

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Большой гайд по Рамп Дрииду в мете Марша Короля-лича

18.12.2022

Гайды

Марш Короля-лича

Большой гайд по Рамп Дрииду в мете Марша Короля-лича

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Рамп Дриид в мете Марша Короля-лича. Это уже не новый и проверенный временем архетип. Рамп Дриид отлично показывал себя в мете Убийства в замке Нафрия, а с Маршем Короля-лича получил целый ряд новых сильных карт.

В первые дни Марша Короля-лича Рамп Дриид был самой популярной и самой сильной колодой меты. После разработчики ослабили [Сира Денатрия](#), в результате герой гайда перестал быть лидером ладдера. Но это все еще очень популярная колода с большим потенциалом. Сегодня это топ-3 колода по численности на всех рангах, которой стабильно пользуются от Бронзы до Легенды.

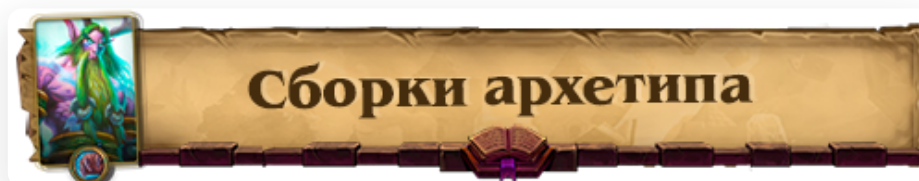
Результаты Рамп Дриуда по статистике средние, винрейт держится около 50% — выше он на низких рангах и в Легенде. Колода достаточно сложная и специфичная в геймплее, так что не у всех получается оптимально играть ею. К тому же по ладдеру ходит много неоптимальных колод Рамп Дриуда. Если же вы знаете, как пользоваться

этой декой, она покажет стабильные результаты, а еще порадует уникальным геймплеем. Будьте готовы к имбалансным ОТК комбинациям на 30+ урона с пустого стола, огромным запасам маны и брони.

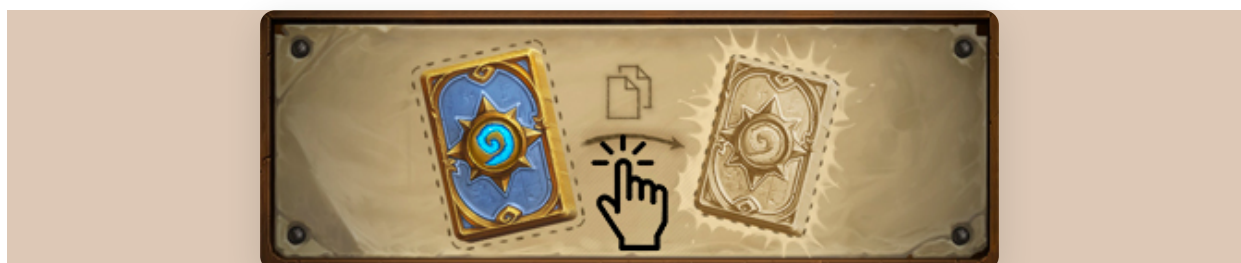
Большой гайд по Рамп Дрииду расскажет всё самое важное об этом архетипе в мете Марша Короля-лича. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную с учетом локальной меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы декабрьского сезона Марша Короля-лича.

Разделы гайда:

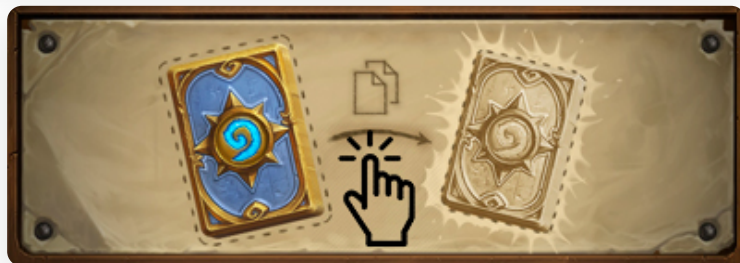
1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - *Основа колоды*
4. - *Опциональные и технические карты*
5. - *Замены и крафт карт*
6. - *Максимально бюджетная версия*
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - *Как работает колода*
10. - *Геймплей на разных этапах партии*
11. - *Ключевые комбинации и карты*
12. Матч-апы



Есть много идей, как собрать Рамп Дрииду. Архетип может использовать много классовых и нейтральных карт, которые повлияют на специфику архетипа. Далее 4 самые сильные сборки, которые мы рекомендуем для игры в нынешней мете.



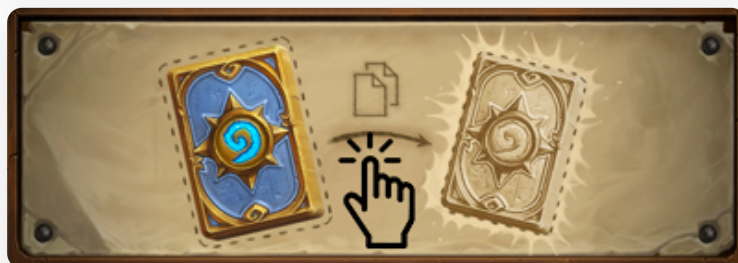
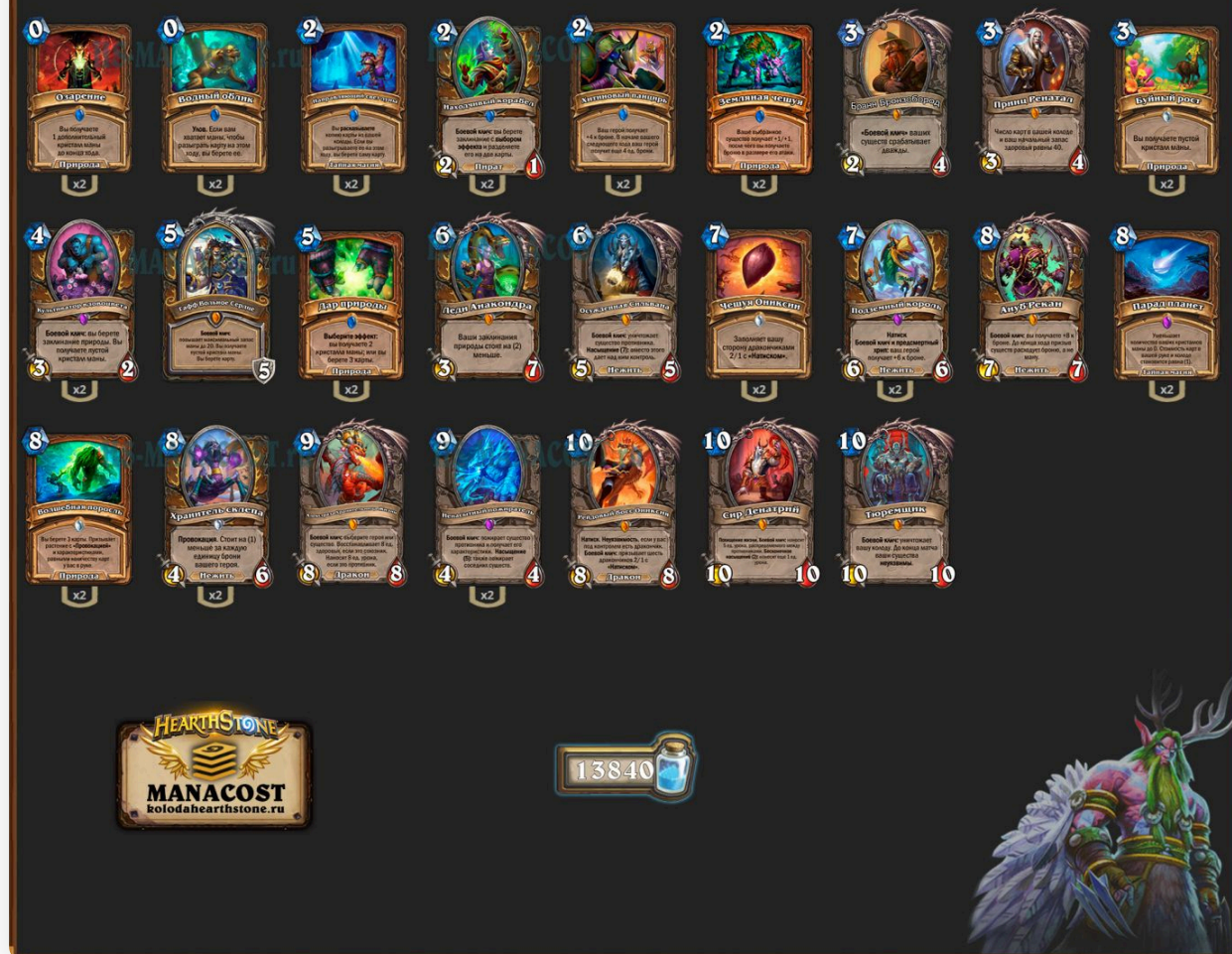
Классический Рамп Дриид



Похожая сборка, но вместо Золы Горгоны и Осужденной Сильваны здесь появляются защитные антиагро карты: Назойливая чародейка и Удушающая звезда. Такой Рамп Друид будет хуже играть в медленных поединках и против других Рамп Друидов, но больше шансов появится при встрече с Разбойниками на хрипах, Агро Друидом, Бесолоком, Паладином и другими темповыми противниками.

Рамп Друид с Тюремщиком

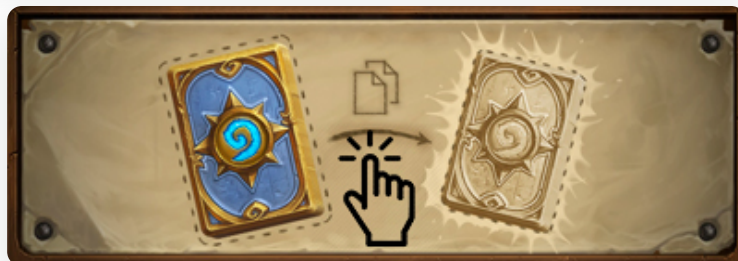
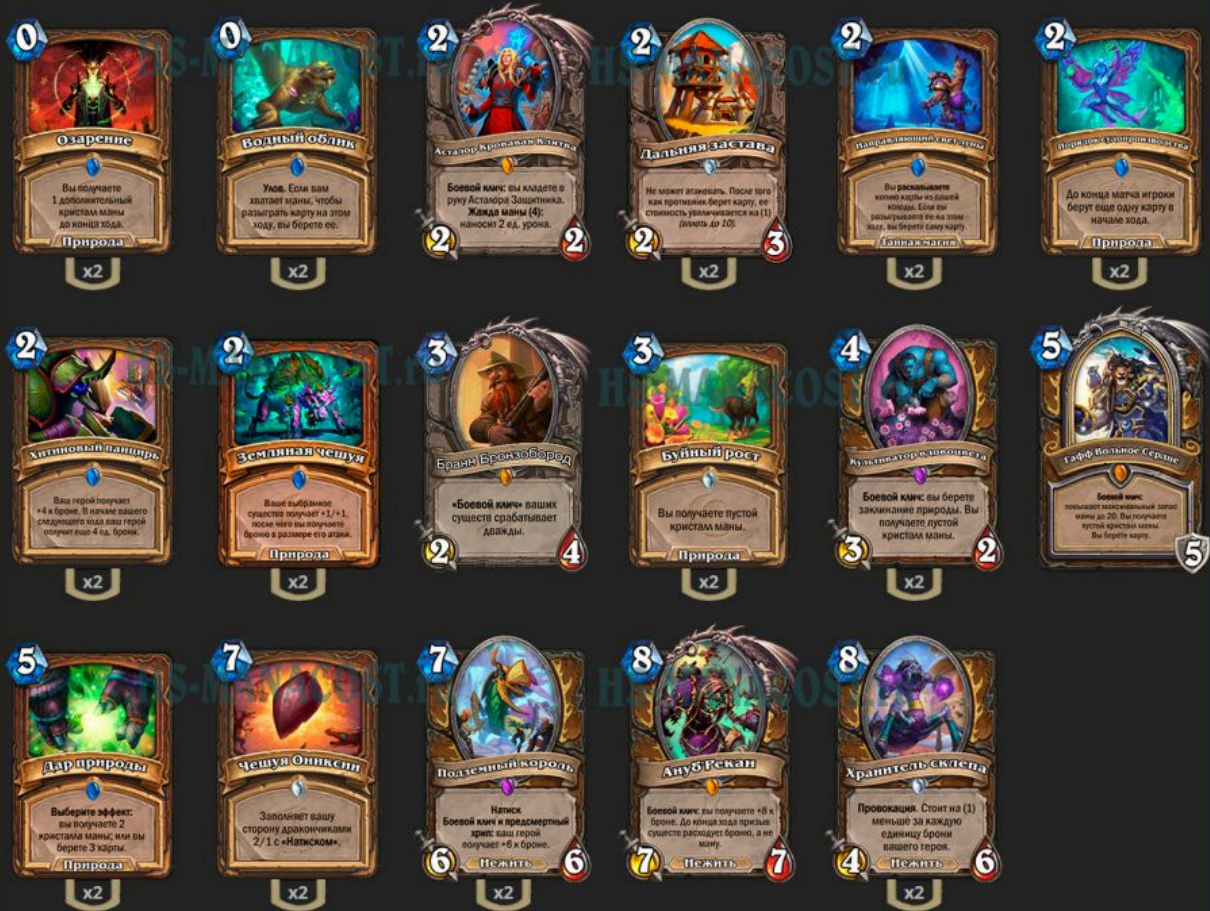
Целистиал Рамп Дриуд



Эта колода делает ставку на медленные поединки. Тут появляется связка **Леди Анакондра + Параллель планет**, а еще **Тюремщик**. Всё это медленные и жадные способы победы, особенно эффективные в зеркальных поединках и в матч-апах с Рыцарем смерти Крови.

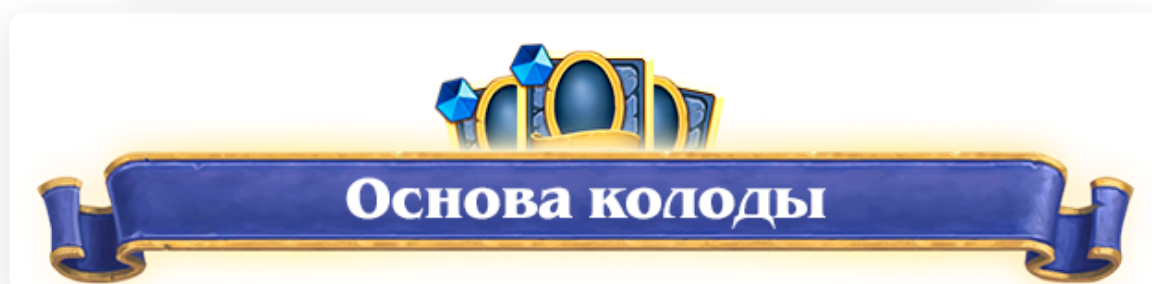
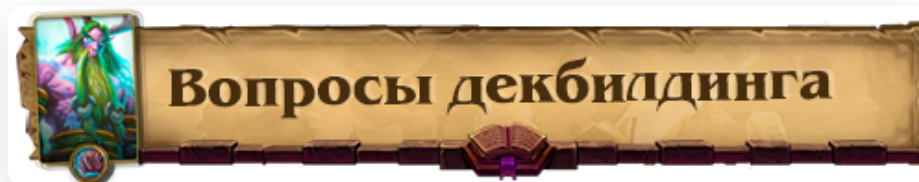
Рамп Комбо Дриуд

Рамп Комбо Друид от Iunaloveees



Интересная комбо версия без [Принца Ренатала](#). Такая колода делает ставку на ОТК комбинацию [Бранн](#) + [АнубРекан](#) + [Асталор Кровавая Клятва](#). Как можно быстрее помогают найти ее [Порядок судопроизводства](#) и другие карты на добор. Тут же есть и [Дальняя застава](#) для матч-апа с [Разбойником](#). Ранний розыгрыш [Дальней заставы](#) и [Порядка судопроизводства](#) может принести победу в матч-апе с этим классом.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все колоды архетипа. У Рамп Друида большая основа колоды из 35 карт — тут появляется и [Принц Ренатал](#), которого используют практически всегда.

В основе так много карт, потому что Рамп Друид существует уже давно, так что декбилдеры уверены в том, что стоит брать в колоду, а что нет.

Основа колоды - Рамп Дриуд (35 карт)

Стоимость основы колоды: 9720 пыли

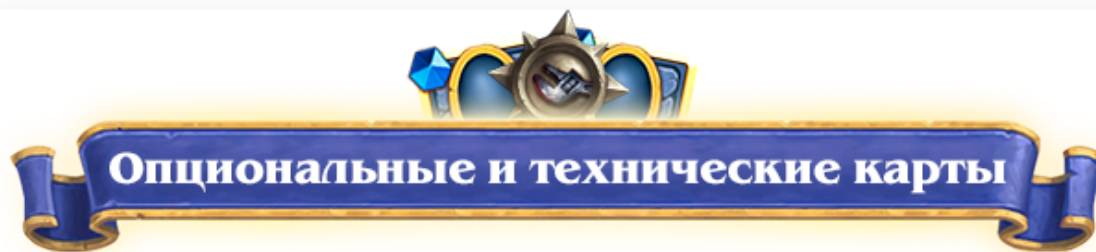


Код основы колоды:



Классические сборки Рамп Дриуда редко исключают какие-то карты из основы. Вы можете убрать Принца Ренатала и целый ряд других карт, если собираете Комбо Рамп Дриуда (сборка представлена выше). Можно отказаться от Астало́ра Кровавая Клятва и Топиора Огнекуста в пользу комбинации Леди Анакондра + Парад планет — этот вариант мы тоже обсуждали в прошлом разделе.

И все же все эти колоды — скорее исключение. Основная масса Рамп Дриудов использует все 35 основных карт. Далее о том, чем можно дополнить основу колоды.



Популярные технические карты



Лоцман сэр Финли — легендарка, которую часто использовали в Убийстве в замке Нафрия. Однако теперь места для **Лоцмана сэра Финли** не осталось из-за новых карт Марша Короля-лича.

Сонный садовник — улучшает агрессивные матч-апы, но обычно в сборке нет места для этой карты. Куда чаще берут **Назойливую чародейку**, у которой куда больше потенциала, чем у этого первого дропа.

Дальняя застава — техническая карта против Разбойника на предсмертных хрипах. У этой колоды много добора, но почти нет способов убрать 2/3 существо в начале партии. И если этого не сделать, **Дальняя застава** может чуть ли не самостоятельно принести победу в партии или по крайней мере выиграть огромное количество времени для Друида.

Порядок судопроизводства — чаще всего берут только в агрессивные колоды, которые делают ставку на ОТК комбинацию с Асталором Кровавая Клятва. В классические колоды Рамп Друида этот спелл попадает редко.

Зола Горгона — в первую очередь нужна для ОТК комбинации, чтобы сыграть на **АнубРекана** под **Бранном Бронзобородом**. Так у Рамп Друида будет огромное количество

брони, с которым на стол можно будет поставить всех существ в руке и нанести летальный урон даже ДК Крови или вражескому Рамп Друиду.

Удушающая звезда — техническая карта, которая найдет применение во многих матчапах. Это способ убрать баффы характеристик Паладина, предсмертные хрипы Разбойника, огромные статьи **Ненасытного пожирателя** Друида и т.д.

Друзья-плавунцы — практически не встречается в сборках в этом дополнении, потому что для заклинания не хватает места. Но может встречаться в бюджетных антиагро колодах.

Назойливая чародейка — хорошая карта для матч-апов с агрессивными колодами, которые делают ставку на игру от стола. Может спасти матч-апы с Агро Друидами, Бесолоками и Паладинами. В других поединках **Назойливая чародейка** не так хороша.

Безумный герцог Теотар, Мутанус Пожиратель — чаще всего берут только одну из этих карт, для двух места не хватает. Обычно предпочитают Теотара, но если его нет, можно взять и Мутануса. С этими картами можно разрушить комбинации противника и оставить его без способа победы. Особенно полезно в зеркальных поединках.

Леди Анакондра + Парад планет — комбинация для медленных поединков, с которой вы сможете очень просто реализовывать ОТК комбинации или комбинации для накопления огромного количества брони. Но слабее станут темповые матч-апы.

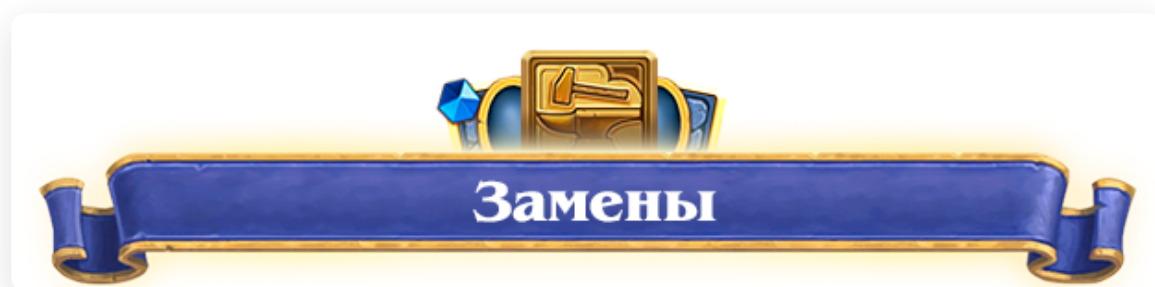
Осужденная Сильвана — хорошая легендарка для многих поединков, хотя и не обязательная. Часто заменяют на другие технические карты.

Лортемар Терон — интересный выбор для зеркальных поединков и других медленных матч-апов. Сборки с Лортемат Тероном встречаются, но едва ли они оптимальные в нынешней мете. Хотя и не самые слабые.


Алекстразы Хранительница Жизни — обычно берут в сборки с **Леди Анакондрой** и **Парадом планет** или как замену **Рейдовому боссу Ониксии**.

Тюремщик — медленный способ победы, особенно эффективный против других Рамп Друидов. Поможет и против ДК Крови, и против Контроль Жрецов.










[к оглавлению](#)

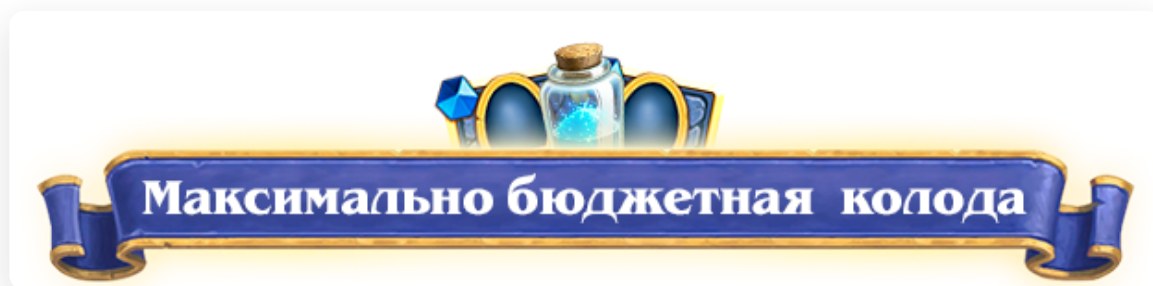


Рамп Друид — дорогая колода, в которой есть целый ряд легендарок и эпиков. Какие-то из них просто заменить, другие невозможно. Далее обсудим все дорогостоящие карты в классической сборке и возможности их замены.

-  **Асталор Кровавая Клятва** — рекомендуем скрафтить эту легендарку, потому что она подходит не только Рамп Друиду, но и многим другим колодам. Но

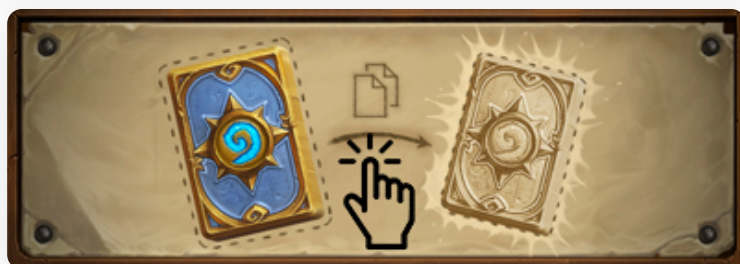
если пока что на Асталора нет чародейной пыли, можно обойтись и без него. Но нужно взять другие медленные способы победы: [Тюремщика](#), [Лортемар Терона](#) и т.д.

-  [Бранн Бронзобород](#) — есть бесплатно в коллекции у всех игроков в Основном наборе.
 -  [Принц Ренатал](#) — есть бесплатно у всех игроков, которые открыли хотя бы один комплект карт Убийства в замке Нафрия.
 -  [Гафф Вольное Сердце](#) — лучшая классовая карта Друида, которую стоит скрафтить в любом случае.
 -  [Осужденная Сильвана](#) — сильная легендарка, но легко заменяемая. Если нет, берите вместо нее [Безумного герцога Теотара](#), [Назойливую чародейку](#), [Золу Горгону](#) и другие карты.
-  [Топиор Огнекуст](#) — можно убрать из колоды, а вместо этого дракона взять любую другую опциональную карту. Например, [Лортемар Терона](#), [Золу Горгону](#) или [Удушающую звезду](#).
-  [Подземный король](#) — очень сильный эпик, который обязательно скрафтить в двух экземплярах.
 -  [АнубРекан](#) — имбалансная легендарная карта, вокруг которой строятся ОТК комбинации Рамп Друида. Обязательна для крафта.
 - [Ненасытный пожиратель](#) — постарайтесь скрафтить хотя бы одну копию этого эпика, если играете классическим Рамп Друидом.
-  [Рейдовый босс Ониксия](#) — вместо нее можно взять [Алекстразу Хранительницу Жизни](#), а можно и другие опциональные карты.
 -  [Сир Денатрий](#) — есть бесплатно у всех игроков, которые открыли хотя бы один комплект карт Убийства в замке Нафрия.



Рамп Комбо Друид

Рамп Комбо Друид от Iunaloveees



Если не хватает пыли на классического Рамп Друида, рекомендуем собрать сборку Комбо Друида от [lunaloveee8](#) — эта та же колода, что и в первом разделе гайда. Сделать ее еще дешевле не получится, но она уже достаточно бюджетная в сравнении с классической сборкой. А потенциально она и сильнее, хотя пока что ей играют только в топе Легенды, так что большой статистики у нас нет.

[к оглавлению](#)



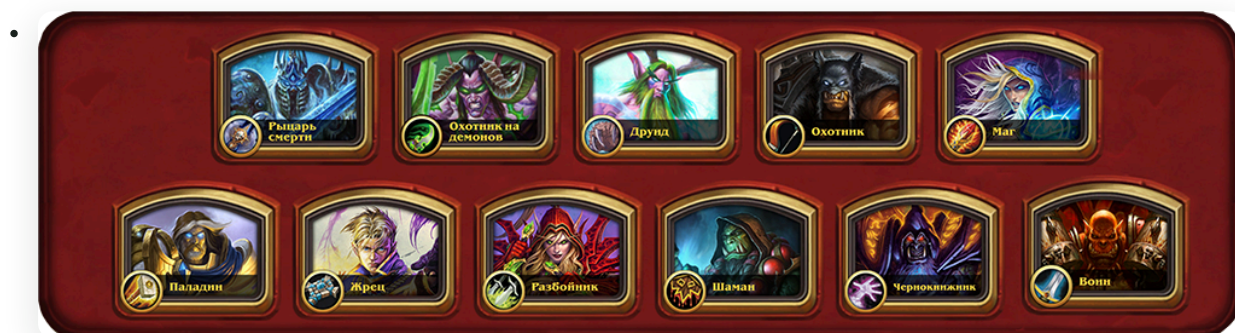
Муллиган Рамп Друида — один из самых простых в Стандартном режиме. Вы всегда агрессивно ищете набор карт на разгон по мане в начале партии и [Находчивого корабеля](#) — способ добрать всё тот же разгон по мане. Это нужно делать во всех матчапах, а на другие карты обращайтесь минимум внимания.



- **Находчивый корабель** — оставляйте всегда в одном экземпляре. Вторая копия нужна только в медленных матч-апах. Если есть [Находчивый корабель](#), скидывайте [Дар природы](#).
- **Буйный рост** — оставляйте всегда. Вторую копию только с Монеткой.
- **Гафф Вольное Сердце** — оставляйте всегда.
- **Культиватор вдовоцвета** — оставляйте всегда и в любом количестве.

- **Озарение** — оставляйте только с очень хорошей рукой: большим количеством разгона и хорошей кривой маны.
- **Топиора Огнекуста** можно оставить в руке, если уже есть две карты на разгон по мане. Топиора можно скидывать в случае, если вы играете с очень медленной колодой, которая не делает ставку на контроль стола.
- **Семена сомнения** — еще одна карта для темповых матч-апов, обычно оставляют только с хорошей рукой
- **Асталор Кровавая Клятва** — можно оставить в медленных матч-апах при наличии 2 карт с разгоном по мане.
 - **Чешуя Ониксии** — оставляйте в темповых матч-апах, если уже есть разгон по мане и Монетка или **Озарение**.
 - **Сир Денатрий** — оставляйте только с очень хорошей рукой при встрече с Друидом или Магом.
 - **Другие карты** на муллигане не нужны в большинстве ситуаций.

Далее о том, что Рамп Друид ищет при встрече с конкретными классами.



Рыцарь смерти: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы.

Охотник на демонов: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Асталор Кровавая Клятва.

Воин: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Семена сомнения, Асталор Кровавая Клятва.

Паладин: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Асталор Кровавая Клятва, Чешуя Ониксии, Топиор Огнекуст.

Охотник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы.

Друид: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Сир Денатрий, Асталор Кровавая Клятва.

Разбойник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Семена сомнения.

Шаман: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Асталор Кровавая Клятва.

Маг: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Сир Денатрий.

Жрец: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Топиор Огнекуст, Удушающая звезда.

Чернокнижник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Хитиновый панцирь, Чешуя Ониксии.

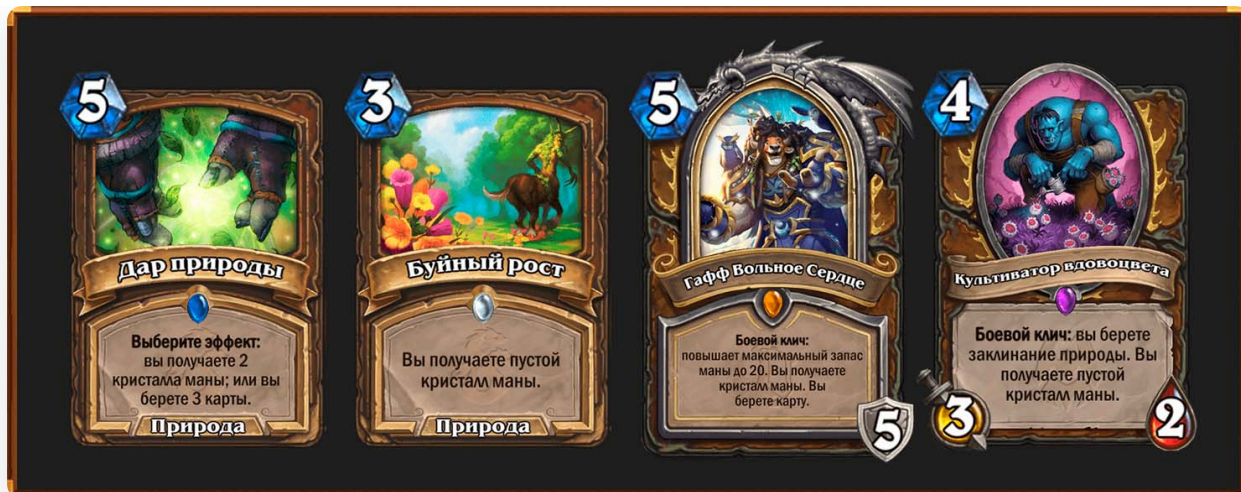
[к оглавлению](#)



Как работает колода

Рамп Друид — многофункциональная и вариативная колода, которая способна на многое. В большинстве сборок 40 карт из-за **Принца Ренатала**, так что Друид может перевернуть больше комбинаций, а в его руке каждую партию будет разный набор карт.

Свое название Рамп Друид получил, потому что делает большую ставку на **разгон по мане**. Эти карты Малфурион активно ищет на муллигане, потому что без них не получится реализовать многочисленные тяжелые карты и их комбинации.



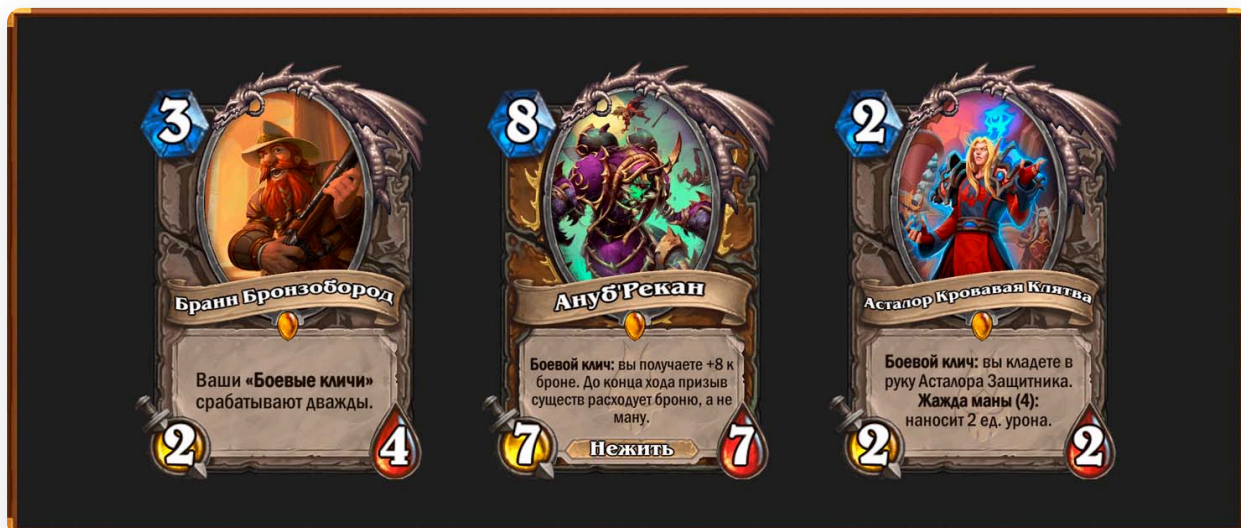
Все карты на разгон по мане Друид старается использовать как можно быстрее, пусть даже в ущерб контролю стола и в ущерб своему здоровью. С большим запасом маны вы сможете перевернуть ход партии. В этом помогут [Чешуя Ониксии](#), [Топиор Огнекуст](#), [Рейдовый босс Ониксия](#) и другие карты.





Отдельно стоит поговорить о **Гаффе Вольное Сердце**. Это одна из самых сильных карт в колоде, которая существенно меняет геймплей Рамп Друида. С этим героем вы не только сможете постоянно разгоняться по мане и добирать карты с силой героя, но и копить до 20 маны на ход. Такой большой запас маны позволит играть сразу несколько тяжелых карт, комбинировать их с Бранном Бронзобородом и другими картами.

В Марше Короля-лича Друид может исполнять ОТК комбинацию и без Гаффа с большим количеством маны, но куда проще сделать это после розыгрыша героя. Друид всегда оставляет Гаффа на мулликане, а получив в руку, старается разыграть его как можно быстрее



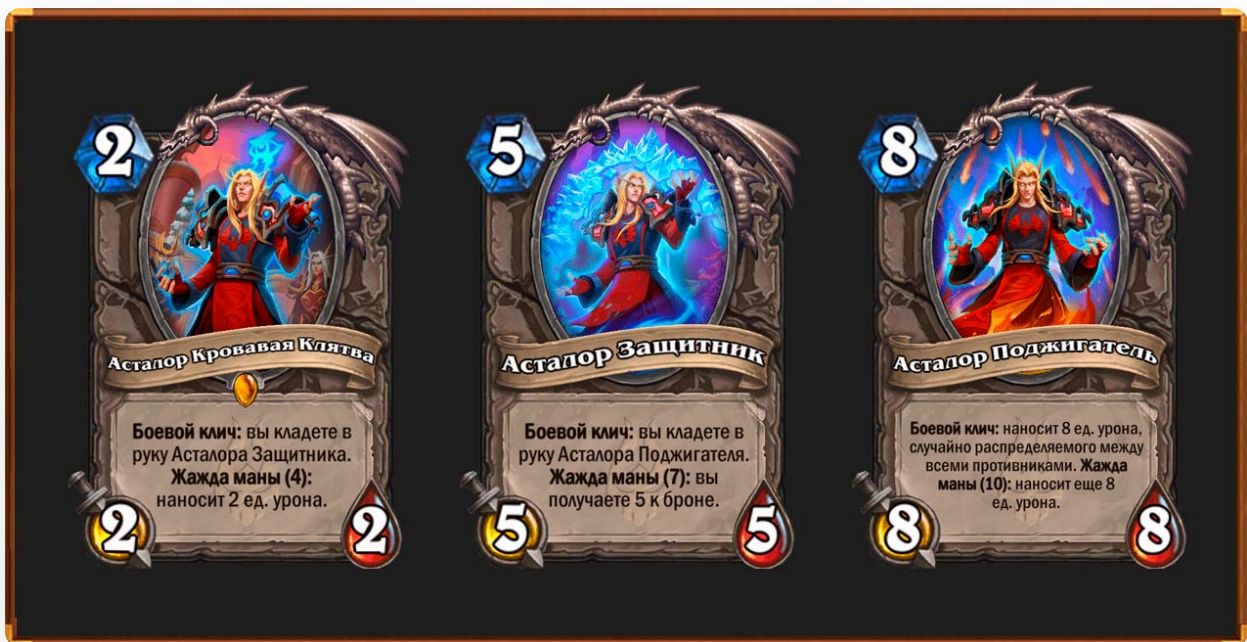
Важная особенность Рамп Друидов после выхода Марша Короля-лича — возможность исполнять **ОТК комбинации**. Для ОТК комбо нужны 3 карты: **Бранн Бронзобород**, **АнубРекан** и **Асталор Кровавая Клятва**.

Дополнительные условия: наличие брони, Асталор в первой или второй формах, а еще и **Зола Горгона**.

Суть комбинации простая: вы играете Бранна и **АнубРекана**, получая 16 брони. На эти 16 брони вы теперь можете сыграть любых существ из руки. Ставьте Асталора в 1 или 2 формах, получайте бонусы от их боевых кличей (урон, броня) и завершайте партию последней формой Асталора — их в руке может быть 2 копии и даже больше. Потенциально ОТК комбинация может нанести 50+ урона с пустого стола по персонажам противника. Если брони будет очень много, в комбинацию можно включить еще и **Сира Денатрия** и других существ.

Важным фактором станет количество брони. **АнубРекан** под Бранном дает 16 единиц. Еще 5 даст вторая форма Асталора. Если в этот ход есть дополнительная мана, можно потратить ее на **Земляную чешую** или **Хитиновый панцирь** — основные источники брони.

Если в сборке есть **Зола Горгона**, чаще всего ее играют на **АнубРекана**, чтобы получить больше брони. Но можно скопировать и Асталора, если брони достаточно, но не хватает урона.



Важная часть колоды — **Сир Денатрий**. Это не единственный способ победы Рамп Друида, но сильный и достаточно надежный. Вы сможете разогнать **Сира Денатрия** до больших цифр, несмотря на нерф легендарки. Всё из-за **Чешуи Ониксии** и других эффектов, которые призывают мелких существ. К тому же **Сира Денатрия** можно усилить с помощью Бранна Бронзоборода. Провернуть такую комбинацию можно на 13+ маны после **Гаффа Вольное Сердце** или после розыгрыша **АнубРекана**.

Сир Денатрий — не только способ закончить партию большим количеством взрывного урона, но и важный источник исцеления — чуть ли не единственный в колоде. Часто Рамп Друид играет эту легендарку для того, чтобы не умереть от существ противника,

его заклинаний и атак оружием. Это особенно актуально в матч-апах с ДХ и Магом, которые делают ставку на взрывной урон.

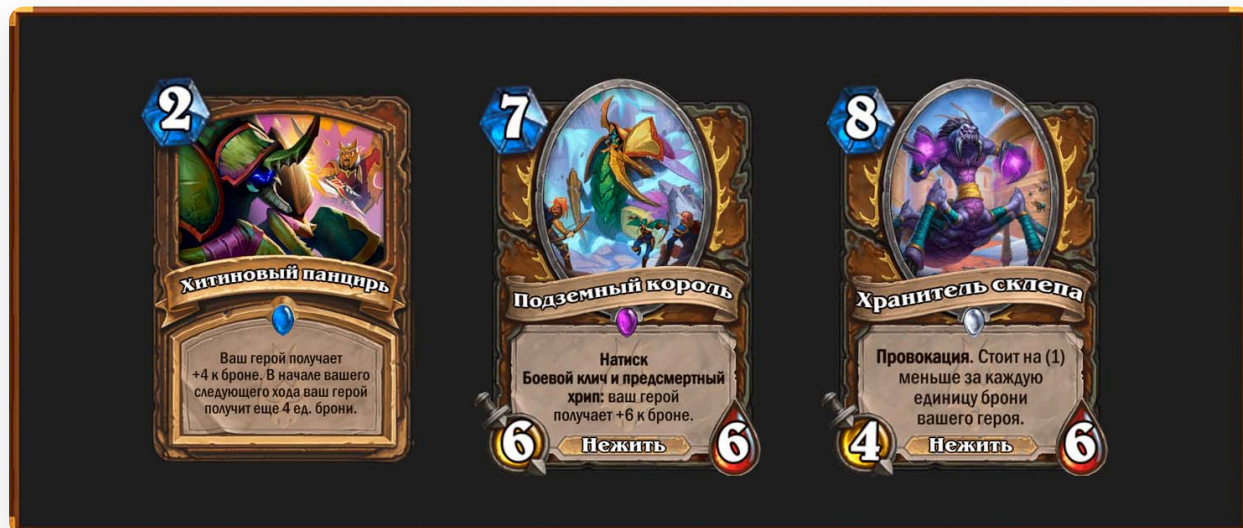


Еще одна важная составляющая колоды — **Топиор Огнекуст**. Этот легендарный дракон заходит не в каждой партии вовремя, но когда он появляется, то оказывает серьезное влияние на геймплей Рамп Друида. Вся колода построена вокруг этого дракона: в ней много заклинаний Природы, с которыми вы сможете стабильно призывать дополнительные угрозы с натиском. 3/3 существа хороши и в защите, и в нападении. А еще они разгоняют карты с насыщением, коих у Рамп Друида очень много.



Еще одна важная карта в колоде — **Ненасытный пожиратель**. Часто этот девятый дроп закончит партию, потому что съест ключевые угрозы оппонента, получит огромные характеристики и сможет добить вражеского героя за 1-2 хода. Еще это лучшая цель для **Земляной чешуи**, с которой можно получить 20-30 брони и даже больше.

Ненасытный пожиратель съедает и существ в маскировке, вот только выбрать их целью он не может — нужно, чтобы рядом стояла угроза, которую можно выбрать целью боевого клича. **Ненасытный пожиратель** ничего не делает существам в неуязвимости.



Еще один набор новых карт Марша Короля-лича — **Хитиновый панцирь, Подземный король и Хранитель склепа**. Это достаточно простые для реализации карты, с розыгрышем которых не должно произойти особых проблем. **Хитиновый панцирь** используется в любой удобный момент, когда на это есть мана, или перед розыгрышем **Хранителя склепа** (в этот ход или в следующий).

Подземный король хорош сам по себе, но его можно играть и как часть ОТК комбинации после **АнубРекана**, если у противника есть существо, об которое можно разбить **Подземного короля**.

Хранитель склепа чаще всего используется в любой удобный момент, когда он стоит 0 маны или около того. Это оборонительная и наступательная карта в зависимости от матч-апа и ситуации.



Тюремщик — тяжелый и часто самостоятельный способ победы. Он появляется не во всех сборках Рамп Друида, но когда появляется, то существенно меняет геймплей. Во многих ситуациях легендарку можно играть в любой удобный момент: по крайней мере в случаях, когда Друид может потратить 10 маны на такое медленное существо, а от противника вы не ждете ультимативных массовых зачисток и в принципе способов избавиться от существ с неуязвимостью. Если такие зачистки есть, перед розыгрышем **Тюремщика** лучше постараться добрать как можно больше карт из колоды, чтобы в руке появилось больше способов давления.

Вы самостоятельно уже не сможете убрать со стола неуязвимых существ, так что следите за лимитом в 7 юнитов на столе. Особенно это важно, если вы ранее сыграли **Топиора Огнекуста**.

Неуязвимых существ нельзя убить уроном или съесть **Ненасытным пожирателем**, но их можно:

- - Заморозить (**Варден Луч Рассвета**, **Ярость ледяного змея**)
- - Вернуть в руку (**Творец теней Скаббс**)
- - Превратить в других существ (**Первозданная волна**, **Массовое превращение**)
- - Убрать со стола ультимативными массовыми зачистками (**Водоворот**, **Круговерть Пустоты**, **Душекрад**)

[к оглавлению](#)



Геймплей на разных этапах игры

В этом разделе поговорим о том, как Рамп Дриuid ведет себя на разных этапах партии: какие ключевые карты использует, как захватывает инициативу, обороняется и наступает.



В начале партии (1-5 маны)

В этот момент Рамп Дриuid почти всегда занят разгоном по мане. Вы всегда будете активно искать карты для разгона на муллигане, а в колоде их много, так что хоть что-то найдете в большинстве матч-апов. Если разгон не зашел, его можно искать с помощью источников добора: **Водного облика**, **Направляющего света луны** и **Семяна сомнений**. Но подгадывайте самый последний момент для розыгрыша этих заклинаний, чтобы найти разгон по мане и уложиться в кривую. Например, **Водный облик** нет смысла играть на 2 мане: лучше сделать это на 3 мане, отыскать **Буйный рост** и тут же его разыграть.

Важно правильно распорядиться **Буйным ростом**, **Культиватором вдовоцветов**, **Гаффом Вольное Сердце** и **Даром природы**. Цель Дриuida — совершить ходы манаэффективно, то есть каждый ход тратить максимальное количество маны, вовремя использовать **Озарение** и **Монетку**, чтобы сгладить кривую.

Пример: в руке есть **Буйный рост** и **Гафф Вольное Сердце**. Если у Дриuida есть **Монетка**, нет смысла отдавать ее на второй ход, чтобы раньше сыграть **Буйный рост**. Ведь на следующий ход маны на **Гаффа Вольное Сердце** не хватит. Другое дело, если у Дриuida есть **Буйный рост** и **Культиватор вдовоцветов**: тогда **Буйный рост** можно играть через **Монетку**, а на следующий ход использовать четвертый дроп и с него рассчитывать на заход **Дара природы** или **Волшебной поросли**.

Только в **темповых матч-апах** Дриuid может отложить разгон по мане ради борьбы за стол. Из-за **Принца Ренатала** здоровья у вас будет много, но все равно важно убирать со стола опасные угрозы противника — с большим показателем атаки или сильным свойством вроде **Крестьянина**.

Но это не ультимативное правило: даже в быстрых поединках порой нужно агрессивно разгоняться по мане и игнорировать стол противника, чтобы позже вернуться в игру с

помощью [Чешуи Ониксии](#), [Топиора Огнекуста](#) и других тяжелых карт. Для этого они, разумеется, должны быть в руке.

Когда разгоняться по мане, а когда играть темпово и бороться за стол всеми способами — зависит от захода карт. В большинстве случаев особого выбора у Друида и не будет, потому что найдут карты или для рампа, или для борьбы со старта.



В середине партии (6-9 маны)

Середину партии Друид часто проскакивает из-за разгона по мане: особенно полезны в этом [Гафф Вольное Сердце](#) и [Дар природы](#). С ними вы сразу же получите доступ к картам за 7+ маны, с которыми можно активно бороться за стол, наступать и обороняться.

[Подземный король](#), [Хранитель склепа](#), [Чешуя Ониксии](#), [Топиор Огнекуст](#), [Рейдовый босс Ониксия](#) и [Ненасытный пожиратель](#) — главные оборонительные опции, доступные Рамп Друиду. Все они проактивные и тут же помогают разменяться с угрозами оппонента. В качестве обороны можно использовать и [Волшебную поросль](#), хотя провокация не так хороша в нынешней мете. Можно рано сыграть и [Сира Денатрия](#) ради исцеления и зачистки мелких угроз, если на Друида активно давят и грозят леталом со стола, оружием и заклинаниями.

Чтобы использовать все эти тяжелые дропы, вы можете оставить в руке [Монетку](#) и/или [Озарение](#), если разгона по мане будет недостаточно или противник активно наступает и угрожает летальным уроном.

Если ситуация выгодная и оппонент не играет свержагрессивно, у Друида будет больше времени на разгон по мане и поиск ключевых карт. Сам Малфурион к этому моменту редко давит самостоятельно и предпочитает играть вторым номером. Хотя опасный стол можно сгенерировать с помощью [Топиора Огнекуста](#), [Рейдового босса Ониксии](#) и других тяжелых карт.



В конце партии (10+ маны)

К лейтгейму Друид активно ищет [Гаффа Вольное Сердце](#), если он еще не оказался в руке. Без этого героя вы не станете разрушительно сильными, хотя задавить противника все же возможно просто самостоятельными тяжелыми картами и даже ОТК комбинациями.

Рамп Друид побеждает одним из двух способов. Первый — просто давление со стола. Друиду доступны как огромные существа ([Ненасытный пожиратель](#), [Волшебная поросль](#), [Тюремщик](#)), так и мелкие угрозы (3/3 дракончики с [Топиора Огнекуста](#), [Чешуя Ониксии](#) и т.д.). Всё это может нанести достаточный урон в течение одного или нескольких ходов. С розыгрышем [Тюремщика](#) вы потеряете всю колоду, но получите неуязвимость — тут многое зависит от матч-апа. Какие-то противники ничего не смогут сделать с неуязвимыми существами, а другие смогут замедлить их или вовсе убрать со стола.


Второй способ победы — ОТК комбинации с [Бранном Бронзобородом](#) при поддержке [АнубРекана](#) или без него. Так можно разыграть [Асталора Кровавая Клятва](#) (2+ раза и все разы с удвоенным боевым кличем) или [Сира Денатрия](#). Такие связки и чистят стол, и генерируют огромные характеристики, и копят Друиду здоровье/броню, и наносят часто

летальный урон вражескому персонажу. В общем они делают всё, что нужно для победы в любом матч-апе, лишь бы на реализацию этих комбинаций были все необходимые карты и другие ресурсы.

[к оглавлению](#)




Как играть ключевые карты и комбинации

-  **Водный облик**

Водный облик — сильное заклинание, хотя многие используют его некорректно. Всегда играйте этот спелл в начале хода, пока вы еще не потратили ману. И чем позднее вы это сделаете, тем лучше: у Рамп Друида есть карты как за 0, так и за 10 маны. Пока в руке достаточно разгона по мане, инструментов для защиты или нападения, держите **Водный облик** и не используйте его без необходимости. Только когда нужные ресурсы в руке закончатся, можно раскопать карту со дна колоды — и в идеале тут же добрать ее.

Водный облик полезен еще и потому, что дает больше информации. Вы возьмете одну карту со дна колоды, а еще две там останутся. Эту пару карты вы можете не рассчитывать добрать в ближайшем будущем.

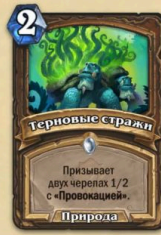
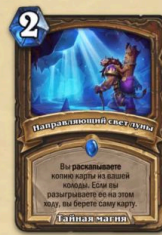
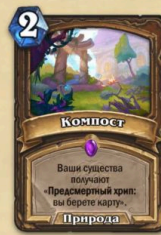
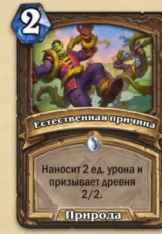
-  **Семена сомнения**

Открывает доступ ко всем заклинаниям Друида за исключением квестлайна **Заблудившиеся в парке** и самих Семян сомнений.

В первую очередь вас интересуют заклинания, которые уже есть в колоде, а также спеллы за 2+ маны, чтобы **Семена сомнения** удешевили их на максимум.

Вы можете выбрать и заклинания, которых нет в колоде изначально, но которые зайдут в конкретной ситуации. Заполнить руку картами помогает **Компост**, найти **Сира Денатрия** можно с **Рудника Ледяного Зуба**. Среди заклинаний класса есть способы баффнуть своих существ, получить броню, провокации или дополнительные характеристики.

Все заклинания Друида





Направляющий свет луны

Еще одно заклинание, которое нужно стараться играть в начале хода и как можно позднее по ходу партии. Вы извлечете максимум выгоды из спелла, если тут же используете копию раскопанной карты. Так можно найти дополнительные копии самых сильных карт: **Земляной чешуи**, **Ненасытного пожирателя**, **Асталора Кровавая Клятва**, **АнубРекана**, **Бранна Бронзоборода**, **Хранителя склепа** и т.д.

Играйте **Направляющий свет луны** рано, если в руке нет разгона по мане или ключевого защитного инструмента. Во всех остальных случаях оттягивайте как можно дольше с розыгрышем заклинания и в первую очередь используйте хорошие карты в руке.



Земляная чешуя

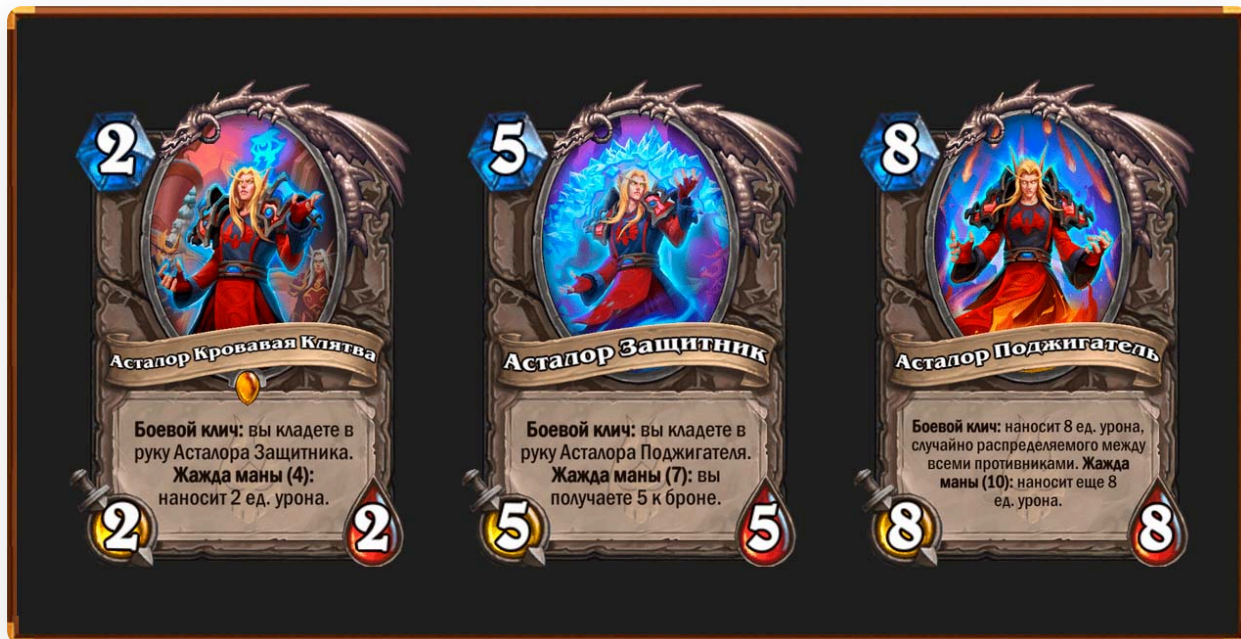
Заклинание дает много брони и часто спасает Друида от взрывного урона и летала. Особенно важна дополнительная броня в матч-апах с Магом, Фрост ДК, Релик Охотником на демонов, Миракл Разбойником, Охотниками и агрессивными колодами в целом.

Лучшая цель для **Земляной чешуи** — **Ненасытный пожиратель** с огромными стадами, хотя так жадно играть нужно не всегда. Особенно в темповых матч-апах бафф можно давать и **Хранителю** склепа или **Подземному королю**, а в медленных поединках часто целью становятся провокации с **Волшебной поросли**, **Рейдовый босс Ониксия** и другие самые тяжелые карты.

Если всё хорошо, оставляйте **Земляную чешую** для хода с **АнубРеканом**.



Асталор Кровавая Клятва



Не спешите разыгрывать первую и вторую копию Асталора в начале партии и в мидгейме. Все это можно сделать уже в ход с ОТК комбинацией через **Бранна** **Бронзоборода** и **АнубРекана**. Не так страшно рано сыграть первую форму — **Асталора Кровавая Клятва**, а вот вторую копию уже оставлять для ОТК комбинации, чтобы получить две финальные копии Асталора.

Важно отметить, что **Бранн Бронзобород** удваивает только изначальный боевой клич, но не эффект жажды маны. **Асталор Кровавая Клятва** нанесет под **Бранном** только 2 урона боевым кличем, а вторая форма Асталора даст только 5 единиц брони. **Асталор Поджигатель** наносит 24 урона боевым кличем



Бранн Бронзобород

Одна из самых ценных карт в колоде, которая станет ключевой частью ОТК комбинации. Впрочем, **Бранна** можно играть не только для ОТК комбо — это медленный способ победы в первую очередь для контроль матч-апов. Все еще можно проворачивать комбинацию **Бранн Бронзобород** + **Сир Денатрий**. В темповых поединках хороши и не такие сильные комбинации: например можно просто использовать **Бранна** вместе с **АнубРеканом** для накопления 16 брони или с **Подземным королем**. Можно сыграть **Бранна** и **Топиора Огнекуста**, чтобы призывать по 2 дракона заклинаниями Природы. Вы можете сыграть комбо **Бранн** + **Зола Горгона**, чтобы в руке было 2 **Бранна** на будущие комбинации.

С Бранном работает даже **Гафф Вольное Сердце**, хотя комбинация редко стоит потраченного на нее Бранна Бронзоборода.



Зола Горгона

В идеальной ситуации **Золу Горгону** используют после розыгрыша Бранна Бронзоборода и **АнубРекана**, чтобы получить 2 копии **АнубРекана** в руку и тут же поставить их. В этом случае вам хватит брони на розыгрыша 3+ финальных копий **Асталора Кровавая Клятва**. Можно играть **Золу Горгону** и на эту легендарку, если брони у вас достаточно.

Если ситуация тяжелая, копировать можно и других ценных существ: **Подземного короля**, Хранителя Склепа, **Ненасытного пожирателя**, **Осужденную Сильвану** и т.д. Не так хороша копия **Сира Денатрия**, потому что насыщение на ней придется раскачивать с самого начала.



Топиор Огнекуст

Играть саму легендарку очень просто — обычно это делают как можно быстрее, как только появляется достаточно маны. Сложность в том, чтобы не потратить все заклинания Природы до этого момента — особенно в темповых матч-апах. Ведь многие заклинания Природы — разгон по мане и **Озарение**, которые и помогают рано поставить этот седьмой дроп. Если после розыгрыша **Топиора Огнекуста** в руке не останется хотя бы двух заклинаний Природы, не спешите играть эту легендарку и ищите другие способы для обороны.

После розыгрыша **Топиора Огнекуста** проблемой может стать место на столе, следите, чтобы ваши ключевые угрозы влезали на игровое поле. Порой 3/3 дракончики заблокируют слоты, а убить их вы не сможете без существ противника.



АнубРекан



Чаще всего Друид старается сыграть **Ануб'Рекана** в финальный ход после Бранна, а затем реализовать несколько боевых кличей **Асталора Кровавая Клятва** в финальной форме.

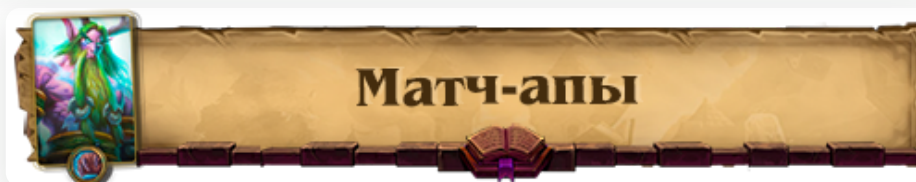
Но не бойтесь играть **Ануб'Рекана** и в темп, если ситуация тяжелая или вы планируете наступать только со стола. Можно поставить **Ануб'Рекана** просто в темп на 8 ход, чтобы получить броню. Можно сыграть его и после использовать какой-то тяжелый дроп за 8+ брони для того, чтобы выставить больше характеристик на игровое поле. Часто даже не столь эффектных комбинаций достаточно для победы, так что старайтесь не жадничать.



Ненасытный пожиратель

Даже без насыщения **Ненасытный пожиратель** — сильная карта, которая способна перевернуть игровую ситуацию, а после и закончить партию за 1-2 хода, если оппонент на нее не ответит.

Если же **Ненасытный пожиратель** получит вторую форму, он почти всегда даст Друиду огромное преимущество, а порой и самостоятельно принесет победу. До розыгрыша этого девятого дропа Друид, возможно, захочет разменяться с мелкими угрозами, чтобы вокруг основной цели **Ненасытного пожирателя** были самые большие угрозы оппонента. Помните, что боевой клич ничего не сделает с областями противника, его нельзя направить на существ в маскировке, но если эти существа будут рядом, **Ненасытный пожиратель** их съест.



Разбойник на хрипах

Разбойник на хрипах — мало для кого простой матч-ап, в том числе и для Рамп Друида. Проблем в поединке несколько. Первая — Разбойник может сгенерировать огромные характеристики очень быстро, так что вы не успеете разогнаться по мане и найти ответы на стол противника. Тут мало что можно поделаться: только рассчитывать на то, что Валире не зайдет идеальная рука.

Вторая проблема — [Заразный вурдалак](#), от которого будет очень сложно избавиться, если противник уже разогнал его предсмертный хрип. В этом случае часто имеет смысл не чистить стол и даже не ставить союзных существ, а просто терпеть: копить броню и добирать карты. По крайней мере в этом случае вы не позволите оппоненту заполнить весь стол 5/4 [Заразными вурдалаками](#) — справиться с этим Друид практически не в состоянии. Ситуацию могут спасти [Удушающая звезда](#) и/или [Назойливая чародейка](#). Эти карты очень полезны в матч-апе с Разбойником. Еще одна отличная техническая карта против Разбойника на хрипах — [Дальняя застава](#). Если этот второй дроп есть в колоде, агрессивно ищите его на муллигане против этого класса и ставьте как можно быстрее.

Если вам удалось пережить мидгейм, попробуйте победить противника с помощью ОТК комбинации или с помощью комбо [Ненасытный пожиратель](#) + [Земляная чешуя](#).



Реликт Охотник на демонов

И Спелл, и Квест версии — достаточно выгодные противники, хотя опытные игроки всё еще могут доставить много проблем в этом матч-апе.

Охотник на демонов хорош в нанесении взрывного урона, так что копите больше брони и восстанавливайте здоровье. Только взрывным уроном ДХ вас вряд ли продавит. Проблемой станут только существа, но их в достаточном количестве Охотник на демонов генерирует только в мид и лейтгейме, так что у Друида будет время на разгон по мане и поиск ответов. Многое сделает **Ненасытный пожиратель**, на которого нужно постараться сыграть **Земляную чешую**. Часто такой ход поставит точку в противостоянии. Если не зашел **Гафф Вольное Сердце**, держите в руке Монетку или **Озарение** для этого хода.

Если со здоровьем всё плохо и вы боитесь летала с **Джейса Темного Ткача**, играйте все карты на накопление брони. Например, можно использовать комбо **Бранн Бронзобород** + **АнубРекан**, не расходуя после этого броню на существ, если они не помогут чистить стол и копить еще больше армора.



Рамп Друид

В зеркальных поединках партия не часто доходит до ОТК комбинаций и **Сира Денатрия**, а обычно заканчивается розыгрышем больших существ вроде **Тюремщика** или **Ненасытного пожирателя**. Тот Друид, который разыграет большую угрозу и защитит ее, сможет достаточно быстро нанести летальный урон. Ключевой угрозой станет **Ненасытный пожиратель**: это идеальный ответ на существо оппонента любого размера. Порой Друиды будут обмениваться **Ненасытными пожирателями**, пока они есть в руке. Победителем, разумеется, выйдет тот, кто сыграет своего **Ненасытного пожирателя** последним. Поэтому не спешите играть первую копию, если можно ответить на существо противника другими способами: Чешуей **Ониксии**, 3/3 драконами с **Топиора Огнекуста**, **Рейдовым боссом Ониксией** и т.д. А еще на **Ненасытного пожирателя** можно ответить с помощью **Удушающей звезды** или **Осужденной Сильваны**, так что эти карты тоже важны в зеркальном матч-апе. Копируйте **Ненасытного пожирателя** и **Осужденную Сильвану** с помощью **Золы Горгоны**.

В начале партии многое решит заход разгона по мане, а после и большого количества добора. Тут у вас не так много выбора, так что нужно рассчитывать только на удачу.



Рыцарь смерти **Крови**

Выгодный матч-ап, в котором нужно сделать ставку в первую очередь на ОТК комбинацию. Но при этом давите и со стола большими и огромными существами: Рыцарю смерти будет сложно ответить на них после выхода двух копий **Асфиксии** и **Душекрада**. К тому же можно поймать ДК на том, что эти карты не зашли в руку — перебирает колоду противник далеко не так же хорошо, как Рамп Друид.

ОТК комбинации могут не сработать из-за наличия у Рыцаря смерти **Мутануса Пожирателя**, **Лоскутика** и **Безумного герцога Теотара**. Держите в руке больше слабых карт и существ, чтобы у оппонента было меньше шансов лишиться вас ключевых карт. Рассчитывайте не на полные ОТК комбинации, а на какие-то их части. Сделайте несколько копий **Бранна Бронзоборода** с помощью **Золы Горгоны**.

•



•

Миракл Разбойник

В поединке с Миракл Разбойником важно успеть разогнаться по мане и быстро дойти до ключевых тяжелых дропов. Многое зависит от того, какими именно картами Разбойник будет давить: **Кладбищем Грехопада** или **Некролордом Дрекой**. Друид может зачистить любые угрозы с помощью своих тяжелых карт, но часто один удар от них получить всё же придется — с маскировкой как-то совладать сложно. К тому же обычно у Рамп Друидов нет ремувалов оружия, так что **Некролорд Дрека** нанесет много урона. Спасут от всего этого провокации, натиски и исцеляющие эффекты. Друду нужно быстро добраться до высоких значений маны, чтобы всё это разыграть, но все же это посильная задача, потому что Разбойник редко будет действовать слишком агрессивно в первые 3-4 хода.

Уделяйте особое внимание доступным вам провокациям. Лучше ставить их уже после миракл ходов противника и избавления от мелких существ, которые могут с этими провокациями разменяться. В идеале добиться того, чтобы ваши таунты впитали одну атаку оружия противника или огромного существа с **Кладбища Грехопада**.



Контроль Жрец

Простой матч-ап, в котором вы должны делать ставку в первую очередь на ОТК комбинацию через Асталора Кровавую Клятву. Как-то противостоять этому Жрец может только [Распространителем чумы](#). Обыгрывайте этот четвертый дроп, держа в руке слабых существ вроде [Принца Ренатала](#).

Если часть ОТК комбинации все же потеряна, рассчитывайте на давление со стола или на ОТК комбо с [Сиром Денатрием](#). Жреца вполне можно поймать на отсутствии зачисток стола, несмотря на то, что их у оппонента очень много. Друид может сгенерировать еще больше существ, а еще поймать Жреца на отсутствии ресурсов в руке.

Мида Чистый Свет — опасная карта Жреца. Старайтесь украсть ее с помощью [Осужденной Сильваны](#).



Рыцарь смерти [Льда](#)

Очень простой поединок, в котором достаточно накопить достаточный запас брони. Фрост ДК полагается на взрывной урон, но его редко хватит для того, чтобы снести 40 здоровья Друида и огромное количество брони, которые вы можете накопить. Проблемой могут стать существа Рыцаря смерти, если вы вовремя на них не ответите. Задавить Фрост ДК может вас только со стола, так что берегите натиски и ремувалы на средние и крупные угрозы Рыцаря смерти. Будьте готовы к тому, что выставленных вами средних и крупных существ ДК заморозит. Пытайтесь не попадать в бордлок — ситуацию, когда на вашей половине 7 замороженных существ, от которых вы не можете избавиться, а значит не можете сыграть и ключевые боевые кличи на зачистку стола или исцеление ([Сир Денатрий](#), [Ненасытный пожиратель](#), [АнубРекан](#) и т.д.).

•



•

Агро Друид

Самый трудный матч-ап для Рамп Друида. Тут важно броситься в бой с самого старта партии и находить ответы хотя бы на часть выставленных угроз противника. Помогут [Семена сомнения](#), [Удушающая звезда](#), да и просто сила героя.

Другой способ победы — быстро разогнаться по мане и вернуться в партию с помощью [Чешуи Ониксии](#), [Волшебной поросли](#), [Топиора Огнекуста](#) и других тяжелых карт. Но тут важно не затянуть с этими тяжелыми картами, потому что порой и их не хватит для защиты — у Токен Друида много массовых баффов, в том числе и баффов на здоровье своих существ.

Поскольку поединок тяжелый, рискуйте: надейтесь на заход хороших карт в свою руку и на отсутствие лучших опций в руке противника. Иначе победить в этом матч-апе будет сложно.



Бесолок

В этом агрессивном матч-апе важно правильно распорядиться рано пришедшими картами. Как и в других темповых поединках, Друид может или агрессивно разгоняться по мане в надежде вернуться в игру за счет [Чешуи Ониксии](#), [Подземного короля](#), [Хранителя склепа](#), [Рейдового босса Ониксии](#) или [Топиора Огнекуста](#), или же темпово играть со старта, обороняясь ранними дропами и заклинаниями, что изредка все-таки возможно за счет [Семян сомнений](#) или же с очень плохим заходом Бесолока.

Вы можете встретить разные версии Бесолока: классические агрессивные или с Глубинным проклятием. Все они по-своему опасны: классические попросту темповее, им проще задавить со старта, а медленные версии могут добить Друида даже в случае, если он уже зачистил стол.

В матч-апе нужно вовремя сыграть источники немоты, [Земляную чешую](#) и все доступные ремувалы. Все это важные карты в поединке, если они, конечно, окажутся в руке. Играйте вокруг [Нечестивой библиотеки](#): снимайте ее баффы немотой, чистите стол по максимуму от бесов, если на следующий ход Чернокнижник сможет реализовать заряд этой области. Друид почти всегда должен размениваться со всеми угрозами Бесолока, чтобы получить минимум урона и затянуть партию. Хотя порой нужно и контратаковать в надежде, что Чернокнижник не найдет летал на следующий ход, но это сделаете вы.

В матч-апе с Курс Бесолоком больше внимания в мидгейме стоит уделить не только здоровью и количеству брони, но и картам в руке. Часто выгодно держать в руке 9-10 карт, чтобы Чернокнижник не смог заспамить вас Проклятиями глубин. Без этого его возможности взрывного урона крайне низкие. Этого можно и не делать, если вы уже смогли накопить большой запас здоровья или брони.

[к оглавлению](#)

