

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Марин Дракон Друид — лучшая колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

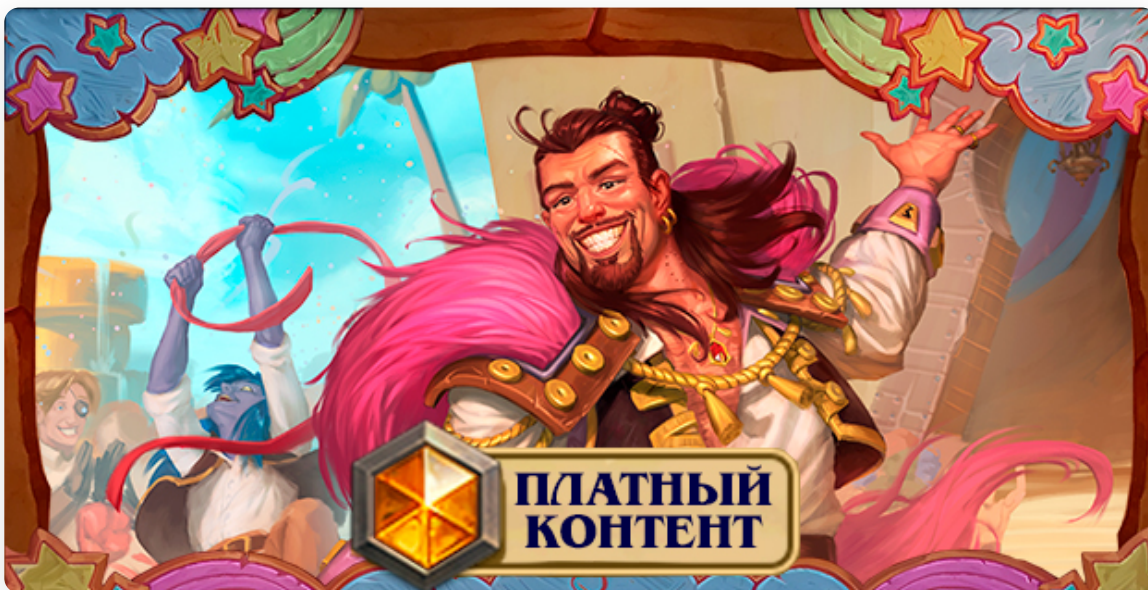
21.08.2024

Гайды

Раздор в тропиках

Марин Дракон Друид — лучшая колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ







Марин Дракон Друид — колода, которая появилась еще в конце прошлого дополнения. Ее уже успели понерфить, но все же архетип сил своих не потерял. С началом выхода Раздора в тропиках Марин Друидом стали играть куда реже, потому что появился ОТК СПД Друид. Однако и его понерфили в патче 30.0.3 вместе с другими сильными и новыми колодами дополнения.

Марин Друид только этого и ждал. Дека триумфально вернулась в ладдер и быстро захватила его. Сегодня Марин Друид показывает и самый высокий процент побед в ладдере, и лидирует по численности на большинстве рангов. Колода слишком сильна во всех игровых аспектах, мало кто может стабильно переигрывать ее.

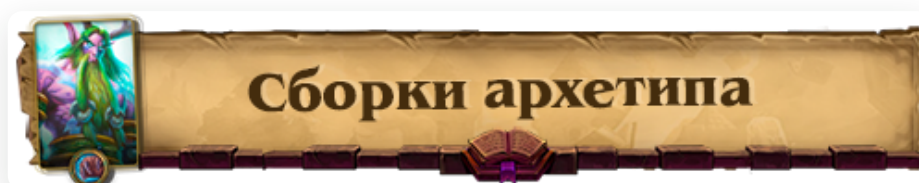
В большом гайде разбираемся, как изменился Марин Друид с выходом Раздора в тропиках и как правильно играть им, чтобы без труда взять Легенду и двигаться выше. Вы найдете оптимальные сборки Марин Друида и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и меты. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии и игры и ключевые матч-апы текущей меты.

Обновили гайд 21 августа. Список изменений:

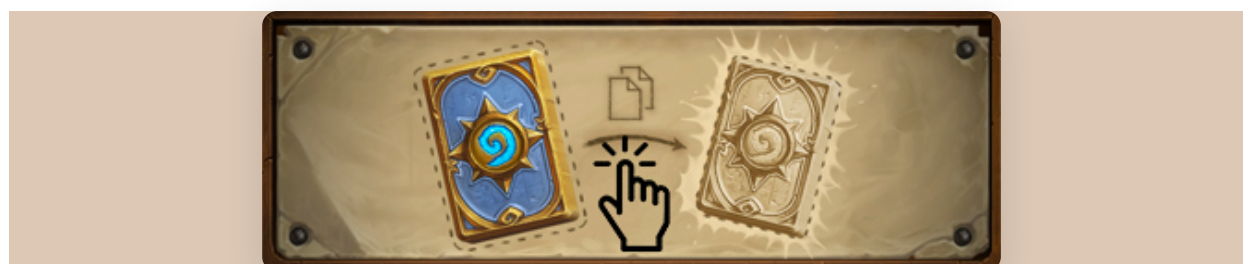
-  Обновили оптимальные колоды и описание к ним
  -  Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
    -  Дополнили раздел "Стратегия игры"
      -  Добавили описания новых матч-апов. Дополнили старые.

### Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - Как работает колода
10. - Реализация ключевых комбинаций
11. - Полезные советы
12. Матч-апы























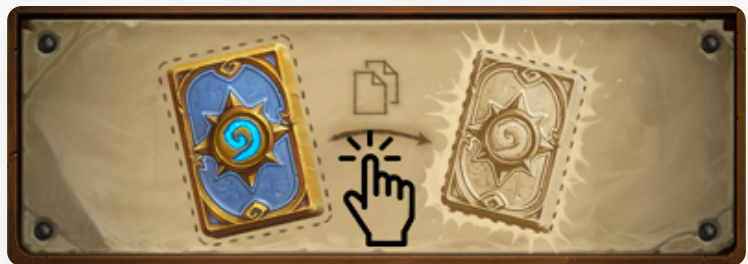
Сборки Марин Дракон Друида устоялись и мало отличаются друг от друга — обычно лишь 1-2 картами, сильно не влияющими на результаты и геймплей. Хотя небольшие отличия все же есть, которые мы и обсудим ниже.



Марин Друид от VS

# Марин Дракон Друид

















 <p><b>Знамя Демонского</b> Составляя колоду, настройте «Земляника Демонс» 3000 по своему усмотрению! <b>Механизм</b></p>	 <p><b>Озарение</b> Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. <b>Природа</b></p>	 <p><b>Подарочный дракончик</b> Боевой клещ если у вас в руке есть дракон, он и это существо получает +1/+1. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Подарок Магдурона</b> Вы разыгрываете временную кошку «Защитит нежность» - Выигрывает или «Развал» - выигрывает. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Кристаллы в кармане</b> Боевой клещ если у вас в руке есть дракон, вы получаете лустой кристалл маны. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Трог-камнет</b> Финал наносит 1 ед. урона случайному противнику за каждый ваш кристалл маны. <b>Дракон</b></p>
 <p><b>Новые высоты</b> Получает максимальное количество маны на 3 и дает лустой кристалл маны. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному противнику и 1 ед. урона всем прочим противникам. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Кукловод Дорриан</b> После того как вы берете существо, вы получаете его копию 1/1 за (1). <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Пустынная матрешка</b> Провокация. Боевой клещ если у вас в руке есть дракон, последовательно 4 кристалла маны. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Дракон Чина</b> Уменьшение. Выберите эффект: получаете урон от заманчивой +1 или вы берете заманчиво. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Летящие цветы</b> Боевой клещ вы берете две карты за (6) или больше. Финал: если стоит на (1) меньше. <b>Дракон</b></p>
 <p><b>Роковой совок</b> Боевой клещ забирает один из лустой кристаллов маны противника. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Менеджер Марин</b> Боевой клещ выберите фантастическое сооружение. Заманивает в вашу колоду 3 существа. <b>Пират</b></p>	 <p><b>Сопод звездный</b> Выберите три эффекта: вы берете 2 карты, вы получаете +3 боевые существа или 3 кристалла маны. <b>Ласточка</b></p>	 <p><b>Рот Сарона от волшебницы</b> Титан. Когда это существо применяет способность, вы применяете для случайных заманчиво. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Фан-защитник-бонус</b> Натиск. Позиция жизни. Провокация. Стоит на (1) меньше за каждого призванного вами в этом матче дракона. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Умение дракона-волшебника</b> Титан. После того как применяет способность, призывает дерево 5/5 с «Провокацией». <b>Дракон</b></p>
		 <p><b>Дублирующий модуль</b> Боевой клещ призывает копию этого существа. <b>Дракон</b></p>	 <p><b>Идеальный модуль</b> Божественный щит. Провокация. Позиция жизни. Натиск. <b>Дракон</b></p>		

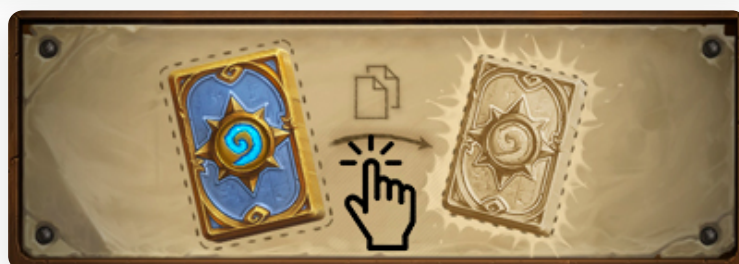


Оптимальная сборка Марин Друида по статистике от VS — отказывается от Взлетаем в пользу пары Снов под звездами и Озарений. Подойдет для зеркальных матч-апов и всех других оппонентов в равной степени — колода универсальная и всегда рабочая.

### Защитный Марин Друид

**Марин Дракон Друид**

 <p><b>Знамя Дельтасево</b> Оставьте колоду, накройте «Знамя Дельтасево» по своему усмотрению! Механизм</p>	 <p><b>Озарение</b> Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. Природа x2</p>	 <p><b>Возрождение дракончика</b> Боевой клещ: если у вас в руке есть дракон, он и это существо получают +1/+1. Дракон x2</p>	 <p><b>Подарок Мафурнопа</b> Вы разыгрываете пророка или кошку «Звездного местечка». Бонус: разыгрывайте «Израиль». x2</p>	 <p><b>Взлетаем!</b> Вы берете двух драконов. Они получают +1/+1. 3</p>	 <p><b>Подпись земли</b> Вы разыгрываете существо из этой колоды. Без пары раскопайте колоду и разложите это существо. Природа 3</p>	 <p><b>Боевой клещ: если у вас в руке есть дракон, вы получаете лусты кристалл маны.</b> Дракон x2</p>
 <p><b>Троп: камень</b> Финал: наносит 1 ед. урона существам противнику за каждый ваш кристалл маны. 3 x2</p>	 <p><b>Повысь высоты</b> Получает максимальное количество маны на 2 в каждой кристалл маны. x2</p>	 <p><b>Рамаха</b> Наносит 4 ед. урона выбранному противнику и 1 ед. урона всем прочим противникам. x2</p>	 <p><b>Куклоподобный друид</b> После того как вы берете существо, вы получаете его копия 1/1 за (1). 2 6</p>	 <p><b>Пустынная матрона</b> Пророк. Боевой клещ: если у вас в руке есть дракон, восстанавливает 4 кристалла маны. Дракон x2</p>	 <p><b>Дракон Чиа</b> Улучшение: Выберите эффект: получите урон от заклинаний +1 или вы берете заклинание. Дракон x2</p>	 <p><b>Лестница цветов</b> Боевой клещ: вы берете две карты за (0) или больше. Финал: они стоят на (1) монетах. 4 x2</p>
 <p><b>Головой сова</b> Боевой клещ: забирает один из трех кристаллов маны противника. 3 x2</p>	 <p><b>Менеджер Марин</b> Боевой клещ: выберет фантастическое сооружение. Заменяет в вашу колоду 3 существа. 6 6</p>	 <p><b>Волк Санта-Барбары, земной</b> Топка. Когда это существо применяет способность, вы применяете два случайных заклинания. 7 5</p>	 <p><b>Фил: захватывающее событие</b> Натиск. Похищение жизни. Пророк. Стоит на (1) монетах 20 раз в игре. Призывание жана в том же драконе. Дракон 4 12</p>	 <p><b>Уничтожение существа из этой колоды</b> Тогда. После того как применяет способность, призывает древо 5/5 с «Провалашей». 5 7</p>		
		 <p><b>Дублирующий модуль</b> Боевой клещ: призывает копию этого существа. 3 3</p>	 <p><b>Идеальный модуль</b> Божественный щит. Пророк. Похищение жизни. Натиск. 3 2</p>			


























Главная фишка этой колоды — одна копия **Подвески земли**. Этот spell в первую очередь станет важным источником исцеления для агрессивных матч-апов с Фатиг Локами и другими колодами с большим количеством взрывного урона. Но еще это синергия с Кукольщиком Дорианом и просто хороший способ вовремя найти нужное существо.

Рекомендуем эту сборку, если вы встречаете много Чернокнижников и темповых колод.

### Марин Дракон Друид со Сном под звездами

## Марин Дракон Друид

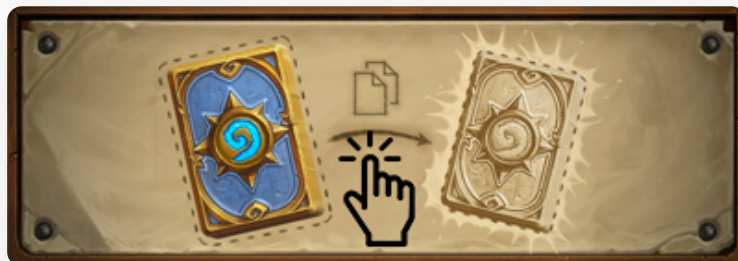
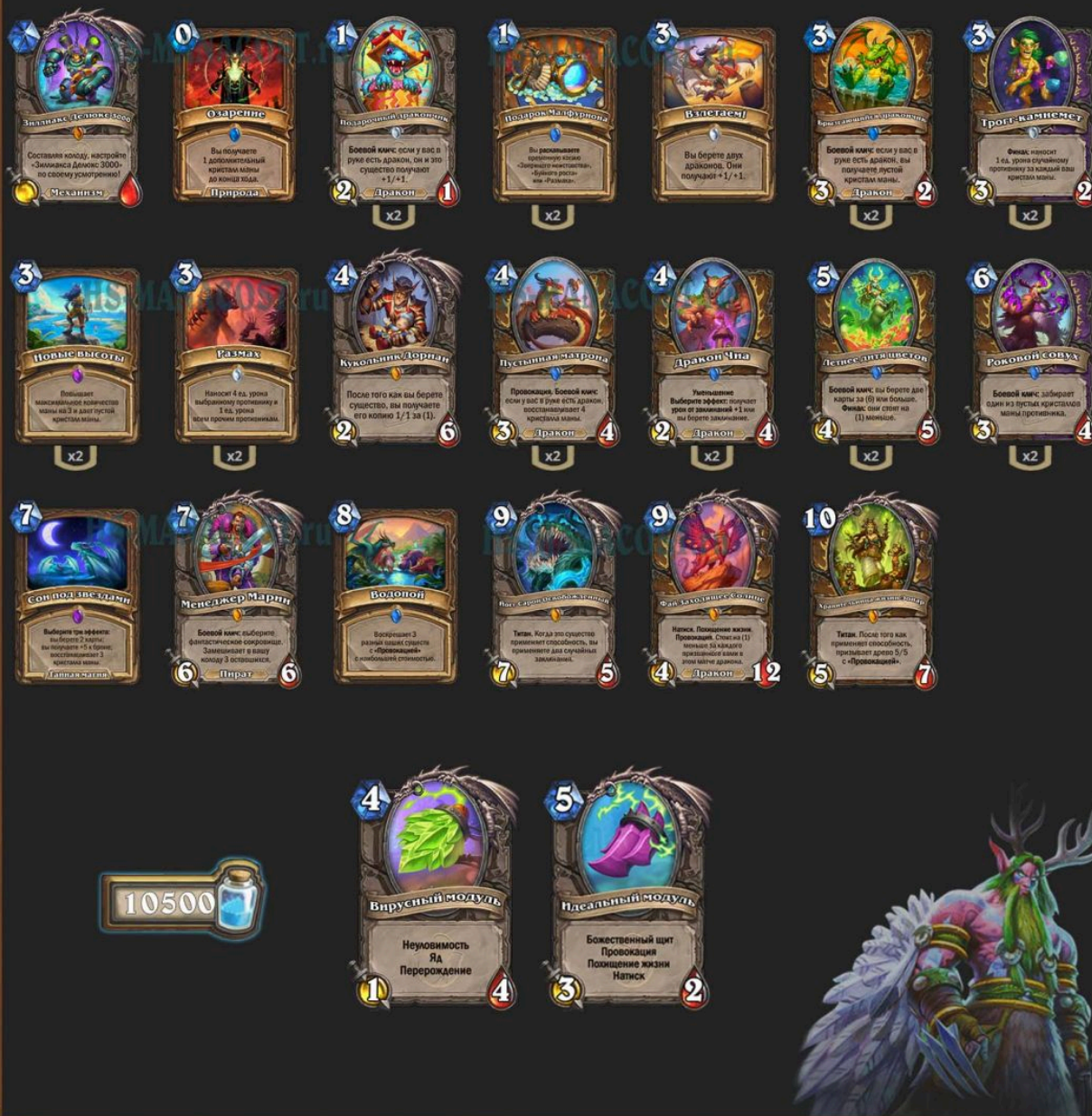
 <p><b>Звездная Дюпелессо</b> Составляя колоду, настройте «Земли» Дюкс 3000 по своему усмотрению! Механизм</p>	 <p><b>Озарение</b> Вы получаете 1 дополнительный кристалл маны до конца хода. Природа</p>	 <p><b>Подирония дракончик</b> Боевой клещ если у вас в руке есть дракон, он и это существо получает +1/+1. Дракон</p>	 <p><b>Подирония мафурона</b> Вы разыгрываете кристалл маны «Земля» существа. «Бонус» разливает Фазаны.</p>	 <p><b>Влетает!</b> Вы берете двух драконов. Они получают +1/+1.</p>	 <p><b>Воздушная драконихна</b> Боевой клещ если у вас в руке есть дракон, вы получаете лист кристалл маны. Дракон</p>	 <p><b>Тротт-камень</b> Финал: получаете 1 ед. урона случайному противнику за каждый ваш кристалл маны.</p>
 <p><b>Новые высоты</b> Повышает максимальное количество маны на 3 и дает пустой кристалл маны.</p>	 <p><b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному противнику и 1 ед. урона остальным противникам.</p>	 <p><b>Кукольник Дориан</b> После того как вы берете существо, вы получаете его копия 1/1 за (1).</p>	 <p><b>Пустынная мафурона</b> Провокация. Боевой клещ если у вас в руке есть дракон, восстанавливает 4 кристалл маны.</p>	 <p><b>Дракон Чиа</b> Ущипывание. Выберите эффект: получаете урон от заклинаний +1 или вы берете заклинание.</p>	 <p><b>Летящая птица гол</b> Боевой клещ: вы берете две карты за (0) или больше. Однако они светят на (1) манна.</p>	 <p><b>Роковой совок</b> Боевой клещ забирает один из пустых кристаллов маны противника.</p>
 <p><b>Менеджер Марин</b> Боевой клещ выбирает фантасматическое существо. Заменяет в вашу колоду 3 существа.</p>	 <p><b>Сон под звездами</b> Выберите эффект: выберите 2 карты; вы получаете +4 бонус; восстанавливает 3 кристалл маны.</p>	 <p><b>Видеодракончик</b> Телев. Когда это существо применяет способность, вы применяете два случайных заклинания.</p>	 <p><b>Фазы заклинаний с бонусом</b> Натиск. Позволяет жить. Провокация. Стоимость (1) манна. За каждую кристалл маны или в поле битвы дракона.</p>	 <p><b>Мини-дерево в виде монеты</b> Телев. После того как применяет способность, призывает дерево 5/5 «Провокация».</p>		
		 <p><b>Дублирующий модуль</b> Боевой клещ: призывает копию этого существа.</p>	 <p><b>Идеальный модуль</b> Божественный щит. Провокация. Позволяет жить. Натиск.</p>			



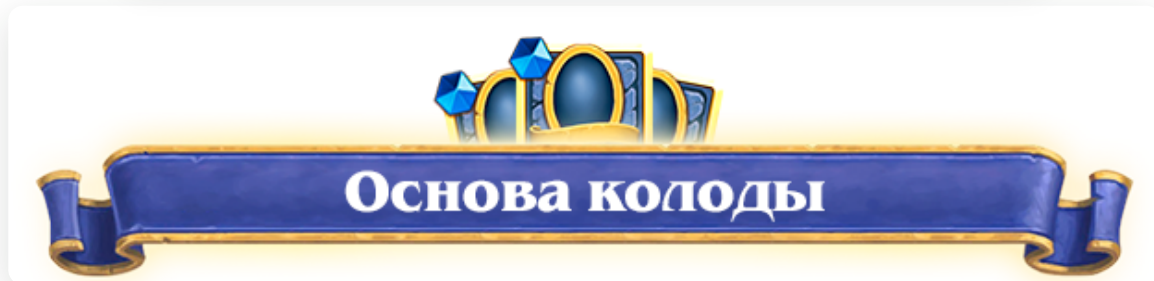
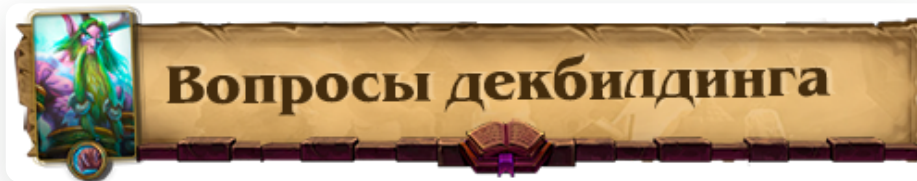
Куда более популярная версия Марин Друида с парой Снов под звездами и одной копией Взлетаем. Заклинание это хорошее и гибкое, но не обязательное для архетипа. Поэтому вместо него порой берут другие технические карты. Сон под звездами относительно медленный: его не сыграть в начале партии, когда Друид особенно уязвим.

### **Тяжелый Марин Дракон Друид**

## Марин Дракон Друид



Главная особенность этой колоды — понерфленный Водовой, который воскресит Фай Заходящее Солнце, Зиллиакса Делюкса 3000 и Пустынную матрону. Сделать это рано не получится, так что такой Друид будет лучше играть в медленных поединках, но чуть хуже в агрессивных.



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Марин Друида много карт в основе: и в первую очередь это тяжелые карты, а также синергии драконов. В дополнение к этому тут есть [Размах](#) и в Раздоре в тропиках в основу попал даже Кукольщик Дориан — в прошлом дополнении его не всегда брали в колоды.

# Основа колоды (24 из 30)

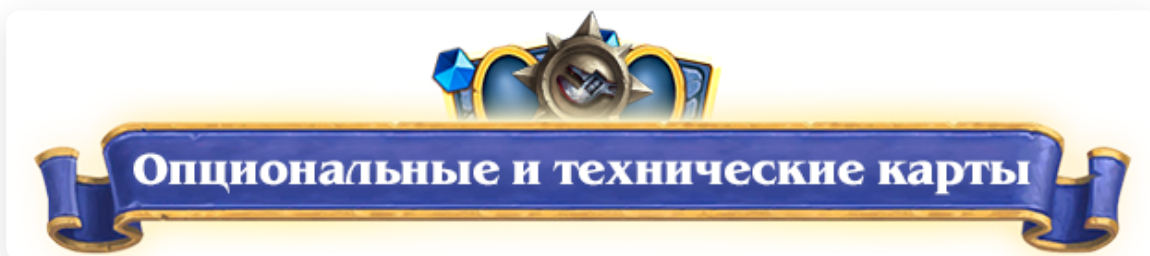




Код основы колоды:

Зиллиакс Делюкс 3000 чаще всего встречается в наборе Идеальный + Дублирующий модуль. Хотя связка Идеальный + Вирусный модуль тоже имеет место — и не только в колодах с Водопоем, но и самостоятельно.

Оставшиеся слоты заполняют преимущественно недорогими опциями за 0-3 маны. Далее мы их обсудим.



**Озарение** — сильная карта для старта, которая поможет раньше сыграть ранних драконов, а также имбалансного **Рокового совуха**. Полезна почти всегда, особенно до того, как вы доберетесь до 10 маны.

**Кактусовый голем** — не лучшая карта для старта партии, но все же приемлемая. Дает поделаться что-то в начале, если вы не нашли синергии драконов. Порой среди вторых дропов можно раскопать источники урона от заклинаний, добор и другие полезные свойства.

**Взлетаем!** — способ добора драконов, который будет актуален почти на всех этапах партии. Обычно берут только одну копию, а для двух места уже не хватает.

**Подвеска земли** — позволяет раскопать тяжелых существ и восстановить много здоровья. Подойдет для более агрессивной меты с большим количеством берн колод.

**Трогг-камнемет** — сильный источник взрывного урона, который чаще всего играют уже на 10+ маны для завершения игры или серьезного урона по герою противника. Можно играть и в начале партии против темповых колод.

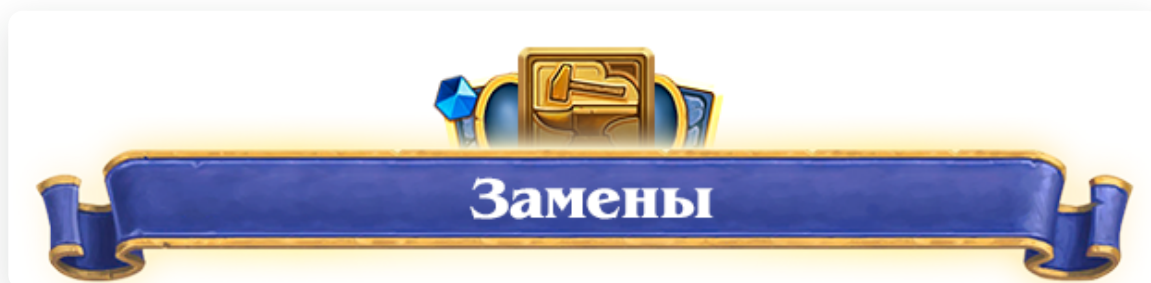
**Шипохвостый дракон** — сейчас используют редко, потому что появились другие сильные карты Раздора в тропиках.


**Небесная мать Авиана** — фановая карта, которая делает Друида куда тяжелее и медленнее, чего ему на деле не нужно. Вы снизите свои результаты, если возьмете эту легу, но сделаете деку куда веселее.

**Сон под звездами** — хорошее универсальное заклинание, которое помогает добирать карты, копить броню или реже генерировать больше маны. Проблема в том, что сыграть spell можно только с 7+ маны, а в это время Друид уже и так сильный и делает мощные ходы. Поэтому **Сон** под звездами берут не всегда.


**Водопой** — в колоде есть три провокации для работы с Водопоем, две из них очень сильные. Заклинание жадное и медленное, подойдет для меты с большим количеством контроль матч-апов и зеркальных поединков.


[к оглавлению](#)




 **Зиллиакс Делюкс 3000** — рекомендуем скрафтить эту легу как можно быстрее, потому что она подходит многим классам, не только Друиду. Но сам Друид в принципе может обойтись без **Зиллиакса**. Берите вместо другую опциональную карту, не обязательно тяжелую.

 **Новые высоты** — обязательно создайте две копии этого заклинания.

 **Кукольщик Дориан** — не обязательная карта, без которой Друид может обойтись. Берите вместо **Водопой** или другую опциональную карту.

 **Менеджер Марин** — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Крафтить не нужно.

 **Йогг-Сарон Освобожденный** — очень сильная карта в мете, которую используют многие карты. И Друиду будет сложно без **Йогга**, потому что он дает очень сильные опции зачистки стола, чего Друиду часто не хватает.

Рекомендуем скрафтить как можно быстрее.



**Фай Заходящее Солнце** — это хороший дракон, без которого Друиду будет сложно. Рекомендуем скрафтить.

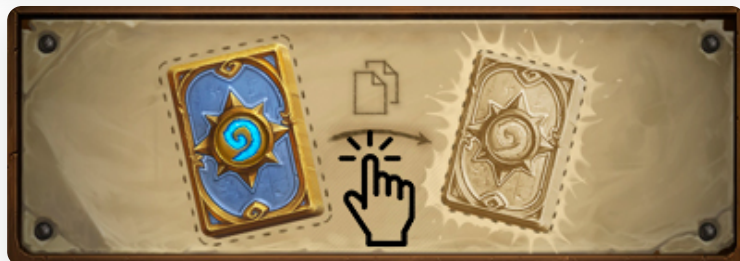


**Хранительница жизни Эонар** — слишком важная и сильная карта, чтобы от нее отказываться. Спасает во многих ситуациях и дает много мощных опций.



**Максимально бюджетная колода**

# Максимально бюджетный Друид




Вы не соберете Марин Друида без нескольких платных легендарок, потому что они составляют главную ударную силу колоды. Ради них Друид разгоняется по мане, ими он часто побеждает. Поэтому почти все леги придется скрафтить. Каких-то серьезных замен дорогим картам, к сожалению, нет.

[к оглавлению](#)



Муллиган Марин Друида простой и сводится к поиску самых сильных карт — в первую очередь **Брызгающегося дракончика**. Ранний заход этой карты повышает винрейт на огромный процент, так что Брызгающегося дракончика нужно искать агрессивно, то есть сбрасывать всё остальное в его поисках. Помимо него хороши и Новые высоты, а также синергии драконов в принципе для активации клича **Брызгающегося дракончика**.



-  **Брызгающийся дракончик** — лучшая карта на муллигане, которую вы должны агрессивно искать, то есть сбрасывать все остальное в ее поисках. Если Брызгающийся дракончик уже есть в руке, оставляйте одного любого дракона.
-  **Подарочный дракончик, Пустынная матрона, Дракон Чи** — оставляют почти всегда в одном экземпляре, чтобы активировать боевой клич **Брызгающегося дракончика**. Вторые и третьи копии этих драконов оставляют лишь в случае, если уже есть **Брызгающийся дракончик**.
-  **Новые высоты** — одну копию оставляют всегда. Две нужны только в медленных матч-апах с Монеткой.
-  **Фай Заходящее Солнце** — оставляйте в агрессивных матч-апах с Монеткой или драконом за 1-3 маны.
-  **Озарение, Летнее дитя цветов, Роковой совух, Менеджер Марин** — есть смысл оставлять только с очень хорошей рукой, например с парой **Брызгающихся дракончиков**. Или эти карты оставляют в самых медленных матч-апах.
-  **Другие карты** — на муллигане не оставляют.

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



**Рыцарь смерти:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Фай заходящее Солнце, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Охотник на демонов:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Воин:** Роковой совух, Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Паладин:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Охотник:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Друид:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Разбойник:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Шаман:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Маг:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Жрец:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Чернокнижник:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Новые высоты, Фай Заходящее Солнце. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

[к оглавлению](#)



### Основы геймплея

Марин Друид — темповая колода, которая побеждает за счет разницы в мане, раннего розыгрыша тяжелых юнитов и в дополнение к этому за счет комбинаций взрывного урона и урона от заклинаний. Помимо этого в колоде есть синергии драконов, которые помогают уверенно начать игру, разогнаться по мане и делать первые темповые ходы. Далее разберемся со всеми этими аспектами колоды.



**Синергии драконов** нужны Друиду преимущественно для уверенного старта. Четыре дракона здесь активируют свои боевые кличи только при наличии другого дракона в руке — поэтому так важна правильная стадия муллигана, да и в целом надо обращать внимание на этот фактор.

Особенно важен **Брызгающийся дракончик**, которого критически важно найти в начале партии. Ради его реализации Друид готов держать любого дракона в руке. И чем раньше вы сыграете Брызгающегося дракончика, тем лучше, хотя Друид не всегда отдает ради этого Монетку или **Озарение** — тут всё зависит от того, есть ли какое-то продолжение на следующий ход (карта за 3-4 маны).

**Пустынные матроны** нужны для темповых мидгейм ходов. **Дракон Чиа** помогает или перебирать колоду, или баффает **Размах**. И Фай будет полезна уже в мид и лейтгейме просто как большие статьи, а также источник исцеления и способ тут же разменяться с чем-то. Как правило вы не удешевите Фай до 0 маны, но уже за 6-7 маны и ниже это очень сильная карта.

Как правило драконы с активным боевым кличем и условием "нужен дракон в руке" используются лишь в случае, когда дракон есть. И иногда придется выбирать, какого дракона вы сыграете, а какого оставите. Например, в начале партии может зайти пара **Подарочный дракончик + Брызгающийся дракончик** — и никаких других драконов. Если так, то всегда оставляйте **Подарочного дракончика** и активируйте эффект Брызгающегося, ведь он куда важнее.

**Взлетаем!** может работать с Кукольщиком Дорианом, но как правило спелл играют самостоятельно просто ради перебора колоды и поиска драконов. Перед этим нужно проверить, какие драконы остались в деке.

---



3



Брызгающийся дракончик

Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл маны.

3

Дракон

2



**Разгон по мане**, пожалуй, станет главным победным фактором в большинстве партий. Может быть, игроку за Друида это не так заметно, но разница в мане действительно решает очень многие ситуации и дает Малфуриону преимущество. Способа разогнаться по мане четыре: **Буйный рост** с Подарка Малфуриона, **Брызгающийся дракончик**, Новые высоты и **Роковой совух**. Все эти карты обычно Друид пытается сыграть как можно быстрее, но с учетом хотя бы следующего хода — это важно из-за планирования ходов с Монеткой и Озарением. **Рокового совуха** особенно важно использовать рано, потому что он дает разницу в 2 маны с противником — и часто ломает ему планы на следующий ход. Это критически необходимо в зеркальном матч-апе, где обычно побеждает тот, кто раньше сыграт **Рокового совуха**.

Важно понимать, что все способы разгона по мане надо играть в начале партии, потому что в лейтгейме они уже будут почти бесполезны. **Брызгающийся дракончик** на 9-10 маны становится просто активатором боевых кличей других драконов, **Роковой совух** ничего не сделает, если у вас и противника уже 10 маны. Только Подарок Малфуриона можно использовать для других целей в мид и лейтгейме.



### Подарок Малфуриона

Вы раскапываете  
временную копию  
«Звериного неистовства»,  
«Буйного роста»  
или «Размаха».



Из-за Новых высот лимит вашей маны увеличивается до 16, но особого смысла разгоняться за 10+ маны у вас не будет. Каких-то особенных и сломанных комбинаций у Друида не открывается на 11+ маны, да и геймченджером этот фактор редко станет. Но все же когда маны больше 10, это приятно.

Из-за нового лимита в 13-16 маны вы реже сможете добирать карты с [Буйного роста](#). Обращайте на это внимание.



Весь разгон по мане нужен Друиду для того, чтобы **рано сыграть свои тяжелые карты**. Как правило они и становятся **главными способами победы**. Друиду чаще всего не нужны безумные комбинации с Кукольщиком Дорианом и Волшебной палочкой или другими источниками добора. Достаточно просто несколько ходов подряд сыграть тяжелых титанов, **Фай Заходящее Солнце** и Менеджера Марина с его сокровищами. Порой огромным фактором становится и пара **Роковых совухов**, которые откатят противника далеко назад в развитии — и сделают ваши тяжелые карты куда эффективнее.

Все тяжелые дропы Друид может добрать с помощью **Летнего дитя цветов**. Этого юнита нужно постараться сыграть с эффектом финала, хотя если это невозможно, то ничего страшного. Еще нужно проверить, как много тяжелых карт осталось в деке и доберет ли **Летнее дитя цветов** хоть что-то.

Больше всего выгоды принесет Менеджер Марин. Он тут же даст одно сокровище, а еще три вы сможете сыграть позднее. Впрочем, как правило для победы важны только два сокровища — Волшебная палочка и Корона Зарога. Подробнее о сокровищах Марина мы поговорим чуть ниже.

Сейчас же еще раз отметим, что секрет успеха Марин Друида — как правило просто поочередная реализация тяжелых карт. Конечно, если вы ожидаете ультимативную

зачистку, не стоит отдавать всех тяжелых юнитов сразу, но обычно это и не получится сделать, вместо этого вы каждый ход будете ставить что-то одно. А если вы все-таки ждете ультимативную зачистку от оппонента, то вместо статов играйте больше взрывного урона.



3



## Размах

Наносит 4 ед. урона  
выбранному противнику и  
1 ед. урона  
всем прочим противникам.



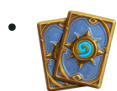
Главные **источники взрывного урона** — Трогг-камнемет и Размах сам по себе или под баффом Дракона Чиа в обычной и уменьшенной версиях. Вы можете получить больше копий Размаха с Подарка Малфуриона.

Важно, что все эти комбинации работают и как зачистки стола. Не стесняйтесь их так использовать, если в этом есть необходимость или нет хода лучше.

Взрывной урон редко станет единственным источником победы. Вы редко снесете противнику 30 урона без участия своих юнитов. Но взрывной урон ускоряет процесс — и часто можно найти достаточно неожиданный летал или сетап летала даже с небольшим перевесом на столе.



## Реализация ключевых карт и комбинаций



**Озарение и Монетка**



**Озарение** и **Монетка** — две важные карты, которые могут оказаться в вашей руке. Если там есть и то, и другое, в первую очередь используйте **Монетку**. Так противник получит меньше информации о вашей руке, ведь о наличии **Монетки** он знает наверняка, а о наличии **Озарения** может только догадываться.

**Озарение** и **Монетка** выравнивают кривую маны и сглаживают неудобные ходы. Используйте их для того, чтобы каждый ход совершать максимально эффективные действия и тратить на это всю доступную ману.

Как правило **Марин Друид** играет **Озарение** и **Монетку** для того, чтобы раньше поставить **Рокового совуха**. Если его нет в руке, то полезны ранние розыгрыши карт за 3 маны, **Летнего дитя цветов**, **Менеджера Марина** и других тяжелых карт.

Как правило не нужно играть **Озарение** или **Монетку** для того, чтобы раньше поставить **Брызгающегося дракончика** или **Буйный рост**. Порой в этом есть смысл, но надо точно понимать вашу кривую будущих ходов и учитывать, что вы сделаете. Например, розыгрыш **Монетка** + **Брызгающийся дракончик** на второй ход даст вам к следующему ходу 4 маны, на которые чаще всего сделать будет нечего. Если так, то лучше подождать с **Брызгающимся дракончиком** до 3 маны и сэкономить **Монетку** для чего-то другого.

Старайтесь не играть через **Монетку** или **Озарение** **Пустынную матрону** и **Хранительницу жизни Эонар** (опция на восполнение маны), потому что они восстановят только ту ману, что была у вас в начале хода, но не то, что вы получили с **Монетки** и **Озарения**.



### Подарок Малфуриона



С Подарка Малфуриона Друид может раскопать одно из трех заклинаний, которое нужно сыграть в этот же ход. Чаще всего Друид копает **Размах** для зачистки стола или нанесения урона по герою противника. Вторая опция по популярности — **Буйный рост**, который можно взять на 3-5 маны для рампа. **Звериное неистовство** берут только ради 8 брони, если это критически важно для победы — но такое случается достаточно редко.



### Пустынная матрона

Обычно Друид играет **Пустынную матрону** в первый же удобный момент. Лишь бы у вас была возможность активировать боевой клич этого дракона.

Но важно понимать, что если вы сыграете **Пустынную матрону** на 3 маны через **Монетку** или **Озарение**, то восстановите себе только 3 маны, а не 4. Планируйте ходы соответственно.



### Менеджер Марин



Друид часто играет Марину в темп на 7 мане и держит сокровище до следующего хода. Не нужно держать легендарку до достижения 10 маны.

Как правило с боевого клича берут Волшебную палочку и реже Корону Зарога. Обе опции не до конца предсказуемы, но чаще всего будут сильными.

**Волшебную палочку** выбирают, если в колоде еще осталось несколько тяжелых дропов или просто сильных карт. Нет смысла играть ее, если там уже только слабые карты за 0-4 маны, коих все-таки большая часть деки.

**Корона Зарога** — универсальная опция. Вы получите легендарку в руку и призовете две копии. Могут зайти имбалансные **Лирой Дженкинс**, Рагнарос, а также ряд опций с натисками, провокацией и прочими полезными свойствами. Но как правило это просто куча статов — на такое можно рассчитывать почти всегда.

**Кубок Толина** редко берут сразу же, но его можно сыграть позднее с оглядкой на оставшиеся карты в деке. Если там много сильных опций, попытайтесь избавиться от максимума карт в руке. Если же карты там не очень, сыграйте просто ради добора даже 2-3 копий.

**Золотой кобольд** редко полезен. Порой его просто не играют, потому что случайные легендарки слабее руки Друида. Но если в руке остались уже только слабые в лейтгейме **Озарение**, Новые высоты и **Брызгающийся дракончик**, Золотой кобольд может спасти ситуацию.



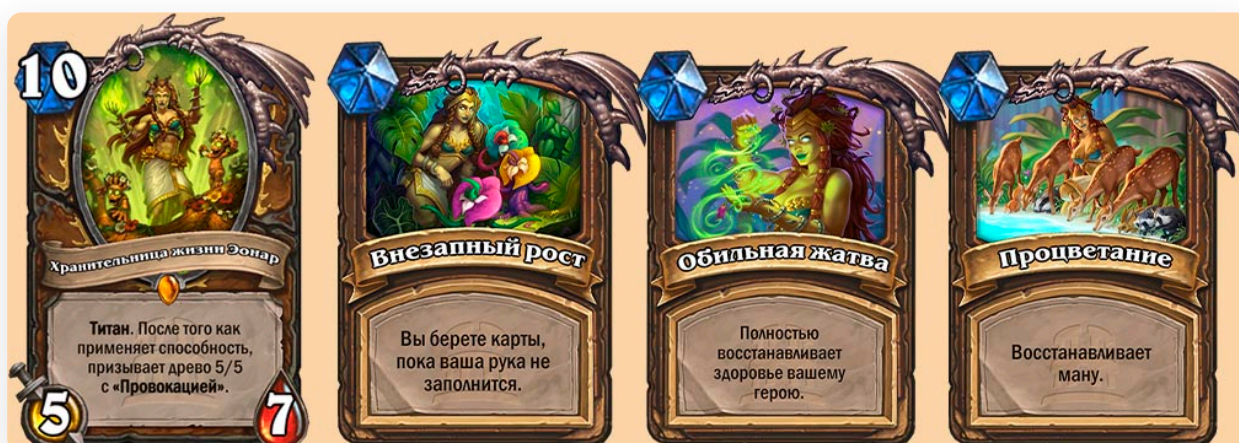
**Йогг-Сарон Освобожденный**



Йогг как правило станет реактивной картой, которой Друид отвечает на одну большую угрозу или много юнитов любого размера. Поэтому Йогга берегут для этого момента, а в темп играют редко. Редко берут и опцию на Рой щупалец: обычно только в случае, если титан пережил ход противника и другую опцию выбрать нельзя. Не нужно убиваться ради Щупалец хаоса — они в любом случае рандомные и слабые, так что руку для них освобождают лишь в очень тяжелых ситуациях.



### Хранительница жизни Эонар



Чаще всего Друид выбирает опцию на восстановление маны просто для того, чтобы призвать дополнительные статьи на свою половину стола. Опции на восстановление здоровья и добор работают в редких ситуациях, но зато в них не сложно понять, что это именно то, что вам нужно.

[к оглавлению](#)



### Полезные советы

-  Следите за тем, **какие карты остались в колоде**. Это особенно важно для геймплея Друида из-за наличия **Летнего дитя цветов**, **Взлетаем** и **Кубка Толина** с Менеджера Марина. Не зная состав своей колоды, вы не сможете принимать правильные решения по реализации этих карт.
-  Друид хорошо играет на **всех этапах партии**. Он дает отпор агро со старта за счет драконов, делает очень сильные ходы в мидгейме и может играть в самом лейте наравне с Рено и контроль деками.
-  Не бойтесь **активно перебирать колоду и доходить до усталости**. Как правило ресурсов для победы должно хватить даже без комбинаций с Кукольщиком Дорианом. Ваши финальные источники выгоды — **Щупальца хаоса** с Йогг-Сарона освобожденного и случайные легендарки с Золотой обезьяны, которую дает Менеджер Марин.
-  Не бойтесь жертвовать своим здоровьем даже в матч-апах с агрессивными колодами. Порой это просто необходимо для разгона по мане. **Перевернуть партию** в свою пользу вы как правило сможете только с дорогими легендарками или с помощью комбинаций с **Размахом** и уроном от заклинаний. Всё потраченное здоровье восстановят **Фай Заходящее Солнце**, **Зиллиакс Делюкс 3000** или **Хранительница жизни Эонар** — в крайнем случае поможет Подарок Малфуриона с опцией на 8 брони.
-  В начале каждого хода думайте **о порядке действий**. Важно не потерять ману с комбинациями **Монетки/Озарения** с **Пустынной матроной**, а также в первую очередь играть добор и случайные эффекты, потому что они могут изменить ваши планы на ход.
-  Друид часто играет в свою игру, обращая не так много внимания на **действия противника**. Что хорошо, потому что это делает колоду куда проще. Но все же важно знать, на что способны противники, какие их карты особенно опасны, что

они могут легко закончить, а с чем у них могут возникнуть трудности. Подробнее об этом говорим в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



### Марин Дракон Друид

Самое важное в этом матч-апе — как можно раньше сыграть **Рокового совуха**. Разница в 2 маны с противником не даст ему реализовать этот же шестой дроп, а также приведет вас к первым тяжелым опциям, которые уже не дадут оппоненту легко сыграть своего **Рокового совуха**. Держите на Совуха Монетку и **Озарение**, бросайте в начале партии всё ради разгона по мане.

Если партия затянулась и вы ведете, не играйте от вражеского **Йогг-Сарона Освобожденного** и тем более от комбинаций с **Размахом**. Они могут быть, но лучше вынудить противника найти и сыграть эти карты, чем давать ему больше времени на их поиск.

Играйте темпово и не бойтесь действий оппонента. Активно перебирайте колоду, усталость вас вряд ли убьет в этом матч-апе.

На **Зиллиакса Делюкс 3000** хорошими ответами станут **Размах** в героя противника и **Трогг-камень**. В соло они с **Зиллиаксом** не разберутся, но помогут решить эту проблему более или менее сносно. Конечно, всегда можно и перехватить контроль над **Зиллиаксом** с помощью **Йогг-Сарона Освобожденного**.



### Радужный Рыцарь смерти

В этом матч-апе опасны лишь несколько карт — **Примас** и **Бригадир Реска**. И то, и другое оттягивается по времени за счет **Рокового совуха**, да и в целом нужно вынуждать ДК найти эти карты и рано их использовать, а источников давления у Друида много. Спасет и от **Примаса**, и от Рески ваш **Йогг-Сарон Освобожденный**, которого лучше приберечь

для возвращения в игру. Карты Чумы с **Хелии** не доставят особой проблемы, не страшны **Всадник без головы**, **Нити отчаяния** и другие карты.

Но нынешние Рыцари смерти играют достаточно агрессивно в начале, они могут и захватывать стол, и наносить массу взрывного урона. Поэтому старайтесь не проседать по темпу со старта и в мидгейме, сильно жадничать с розыгрышем карт не нужно.



### Разбойник на добыче

Даже оставив Разбойника без маны, вы все равно должны ожидать от него сильные ходы за счет **Подготовки** и удешевленных карт других классов. Из-за этого битва может затянуться в лейтгейм, что в принципе не очень страшно для Друида — если он действует первым номером. Вынуждайте Разбойника отбиваться и каждый ход ставьте его перед необходимостью сделать что-то с вашим столом. Добить его можно и несколькими комбинациями взрывного урона, поймав Рогу на отсутствии исцеления или брони.

Ждите от противника **Йогг-Сарона Освобожденного** — но только с его 9 маны, а до этого момента партия может и не затянуться.



### Соня Разбойник

Надейтесь на то, что противник не знает, как правильно играть этой декой. В геймплее нет каких-то особенностей. Пытайтесь как можно быстрее захватить стол, готовьте летал от существ и взрывным уронам в комбинации. Как можно быстрее играйте **Рокового совуха**, чтобы помешать Разбойнику делать свои комбинации.



### Фатиг Чернокнижник

Опасный противник, который может задавить вас как со стола, так и взрывным уроном. Первым приоритетом станет, конечно же, борьба за игровое поле. И только во вторую очередь нужно заботиться о своем здоровье. Если же вы еще не перехватили контроль над столом, то не так выгодно копить броню и искать источники исцеления — противник всё равно всё снесет своими существами.

Матч-ап тяжелый, так что рискуйте и действуйте от хороших случайных эффектов, в том числе играйте от удачного захода карт в вашу руку — и не беспокойтесь об идеальных картах Лока. Если ему пойдет всё, что нужно, то Друид вряд ли сможет победить. Хотя это все же возможно с помощью **Размахов** и **Трогга-каммета**, потому что часто Лок остается на низком запасе здоровья. Его можно на этом и подловить. При этом не жалейте комбинацию **Дракон Чиа + Размах** для зачистки стола, часто без нее шанса вернуться в игру нет. Еще в матч-апе очень важна **Фай Заходящее Солнце**, которая поможет и в борьбе за стол, и в исцелении.

Если вы уже зачистили стол противника, ищите любые источники исцеления и накопления брони — они очень важны в этом матч-апе, чтобы обыграть огромный урон от **Крещендо** и Бочек слизи.



### Пейнлок

Опасен огромными характеристиками, которые может сыграть рано. Тут Друиду нужно только выживать: ставить ранних драконов, активно разгоняться по мане и держать Монетку + **Озарение** на тяжелые зачистки стола вроде **Зиллиакса Делюкс 3000** или **Йогг-Сарона Освобожденного**. Еще можно поймать Лока на низком запасе здоровья и просто добить его **Размахами**, но тут важно не держать их в руке только для того, потому что **Размахи** станут и оборонительным инструментом.



### Эвольв Шаман

В матч-апе с Эвольв Шаманом нужно помнить про **Жажду крови**, которую противник может сыграть на 6+ мане. Но желательно не запускать игровую ситуацию и до этого, потому что с большим количеством юнитов на столе Тралл быстрее сыграет **Морских великанов** и Приступ ностальгии. Друид может все это зачистить с помощью **Йогг-**

Сарона Освобожденного, комбинаций с Размахом и реже другими способами, но всё это надо еще найти и реализовать.

Со старта активно разгоняйтесь по мане и не тратьте ману на зачистку стола и размены, если есть возможности рампа. Вы вернетесь в игру с тяжелыми дропами, а до этого лучше вырваться вперед по мане.



### Воины

Роковой совух станет настоящей катастрофой для Воина. Впрочем, у него есть зачистки стола и за небольшое количество маны. Но всё в одном экземпляре, так что играть от чего-то конкретного не стоит. В какой-то момент важно не поставить слишком много юнитов на стол в лейтгейме (речь в первую очередь про дорогие легендарки), но это редко будет критической ошибкой. Если существ уже достаточно, тратьте ману на взрывной урон или поиск самых жадных и выгодных опций — Золотую обезьяну с Менеджера Марина. Но как правило игра все же не доходит до этого и Друид в какой-то момент ловит Воина на слабой руке — и уже заканчивает партию со стола при поддержке взрывным уроном.



### Дракон Жрец

У Друида вполне есть шансы захватить стол в начале партии, потому что нынешние сборки Жреца уже не такие темповые и агрессивные — медленных карт тут достаточно. Вырваться вперед по инициативе важно в этом матч-апе, потому что в мид и лейтгейме придется как-то пережить розыгрыш Зарими и два хода Приста. Сделать это можно лишь при серьезной инициативе с вашей стороны.



## Рено Жрец

В этом матч-апе ситуация схожая с Рено Воином. Ключом к победе тоже станет **Роковой совух**, который не даст Жрецу сыграть свои сильные тяжелые карты вроде **Одинокого рейнджера Рено**, **Йогг-Сарона Освобожденного**, **Спасительницы Элизы** или **Амантула**.

Тоже играйте первым номером и вынуждайте Жреца постоянно искать ответы на ваш стол. А чтобы не отдать слишком много юнитов под одну зачистку, тратьте ману на взрывной урон и генерацию тяжелых карт в руке.



### Хэндбафф Паладин

Паладин достаточно медленный в начале партии. Как правило у Друида будет время для того, чтобы разогнаться по мане и сыграть первые тяжелые дропы. С ними вы сможете захватить стол и диктовать свои условия. Даже без стола Паладин может залеталить вас с помощью рывков под баффами, так что постарайтесь или держать провокацию, или восстановить достаточный запас здоровья. Других проблем в матч-апе возникнуть не должно.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

