

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Токен Дриид - быстрый путь в легенду. Гайд по архетипу.

23.06.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Токен Дриид

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Гайд посвящен Токен Дрииду. Это стабильная и уже классическая агро колода доказала свою результативность в последние месяцы. С помощью Токен Дриуда можно взять легендарный ранг и забраться даже выше. Это единственная метовая колода своего класса.

Восстание механизмов изменило Токен Дриуда. [КЛНК-КЛ4К](#) позволит Малфуриону взять в сборку больше механизмов. Такие версии агрессивнее и быстрее, что помогает в матчапах со многими представителями меты вроде Охотников и Магов.

Токен Дриид радует не только достойными матч-апами, но и стоимостью: это одна из самых бюджетных колод в дополнении, которую позволить может себе почти каждый. Сложнее с геймплеем: не каждый правильно играет этим архетипом или выбирает подходящие сборки.

Гайд поможет разобраться во всех тонкостях геймплея Токен Друидом. Вы найдете оптимальные сборки, научитесь собирать собственную. Узнаете все о муллигане, стратегии игры, типовых матч-апах меты и многом другом.

Это обновленный гайд по Токен Друиду, актуальный для второй половины июньского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса*
-  *Дополнен раздел "Матч-апы"*

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа



2.

Вопросы декбилдинга

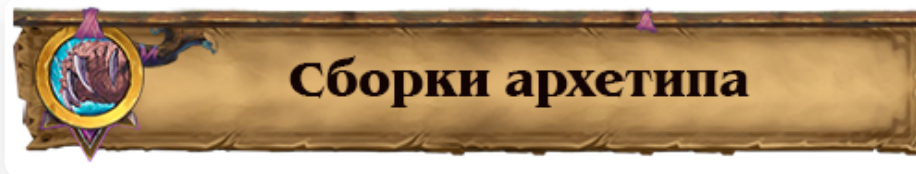
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Основы геймплея
9. Суть архетипа
10. Как играть против контроля
11. Как играть против агро

12. Стратегия игры

13. - 10 важных советов

14. Матч-апы

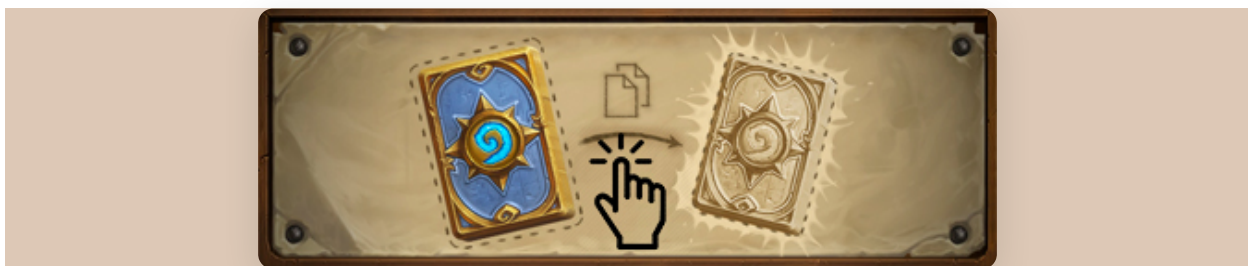
Заключение



Восстание механизмов изменили Токен Друида. Передовые сборки класса обращаются к новой легендарке **КЛНК-КЛ4К** и дополнительным механизмам для синергии с ним: **Мехуру** и **Микромеханику**.

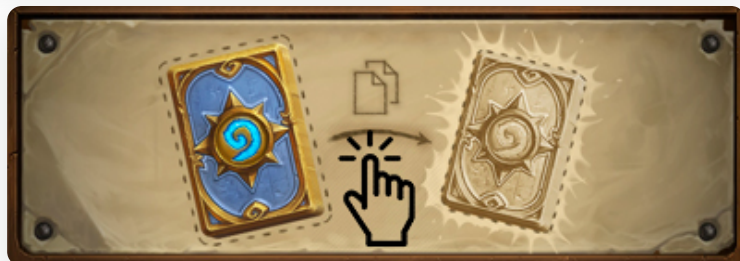
Сборки с механизмами отказываются от **Силы леса**, то есть жертвуют матч-апом с Воинами ради других. Также менее популярной стала **Душа леса** — слишком медленная против темповых колод и не такая уж хорошая в поединке с Воином из-за **Тропы войны**.

Вместо этих опций в сборках чаще встречается **Морской великан**.



Мех Токен Друид от Vicious Syndicate






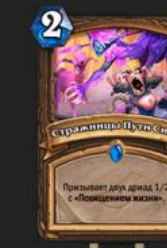


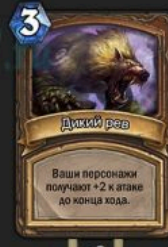






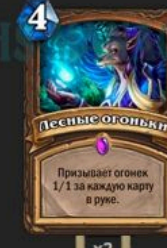

КЛНК-КЛ4К Token Друид




Сборка с большим количеством механизмов, Зиллиаксом и Морскими великанами. Примечательно, что в ней нет Души леса и Силы леса. В результате сборка становится темповее, что полезно против Магов, Охотников, Разбойников и многих других, но слабее в матч-апе с Воинами.

Токен Друид от rарајason


Токен Друид от Рарајason


 <p>Мехуру Предсмертный крик: призывает мейурунку 1/1. Механизм</p>	 <p>Желудайница Предсмертный крик: вы кладете в руку двух блок 1/1. x2</p>	 <p>Хранитель Силы природы После того как вы разыгрываете заклинание с выбором эффекта, вы кладете в руку армии объект арманы. x2</p>	 <p>Сила дикой природы Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1; или призывает на поле боя карту 3/2. x2</p>	 <p>Гнев Выберите эффект: ваш объект получает 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту. x2</p>	 <p>Страницы Путешителей Призывает двух друид 1/2 с «Позиция жизни». x2</p>
 <p>Скаковой кабан Натиск. Предсмертный крик: призывает мукожа 1/1. Зверь</p>	 <p>КЛАНК-КЛАНК Магнетизм, Эко. Предсмертный крик: призывает два 1/1 микробота. Механизм</p>	 <p>Дикий рев Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода. x2</p>	 <p>Озеленение Призывает двух древней 2/2. x2</p>	 <p>Микроконтролер Боевой клич: призывает двух микроботов 1/1. x2</p>	 <p>Благославние Древлих Думлет. Ваши существа получают +1/+1. x2</p>
 <p>Верховный маг Варят В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание, разыгрываемое вами на этом ходу (если выбирается случайно). x2</p>	 <p>Размах Натиск 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника. x2</p>	 <p>Душа леса Ваши существа получают способность. Предсмертный крик: призывает на поле боя друид 2/2. x2</p>	 <p>Лесные огоньки Призывает огонек 1/1 за каждую карту в руке. x2</p>	 <p>Сила леса Думлет. Призывает пять древней 2/2. x2</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru

6680







Сила леса, Душа леса, Скаковой кабан, Озеленение, Хранитель Сталладрис, Гнев, Верховный маг Варгот



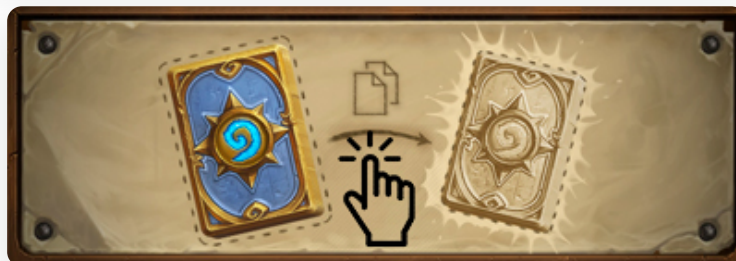
Кабельщик ЗЛА, Уборочный голем, Ухлюпистый Хлюп, Репликатор, Взрывинатор, Зиллиакс, Морской великан

Сборка из топ-26 легенды нацелена на поединки с Воинами, но все равно играет приличное количество механизмов для синергии с КЛНК-КЛ4К. Скаковой кабан помогает не проигрывать в темпе в агро матч-апах.

Такой подход — традиционный и привычный.

Токен Друид от Pioneer

Токен Друид от Pioneer



Сила леса, Душа леса, Боевой друид Лоти, Гнев, Хранитель Сталладрис













Кабельщик ЗЛА, Уборочный голем, Морской великан, x1 Размах

Еще одна сборка с большим количеством механизмов, но без Морских великанов и с одной копией Силы леса и Души леса для матч-апа с Воинами.

Колода взяла топ-9 легенды.


Классический Токен Друид

Токен Друид от oyatsu

 <p>Предсмертный хрип: вы кладете в руку двух блек 1/1.</p> <p>1 мана / 2 здоровья / 1 атака</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы разыгрываете заклинание с выбором эффекта, вы кладете в руку армян обоих игроков.</p> <p>2 мана / 2 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1, или призывает на поле блек 3/2.</p> <p>2 мана / 2 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>2 мана / 2 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич. Вы кладете в руку призыва.</p> <p>2 мана / 1 здоровья / 1 атака</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Вы разыгрываете существо друида. Если у вас в руке нет существ, вы берете все 3 карты.</p> <p>2 мана / 2 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>
 <p>Призывает дух друида 1/2 с «Позиционем клича».</p> <p>2 мана / 2 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>3 мана / 3 здоровья / 3 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает дух древней 2/2.</p> <p>3 мана / 3 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Дулит. Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>3 мана / 3 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание, равное по мане на этом ходу (или выбирается случайно).</p> <p>4 мана / 2 здоровья / 6 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>4 мана / 2 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>
 <p>Ваши существа получают способность «Предсмертный хрип»: призывает на поле блек армян 2/2.</p> <p>4 мана / 4 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает огонек 1/1 за каждую карту в руке.</p> <p>4 мана / 4 здоровья / 1 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: выбранное существо получает +2/+4 и «Иллюзия» или призывает дух мажора 3/2.</p> <p>4 мана / 4 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>	 <p>Дулит. Призывает пять древней 2/2.</p> <p>8 мана / 8 здоровья / 2 атака</p> <p>x2</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



5960





Сила леса, Душа леса, Озеленение, Хранитель Сталладрис, Гнев, Верховный маг Варгот, Знак лоа, Портал Хрустальной Песни



Уборочный голем, Ухлюпистый Хлюп, Репликатор, Взрывинатор, Зиллиакс, Морской великан, Микроконтроллер, КЛНК-КЛ4К

Классическая сборка все еще конкурентоспособна, пусть и не оптимальна. Если выберете ее, обязательно добавьте [КЛНК-КЛ4К](#) вместо [Знака лоа](#).

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые берут во все или почти все версии архетипа. Основа колоды Токен Друида существенно поредела после патча с бафами: большинство сборок обращаются к механизмам, но не все. Также пока что не определено оптимальное количество механизмов, которое стоит взять в сборку.

Основа колоды Token Друида



Синергии механизмов — минимальный набор — КЛНК-КЛ4К, Мехуру и Микроконтроллер, но часто добавляют и другие опции: знакомьтесь с ними в сборках архетипа выше. Также в сборки с механизмами можно добавить Ухлюпистого Хлюпа.

Душа леса и **Сила леса** — медленные карты, обязательные для сборок без механизмов, но порой встречающиеся и в них. Заклинания нужны в первую очередь для матч-апов с Воинами.

Морской великан — альтернатива Душе леса для более темповых матч-апов. Менее полезны против Воинов.

Хранитель Сталладрис + Гнев — хорошая связка для дополнительных выгоды и гибкости Token Друида. Но она не так хорошо вписывается в его план на игру, поэтому порой от обеих карт отказываются.

Портал Хрустальной Песни — берите заклинание, если в колоде нет слишком большого количества существ и нет механизмов. Помогает генерировать ресурсы и обычно дает тяжелые опции, что полезнее в медленных матч-апах. Заклинание непредсказуемо, поэтому от него можно отказаться в пользу более надежных существ.

Боевой друид Лоти — гибкая и вариативная опция, созданная преимущественно для защиты и возвращения в игру. Эту легендарную карту необязательно крафтить, если ее нет в коллекции, Token Друид без нее мало что теряет.

Знак лоя — можно взять в сборки с **Хранителем Сталладрисом**, но и без того слабое заклинание почти ничем не лучше **Силы природы**. Чаще всего с помощью **Знака лоя** спамят стол 3/2 Ящерами, но с этой ролью справляются и другие карты: **Сила природы** или **Микроконтроллер**.



Кабельщик ЗЛА или **Скаковой кабан** — выбор зависит от предпочтений игрока. **Кабельщик ЗЛА** популярнее, но **Скаковой кабан** также заслуживает внимания. Он особенно полезен в агро матч-апах.

Кислотный слизнюк — возьмите в сборку, если встречаете очень много **Бомб Воинов** и **Разбойников** с **Вихлекиркой**.

Микроконтроллер — у **Токен Друида** мало самостоятельных "троек", и **Микроконтроллер** подходит для этой роли. Существо опасно и на поздних этапах из-за массовых баффов. Хорошо синергирует с **КЛНК-КЛ4К**.


Верховный маг Варгот — обязателен для большинстваборок, если в них нет максимального количества механизмов.

Эксцентричный писарь — редкая и экстравагантная техническая карта. Во всем слабее **КЛНК-КЛ4К**, поэтому используется редко.






[к оглавлению](#)



Токен Друид — одна из самых дешевых колод ладдера. В ней легко делать **замены** почти всех легендарных и эпических карт. Далее идут все дорогие опции **Токен Друида** и способы их заменить.

-  **Лесные огоньки** — единственная эпическая карта, которую лучше скрафтить в двух экземплярах, если планируете играть **Токен Друидом**. Заклинание особенно важно в агро матч-апах и часто становится главной целью

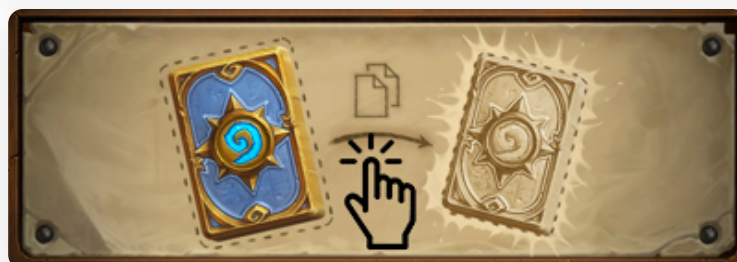
муллигана. Встречаются сборки без *Лесных огоньков*, но в них много других дорогостоящих карт.

-  *Хранителя Сталладрис* — легко заменить на другой второй дроп (*Дендролог*, *Кислотный слизнюк*, *Жонглер кинжалами*) или вовсе убрать вместе с *Гневом* и *Знаком лоя*. Вместо этой легендарки можно взять карты и за другую стоимость, например, механизмы.
-  *Портал Хрустальной Песни* — возьмите вместо этого заклинания дополнительных существ: масса первых, вторых и третьих дропов успешно вписываются в архетип.
-  *Боевой друид Лоти* — необязательная карта для *Токен Друида*, вместо которой можно взять *Микроконтроллера* или *Уборочного голема*.
-  *Верховный маг Варгот* — у всех есть эта легендарная карта, так что заменять его смысла нет. Если вам просто не нравится этот четвертый дроп, обратитесь к другим опциям.
-  *Морской великан* — возьмите вместо них *Силу леса*.



Максимально бюджетный Токен Друид

Максимально бюджетный Токен Друид








Максимально бюджетная колода Токен Друида стоит 1360 чародейной пыли. [КЛНК-КЛ4К](#) есть в коллекции каждого, так что пыль вы на него не потратите. Дополните сборку [Зиллиаксом](#) — он также должен быть в коллекции каждого. В первую очередь дополните сборку [Лесными огоньками](#).

Благодарим подписчика **Fenrir112** за предоставленную бюджетную сборку.

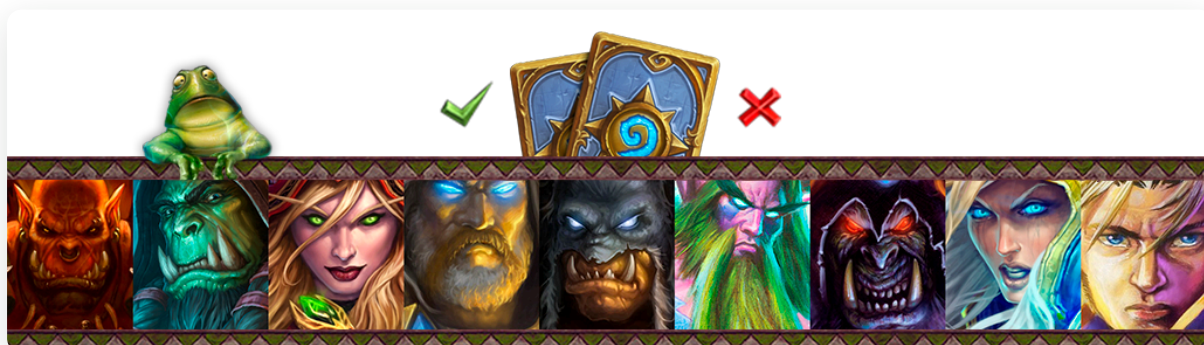
[к оглавлению](#)



Муллиган Токен Друида не так сложен. Он похож в любом матч-апе, независимо от оппонента, с которым вы столкнулись. Действуйте по следующим правилам:

-  Главные цели на муллигане Токен Друида в любом поединке: [Лесные огоньки](#) и [Желудейница](#).
Оставляйте эти карты всегда и в любых количествах.
-  Оставляйте одну копию [Мехуру](#), если ходите без [Монетки](#). С [Монеткой](#) — только если есть другие хорошие 2-3 дропы.
-  [Стражницы Пути Снов](#) — еще одна универсальная карта, оставляйте в руке всегда. С [Монеткой](#) — даже две копии.
 -  Если ходите первыми без [Монетки](#), можно задуматься о [Хранителе Сталладрисе](#), а с хорошей рукой — и о [Кабельщике ЗЛА](#), и о [Озеленении](#).
 -  Никогда не берите [Озеленение](#) и [Микроконтроллера](#), если нет хороших первого и второго ходов.
 -  Оставляйте [КЛНК-КЛ4Ка](#) с [Монеткой](#) или с хорошим механизмом.
 -  В руке можно оставлять несколько механизмов, если вы уверены, что сможете намагнитить один на другой

Далее подробнее о классовой специфике муллигана Токен Друида.



Воин: [Желудейница](#), [Лесные огоньки](#), [Хранитель Сталладрис](#), [Кабельщик ЗЛА](#), [Мехуру](#), [КЛНК-КЛ4К](#). С хорошими первыми и вторыми дропами — другие механизмы за 3-4 маны.

Паладин: [Желудейница](#), [Мехуру](#), [Лесные огоньки](#), [Стражницы Пути Снов](#), [Кабельщик ЗЛА](#), [КЛНК-КЛ4К](#). Без [Монетки](#) — [Хранитель Сталладрис](#).

Охотник: Желудейница, Мехуру, Лесные огоньки, Стражницы Пути Снов. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Микроконтроллер.

Друид: Желудейница, Лесные огоньки, Стражницы Пути Снов, Хранитель Сталладрис, Мехуру, Размах, Морской великан.

Разбойник: Желудейница, Лесные огоньки, Стражницы Пути Снов, Мехуру, Кабельщик ЗЛА, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Микроконтроллер.

Шаман: Желудейница, Лесные огоньки, Стражницы Пути Снов, Мехуру. С хорошей рукой — КЛНК-КЛ4К, Микроконтроллер.

Маг: Желудейница, Лесные огоньки, Стражницы Пути Снов, Мехуру, Сила дикой природы. С хорошей рукой — Микроконтроллер.

Жрец: Желудейница, Лесные огоньки, Стражницы Пути Снов, Хранитель Сталладрис, Мехуру, КЛНК-КЛ4К. С Монеткой и хорошей рукой — Душа леса. Без Монетки или с хорошей рукой — Кабельщик ЗЛА.

Чернокнижник: Желудейница, Лесные огоньки, Стражницы Пути Снов, Мехуру, КЛНК-КЛ4К, Морской великан.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Токен Друид — достаточно прямолинейная колода. Большая часть его карт выполняет две функции: спамят стол мелкими угрозами или баффают их, чтобы совершить выгодные размены/нанести летальный урон. И все же геймплей Токен Друида скрывает множество нюансов, требует играть вдумчиво, знать возможности и ограничения не только самого Друида, но и его оппонента. О том, как играть с другими колодами, вы

узнаете из раздела "Матч-апы", а сейчас речь пойдет о том, как работает стандартный Токен Друид.

Главная цель Друида в любом поединке — закрепиться на столе массой мелких угроз. Карт, которые призывают несколько существ, в колоде много, и работают они по-разному. Важную роль играет **Душа леса** — способ зацепиться за стол так, чтобы оппонент едва ли смог зачистить его полностью.

Как только Друид закрепился на столе, то есть призвал массу мелких существ, которые пережили ход оппонента, в дело вступают массовые баффы здоровья и атаки. С их помощью вы или нанесете летальный урон (особенно полезен **Дикий рев**), или совершите выгодные размены и укрепите свое преимущество еще сильнее.

Токен Друид играет исключительно от стола, в его распоряжении почти нет карт, которые закончили бы партию без поддержки существ на игровом поле. Незначительный урон Друид может нанести без существ с помощью силы героя, **Дикого рева** (бафф получает и герой), **Размаха** и некоторых других опций, но основную работу должны провести ваши существа.

Нынешние версии агрессивнее Токен Друидов из прошлых дополнений: меньше способов вернуться в игру, почти нет добора и генерации ресурсов. Это не всегда большая проблема, учитывая схожую функцию большинства карт в колоде, и все же из-за небольшого количества карт Токен Друид вынужден играть аккуратно и вдумчиво, правильно распоряжаясь каждой опцией.

Некоторые Друиды обращаются к более жадным сборкам с **Душой леса** и **Силой леса**, чтобы лучше проявить себя в медленных матч-апах. Другие сборки играют механизмы — они позволяют играть темповее и быстрее "сноуболлить".

[к оглавлению](#)



Как играть против контроля

В **контроль матч-апах** главная забота Токен Друида — AoE зачистки противника. Мелкие угрозы не смогут пережить большинство из них сами по себе, поэтому обыграть их получается редко. Вместо этого Токен Друид берет оппонента измором: вынуждает его отдать все ремувалы из руки, а после, когда ответы кончаются, реализует все

массовые баффы и заканчивает партию. Порой у колод много AoE зачисток (особенно у Воинов), так что Друиду приходится долго и терпеливо вытягивать их из его руки.

Особенно важна в медленных поединках **Душа леса**. Заклинание создает такой стол, от которого не спасет один AoE эффект (исключение — **Тропа войны**). В некоторых матчах комбинация **Лесные огоньки** + **Душа леса** почти равна победе Друида, в других благодаря ей вы сможете выманить много важных карт из руки оппонента.

Каждый новый способ заспама стола Друида можно расценивать как "волну" токенов. Противник отдаст в ответ одну зачистку, затем вторую, третью, но рано или поздно они кончатся, потому что у Токен Друида волн заспама стола очень много: **Лесные огоньки**, две **Силы леса** (из-за дуплета каждая **Сила леса** — две волны), а также комбинации более дешевых существ и заклинаний, например, две копии **Стражниц Пути Снов** или два **Озеленения**. Дополнительные угрозы можно создать с помощью **Портала Хрустальной Песни** — они не всегда идеально впишутся в план Токен Друида по спаму мелкими угрозами, но все же какую-то опасность представляют.

Токен Друид проиграет контроль колоде, если противник сможет отвечать на его мелкие угрозы не заклинаниями и зачистками, а оружием и существами на столе. Старайтесь не допускать ситуации, в которой оппонент отвечает на волну ваших угроз без AoE и ремувалов.

Массовые баффы в медленных матчах используют в первую очередь для завершения партии. Если в руке уже есть **Дикие ревы**, необходимости в других баффах меньше. Их можно использовать, чтобы мелкие угрозы пережили ремувалы оппонента или смогли разменяться с его существами.

[к оглавлению](#)



Как играть против агро

- В **агро поединках** Токен Друид также пытается закрепиться на столе массой мелких существ. Отличие в том, что теперь проблемой станут не AoE эффекты, а существа противника. Токен Друид редко окажется темповее и быстрее агро колод, поэтому его единственный выход — спамить мелкие угрозы по максимуму до тех пор, пока оппонент не проигнорирует их.

Лучшая карта для этого — [Лесные огоньки](#). Друиду важно найти ее к 4-му ходу, тогда его победа станет намного вероятнее, потому что ответить на полный стол 1/1 угроз агро колоды к 4-му ходу не смогут. После в бой пойдут любые доступные Друиду массовые баффы, но с их помощью редко получится сразу же закончить партию. Вместо этого Друид реализует их для захвата стола и выгодных или равных разменов. Так вы обезопасите героя от атак противника и в будущем сможете реализовать преимущество для завершения партии.

Главная проблема — не умереть до того, как вы захватите стол. У Токен Друида немного оборонительных способностей. Сила героя даст по 1 броне за ход, но этого часто мало. Есть неплохой шанс найти провокацию с помощью [Портала Хрустальной Песни](#), прихвостня или другого источника генерации ресурсов. Но главная механика восстановления и защиты от агро коло — [Стражницы Пути Снов](#). В сочетании с баффами на атаку две угрозы с похищением жизни восстановят очень много здоровья. Проблема в том, что это актуально только тогда, когда Друид уже захватит стол. Во всех других случаях оппонент сам ответит на 1/2 угрозы удобным ему способом, не дав вам слишком много здоровья.

Массовые баффы в агро матч-апах лучше всего играть на существ, которые сразу же смогут атаковать. Но порой баффы нужно дать раньше, чтобы противнику было тяжелее разменяться с токенами на своих условиях. Обычно оппоненты стараются размениваться выгодно с токенами Друида, единственный способ заказать его за это — [Размах](#).

Душу леса реализовать в агро матч-апах намного сложнее. Не жадничайте с ним и реализуйте даже на 2-3 цели, если нет других хороших ходов. Редко [Душа леса](#) сделает больше против темповых оппонентов.

[к оглавлению](#)



В этом разделе вы найдете 10 советов и рекомендаций, которые помогут лучше освоить Токен Друида в мете Возмездия теней.

Как правильно обыгрывать AoE

Чтобы правильно бороться с контролем колодами, необходимо знать об их ключевых ремувалах и способах остановить вас. AoE эффекты разные у каждого класса и каждой сборки. У Воинов всегда будут две Топы войны, [Потасовки](#) и [Взрывчаткоботы](#), а от Магов можно ожидать эффекты заморозки и [Вестников рока](#).

На ранних стадиях игры обыграть тяжелые AoE эффекты проще, вы можете призвать массу токенов до того, как у оппонента появится мана на зачистки.

Наносящие урон AoE можно обыграть с помощью массовых баффов: [Силы дикой природы](#), [Благословления Древних](#), [Души леса](#), а также баффов магнетизма.

Если и то, и другое невозможно, все равно спамьте стол, чтобы проверить, есть ли в руке противника нужное AoE. Если не будет, вы победите или существенно приблизитесь к победе. Постарайтесь не допускать ситуаций "если у противника есть AoE, я проиграл" — этот подход актуален только для критических ситуаций, когда в руке не осталось других ресурсов или вы скоро умрете.

Полезный навык — чтение руки противника, благодаря ему вы узнаете, какие AoE могут быть в руке оппонента, а каких там с высокой вероятностью нет. Помните, что оппоненты часто терпят и не дают AoE зачистки до последнего, пока им не угрожает смерть от [Дикого рева](#).



Как планировать ходы наперед и "сетапить" летальный урон

Планировать ходы наперед важно уже с ранних стадий игры, поскольку кривая маны Токен Друида может стать достаточно неудобной в первые несколько ходов. Ситуацию исправляют [Желудейница](#) и [Кабельщик ЗЛА](#) — они дают в руку полезные первые дропы, благодаря которым можно расходовать оставшуюся ману.

Планируя ходы наперед, рассчитывайте на карты в руке, потенциальные "топдеки" (об этом позднее), а также на действия оппонента. Часто их легко предсказать, особенно когда речь идет об AoE эффектах, провокаторах и других защитных средствах. Познакомьтесь с актуальными сборками и ключевыми картами каждого архетипа в мете. В этом помогут [мета-отчеты](#).

Планировать ходы нужно с учетом Монетки. Ее можно отдать на третий ход, чтобы раньше разыграть [Лесные огоньки](#), особенно если есть вторая копия заклинания или [Душа леса](#). В агро матч-апах также часто Монетку нужно отдавать рано, чтобы призвать как можно больше существ на стол.

Чаще всего Друиду нужна только одна пережившая волна существ для завершения партии, но порой ее не будет хватать для победы, в этом случае поможет "сетап" или подготовка летала.

"Сетапить" летальный урон — еще один вид планирования наперед на завершающих этапах партии, когда вы рассчитываете убить оппонента с помощью существ и массовых баффов. Рассчитывайте, сколько урона у вас будет под баффами с учетом действий оппонента: он может убрать каких-то существ, поставить провокации или восстановить здоровье. Необязательно наносить точно летальный урон, порой можно оставить и

несколько единиц здоровья, а после добить оппонента **Размахом**, силой героя или пережившими его ход существами.

Играйте от "топдеков"

Играйте не только картами в руке, но и будущими "топдеками". Это особенно просто, но важно для Токен Друида, в колоде которого преимущественно два типа карт — заспам стола и массовые баффы. Даже если в руке нет баффа для завершения партии, вы можете рассчитывать на то, что он с высокой вероятностью придет в ближайшие несколько ходов. То же актуально и для способов заспама стола.

Если в руке мало карт или их нет вовсе, существенно слабее становятся **Лесные огоньки**. Заклинание сильно на начальных этапах, поэтому его агрессивно ищут на муллигане.

Правильное использование баффов

У Токен Друида много баффов, одни сильнее, другие слабее в конкретных ситуациях. Самый медленный и менее агрессивный бафф — **Благословение Древних** — можно оставить для поздних этапов игры, когда накопите много маны. В начале лучше баффать угрозы Силой дикой природы, а на одну дополнительную ману разыгрывать токена из руки.

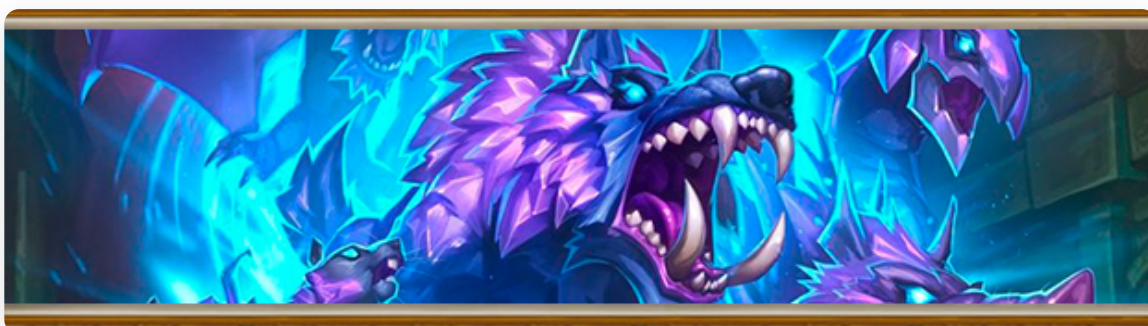
В первую очередь играйте те баффы на ранних этапах, которые лучше вписываются в кривую маны.

Дикий рев чаще всего нужен для завершения партии, в редких ситуациях его можно отдать раньше для борьбы за стол. В самых тяжелых ситуациях **Дикий рев** — способ дать атаку только вашему герою, чтобы избавиться от опасной угрозы противника.

Душа леса в агро матч-апах слаба, играйте ее с минимумом выгоды даже на 2-3 цели. В контроль матч-апах поберегите Душу леса для **Лесных огоньков** или заспамленный другими источниками стол. Если не боитесь AoE, можно сначала заспамить стол на 4 ход, а на 5 сыграть Душу леса. Если боитесь AoE, ждите поздних этапов игры, когда все карты можно сыграть сразу.

Если на одно существо сыграть две копии **Души леса**, после смерти оно призовет двух древней 2/2. Двойной бафф **Души леса** не столь эффективен, если его целью станет более четырех существ — не все Древни влезут на стол после их смерти.

Отдельно стоит упомянуть баффы магнетизма. Если на столе есть механизм, который может атаковать, его без особых опасений можно баффать магнетизмом. Исключение — если вы боитесь точечного ремувала или эффекта немоты вроде **Земного шока**.

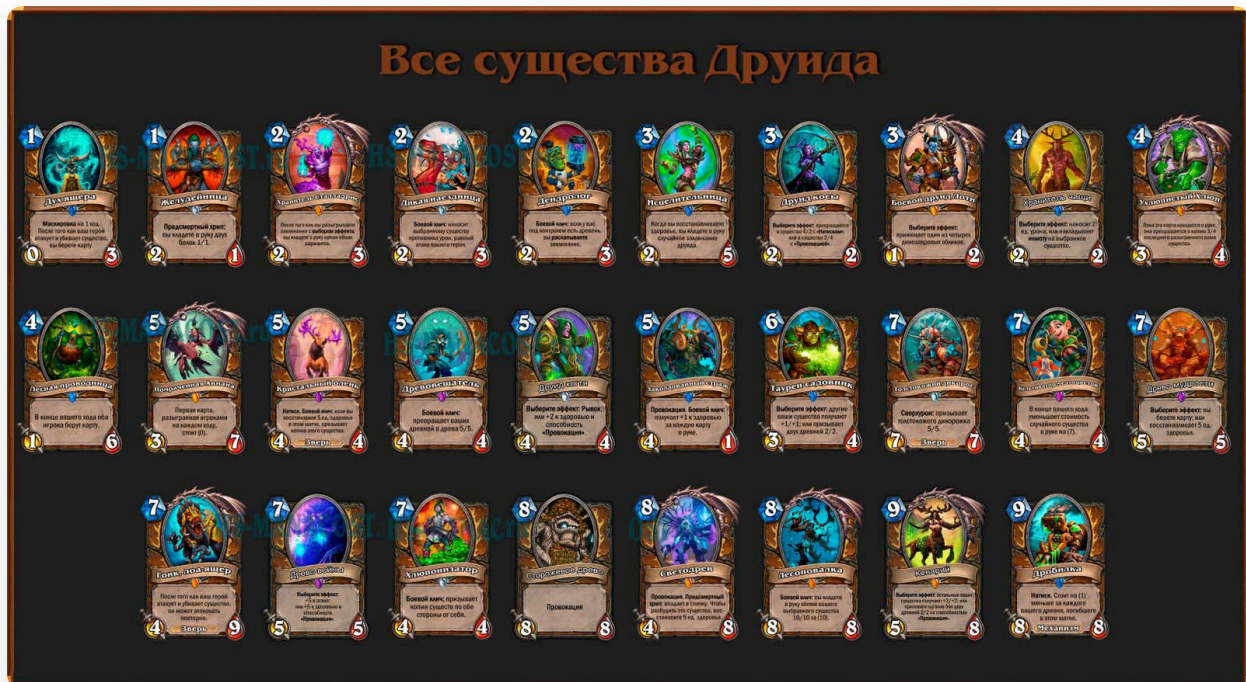


Все о Портале Хрустальной Песни

Портал Хрустальной Песни становится намного сильнее, если в руке нет существ. Синргию может испортить предсмертный хрип **Желудейницы**, а также вторая копия **Портала Хрустальной Песни** — вы едва ли разыграете второе заклинание, освободив руку от полученных ранее существ.

Не жадничайте с этой картой, вам далеко не всегда нужны все три случайных существа Друида. Порой выбрать одно сильнейшее — лучший вариант, чем освобождать руку от всех существ, чтобы получить еще две не всегда сильных опции.

Все существа Друида






Только 11 из 28 существ Друида стоят 4 и менее маны, все остальные — больше. Портал Хрустальной Песни обычно даст достаточно дорогие и жадные опции. С их помощью полезно давить на контроль колоды, но они слабее в агро матч-апах, особенно если вы не отыщите провокации (**Боевой друид Лоти**, **Друид когтя**, **Заколдованный страж**, **Древо войны**, **Сторожевое дерево**, **Кенарий**, **Светодрев**). Также много темпа дают **Дробилка**, **Кристалльный олень**, **Друид косы**.

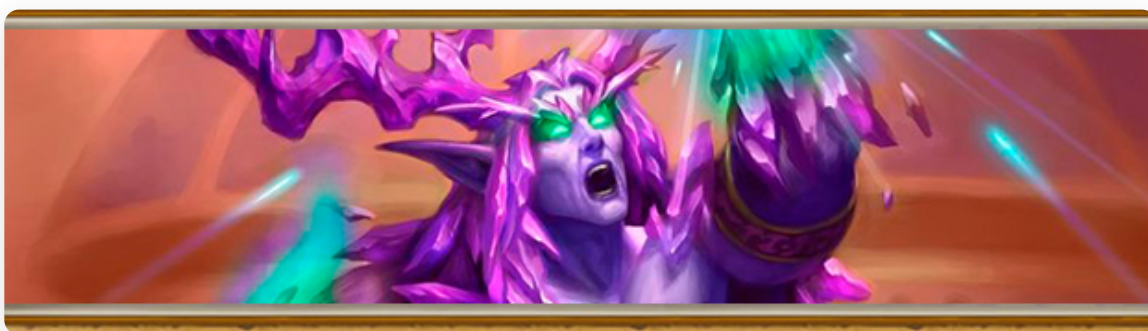
Не так безнадежны **Гонк лоя-ящера** и **Дух ящера**, особенно в зеркальных матч-апах. Связка **Гонк лоя-ящера** + сила героя позволят вам полностью зачистить стол от мелких угроз с 1-2 здоровья. **Дух ящера** может дать дополнительные ресурсы или просто стать опасным токеном, которого сложно зачистить без AoE из-за маскировки.

Аккуратнее с **Помраченной Авианой**: существо может больше помочь оппоненту, чем вам. То же касается **Лесной провидицы**.

Карты "выберите эффект"

У Токен Друидов без **Хранителя Сталладриса** не так много карт с "выберите эффект", но в самой популярной сборке их три.

-  *Сила дикой природы* — у Друида благодаря *Благословиению Древних* много минорных массовых баффов, поэтому *Токен Друиды* чаще призывают 3/2 Пантеру с помощью *Силы дикой природы*. Это не оптимальный, но все-таки неплохой второй ход, если не пришли другие "двойки", а позднее — дополнительный способ заспамить стол для синергии с другими массовыми баффами. Пантера слаба против Разбойников из-за Удара в спину и *Агента ШРУ*, но и против них часто нужно призывать ее. *Сила дикой природы* играет и как массовый бафф, если у Друида все хорошо по ресурсам и он играет первым номером.
-  *Гнев* — на добор заклинание играют, если в руке мало карт или все они слабы в конкретный момент. 3 урона — выбор в большинстве агрессивных матч-апов, где борьба за стол особенно важна.
-  *Знак лоя* — обычно играют для заспама стола двумя Ящерами 3/2. Бафф +2/+4 с провокацией не так силен, если вы не играете против агро колоды, которая угрожает летальным уроном.



Как играть *Хранителя Сталладриса*

Хорошо синергирует со всеми названными выше картами, позволяет извлекать намного больше выгоды, но Друид жертвует темпом.

Не жертвуйте темпом еще больше, оставляя в руке *Хранителя Сталладриса* и заклинание с опцией "выберите эффект" для средних и поздних этапов игры. Ставьте легендарное существо в темп на 2 ход или позднее. Оппонента наверняка захочет убить его тем или иным способом, а если не сделает этого, вы получите массу информации о его руке.

Помните, что *Хранитель Сталладрис* синергирует только с заклинаниями с "выберите эффект", но не с существами.

Как играть *КЛНК-КЛ4Ка*

В идеале разыграть это существо в качестве баффа на 2-3 ход. Такой ход позволит "засноуболлить" и выгодно разменяться с угрозами противника. Это рискованно только в случае, если у оппонента есть эффекты немоты или точечные ремувалы.

На поздних этапах партии можно играть *КЛНК-КЛ4Ка* за 6 или 9 маны. Не обязательно намагничивать *КЛНК-КЛ4Ков* друг на друга, часто намного выгоднее ставить их отдельно. Так вы в будущем сможете лучше реализовать массовые баффы, да и в целом будете менее уязвимы к ремувалам.

Как играть *Верховного мага Варгота*

Мощная карта с высоким комбо потенциалом, а также полноценный "софт провокатор", то есть угроза, которую противник не захочет игнорировать практически никогда. Не бойтесь играть **Верховного мага Варгота** в темп на четвертый ход, не произнося ни одно заклинание сразу же. У существа высокий запас здоровья, оно с высокой вероятностью переживет ход оппонента или по крайней мере выманит из его руки очень много ресурсов.

Хорошие синергии с Верховным магом Варготом: Сила дикой природы, Стражницы Пути Снов, Озеленение, Благословение Древних, Размах, Душа леса, Знак лоя, Сила леса.

Не очень хорошие синергии: Монетка, **Гнев** (может выбрать целью ваше существо), Портал Хрустальной Песни (второе заклинание даст только одно существо в руку, а не три), **Дикий рев** и **Лесные огоньки** (часто Огоньки попросту не влезут на стол).

Верховный маг Варгот хорошо синергирует с дуплетом, потому что даст в руку еще одну копию заклинания, если вы разыграли оригинал. **Верховный маг Варгот** случайным образом выберет один из эффектов заклинаний с "выберите эффект", он не обязательно повторит тот, что разыграли вы.

О Кабельщике ЗЛА и Прихвостнях

Прихвосты полезны для Токен Друида просто из-за своих характеристик. Их темповые боевые кличи также универсальны и эффективны в большинстве ситуаций.



Обратите особое внимание на Безликого-прихвостня, который призовет случайный второй дроп. Вы можете рассчитывать на какую-то мощную "двойку" в тяжелых ситуациях, например, на **Мага крови Талноса** или другие угрозы с уроном от заклинаний, а также на существ в рывком и натиском. Есть и несколько опасных вторых дропов: **Яростный пиромант**, **Вестник рока**, **Магический призрак**, **Хранитель истории Чо**.

Эфириал-прихвостень позволит раскопать одно из заклинаний Друида. Обратите внимание на те заклинания, что уже есть в вашей колоде, порой они лучше всех впишутся в план на игру. Также могут быть полезны **Дивный охлюп**, **Звездный огонь** и другие опции.

[к оглавлению](#)

Матч-апы



Бомб Воин и **Контроль Воин** опасны AoE способностями. **Тропа войны** — идеальный ответ на угрозы под **Душой леса**, а все остальное чистят **Потасовка** и **Взрывчаткобот**.

У Токен Друида намного больше волн существ, чем зачисток у Воинов. Проблема в том, что Воин борется за стол с помощью существ и оружия. Старайтесь всегда играть первым номером и не давать Воину времени поставить на стол что-то серьезное. Методично выманивайте AoE и не рискуйте раньше времени, играйте жадно и старайтесь реализовать на максимум каждую карту.

Матч-апы с Воинами благоприятны, Друид чаще оказывается агрессивнее и темповее, истощая все способы борьбы за стол оппонента. Но расслабляться не стоит, особенно если Воины нашли ранние угрозы с натиском и **Взрывчаткобота**. Тревожный знак — розыгрыш **Безумного гения Бума** — в распоряжении Воина окажется много угроз с натиском, которые будут чистить стол без AoE способностей.

Постарайтесь перед 7 ходом Воина поставить на стол много существ и угрожать Воину летальным уроном, если тот разыграет **Безумного гения Бума**.

Не забывайте обыгрывать **Суперколлайдер** — он точно есть у Контроль Воина, но также может быть и в сборках Бомб Воинов.



Мех Паладин — не самый простой матч-ап из-за обилия провокаций Паладина. Не обыгрывайте **Освящение** — заклинание редко есть в актуальных сборках.

На поздних этапах Паладин сможет обороняться с помощью крупных угроз с провокацией и другими баффами здоровья. Порой, чтобы их обойти, придется отдать массовые баффы — в том числе и **Дикий рев**. Старайтесь делать это до того, как оппонент баффнет своих существ похищением жизни.

Холи Паладин — играет целый набор AoE способностей, но все они дорогие. Пользуйтесь медлительностью Утера, особенно если тот начал без Монетки или рано отдал ее: без нее **Яростному пироманту** будет сложно рано зачистить стол. На средних и поздних этапах берегите ресурсы в руке, чтобы вновь заспамить стол после того, как

Паладин его зачистит. Не забывайте, что оппонент может выигрывать время с помощью Тайм-аута!.



Бомб Охотник — простой поединок. Рексар играет медленно, но не обращается к каким-либо AoE на ранних и средних этапах, так что со спамом стола мелкими угрозами долго бороться не сможет.

Играйте надежно и чистите стол Охотника от **Гоблинских бомб** без баффов. Также желательно выгодно размениваться с другими механизмами, чтобы Охотнику было сложно реализовать магнетизм.

С 6 хода ожидайте **Ракетомет**, а с 8 хода — **Ракетомет** в сочетании с **Токсикантом**. Эти механизмы могут выйти раньше, если был разыгран **Гальванизатор**.

Мидрейндж Охотник — еще один простой матч-ап, но со своими тонкостями. Главная проблема в этом поединке — **Спустить собак**, **Прыголап** и **Гиена-падальщица**. Комбинируя эти карты, Рексар сможет "разогнать" зверя за 2 маны до огромных значений. Вы можете или разменяться с **Гиеной-падальщицей**, если это необходимо или проигнорировать ее, если вы убьете Охотника раньше, чем он вас.

Не играйте слишком агрессивно. Если инициатива за вами, выгодно разменивайтесь с помощью баффов и постепенно наращивайте преимущество.

Охотник может восстановить здоровье с помощью **Злобного чешуйника**. Разменивайтесь с этим зверем, пока он не получил **Ужасное бешенство**.



Зеркальный матч-ап двух **Токен Друзидов** зависит от инициативы и права совершать размены. Огромное преимущество получит Друид без Монетки, так как сможет первым поставить на стол ключевые карты.

Играйте в матч-апе от разменов, даже если это размены 1 к 1. Победит тот Друид, кто сможет первым совершить выгодные для себя размены, то есть убить вражеского токена, но оставить в живых своего.

Если вы играете с Монеткой, используйте ее в двух случаях. Первый — рано для получения максимального темпа, если в руке много дешевых угроз. Второй — играйте Монетку на третий ход, чтобы раньше оппонента разыграть **Лесные огоньки**. На эту карту Друид может ответить **Размахом**, но все же она сильна, а нужный ответ заходит в руку не всегда. Берегите ваш **Размах** для ответа на **Лесных огоньков**.

Весомое преимущество будет у Друида, который играет **Морских великанов**. Карта сильна в этом матч-апе.



Вихлелых Разбойник — благоприятный матч-ап. Задача — переиграть оппонента по выгоде, постоянно разыгрывая все больше мелких угроз. Рано или поздно Разбойник не сможет ответить на них и будет вынужден перейти в финальное наступление. Тогда вы сможете или так же сыграть агрессивно, убив Разбойника раньше, или уйти в оборону, совершая выгодные размены. Во втором случае важно обзавестись провокациями, а лучше **Стражницами Пути Снов**, то есть способом восстановить здоровье.

Лесные огоньки — ключевая карта в матч-апе, благодаря ей вы почти наверняка захватите стол и сможете реализовать массовые баффы.

Старайтесь не играть на второй ход **Стражниц Пути Снов**, если есть другие опции. Заклинание лучше оставить для средних этапов партии, особенно если Разбойник играет агрессивной сборкой.

Опасность представляет **Негодяй ЗЛА**. Это и неприятная угроза, способная размениваться с массой токенов, и источник двух темповых Прихвостней.



Матч-ап с **Мурлок Шаманом** благоприятен. Важно не дать противнику слишком рано захватить стол, иначе он сможет размениваться со всеми токенами и быстро закончить партию. Боритесь за стол со старта, разменивайтесь со всеми мурлоками оппонента. Особо опасны **Удильщик из Клоаки** и **Шрамурлок**, на которых нужно сразу же ответить со стола, **Гневом** или **Размахом**.

Мурлок Шаман и Токен Друид во многом похожи друг на друга, но у Малфуриона есть преимущество — **Лесные огоньки**, то есть способ одной картой заспамить стол существами. Часто вовремя пришедшие **Лесные огоньки** поставят точку в матч-апе.

Агро Шаман — опасен из-за **Громоголова**. Играйте максимально агрессивно до 4-5 ходов Шамана, чтобы тому было сложно перевернуть ситуацию с помощью 3/6 существа. После сразу же разменяйтесь с ним. Не забывайте, что Агро Шаманы играют **Земной шок** — идеальный ответ на угрозы под баффами.



Кадгар Маг на драконах — не играет тяжелых AoE эффектов и уязвим для Токен Друида. Единственная опасная карта — **Дракон-поджигатель** — идеальный ответ на **Лесных огоньков**. Следите за муллиганом Мага, если он оставил что-то и не разыграл в первые четыре хода, с высокой вероятностью это **Дракон-поджигатель**.

Вы можете столкнуться с какими-либо техническими опциями Мага против Друидов: **Мшистым чудищем** или одной из AoE способностей класса, но обыгрывать их не стоит. Важно, что Маг ничего не сможет сделать с **Душой леса**, если на его половине стола нет огромного количества угроз.

Спелл Маг не играет AoE, но неприятен **Морскими великанами** и **Эльфийкой-вышибалой**. Играйте агрессивно и давите рано, пока Маг не накопил маны для мощных комбинаций и не выставил тяжелые провокации. **Эльфийка-вышибала** сама по себе не так опасна, если вы сможете поднять здоровье своих существ и выгодно разменяться с провокатором. **Могильные ужасы** станут куда большей проблемой, без **Дикого рева** справиться с ними сложно.

Если Маг выставил **Горного великана**, надежнее разменяться с ним с помощью баффов, чтобы Джайна не реализовала **Волю призывателя**.

Фриз Маг опасен из-за эффектом заморозки и **Вестников рока**. Токен Друиду сложно нанести 7 урона без стола, но все же возможно с помощью **Гнева** и **Размаха**, а также других опций. Если сделать это не получится, баффайте стол **Душой леса**, чтобы не потерять стол.



Жрец на воскрешении играет один AoE эффект — **Всеобщую истерию**. Заклинание часто зачистит стол Токен Друида, но не справится с **Душой леса**. Предсмертные хрипы существ сработают уже после заклинания.

У оппонента будет много тяжелых провокаций. Вы можете выгодно размениваться с ними, не убивая своих существ, если найдете достаточное количество баффов здоровья. Порой для "таунта" Жреца не жалко потратить и **Дикий рев**. Все его эффекты воскрешения доступны только к 9 маны, постарайтесь закончить партию до этого момента.

Жрец на немоте не играет **Всеобщую истерию**, но может взять **Яростного пироманта**. В сочетании с исцелением или **Слово силы: Щит** он зачистит стол даже под баффом **Души леса**. Других опасных механик в распоряжении оппонента нет.

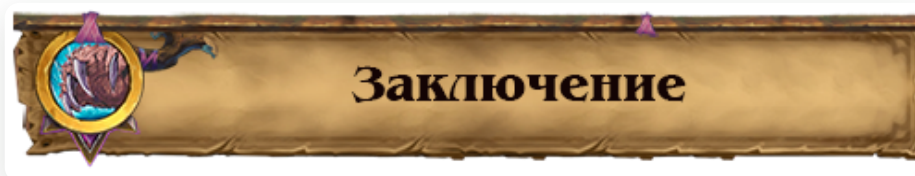
Комбо Мех Жрец — может "засноуболлить" рано с помощью **Пары рук** и других ранних баффов. Старайтесь размениваться со всеми угрозами оппонента рано, пока не захватите стол. У противника есть связки с **Яростным пиромантом**, которые могут зачистить стол.



Зоолок — тяжелый противник, чем-то напоминающий Токен Друида, но более быстрый. Главная проблема — **Морской великан**, которого вы удешевите своими мелкими угрозами. Часто вы не сможете что-то поделать с **Морским великаном**, придется игнорировать его и пытаться закончить партию быстрее Чернокнижника.

Старайтесь размениваться с мелкими, но опасными угрозами Зоолока: **Вожаком лютых волков**, **Жонглером кинжалами**, **Ковром-самолетом**.

[к оглавлению](#)



Токен Друид показывает отличный процент побед в ладдере и становится хорошим ответом на Охотников, Магов и других популярных классов. Это один из самых стабильных архетипов в ладдере, с помощью которого можно быстро взять легендарный ранг.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!