

Йогг-Сарон – хотите чудес и веселья? Хотите проводить бога «рандома» в Вольный режим и отдать ему должное за все заслуги? Тогда **Йогг-Сарон**, определенно, для вас.

Едва ли его включение в колоду сделает ее лучше с соревновательной и прагматичной точки зрения, но это, пожалуй, и не всегда столь важно.


[вверх, к меню](#)




Очень важный раздел данного гайда, поскольку очень многие Джейд Друиды неправильно проводят стадию муллигана и совершают грубые ошибки, из-за которых страдает их процент побед.


Для начала будут изложены некоторые общие и базовые правила, затем речь пойдет о специфике некоторых сборок, влияющих на муллиган. В завершении раздела вы прочитаете об особенностях выбора карт против конкретных классов.


 **Буйный рост** и **Нефритовый цветок** – пара карт, которые вы ищите в первую очередь. И, если их нет, очень редко стоит оставлять что-то еще.


 Вторую копию Буйного роста не стоит оставлять, если вы ходите первым, то есть без Монетки. В противном случае второй **Буйный рост** нужен тоже далеко не всегда, лишь если вы оставляете так же **Дар природы** или даже **Тотальное заражение**.


 А вот вторую копию заклинания **Нефритовый цветок** оставлять в руке можно всегда

 **Нефритовый идол** нужен вам исключительно при наличии других хороших карт в руке. Его можно оставить, если уже есть разгон по мане и добор в достаточном количестве, чаще всего такое происходит с Монеткой. Не стоит оставлять **Нефритовый идол** в стартовой руке просто так, не имея ничего полезного. Так у вас могут слишком быстро закончиться ресурсы в руке.

 **Дар природы** нужен вам в первую очередь в медленных противостояниях, но только при наличии ранних способов разгона по мане. При наличии Монетки хватит одного способа быстрее добраться до пяти кристаллов. Если же их два, можно задуматься о Даре природы даже в быстрых матч-апах.

 **Айя Черная Лапа** может оставаться в медленных матч-апах в двух случаях: или при наличии Монетки, или при наличии одного раннего разгона по мане (**Буйный рост** или **Нефритовый цветок**).

 **Тотальное заражение** можно оставлять в самых медленных матч-апах при наличии раннего разгона по мане в больших количествах. Лучше всего иметь в руке и **Дар природы**, и **Буйный рост** или **Нефритовый цветок**.

 **Гнев**, наоборот, нужен только в агрессивных матч-апах, и то лишь в некоторых. Но, что важно, оставлять его просто так не нужно ни в коем случае. Только если у вас есть **Буйный рост** или **Нефритовый цветок**, **Гнев** становится полезным.



Ползучая чума тоже может быть оставлена в некоторых агрессивных матч-апах. Если у вас есть Монетка, ее порой можно оставлять всегда, ожидая «спящего» стол оппонента. Без Монетки нужны хорошие карты для старта (то есть разгон по мане), дабы оставить дорогостоящее заклинание.



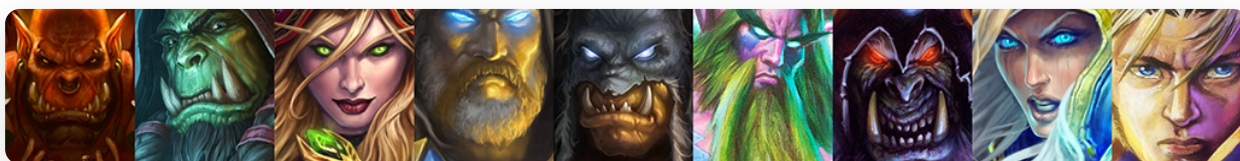
У разных сборок Джейд Друида могут быть немного отличные друг от друга подходы к муллигану. Две важнейшие опциональные карты, важные на начальной стадии, это **Хранитель болот** и **Зов чащобы**.

Если у вас есть **Хранитель болот**, оставлять его можно в медленных матч-апах всегда при наличии Монетки. Без нее – лишь с Буйным ростом или Нефритовым цветком. В агрессивных противостояниях **Хранитель болот** может быть оставлен с Буйным ростом всегда, а также и с Нефритовым цветком, если есть Монетка.

С заклинанием **Зов чащобы** все приблизительно так же. С Монеткой можно оставлять это заклинание в руке всегда. Без Монетки – при наличии Буйного роста или Нефритового цветка.



Отличная стартовая рука в противостоянии со Жрецом. Зов чащобы, может быть, и не экстренно необходим в данном матч-апе, но он уменьшит колоду, что всегда полезно, не говоря уже о ценной в этом поединке броне.



Наконец, немного о классовой специфике муллигана:

Воин: ожидается Пират Воин, так что вы муллиганите обычные карты, нужные в быстрых матч-апах. Ползучая чума, впрочем, может быть и не столь эффективной против нынешних агрессивных сборок Гарроша.

Паладин: единственный матч-ап, в котором есть смысл оставлять Размах. Нужен он вам всегда при наличии Монетки, а без нее – только если есть Нефритовый цветок или Буйный рост.

Охотник: в этом матч-апе, наоборот, Ползучая чума очень действенна. На 10-1 рангах ожидайте самого агрессивного Охотника, а на 11-20 можно муллиганить чуть жаднее, так как высока вероятность встретить более медленных Охотника на заклинаниях и Секрет Охотника.

Друид: ожидается медленное противостояние с Джейд Друидом или Биг Друидом, ищите соответствующие карты.

Разбойник: вы, вероятно, встретите Темпо Разбойника, в противостоянии с которым нужны обычные для агрессивных матч-апов карты.

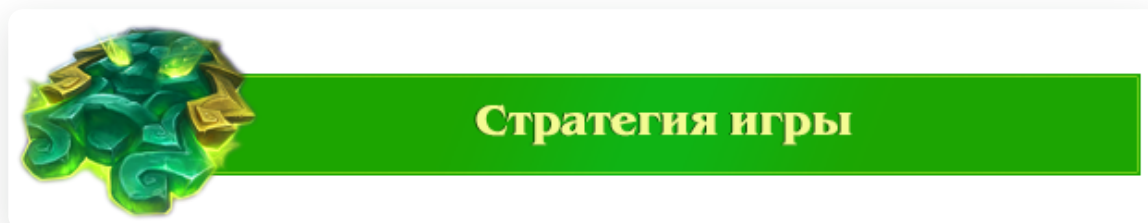
Шаман: опять же, готовьтесь к быстрому Токен Шаману. Можно оставить Гнев в руке без всего в данном матч-апе.

Маг: против ожидаемого Секрет Мага тоже важен **Гнев**, можно оставить его без других хороших карт при наличии Монетки. Не столь действенной может оказаться **Ползучая чума**.

Жрец: ожидается медленное противостояние, можно оставлять тяжелые карты для старта: **Дар природы** и даже **Тотальное заражение**, если есть **Буйный рост** или **Нефритовый цветок**.

Чернокнижник: аналогичная ситуация со Жрецом.

вверх, к меню



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 очень 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 надеждой 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.

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. Контроль Чернокнижник, например, будет рассчитывать на силу своего рыцаря смерти, а также на такие опциональные для него карты, как **Горный великан** и **Страж ужаса** в сочетании со способами их копирования (**Безликий манипулятор** и **Плотоядный куб**). Переживете эти критические моменты – одержите верх.



Еще один способ выиграть Джейд Друида – продавить его огромным количеством взрывного урона, а не через стол. Пользоваться им будут совсем немногие оппоненты: **Казакус Жрец** и **Квест Маг** преимущественно, а защититься от этого относительно просто, по крайней мере, если речь идет о **Казакус Жреце**, так

как его урон ограничен в отличие от Квест Мага. Подробнее об этих матч-апах читайте в соответствующем разделе.

Примерно так будут действовать все ваши оппоненты, вам же остается противостоять этому доступными 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. Вы в первую очередь играете от стола: если он у вас есть – дела идут отлично, если же нет – часто вы будете вынуждены отвечать на угрозы 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 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 три 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.



Разыграв сейчас заклинания Монетка + Нефритовый цветок, Pavel ничего не добьется, у него нет хорошего хода за четыре кристалла маны, а Жрец сможет взять лишнюю карту, атаковав Нефритового голема 1/1. Поэтому действующий чемпион мира по Hearthstone решает разыграть Монетку + Звериное неистовство, дабы убрать со стола Клирика Североземья. Уже на следующий ход в кривую маны идеально впишется Нефритовый цветок, позволив далее применить Дар природы.

Ранее было написано, что потенциал вашей колоды бесконечен, но в действительности это может быть не совсем так. Нефритовый идол – источник бесконечного потенциала – может быть потрачен вами умышленно или 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 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 Ползуном Голакка. 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.



Что до более **поздних этапов игры**, очень многое зависит от вашей позиции. Как упоминалось выше, если вы давите и играете первым номером, дела у вас идут просто замечательно. В такой ситуации нужно лишь заботиться о том, чтобы карты в руке были всегда, а добора Джейд Друиду, благо, хватает. Оппонент, конечно, будет зачищать ваши угрозы своими ремувалами, вот только Джейд Друид не особо переживает о том, что его угрозы закончатся, так что данная тактика против вас не столь эффективна. Будет здорово, если вы вынудите оппонента тратить большую

часть своей маны именно на то, чтобы убирать ваших существ со стола, не оставляя ему времени для добора и генерации собственных угроз. Вы можете грозить летальным уроном не только огромными Нефритовыми големами, но даже мелкими существами, если в вашей руке есть **Развилка**.

Если вам приходится защищаться и играть вторым номером, вы должны позаботиться о поиске способов для изменения данной ситуации. Самый банальный из них – истощить руку оппонента, когда в ней не останется угроз, победить его будет невероятно легко. Но чаще так вы не сможете переигрывать ваших врагов, и нужно будет обращаться к другим средствам. Например, можно совершить мощнейший темповый ход, благодаря таким картам, как **Кун**, **Забывтый Король** и **Магический деспот**. А еще можно попросту замедлить противника, не позволив ему выгодно размениваться и бить по вашему герою. В этом чрезвычайно помогут все ваши провокаторы: **Ползучая чума**, **Нефритовое чудовище**, **Голем из древостали**.



Темп, однако, не всегда самоцель, порой и обыгрывать AoE эффекты противника полезно. В данной ситуации Sjow решает не разыгрывать Магического деспота.

Важно, помимо контроля над столом, конечно же, помнить и о вашем количестве здоровья. Сейчас у Джейд Друида, благо, огромное множество способов восстановить потери, вот только не забывайте о том, что делать это лучше только тогда, когда на вражеской половине стола нет серьезных опасностей, или они отгорожены от Малфуриона стеной провокаторов.





Играя Джейд Друидом, вам важно знать и понимать некоторые особенности механик его карт. Особое внимание будет уделено новым картам дополнения Кобольдов и катакомб, так как с ними еще не каждый успел поближе познакомиться.





Оберег: **малая яшма** сразу же получит бафф, если вы одним эффектом и доберете карты, и получите броню. Это относится к Тотальному заражению в


первую очередь, все взятые с его помощью Обереги: малая яшма сразу же будут улучшены до второй ступени (нанесение 4 ед. урона).


 **Оберег: малая яшма** не может быть улучшен дважды за одно действие. Если вы, имея первую ступень этого заклинания, получите за один ход даже 10 ед. брони, **Оберег: малая яшма** перейдет только на вторую ступень.

 **Магический деспот** может быть разыгран бесплатно, если он был взят в руку с помощью таких карт, как **Дар природы** и **Тотальное заражение**, порой это поможет вам избежать перезаполнения руки, так как это существо зачастую – единственная бесплатная карта в колоде.

 **Фэндрал Олений Шлем** пусть и не является провокатором, вполне может играть эту роль, если запас вашего здоровья не близок к критическому. Это единственное существо, которое противник почти наверняка захочет уничтожить.

 **Айя Черная Лапа** – одна из немногих угроз, для которых оппонент будет беречь эффект Немоты. Больше у Джейд Друида особо и нет существ, на которых можно было бы потратить Разрушителя чар или его классовые аналоги. Хотя, конечно, есть еще провокаторы и **Фэндрал Олений Шлем**.

 Единственная карта, которая станет значительно слабее, когда вы доберетесь до десяти кристаллов маны – это **Нефритовый цветок**. Старайтесь утилизировать ее раньше для разгона по мане, иначе в будущем это заклинание будет просто плохим аналогом Нефритового идола.

 Не забывайте о правильном порядке действий, например, сначала собирайте карты, дабы иметь полную информацию о ваших опциях.



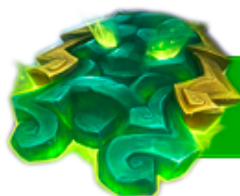
Бывают, однако, и трудные ситуации. **Зов чащобы**, разыгранный до Буйного роста, гарантированно достанет какой-то четвертый дроп из колоды и улучшит среднестатистический «топдек». С другой стороны, в данной ситуации Sjow

рассчитывает найти угрозу посерьезнее 3/6 Голема из древостали, так что сначала он использует [Буйный рост](#).



Старайтесь замешивать [Нефритовый идол](#) в колоду только тогда, когда вы после этого сразу же после доберете много карт, например, [Тотальным заражением](#). Подробнее о Нефритовом идоле вы сможете прочитать в следующем разделе.

[вверх, к меню](#)



Карты с «выберите эффект» и случайным эффектом

Значительную трудность в использовании представляют карты с механикой «Выберите эффект», так как все они достаточно вариативны и ситуативны, следовательно, каждый раз, когда вы разыгрываете такую карту, необходимо задавать себе вопрос: «А нужна ли мне именно эта опция?» У Джейд Друида нет 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 некоторые опциональные карты):



Нефритовый идол – 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.

Если вы все же решили замешать **Нефритовый идол** в колоду, следите за их оставшимся 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, добывая 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.



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 ед. здоровья, на которых очень хотелось бы приберечь это заклинание (**Маназмей**, **Псарь**, **Капитан Южных морей** и так далее), хотя можно избавиться и от других существ. 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, используйте **Гнев** на добор даже на незначительные цели, которые можно было бы так же уничтожить силой героя, не получив много урона. Можно даже наносить урон союзным целям.



Хранитель болот – никакого выбора для вас не будет на девяти-десяти 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.



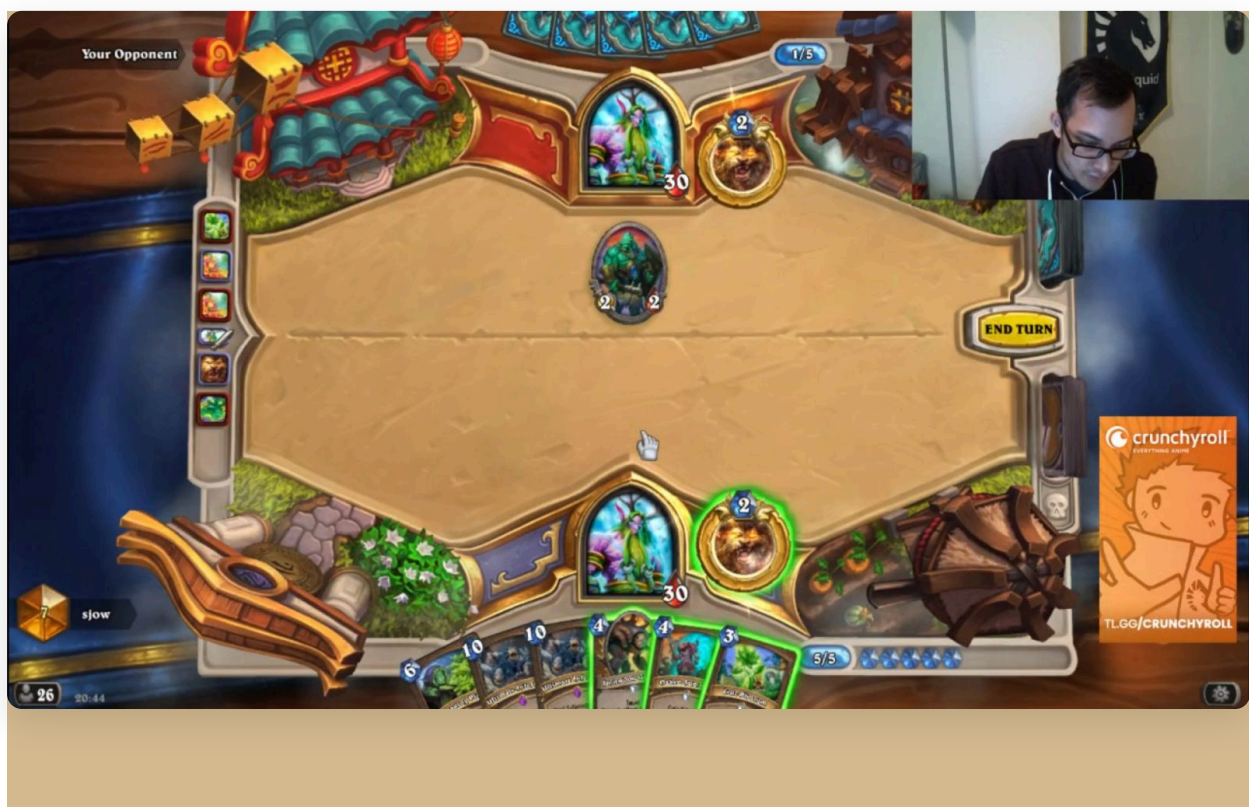
Развилка – механика данной карты сильно отличается от других. Друиду предложено дважды выбрать из трех вариантов, а не как обычно – один раз из двух. Следовательно, **Фэндрал Олений Шлем** никак не будет синергировать с **Развилкой**. Предложенные опции всегда будут одинаковыми, так что никакая случайность не повлияет на исход партии. Помните о том, что, по сути, **Развилка** может давать своеобразный эффект заклинания **Дикий рев**, который, правда, не будет действовать на вашего героя, зато сохраняется навсегда. Так очень часто можно найти совершенно неожиданный летальный урон.

Не будьте категоричны, порой не нужно брать две одинаковые опции, и куда лучше выбрать разные.



Зов чащобы – одна из немногочисленных карт со случайным эффектом, которые используются Джейд Друзидом. Хотя и **Зов чащобы** крайне предсказуем, так как в сборку вы едва ли возьмете слишком много 0-4 дропов. На старте их, обычно, бывает четыре штуки, но еще до розыгрыша этого заклинания что-то могло прийти в вашу руку. Важно помнить о том, какие именно существа остались в вашей колоде, что именно может призвать **Зов чащобы**. Будет ли это наверняка **Голем из древостали**, или есть риск получить другую угрозу. Часто вы захотите вытащить именно 3/6 провокатора, особенно в агрессивных матч-апах, но порой и **Фэндрал Олений Шлем** может быть хорош, у него, по сути, тоже есть аналог Провокации: он невероятно опасен, и немногие оппоненты будут игнорировать его.

Если существ за 0-4 маны в вашей колоде не осталось, **Зов чащобы** становится простым источником брони. Хотя помните о том, что какие-то эффекты могут замешивать существ в колоду обратно, например, **Ментальный крик Жреца**.



В сборке Sjow есть **Разрушитель чар**, и если **Зов чащобы** достанет из колоды именно его, оппонент сможет выгодно разменяться. Дабы этого избежать, Sjow ставит Голема из древостали, а **Зов чащобы** можно применить позднее, например, на пятый ход.



Дар природы - с появлением в игре заклинания **Тотальное заражение** Друиды все чаще стали выбирать опцию «рампа», разыгрывая **Дар природы**, и их можно понять: чем быстрее вы дойдете до десяти 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 десять 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 Короля-лича). Если же ресурсов в вашей руке не очень много, мудрее будет выбрать добор. Конечно же, вы всегда выбираете добор на девяти-десяти кристаллах маны, но иногда есть смысл придержать один **Дар природы** до момента, когда в вашей колоде останутся только замешанные 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, не такой надежный вариант, но зато куда более перспективный, именно они могут выиграть вашу партию, а вот скарабеев 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 простой логикой: накапливать броню бесполезно, если на столе есть угрозы, которые тут же ее сожгут. Лучше уничтожить угрозу оппонента сразу же, дабы она не наносила урон по вам в течение нескольких ходов, если другого плана обезвредить ее у вас нет. Если стол пуст, можно действовать агрессивно и «кусать» противника на 3 ед. урона каждый ход, а можно – пассивно, накапливая броню. Все зависит от вашего плана на игру и способа победить: иногда действовать нужно быстро, а иногда – надежно.



Против Джейд Друида пауки 1/2 с Ядом очень даже действенны, но брать их стоит, конечно же, не всегда. Sjow в данной ситуации решает выбрать скарабеев 1/5, поскольку противнику будет неудобно избавляться от существ с таким количеством атаки, так игрок Liquid выиграет достаточное количество времени для розыгрыша Тотального заражения.

[вверх, к меню](#)



Данный раздел базируется на данных [последних мета-отчетов](#), благодаря которым определена популярность отдельных архетипов и самые актуальные их сборки.



Воин

Гаррош – аутсайдер меты, но все же может доставить вам некоторые неприятности. Самый популярный архетип этого редкого класса – **Пират Воин**, но это уже не тот Пират Воин, что был во времена Злачного города Прибамбаска, нынешние сборки куда более медлительны, что, однако, плохие новости для Джейд Друида. Проблема в том, что у Гарроша стало намного больше тяжелых угроз с большим количеством атаки и здоровья, которые выходят на среднем этапе игры, Пират Воин уже не агро, а почти

мидрейндж колода, а с такими герою статьи тягаться трудно. Такие карты, как [Гидра Горьких Волн](#), [Злая призывательница](#) и [Оберег: малый мифрил](#) доставят вам массу хлопот, если всё это выйдет на пятый-седьмой ход на стол.

Хорошая новость в том, что на старте у вас будет чуть больше пространства и свободного времени. Вы сможете относительно спокойно реализовать ваши «рамп»-карты и поставить на стол первые угрозы. Помните о том, что нынешние Пират Воины совсем не используют заклинаний, не бойтесь таких карт, как [Улучшение](#), [Удар героя](#) и [Смертельный удар](#). Главной проблемой для вас станут именно тяжелые и трудно убиваемые угрозы оппонента на среднем этапе партии.



Паладин

Вы встретите преимущественно два архетипа этого класса: **Мурлок Паладина** и **Агро Паладина**. С последним играть будет намного проще, потому что большинство его угроз достаточно слабы по характеристикам, так что с ними легко расправляются ваша сила героя, [Размах](#) и мелкие Нефритовые големы. **Агро Паладин** предпочитает спамить стол незначительными угрозами, так что и [Ползучая чума](#) станет великолепным ответом в данном противостоянии. Матч-ап благоприятный, хотя некоторые тяжелые существа оппонента могут испортить ситуацию. [Коридорный ужас](#), [Печать королей](#) и [Хранитель Солнца Тарим](#) – неприятные карты, которые могут принести победу оппоненту.

Оберег: малая яшма или [Гнев](#) нужны вам в данном противостоянии для того, чтобы ответить в первую очередь на вторые дропы: [Жонглер кинжалами](#) и [Вожак лютых волков](#). Хотя этими же заклинаниями можно убирать со стола любые угрозы, если это поможет обыграть [Печать королей](#).

Мурлок Паладин куда более неприятный соперник, матч-ап с которым значительно хуже для вас. Дело в том, что ранние существа этого архетипа синергируют и усиливают друг друга, так что вы вынуждены или избавляться от каждого из них, или же надеяться, что ключевых карт оппонент не нашел (преимущественно [Кроткий мегазавр](#)). Угрозы Мурлок Паладина обладают более значительным количеством здоровья, так что избавиться от них теми же [Размахом](#) и силой героя не всегда удастся.

Играя против любого быстрого архетипа класса, не берегите карты в руке и старайтесь разыгрывать их сразу же, как появится такая возможность. Это поможет вам минимизировать вред от заклинания [Божественная милость](#).



Охотник

В мете много разнообразных архетипов Охотника. На низких рангах популярнее **Охотник на заклинаниях**. Чем же ранг выше, тем чаще попадаются **Фейс Охотники**. С последними справиться существенно проще, ведь это агрессивная колода с массой мелких угроз, тем более этот архетип любит спамить стол. Проблема в том, что многие нынешние сборки обзаводятся такими угрозами, как **Тундровый люторог** и **Гидра Горьких Волн**, что значительно ухудшит результаты Джейд Друида в данном матч-апе.

Как и всегда, вам важно обыгрывать четвертый дроп **Псарь**, по возможности убирая со стола всех зверей, как только Охотник доберется до четырех кристаллов маны. Сконцентрируйтесь именно на борьбе за стол, а не на накоплении брони и выживании. Если вы и проиграете Фейс Охотнику, так из-за того, что будете не в состоянии ответить на какую-то крупную его угрозу, которая быстро выйдет из-под вашего контроля из-за баффов карт **Псарь** и **Искрящий острозуб**.

Охотник на заклинаниях – куда более трудный соперник, главную угрозу в противостоянии с которым представляет карта **Оберег: малый изумруд**. У вас не будет прямого ответа на 3/3 зверей Охотника, вы сможете лишь растянуть время и помешать им добраться до вашего героя быстро, с этой целью превосходно справится Получая чума, ее нужно беречь для ответа на **Оберег: малый изумруд**.

Не бейте по Охотнику мелкими угрозами без причины, у вас нет цели быстро убить оппонента, куда важнее стабилизировать ситуацию на столе и не потерять слишком много здоровья. Пусть **Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр** висят на Охотнике сколько угодно долго, вам они не помеха, если не активировать их. Единственный неприятнейший Секрет для Джейд Друида – **Фокус-котус**, на 4/2 угрозу можно ответить уже только после ее атаки, например, Оберегом: малая яшма.



Друид

В зеркальном противостоянии двух **Джейд Друидов** очень многое будет решать, разумеется, заход ключевых карт: разгона по мане и добора. Тот, кто быстрее получит доступ к большинству полезных ресурсов, способов генерации Нефритовых големов, окажется значительно впереди. Очень сильна в данном матч-апе **Айя Черная Лапа**, которую другой Малфурион должен постараться нейтрализовать Разрушителем чар.

В данной поединке не столь эффективны некоторые карты, например, **Ползучая чума** или **Размах**, старайтесь реализовать их быстрее, не жадничая. А вот **Оберег: малая яшма** хорош, если дать ему настояться в вашей руке, тогда он сможет убрать **Нефритовое чудовище** или 5/5 вурдалака с Тотального заражения. Невероятно важны в данном матч-апе такие карты, как **Кун**, **Забывший король** и **Магический деспот**, сборка с этими угрозами будет иметь хорошие шансы на победу.

Бороться с **Агро Друидом** непросто, эта колода способна на крайне «темповый» старт, ответить на который вы почти не в состоянии. **Оберег**: *малая яшма* поможет вам убрать со стола рано поставленных зверей, дабы помешать реализовать Агро Друиду заклинание *Метка И'Шараджа*. Проблемы доставит и *Живая мана*, единственный ответ на нее – *Ползучая чума* – не столь хорош, поскольку размениваются 1/5 угрозы не очень хорошо, а вот агрессивной колоде Малфуриона доступны многочисленные массовые баффы здоровья и атаки, так что *Ползучая чума* может только задержать его ненадолго, но проблему она не решит. Ее, впрочем, почти ничего не сможет решить.



Шаман

Еще один класс-аутсайдер. Ожидайте встречу с **Токен Шаманом**, хотя вам могут попасться и другие архетипы: Элем Шаман, Контроль Шаман и Агро Шаман, но это только, если сильно повезет.

Вам важно нейтрализовать 0/3 тотемы класса, с чем справятся немногие ваши карты. **Оберег**: *малая яшма* без прокачки совладеет с угрозой 0/3 лишь при поддержке силы героя. Это может стать проблемой, если на половине стола Шамана стоит какой-либо провокатор.

Не забывайте о некоторых ключевых картах и связках карт Шамана: *Инволюция*, *Жажда крови*, *Доппельгангстер* + *Эволюция*. Принимая их во внимание, выиграть у Шамана должно быть не трудно.



Разбойник

Темпо Разбойник – популярнейшая и сильнейшая колода нынешней меты, и противостояние Джейд Друида с этим оппонентом можно назвать равным, хотя небольшой перевес все-таки на стороне Валиры.

В данном матч-апе главную угрозу для вас будут представлять всего лишь две карты: *Кровожадный злолист* и *Костяная кобыла*. Все остальные угрозы Темпо Разбойника, скорее всего, не станут действительно серьезной проблемой. Да, возможны какие-то «хай роллы» с Принцем Келесетом, но от подобного не застрахован никто.

Раз две проблемные карты выявлены, остается только обыграть их. Во-первых, постарайтесь убрать со стола Разбойника все к его седьмому ходу, дабы не дать оппоненту реализовать бафф Костяной кобылы. Сделать это порой трудно, но всё же возможно. Во-вторых, не делайте ставку на какую-то одну крупную угрозу, вместо этого

старайтесь рассредоточить ваши силы. Важно грамотно реализовать Разрушителя чар, это существо, конечно, ваш единственный ответ на «раскаченного» Эдвина ван Клифа, но не всегда стоит держать эффект Немоты именно на это легендарное существо. Им можно ослабить Капитана Южных морей, убрать бафф Костяной кобылы или Кобальтового губителя.

Если Разбойник поставил на стол много мелких угроз вроде карт [Огневичок](#) и [Пират-пройдоха](#), а у вас в руке есть [Ползучая чума](#), вы можете решить не ставить на стол никаких существ, пока не получите шесть кристаллов маны. Так вы не дадите оппоненту возможности разменяться своими мелкими существами, эффективно реализуете Ползучую чуму и выиграете очень много времени. Темпо Разбойнику непросто справиться с 1/5 провокаторами.



Маг

Противостояние с **Секрет Магом** тяжелое, что связано с неудобными для Джейд Друида Секретами и с невероятно «темповым» стартом, который Джайна может показать. И дело не только в Маназмее, но и в 5/5 угрозах за очень низкую стоимость, которые могут появиться уже на четвертый-пятый ход.

Обыграть Антимагию вы можете, придержав в руке дешевое заклинание. К сожалению, их в вашем распоряжении не так уж и много: Монетка по возможности, [Буйный рост](#), [Оберег: малая яшма](#), [Нефритовый идол](#), [Земляная чешуя](#). Все другие заклинания при блокировке Антимагией уже скажутся на вас крайне болезненно. Проще с Секретом [Взрывающиеся руны](#), проблема будет лишь в том, что вы можете получить от него лишний урон, а ваш герой не хочет терять ни единицы здоровья в данном противостоянии, сколько бы способов накопления брони у него ни было.

Играя с **медленными архетипами Мага**, вам нужно определить, что именно может «предъявить» вам конкретная колода оппонента. Квест Маг, например, запросто убьет вас в какой-то момент партии, так что нужно всеми силами стараться продавить его рано, обязательно оставляя Разрушителя чар в руке и место для него на столе, дабы ответить на комбинацию [Кольцо льда](#) + [Вестник рока](#). Контроль Маги и Биг Спелл Маги, вероятно, возьмут в сборку карту [Крадущийся упырь](#), поэтому не стесняйтесь сразу же тратить ваши заклинания за один кристалл маны, как только вы их получите в руку. Лучше получить с них немного выгоды, чем не получить вовсе. [Нефритовый идол](#) вы, разумеется, используете для призыва Нефритового голема, даже если это вторая его копия.

Выигрывать у Контроль Мага вы, вероятно, будете без использования бесконечного потенциала Нефритовых идолов, что вполне осуществимо.



Жрец

Казакус Жреца вы сможете обыграть несколькими разными путями. Первый – обычное давление вашими угрозами со стола. Этот способ победы требует удачного захода для вас, поскольку ослаблять хватку нельзя ни на ход. Помимо этого важно, конечно же, чтобы **Казакус Жрец** не получил в руку все необходимые ему ответы: **Зелье драконьего огня**, **Ментальный крик**, **Темный жнец Андуин**. Проблемным для вас будет **Ментальный крик**, это заклинание, разыгранное вовремя, замешает в вашу колоду зачастую не самые оптимальные карты: условный **Нефритовый голем 7/7** в вашей руке будет полным аналогом карты **Боевой голем**, что, конечно же, не подарок. Так, **Ментальный крик** существенно ухудшит ваши «топдеки» и забьет колоду посредственными картами, что может сказаться на темпе в будущем.

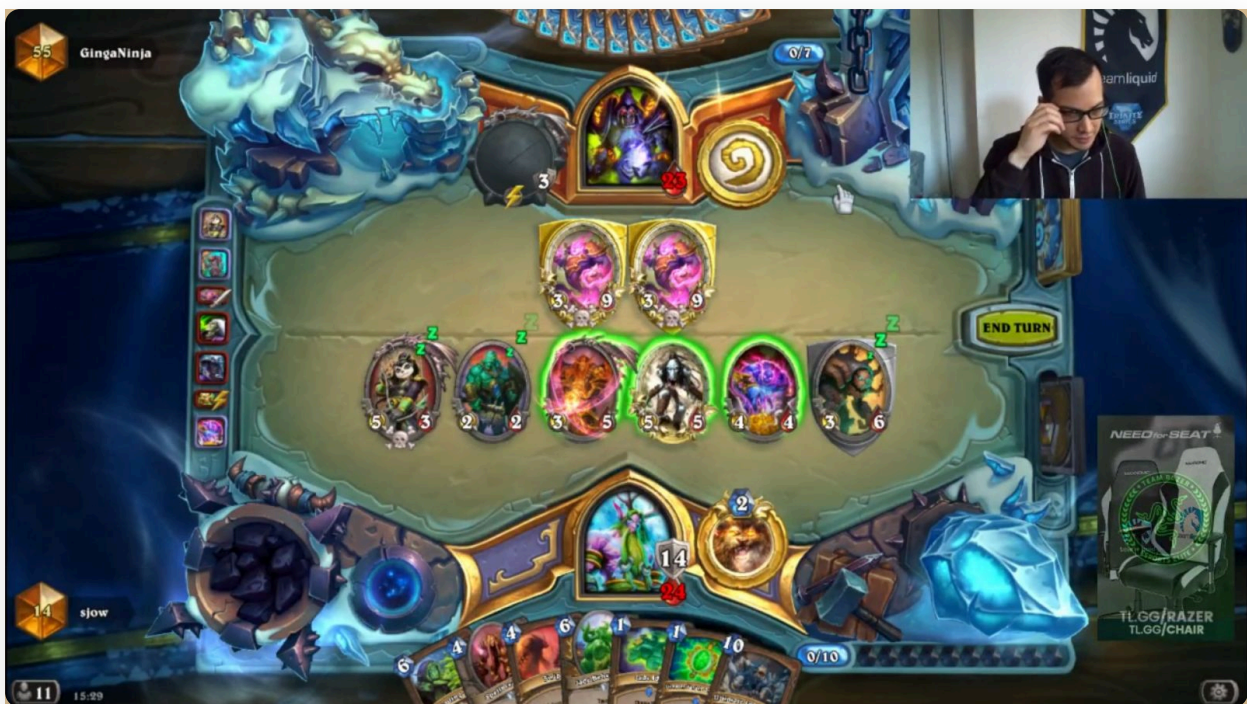
Второй способ победы куда надежнее и интереснее: смысл в том, чтобы пережить взрывной урон оппонента, его комбинацию на 28+ ед. урона. Для этого, разумеется, потребуется очень много брони, накопить ее помогут **Малфурион Пагубный**, **Земляная чешуя**, **Развилка** и другие карты. Чем их больше, тем, соответственно, выше ваши шансы пережить взрывной урон. Есть несколько нюансов. Во-первых, вам нужно избавиться от Пророка Велена сразу же, как только он будет поставлен на стол. Подойдет **Оберег: малая яшма** в комбинации с каким-то еще минорным источником урона. Во-вторых, важно выманить как можно больше частей комбинации из руки Андуина до того, как тот доберется до всех нужных карт: если в его руке будет **Немота**, **Круг исцеления**, **Божественная кара**, еще одна **Божественная кара**, полученная с заклинания **Темные видения**, даже накопленные 40 ед. брони могут не спасти вас.

Поэтому не просто пассивно копите броню, но и одновременно с этим развлекайте **Казакус Жреца**, вынуждайте его потратить заклинания за один-два кристалла маны для зачистки стола и обороны.

крупные угрозы, дабы **Плотоядный куб** не «съел» их. Если это случится, останется рассчитывать на то, что у вас будет **Разрушитель чар**, а Чернокнижник не уничтожит сразу же **Плотоядный куб** своими же картами. Также угрозу может представлять **Безликий манипулятор**, если угрозы на половине Чернокнижника уже есть.

Все остальные карты архетипа не так страшны для вас. **Кровопийца Гул'дан** не всегда призовет только Стражей ужаса, правда, вам важно позаботиться о том, чтобы умерло как можно больше демонов **Повелитель Бездны** и **Демон Бездны**, не накладывайте Немоту на девятые дропы.

Помните о карте **Осквернение**, она очень хорошо «контрит» Нефритовых големов, которые по своей природе выстраиваются «в лесенку», правда, Осквернению еще нужно дотянуться до ваших угроз. Важно, что сборки с Плотоядными кубами и Горными великанами могут не играть такие заклинания, как **Вытягивание души** и **Круговерть Пустоты**.

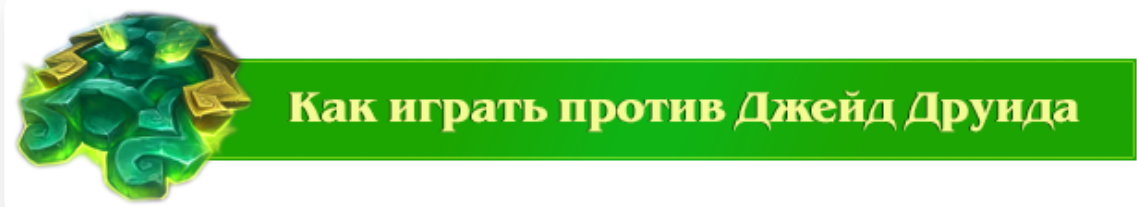


В данной любопытной ситуации Контроль Чернокнижник может применить **Осквернение**, но задача Друида помешать ему сделать это просто. Атаковав 4/4 существом, Sjow даст Чернокнижнику первую ступень «лесенки», которую Гул'дан не сможет получить самостоятельно, не затрачивая дополнительных карт. Пусть лучше оппонент думает, как реализовать **Осквернение** и зачистить стол, а Друид помогать ему в этом не будет. Поэтому в данной ситуации лучше всего атаковать только 5/5 и 3/5 существами, но целью выбрать разных Повелителей Бездны.

Зоолок – злейший враг Джейд Друида и вообще медленных версий класса на протяжении многих дополнений. Кобольды и катакомбы не стали исключением из правила, матч-ап этот крайне неприятен для вас, что вызвано, опять же, возможностью оппонента генерировать очень много характеристик на столе и усиливать их. Трудно еще и потому, что Зоолок может особо не спешить, у него есть масса тяжелых угроз для поздней стадии игры и, конечно же, его сила героя, которая не позволит Гул'дану остаться без карт.

Пользуйтесь тем, что у Зоолока не так много взрывного урона ([Страж ужаса](#) и [Ожог души](#) чаще всего) и способов рано усилить своих существ. Их значительно замедлит [Ползучая чума](#), если вовремя разыграть ее. Возможно, иногда с этим заклинанием можно и пожадничать, если летальный урон вам не грозит.

[вверх, к меню](#)



Джейд Друид пусть и не является пока что слишком распространенной колодой в ладдере, но, по крайней мере, внутри своего класса это определенный лидер. Вы в любом случае встретите Джейд Друида на вашем пути в легенду, другое дело, что не так часто, как какого-нибудь [Казакус Жреца](#) или [Темпо Разбойника](#).

Научиться играть против популярнейшей колоды Малфуриона полезно в любом случае, так что на этот раздел вы можете обратить пристальное внимание.

Начать стоит с лучших архетипов, способных стабильно справляться с Джейд Друидами. Их достаточное количество. Худшие оппоненты - Зоолок и Жрец на драконах. Помимо них хороши Биг Жрец, Агро Друид, Мурлок Паладин. Их колоды вы найдете в конце раздела.



Теперь о конкретных технических картах, которые помогут вам бороться с Джейд Друидами в ладдере:

Крадущийся упырь - это существо создано специально, чтобы останавливать именно этот архетип, однако Крадущегося упыря в сборки берут лишь самые медленные колоды, не имеющие проактивного плана на игру. А таких сейчас немного: [Казакус Жрец](#) и [Контроль Чернокнижник](#), например, предпочитают убить своего оппонента быстрее, чем это сделает Джейд Друид, так же могут поступать и другие медлительные колоды. Кто же может задуматься о Крадущимся упыре? В первую очередь - [Контроль](#)






Маг, Фатиг Воин, Контроль Воин, Контроль Паладин. Вы можете взять обсуждаемую карту и в **Казакус Жреца**, и в **Контроль Чернокнижника** в некоторых ситуациях. В случае с **Казакус Жрецом**, если в ладдере будет слишком много сборок **Джейд Друидов** с огромным количеством брони, тогда проще эту колоду переиграть по выгоде. **Контроль Чернокнижник** может задуматься о **Крадущемся упыре**, если у него в сборке нет таких карт, как **Горный великан** и/или **Страж ужаса** в наборе с другими инструментами (**Плотоядный куб**, **Безликий манипулятор** и так далее).

Гидра Горьких Волн – главное достоинство этого пятого дропа заключается в том, что у него невероятно огромное количество характеристик, а против **Джейд Друида** без каких-либо ультимативных ремувалов именно огромные характеристики являются ключом к успеху. Как-то просто совладать с помощью одной карты **Малфурион** с 8/8 угрозой не может, особенно если та будет выставлена на пятый ход.

Костяная кобыла – аналогичная ситуация и с этим существом, дающим огромное количество характеристик, правда, чуть позднее. Особенно неприятно для Друида то, что характеристики разбиты на две угрозы, совладать с парой крупных существ ему еще труднее, чем с одним.



И, наконец, несколько универсальных советов, которые помогут улучшить ваш матч-ап с Джейд Друидов вне зависимости от архетипа, которым вы играете:

-  Определите сборку **Джейд Друида**, помните о трех типах: обычный, накапливающий броню, использующий **Зов чашобы**. Так вы поймете сильные и слабые стороны оппонента, будете готовы к его действиям.
-  Будьте готовы к заклинанию **Развилка**, порой с его помощью **Джейд Друид** может неожиданно убить вас, если вы позволили ему закрепиться на столе несколькими, даже мелкими угрозами. Две копии **Развилки** дадут существам **Друида** суммарно +4 ед. атаки, что очень серьезно.
-  Следите за рукой **Друида**, если он постоянно наводит курсор на какую-то карту, особенно после получения брони, эта карта, вероятно, **Оберег: малая яшма**. По ее позиции в руке вы сможете просчитать, сколько урона она наносит в конкретный момент.
-  Большинство **Джейд Друидов** сейчас пользуются технической картой **Разрушитель чар**, будьте готовы к тому, что какая-то ваша серьезная угроза может получить **Немоту**, особенно если **Малфурион** уже перебрал свою колоду.
-  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 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, начиная с шести кристаллов маны Друида или даже раньше. Не разыгрывайте ненужных токенов просто так, потому что вы можете это сделать. А если и разыгрывайте, держите в руке какой-то способ легко избавиться от 1/5 провокаторов.



Не обыгрывайте такие карты, как **Ползучая чума** или **Разрушитель чар**, если у вас уже все очень плохо по ходу партии. Идите на риски и рассчитывайте, что Друид еще не получил ключевую карту в свою руку.



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.



С новой картой **Оберег: малая яшма** Джейд Друид чуть лучше стал справляться с воздействием на стол инструментами из руки. Однако в целом данная проблема сохранилась: перевернуть игровую ситуацию Малфуриону очень трудно, если у него нет существ на столе. Вы, опережая его по темпу, будете сами диктовать размены и решать, размениваться ли вообще или же атаковать по герою противника. Пользуйтесь данной уязвимостью Джейд Друида.

Зоолок от Хіхо

Зоолок от Хіхо



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Жрец на драконах с Злой призывательницей и Принцем Келесетом

Жрец на Драконах с Призывательницей/Кельсетом

<p>Пират Плазастрик Рыбак. Когда вы разыгрываете пирата, вы призывайте это существо из колоды. Пират</p>	<p>Клирик Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>	<p>Принц Келесет Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p>	<p>Капитан Южных морей Другие ваши пираты получают +1/+1. Pirate</p>	<p>Жрец Колты и Кабала Боевой клич: увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3.</p>	<p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль</p>
<p>Сумеречный покусунщик Боевой клич: меняется атака с выбранного существа, если у вас в руке есть дракон.</p>	<p>Сумеречный дракон Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке. Дракон</p>	<p>Вестник заката Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон. Дракон</p>	<p>Драконид-шпион Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы разыгрываете карту из колоды противника. Дракон</p>	<p>Лоббатон Гамблс В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке. Дракон</p>	<p>Злая призывательница Боевой клич: вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману.</p>
<p>Костяная кобыла Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p>	<p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. Зверь</p>	<p>Большая архивариус В конце своего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (если выделится случайной).</p>	<p>Нечто из янтаря Вы разыгрываете существо за (5) или больше, а затем призываете его.</p>	<p>Контроль разума Получите контроль над существом противника.</p>	

7820

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Биг Жрец Кобольды и катакомбы



Биг Жрец Кобольды и катакомбы

<p>Накладывает на существо эффект немоты.</p>	<p>Существа противника получают -3 к атаке на этом ходу.</p>	<p>Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.</p>	<p>Вы раскапываете копию заклинания из вашей колоды.</p>	<p>Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p>	<p>Боевой клич призывает 1/1 копию случайного существа из вашей колоды.</p>
<p>Уничтожает всех существ с атакой 2 или меньше.</p>	<p>Восстанавливает 12 ед. здоровья вашему персонажу.</p>	<p>Вы раскапываете ваше существо, погибшее в этом матче, а затем призываете его.</p>	<p>Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.</p>	<p>Призывает 5/5 копию случайного существа из колоды.</p>	<p>Замешивает всех существ в колоду противника.</p>
<p>Воскрешает 2 ваших разбитых существ. (Разбавляет 4 алмаза из вашей колоды.)</p>	<p>Проклятие: В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рунды смерти.</p>	<p>Боевой клич уничтожает всех существ с атакой 5 или больше.</p>	<p>В конце вашего хода вы берете карту Сна.</p>	<p>Проклятие: Покиньте поле. Предсмертный крик уничтожает случайное существо противника.</p>	<p>В конце вашего хода вы кладете на поле боя существо из вашей колоды.</p>

kolodahearthstone.ru













КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Агро Друид Кобольды и катакомбы



Агро Друид Кобольды и катакомбы


 <p>Пират Глазастик Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призывайте это существо из колоды. 1 Пират 1</p>	 <p>Кровавый корсар Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1. 1 Пират 2</p>	 <p>Колдовской ворон 2 Зверь 2</p>	 <p>Знак Логоса Ваши существа получают +1/+1. 2</p>	 <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. 1 Элементаль 2</p>	 <p>Жуткий крот 1 Зверь 3</p>
 <p>Сила дикой природы Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1, или призовите на поле боя волка 3/2. 2</p>	 <p>Важный тим свайков Находясь по обе стороны существа получают +1 к атаке. 2 Искат 2</p>	 <p>Метка И Шараджа Выбранное существо получает +2/+2. Если это зверь, вы берете карту. 2</p>	 <p>Друид-ровни Выберите эффект: превращаете в существо 1/2 с «Адам», или в существо 1/5 с «Привлекатель». 1 2</p>	 <p>Дикий рев Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода. 3</p>	 <p>Владыка склепа Провокация. Когда вы призываете существо, получаете +1 к здоровью. 1 6</p>
 <p>Разрушитель чар Боевой клич: накладывает эффект немоты на выбранное существо. 4 3</p>	 <p>Живая мана Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они умирают, вы получаете ману обратно. 5</p>	 <p>Гидра Горьких Волн Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою. 5 Зверь 8</p>	 <p>Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. 7 5 Зверь 5</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



5080















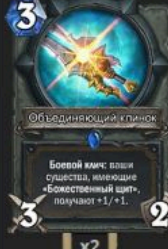




КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Мурлок Паладин от RDU




Мурлок Паладин от RDU


 Матрос Вожных морей Получает Рыбак, пока у вас в руке есть оружие. 2 Pirate 1	 Пират Глазастик Рыбак. Когда вы разыгрываете пирата, вы прокачиваете это существо из колоды. 1 Пират 1	 Мурлок-Волномом Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке. 1 Мурлок 2 x2	 Мурлок-Визитер Боевой клич: заменяет вашу силу героя на «Призывает мурлока 1/1». 1 Мурлок 3 x2	 Живец Темной Мечи Боевой клич: случайный мурлок у вас в руке получает +1/+1. 2 Мурлок 1 x2	 Праведная защитница Провокация. Божественный щит. 1 Мурлок 1 x2
 Пиролог Боевой клич: вы раскрываете секрет. 2 Мурлок 2	 Жонглер Киммалами После того, как вы призвали на поле боя существо, наносит 1 ед. урона случайному персонажу противника. 2 Мурлок 2 x2	 Озерный охотник Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает +1/+1. 2 Мурлок 3 x2	 Божественная Пиларь Вы берете карты до тех пор, пока у вас в руке не будет столько же карт, сколько у вашего противника. 3 Мурлок 3 x2	 Капитан Носных морей Другие ваши пираты получают +1/+1. 3 Pirate 3 x2	 Мурлок-полковник Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке. 3 Мурлок 3 x2
 Объединяющий клинок Боевой клич: ваши существа, имеющие «Божественный щит», получают +1/+1. 3 Мурлок 2 x2	 Кроткий мега-зверь Боевой клич: ваш мурлок адаптируется. 5 Зверь 4 x2	 Кору жю! Вербует 3 существа стоимостью (2) или меньше. 4 Мурлок 4 x2	 Арандась-Солнцеларич Провокация. Боевой клич: атака и здоровье всех прочих существ становятся равны 3. 6 Мурлок 7 3	 Коридорный ужас Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое погибает, пока эта карта у вас в руке. 5 Зверь 5 x2	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



9120



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена




Бюджетный Джейд Друид

У Джейд Друида есть несколько невероятно мощных и трудно заменимых легендарных и эпических карт, таких как [Развилка](#) и [Айя Черная Лапа](#). Но самая важная – [Тотальное заражение](#) – буквально не может быть исключена даже из бюджетной версии архетипа. Если вы хотите играть медленными колодами Друида, пара эпических карт за десять кристаллов маны для вас – цель номер один. От остального, пусть и скрепя сердцем, избавиться все-таки возможно.

Колода Бюджетного Джейд Друида


Бюджетный Джейд Друид


<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p>	<p>1</p> <p>Земляная щелка</p> <p>Ваши выбранное существо получает +1/+1, после чего вы получаете броню в размере его атаки.</p>	<p>1</p> <p>Оберег: малам-ашча</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 2 ед. брони для заклинания.)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Нефритовый плод</p> <p>Выберите эффект: призывает нефритового голема, или увеличивает 3 ед. брони этой карты в колоде.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p>	<p>2</p> <p>Будный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Жадный дух</p> <p>Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>3</p>	<p>3</p> <p>Нефритовый цветок</p> <p>Призывает нефритового голема. Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Разрушитель чер</p> <p>Боевой клич: наказывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>4</p>	<p>4</p> <p>Зов чашобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из крепостал</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Гоблин-аукционист</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>4</p> <p>4</p>	<p>6</p> <p>Нефритовое чуднше</p> <p>Провокация. Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Ползучая чума</p> <p>Призывает скраббл 1/5 с «Провокация». Если противника больше существ, эффект игнорируется.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Костяная кобыла</p> <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокация».</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Тотальное тарженне</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гурдалака 5/5.</p> <p>x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

2380





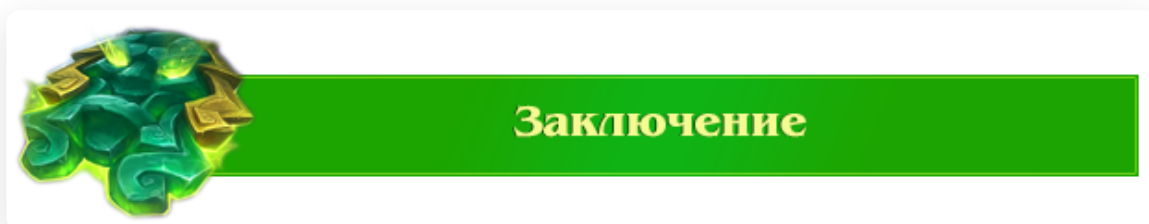
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Такая версия может показаться странной на первый взгляд, но в целом она достаточно состоятельна. Нефритовых големов разогнать, может быть, не так уж и просто, однако возможности выиграть время для достаточного перебора колоды есть. Разумеется, если у вас есть какие-то легендарные и эпические карты из основных сборок, их можно добавить сюда. Наличие Развилки поможет вам создать версию без Зова чащобы, но с Нефритовым духом и Хранителем болот. [Фэндрал Олений Шлем](#), наоборот, может послужить причиной сохранения этой связки карт и добавления еще одной копии [Гнева](#).

Если у вас есть рыцарь смерти Друида или [Айя Черная Лапа](#), конечно, их стоит добавить в колоду, заменив текущие шестые-седьмые бюджетные дропы, а также [Озарение](#).

[вверх, к меню](#)



Джейд Друид, может быть, и не самая любимая колода в Hearthstone, хотя прямо сейчас никаких претензий к ней нет: у Джейд Друида много разнообразных сборок, архетип не выигрывает всех без особых проблем и не досаждают чрезмерной популярностью.

Зато эта колода способно достойно отвечать вызовам меты, например, хороша она в противостоянии с популярнейшим [Казакус Жрецом](#) – настоящей «грозой» ладдера в нынешнее время.

Может быть, сейчас то самое время, когда можно принять Джейд Друида и насладиться его геймплеем в последний раз. Не забывайте, что через пару месяцев все карты Злачного города Прибамбаска уйдут в Вольный режим, то есть вся основа архетипа попросту исчезнет: [Нефритовый идол](#), [Айя Черная Лапа](#), [Нефритовое чудище](#) и так далее – всего этого не станет, а значит и сам Джейд Друид прекратит свое существование в рамках Стандартного режима.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!

[ВВЕРХ, К МЕНЮ](#)