

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Казакусан Друид — самая популярная колода меты. Большой гайд по архетипу

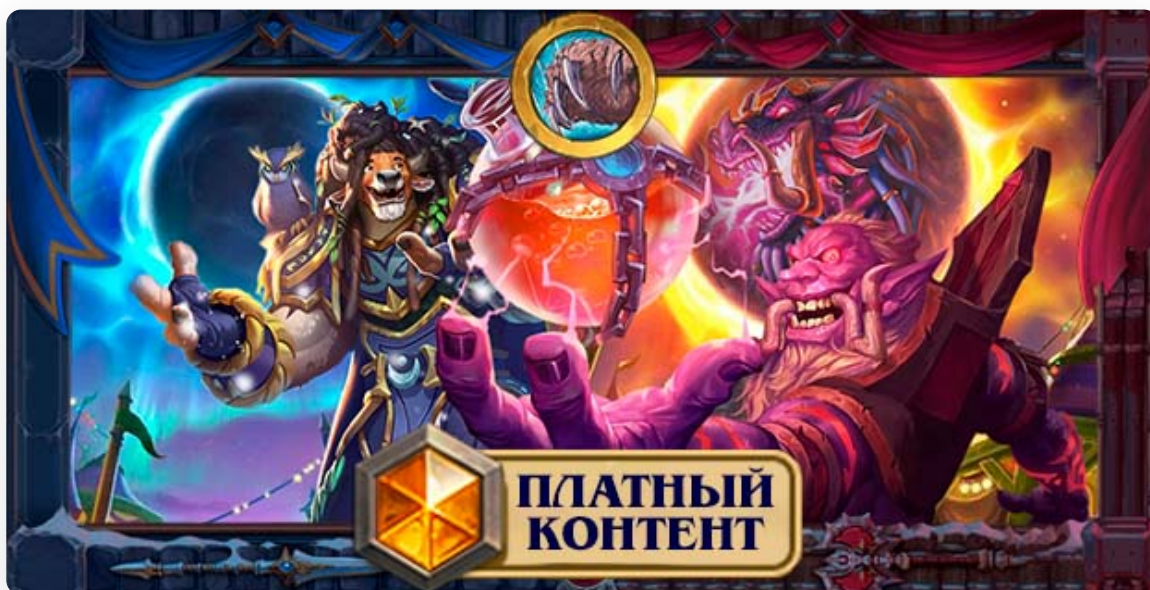
07.03.2022

Гайды

Разделенные Альтераком

(Обновлено) Казакусан Друид — самая популярная колода меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ









Герой гайда — [Казакусан Друид](#) в мете Разделенных Альтерака после выхода Логова [Ониксии](#). Архетип новый и появился только в патче 22.4, хотя за основу взят классический Рамп Друид, знакомый всем по прошлым метам.

[Казакусан Друид](#), что понятно из названия, выстраивает геймплей вокруг одноименной легендарки, которая дает доступ к сильнейшим сокровищам Дуэлей. С ними Друид проворачивает имбалансные комбинации, побеждает эффектно и красиво. До выхода мини-набора такие стратегии казались мемными, но на деле они показывают хорошие результаты. [Казакусан Друид](#) быстро вырвался в топы меты по популярности, он показывает отличный винрейт и ополчил против себя значительную часть ладдера. Но

даже нерфы не сломили героя гайда: он показывает хороший винрейт в мете, многие игроки берут с ним топовые строчки Легенды.

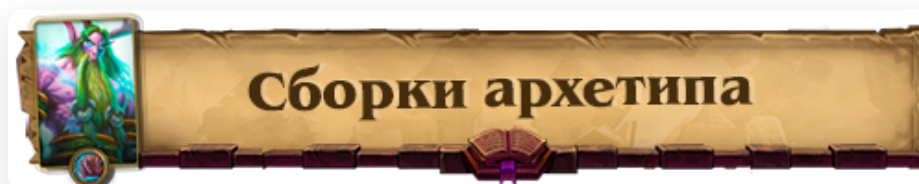
Подробный гайд расскажет, как играть новым архетипом Альтерака. Вы найдете оптимальные сборки **Казакусан** Друида и способы собрать собственную с учетом коллекции. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты.

Гайд обновлен 7 марта 2022 года. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
 -  *Изменены колоды и описания к ним*
 -  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
 -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов*
 -  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
 -  *Добавлены описания новых противостояний в разделе "Матч-апы", дополнены старые.*

Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены и крафт карт*
6. *- Максимально бюджетная версия*
7. *О ротации Стандарта*
8. *Муллиган*
9. *Стратегия игры*
10. *- Основы геймплея*
11. *- Способы победы*
12. *- Тир-лист сокровищ Казакусана*
13. *Полезные советы*
14. *Матч-апы*



Казакусан Друид — новый архетип, но игроки уже нашли несколько хороших подходов в сборкам. По ладдеру гуляют много разных колод — лучшие и непохожие друг на друга мы собрали в этом разделе. Их можно разделить на три вида:

- Казакусан Друиды с тяжелыми картами (Рейдовый босс *Ониксия* + *Щит Кенария*).

- - Казакусан Друиды, нацеленные только на разгон по мане, защиту и добор карт

- Казакусан Друиды с токен синергиями (*Рой Светлячков* и *Одеревенение*)

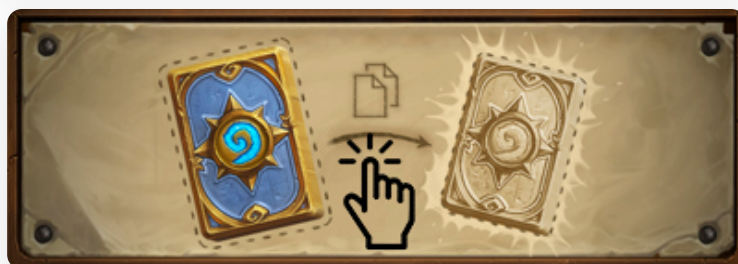
Встречаются и гибридные версии с несколькими наборами разных карт.



Тяжелый Казакусан Токен Друид

Казакусан Токен Друид

<p>0</p> <p>Искровет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Природоведение</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Безразмерная сумка</p> <p>Вы раскрываете карту со стоимостью, равной количеству оставшихся у вас кристаллов маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Лунное затмение</p> <p>Нанесет 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание из этого хода стоит на (2) меньше.</p> <p>Лунная жатва</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Солнечное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание из этого хода сбрасывает дожде.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>На глазок</p> <p>Вы берете карту. Отгадайте, стоит ли следующая карта больше или меньше, чтобы взять ее.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Наравнявший светлячки</p> <p>Вы раскрываете нижнюю карту из вашей колоды. Если вы разыгрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту.</p> <p>Лунная жатва</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Завидное величие</p> <p>Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода; или получает +8 к броне.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Грибные богатства</p> <p>Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом существа.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Гейф Вольное Сердце</p> <p>Боевой маг с 5/5 атакой и 20. Вы получаете кристалл маны. Вы берете карту.</p> <p>Природа</p> <p>5</p>	<p>5</p> <p>Рой светлячков</p> <p>Вы призываете светлячка 2/2 за каждое заклинание в руке.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Одревенение</p> <p>Призывает дух древней 2/2. Ваши существа получают +2/+1.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Чешуя Онксиса</p> <p>Заклинает вашу сторону дракончиками 2/1 с «Натиском».</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Казакусан</p> <p>Боевой маг с 8/8 атакой и 8 броне. Если все существа в вашей команде драконы, создает колоду из сокровищ.</p> <p>Дракон</p> <p>8</p>	<p>8</p> <p>Щит Кенария</p> <p>Вы получаете +8 к броне. Превращает случайное существо за (8).</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Редкий бог Онксиса</p> <p>Напек. Неустойчивость, если у вас под контролем есть дракончик. Боевой маг с 10/10 атакой и 20. Вы получаете кристалл маны. Вы берете карту.</p> <p>Дракон</p> <p>8</p>	




Одна из самых популярных и распространенных сборок с хорошим винрейтом. Тут есть и токен синергии (Рой светлячков + Одеревенение), и тяжелые Рейдовый босс Ониксия и Щит Кенария. Тут нет Рудника Ледяного Зуба, потому что заклинание далеко не всегда достанет Казакусана из колоды.

Казакусан Друид с Малигосом


Казакусан Друид


<p>0</p> <p>Искровет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перевернуть (2)</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Природоведение</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Безразмерная сумка</p> <p>Вы раскрываете карту со стоимостью, равной количеству существ у вас в кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Железная кора</p> <p>Существо получает +1/+3 и «Проклятие». Стоит (6), если у вас 7 или больше кристалл маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Лунное затмение</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание из этого хода стоит на (2) меньше.</p> <p>Лунная магия</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Солнечное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывается дважды.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Наглазок</p> <p>Вы берете карту. Откладываете, если следующая карта больше или меньше, чтобы взять ее.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Награда за выживание</p> <p>Вы раскрываете новую карту из вашей колоды. Если вы раскрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Болотный луч</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Стоит (0), если у вас 7 или больше кристалл маны.</p> <p>Лунная магия</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Буйный рост</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Таблет Вольное Сердце</p> <p>Боевой клмс повышает максимальный запас маны до 20. Вы получаете кристалл маны. Вы берете карту.</p> <p>5</p>	<p>7</p> <p>Чешуя Ониксии</p> <p>Заполняет вашу сторону дракончиками 2/1 с «Натиском».</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Казакусан</p> <p>Боевой клмс: если все существа в вашей колоде – драконы, создает колоду из соаронцов.</p> <p>8 Дракон 8</p>	<p>8</p> <p>Щит Кенария</p> <p>Вы получаете +8 к броне. Призывает случайное существо за (8).</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Малигос Аранисель Малиг</p> <p>Боевой клмс: вы берете заклинания, пока рука не заполнится.</p> <p>4 Дракон 12</p>	<p>10</p> <p>Рейдовый босс Ониксия</p> <p>Наток. Неравновесие, если у вас нет в колоде есть дракончик. Боевой клмс: призывает англ. дракончиков 2/1 с «Натиском».</p> <p>8 Дракон 8</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru

7300





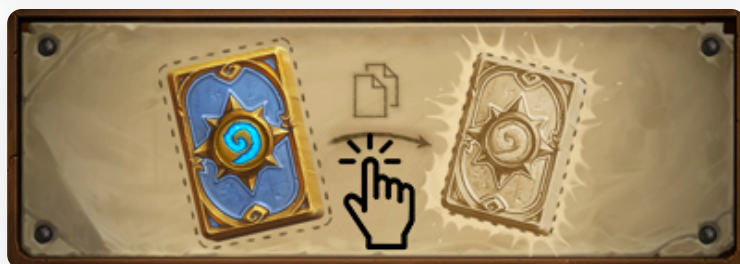


Сборка с тяжелыми картами, но без токен синергий. Вместо них Друид использует больше разгона по мане, синергии с разгоном и [Малигоса Хранителя Магии](#). Легендарный дракон не портит синергии с [Кзакусаном](#), позволяет добрать заклинания из стартовой колоды или сокровища после розыгрыша [Кзакусана](#).

Кзакусан Друид от Feno (максимум добора)

Казакусан Друид от Fenox

<p>0</p> <p>Искроцвет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2) Природа</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 добротный кристалл маны до конца хода. Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Природоведение</p> <p>Вы раскапываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше. Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Безразмерная сумка</p> <p>Вы раскапываете карту со стоимостью, равной количеству оставшихся у вас кристаллов маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Дунное затмение</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) меньше. Ледяная магия</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Солнечное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывает дождед.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>На глазок</p> <p>Вы берете карту. Отпадает, стоит ли следующая карта больше или меньше, чтобы взять ее.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Наряды льда и света</p> <p>Вы раскапываете новую карту на этой колоде. Если вы раскапываете ее на этом ходу, вы берете самую карту.</p> <p>Ледяная магия</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Будильник Ледяного Зуба</p> <p>Выберите эффект: вы берете карту с наименьшей стоимостью или вы берете карту с наибольшей стоимостью.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Буйный рост</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дунный амулет</p> <p>Ваш герой получает +4 к атаке до конца хода. Порек: он также получает +8 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Зверинское нежелательство</p> <p>Выберите эффект: ваш герой получает +4 к атаке до конца хода; или получает +8 к броне.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Гафф Вольное Сердце</p> <p>Боевой клич повышает максимальный запас маны до 20. Вы получаете кристалл маны. Вы берете карту.</p> <p>5</p>	<p>6</p> <p>Нарядные панцири</p> <p>Можно обменять. Призывает дух черепаш (2/7 с «Прокляцией»).</p>	<p>7</p> <p>Чешуя Опиксис</p> <p>Заполняет вашу сторону драконическими 2/1 с «Натиском».</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Казакусан</p> <p>Боевой клич: если все существа в вашей колоде – драконы, создает колоду из сокровищ.</p> <p>8</p>	



Сборка с максимальным количеством добора, защиты и разгона по мане без каких-либо альтернативных способов победы за исключением **Казакусана**. Преимущество такой колоды — она чуть чаще и быстрее реализует ключевую легендарку.

Тут есть и специфические защитные карты: **Лунный амулет** и **Звериное неистовство** дают много брони, а еще могут помочь добить противника. **Нарядные панцири** и **Чешуя Ониксии** — защитные инструменты, которые сделают лучше сконцентрированные на контроле стола матч-апы.

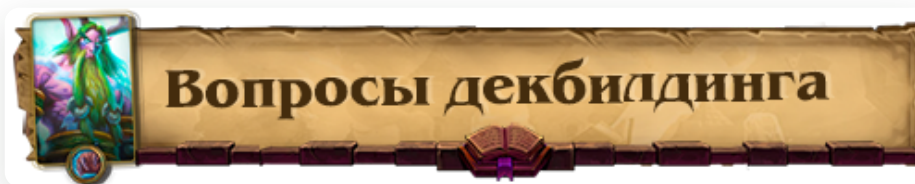
Казакусан Друид от Feno (токен синергии)

Казакусан Друид от Fenox



Еще один подход к сборке **Казакусан** Друида — добавление токено синергий, то есть пары **Рой светлячков** и **Одеревенение**, но исключение тяжелых карт. Массовый бафф отлично работает не только с заспамом стола в колоде, но и со многими сокровищами **Дуэлей**, которые дает **Казакусан**.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. Пусть **Казакусан** Друид — новый архетип, многие его карты ранее использовал классический **Рамп** Друид. Поэтому выбор многих карт очевиден и уже вряд ли изменится.

Основа колоды Казакусан Друида (18/30)

Стоимость основы колоды - 4680 пыли

 Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2) Природа x2	 Вы раскапываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше. Природа x2	 Вы раскапываете карту со стоимостью, равной количеству оставшихся у вас кристаллов маны. x2	 Наносит 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) меньше. Лунная магия x2	 Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывает дважды. Природа x2	 Вы раскапываете копию карты из вашей колоды. Если вы разыграете ее на этом ходу, вы берете саму карту. Лунная магия x2
 Выберите эффект: вы берете карту с наименьшей стоимостью или вы берете карту с наибольшей стоимостью. x2	 Вы получаете два пустых кристалла маны. Природа x2	 Боевой клич повышает максимальный запас маны до 70. Вы получаете кристалл маны. Вы берете карту. 5	 Боевой клич если все существа в вашей колоде — драконы, создает колоду из сокровищ. 8 Дракон 8		

Код основы колоды:



18 представленных карт — в первую очередь разгон по мане, добор и непосредственно сам **Казакусан**. Есть и одна оборонительная карта — **Лунное затмение**.

Из основы колоды могут исключить Рудник Ледяного Зуба, если в сборку добавляются другие карты за 8 маны и тяжелее.

Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.

Опциональные и технические карты

Среди опциональных карт Казакусан Друида только заклинания и драконы. Существ другого типа брать не стоит, потому что в этом случае боевой клич Казакусана не будет всегда активен.



Озарение — популярное и важное заклинание, которое поможет быстрее играть разгон по мане и Казакусана. Почти всегда берут 1-2 копии, хотя есть сборки и без Озарения — обычно с токен синергиями и тяжелыми картами.

Железная кора — хорошая оборонительная опция, которую обычно играют на Казакусана сразу же после его розыгрыша. Проблема в том, что порой Казакусана играют через Искроцвет, Озарение и Монетку, так что Железная кора не будет стоить 0 маны. Цели для заклинания найдутся и позднее, но порой бывает слишком поздно.

На глазок — хороший способ перебора колоды в поисках ключевых карт до или после розыгрыша Казакусана. Недосток заклинания в его нестабильности: вы не всегда угадаете стоимость следующей карты, а иногда она будет идентичной. Особенно трудно угадать, если вы подбираете одно из заклинаний за 2 маны.

Болотный луч — улучшает темповые матч-апы, где большой акцент идет на контроль стола, хотя будет полезен почти во всех матч-апах. Как и в случае с Железной корой,

проблема **Болотного луча** в том, что Друид не всегда быстро получает 7 постоянных кристаллов маны (не с **Искроцвета**, **Монетки** и **Озарения**). Хотя **Болотный луч** не нужно комбинировать с чем-то, так что реализовать заклинание проще, чем **Железную кору**.

Буйный рост — не такой хороший способ разгона по мане, как **Буйство природы**, но одна копия часто появляется в сборках. Улучшает в первую очередь медленные матч-апы.

Грибные богатства — мощный источник добора, который использовали бы чаще, если бы не антисинергия с **Казакусаном**. Сбросить главный способ победы — верный путь к поражению, но если дракон уже в руке или вы не боитесь рисков, **Грибные богатства** станут отличным выбором. Обратите внимание, что заклинание может сбросить и существ-сокровища после розыгрыша **Казакусана**.

Звериное неистовство и **Лунный амулет** — заклинания часто берут вместе, хотя можно собрать колоду и только с одним источником брони. Оба заклинания хороши не только как источники брони, но и как дополнительный взрывной урон. Часто с баффом атаки можно неожиданно для оппонента закончить партию — особенно под **Солнечным затмением** или в комбинации с сокровищами **Казакусана**.

Одеревенение + Рой светлячков — пару заклинаний берут вместе, чтобы получить дополнительный способ победы в стиле Токен Друида. **Одеревенение** отлично работает не только с **Роем светлячков**, но и со многими сокровищами **Казакусана**, а еще с Чешуей **Ониксии** и другими способами заспама стола. Какие именно матч-апы улучшает эта пара, а какие ухудшает — пока что сложно сказать. В теории заклинания пригодятся почти в любом противостоянии.

Нарядные панцири — дополнительный защитный инструмент пригодится не только в сверхагрессивных матч-апах, но и многих медленных. Заклинание не нужно во многих ситуациях, так что его без особых раздумий обменивают в поисках карт посильнее. Из-за такой универсальности хотя бы одна копия **Нарядных панцирей** появляется во многих сборках.

Чешуя Ониксии — мощное заклинание, которое позволяет вернуть контроль стола. В сверхагрессивных матч-апах его играют через **Искроцвет**, **Озарение** и **Монетку**, чтобы зачистить стол от ранних угроз. В поединках помедленнее заклинание используют в мид и лейтгейме, чтобы избавиться от одной-двух крупных угроз. У Друида не так много способов вернуться в игру и перевернуть ситуацию по темпу, поэтому **Чешуя Ониксии** хорошо себя показывает. Хотя есть сборки и вовсе без этого заклинания.

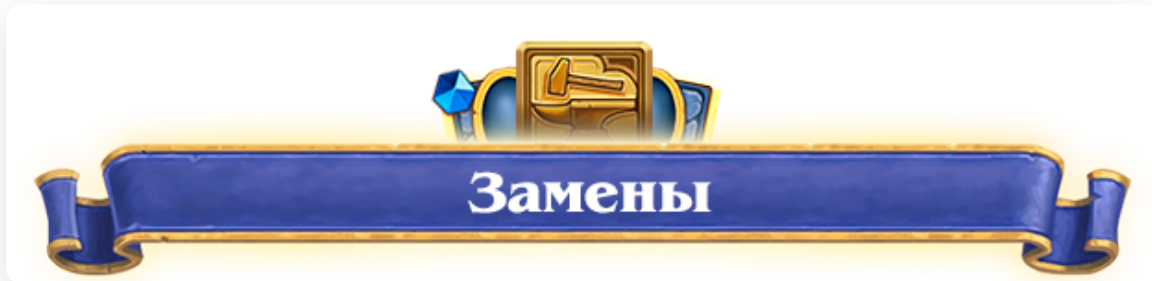
Щит Кенария — отлично работает и в защите, и в нападении, синергирует с **Солнечным затмением**. Такое тяжелое заклинание для **Казакусан** Друида не обязательно, потому что есть другие способы победы и накопления брони. Но самая главная проблема — антисинергия с **Рудником Ледяного Зуба** — это заклинание не доберет **Казакусана** в 100% случаев, а это очень важно для архетипа. Обычно **Щит Кенария** и **Рудник Ледяного Зуба** не берут вместе.

Рейдовый босс Ониксия — одно из немногих существ, которое можно взять в колоду, потому что это дракон и он не мешает активировать боевой клич **Казакусана**. Этот десятый дроп — сильная легендарка, которая отлично борется за стол и позволяет совершить темповый переворот. Как и в случае с **Щитом Кенария**, если **Рейдового босса Ониксию** берут в сборку, то исключают **Рудник Ледяного Зуба**.

Малигос Хранитель Магии — еще один дракон, которого можно взять в сборку без вреда для Казакусана. Всегда заполняет руку оригинальными заклинаниями из колоды или сокровищами Дуэлей после розыгрыша Казакусана.

Менее популярные опциональные карты: Терновые стражи, Почкование, Дар природы и другие.

[к оглавлению](#)



Казакусан Друид — относительно недорогая колода, которую просто скрафтить. Обычно в сборках только пара легендарок и эпиков. Далее мы обсудим, можно ли их заменить и как это сделать.



На глазок — хорошее заклинание, но не обязательное. Замените на одну копию **Грибных богатств**, а вместо второй берите карту с другой функцией, например **Болотный луч** или **Буйный рост**.



Рудник Ледяного Зуба — ключевое заклинание для архетипа, если в нем нет **Щита Кенария** и **Рейдового босса Ониксии**, потому что позволяет гарантированно добирать **Казакусана**, а это основной способ победы почти во всех матч-апах.

Обязательно крафтите две копии заклинания, если нет **Рейдового босса Ониксии** и **Щита Кенария**.



Гафф Вольное Сердце — вспомогательная, но очень сильная легендарка. В теории **Казакусан Друид** может обойтись без этого героя, но станет слабее. Заменить Гаффа можно на **Буйный рост**.



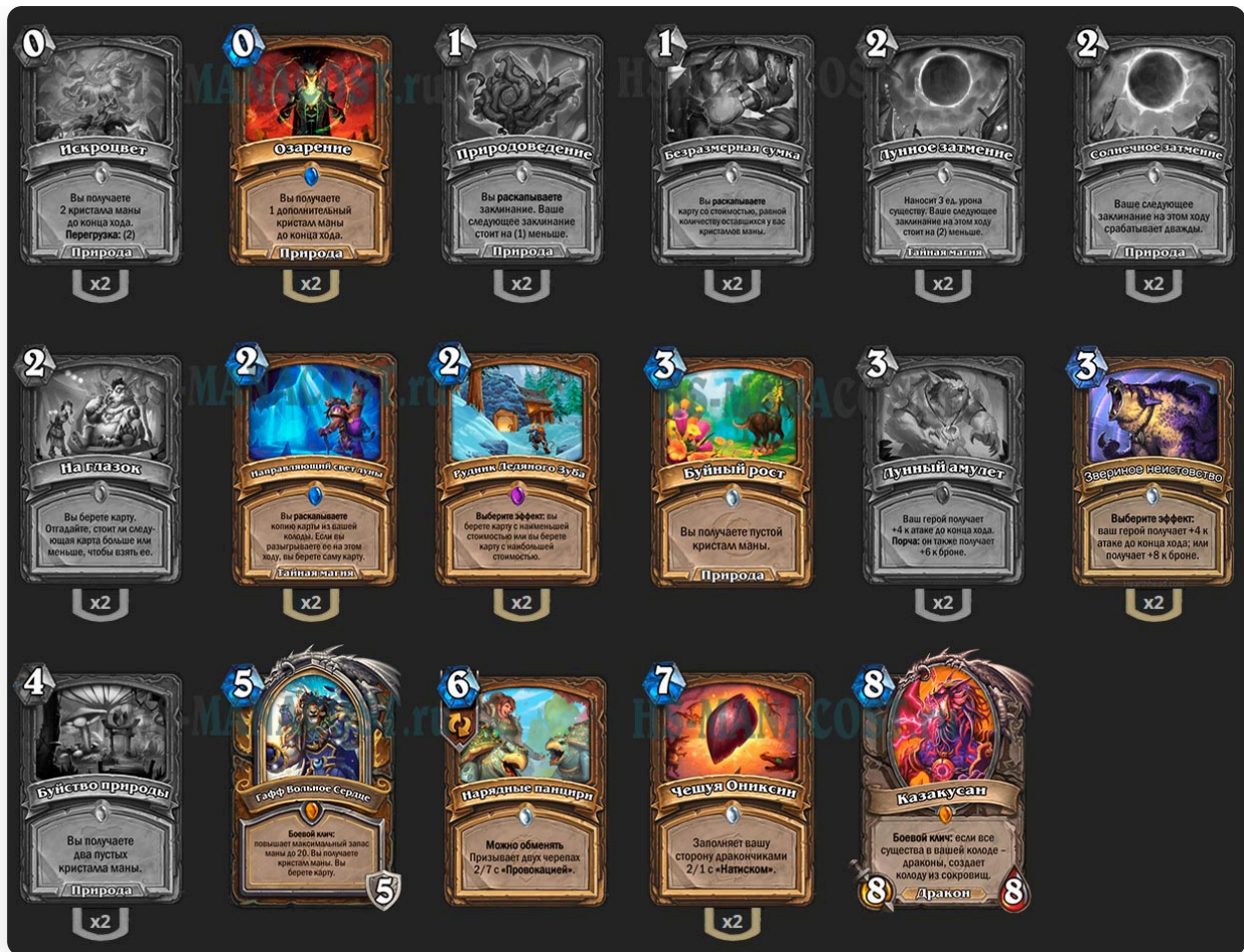
Казакусан — обязательная легендарка, вокруг которой выстроена вся колода. Обязательна для крафта.

О ротации Стандарта

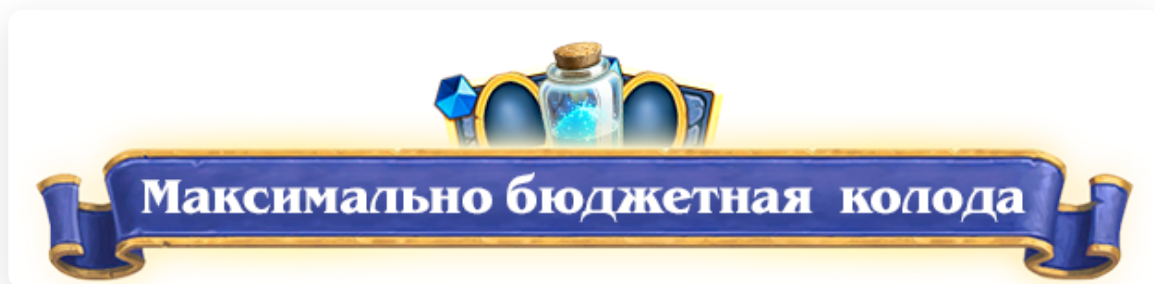
Весной 2022 года (конец марта или апрель) будет ротация Стандартного режима. В результате в Вольный уйдут карты дополнений Руины Запределья, Некроситет и Ярмарка безумия.

Ротация прекратит существование **Казакусан Друида** в нынешнем состоянии: ключевая легендарка в режиме останется, но уйдут ключевые рамп синергии и мощнейшие заклинания. Если архетип и продолжит свое существование после ротации, то точно кардинально изменится.


















Какие карты уйдут в Вольный этой весной

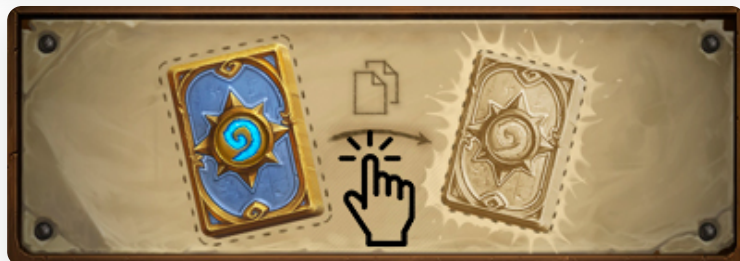
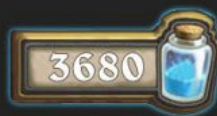


Аккуратнее с крафтом карт, которые уходят в Вольный режим этой весной. Если вы не планируете много играть в Стандарте в ближайший месяц и вас не интересует Вольный, воздержитесь от крафта **На глазок** и замените заклинание на **Грибные богатства** + **Болотный луч**. Все остальные заклинания стоят не так много чародейной пыли, так что их можно скрафтить в любом случае.



Максимально бюджетный Казакусан Друид

<p>0</p>  <p>Искровет</p> <p>Вы получаете 2 кристалла маны до конца хода. Перегрузка: (2)</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>0</p>  <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Природоведение</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Ваше следующее заклинание стоит на (1) меньше.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p>  <p>Безразмерная сумма</p> <p>Вы раскрываете карту со стоимостью, равной количеству оставшихся у вас кристаллов маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Железная кора</p> <p>Существо получает +1 к атаке и «Провокация». Стоит (0), если у вас 7 или больше кристаллов маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Душное затмение</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Ваше следующее заклинание из этого хода стоит на (2) меньше.</p> <p>Талант: мана</p> <p>x2</p>
<p>2</p>  <p>Солнечное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание из этого хода сбрасывает деджам.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Нарядный светлый дым</p> <p>Вы раскрываете карту из колоды. Если вы раскрываете ее на этом ходу, вы берете самую карту.</p> <p>Талант: защита</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Будильник Ледяного Зуба</p> <p>Выберите эффект: вы берете карту с наименьшей стоимостью или вы берете карту с наибольшей стоимостью.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Грибные богатства</p> <p>Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом Существа.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Болотный дум</p> <p>Наносит 3 ед. урона существу. Стоит (0), если у вас 7 или больше кристаллов маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Лунный амулет</p> <p>Ваш герой получает +4 к атаке до конца хода. Перес: он также получает +6 к Броне.</p> <p>x2</p>
<p>3</p>  <p>Буйный рост</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Буйство природы</p> <p>Вы получаете два пустых кристалла маны.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>6</p>  <p>Нарядные панцири</p> <p>Можно обменять. Призывает дух черепаш 2/7 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	<p>7</p>  <p>Чешуя Опиксип</p> <p>Заполняет вашу сторону дракончиками 2/1 с «Натиском».</p> <p>x2</p>	<p>8</p>  <p>Казакусан</p> <p>Боевой клич: если все существа в вашей колоде – драконы, создает колоду из сокровищ.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	



Главное отличие максимально бюджетной версии — отсутствие [Гаффа Вольное Сердце](#) и [На глазок](#). Вместо этих карт в сборке появляются [Грибные богатства](#) и две копии [Буйного роста](#).

Такая сборка обойдется вам с 3680 пыли и покажет неплохие результаты. Она слабее оптимальных версий, но незначительно — взять [Легенду](#) и даже высокие ее ранги все еще возможно.

[к оглавлению](#)



Мудлиган [Казакусан](#) Друида достаточно простой и мало чем отличается от класса к классу. Сначала мы разберем основы и общие правила выбора карт в стартовую руку, а потом познакомимся с классовой спецификой муллигана.

Всегда



С хорошей рукой



Против Агро



Против контроля



Буйство природы — одна из лучших карт в стартовой руке, которую нужно оставлять в любом матч-апе. Две копии **Буйства природы** нужны только с Монеткой или с очень хорошей рукой.



Гафф Вольное Сердце — еще одна топовая карта, оставляйте всегда



Буйный рост — не такой сильный разгон по мане, как **Буйство природы**, но все равно сильное заклинание, которое можно оставить всегда



Природоведение — гибкая и вариативная карта. Можно оставить в стартовой руке почти во всех ситуациях. Сбрасывайте только в медленных матч-апах с плохой рукой.



Искроцвет — оставляйте всегда в темповых матч-апах, а в медленных только с **Буйством природы** или **Гаффом Вольное Сердце**



Казакусан — ключевой способ победы. Оставляйте всегда в медленных матчах, а во всех остальных случаях только с разгоном по мане.



Рудник Ледяного Зуба — гарантированный способ взять Казакусана или Искроцвет, если дракон уже в руке. Оставляйте в тех же случаях, что эти карты.



Безразмерная сумка — чаще всего используют со старта, чтобы раскопать Искроцвет или Озарение. Можно оставить в большинстве матч-апов в качестве первого хода, чтобы раскопать Искроцвет — тут те же правила, что и в случае с этим заклинанием — преимущественно в темповых поединках, а в медленных только с разгоном по мане.



Лунное затмение — оставляйте в темповых матчах. Две копии нужны только с Монеткой и хорошей рукой.



Рой светлячков — всегда оставляйте в темповых матчах и в некоторых медленных (где нет так много AoE зачисток). Вторую копию сбрасывайте всегда.

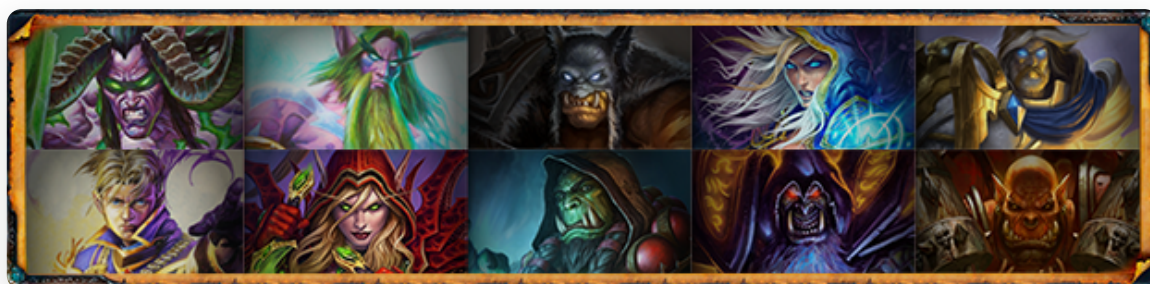


На глазок, Направляющий свет луны — способы добора, которые можно оставить только с очень хорошей рукой — в первую очередь с разгоном по мане и доступом к Казакусану.



Другие карты — на муллигане оставляют редко.

Далее о том, что Казакусан Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Охотник на демонов: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Воин: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Паладин: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Рой светлячков.

Охотник: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет, Лунное затмение, Рой светлячков. С хорошей рукой — Безразмерная сумка.

Друид: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок, Рой светлячков.

Разбойник: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Шаман: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

Маг: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение, Искроцвет, Рой светлячков. С хорошей рукой — Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба.

Жрец: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба.

Чернокнижник: Буйство природы, Гафф Вольное Сердце, Природоведение. С хорошей рукой — Искроцвет, Безразмерная сумка, Казакусан, Направляющий свет луны, Рудник Ледяного Зуба, На глазок.

[к оглавлению](#)



Основы геймплея

Казакусан Друид — новая версия Рамп Друида, которая почти полностью выстроена вокруг новой легендарки Казакусан. Какой бы сборкой вы ни играли, Друид почти в каждой партии старается как можно быстрее сыграть Казакусана и задавить противника мощнейшими сокровищами.

Вся колода построена так, чтобы Друид **как можно быстрее нашел и разыграл Казакусана**. Дракона в любой ситуации нужно использовать как можно быстрее и оптимизировать весь геймплей под эту задачу.



В сборках много **способов добора** — в том числе **Рудник Ледяного Зуба**, который гарантирует взятие **Казакусана** из колоды, если выбрать самую дорогую карту. Если **Казакусан** уже в руке, чаще всего **Рудник Ледяного Зуба** играют, выбирая самую дешевую карту в колоде, чтобы достать **Искроцвет** и **Озарение**. Эти заклинания помогут раньше сыграть **Казакусана** или разгон по мане.

Другие способы добора часто сильнее, но достают случайные карты из колоды. Их полезно играть и до, и после розыгрыша **Казакусана** в зависимости от захода и доступной маны. Иногда **Казакусан** Друиды используют **Грибные богатства** — заклинание сильное, но может сбросить самого **Казакусана**, если доберет этого дракона. Играть **Грибные богатства** все равно стоит во всех случаях, но если в руке есть и **Рудник Ледяного Зуба**, сначала лучше сыграть это заклинание за 2 маны.

Как и классические Рамп Друиды, этот использует многочисленные **разгоны по мане** — **Буйный рост**, **Буйство природы** и **Гафф Вольное Сердце**. Есть и временные баффы маны (**Искроцвет** и **Озарение**), а еще способы получить их. Чаще всего эти карты используются для раннего разгона по мане или раннего розыгрыша самого **Казакусана**.

В начале партии Друид часто сталкивается с несложными, но важными задачами: как правильно сыграть полученный разгон по мане (временный и перманентный), чтобы как можно быстрее реализовать **Казакусана**. Часто нужно продумывать свои действия на 2-3 хода вперед, учитывая полученные кристаллы маны и перегрузку с **Искроцвета**. Часто не нужно отдавать **Искроцвет**, **Озарение** и **Монетку** слишком рано для розыгрыша **Буйства природы** и **Буйного роста**, потому что быстрее к **Казакусану** вы придете, если сыграете **Искроцвет**, **Озарение** и **Монетку** для этого дракона, хотя это справедливо не всегда. Точно почти всегда можно играть временные источники маны для реализации **Гаффа Вольное Сердце**, потому что он не только разгоняет вас по мане, но и добывает карты — и боевым кличем, и силой героя.

Друид берет и некоторые **защитные опции**. Они варьируются от сборки к сборке, но всегда нацелены на зачистку стола или закрытие героя провокациями. В агрессивных матч-апах и тяжелых случаях дорогостоящие защитные карты вроде **Нарядных панцирей** и **Чешуи Ониксии** играют через **Искроцвет**, **Озарение** и **Монетку**, а розыгрыш **Казакусана** откладывают (иногда он вовсе не нужен, хотя редко).

Гибкая и вариативная карта в любой сборке — **Солнечное затмение**. Четких правил ее розыгрыша нет: опций слишком много. В идеале удвоить заклинания-сокровища уже после розыгрыша **Казакусана**, но такие мощные комбинации удаются далеко не всегда. **Солнечное затмение** хорошо работает с источниками добора и способами накопления брони. Редко заклинание комбинируют с **Буйством природы**, **Безразмерной сумкой**, **Природоведением** и другими спеллами.

Геймплей **Казакусан** Друида почти всегда сводится к ключевой легендарной карте — **Казакусан почти всегда станет ключевым источником победы**. Много в игре зависит от раскопанных сокровищ: что вы выберете, как быстро это получите и в каких комбинациях реализуете. Подробнее об этом поговорим далее.

[к оглавлению](#)



Способы победы

Архетип может одержать победу с помощью трех способов. Чаще всего он пользуется первым даже в агрессивных поединках,

- **Казакусан и сокровища**

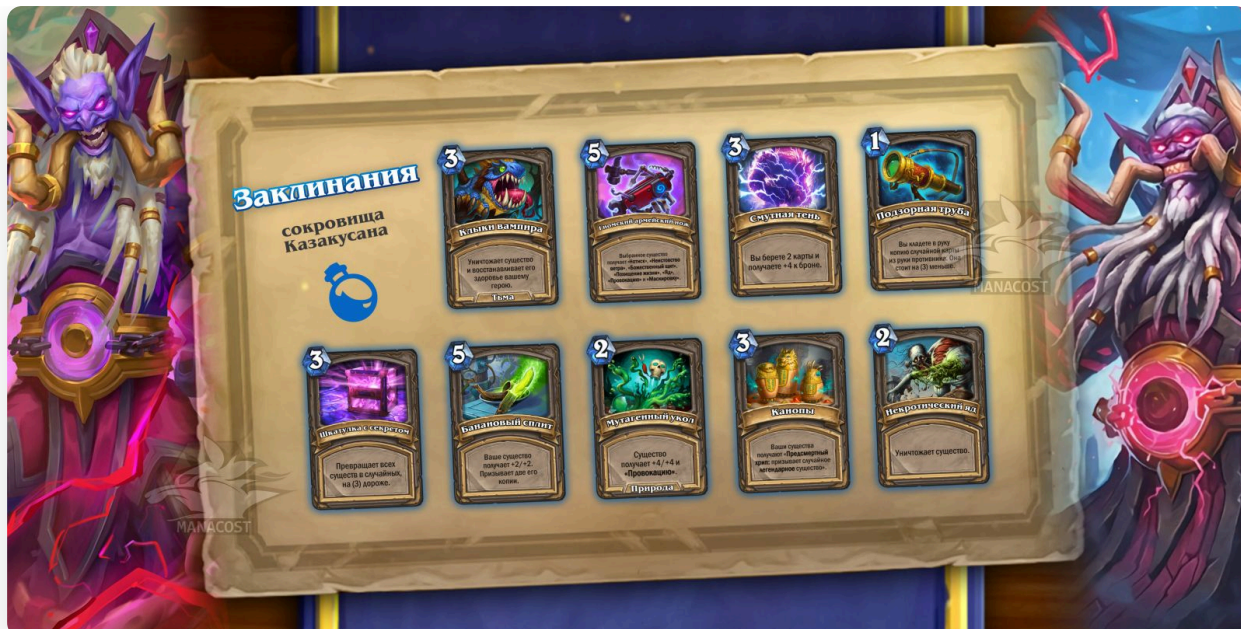


Самый распространенный способ победы колоды — полученные с **Казакусана** сокровища. Среди них есть и наступательные, и защитные опции любого калибра. С сокровищами легко вернуться в игру, задавить противника крупными угрозами или взрывным уроном из руки.

Казакусан предлагает пять раскопок: после выбора он замешивает по две копии выбранных карт в колоду, уничтожая все находящиеся там ранее карты. Если вы выбрали какое-то сокровище, второй раз вы его уже не раскопаете.

Далее список всех сокровищ по группам — существа, оружия и заклинания. Чуть ниже в подразделе "Тир-лист сокровищ" мы разделим их по уровню силы, обсудим конкретные опции и приоритеты выбора в разных ситуациях.





Как именно вы будете побеждать в партии — зависит от выбранных сокровищ. В каких-то матч-апах и ситуациях достаточно просто зачистить стол и восстановить здоровье, в других — задавить противника существами или взрывным уроном. Во всем этом помогают разные сокровища, а иногда одно сокровище выполняет сразу несколько функций.

Друид лучше всех реализует сокровища **Казакусана**, потому что быстро добирает их из колоды и легко комбинирует. Не бойтесь умереть от усталости и слишком быстро взять 10 сокровищ: если они есть в руке, вы часто сможете быстро закончить партию или проиграете в любом случае. Усталость для **Казакусан** Друида редко становится значительной проблемой.

Здорово, если после розыгрыша **Казакусана** в руке остались какие-либо источники добора: их много в оригинальной колоде. Еще лучше, если вы сыграли **Гаффа Вольное Сердце**, потому что не только позволит стабильно добирать карты, но и увеличит запас маны для мощнейших комбинаций.

Еще одна важная группа карт, которые могут остаться в руке от оригинальной колоды после **Казакусана**, — **Солнечное затмение**, **Искроцвет**, **Озарение** и **Монетка**. С ними вы сможете проворачивать мощные комбинации с несколькими сокровищами или с сокровищем и обычными картами. Примечательны многие комбинации с **Солнечным затмением** — особенно с наносящими взрывной урон сокровищами.

Лунный амулет и **Звериное неистовство** также могут стать хорошими источниками взрывного урона самостоятельно или с **Солнечным затмением**. Эти заклинания при поддержке сокровищ с Дуэлей могут нанести очень много неожиданного взрывного урона с пустого стола — порой больше 30 за ход.

Мелкие существа и баффы



существами, но и мелкими угрозами под баффы. В сборках часто появляется классическая комбинация **Токен Друида** **Рой светлячков** + **Одеревенение**. Она может поставить точку в противостоянии даже без участия **Казакусана**. Есть и другие способы заспамить стол мелкими и средними угрозами в колоде: **Чешуя Ониксии** и комбо **Солнечное затмение** + **Нарядные панцири**.

Одеревенение отлично работает и со многими сокровищами **Казакусана**: там много эффектов, которые заполняют стол мелкими или средними угрозами. Если **Одеревенение** есть в руке, выбирайте такие эффекты чаще.

Одеревенение часто станет неожиданностью для противника, хотя некоторые могут достаточно активно и легко чистить стол от токенов. Даже если **Одеревенения** нет в руке или в колоде, пользуйтесь тем, что противник об этом не знает. Вынуждайте его отдавать АоЕ зачистки на 2/1 дракончиков с Чешуи **Ониксии** и других мелких существ.

Помните, что **Одеревенение** отлично работает с **Солнечным затмением**. Связку можно сыграть даже на пустой стол для того, чтобы сгенерировать четыре средние угрозы, хотя в идеале играть массовый бафф для завершения партии.

Защита от агрессии

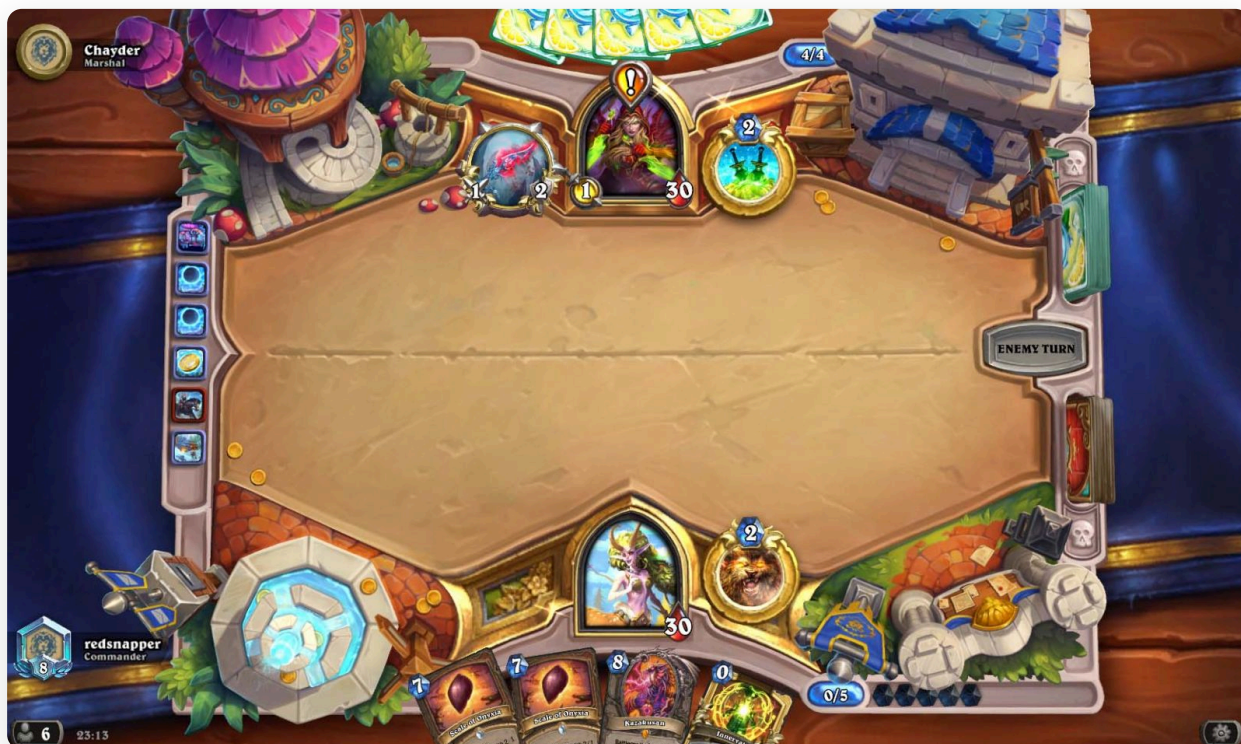


В сверхагрессивных матч-апах Друид столкнется с активным давлением со стола. Архетип не так силен в зачистке игрового поля, хотя и не беззащитен в этом амплуа.

Большинство защитных карт играть достаточно просто: **Лунное затмение** или **Лунный амулет** — заклинания без каких-то нюансов. Примечательны разве что **Болотный луч** и **Железная кора**. Заклинания станут бесплатными только в случае, если вы накопите 7+ постоянных кристаллов маны, а не временных с **Искроцвета**, **Монетки** и **Озарения**.

Важная защитная карта — **Чешуя Ониксии**. Часто это заклинание Друид старается сыграть через **Озарение**, **Искроцвет** и **Монетку** как можно быстрее, чтобы избавиться от серьезных угроз противника. В этом случае с **Казакусаном** придется подождать, но он не так важен в сверхагрессивных матч-апах.

Еще одна хорошая оборонительная карта — **Нарядные панцири**. Заклинание можно сыграть самостоятельно или через **Солнечное затмение** в зависимости от ситуации и захода карт. Важно понимать, что часто **Нарядные панцири** только замедляют противника, но не чистят стол: готовьте какие-то способы зачистки стола после того, как оппонент выгодно разменяется с 2/7 провокациями.



Рано сыграть **Казакусана** в такой ситуации не получится. Зато в следующие два хода можно использовать **Чешую Ониксии** для зачистки стола и даже давления на оппонента.

В сверхагрессивных матч-апах Друид может победить и вовсе без **Казакусана**. Много выгоды принесут **Рой светлячков**, а еще случайные генерации с **Безразмерной сумки** и **Природоведения**. Тут вы можете раскапывать не только обычные разгон по мане и добор, но и какие-то выгодные заклинания. Например, с **Безразмерной сумки** можно найти какие-то тяжелые карты за 8-9 маны, если в руке не хватает выгоды.

[к оглавлению](#)



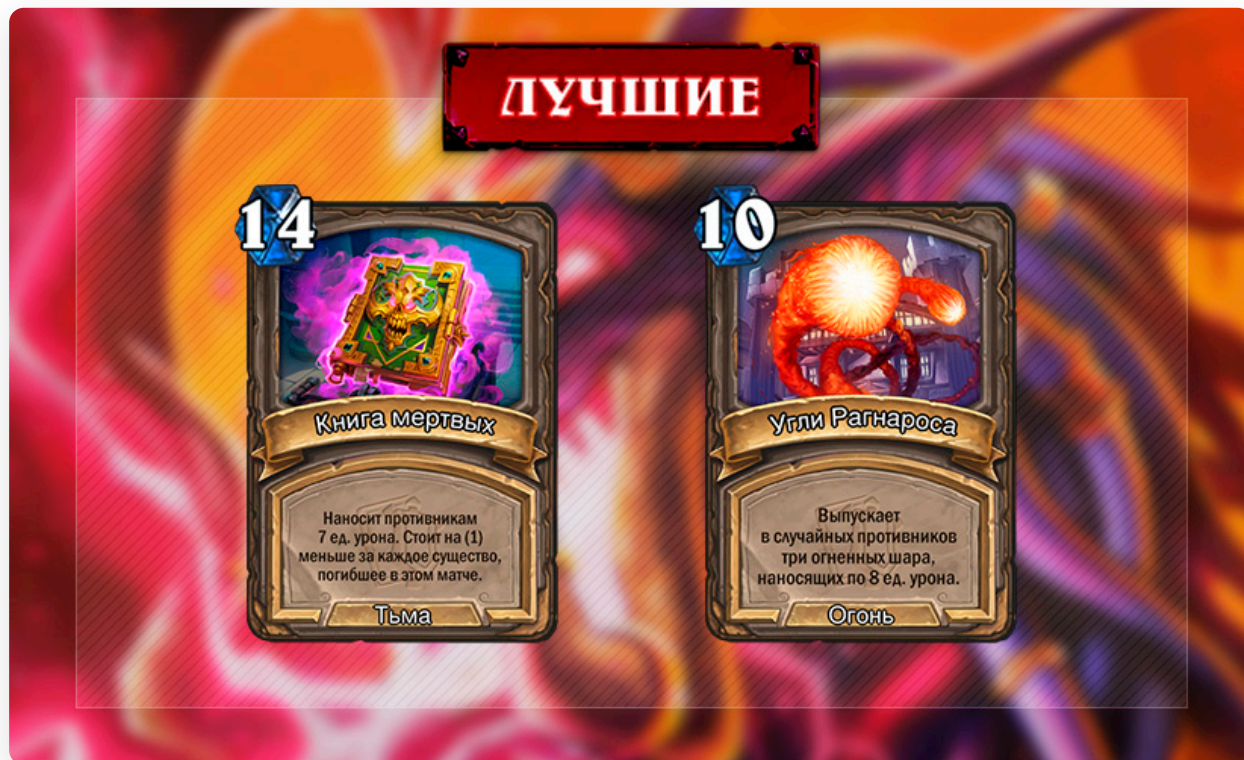
Тир-лист сокровищ Казакусана


Процесс выбора сокровищ Казакусана — сложный и ответственный. Каждая игровая ситуация уникальна и требует особого подхода. Но при этом в пуле сокровищ есть как очень сильные и универсальные, так и достаточно посредственные карты.

Мы разбили все сокровища Казакусана по четырем группам — от лучших к худшим. Под каждым тиром вы найдете и комментарии к важным и интересным картам.


Лучшие сокровища:

Угли Рагнароса, Книга мертвых



-  Угли Рагнароса — самый сильный финишер в игре. Даже одной копии Углей Рагнароса достаточно, чтобы добить большинство противников. Обязательно берите, если играете против контроль колоды или находитесь впереди по

темпу. И даже если отстаете, Угли Рагнароса можно взять на случай, если получится перевернуть ситуацию. Угли Рагнароса может стать единственным наступательным сокровищем в вашем выборе — все остальные карты можно брать для обороны, зачистки стола и исцеления.

-  Книга мертвых — отлично работает с Солнечным затмением, и чистит стол, и наносит урон герою противника, часто стоит 0 маны. Но посчитайте количество умерших существ в партии хотя бы примерно: оно не всегда будет высоким в зеркальных и других медленных матч-апах.

Хорошие сокровища:

Чешуйчатый посох, Жезл развоплощения, Чистый холод, Раздражитель, Священная книга, Бумбокс доктора Бума, Гномский армейский нож, Механическая помощница



Группа хороших сокровищ часто выполняет только одну функцию, но делает это хорошо. Тут много топовых зачисток стола, источников защиты, давления и взрывного урона. Обратите внимание, что Гномский армейский нож не дает рывок — только натиск. Заклинание берут для мощного исцеления и контроля стола, но где-то в руке и колоды должны быть крупные угрозы, которые вы баффните этим сокровищем.

Ситуативные сокровища:

Краб Цапчик, Бубба, Восковой яростень, Воргенштерн, Гипербластер, Клыки вампира, Банановый сплит, Некротический яд, Подзорная труба, Канопы



Все еще хорошие карты, но уже ситуативные и не всегда оптимальные. Например, Восковой яростень часто слишком медленный и уязвимый для сокровищ [Казакусана](#) оппонента и ультимативных ремувалов.

Канопы и Банановый сплит берите в случаях, если у вас уже есть хорошие цели для этих баффов — в руке или с [Казакусана](#). Если целей нет, эти заклинания станут плохим выбором.

Бубба может выбрать целью героя противника: вы призовете 1/1 существ, но они не будут атаковать, потому что у них натиск, а не рывок.

Гипербластер — очень сильное оружие, но на удивление часто слишком медленное. Противники редко давят одной крупной угрозой, а вместо этого используют несколько средних или много мелких.

Плохие сокровища:

[Чудовищная красавица](#), [Мрачнейший завсегда](#), [Клинок Кель'Делара](#), [Эфес Кель'Делара](#), [Шкатулка с секретом](#), [Мутагенный укол](#), [Древние отражения](#), [Смутная тень](#)



Старайтесь не брать эти сокровища: им почти всегда предпочитать что-то из тиров выше.

Вопрос: Эфес Кель'Делара и Клинок Кель'Делара никогда не стоит брать?

Ответ: в большинстве ситуаций — нет. Отдельно эти карты ужасны, и есть риск не найти вторую часть для оружия. Но даже если вы получите Кель'Делар, он не станет самым сильным сокровищем в списке.

Единственный вариант, когда часть Кель'Делара стоит брать — она зашла первым пиком и два оставшихся сокровища плохие или не подходят для вашей ситуации.

[к оглавлению](#)



Полезные советы



Природоведение — не только источник дополнительного заклинания Друида, но и способ удешевить следующее заклинание. Старайтесь сохранить удешевляющий бафф **Природоведения**, чтобы раньше сыграть **Буйный рост** или **Буйство природы**. Не забывайте, что розыгрыш **Монетки**, **Озарения** или **Искроцвета** собьет эффект **Природоведения**.



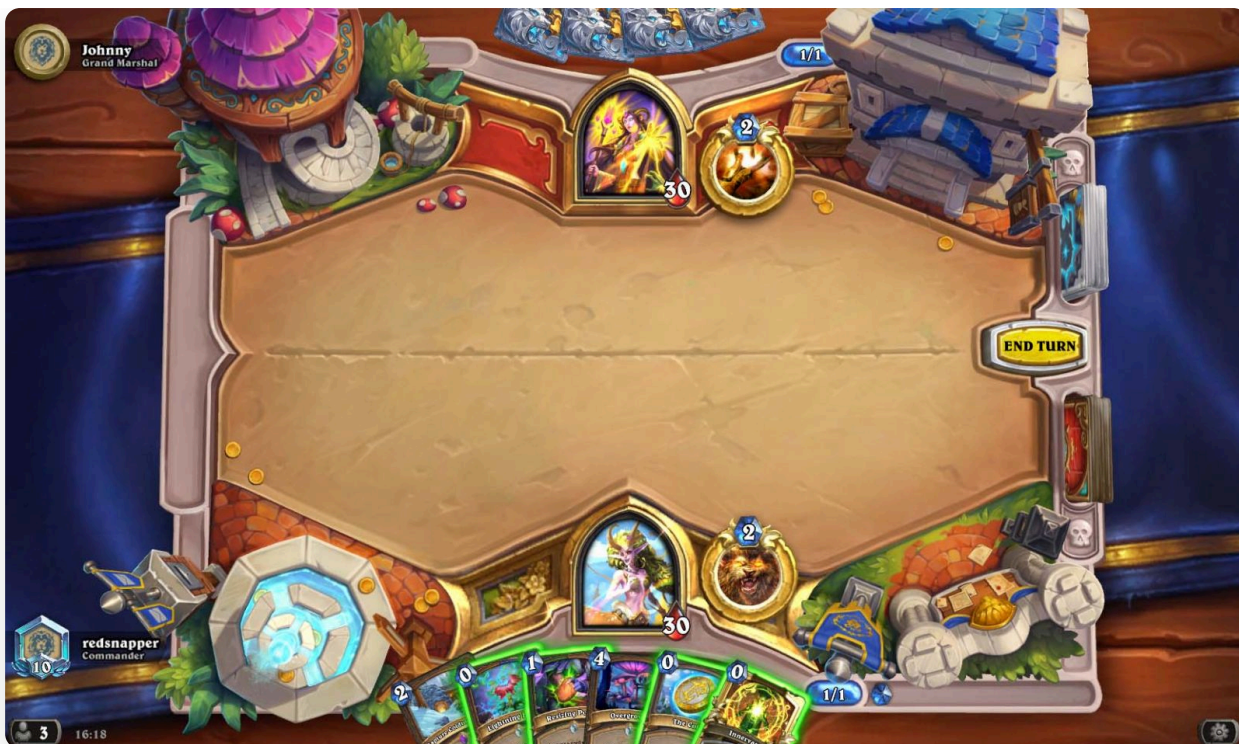
Среди заклинаний Друида, которые дает **Природоведение**, чаще всего полезны те, которые же есть в колоде или оборонительные опции. Далее их полный список.





Безразмерную сумку Казакусан Друид чаще всего играет для того, чтобы раскопать Искроцвет или Озарение, то есть на последний кристалл маны. Есть небольшой шанс, что игра предложит Наскок, Малого Плавника и Конторского беса — тут вы мало что можете поделать.

Безразмерную сумку можно сыграть и с большим количеством маны, но заклинание почти всегда нестабильное: с него сложно найти Буйство природы или Буйный рост, потому что мешаются нейтральные существа. Снова стабильной Безразмерная сумка становится, если играть ее с 10+ маны в поисках самых тяжелых существ.



В этот ход нужно сыграть **Безразмерную сумку** в поисках **Искроцвета**. На следующий – **Рудник Ледяного Зуба** для добора **Казакусана**. Затем – **Монетку** и **Буйство природы**. А уже на следующий ход получится выставить и самого **Казакусана**.



Искроцвет, **Монетка** и **Озарение** чаще всего используются для раннего розыгрыша **Казакусана**, разгонов по мане и реже **Чешуи Ониксии**.

Если нужно сыграть только +1 дополнительную ману, в первую очередь используйте **Монетку**, а не **Озарение**, чтобы дать противнику меньше информации о ваших руке и колоде.

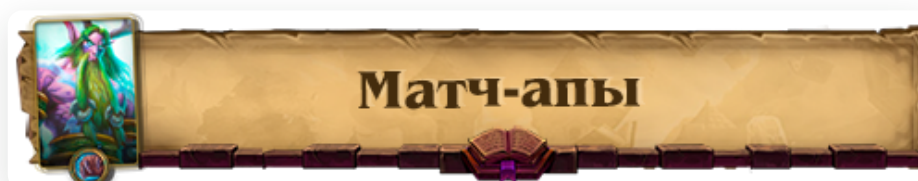


Чтобы правильно оценить шансы на добор дорогой или дешевой карты с **На глазок**, установите **DeckTracker**. Программа поможет отслеживать оставшиеся в колоде карты — в том числе и после розыгрыша **Казакусана**.



С **Рудника Ледяного Зуба** всегда доставайте самую дорогую карту, если **Казакусан** еще в колоде. Если он уже в руке, берите самую дешевую карту для добора **Искроцвета** или **Озарения**. Редко все равно берут самое дорогое заклинание для добора **Чешуи Ониксии**, **Нарядных панцирей** или **Гаффа Вольное Сердце**.

После розыгрыша **Казакусана** **Рудник Ледяного Зуба** заиграет по-другому и будет зависеть от выбранных сокровищ.





Друид

Зеркальный матч-ап — гонка в поисках разгона по мане и раннего розыгрыша **Казакусана**. Часто тот Друид, который раньше разыграет этого дракона, побеждает, потому что вернуться в игру против тяжелых существ и мощных сокровищ Дуэлей получается не всегда.

Среди сокровищ особенно интересны ультимативные зачистки стола и заспам стола угрозами любых размеров. Старайтесь обыграть **Одеревенение** противника и сокровище Угли Рагнароса — для этого на столе всегда должны быть какие-то существа.

Агро Друид и Бист Друид — сложные матч-апы. Тут на розыгрыш **Казакусана** часто попросту не будет времени, но если все же получится, ищите максимум зачисток стола среди сокровищ. Рискуйте и надейтесь на то, что в руке оппонента нет **Одеревенения** и других массовых баффов.

Часто через **Искроцвет**, **Озарение** и **Монетку** нужно играть **Чешую Ониксии** для зачистки стола. Если повезет, вы сможете оставить оппонента без карт в руке.



Охотник

Фейс Хант — сложный, но совсем не безнадежный противник. Как и в других темповых матч-апах, нужно как можно быстрее сыграть **Чешую Ониксии** и вернуть себе контроль над столом. Помогут рано зашедшие **Лунное затмение**, **Природоведение** и **Безразмерная сумка**. Не игнорируйте и разгон по мане: часто в начале нужно жертвовать контролем стола, чтобы быстрее получить доступ к мид и лейтгейм картам.

Большое преимущество получают сборки с **Лунным амулетом** и **Звериным неистовством**. Но не бойтесь играть их и для баффа атаки рано, чтобы избавиться от опасных угроз оппонента, если другого хорошего хода нет.

Квест Охотник — не создает давления со стола до выхода финальной награды за квестлайн — держите в руке какой-то ответ на 7/7 существо в мидгейме. В остальном Друид должен как можно быстрее разогнаться по мане, сыграть **Казакусана** и найти оборонительные или наступательные сокровища. Полезны исцеляющие эффекты и просто крупные существа.

Как и в случае с Фейс Хантом, многое сделают **Лунный амулет** и **Звериное неистовство**. Их можно удваивать с помощью **Солнечного затмения**, потому что здоровье Друида — ключевой ресурс в матч-апе.

В начале партии старайтесь не ставить мелкие угрозы на свою половину стола, чтобы не давать целей для заклинаний противника. Помните про секреты Охотника: особенно опасны [Морозная ловушка](#) и [Ледяная ловушка](#).



Маг

Мордреш Маг — доставит проблемы в первую очередь сборка с тяжелыми заклинаниями. [Массовое превращение](#) и [Руна верховного мага](#) — неприятные карты, которые могут закончить большинство сокровищ [Казакусана](#). Полезно делать ставку на взрывной урон, а не на существ на столе, хотя комбинация этих наступательных элементов оптимальна.

Начиная с 7 хода Мага, старайтесь обыгрывать Маску К'Туна, то есть постоянно держать на своей половине стола каких-то существ.

Иногда Мордреш Маги играют [Мутануса Пожирателя](#): [Казакусан](#) уязвим для него, но Друид почти всегда может разыграть дракона до того, как Маг накопит 7 маны.



Жрец

Казакусан Жрец тоже может рано сыграть ключевую легендарку, а после матч-ап превратится в битву сокровищ. Старайтесь перегнать Жреца в розыгрыше легендарки, а после ищите зачистки стола и взрывной урон. Давление со стола не так полезно в матч-апе со Жрецом, потому что у него, помимо сокровищ на зачистку, будут и родные ремувалы — [Истерия](#) и [Зеркало души](#). Обыграть эту пару достаточно сложно. К тому же у Жреца часто будет [Осколок наару](#) и новый [Светозарный дракон Пустоты](#), а еще случайно сгенерированные карты с [Обновления](#) и [Гадания по руке](#).

Чего у Жреца нет, так это хорошей защиты от взрывного урона.

Миракл Жрец, **Биг Жрец** и **Контроль Жрец** — легкие противники для Друида. Их способы победы слишком медленные и однобокие. С [Казакусана](#) ищите больше зачисток стола и взрывного урона, а на свои крупные угрозы полагайтесь в меньшей степени.

Шадоу Жрец — классическое агрессивное противостояние, которое могут существенно омрачить [Неофитки культа](#). Как-то бороться с вовремя сыгранными вторыми дропами вы не сможете, так что просто надейтесь на то, что противник их не найдет.



Шаман

Берн Шаман — играет много взрывного урона и не боится ваших крупных угроз из-за замораживающих эффектов. Законтрить такой стиль игры можно источниками брони (**Лунный амулет**, **Звериное неистовство**, их комбинации с **Солнечным затмением**), сокровищами на исцеление, взрывной урон и контроль стола. Помните, что у оппонента есть **Обморожение** — не подставляйте своих существ под это заклинание или будьте готовы обыграть его.

Квест Шаман — по геймплею со стороны Друида почти не отличается от поединка с Берн Шаманом. Важно не получить много раннего урона со стола, а весь взрывной урон с заклинаний нужно компенсировать броней и исцелением.



Воин

Контроль Воин — поединок с ним во многом похож на зеркальный матч-ап двух **Казакусан** Друидов. С хорошим заходом вам будет легко задавить противника, потому что вы намного раньше сыграете **Казакусана** и реализуете тяжелые способы победы. Но если партия затягивается, готовьтесь к долгому и изнуряющему противостоянию.

У Воина куда больше зачисток и ремувалов, но меньше своих способов давления. Поэтому вы всегда должны быть впереди по темпу и угрожать оппоненту **Одеревенением**, даже если этого заклинания нет в руке или в колоде.

Лучшей раскопкой с **Казакусана** станут Угли Рагнарора — в идеале комбинируйте его с **Солнечным затмением**. Не так хороши способы призыва единичных существ, потому что зачисток у Воина всегда будет достаточно: не только с **Казакусана**, но и в оригинальной колоде.



Паладин

Манускрипт Паладин и **Бафф Паладин** — доставят много проблем с хорошим стартом. Друиду сложно справиться с ранними угрозами под бафами и с

божественными щитами, особенно если у самого Малфуриона не такой удачный заход. Как и всегда в агрессивных матч-апах, старайтесь вернуться в игру с помощью тяжелых заклинаний, а если их нет, как можно раньше сыграть [Казакусана](#) и надеяться на удачные сокровища. Против Паладина отличным выбором станет оружие Воргенштерн, которое накладывает немоту при атаке.



Разбойник

Квест Разбойник — напряженный матч-ап, потому что противник легко чистит любой стол и при этом активно генерирует свой. Как и всегда, много проблем доставит финальная награда за квестлайн под маскировкой и ее последующий бафф [Распорядителем полей боя](#). Еще одна опаснейшая угроза — [Творец теней Скаббс](#). Даже если Друид захватит стол или заполнит его провокациями, герой легко вернет всё в руку Малфуриона.

Чтобы справиться с Квест Разбойником, раскапывайте больше сокровищ на зачистку стола — особенно хороши те, что доставят угрозы в маскировке. Если Разбойник давит рано, вернуться в игру поможет Чешуя [Ониксии](#).



Чернокнижник

Все Чернокнижники — достаточно легкие противники, если не подготовят технические карты для матч-апа с [Казакусан](#) Друидом. [Билетикус](#) не так опасен, потому что выходит достаточно поздно, а вот с Алтарем Огня сделать что-то сложнее. В любом случае все сокровища Чернокнижник сжечь не сможет, а добить его можно и оставшимися. Ищите больше взрывного урона — он куда эффективнее в этом матч-апе, чем существа.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!
